المجلة الجزائرية للاتصال المجلد24 العدد01 (2022)، ص 89 ـ 100

ISSN:1111-536X EISSN:2676-1793

WWW.ACR-DZ.COM

دور جماعات التأويل في تلقي للمحتويات العنيفة لألعاب الفيديو

دراسة ميدانية في إقليم ولاية بجاية

The role of the interpretive communities in the reception of the violent video games content in Algeria

An empiracal study in the province of Bejaia

د. كنزة دالي

مخبر استخدامات و تلقي المنتجات الإعلامية و الثقافية في الجزائر، (الجزائر)

dalikenza@yahoo.fr

تاريخ الاستلام: 07 /2021/04 تاريخ القبول : 2022/03/29

ملخص: هذا المقال مبني على الدراسة الميدانية التي أجريتها لنيل درجة الدكتوراه. و هو يبرز دور جماعات التأويل في تلقي محتويات ألعاب الفيديو العنيفة لدى الشباب و الّذي سأعرض من خلاله كيف قاموا في سياقات اجتماعية مختلفة بتلقي مضمون خمسة ألعاب فيديو عنيفة وما كانت نتيجة ذلك على سلوكهم. من أجل هذا، تمَّ تحليل المحتوى الظاهر للألعاب موضوع الدّراسة و مقارنته بالرّسالة كما أعاد أفراد العينة صياغتها أثناء المقابلات، و كذا مقارنة النّتائج المتحصَّل عليها لدى الشّباب الّذين اختاروا نفس اللّعبة، ما سمح لنا بالوصول إلى وصف الآليّة الّتي يتمّ من خلالها إعطاء معنى للرّسالة المتلقّاة وفق الخاصيّة الثّقافية للمجتمع الجزائريّ.

الكلمات المفتاحيّة: التّلقي؛ جماعات التّأويل؛ ألعاب الفيديو؛ المحتويات العنيفة؛ الشّباب.

Abstract : This article is the result of the study I conducted in order to obtain PhD graduation. It highlights the role of content of violent video games in interpretation of virtual communities in different social contexts, the contents of five violent video games, and consequently, their effects on their behavior. The manifest content of the games was analyzed and compared to the message as it was reformulated by the respondents during the interviews. Thus, a comparison of the results obtained from young people who chose the same game, which allowed us to describe the mechanism and meaning of the messages given according to the cultural characteristics of the Algerian society.

المجلة الجزائرية للاتصال المجلد24 العدد01 (2022)، ص 89 ـ 100
ISSN:1111-536X EISSN:2676-1793
WWW.ACR-DZ.COM

مقدمة:

خلق انتشار تكنولوجيَّات المعلومات و الاتِّصال تحدِّيات جديدة على جميع الأصعدة و جعل اهتمام العام و الخاص يَنصبُّ حول تأثيرها على المجتمع و خاصَّة فئة الشَّباب، و هذا من خلال تناول عدَّة إشكاليَّات مثل تأثيرها على المبادلات التِّجاريَّة، مدى مساهمتها في المشاركة السِّياسيَّة و انتشار الدِّيمقراطيَّة، العلاقات الاجتماعيَّة...الخ. هذا الاهتمام خلق رصيدا معرفيًّا غزيرا حَوْل الموضوع على شكل نظريَّات و دراسات ميدانيَّة، لكنَّ الاهتمام بقي منصبًّا على التِّلفزيون و على العالم الغربيّ بشكل خاصّ. و حتَّى الدِّراسات الضَّخمة حول العالم و الَّتي شملت دول العالم الثَّالث لم تتطرَّق إلى الجزائر، بما فيها تلك الَّتي كانت تحت إشراف هيئة الأمم المتَّحدة.

و على الصَّعيد المحلِّيّ، نجد اهتماما أكبر حول التَّلقي من طرف الباحثين الجزائريين المتخصِّصين في اللُّغات و الدِّراسات الأدبيَّة، و الَّذين لا يتطرَّقون إلى إشكاليَّة الآثار. في حين أنَّ المتخصِّصين في العلوم الإنسانيَّة يتَّجهون مباشرة نحو دراسة الآثار، دون الاهتمام بالرِّسالة المرسلة كما صيغت من طرف المرسِل.

في هذا السِّياق، قمنا بدراسة في إطار التَّحضير لنيل درجة الدُّكتوراه كمحاولة لتسليط الضَّوء على هذه العلاقة التَّفاعليَّة بين ألعاب الفيديو، الفرد و المجتمع. و هي تندرج ضمن دراسات التَّلقي من جهة، و تهتَّم بظاهرة العنف من جهة أخرى. و تستند في نفس الوقت على نظريَّات الاتِّصال و نظريَّات علم الاجتماع التَّربويّ.

1. تحديد موضوع الدّراسة:

تمَّ تحديد موضوع الدراسة من خلال بناء الإشكاليّة و تقديم إجابة مؤقّتة عن التَّساؤل المطروح في آخرها على شكل فرضيّة.

2. 1. الإشكالية:

في محاولة من الباحثين لمعرفة ما إذا كان الجمهور قادر على استيعاب الرسائل الضِّمنيَّة الَّتي تبثُّها وسائل الإعلام و الاتصال، تكوَّنت عِدَّة مراحل من البحوث الاجتماعيَّة الَّتي تسمى «الدِّراسات حول التَّلقِّي»، و الَّتي انطلقت من دراسة آثار وسائل الاتِّصال على الجمهور و أدَّت إلى ميلاد تيَّارين سادا ما بين سنوات 1940 و 1960 و يتعلَّق الأمر بكلٍّ من التَّيَّار النَّظريّ والتَّيَّار الأمبيريقيّ.

فيما يخصُّ التَّيَّار النَّظريّ، فهو ذو توجُّه نقديٍّ يمثِّله منظِّرون يرون أنَّ لوسائل الاتِّصال آثار قويَّة و أنَّ الجمهور يتَّبِع سلوكا وفق ما تريده طبقة مسيطرة، فآثار وسائل الاتصال الجماهيريَّة على المتلقِّين مباشرة. و لقد تمادى أنصار هذا التَّيَّار في إلحاق سلوك المجتمع الجماهيريّ بما يعرض على شاشات التِّلفزيون أو يسمع في الإذاعة أو يقرأ على صفحات الجرائد. و على النَّقيض، اعتبر التَّيَّار الأمبيريقيّ أنَّ أثر وسائل الاتِّصال غير مباشرة و محدودة و أهملوا بذلك دراسة الآثار على المدى البعيد و تلك الَّتي تترتَّب عن التَّعرُّض لمدة طويلة لمحتويات وسائل الاتِّصال.

في مطلع سنوات 1960 ظهر "تيَّار الاستعمالات و إرضاءات الجمهور" حين أدرك الأمريكيُّون النَّقائص الموجودة في التَّيَّار الأمبيريقيّ، حيث قُلِبَت الإشكاليَّة إلى البحث عن أثر الجمهور على وسائل الاتِّصال باعتبار

المجلة الجزائرية للاتصال المجلد24 العدد01 (2022)، ص 89 ـ 100
ISSN:1111-536X EISSN:2676-1793
WWW.ACR-DZ.COM

أنَّ هذه الأخيرة تتكيَّف حسب رغبات جمهورها، انتماءاته العرقيَّة، جنسه، دينه، ثقافته...إلخ. بدلا من البحث عن أثر وسائل الاتِّصال الجماهيريَّة على سلوك الجمهور. فالجمهور حسبه يقوم بتلبية حاجياته الَّتي هي ممنوعة في الحياة الاجتماعيَّة أو مستحيلة عن طريق وسائل الاتِّصال الجماهيريّ و تناسى بهذا هذا التَّيَّار أنَّ وسائل الاتصال لها كذلك قدرة على خلق حاجيات جديدة للجمهور.

في هذا الإطار، نشأ ما بين سنتي 1960 و 1970 تيَّار جديد في انجلترا سُمِّي بـ "الدِّراسات الثَّقافيَّة" و الَّذي اهتمَّ بالأبعاد الثَّقافيَّة، الرَّمزيَّة و السُّوسيوسياسيَّة لظاهرة تلقِّي الرِّسالة الإعلاميَّة. و هو يعتمد في تحليلاته على علم الدَّلالة (السِّيميولوجيا) و علم الاجتماع و يأخذ بعين الاعتبار كلاًّ من الرِّسالة كما صاغها المُرسِل و الرِّسالة كما تلقاها المُرسَل إليه، فتوصَّل الباحثون و على رأسهم "ستيوارت هول" إلى نتيجة مفادها أنَّ وسائل الاتِّصال لها القدرة على فرض تمثُّلات على جمهورها الَّذي يقوم من خلالها ببناء الواقع اليوميّ .

و انطلاقا من سنوات الثَّمانينات، أخذت الدِّراسات حول التَّلقِّي منعرجا آخر يرى أنَّ ما يؤثِّر فعلا على الجمهور ليس الرِّسالة المبنيَّة و لا الرِّسالة المرسَلة و إنَّما هو الرِّسالة المتلقَّاة، لأنَّ المتلقِّي يقوم بتأويل الرِّسالة عن طريق التَّفاعل و مناقشتها مع غيره. و عليه، يعتبر الفرد عنصرا فعَّالا في العمليَّة الاتِّصاليَّة و ليس مجرَّد متلقٍّ كما كان يُعتقَد و له درجة من الحريَّة في تفسير الرَّسائل كما كان يراه الأمبريقيُّون بداية من أعمال "بول لازارسفالد" حين أبرز دور روَّاد الرَّأي في العمليَّة الاتِّصاليَّة. و من جهة أخرى، تمكَّن تيَّار "الاستعمالات و الارضاءات" من تجاوز الاتِّجاه النَّفسيّ المبالَغ فيه، و اعتبر لأوَّل مَرَّة أنَّ المتلقِّي كائن اجتماعيٌّ و ليس كائنا غير فعَّال و غير مقاوم لما يعرض عليه من خلال وسائل الإعلام (Rieffel, 2005, p. 163-167).

و فيما يخصُّ مفهوم التَّلقِّي، فإنَّه يحمل عدَّة معاني عند الباحثين في علوم الاتِّصال و علم الاجتماع الاتِّصاليّ. ففي سنة 1989، ظهر مفهوم التَّلقي بين الحقيقة و الأرجحيَّة عند "روبارت اونتمان" في كتابه المعنون "ديمقراطيَّة من دون مواطنين" و قصد ما إذا كان الجمهور يصدِّق الخبر الَّذي سمعه عن طريق وسائل الإعلام و بيَّن أن المتلقِّين يتَّقبلون المعلومة بسهولة عندما لا تتعلَّق بهم أو على الأقلِّ تَكُون متوافقة مع ما كانوا يعتقدونه، أمَّا بالنِّسبة للَّتي تتعارض معه، فهم يفضِّلون تجاهلها. فالتَّلقِّي في هذه الحالة هو العلاقة بين وسيلة الاتصال و الجمهور. و بالنِّسبة لـ "جون فيسك، فإنَّ تعدُّد الهويَّات الَّتي تَتَحدَّد بالسِّن و الجنس و غيرهما من المتغيِّرات تؤدِّي كما بيَّنه سنة 1987 في كتابه المعنون " التِّلفاز و الثَّقافة" إلى تعدُّد تأويلات الرِّسالة من طرف الجمهور، و كل واحد لديه منطق خاصٌّ به يفسِّر وفقه المضمون و يجعله يتَّخِذ وضعيَّة ما تجاهه. و يَتعيَّن على الباحث أن يستخرج التَّبريرات الَّتي تجعل كلَّ واحد يُؤوِّل الرِّسالة بشكل مُعيَّن. فمفهوم التَّلقي إذن يندرج بين التَّأويلات و الهويات. كما استَعمَل مفهوم أطر المشاركة كلٌّ من "بيتر هانت" و "سونيا ليفينجستن" لِيبيِّنوا أنَّ إعجاب الجمهور بالحصص التِّلفزيونيَّة مرتبط بالوضعيَّة الَّتي يرى المتلقِّي نفسه فيها؛ فإمَّا أن يكون مشاركا فعليًّا في البرنامج و إمَّا أن يكون مجرَّد ملاحظ. و لقد استمدَّ كل من "بيتر" و "سونيا" هذا المفهوم من أعمال "جوفمان" حول المحادثة و بيَّن فيما بعد "جون– بيار اسكنازي" و بالضَّبط سنة 1995 أنَّ الحصص تُحدِّد نوع و خصائص جمهورها ممَّا يجعل أشخاصا يتابعونها باستمرار رغم أنَّهم غير معجبين بها حتىَّ لا يُتَّهموا أنَّهم أقلُّ مستوى. في الأخير، نجد مفهوم التَّلقي كتَملُّك قدَّمه " دومينيك بولبير" سنة 1987 في كتابه "محادثات تلفزيونية"،

و رفض فيه أن تكون إشكاليَّة التَّلقي مجرَّد تأويل الرِّسالة و فضَّل البحث عن كيفيَّة استعمال الجمهور لوسائل الاتِّصال و دورها في بناء حياتهم اليوميَّة. و نجد الدِّراسات النَّقديَّة للمسلسلات الصَّابونيَّة من بين الأعمال الَّتي سلكت هذا الاتِّجاه (Esquinazy, 2002, p. 170-172).

بعد الاستطلاع الميداني، تَبيَّن لنا أن ألعاب الفيديو ذات المحتويات العنيفة لا تُؤدِّي بالضرورة إلى عنف اللاَّعبين و برزت لنا أهميَّة مؤسَّسات التَّنشئة الاجتماعيَّة، و بالخصوص الأسرة في الحَدِّ أو زيادة عنف الشَّباب هواة ألعاب الفيديو. و على ضوء هذه النَّتائج، قمنا بصياغة الإشكاليَّة مُعتمِدين على مفهوم التَّلقي بين التَّأويلات و الهويَّات، و التَّلقي كتملُّك على النَّحو التَّالي:

ما هو دور الأسرة كجماعة تأويل في تلقِّي المضامين العنيفة لألعاب الفيديو ؟

2. 2. الفرضيَّة:

تؤدِّي الأسرة كجماعة تأويل دور السَّيطرة (الهيمنة)، المفاوضة أو المعارضة في تلقِّي اللاَّعبين المضامين العنيفة لألعاب الفيديو.

3. تحديد المفاهيم و المصطلحات:

فيما يلي، سنقوم بتحديد بعض المفاهيم والمصطلحات الأساسيَّة في هذه الدِّراسة.

3. 1. ألعاب الفيديو:

ألعاب الفيديو هي لعبة مسجلة على وعاء كاسيت أو قرص (فيديوغرام) أو متوفِّرة عن طريق موزِّع مباشر (بنك المعلومات) يتطلَّب استعمالها تجهيزا تقنيًّا: شاشة، جهاز تحكُّم (جويستيك) ، لوحة المفاتيح و أحيانا منسحبة، ويعود ظهرها إلى سنة 1975 وتُشكِّل قطاعا هاما في النَّشر والطَّبع الالكترونيِّ متعدِّد الوسائط (Balle dir. et al. 1998, p. 134).

3. 2. قاعة الألعاب:

لقد عرَّف المرسوم التَّنفيذيُّ رقم 05-207 المؤرَّخ في 26 ربيع الثَّاني عام 1426 هـ الموافق لـ 04 يونيو 2005 المحدِّد لشروط و كيفيَّات فتح و استغلال مؤسَّسات التَّسلية و التَّرفيه قاعات على أنَّها « فضاء عموميٌّ موجَّه لتقديم نشاط لعب أو تسلية مجهَّز بآلات الكترونيَّة و البلياردو و الفليبر و أجهزة تسلية أخرى موجَّهة بالخصوص إلى ما يأتي:

- التَّمتُّع بنشاط اللَّعب و التَّسلية،
- تطوير الملكات الذِّهنيَّة،
- شحن روح المنافسة،
- الحصول على أوقات الرَّاحة.

يجب ألا تُولِّد الألعاب الممارَسة، بأيِّ حال من الأحوال الرَّغبة في الرِّبح لدى اللاَّعبين» (رئاسة الحكومة الجزائريّة، 2005، ص 6).

و بالعودة إلى نفس المرسوم، نجد أنَّ المشرِّع الجزائريَّ حدَّد السِّن القانونيَّ الأدنى لكلٍّ من مُستغلِّي و مستخدمي مؤسَّسات التَّسلية الَّتي تشمل قاعات اللَّعب، قاعات الفيديو، المكتبات الإعلاميَّة، نوادي الإنترنت و

المجلة الجزائرية للاتصال المجلد24 العدد01 (2022)، ص 89 ـ 100
ISSN:1111-536X EISSN:2676-1793
WWW.ACR-DZ.COM

الحظائر المائيَّة بخمسة و عشرين (25) سنة على الأقلِّ بالنِّسبة للمستغلِّين و ثمانية عشر (18) بالنِّسبة للمستخدمين (رئاسة الحكومة الجزائريّة، 2005، ص 7). إلاَّ أنَّه من الملاحظ ميدانيًّا خلال إجراء المقابلات الاستطلاعيَّة و جمع البيانات هو عدم احترام هذا الشَّرط، خصوصا فيما يَخصُّ المستخدمين.

3. 3. العنف الإعلاميّ:

يشكِّل مفهوم العنف الإعلاميّ نقطة اختلاف عند العلماء، فحتَّى الآن لم يتم التَّوصل إلى تحديده بشكل دقيق و متَّفق عليه. فبالنِّسبة "سارج تيسيرون"، يندرج ضمن العنف الإعلاميّ : «كلُّ صورة تُخوِّف بشدَّة مُشاهِدها و الَّتي تُفقِده معالمه مؤقَّتا» (Tisseron, 2001, p. 197). أمَّا عند "جورج جاربنر"، فيشمل العنف الإعلاميُّ كل أنواع البرامج الَّتي تبثُّ عبر مختلف وسائل الاتِّصال أفعالا تتعلَّق بتهديدٍ أو تتسبَّب بجرح أو قتل شخص ما، سواء كان الَّذي يقوم بأحد هذه الأفعال في حالة هجوم أو دفاع عن النَّفس، و ذلك بغض النَّظر عن الوسيلة المستخدمة. و بالنِّسبة لآخرين مثل كلٍّ من "جاي باكات" و "جاك دوجيز"، لا تُعنى الرُّسوم المتحرِّكة بهذا التَّعريف نظرا للقالب ألفكاهتيّ و غير الواقعيّ الَّذي يُقدَّم فيها العنف (Réseau Éducation-Médias, sans date) .

في هذه الدِّراسة، و انطلاقا من كون أنَّ هناك دراسات أثبتت أنَّ حتى العنف غير الواقعيّ و الفكاهيّ مثلما هو الشَّأن في الرُّسوم المتحرِّكة قد يؤدِّي إلى العنف، تبنيَّنا المفهوم الذي قدَّمه " جاربنر".

3. 4. التَّأثير:

التَّأثير هو «القوَّة الَّتي تمارسها وسائل الاتِّصال على السلوك (...) و ترتبط بالغرض الَّذي تستخدم من أجله، ما يتوقَّعه الجمهور منها و المكانة الَّتي تشغلها في حياتهم بالمقارنة مع المؤسَّسات الأخرى و كذا، مكانة الاتِّصال و العلاقات القائمة مع الحكومة، القوى الاقتصاديَّة و خاصَّة، قدرة الفنَّانين، العلماء، المبتكرين و المثقَّفين» (Balle dir. et al., 1998, p. 133-134).

من خلال هذَّا التَّعريف، نستخلص أنَّ التَّأثير هو قدرة وسائل الاتِّصال على التَّوجيه الفرديّ أو الجماعيّ للسُّلوك، و ترتبط هذه القدرة بعدة عوامل، ممَّا يعني أنَّ هذه العمليَّة ليست بسيطة أو تلقائيَّة تتَّجه فيها الرِّسالة مباشرة من المُرسِل إلى المُرسَل إليه.

3. 5. التَّلقي (التَّلقي الإعلاميّ):

كلّ تعريف للتَّلقِّي مُتبنَّى من طرف الباحث يفرض عليه طريقة محدَّدَة لبناء موضوعه، لهذا وجب عليه اختيار أحد منها قبل الشُّروع في انجاز الدِّراسة حسب الأهداف المرجوة منها (Esquenazi, 2002, p. 169-173).

بصفة عامَّة، يُعرِّف "دانيال دايان" التَّلقي على أنَّه المعنى الجديد الَّذي يعطيه المتلقِّي للنَّص المرئيّ، المسموع أو المكتوب و ليس المضمون بحدِّ ذاته(Rieffel, 2005, p. 134) .

هذه الدِّراسة، تتبنَّى مفهومي التَّلقي كما سبق و أن قلنا في الإشكاليَّة بين التَّأويلات و الهويَّات و التَّلقي كتملُّك. فالمفهوم الأوَّل يهدف إلى معرفة الأسباب الَّتي تجعل اللاَّعبين يتلقَّون بشكل معيَّن، و بالتَّحديد، خصائص الأسرة الَّتي ينتمون إليها كجماعة تأويل. أمَّا المفهوم الثَّاني، فالهدف منه كان معرفة الآثار الَّتي تترتَّب عن التَّلقي بشكل معيَّن.

المجلة الجزائرية للاتصال المجلد24 العدد01 (2022)، ص 89 ـ 100
ISSN:1111-536X EISSN:2676-1793
WWW.ACR-DZ.COM

من النَّاحية الإجرائيَّة، يمكن تعريف التَّلقي على أنَّه المعنى الَّذي يعطيه المتلقِّي للعبة من خلال تَعرُّف اللاَّعب بدرجة أعلى أو أقلّ على البنية الثُّلاثيَّة لقصَّة اللُّعبة، شخصيَّاتها و كذا الوظائف المنجزة، ممَّا من شأنه التَّأثير بدرجة أكثر أو أقل على سلوكه وفق ما تتيحه له الأسرة كجماعة تأويل من ثقافة و رقابة.

3. 6. عامل الاختطار:

حسب منظَّمة الصِّحة العالميَّة، يُعرَّف عامل الاختطار على أنَّه « كل سمة ، أو خاصيَّة أو تعرُّض شخص معيَّن من شأنه زيادة الإصابة بمرض أو المعاناة من صدمة. أهمُّ عوامل الخطر هي على سبيل المثال، نقص الوزن، ممارسة الجنس وارتفاع ضغط الدَّم وتعاطي التَّبغ والكحول، والمياه غير المأمونة، وعدم كفاية المرافق الصِّحيَّة أو الصَّرف الصَّحيّ» (OMS, Sans date).

من خلال هذا التَّعريف، نستخلص أنَّه بالنِّسبة لمنظَّمة الصِّحة العالميَّة، فإنَّ عامل الاختطار له بُعدَين: جسدي و نفسي. في حين أنَّنا نقترح في هذه الدِّراسة إضافة بعد اجتماعي لهذا المفهوم يشمل كلَّ العوامل الاجتماعيَّة الَّتي من شأنها رفع احتمال الخروج عن النَّمط السَّائد في مجتمع معين.

إنَّ الهدف من هذا الاقتراح هو تقديم مقاربة منهجيَّة أكثر مرونة ممَّا نجده عند دراسة الأسباب. حيث أنَّ العلاقة السَّببيَّة بين متغيِّرين أو أكثر في العلوم الصَّلبة تسمح بوضع قوانين عالميَّة تتمتَّع بدرجة معتبرة من الدِّقة و الثَّبات، على عكس العلوم الاجتماعيَّة و الإنسانيَّة الَّتي يكون فيها سبب حدوث ظاهرة في مجتمع ما ليس شرطا لحدوثها في مجتمع آخر أو حتى في نفس المجتمع بتغيُّر الزَّمن. فالحديث إذن في هذه الحالة عن عامل الاختطار يبدو لنا أنسب مع الطبيعة المتغيِّرة لموضوع البحث في العلوم المرنة .

من النَّاحية الإجرائيَّة، تندرج ضمن عوامل الاختطار كل خصائص الأسرة كجماعة تأويل(مستوى التَّعليم المنخفض، أساليب التَّنشئة الاجتماعية غير السَّويَّة، عدم الرقابة على ألعاب الفيديو من حيث الزَّمان، المكان و المحتوى...الخ.) و الَّتي من شأنها رفع احتمال إتِّباع هواة ألعاب الفيديو العنيفة سلوكا عنيفا أو عدوانيًّا.

3. 7. المتلقِّي:

المتلقّي هو ذلك الشَّخص الَّذي تُوجَّه له الرِّسالة أو المعلومة سواء عن قصد أو غير قصد و الَّذي يقوم بإعطائها معنى و تأويلها حسب ما يمتلكه من رصيد لغويّ و ثقافيّ و معرفيّ و اجتماعيّ...الخ. يتمُّ اكتسابه منذ الطُّفولة (Gillequin-Maarek et Soleilhac, 2002, p. 18).

على ضوء هذا التَّعريف، نستنتج أنَّ التَّلقي مرتبط بالتَّنشئة الاجتماعيَّة و مختلف مؤسَّساتها الَّتي تساهم فيها.

3. 8. التَّنشئة الاجتماعيَّة:

في البداية، عَرَّف علماء الاجتماع التَّنشئة الاجتماعيَّة على أنَّها العمليَّة الَّتي يتأقلم بواسطتها الإنسان مع محيطه الاجتماعيّ و يكتسِب بها المعايير الَّتي يَسِير وفقها حسب منطلقين. الأوَّل، هو حاجة الفرد للتَّماثل مع مجتمعه والثَّاني، إدراكه لضرورة تَكييف سلوكه مع التَّوقُّعات الخارجيَّة للحصول على القبول من طرف بقيَّة أفراد مجتمعه.

و في منتصف القرن العشرين، ظهرت فكرة جديدة عند علماء الاجتماع مفادها أن التَّنشئة الاجتماعيَّة قد لا تُحدِّد السُّلوك الفرديَّ و المعتقدات. وذهب التَّفاعليُّون إلى أبعد من ذلك باعتبارهم أنَّ التَّنشئة الاجتماعيَّة عمليَّة تفاعليَّة يُؤثِّر فيها المجتمع على الفرد و الفرد على المجتمع (ألعمر، 2006، ص 388-389).

3. 9. جماعات التَّأويل:

عبارة عن جماعات تتشكَّل على مدار الأعمار، تتكوَّن من أشخاص فاعلين يحيطون بأفراد العمليَّة الاتصاليَّة و يساهمون في تأويل المتلقِّي لرسالة المُرسِل .(Sfez, 2017, p. 124)

3. 10. الأسرة:

تُعرَّف الأسرة حسب المفهوم المتعارف عليه أكثر و الَّذي قدَّمه "جورج موردوك" على أنَّها مجموعة تتميَّز بإقامة مشتركة و تآزر البالغين من الجنسين و الأطفال الَّذين أنجبوهم أو تبنَّوهم.

من النَّاحية البنيويَّة أو الشَّكليَّة، يمكن تصنيف الأسرة حسب نمط تركيبها، نمط تشكيلها و نظام انتسابها. فحسب المعيار الأوَّل، توجد عائلة نوويَّة تتشكَّل حصريًّا من الزَّوجين و أبناءهم غير المتزوِّجين، في حين أنَّ الأسرة الممتدَّة تشمل، كليًّا أو جزئيًّا، وحدتين أوليتين أو أكثر. أمَّا حسب المعيار الثَّاني، فإنَّنا نجد ما يسمى بالزَّواج المرتَّب و الَّذي يكون فيه اختيار الشَّريك مبنيًّا على قواعد اجتماعيَّة ضمنيَّة أو إرادة الوالدين، و زواج التَّجاذب الَّذي يعود فيه قرار الزَّواج و اختيار الشَّريك إلى الزَّوجين. و فيما يخصُّ المعيار الثَّالث، نجد النَّسق أحادي النَّسب يُلحَق فيه الأبناء إلى جماعة الأولياء من الأمّ أو الأب، في حين أنَّ النَّسق المختلط فهو يمزج بين النَّسبين.

من النَّاحية الوظيفيَّة، نجد عادة العائلة– المؤسَّسة الَّتي تتميَّز بها المجتمعات التَّقليديَّة و الَّتي تقابلها في المجتمعات المعاصرة العائلة الزَّوجية. فالعائلة– المؤسَّسة عبارة عن مجموعة تخضع لرقابة الطَّائفة أو من الأقرباء من النَّسب و هدفها الأساسيُّ الإنتاج الاقتصاديُّ و أمن الأفراد. أمَّا العائلة الزَّوجيَّة فإنَّ وظيفتها الأساسيَّة تتمثَّل في الحفاظ على التَّوازن الاجتماعيّ و العاطفيّ لأفرادها (Boudon et al., 2005, p. 96-97).

3. 11. الشَّباب:

يعتبر الشَّباب مرحلة عمريَّة تمتدُّ من الطُّفولة حتَّى سِنِّ الرُّشد. هذا التَّعريف أقرب لمرحلة نمو فيزيولوجيَّة و نفسيَّة أكثر ما هو مركز اجتماعيٌّ. و عليه، فإنَّ ما يُسمَّى بالشَّباب يختلف بشكل ملحوظ بين المجتمعات. ففي المجتمعات التَّقليديَّة، فإنَّ الشَّباب هو مرحلة قصيرة و محدَّدة مرفوقة بطقوس انتقاليَّة و احتفالات موجِّهة للدخول في هذه المرحلة، تعطي للأشخاص مراكز واضحة و معترف بها (Boudon et al., 2005, p. 129).

4. المقاربة النَّظريَّة للدِّراسة وأدواتها المنهجيّة:

ارتكزت هذه الدِّراسة من النَّاحية النَّظريَّة على «نموذج نص– قارئ» من جهة وعلى نموذج نظريٍّ بنيناه من خلال مجموعة من المعارف النَّظرية ونتائج الاستطلاع و الَّذي سمَّيناه «النَّموذج المثاليّ لدور الأسرة كجماعة تأويل».

بالنِّسبة لـ «نموذج نص– قارئ»، فهو يلخِّص المبادئ الأساسيَّة الَّتي تقوم عليها دراسات التَّلقي مهما كانت الإشكاليَّة الَّتي تطرحها و هي:

المجلة الجزائرية للاتصال المجلد24 العدد01 (2022)، ص 89 ـ 100
ISSN:1111-536X EISSN:2676-1793
WWW.ACR-DZ.COM

- انطلاق الباحث من فكرة أنَّ معنى النَّص الَّذي يفهمه المتلقُّون لا يشكِّل جزءا كبيرا من النَّص. فالتَّلقي ليس امتصاصا للمعاني المبنيَّة مسبقا، بل هو بناء للمعنى. فدراسة النَّص و القارئ من الرِّسالة المرسلة مرفوضة.
- يكون هذا الرَّفض من خلال التَّخلي عن كلِّ نموذج تأويل يمنح الأفضليَّة لمعرفة المحلِّل. فمهما كانت للمحلِّل معرفة بالنَّص، فهذا لا يسمح له في كل الأحوال بالتَّنبُّؤ بالتَّأويلات الَّتي سيحصل عليها.

– بمجرَّد الاعتراف باختلاف الأطر الَّتي يتمُّ فيها التَّأويل و تعدُّد الرُّموز داخل نفس المجموعة اللُّغويَّة و الثَّقافيَّة، فلا يبقى أيُّ سبب ليكون التَّأويل مساويا للمعنى الَّذي قصده المرسل.

– ترتبط الدِّراسات حول التَّلقي بصورة فعَّالة حول الجمهور. فبالإضافة إلى كون المتلقِّي قادرا على أن يعطي تأويلات غير متوقَّعة للنَّص، فإنَّه كذلك قادر على مقاومة الأفكار الإيديولوجيَّة الَّتي تحملها الرِّسالة عن طريق رفضها أو حتَّى قلبها .

– ننتقل من مُرسَل إليه غير فعَّال و أبكم إلى متلقٍّ ناهيك عن كونه فعَّال، فهو مندمج بشكل كبير. تتمُّ عملية التَّلقي داخل بيئة مليئة بجماعات التَّأويل.

– يمكن في الأخير تعريف التَّلقي على أنَّه اللَّحظة الَّتي تبنى فيها المعاني الجديدة للنَّص من طرف المتلقِّين، و بالتَّالي يكون التَّلقي عبارة عن تأويلات النَّص و ليس النَّص بِحَدِّ ذاته، أي أنَّ التَّلقِّي عبارة عمَّا فهمه الجمهور و ليس ما قصده المُرسِل. فما يؤثِّر فعلا ليس المضمون كما صاغه المُرسِل، بل هو المضمون كما تلقَّاه المتلقِّي في الأخير (Dayan, 1992, pp. 144-145).

أما فيما يخص النَّموذج المثاليّ لدور الأسرة كجماعة تأويل، فهو محاولة لتصنيف الأدوار وفق مجموعة من الخصائص الَّتي تميِّز كلَّ أسرة، بحيث أنَّنا حسب المفهوم الفيبري، لا نتوقع التَّطابق التَّام بينها وبين ما هو موجود في الواقع، بل إنَّه كلَّما اقتربنا من الخصائص اقتربنا أكثر من أداء الدَّور.

و عليه، يمكن لنا القول أنَّ دور جماعات التَّأويل يكمن في السَّيطرة (الهيمنة)، المفاوضة أو المعارضة.

– **دور السَّيطرة (الهيمنة):** و يقصد به تبنِّي الرِّسالة المصاغة من المُرسَل و دعم محتواها سواء بشكل مباشر أو غير مباشر، ممَّا يجعل الرِّسالة المتلقَّاة تميل أكثر إلى المتطابقة معها.

– **دور المفاوضة:** و يعني تكييف المحتوى و تعديله عن طريق فرض الرَّقابة على المحتويات و مفاوضتها.

– **دور المعارضة:** و يتمثَّل في إبعاد المتلقِّي عن التَّعرُّض لمحتوى الرِّسالة المرسلة عن طريق منعه من التَّعرض إليها.

وعليه، فيمكن تعريف دور جماعات التأويل إجرائيا على أنَّها نتيجة لمجموعة من الأفعال و المميِّزات الَّتي تتمتَّع بها أسرة اللاَّعب و الَّتي من شأنها أن تُوصِل إليه مضمون اللُّعبة العنيفة كما هي، تُغيِّرها أو تحجبها عنه.

بالنِّسبة للمنهجية المتَّبعة في الدِّراسة، فهي تتعلَّق سواء بالمبحوثين أنفسهم، أو الألعاب الَّتي اختاروها.

فيما يخصُّ تحليل محتوى لعبة الفيديو الَّتي اختارها كلُّ مبحوث فتتمثَّل في التَّحليل البنيويّ الَّتي كانت بدايتها من خلال أعمال "فلاديمير بروب" الَّذي قام سنة 1928 بتحليل مجموعة من القصص الرُّوسيَّة، فتوصَّل إلى أنَّ كلَّ النُّصوص لها نفس البنية، و هي:

الوظيفة: و هي الفعل الَّذي تقوم به الشَّخصيَّة، و من بينه، الابتعاد، العقاب، الامتنان...الخ.

المجلة الجزائرية للاتصال المجلد24 العدد01 (2022)، ص 89 ـ 100
ISSN:1111-536X EISSN:2676-1793
WWW.ACR-DZ.COM

الشَّخصيَّات: و هي خمسة أنواع: الشِّرير، البطل، المساعد (مساعد البطل)، المتبرِّع و البطل غير الحقيقيّ. و لقد أضاف "كلود بريموند" إلى ما جاء به "بروب" أنَّ كلَّ قصَّة تتكوَّن من بنية ثلاثيَّة هي: الحالة الأوَّليَّة، العامل المشوِّش و الحالة النِّهائيَّة (Bruno, 2007, pp. 56-57).

فمن خلال هذه الدِّراسة، قدَّمنا محتوى اللُّعبة من خلال استخراج الشَّخصيَّات الموجودة فيها، المهام المطلوب انجازها من طرف اللاَّعب و بنيتها الثَّلاثيَّة. و لأجل هذا الغرض، اعتمدنا من النَّاحية العمليَّة على الموقع الرَّسميّ لبلاي ستايشن و المواقع الرَّسميَّة لمطوِّري الألعاب...الخ من أجل الحصول على كيفيَّة تقديمها للُّعبة و هو ما يمثِّل الرِّسالة المُرسلَة كما صاغها المُرسِل بشكل صريح، وهذا بغرض مقارنتها مع الرِّسالة المتلقَّاة.

بالنِّسبة لتقنية جمع البيانات حول المبحوثين أنفسهم، فقد اخترنا منهجيَّة سرد التَّلقِّي الاستذكاريّ الَّتي تعتمد على المقابلات، و هو ما يتوافق مع المنهج الكيفيّ الَّذي فرضته أهداف الدِّراسة و طبيعة الموضوع، كما أنَّنا استخدمنا المقابلة مع الأولياء بهدف معرفة الآثار الَّتي ترتبت عن اللَّعب بألعاب فيديو عنيفة و وصف الأسرة كجماعة تأويل.

و فيما يخصُّ مشكلة المدَّة الزَّمنيَّة الَّتي يبقى فيها المبحوث محافظا عن ذكرياته المتعلِّقة بالرِّسالة المتلقَّاة و تعرُّضه للنِّسيان بفعل الوقت، فلقد حاولنا تفاديها عن طريق اختيار قدر الإمكان فئة اللاَّعبين لغاية تاريخ إجراء المقابلة على الأقلّ. و تعتبر هذه التِّقنية أكثر ملائمة مع موضوع التَّلقِّي لأنَّها سمحت للاَّعبين في مرحلة أولى التَّعبير بحرِّية عن مضمون الألعاب بأقلّ قدر ممكن من تدخُّل الباحث، ثمَّ تمَّ التَّفصيل في أجوبتهم بتوجيه منه. وبعد هذا، استخدمنا تقنية تحليل المحتوى كتقنية مكمِّلة من أجل استنطاق البيانات المجموعة و إعطائها معنى.

ولقد تمَّ اختيار أفراد العيِّنة عن طريق الانتقاء الموجَّه، أي، انطلاقا من مجموعة من الخصائص المشتركة بينهم. ولقد استهدفنا فئتين بغرض إجراء مقارنة بينهما و هي فئة اللاَّعبين بألعاب فيديو عنيفة من جهة، و فئة غير اللاَّعبين من جهة أخرى. أمَّا بالنِّسبة لسِنِّهم،فلقد تمَّ تحديده مبدئيًا ما بين ستَّ (06) إلى تسعة عشر (19) سنة، مع إعطاء الأولويَّة في البحث لمن هم أقلُّ سنًّا، و هي تمثِّل من سكَّان ولاية بجاية إلى غاية 31 دسيمبر 2015 حوالي 180 247 نسمة، أي في حدود 25.77% من السَّكان مع العلم أنَّ لإحصائيَّات المتوفِّرة ضمَّت الفئة العمريَّة من 5 إلى 19 سنة (مديرية البرمجة و متابعة الميزانية لولاية بجاية، 2017، ص. 16).

أمَّا بالنِّسبة لحجم العيِّنة، و نظرا لكونها غير احتماليَّة، فلقد حُدِّد من خلال معيار يتمثَّل في الحصول على أفراد عيِّنة تقوم أسرهم بمختلف الأدوار الثَّلاث المفترضة (Angers, 2014, p. 112). و عليه، فإنَّ العينة قصديَّة، تتكوَّن من 17 لاعبا شارك في مقابلاتهم فرد واحد بالغ على الأقلّ من عائلاتهم، أربعة منهم ينحدرون من مناطق ريفيَّة، و 13 من مناطق حضريَّة. أمَّا سِنُّهم، فقد كان فعليًا ما بين 5 سنوات و 15 سنة.

أمَّا بالنِّسبة للألعاب، فلقد تُركت الحرِّية لكلّ لاعب في اختيار لعبة عنيفة يمارسها، أمَّا غير اللَّاعبين، فلقد اقترحنا عليهم لعبة بعدما لم يتمكنوا من إيجاد واحدة بسبب عدم ممارستهم لها. وعليه، تحصلنا على خمسة ألعاب هي: لعبة سرقة السَّيَّارات الكبرى 5، لعبة سرقة السَّيَّارات الكبرى: سان أندريس، نداء الواجب: المهمَّة السَّوداء 3، المصارعة العالميَّة التَّرفيهيَّة : المواجهة العنيفة ضدَّ الخام 2011 و مصَّاص الدِّماء 4.

6. نتائج البحث:

المجلة الجزائرية للاتصال المجلد24 العدد01 (2022)، ص 89 ـ 100
ISSN:1111-536X EISSN:2676-1793
WWW.ACR-DZ.COM

بعد قراءة تحليليَّة لعمليَّة التَّلقِّي حالة بحالة ومقارنة نتائج المبحوثين (أنظر دالي، 2019، ص 136– 269)، تمكَّنا من تقديم قراءة كُلِّيَّة للحالات الَّتي شملتها الدِّراسة.

فيما يخصُّ الرَّقابة على المكان، تبيَّن أنَّ الدَّولة الجزائريَّة كإحدى جماعات التَّأويل قامت عن طريق المؤسَّسة التَّشريعيَّة بِسنِّ قانون يُحدِّد السِّن الأدنى المسموح به للشَّباب لدخول قاعة الألعاب، لكنَّها لا تعمل على السَّهر على تطبيقه، بدليل أنَّ حتَّى القاعات الَّتي تقع مثلا قرب مراكز الشُّرطة لا تجد أيَّ حرج في استقبال أيَّة فئة عمريَّة. كما أنَّ مسيِّري القاعات أنفسهم و الَّذين يمكن اعتبارهم كجماعة تلقِّي أخرى لا يرفضون إلاَّ استقبال اللاَّعبين الَّذين يثيرون المشاكل داخل القاعة، ممَّا يعني أنَّ رقابتهم على المكان ليست مطلقة لأنَّها تستهدف نوعا واحدا فقط من الجمهور، و غير مباشرة لأنَّ الهدف منها هو تفادي حدوث شجارات قد تؤدِّي إلى تجميد نشاطهم التِّجاري، مع العلم أنَّ منهم من يمارس نشاطه دون رخصة. أمَّا الأسر كجماعة تلقٍّ ثالثة، فهي منقسمة ما بين الَّتي لا يشكِّل بالنِّسبة لها دخول أبنائها القاعة مشكلا و الَّتي ترفضه. بالنِّسبة لهذه الأخيرة، فإنَّها في الغالب لا تترك أبناءها يرتادون قاعات الألعاب ليس من باب رقابة المضامين بحدِّ ذاتها و الَّتي في غالب الحالات الَّتي قابلناها تجهل مضمون الألعاب الَّتي يلعبها أبناؤهم، بل خوفا عليهم من مختلف الاعتداءات أو التَّأثُّر بسلوك مرتاديها الآخرين. و لقد أثَّر الانحدار الجغرافيُّ على الرَّقابة على المكان، حيث أنَّ كل العائلات الَّتي تتواجد القاعات قرب المنزل لم تمانع من دخول أبنائها إليها، و هم من سكان المدن، ممَّا يعني أنَّ الرَّقابة على المكان هي كذلك قد تكون مباشرة بالنِّسبة للأسر الَّتي تؤدي دور المعارضة أو غير مباشرة مادامت لا تهدف إلى رقابة المضمون بالنِّسبة للعائلات المسيطرة و المفاوضة.

بالنسبة للرَّقابة على الوقت، تبيَّن أنَّ الأسر الَّتي تؤدِّي دور المعارضة هي فقط الَّتي تراقب وقت اللَّعب بشكل مباشر عن طريق منع أبنائها بصورة قصدية من التَّعرض تماما لمحتويات ألعاب الفيديو حتَّى لا يتأثَّروا بها. أما بالنِّسبة لباقي الأسر، فهي غالبا تراقب الوقت بشكل غير مباشر و هذا من أجل استغلاله في المراجعة أو الخوف من الإصابة بمرض بسبب التَّعرض المستمر للشَّاشة أو حتَّى مراقبة الميزانيَّة المخصَّصة للتَّرفيه، و لكن ليس خوفا من تأثيرها عليهم .

هذا الأمر يقودنا للحديث عن الرَّقابة على المضمون. فعلى نطاق البيئة الاجتماعيَّة الأوسع للاَّعبين، فإنَّ سوق ألعاب الفيديو يتَّسم بالفوضى و عدم تحديد معالمه، فهي نشاط تجاري منتعش في السُّوق السَّوداء أكثر من السُّوق الرَّسميِّ، ممَّا أثَّر على إمكانيَّة توفير معطيات رسميَّة حول الألعاب و اللاَّعبين، حيث أنَّه يمكنهم الحصول عليها مقلَّدة و بسعر في متناول الجميع، عكس النُّسَخ الأصليَّة. و بهذا نقول أنَّ المحيط الاجتماعيَّ يمنح في المستوى الأوَّل قابليَّة الوصول إلى المضامين العنيفة و انتشارها وسط مختلف الفئات العمريَّة و الاجتماعيَّة رغم أنَّ مطوِّري تلك الألعاب لم يستهدفوهم في الأصل على الأقلِّ بشكل علنيٍّ. أمَّا على نطاق البيئة الاجتماعيَّة القريبة، فلقد وجدنا أنَّ الأسر المهيمنة تجهل حتَّى مضمون هذه الألعاب و ما تحتويه، لهذا، فهي لا تُكوِّن في هذا السِّياق حاجزا بين المحتوى العنيف و أبنائها. و تلعب جماعة الرِّفاق و الأقران كذلك دورا مقرِّبا للاَّعبين من المضمون، حيث أنَّ اللَّعب مع صديق أو أخ من الأقران من شأنه أن يؤدِّي هذا الدَّور بِعدَّة أوجه مثل التَّعاون في اللَّعب، تخطِّي المستويات الصَّعبة لبعضهم البعض، تبادل الخبرات، دفع مستحقَّات اللَّعب

المجلة الجزائرية للاتصال المجلد24 العدد01 (2022)، ص 89 ـ 100
ISSN:1111-536X EISSN:2676-1793
WWW.ACR-DZ.COM

في القاعة...إلخ. أمَّا مسيِّرو القاعات، فهم كذلك لا يفرضون أيَّة رقابة عن المضمون، فيكفي أن يدفع اللاَّعب مستحقَّات اللَّعب حتَّى يختار أيَّة لعبة متوفِّرة دون مراعاة للحدِّ الأدنى المسموح به للسِنّ.

و لعلَّ أبرز ما جاء في نتائج هذا البحث هو الخاصيَّة المشتركة للأسر و الَّتي تتمثَّل في عدم إتقانها للغة الألعاب الَّتي تكون متوفِّرة إمَّا باللُّغة الانجليزيَّة أو الفرنسيَّة، ممَّا يشكل حاجزا بين المُرسِل و المتلقِّي رغم نقص الرَّقابة في حالات أو انعدامها حتَّى في حالات أخرى. و هنا تظهر خصوصيَّة المجتمع الجزائريّ بصفة عامَّة كجماعة تأويل بخصائصه اللُّغوية –مقارنة بالمجتمعات الغربيَّة– و الَّذي لا يمنح للاَّعب رصيدا لغويًّا يسمح له بالوصول إلى الرِّسالة العنيفة حتَّى و إن كانت متاحة له مبدئيًّا. كمَّا أنَّ الوضع الأمنيَّ في البلد و القوانين المعمول بها لا تسمح بانتشار السِّلاح النَّاري داخل أوساط الأسر و الَّذي هو أداة أساسيَّة في الألعاب العنيفة، و بالتَّالي وصوله إلى متناول اللاَّعبين، ممَّا يجعل تقليدها على غرار ما حصل في أمريكا، فرنسا، ألمانيا...الخ. غير ممكن على الأقلِّ على المدى القريب. و لعلَّ هذا ما جعل لعبة المصارعة العالميَّة أسهل للتَّقليد لأنَّها تعتمد أساسا على القوَّة البدنيَّة و الَّتي هي متاحة لكلِّ اللاَّعبين الَّذين استجوبناهم على الأقلِّ مقارنة بمن يعتدون عليهم. و في هذا الصَّدد، اهتمَّت هذه الدِّراسة بدراسة آثار هذه الألعاب على توجُّه الشَّباب نحو السُّلوك العنيف، و هذا بالاعتماد على تقييم أوليائهم قبل و بعد اللَّعب، حيث شكَّل جهل الأولياء للمحتويات عائقا للوصول إلى الدِّقة المطلوبة. و رغم هذا، فلقد توصَّلنا إلى نتيجة مفادها ترافُق اللَّعب بألعاب عنيفة مع العنف في سلوك اللاَّعبين بدرجات مختلفة، حيث كانت العائلات المنتجة للعنف بحدِّ ذاتها عن طريق تبنّي أساليب تنشئة اجتماعيَّة تتَّسم بالقسوة ، الإهمال أو التَّذبذب بالإضافة إلى عدم استقرار العلاقات الأسريَّة، و العائلات الَّتي تتشكَّل من عدَّة أبناء متقاربين في السِّن هي من أقرَّت بعنف اللاَّعبين أكثر، و هو ما يمكن تفسيره بصعوبة رقابتهم بسبب كثرة عددهم مقابل قلَّة عدد الأشخاص البالغين الَّذين يوجِّهونهم أو يقدِّمون نموذجا سلوكيًّا غير عنيف. و كلَّما زادت الرَّقابة و استقرار الجوِّ العائليّ قلَّ عنف اللاَّعبين رغم تعرُّضهم لدرجة من عنف محتويات ألعاب الفيديو، و بهذا نستخلص أنَّ ألعاب الفيديو العنيفة ليست أسباب العنف، بل هي عوامل اختطار من شأنها أن تجعل الشَّباب قد يتبنَّون سلوكا عنيفا أو عدائيًّا متَّى توفَّرت الفرصة. و مهما يكن، لا يمكن الجزم بتأثير هذه الألعاب الَّتي اختارها اللاَّعبون، على اعتبار أنَّهم يتعرَّضون لمحتويات عنيفة أخرى سواء في ألعاب أخرى أو وسائل اتِّصال غيرها. كما أنَّه قد تكون هناك عوامل أخرى لم تتطرَّق لها هذه الدِّراسة كالوضع الاقتصاديّ و الفروق الفرديَّة... الخ. (دالي، 2019، ص 269–272).

4. خلاصة:

على ضوء النَّتائج المتحصَّل عليها، تبيَّن أنَّ الأسرة كجماعة تأويل قد تؤدِّي فعلا دور السَّيطرة (الهيمنة)، المفاوضة أو المعارضة في تلقِّي اللاَّعبين المضامين العنيفة لألعاب الفيديو. فهي إمَّا تقرِّب اللاَّعب من المضمون العنيف عن طريق انعدام الرَّقابة و العمل على إنتاج العنف، أو تفاوضه عن طريق تقبُّل جزء من الرِّسالة بعدم منع التَّعرُّض لمحتواها و لكنَّها تفاوضها، و إمَّا تعارضها عن طريق منعها تماما عن اللاَّعبين و العمل على الابتعاد عن كل أشكال العنف.

و على ضوء ما توصَّل إليه هذا البحث و حدوده، تتبيَّن لنا أهمِّيَّة القيام بدراسات طولانية متعدِّدة التَّخصُّصات في نفس الموضوع و على عيِّنة ثابتة من اللاَّعبين و مختلف جماعات التَّأويل من أجل الأخذ بعين الاعتبار العوامل الاجتماعيَّة، الفرديَّة، العصبيَّة و حتَّى اللُّغويَّة الَّتي لا يمكن الفصل بينها للوصول إلى فهم أشمل لدراسة أثر الألعاب العنيفة على الشَّباب، و هذا عن طريق المزج بين مختلف المناهج كالمقابلة و الملاحظة من أجل المقارنة بين الرِّسالة المرسَلة و الرِّسالة المتلقَّاة، و الاستبيان خاصَّة من أجل قياس الأثر.

الإحالات والمراجع:

المراجع باللُّغة العربيَّة:

1. العمر، معن خليل. (2006). معجم علم الاجتماع المعاصر، ط 1. عمان: الشُّروق.
2. دالي، كنزة. (2019). دور جماعات التَّأويل في تلقّي الشّباب للرّسالة الإعلامية العنيفة في الجزائر: دراسة حول ألعاب العنيفة. رسالة دكتوراه غير منشورة، كلية العلوم الاجتماعية، جامعة الجزائر 2، بوزريعة.
3. رئاسة الحكومة الجزائريّة. (2005). الجريدة الرَّسميَّة للجمهوريَّة الجزائريَّة الدِّيموقراطيَّة الشَّعبيَّة: المرسوم التَّنفيذيّ رقم 05-207 المؤرَّخ في 26 ربيع الثاني عام 1426 هـ الموافق لـ 04 يونيو 2005 المحدِّد لشروط و كيفيَّات فتح و استغلال مؤسَّسات التَّسلية و التَّرفيه. (العدد 39). الجزائر.
3. مديرية البرمجة و متابعة الميزانية لولاية بجاية. (2007). الدَّليل الإحصائيّ لولاية بجاية. بجاية.

المراجع باللُّغة الفرنسيَّة:

1. Angers, M. (2014). Initiation pratique à la méthodologie des sciences humaines (6ème éd.). Québec : Les éditions CEC.
2. Balle, F dir. et al. (1998). Dictionnaire des médias (1ère éd.). Paris : Larousse.
3. Boudon, R. et al. (2005). Dictionnaire de sociologie (2ème éd.). Paris : Larousse.
4. Bruno, O. (2007). Les sciences de la communication : Théories et acquis (1ère éd.). Paris : Armand Colin.
5. Dayan, D. (1992). Les mystères de la réception. [version électronique]. *Le Débat*, n° 71, p. 141-157.
6. Esquinazy, J- P (2002). L'écriture de l'actualité : Pour une sociologie du discours médiatique (1e éd.). Grenoble : PUG.
7. Gillequin-Maarek, C. et Soleilhac, N. (2002). Guide de la communication (1ère éd.). Paris : Delagrave Éditions et Centre Régional de la Documentation Pédagogique de Midi- Pyrénées.
8. Organisation Mondiale de la Santé. (2014). Facteurs de risque. http://www.who.int/topics/risk_factors/fr/
9. Réseau Éducation-Médias. (2011). Recherche sur les effets de la violence dans les médias. http:www.media–awareness.ca/francais/enjeux/violence/recherche_effet
10. Rieffel, R. (2005). Sociologie des médias (2ème éd.). Paris : Ellipses.
11. Sfez, L. (2017). La communication (9ème éd.). Paris : Que sais-je?.
12. Tisseron, S. (2001). L'intimité surexposée (1ère éd.). Paris : Rasmay.