PISSN : 2571-9904 - EISSN : 2602-7763

من اليوتوبيا الاتصالية إلى الديستوبيا الافتراضية ... رهان المنصة الرقمية الترفيهية Netflix نحو صناعة التوحش الإنساني "لعبة الحبار Squid Game أنموذجا"

From a communicative utopia to a virtual dystopia ... The stakes of networked spaces towards the manufacture of human brutality in the Netflix platform Squid Game as a model"

أ.د سامية جفال [1]، د. خرفية جودي [2] *

[1] جامعة محمد خيضر بسكرة (الجزائر)، samia.djeffal@univ-biskra.dz

[2] جامعة محمد خيضر بسكرة (الجزائر)، kherfia.djoudi@univ-biskra.dz

تاريخ الاستلام: 12/ 04/ 2022 تاريخ القبول: 21/ 05 / 2022 تاريخ النشر: 30/ 06 / 2022

ملخص:

تستعرض الدراسة الحالية تحولات اليوتوبيا الاتصالية في اضمحلال الأثر الإنساني للتواصل نحو تشرذمه وتلبّسه بالأقنية الرقمية التي أتاحت مزيداً من الانغلاق والتقوقع والانعزالية نحو تأسيس الديستوبيا الافتراضية عبر منصاتها الشبكية بتأكيداتها على الفوقية والنرجسية وقيم الميريتوقراطية في عصر الميدياتيكية الفائقة السرعة والفعالية نحو انزياح عن كل ما هو إنساني لصالح الكينونة الآلية للاتصال في انحسار للذات وانهيار المنظومة الاجتماعية نحو مزيد من استيطان خطاب ما بعديات، وبالاعتماد على المنهج الوصفي التحليلي في قراءة وتحليل مختلف السرديات الثقافية للدراما الكورية الجنوبية "لعبة الحبار" الأكثر مشاهدة في تاريخ منصة نتفليكس الترفيهية الأمريكية.

الكلمات المفتاحية: اليوتوبيا؛ الديستوبيا؛ المنصات الرقمية الترفيهية؛ التوحش الإنساني؛ نتفليكس؛ لعبة الحبار.

Abstract:

The current study shows the utopia's communicative transformations of the communication human impact disappearance towards its fragmentation and its confusion due to digital channels, which allowed for more confinement, loneliness and isolation to establish virtual dystopia through its network platforms with its focus on the superiority, narcissism and meritocracy values in the era of high-speed and effective Mediticism shifting whatever is human so that the mechanical entity of communication benefit from preparing for the decline of the self and the collapse of the social system towards more settlement of a transcendental discourse depending on the descriptive and analytical approach in reading and analyzing the different cultural narrations of the South Korean drama "The Squid Game", the most watched in the history of the American Netflix entertaining platform.

Keywords: *utopia dystopia; network spaces; human savagery; Netflix; Squid game*.

* المؤلف المرسل

I. مقدمة

لا تزال مجتمعات اليوتوبيا التي طرحها توماس مور Thomas More تثير الجدل في زمن أسقطت فيه الكثير من المصطلحات لحساب فضاءات تمتاز بالليونة الشديدة والتطور المتسارع في زمن الحداثة السائلة كما وصفها زيجمونت بومانZygmont Bauman ، غير أن المعيارية التي ارتبطت بأسس مجتمعات الحداثة اليوتيوبية التي طرحت في زمن التواصل الكلاسيكي بوسائطه الليبرالية النمط سرعان ما تهاوت في متاهات التشبيك الاجتماعي في فضاءات النيو- ميديا التي تفرض تموضع أخر ومستجد لمستحدثات الاتصال والإعلام في زمن الما بعديات وفق قيم استهلاكية ومبادئ تجارية خالصة، كان التصور المعياري نحو بناءات اليوتيوبيا الاتصالية قيمي بالأساس، انطلق من أطروحات متعددة المستويات لامست في جوانبها المتعددة أبعاداً متشتتة حاولت من خلالها إقامة تصورات بنائية كتلك التي أسسّ لها ماكلوهان حين اعتبر العالم قرية كونية كتأكيد على أهمية وتموضع التواصل بأدواته المتعددة التي أسهمت في تغيير الجغرافيا البشرية بحدودها المادية واللامادية التي مكنّت من تفعيل وسائطية الاتصال في المجتمعات الإنسانية .

لقد ارتبطت الثورة العلمية والتكنولوجية منذ نشأتها بظهور الطبقة البرجوازية في الغرب وبمشروعها في تسخير الطبيعة والاستيلاء على العالم، وقد اكتسب العلم بالتدريج طابعا تقنيا، كما أخذت الثقافة بالموازاة مع ذلك تكتسب طابعا علميا أكثر فأكثر، وقد ارتبطا معا بهذه الروح الكونية وبالنزعة الشمولية التي نشأ فيها، فهما يعكسان ويحملان وينشران البعد الشمولي؛ النوعي للإنسان، ولذلك تدخل التقنية والعلم من حيث أنهما يحملان هذا البعد الكوني في نزاع مع الخصوصية الثقافية للشعوب التي تتمكن من متابعة التحولات الفكرية الكبرى التي حدثت في الغرب ابتداء من عصر النهضة الغربي إلى الآن، وهي مسيرة طويلة تمثلت في الانتقال من العالم المغلق إلى الكون اللانهائي (سبيلا، 2009).

إن استحضار هوية جامعة تتخطى الخصوصيات الثقافية والحضارية للشعوب كان مرتبطا بتلك القرية الكونية التي تأسست من زخم التكنولوجيات المتوارثة عبر الأجيال الإنسانية، والمتطلعة إلى خلق ترابط أعمق وتواصل أشمل يتخطى به الإنسان حدود إنسانيته وحدود كينونته وهويته الوطنية والقومية في تأصيل لمشروع الماورائيات، وهو ما إرتهن عليه هبرماس في رؤيته النقدية لفضائه العمومي حين دمج فيه أبعاده القيمية بالحريات الإنسانية القائمة على الحوار والنقاش ضمن فضاءات متشبعة بالديمقراطية، سرعان ما تهاوت بفعل الخوارزميات الاتصالية التي أطاحت بكينونة الإنسان في تجاوز لكل ما هو طوباوي لصالح تأسيس إمبراطورية الاتصال ومجتمعه الوسائطي في ليبراليته الشهيرة في هيمنة البعد الديستوبي لعوالم الواقع المرير تكريسا لمبادئ الميريتوقراطية.

يبدو أن التصور المثالي الذي قدمته المجتمعات الكوسموبوليتية Cosmopolitanism في بناء تصوراتها عن الإنسانية التي تحكمها قوانين الرأسمالية بعد فشل ذريع للبناءات الاشتراكية الشيوعية في خضم سياق تاريخي حافل بالمعطيات وبالحقائق السياسية والاقتصادية والتقنية والتي أسهمت في مخاض الكينونة الإنسانية وأفضت بميلاد جديد للعالم بقوالب ديمقراطية وأخرى ميريتوقراطية جاهزة للتطبيق وفق إيقاعات نمطية أحكمت في قولبتها التكنولوجيا الفائقة الذكاء والمتعددة المنصات والوسائط، وإذ أمكن تقديم تصور

محايث للواقع الديستوبي المنبعث من نكوص الطوباوية الفكرية والأداتية وسقوطها الحرّ بعد الأزمات المتلاحقة في معسكرات الفكر البشري في انحسار للقيم الإنسانية داخل الحدود الضيقة للاتيقا المستهلكة في أسواق الرأسمالية المتفشية كجائحة إنسانية متعددة الأوجه والأبعاد والمسوقة في منصات الميديا النيو-ليبرالية، وكنسق صوري سرعان ما اختطفته الأفكار المرجعية التي تعبّر عن عمق الفجوة القائمة في المجتمعات المعلوماتية صوريا والمنهارة فكريا وأخلاقيا واقتصاديا وسياسيا في تمظهراتها الاتصالية والإعلامية والسينمائية والدرامية التي اتخذت من حبكة الحياة الزائفة سيناريو لأفلامها ومخرجاتها الإبداعية والفنية.

وإذا انبثقت العديد من المنتجات الإبداعية التي تسوق لفكر ثقافة السوق في حقيقتها المفلسة جراء تراكم الفشل والضياع والانهيار على نخوم الإنسانية الخرقاء المنتشية بقريتها الكونية وبمنجزاتها التكنولوجية والمنبهرة بما قدمه ذكاءها الاصطناعي في قوالبها العلمية والمعرفية لتعبر عن فداحة خسارة المنظومة القيمية للإنسانية جمعاء نتيجة انتصار الأداة القمعية لمنظومة المال والاقتصاد في ظل انهيار تام للإنسان وكينونته الضائعة في بورصة الأعمال.

وأمام هذه الضائقة الأخلاقية تتقدم الأعمال الفنية لتجسد في سرديتها الأدبية والفنية معالم هذه الخسارة في مشهدية الفرجوية الساخرة تتربع على عرش صدارة المشاهدة في المنصات التجارية المدفوعة الثمن كمنصة نتفليكس الأمريكية بما يفوق 900 مليون دولار في الأشهر الأخيرة من سنة 2021م، فلعبة الحبار دراما كورية جنوبية نقيضة لمعالم الليبرالية المتحررة والمنتشية بانفتاحها التجاري ونصرها الاقتصادي والفكري، تنحدر لتكون أول سلسلة تلفزيونية ناطقة بغير الإنجليزية والأكثر مشاهدة لدى مجتمعات الفرجة الإنسانية في تناقض صارخ بين واقع مرير يقدم واستهلاك للمتعة الدموية، حينها يتحول القتل والفوز إلى قيمة مفلسة في عوالم الديستوبيا الافتراضية.

أولا: مفاهيم الدراسة

1. اليوتوبيا

يعتبر توماس مور أول من صاغ كلمة يوتوبيا لتكون اسم علم لجزيرته المثالية والمكونة من كلمتين يونانيتين هما Ou و كلمة Topos ومعناها لا مكان وأسقط حرف O وكتبت باللاتينيةUtopia ، ويعبر هذا المصطلح عن مدينة مثالية خالية من كل مكروه يرنو من خلالها مور إلى تحقيق مجتمع عادل أقرب إلى مثاليته، وقد ربط كارل منهايم بين اليوتوبيا والإيديولوجيا Ideology والتي اعتبرهما محصلة الصراع السياسي القائم فيما فرق بينهما حين اعتبر الأيديولوجيا تدعم الحياة الواقعية في حين اعتبر أن اليوتوبيا تعمل على ملاشاة الواقع لصالح خطاطات اكتمالوية هي في أخر المطاف غير قابلة للتحقيق فهي كما وصفها نوع من المنطق الأحمق القائم على كل شيء أو لا شيء فمنطقها هو الكل أو لا شيء وهو ما يدفعها نحو نوع من الانغلاق النستولوجي لتصورات الجنة الضائعة (نوري و الذيب، 2020، صفحة 900)، وتمثل اليوتوبيا الاتصالية بناءات قائمة على عوالم التواصل الإنساني التي حققت اتساق اتصالي معولم في المجتمع الاتصالي

بما أتاحته من تقنيات وفضاءات ساهمت في تحقيق الترابط الإنساني وهي الرؤية المثالية التي اقترحها ماكلوهان في أطروحته عن كونية الاتصال في عالم التكنولوجيا الرقمية .

الديستوبيا:

تمخض الحديث عن الأضرار المتلاحقة للشبكة المعلوماتية وما أفرزته من سرعة وسهولة التواصل بين البشر وهو أسهم في تشكيل واقع مخيف ومرعب ومرير تجرد فيه البشر من إنسانيتهم وتمحي الأخلاق البشرية، فهو مجتمع خيالي وفاسد غير مرغوب فيه، مجتمع غير فاضل تسوده الفوضى، وهمي ليس للخير فيه مكان يحكمه الشر المطلق، ومن أبرز ملامحه الخراب والقتل والقمع والفقر والمرض وباختصار فهو عالم يتجرد فيه الإنسان من إنسانيته ويتحول فيه المجتمع إلى مجموعة من المسوخ (جيد، 2020، صفحة 11) فالديستوبيا الافتراضية رؤية أدبية سرعان ما استعيرت في مجالات عديدة أبرزها الميدان الاتصالي الذي أفضى بنتائجه الوخيمة وتداعياته على ملامح المجتمع الإنساني نتيجة السرعة الفائقة والتسارع الرهيب الذي حاد بالإنسانية وتجلياتها لصالح فضاءات آلية أنهكتها قوانين الرأسمالية التي أطبقت على الإنسانية لتجردها من كينونتها لحساب المصالح الضيقة في مآلات سطوة المال والآلية التكنولوجية الاتصالية على طبقات البروليتاريا الرثة.

المنصات الرقمية الترفيهية:

تعتبر أحد أدوات الإعلام الجديد التي حاولت تقديم نفسها كمنصات بديلة عن التلفزيون التقليدي، واستطاعت أن تضع معايير جديدة للبث التلفزيوني تتمثل في شكل ومحتوى جديد للمضمون المقدم عبر هذه المنصات، كما أنها تشجع المستهلك على الاشتراك بها والدفع مقابل الحصول على خدمة مشاهدة حسب الطلب بدون فواصل إعلانية في الوقت والمكان الذي يرغب به المشترك عبر أي جهاز ذكي يمتلكه، ومن أشهر هذه المنصات نجد: نتفليكس Netflix وهولو Hulu وأمازون Amazon والمنصة العربية شاهد (مصطفى، 2020، صفحة 408) وبالتالي تشكل هذه المنصات فضاءات رحبة تتلاقى فيه الرغبة الاستهلاكية مع المنتجات الترفيهية في ظل سياقات مرنة تسهم في تحقيق الفرجة الاستهلاكية .

نتفليكسNetflix :

تعتبر من أشهر المنصات الترفيهية العالمية، وهي خدمة بث تقدم مجموعة من العروض التلفزيونية والأفلام وأعمال الأنيمي والوثائقيات وغيرها من الأعمال الحائزة على جوائز من خلال الألاف من الأجهزة المتصلة بالشبكة العنكبوتية، وتتيح هذه المنصة مشاهدة الأعمال التلفزية بدون فواصل إعلانية بدفع مقابل مادي عبر الأجهزة الذكية و Play station و Xbox و Chromeacast و Apple TV ومشغلات Blu-ray وغيرها وتشير الإحصائيات الأخيرة أن عدد مشتركي المنصة قد ناهز 210 مليون مشترك عبر العالم ((https://www.netflix.com/dz، بلا تاريخ).

لعبة الحبارSquid Game :

سلسة تلفزيونية كورية كتبه وأخرجه هوانغ دونغ هيوك تم بثه عبر منصة نتفليكس في 17 سبتمبر 2021 يعتبر من أفضل 10 عروض تلفزيونية على ذات المنصة وأكثر مشاهدة على مستوى العالم وصل إلى صدارة المسلسلات الأكثر مشاهدة في أكثر من 90 دولة في العالم بما فيها الولايات المتحدة الأمريكية.

2. أهمية الدراسة :

تتجلى أهمية الدراسة الحالية في كونها تحاول استجداء الأثر القيمي في فضاء التواصل الرقمي نحو بحث تأثيرات الكونية في تمظهراتها الإعلامية من خلال تحليل السرديات الثقافية الكبرى في المسلسل التلفزيوني "لعبة الحبار" المقدم في المنصة الرقمية الترفيهية نتفليكس، وتسعى هذه الدراسة في فهم توجهات المتلقين في استهلاك المحتويات القائمة على تكريس ثقافة العنف والإقصاء والقتل والطبقية الاجتماعية كمنظومة تأسست عليها رؤي الدراما الكورية الجنوبية في تصوير همجية وعنف المجتمعات في انزلاق عن كل ما هو إنساني نحو سادية فكرية، بالاعتماد على الأطروحات النظرية التفسيرية لنظرية الإدراك الاجتماعي للعالم باندورا.

3. الإطار التفسيري للدارسة

تتأسس هذه الورقة البحثية بالارتكاز على المبادئ المعرفية لنظرية الإدراك الاجتماعي التي تتيح فهما أوسع وأشمل لأليات صناعة التوحش الإنساني في المنصات الرقمية الافتراضية التي تتيح تجربة استهلاكية فريدة في تلقي العروض التلفزيونية المقدمة في المنصات الترفيهية المدفوعة، وبالتالي تؤمن حالة تلقي خاصة تسهم في بناء مدركات ترتبط بالبناءات الاجتماعية والنفسية والسلوكية المحيطة بالعالم والتي تخضع لمعايير التجاوب مع ما تقدمه هذه الفضاءات الشبكية نتيجة الاستهلاك المفرط للمنتجات التلفزية والتي تفسره الإحصائيات المتعلقة بحجم المتابعة وحجم الاشتراك وهو ما يؤسس لمنظور خاص في عملية التعاطي والتجاوب والتأثير الناتج عن استهلاك هذه المنتجات الثقافية المسوقة في المنصات الرقمية وعلى رأسها منصة نتفليكس، وإذا يتيح هذا الإطار التفسيري فهم الحمولة العنيفة المستهلكة في مسلسل لعبة الحبار الذي يقدم أنموذج ثقافيا نقديا يحظى بمتابعة مذهلة أقرته الأرقام المسجلة في رصيده .

وتنطلق هذه النظرية في اعتبار وسائل الإعلام أدوات تعكس العالم المحيط بالناس، فالمادة الإخبارية تستخدم في مراقبة البيئة وتعكس الدراما قيم المجتمع وعاداته وأنماط معيشته، وتقدم الإعلانات المتاح من السلع والخدمات، وبالتالي تصبح وسائل الإعلام بمثابة النافذة التي تطل من خلالها على الواقع الاجتماعي (عبد الحليم، صفحة 215) وترجع أصول هذه النظرية إلى الباحث Albert Bundura حين أشار إلى أهمية الإدراك كأحد المحددات الأساسية للسلوك؛ حيث إن نظرية الإدراك الاجتماعي إحدى نظريات التعلم التي تؤكد على استمرار السلوك الذي ينشأ من خلال علاقة ثلاثية سببية تبادلية بين عوامل أساسية هي: محددات شخصية وأخرى بيئية ومحددات سلوكية (سامي، 2020، صفحة 1770)

ثانيا: وسائطية التواصل ومعيارية التلقي في فضاءات النيوميديا

لا تزال الأفق التي قدمتها التكنولوجيا على تنوع مجالاتها تذهل الإنسانية بمخرجاتها التقنية والوسائطية نحو تقديم خدمة أمثل للبشرية، وإذ تشكل مجالات التواصل والاتصال والإعلام أحد أبرز مجالات التي أدمجت مع التكنولوجيا الاتصالية لتتيح خلق فضاءات اتصالية مختلفة عما كانت عليه في وسائطها الكلاسيكية القديمة، وإذ يحتل هذا الفضاء الاتصالي كمفهوم وخطاب خاص موقعا مميزا في الدراسات الإعلامية المعاصرة التي حاولت فهم سرّ الترابط الاجتماعي وكنه السيرورة التي من خلالها يتعلم الإنسان كيف ينتمي إلى ثقافة مجتمع ما ويصبح جزء منها من خلال سلسلة المظاهر والرموز الاتصالية (يخلف، 2012، صفحة 187) فالفضاء الاتصالي هو الحيز الذي تتحدد فيه جغرافية التيارات الإعلامية لترسم الملامح العامة والدائرة الممثلة لمشهد اتصالي ما، وهو ما يمكن اعتباره بمثابة سياق ثقافي واجتماعي يحمل الكثير من الاتجاهات الإعلامية الهجينة نحو بعث مفارقات واختلافات قد تطال المشهد الإعلامي (يخلف، 2012، صفحة 188)

غير أن تلك المفارقات التواصلية في مجملها تتيح بفضل ما توصلت له التقنية المستحدثة من تكنولوجيا قائمة على إعادة بعث وصناعة المنتج الإعلامي في محتواه وشكله وتقنيته التي أحالت أنماط التعرض والتلقي إلى معادلات وصيغ جديدة فرضتها الإيقاعات المتسارعة التي اكتسحت وسائطية التلقي، حيث تكشف المنصات الرقمية على تنوع مجالات اهتمامها عن نوع مستحدث من أنماط التعرض القائمة على لهاث الحالة الاستهلاكية الباحثة عن صفات الأحدث والأغرب والأكثر إقبالا وهو ما يفسر تلك الشراهة الاستهلاكية التي تغلب على جموع المتلقين بتنوع ثقافاتها وأجناسهم وفئاتهم العمرية وأديانهم أعراقهم، غير أن ما يبدو في غالبه العام فتوحات إنسانية كخدمة جليلة قدمتها التكنولوجية الفائقة الذكاء والسرعة والليونة وشديدة الترابط.

ففي استعراضها التقني لما توصلت له مخرجات الفكر الإنساني في بناتها الوسائطية القائمة على تسويق المثاقفة بعولمها المتسعة العابرة للحدود الجغرافية الضيقة، وتحيل مفاهيم المثاقفة إلى اختزال واقع وتعايش ثقافات مختلفة، فهي عملية التطور الثقافي الذي يطرأ حين تدخل مجتمعات أو جماعات أو شعوب تنتمي إلى ثقافات مختلفة في اتصال وتفاعل يترتب عليهما حدوث تغيرات في الأنماط الثقافية الأصلية السائدة في الجماعات كلها أو بعضها، لذا تشكل الثقافة أوجه التبادل الثقافي بين الحضارات البشرية المتعددة وحالة من الاعتدال بين الذوبان والتصلب في التعاطي مع ثقافة الآخر، وهي اتجاه يسعى أن يكون وسطا بين الانفتاح المطلق الذي يؤول إلى الانصهار في ثقافة الآخر وبين الانغلاق المطلق الذي يؤول إلى الانعزال تماما عن الآخر (روابحي).

وبالرغم من التصورات الإيجابية المقدمة عن فعل التثاقف المتعلق بعمليات تسويق الإعلامي للثقافات والرؤى المتعددة المقدمة عبر فضاءاته، والتي أحدثت عمليات استنساخ قولبة ثقافية عابرة للحدود الفكرية للإنسانية بالاعتماد على فضاءات تواصلية أحدثت نقلة نوعية في عمليات التعرض واستهلاك المحتويات المقدمة بناء على معايير تسويقية تجارية خالصة تستهدف شرائح اجتماعية مختلفة ومتباينة،

يؤثر هذا التلامس السوسيو-ثقافي القهري على الكينونة الثقافية للجماعات البشرية وعلى عوالمها المادية والروحية، ما يخلق صراعا على مستوى المعايير السيكولوجية والقيم والرموز الثقافية الغيرية، باعتبارها بنية مضادة، مخالفة لتركيبته فكرا وثقافة وقيما وسلوكا، وبين منطق هوية الذات في الحرص على تعزيز الوجود، ومنطق هوية الآخر في الحرص على الاستغلال بمفهومه الكولونيالي (لعور و مباركي، 2021، صفحة 1519) وأمام هذا الحقل المتشابك يتأسس الاتصال الإنساني من انبعاث المنظومة الأخلاقية القائمة

على تكريس الرؤية الطوباوية في تحاقل الاتصال بالإتيقيا، ويجمع بين هذين البعدين معيارية الفكر الإنساني المتأصل في وجوديته، وهو ما تمظهر في سياقات اتصالية عديدة انطلقت من إعادة بعث التجربة الشعورية للكينونة الإنسان في محاولة صناعة هالة تحيط بوجوديته، على ذلك انتهت الرؤية الفكرية المتناقلة في المنصة الرقمية التي تبرهن على أحقية الإنسان في الوجود في بعث ما يمكن تسميته بـ "تناقضات مشروعة" في تقديم ذلك الصدام القائم بين قطبي الاتصال اللامتناهي حداه إتيقيا قيمية من جهة وتقنية آلية من الجهة الثانية، غير ما يرتهن عليه بناء الصورة المبهرة القائمة على تسويق الفكر التكنولوجي لما توصل إليه الإنسان هي نفسه الباعثة على تعاسته التي أقرها الفيلسوف الألماني مارتن هيدجر Martin Heidegger حين اعتبرها منبع القلق الاجتماعي لما تسببه من انحصار الوجود الإنساني وانهياره في اللازمان نحو بعث ما بعد- إنساني ضمن منظومة الما بعديات المزدحمة في الفكر الإنساني.

لعبة الحبار... ثيمات ديستوبية في انحدار المنظومة الاجتماعية

من بين الأطروحات الجدلية التي أثيرت في منظومة الفكر الإنساني ومنتوجاته النقدية والثقافية أطروحة فوكو ياما الموسومة بـ"نهاية الإنسان: عواقب الثورة البيوتكنولوجية" المنبثقة من تأصيلات معرفية قائمة على فرضيات نهاية الإنسان، وفي ظل هذا الجدل المتراكم تتأسس فكرة التحول نحو اللاإنسانية في مشهدية لحظة انهيار المنظومة القيمية والأخلاقية المتمظهرة عادة في الموقف الإنساني، غير أن ما طرحته الدراما الكورية في ديستوبيتها الافتراضية بعضا من عواقب استيطان النفوذ الليبرالي في ثوبها التكنولوجي اللامتناهية زمانيا ومكانيا، وإذ تتأسس منطلقات المسلسل التلفزيوني المقدم عبر المنصة الرقمية لتأكد تهافت ملايين البشر نحو المتعة الدموية وفرجة التوحش اللاإنسانية في سقوط أبجديات الإنسانية على مفترق طرق اللعبة التي انطلقت من أزمات متلاحقة ومتعددة أوقعت مجموعة من البشر في زيف الواقع المظلم واستبداد البشر والتفوق الكلاسيكي القائم في المجتمعات الإنسانية وتأثير الحاجة المادية ونزوعها نحو لا متناهية الديون التي تفرض على بطل القصة التوقيع على تقديم أعضاءه الحيوية ثمنا لدين لا يسد.

وتطرح مسألة الانتقال من الأطر الإنسانية بحدودها المتسعة والمشعبة إلى مداخل التوحش بمفاهيمه المحدودة والضيقة الأفق كهواجس ومحاذير اجتماعية أبانت على حجم تراكمات فشل الرأسمالية في احتواء مختلف تناقضات البشرية في إسقاط معولم وكوني لماهية الإنسانية وفضاءاتها المنفتحة بمساحة عمق تواجد الإنسان وتاريخه، وإذ تضيق هذه المساحة حتى تنفجر في انهيار لجيولوجيا الإنسانية في الهوة السحيقة لأغوار اللاإنسانية الفكرية والوجدانية والسلوكية أمام وميض المخرج التكنولوجي لطبقة الرفاه الاقتصادي ومنه تنطلق عملية قولبة الطبقات الاجتماعية بناء على معيارية تعتمد المقايسة المادية للملكية الإنسانية في ساديتها المتجددة.

وحيث تتجه لعبة الحبار إلى إقصاء الشرائح لومبنبروليتريا وتوجيهها نحو فتح أفق الجدارة في مساومة ثنائيتي البقاء والفناء وتغيير أفق العيش الإنساني في صراعه للحياة ضمن منظومة قائمة على تحقيق فرجوية الطبقة المخملية في المجتمع بتأصيل التوحش في استيطان ألعاب الطفولة وجعل المشاركين في اللعبة كدمي تحركهم خيوط الرأسمالية التي خلقت لهم الأزمات المتلاحقة والديون اللامتناهية في زمن الأنظمة الشمولية بفكرها الزائف عن حرية البشر لتختفي خلف قناع صاحب اللعبة أمام صدامات المشاركين تحت مقصلة منافسات طفولية في سبيل البقاء على قيد الحياة ضمن هرمية ثلاثية المعالم أضلاعها الملعب ومكان المبيت وقاعة المشاهدة التي تقدم المتعة لأسياد اللعبة وملاك المال.

ولا تكتفي اللعبة بعملية تجريد البشر من إنسانيتهم في تقزيمها من لحظة الموت في عبثية واضحة برمزيته بل تنتهك الجسد المقتول في تسويق لكل مبادئ الاستغلال والتوحش والهمجية في أبعد حدودها، حين تمارس التجارة بالأعضاء لقتلي اللعبة الذين تم تصفيتهم بطرق متعددة، نحو تعزيز غريزة البقاء لذات في

مقابل إقصاء المنافس وهو ما حدث داخل مبيت المتنافسين ضمن بيئة حيوانية تتجرد من كل ملامح الإنسانية، وإذا كانت كمية العنف المقدمة في لعبة الحبار كفيلة بإحداث اضطراب نفسي لدى المتلقي يتجه في جله إلى خلق الكآبة والعزلة، غير أنها تكشف بأرقام المتابعين والمشاهدين عن تعطش المتلقي لاستهلاك جرعات غير طبيعية لكميات العنف الدرامي المسوق في المنصات الرقمية الترفيهية، فهو نوع من المتعة الدموية والفرجة العنيفة كاتجاه اتصالي تمظهر في سلوك التلقي الإعلامي ضمن فضاء الميتافيرس.

دراما متوحشة في أسواق الطلب الدموية.. الفرجة الإنسانية الموعودة.

لا تزال مدرسة فرانكفورت برغم مضي قرن على إنشائها تحاول إقامة بناءاتها النقدية لمساءلة مخرجات الثقافة الجماهيرية وتقديم الأحكام المعيارية التي أسست لحدودها النقدية والإبداعية، غير أن ما يطرح اليوم من بدائل سينمائية وتلفزية عبر الشبكة العنكبوتية بمنصاتها الويبية المدفوعة والمجانية شكلت ولا تزال مطالب لجماهير متسعة ومتشعبة في نطاق عولمة الفكر الإبداعي وتسويقه وفق مقتضيات السوق الفنية القائمة على الترويج لمعايير الاستهلاك المستجدة ضمن فضاءات الميديا الاجتماعية في تفوق الأسس الربحية التجارية في ظل انهيار واضح للمنظومة القيمية الإنسانية.

ولئن احتكم مارتن هيدجر في إقامته لبناءاته حول التقنية ضمن مشهدية تشاؤمية تنذر بنهاية الإنسانية على حد تعبير فرنسيس فوكوياما، فإن الأبعاد الأشد سوء أصبحت تتمظهر ضمن سياقات فنية، أقحمتها التكنولوجيا ضمن مشهد دمج الإنسان بالآلة، غير أن ما يمكن أن يستعيد به الإنسان ذاتيه المحاصرة بفعل تهافت التكنولوجيا بكل قوتها وسطوتها سرعان ما يتم تسويقها هي الأخرى ضمن قوالب كونية جاهزة للتطبيق في ضرب للخصوصية الإنسانية التي باتت تشكل هاجس إبداعي تحول إلى فضاءات المتعة والفرجة الكونية. وإذ تعيد السلسلة الكورية الدرامية "لعبة الحبار" الإنسانية جمعاء بفعل استقطابها لملايين المشاهدين والمتابعين منذ عرضها الأول في منصة نتفليكس، إلى طفولته المتوحشة حيث لا سلطة تعلو إلا سلطة اللعب في سوق المراهنة على حياة المشردين والمتأزمين من واقع الحياة في تفعيل ثنائية البقاء أو الإقصاء من أجل متعة ملاك اللعبة، وهو ما يعكس حقيقة انحدار الإنسان جراء هوسه الدائم بمازوشية الدراما الدموية التي تعبر عن سلوك اتصالي شاذ تفسره الأرقام وإحصائيات المتابعة التي فاقت الملايين.

فإذا كان المبرر الأمثل في تسويق المسلسل الترفيهي في المنصة التجارية، هو الحبكة القائمة على عرض مجموعة من ألعاب الأطفال الرابح فيها شخص واحد يحصل على الحياة والمال في مقابل الخسارة التي تنهي بها حياة الكثيرين في سادية مستمرة لفكر ضبابي قائمة على مبدأ تبرير إقصاء الأخر كعربون نجاة ووصول لرفاه الاجتماعي، غير ما يقدم ضمن قالب قائم على ثنائية سادية في صراعها يتسع ليشكل هرمية الحياة في أبشع صورها بالنظر إلى أن الصراع الجاري بين المتنافسين على المال هم مجرد دمى في يد أسياد فرجتهم دموية قائمة على بناء مقصلة كبرى هي جوهر بيت الألعاب الذي يحويهم.

وتكشف ثلاثية الحضور التراكمي بين اللعبين والحراس وملك اللعبة عن حقيقة الإقطاعية القائمة في المجتمع الإنساني حتى في زمن ما بعد الكوني (الميتافيرس)، فهي إقطاعية تبرز فداحة ما أحدثته الرأسمالية في تعميق الفجوة الاقتصادية والاجتماعية والثقافية وحتى العرقية داخل النسق الاجتماعي للإنسان بالنظر إلى حجم البؤر العرقية والدينية والجنسية التي تم العمل على استظهارها فضلا إلى استظهار فداحة المسافة في السلم داخل الهيكل الاجتماعي العام للعبة الحبار، في تأكيد دائم على فداحة موصلت إليه الطبقة الكادحة (اللعبين) الذي تم قولبتهم في إطار تسويقهم كمنتجات ترفيهية تقوم على تقديم الفرجة الإبداعية في أبشع صور العنف الممارس ضدهم (باعتبارهم الطرف الخاسر) نحو تسلية الأقلية البشرية التي تموضعت في مراتب وجودية أعلى.

تسعى لعبة الحبار إلى استظهار نوازع إنسانية مشوهة قائمة على إلغاء الوعي الإنساني في مقابل خلق تشوهات فكرية في تقديمها لفكرتي الربح والخسارة ولقيم الخير والشر وبإلغاء النضج الإنساني وإحالته إلى طفولته المستعصية من خلال ابتداع ألعاب الموت في جوهرها، غير أن ما يمكن فعليا تأسيسه في هذه العودة الدموية والمتوحشة نحو نكوصه هو الترويج لمازوشية المتعة عن طريق الألم وبالتالي تنحدر البشرية نحو البربرية في إقصاء لكل ما هو أخلاقي أو قيمي أو إنساني.

خاتمة:

تكشف السرديات الثقافية المشحونة بكم هائل من العنف والقتل والدمار فضلا على الأوضاع المعيشية المزرية وحالة الفوضى الاجتماعية في تعدد أبعادها ومستوياتها عن أزمة حقيقية تمر بالمجتمع الإنساني في كينونته العالمية، أزمة تم تصويرها بربط حالة نفسية يجتازها الإنسان في مرحلة عمرية معينة (الطفولة)، بألعاب عدوانية تؤدي إلى التصفية الجسدية التي سرعان ما تتحول إلى لعبة يتم فيه الاختيار بين البقاء أو الفناء، وإذا كان المنظور الأولى لدراما لعبة الحبار قائم على استعراض مآلات الإنسانية في ظل الرأسمالية الاقتصادية وما زرعته في حدود تماسها مع البشرية بمختلف مجالات الحياة الثقافية المنهارة والاجتماعية المتفككة والاقتصادية المتأزمة والدينية المتشرذمة، فإنها استهلاك هذا النوع من الدراما المتوحشة من طرف المتلقي على اختلاف شرائحه العمرية يبعث بتساؤلات عديدة حول طبيعة التمثلات التي يقيمها المتلقي عبر المنصات المدفوعة لاستهلاك الأنماط الفنية والدرامية البالغة التوحش والتطرف والعنف، وهي مسألة تنبؤ على أن السلوك الاتصالي لهؤلاء المتلقين قد ينحرف ليوازي أو يفوق السلوك المقدم عبر دراما لعبة الحبار، وهو ما تأصل فعليا في تسويق منتجات استهلاكية وخدماتية مشابهة لما قدم في حلقات المسلسل عبر نتفليكس مثل الدمى والألبسة وغيرها، وبالتالي تثير هذه الدراسة التحليلية إشكالات عدة حول مآلات وتداعيات السلوك الاتصالي مازوشي والمستهلك للعنف والمسوق عبر المنصات الرقمية والمتمظهر في السلع الاستهلاكية وهو ما يجعل من رمزيات وسرديات لعبة الحبار تحيط بالمتلقي اتصاليا وماديا في أرض الواقع.

قائمة المراجع

اولا المراجع باللغة العربية

- أماني رضا عبد المقصود مصطفى. (أكتوبر, 2020). التجربة الترفيهية عبر منصات خدمة الفيديو الرقمية العربية دراسة تطبيقية في ضوء نظرية الثراء الإعلامي. *مجلة البحوث الإعلامية*(1)، الصفحات 406-490.
- ذياب البدانية. (2012). *التوثيق العلمي دليل النشر العلمي*. عمان الاردن: دار المناهج للنشر والتوزيع.
- ريهام سامي. (أكتوبر, 2020). مشاهدة الشباب المصري الشرهة لخدمات البث التلفزيوني عبر الأنترنت: دراسة كيفية. *مجلة البحوث الإعلامية*(6)، الصفحات 1766- 1796.
- سهير عثمان عبد الحليم. (بلا تاريخ). تأثير حرية تدفق المعلومات عبر مواقع التواصل الاجتماعي على صورة الذات لدى الشباب المصري ومدركاتهم حول واقعهم السياسي والاجتماعب -دراسة ميدانية. الصفحات 201- 260.
- صبرينة لعور، و جمال مباركي. (2021). قراءة في خطاب المثاقفة ورهانات العولمة الثقافية الثقافة العالمية: أية إمكانية؟ *مجلة علوم اللغة العربية وآدابها*(1)، الصفحات 1510- 1532.
- عبد السلام الجعافرة. (2013). *التربية والتعليم بين الماضي والحاضر*. عمان الاردن: مكتبة المجتمع العربي للنشر والتوزيع.
- فايزة يخلف. (2012). المؤتلف والمختلف في الفضاء الاتصالي المغاربي. *مسوغات الإعلام التقليدي وسلطة الاتصال الشبكي*. جامعة الجلفة.
- محمد روابحي. (بلا تاريخ). مفهوم المثاقفة بين الخصوصية والكونية. *مخبر الفينومينولوجيا وتطبيقاتها*. تم الاسترداد من https://labopheno.com/lms/logos-revu/l-5-6/course/acculturation
- منيرة نوري، و لخضر الذيب. (2020). الفضاء بين الحلم اليوتوبي والكابوس الديستوبي رؤية نقدية في مضمون رواية الآدميون لإبراهيم سعدي. *مجلة إشكالات في اللغة والأدب*(5).
- مينا عادل جيد. (2020). *يوتوبيا السوشيال ميديا (دليلك لعالم افتراضي فاضل) pdf*. القاهرة: مجاز للترجمة والنشر.

ثانيا المراجع باللغة الاجنبية

- . (بلا تاريخ). تم الاسترداد من موقع نتفليكس.*https://www.netflix.com/dz*

.