جـــامعـــة علي لونيسي البليدة2
مخبر الجريمة والانحراف بين الثقافة والتمثلات الاجتماعية
مجلة سوسيولوجيا الجريمة
للبحوث والدراسات العلمية في الظواهر الاجرامية
رقم الإيداع القانوني ر د م د: 2716-7976

-

دراسة نقدية لأطروحة دكتوراه

العنف الافتراضي وانعكاساته على سلوك المراهق ... بحث إمبريقي بمواصفات تقنية عالية

A critical study of a doctoral thesis

Virtual violence and its repercussions on adolescent behavior ... an empirical research with high technical specifications

أ.د فلاق أحمد

كلية الاعلام والاتصال، جامعة الجزائر3

ملخص

يهدف هذا المقال إلى تقديم رؤية نقدية لأطروحة دكتوراه في عوم الاجتماع الجنائي، أعدتها وناقشتها في 2016 الباحثة محمودي رقية والمعنونة "العنف الافتراضي في الألعاب الإلكترونية العنيفة وانعكاساته على سلوك المراهق دراسة ميدانية بولاية بالبليدة. الرؤية هذه ليست بأي حال من الأحوال محاكمة للدراسة بقدر ما هي تبصير بنقاط القوة والضعف فيها لتعميم الفائدة على الطلبة المقبلين على إنجاز أطروحات دكتوراه سواء في موضوع مماثل أو أي موضوع آخر، طالما أن الملاحظات المقدمة تتناول الجوانب المنهجية والشكلية والموضوعاتية.

الكلمات الدالة: العنف الافتراضي، الألعاب الالكترونية ، سلوك المراهق.

Abstract

This article aims to provide a critical view of a doctoral thesis in criminal sociology presented and defended in 2016 by researcher Mahmoudi Reguia entitled "Virtual violence in electronic games and its repercussions on adolescent behavior, empirical study in the willaya of Blida ". This vision is in no way a process of the thesis, but a clarification of these strengths and shortcomings for the interest of doctoral students, as long as the observations relate to the methodology and the formal and thematic aspects.

Keywords*:* Virtual violence, electronic games, adolescent behavior.

جـــامعـــة علي لونيسي البليدة2
مخبر الجريمة والانحراف بين الثقافة والتمثلات الاجتماعية
مجلة سوسيولوجيا الجريمة
للبحوث والدراسات العلمية في الظواهر الاجرامية
رقم الإيداع القانوني ر د م د: 2716-7976

مقدمة :

بدأت الدراسات التي تتناول العوالم الافتراضية التي تخلقها التكنولوجيات الجديدة للإعلام والاتصال تتزايد في الجامعة الجزائرية التي تحاول أن تكون ملتصقة بالمجتمع وبمختلف الظواهر التي تطرأ وتتطور فيه. ومع أن البداية كانت محتشمة في العقد الماضي، وتتسم بنمطية تلك الدراسات التي أسرت نفسها ضمن دائرة الذعر الأخلاقي كما يسميها الدكتور نصر الدين العياضي(1)، إلا أنها تفرض نفسها بشكل متصاعد، خصوصا مع بروز جيل جديد من الباحثين تستهويه هذه التكنولوجيات إلى الحد الذي جعلته ملاحظا مشاركا في مختلف الظواهر التي أنتجتها. وهو بذلك يقدم رؤيتين، داخلية وخارجية بحلة علمية، تحاول سبرها.

من هذه الأطروحات التي يمكن وصفها ب"الطموحة" إلى حد "الطمع" في الإحاطة بها بأكبر قدر ممكن من التفكيك والتحليل، أطروحة الدكتورة محمودي رقية حول العنف الافتراضي وانعكاساته على سلوك المراهق(2)، الدراسة جرت بمنطقة البليدة، وتوصلت فيها الباحثة إلى نتائج مهمة يمكن الاستفادة منها من عدة أوجه.

إشكالية الأطروحة ... وضوح وتذبذب :

حرصت الباحثة قبل طرح إشكاليتها، استعراض أسباب اختيار الموضوع. وبدا واضحا ثقل الجانب الذاتي على عملية الانتقاء هذه، حيث وضعت في أول هذه الأسباب الذاتية، تجربة شخصية لها تأملت فيها النشوة التي انتابت قريبها وهو يصيح بأنه "قتل كل العرب والمسلمين .."(3) وهنا يبدو واضحا ثقل الجانب الذاتي على الدراسة، حيث نحس من حين لآخر بنفس الملاحظات التي توجه إلى هذا النوع من الدراسات الكمية الإمبريقية(4)، وهي أنها تسعى إلى تأكيد الفرضيات بدل اختبارها. فهي تنحو في هذا، وهو ما سنلاحظه لاحقا، مسارا يظهر تبنيا للفرضيات وليس طرحا لها، وهو من المحاذير التي لابد أن يتلافاها الباحث كونها قد تقوده إلى الخروج من دائرة التقصي إلى دائرة التبرير.

في عملية بناء الإشكالية، لجأت الباحثة إلى مسار واضح وإن كان متذبذبا من حين لآخر. المسار ينطلق من مفهوم اللعب في حد ذاته، لتنتقل بعدها لتفكيك عملية الانغماس التي تحصل في اللعب الافتراضي لشرح عملية

التعلق التي تحصل بين اللاعب وعوالم اللعبة، لكنها من حين لآخر تخرج عن المسار إلى استعراض المعطيات والمعلومات، عن انتشار الألعاب ومسار إنتاج هذه الألعاب. ويمكن تفهم هذا التذبذب في رغبة الباحثة إظهار استحقاق الموضوع للبحث، لكن هذا الإظهار لا يجب أن يحيد بنا عن فكرة الإشكالية التي تعد بناءً مفاهيميا بالدرجة الأولى وبمسار واضح لا استرسال عشوائي فيه. وعلى العموم يمكن اعتبار أن الباحثة وفقت إلى حد بعيد في بناء إشكاليتها معتمدة مقاربة تحليلية للعب الافتراضي ومرورا بمبادئ الانغماس التي يعتمدها مصممو الألعاب. ولعل ما يعاب عليها أيضا إفراطها في استخدام عبارات قيمية، أو أحكام، قد تلمح بغير ما قصد إلى أنه يجب التوقف عن قراءة الأطروحة لأن النتائج صارت شبه معروفة مسبقا، من خلال استعمال عبارات هي إجابات مسبقة عن إشكالية الدراسة. من أمثلة ذلك "فهي (أي الألعاب) ... وسيطا ثقافيا إعلاميا في زي ترفيه إلكتروني غير بريء معزز بعوامل الإثارة والتشويق **مضمر النوايا والأهداف** فهو لعب ولعب ممتع ومشوق وأكثر من ذلك يعزز القيم الضمنية المتضمنة فيه والتي **تنعكس على سلوك المراهق آنيا وبشكل تراكمي** ..."(5). فعبارات مثل هذه قد تنسف الرغبة في استكمال القراءة لأنها تظهر عملية تبني للفرضيات وليس طرحا لها يتيح إمكانية نفيها مع نهاية البحث.

كما يشار إلى غياب شبه تام للسياق الجزائري في الأطروحة، فالبناء كان عاما مفاهيميا في الغالب ومعلوماتيا أحيانا أُتبع بطرح مباشر للتساؤل الجوهري ومن بعده للتساؤلات الفرعية والفرضيات.

في التساؤلات يسجل استخدام عبارة "مدى" في ثلاث من بين الأسئلة السبعة المطروحة. الأمر قد يطرح بعض المخاوف من إمكانية تحديد هذا ال"مدى" في دراسة بالعلوم الإنسانية والاجتماعية، ولكن هذه المخاوف سرعان ما تبدد عند الاطلاع على كم الأدوات الإحصائية المستخدمة.

واتساقا مع تقاليد هذا النوع من البحوث كانت بعض هذه الفرضيات ذات طابع إحصائي محض وهو ليس خطأ ولكن كان يحبذ تلافيها، لأن الفرضيات هي أقرب ما تكون للنظريات، وغالبا ما يكون البعد المفاهيمي و"العلائقي" (من العلاقات) هو السائد فيها، مع اعتماد مؤشرات إحصائية عند محاولة الإثبات أو النفي.

افترضـــت الباحث وجود فروق ذات دلالة إحصـــائية في عادات اســـتهلاك الألعاب الالكترونية العنيفة حسب متغير الجنس ولم يرد ذكر متغير مكان الإقامة مع أنه موجود في الدراسة، يعني تناولته دون أن تستفسر أو

تفترض بخصوصه. كما افترضت معدة الأطروحة أن المراهق يحاكي رموز العنف الافتراضي المتضمن في الألعاب الالكترونية العنيفة في تعامله مع"إخوته في المنزل وأقرانه في الحي والمدرسة، مع وجود فروق ذات دلالة إحصائية حسب متغير الجنس، وحجم التعرض للعب. واعتبرت أيضا أنه كلما زاد الحجم الساعي الذي يستغرقه المراهق في استهلاك رموز العنف الافتراضي المتضمن في الألعاب الالكترونية العنيفة زاد ميله للسلوك العدواني من وجهة نظر الآباء. وهنا تطرح إشكالية حقيقية في إثبات فرضية ما من وجهة نظر أولياء المبحوثين وليس المبحوثون أنفسهم، طالما أنه لا يمكن التأكد من أن انطباعات الأولياء هي من ملاحظات موضوعية حقيقية أو من تقويم ناجم عن مخاوف تعتري الأولياء عادة.

وافترضت صاحبة الدراسة أيضا أن المحتوى العنيف للعبة الالكترونية مع نوعية الصورة والمؤثرات الصوتية "صوت، ضجيج، موسيقى"، من العوامل التي تسهم في حضور اللاعب ضمن العالم الافتراضي للعبة الالكترونية العنيفة.

أخيرا اعتبرت معدة الأطروحة أن الحضور في العالم الافتراضي للعبة الالكترونية يؤدي إلى تشكل هوية افتراضية للمراهق وفق معالم الواقع الافتراضي للعبة الالكترونية "البطل "في ألعاب الشبكات خاصة. والحضور مفهوم جوهري في الدراسات التي تتناول ألعاب الفيديو (6) مع الانغماس لأنهما الأداتان اللتان تخلقان التعلق لدى اللاعب مع اللعبة.

ومن النقاط الإيجابية (وهي كثيرة في الدراسة) تقديم الباحثة لمخطط ضبط إجرائي لمتغيرات البحث يمكن القارئ من متابعة مسار البحث والتعليل الذي ستتبعه طيلة الدراسة.

ولأن الدراسة حبلى بالمفاهيم التي تتطلب التفكيك والتحديد اصطلاحا وإجراءً، للولوج إلى طبيعة العلاقة التي تربط بين المراهق واللعبة الإلكترونية، فقد أحاطت الباحثة بهذه المفاهيم وحددتها ورجحت المعاني التي ستوظفها في دراستها. وتناولت بذلك مفاهيم العنف الافتراضي والهوية الافتراضية والحضور والانغماس والتقليد والمحاكاة والسلوك العدواني. وكما يتضح أغلب المفاهيم التي تم تحديدها هي ذات صلة بالمتغير المستقل أي الألعاب الإلكترونية، مما يظهر تعقيد مسار اختبار الفرضيات.

خيارات منهجية واضحة بأدوات إحصائية معقدة :

شرحت الطالبة باقتدار مختلف خياراتها المنهجية، وبدا واضحا أن لديها منظومة بيّنة بخطوات متتابعة، معللة في كل مرة أي إجراء أو اختيار.

العينة كانت من المراهقين المتمدرسين وقد جاء الاختيار لهذه الفئة (حسب تعليل الباحثة) "لخصوصية وطبيعة المرحلة التي تأخذ بالفرد نحو الاستقلالية وتطبيع شخصية معينة يكتسبها الفرد من خلال تنشئته الأسرية وكذا مؤسسات التنشئة الاجتماعية لاسيما مؤسسة الإعلام وما تسهم به في تكوين معالم شخصية المراهق، وتحديدا وسائل تكنولوجيا الإعلام والاتصال ودورها في تكوين الهوية الافتراضية التي تأتي نتاج انغماس وحضور اللاعب المراهق في العالم الافتراضي للعبة الالكترونية على مختلف حواملها لاسيما ألعاب الشبكات"(7). ويبدو واضحا أن التعليل تجاوز الجانب التقني المحض إلى التعليل المفاهيمي، والنظر إلى العينة بعين خصوصية، تراعي السمات العقلية والانفعالية لهذه الفئة، وهو المطلوب في مثل هذا النوع من الدراسات.

وبدا واضحا أيضا التحكم التقني أيضا في اختيار العينة من خلال إتباعها لمسار يتضمن عدة متغيرات مراقبة هي : أ- الفئة العمرية :12-14 سنة (وهي مرحلة المراهقة الأولى)، ب. المتمدرسين. ت. مستهلكي الألعاب الالكترونية العنيفة. ث. المنطقة: بلدية البليدة ،بلدية أولاد يعيش "منطقة حضرية تزخر بمحيط سوسيوثقافي – قاعات الانترنيت، قاعات اللعب-. ج. مبحوث واحد من كل أسرة. ح. يملأ استبيان الدراسة الموجه لأولياء المبحوثين أحد الأبوين الأب أو الأم.

وكان انتقاء الوحدات من 16 إكمالية بولاية البليدة، بطريقة إحصائية، تلغي احتمال اعتماد معايير ذاتية.

الخيارات المنهجية المستخدمة وإن كانت موفقة إلا أن توصيفها، يتطلب تدقيقا. فالطالبة استخدمت المنهج الوصفي التحليلي وهو لا يطرح جدلا، لكنها أضافت "منهج تحليل المضمون" علما أنه أداة باعتراف منظريه (8) ولم يرتق إلى مستوى المنهج، وهو الذي سيكشف عن المحتوى الظاهري للألعاب فقط من خلال اعتماد ماذا قيل وكيف قيل كفئتين أساسيتين. وقد ظهر هذا الخلط في اعتبار تحليل المضمون منهجا أو أداة عندما قامت بتقديم تعريف موريس إنجرس له حيث كتبت: "**تقنية** غير مباشرة تستعمل في منتجات مكتوبة أو سمعية أو سمعية-بصرية، صادرة عن أفراد أو مجموعة، والتي يظهر محتواها في شكل مرقم"(9). كما ذكرت الباحثة أنها استخدمت المنهج السيميولوجي، علما أن هذا الأخير يعد مقاربة وليس منهجا، وهو مقاربة مطواعة للخلفية الفكرية التي تؤسس له

لهذا تتعدد أساليبه وأدواته. وتم استخدامها للكشف عن الرسائل المبطنة في هذا الألعاب من خلال تحليل كل الرموز المحتواة فيها، باعتماد مقاربة رولان بارث التي ترتكز على تحديد المستويين التعييني والتضميني للمادة المحللة.

من حيث أدوات جمع المعطيات، فقد تم استخدام الاستبيان، حيث صممت الباحثة استبيانا موجها للفئة المبحوثة، واستبيانا ثانيا لأولياء المبحوثين مع شرح متى وكيف وزعته وجمعته من العينة المدروسة، في رغبة منها للوصول إلى معطيات تتيح دقة أكبر في الحكم. لكن يعاب في الأطروحة عدم تفصيل الأسئلة الواردة في الاستبيانين والأهداف المرجوة منها والاكتفاء بذكر المحاور المتضمنة فيه بعناوين عامة.

المعالجة الإحصائية أخذت حصة الأسد في الجانب المنهجي من خلال الاسترسال في شرحها وتفصيل إجراءاتها. فقد أخذت تسع صفحات كاملة (10) تبحرت فيها في تحديد كيفية استخدام كل أداة إحصائية والأهداف المرجوة منها وأيضا المستويات التي تكون فيها ذات دلالة. وبدا واضحا أن الشرح التقني تغلب على الشرح المفاهيمي وكأن الإحصاء وتنويع أساليبه وطرقه كان هدفا بحد ذاته.

جملة مقاربات نظرية لتفسير آليات التفاعل :

من المآخذ التقنية التي توجه إلى الدراسة، تراتبية بعض العناصر. إذ كان من الضروري الحديث عن المقاربات النظرية المعتمدة وإن بشكل مختصر قبل الانتقال إلى الإجراءات المنهجية. فالإجراءات ما هي إلا تعبير عن الفكر والمقاربة (أو المقاربات المعتمدة) وترجمة لها.

استخدمت الباحثة جملة من المقاربات النظرية لمحاولة تفسير آثار العنف الإعلامي الافتراضي وآليات التأثير والذي لخصه الباحثون في حقل ألعاب الفيديو بالنموذج العام للعدوان الذي يطرح مقاربة نفسية اجتماعية معرفية، وكذا نظرية التقليد والمحاكاة، ونظرية التطهير إلى جانب تحليل عملية الاتصال التفاعلي مع رموز العنف الافتراضي باعتبار أن لعبة الفيديو نسقا سمعيا بصريا اتصاليا وذلك من خلال مقترب التفاعل الرمزي.

ووفقت الباحثة إلى حد بعيد في استعراض هذه المقاربات متجاوزة التقديم النصي التقليدي إلى التقديم برسوم وأشكال توضيحية.

جرد تفصيلي لأدبيات الدراسة :

لأن المعرفة العلمية تراكمية، من الضروري أن لا تنطلق الدراسات الجديدة من فراغ، فهي إما تنطلق مما توقف منه الآخرون، أو تحاول أن تقدم رؤية مغايرة تتفادى تكرار ما تم القيام به أو التوصل إليه، وتسمى مراجعة الدراسات السابقة بمراجعة أدبيات البحث العلمي.

وقد أدركت الباحثة ذلك، بدليل الجرد التفصيلي الذي قامت به للاطلاع على الدراسات السابقة وتبيان أوجه الاستفادة منها والتباينات والتقاطعات الموجود بينها وبين دراستها.

أفردت معدة الأطروحة فصلا كاملا لمراجعة أدبيات الدراسة، هو الفصل الثالث، مما يطرح تساؤلا حول التراتبية المعتمدة، فهل الترتيب عادة متسق وهو نفسه ترتيب مسار البحث، وهنا كان يتوجب تقديم الدراسات السابقة قبل طرح الإشكالية لإظهار عملية استكمال المجال البحثي في الموضوع، أم أن للباحث الحرية في تقديم تراتبية تختلف عن تراتبية مسار البحث، ويقدم ويؤخر بحسب متطلبات تقديم واضح للدراسة.

اختارت الطالبة إفراد الدراسات السابقة في فصل مستقل ولعل مبعث ذلك ثقل المادة التي وجدتها، قيمة وحجما. وقد قسمت فصلها إلى أربعة مباحث أولها عن الدراسات الأجنبية وكلها أنجلوساكسونية وكان عددها عشرة حيث استعرضتها بالطريقة الكلاسيكية بتقديم إشكاليتها وأدواتها المنهجية وعينتها المدروسة وأهم النتائج التي توصلت إليها مع تقديم تعليق طفيف عليها، كان يجبذ أن يكون أكثر عمقا مما تم تقديمه، غير أنها تداركت الأمر لاحقا بتخصيصها لمبحث كامل لنقد كل الدراسات.

في المبحث الثاني استعرضت الباحثة ثلاثة دراسات عربية، اثنتان منها من مستوى الماجستير بمعنى من مستوى أقل من مستوى أطروحتها، وواحدة يجهل إطار إعدادها. ولم تظهر الباحثة إن كانت قلة الدراسات المستعرضة يعود لصعوبة في الوصول إليها أو لأن الساحة العربية فعلا تعاني من جدب علمي في مجال تأثيرات الألعاب الإلكترونية. وكان الاستعراض طفيفا لضعف ما ورد فيها مقارنة بالدراسات الأجنبية.

أما المبحث الثالث فتم فيه تقديم جملة من الدراسات الجزائرية وعددها أربعة، ثلاثة منها من مستوى الماجستير وواحدة من مستوى الدكتوراه. وكان الاستعراض مماثلا لما تم القيام به مع الدراسات العربية.

في المبحث الرابع، قدمت الباحثة قراءة إجمالية للتوجهات البحثية حول ألعاب الفيديو، مع تقديم قراءة إجرائية للأدوات والخيارات المنهجية لتموقع بعدها دراستها من كل هذه الدراسات.

فصول نظرية ثرية بالمعلومات والأفكار :

تثبت الفصول النظرية التي قدمتها الباحثة الاستفادة الكبيرة من الدراسات السابقة وأيضا تغطيتها لأجزاء مهمة مما كتب في موضوع الألعاب الإلكترونية. واتبعت في ذلك مسارا واضحا يعتمد الانتقال من الجوانب التقنية والاقتصادية إلى الجوانب الفكرية وأبعاد الاجتماعية والنفسية والاتصالية للألعاب.

في الفصل الرابع تناولت الباحثة ماهية الألعاب الإلكترونية واقتصادياتها. ففي أربعة مباحث كاملة عرفت معدة الأطروحة الألعاب الإلكترونية واستعرضت نشأتها وتطورها وتصنيفاتها وسوق هذه الألعاب في الجزائر. ويجد هذا الفصل مبرر تقديمه في محاولة استعراض تطور ظاهرة اللعب الإلكتروني والتحديات التي يطرحها.

وفي الفصل الخامس، انتقلت الباحثة من البعد المعلوماتي إلى البعد التقني لهذه الألعاب من خلال التطرق إلى تصميم ألعاب الفيديو وإشكالية بناء هوية افتراضية للاعب. ويعد هذا الفصل ضروريا لفهم الأساليب التي تعمل بها هذه الألعاب وكيفية أسرها للاعب ودفعه إلى الانغماس فيها. فقد تم التطرق إلى إنتاج اللعبة وكيفية تصميمها من خلال النص القصصي ومستويات اللعبة، لتنتقل إلى الحديث عن تكنولوجيات إنتاج الألعاب بدءًا بتكنولوجيا الصورة ثم تكنولوجيا الصوت ومحركات اللعب، وفي المبحث الثالث عالجت الباحثة موضوع تصميم صيغة اللعب في الألعاب الإلكترونية، من خلال اعتماد المقاربة السردية الوصفية. وتطرقت الباحثة إلى مسارات اللعب في المبحث الرابع وهي المسار الدائري والمسار الحلزوني والمسار السحري.

أخيرا قدمت معدة الأطروحة كيفية بناء هوية افتراضية للاعب، منطلقة من مقاربة نظرية الهوية لتتحدث بعدها عن دور الأفاتار في هيكلة اللعبة.

وفي الفصل السادس انتقلت الباحثة من المستوين المعلوماتي والتقني إلى موضوع العنف الافتراضي في الألعاب الإلكترونية من خلال تناول مواضيع رمزية صورة العنف الافتراضي وتمثلاته لدى الطفل المراهق وأبعاد وشدة تأثير العنف الافتراضي المتضمن في الألعاب الإلكترونية والإجراءات الوقائية للحد من التأثيرات السلبية للعنف الافتراضي.

ثلاثة فصول نظرية من 144 صفحة، كانت أكثر من كافية للباحثة لاستعراض المفاهيم الأساسية لدراستها والتي تشكل الأداة الأساسية لفهم الظاهرة المدروسة ولاستنطاق الأرقام والمعطيات التي سيتم الحصول عليها لاحقا في الجانب التطبيقي.

وقد استخدمت الباحثة لإثراء الجانب النظري وبعض الجوانب المنهجية 259 مرجعا، حديثة في معظمها، منها 29 كتابا باللغة العربية ومقالا علميا واحدا وتسع أطروحات ووثيقتين عن مؤتمرين علميين و 10 مقالات إلكترونية. وباللغات الأجنبية 50 كتابا وأربع أطروحات و 18 مقالا علميا و 36 مقالا إلكترونيا. وهو كم هائل يظهر ما استنفذته الطالبة من وقت وجهد لإعداد الأطروحة.

الجانب التطبيقي ... عندما تصبح التقنية غاية !

أبدعت الباحثة في الباب الثاني من دراستها إن من الجانب التنظيمي أو الجانب التقني. فقد تفادت الخطأ الشائع في استخدام عنونة بسيطة فيه، وفككته إلى سبعة فصول، تناولت في كل فصل فيه جزئية من جزئيات الإشكالية المطروحة وباستخدام أدوات وتقنيات متعددة.

في الفصل السابع بدأت معدة الأطروحة باستعراض خصائص عينة البحث سواء من المراهقين الممارسين للألعاب الإلكترونية أو أوليائهم. وانتقلت في الفصل الثامن إلى تقديم قراءة سيميائية تحليلية لتمثيلات العنف الافتراضي في نموذج من الألعاب الإلكترونية هو GTA 5 (11). حيث بدأت بتقديم بطاقة فنية حول اللعبة واستعرضت التسلسل الزمني لسلسلتها ثم الشخصيات الرئيسية في اللعبة وتسلسل أحداث اللعبة. بعدها قامت بالتحليل السيميولوجي لأنماط العنف الافتراضي للعبة، متبعة مسارا موفقا للغاية، بدءًا بتحليل واجهة اللعبة ثم تناول مسألتي المرأة والجنس والتنكيل بالضحية في اللعبة والنسق الدلالي للعنف الافتراضي ضد رجال الأمن والمدنيين، ووحشية التعذيب في النسق الدلالي للعبة وتجليات العنف الافتراضي. لكن يبقى أن الباحثة ليست مختصة في التحليل

السيميولوجي لهذا اندفعت في تحليلها، خصوصا وأن الأداة المستخدمة (طريقة رولان بارث)، تعتمد بالدرجة الأولى على الانطباعية التي تكون فعالة كلما كان التراكم المعرفي في المجال السيميائي عاليا. بالمقابل لو تم استخدام تقنيات سيميولوجية أخرى لصعبت المهمة عليها أكثر لأنها ستعتمد على التقطيع والقراءة التقنية، على غرار مقاربة غونزالو فراسكا التي ابتكرها خصيصا لألعاب الفيديو.(12)

تناولت الباحثة في الفصل التاسع عادات ممارسة واستهلاك المراهق للألعاب الإلكترونية، ثم أتبعته بفصل عاشر عن محاكاة المراهق للعنف الافتراضي المتضمن في الألعاب. وفي الفصل الحادي عشر أثر العنف الافتراضي المتضمن في الألعاب الإلكترونية على السلوك العدواني للمراهق من وجهة نظر الأولياء.

وتم في الفصل الثاني عشر تفكيك الحضور في العالم الافتراضي للعبة الإلكترونية العنيفة من قبل العينة المبحوثة وأخيرا انعكاسات العنف الافتراضي على سلوك المراهق.

بيد أن الملاحظة الجوهرية التي يمكن تسجيلها على الفصول التطبيقية، الكم الهائل من الأدوات الإحصائية المستخدمة وأهمها التحليل العاملي. لكن الباحثة أفرطت في استخدامها إلى الحد الذي أعطى انطباعا بأن التقنية شكلت غاية في حد ذاتها بدل أن تكون وسيلة. لهذا كانت تخصص صفحات عديدة لشرح كل تقنية بدل تطبيقها وتقديم دلالات النتائج المحصل عليها، مما أثقل الدراسة وجعلها تصل إلى 654 صفحة منها 300 صفحة في الجانب التطبيقي فقط. يضاف إلى ذلك لم نحس كثيرا باستخدام الباحثة للمقاربة النظرية للدراسة في استنطاق النتائج المحصل عليها، فهي كانت تستخدمها من حين لآخر لكن لا يصل إلى حد استخدام الرؤى العامة. وكما تمت الإشارة إليه في بداية هذه الورقة، بدا واضحا ثقا الجانب الذاتي من خلال استخدام الطالبة لعبارات تنحو كلها في اتجاه تجريم اللعبة والتسليم بحدوث التأثير السلبي لها بدل التوصيف المجرد، مع العلم أن الكثير من الدراسات الحديثة تشكك في حدوث تبعات عنيفة من اللعب الافتراضي العنيف، وبعضها ينفي العلاقة كلية.

استنتاجات مهمة :

توصلت الباحثة إلى استنتاجات مهمة في دراستها. وعلى غرار الدراسة ككل فإن الاستنتاجات العامة أصابتها عدوى الحجم المفرط، فقط صيغت في 16 صفحة، وبشكل تفصيلي طغى عليه أيضا الجانب الإحصائي.

لكن النتائج فعلا مثيرة للاهتمام ومثيرة للجدل أيضا طالما أنها توافقت مع جملة من الدراسات "المهووسة" بالذعر الأخلاقي إن صح التعبير، وتناقضت مع دراسات أخرى معروفة بتهوينها للظاهرة. وأظهرت الباحثة أشكال وطرق تقديم العنف في الألعاب الإلكترونية، وعادات الممارسة المتأثرة بخصائص تصميم شكل ومحتوى اللعبة، و"أثبتت" محاكاة المراهقين لرموز العنف الافتراضي المتضمنة في الألعاب، بالمقابل تم نفي تأثير متغيرات الجنس وتكرار اللعب وحجم اللعب على مستوى السلوك العدواني لدى المراهقين الممارسين للألعاب الإلكترونية. كما توصلت الباحثة أن إلى وجود ارتباط دال احصائيا بين درجة العنف في اللعبة الالكترونية العنيفة ودرجة الحضور في اللعبة بدرجة متوسطة، فكلما زادت درجة العنف في اللعبة الالكترونية العنيفة ازدادت درجة حضور المبحوث في العالم الافتراضي في اللعبة الالكترونية العنيفة.

ولعل أهم نتيجة توصلت إليها معدة الأطروحة، هي تأكيد انعكاس العنف الافتراضي على سلوك المراهق من خلال عدة أبعاد.

الخلاصة :

كما ورد في بداية الورقة، تعد هذه الدراسة مهمة جدا من حيث تناولها لظاهرة العنف الافتراضي وانعكاسها على السلوك العدواني للمراهق. وتضمنت نقاط قوة كثيرة وبعض نقاط الضعف التي تعد من قبيل الهفوات التي يمكن أن يقع فيها أي باحث. غير أنها يمكن أن تشكل مصدرا نظريا وتطبيقيا مهما لدراسات مستقبلية تتناولها من خلال مقتربات أخرى. كما أن كل جزئية من الجزئيات التي تناولتها الدراسة يمكن لوحدها أن تشكل موضوعا مستقلا، خصوصا مع النقص الفادح الموجود في الجامعة الجزائرية وحتى العربية لمثل هكذا مواضيع.

الهوامش :

1. نصر الدين العياضي، **"التفكير في الميديا والشباب: من دراسة التأثير إلى الذعر الأخلاقي"**، الملتقى الوطني الثاني حول تطور المشكلات البحثية في علوم الإعلام والاتصال في الجزائر، جامعة الجزائر 3- 09-10ديسمبر 2015.
2. محمودي رقية، **"العنف الافتراضي وانعكاساته على سلوك المراهق، دراسة ميدانية بولاية البليدة"**، أطروحة دكتوراه غير منشورة في علم الاجتماع الجنائي، قسم علم الاجتماع والديمغرافيا، كلية العلوم الاجتماعية، جامعة الجزائر 3، 2016.
3. أنظر الصفحة 9 من الأطروحة.
4. في إشارة إلى المقاربات الكمية والكيفية في البحث العلمي.

5. أنظر في الأطروحة، الصفحة 15 من الأطروحة.

6. أنظر: فلاق، أحمد، "**الطفل الجزائري وألعاب الفيديو–دراسة في القيم والتأثيرات**". أطروحة دكتوراه في علوم الإعلام والاتصال، قسم علوم الإعلام والاتصال، كلية العلوم السياسية والإعلام، جامعة الجزائر. 2008-2009.

7. أنظر في الأطروحة، الصفحة 32.

8. نسرين حسونة، "**تحليل المضمون، مفهومه، محدداته، استخداماته**"، شبكة الألوكة، د.س.ن.

محمد عبد الحميد، "**تحليل المضمون في بحوث الإعلام**". دار الشروق. ط1. جدّة 1983.

9. موريس انجرس، " **منهجية البحث العلمي في العلوم الانسانية** " . تدريبات عملية . ، ترجمة بوزيد صحراوي و آخرون ، دار القصبة للنشر ، الجزائر ،ط2.

10. أنظر في الأطروحة، من الصفحة 42 إلى الصفحة 50.

11. السرقة الكبيرة للسيارات Grand Thieft Auto، وهي لعبة إلكترونية عنيفة جدا.

12. Frasca, Gonzalo. "Ephemeral Games: Is it Barbaric to Design Videogames afterAuschwitz?" Cybertext Yearbook Eds . Markku Eskelinen and RaineKoskimaa , 2000.