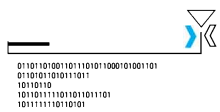
الفصل 7

هل تجعلنا الألعاب الرقمية موسومين بالعنف أو مهوسين بالجنس، أم أنها ستُنقِذ العالَم؟

اللعب الافتراضي، التأثير الحقيقي



- ما تأثير اللعبة؟ نظريات اللعب.
- ما الذي تُعلِّمه الألعاب؟
- هل تجعل ألعاب الفيديو اللاعبين يتسمون بالعنف؟
- الترفيه العسكري الرقمي.
- ألعاب التمييز الجنسي والعنصري.
- هل يمكن لألعاب الفيديو أن تُنقِذ العالَم؟

أصبحت الألعاب الرقمية أمرًا شائعًا في حياة ملايين الناس؛ لذا سيتناول هذا الفصل طبيعة الألعاب ودورها من زوايا عدَّة. بعد نظرة سريعة على بعض النظريات التي تبحث في كيفية التفكير في الألعاب وعملية اللعب، فقد تَبنَّيْنا قضية الألعاب بوصفها نمطًا للتعليم. نحن نعرف أن الألعاب تُعلِّم، وأنها لا تُسمَّى فقط ألعابًا تعليمية. ولكن، كيف تُعلِّم؟ ما الذي تُعلِّمه؟ لقد أثيرت مخاوف كثيرة من أن الألعاب تُعلِّم العنف وغيره من صور السلوك المعادي للمجتمع، فما مدى صحة هذه المخاوف؟ هل تشجع الألعاب العدوانية؟ هل تُعَدُّ الألعاب جنسية على نحوٍ خاص؟

فيما عدا النقد المُوجَّه إلى الألعاب العنيفة بصفة عامة، فقد جرى تناول ظاهرة معينة تُعرَف بالترفيه العسكري (التسلية المرتبطة بموضوعات الحرب) تناولًا دقيقًا. وبينما تعرَّضت الألعاب لكثير من النقد، وُجِد مدافعون مُفوَّهون عنها. يزعم بعض المدافعين أن أكثر صورة تتعرَّض للذم في الوسائط الجديدة يمكن حقًّا أن تجعلنا أشد ذكاءً، وأن تجعل العالَم أفضلَ. ويزعمون أيضًا أن مهارات التفكير التي يُنمِّيها اللعب يمكن -في ظل وجود حاجة ملحة- أن تتحوَّل إلى أفعال مفيدة اجتماعيًّا في عالَم الواقع. فهل يمكن أن يكون الرأيان صحيحين؟

ما تأثير اللعبة؟ نظريات اللعب

يبدو أن اللعب هو جزء لا يتجزأ من حياة البشر، وجزء كبير من حياة الحيوان. وقد انتُقِدت أفلام الفيديو الخاصة بصغار الهررة في هذا الكتاب بضع مرات، ولكن يوجد شيء واحد يمكن أن نستفيده من لعب كائنات مثل الهررة هو أن اللعب تعليم. فبينما تتعلم الهررة أساسًا كيف تصيد فريسة وتسلبها قوتها، فإن ما يتعلمه البشر من اللعب هو أكثر تعقيدًا؛ إذ إننا نتعلم أنواعًا عدَّةً من المهارات والقيم في أثناء اللعب. وتعتمد دراسات الألعاب الرقمية غالبًا على فئة أوسع من دراسات اللعب البشري (Bateson, 1976; Huizinga 1971) التي سعت طويلًا لفهم دور اللعب في حياة المرء الشخصية والاجتماعية. وفيما يتصل باللعب الرقمي، فقد كانت البحوث الأولى تتجه إلى أن تندرج تحت إحدى فئتين واسعتين: الأولى تُركِّز على السرد أو القصص في الألعاب (السرديات)، والثانية تُركِّز بصورة أكبر على التفاعلات والقواعد التي تُمثِّل عملية اللعب (الألعاب التفاعلية في جهاز الحاسوب ludology).

تختلف أهمية القصة للألعاب اختلافًا بيِّنًا؛ من خلفية درامية على هامش اللعب إلى سرد مُفصَّل تفصيلًا شديدًا. وبالمثل، تتدرَّج العناصر التفاعلية المتنوعة وقواعد الألعاب من البسيطة إلى شديدة التعقيد. والواضح أن كلًّا من التحليلين (السرد، واللعب التفاعلي) لديه ما يُعلِّمه. أمَّا أحدث بحوث اللعب فقد تجاوزت هذه الثنائية إلى تحليل أكثر مرونةً وإتقانًا، يقوم على كلٍّ من: التقاليد، واستخدام المفاهيم الثقافية المعاصرة الأخرى، مثل التجميع (Deleuze and Guattari, 2007; Haraway 2003 [1984]; King, 2012)، وفكرة أن ما يُسمَّى الهويات الفردية هي أقل تماسكًا من تجميع الأجزاء التي يمكن تجميعها. تكمن أهمية نظرية التجميع في أنها تُذكِّرنا

بأن شخصيات اللعبة هم فقط بكسلات[1]، وليسوا أشخاصًا، وأنها تجعلنا نكتشف في أثناء اللعب أننا نتخيل أنفسنا بكسلات، بمعنى أن تقمُّصنا لشخصيات اللعبة قد يعيد تكوين هوياتنا. تُذكِّرنا هذه النظرية أيضًا بأن شخصيات اللعبة هم بكسلات وأجزاء منَّا في الوقت نفسه، وأنهم ليسوا أشخاصًا في «العوالم» الافتراضية الصغيرة المنفصلة عنَّا، لكن الابتكارات البشرية تعيد بناء هوياتنا لتمتصنا في عالم اللعبة بصورة ما، مثل الكائنات الإلكترونية. ولا شكَّ في أن المرونة والتنوع اللذينِ يتيحهما ذلك يجعل الألعاب مساحة ثرية للتجريب في الهويات البشرية (وما فوق البشرية)، وتحليلها.

مَثَّلت الألعاب مُكوِّنًا أساسيًّا للثقافات الرقمية مدَّة طويلة. والحقيقة أن ثقافات اللعب تُعَدُّ أقدم من الثقافات الرقمية كلها. واليوم يلعب ملايين لا تُحصى من البشر الألعاب الرقمية في مختلف أنحاء العالَم، وأكثر هذه الألعاب شيوعًا يلعبها ملايين الأشخاص وحدهم. وبينما تظل الصورة المعتادة للاعب هي صبي في سني المراهقة، فإن أعمار لاعبي ألعاب الفيديو في العقد الثاني من القرن الحادي والعشرين بلغت (32) عامًا في المتوسط. وفي عام 2013م كان عدد اللاعبات الراشدات أكثر من عدد الصبية المراهقين. إن هذه التركيبة المتغيرة تُمثِّل أيضًا بعض التغيرات في طبيعة الألعاب، ولكن صناعة الألعاب ما تزال متخلفة عمَّا وصل إليه مستخدموها، تمامًا مثل صورة اللاعب النمطية التي ماز الت تسيطر على الخيال الشعبي.

يأتي اللعب الرقمي هذه الأيام بألوان مختلفة، مثل: ألعاب الحاسوب التي تُلعَب باستخدام الحواسيب المحمولة، والحواسيب الشخصية، والهواتف الذكية، وما إلى ذلك، وألعاب الفيديو التي تُستخدَم فيها لوحات التحكم (إكس بوكس (xbox)، وبلاي

(1) البكسل (pixel): مساحة صغيرة جدًّا من الإضاءة على الشاشة، يُكوِّن عدد كبير منها الصورة عليها. المترجمة

ستيشن، ووي wii)، وغير ذلك من الأجهزة المحمولة بصور متعددة مختلفة، بدءًا بالطيور الغاضبة (Angry Birds) ذات الجولة الواحدة، وانتهاءً بألعاب الاتصال بالنت التي تستغرق وقتًا طويلًا في اللعب، ولا تنتهي أبدًا، مثل عالم الحرب (World of Warcraft). وبين هذين النوعين نجد الألعاب الرياضية رفيعة المستوى، وألعاب الإستراتيجيات، ولعبة أركاد، والمغامرات، ولعب الدور (التمثيل) والحركة، و الرماية، والسباق، وغير ذلك. يوجد أيضًا العشرات من أنواع اللعب التي تندرج تحتها أنواع أخرى، والتي تتنوع صورها تنوعًا كبيرًا. ولكل نوع من الألعاب قواعده وبيئاته الخاصة (عالَم اللعبة)، ومجموعات اللاعبين الخاصة به (Aarseth, Smedstad and Sunnan; Wardrip–Fruin and Harrigan 2004, 2007, 2009; Wolf and Perrson 2003). وخلف هذه الأشكال الأساسية كلها، تُستخدَم فئة الوسيط القابل للعب أحيانًا في تجاوز التعريفات الضيقة –نوعًا– ما لما يُكوِّن اللعبة؛ لذا يستحيل التعميم عند الحديث عن الألعاب، وعن ثقافة اللعب. وعلى هذا فإن مقصد هذا الفصل لا يتعدى استعراض جوانب معينة لبعض الألعاب. بالر غم من ذلك يمكن ملاحظة وجود قوالب عامة معينة، بدءًا بحقيقة أنه لا يزال «ناديًا للصبية» بصورة كبيرة، ولا سيما على قمته، وأن تصميم اللعب والألعاب يُعَدُّ مسعًى قاصرًا على الذكور فحسب، أو على الشباب فقط. واليوم، نجد اللاعب المتوسط في منتصف الثلاثينيات من عمره، ونلحظ تساوي أعداد اللاعبين الإناث والذكور (بالرغم من أن ألعاب لوحات التحكم ما زالت تحت سيطرة الذكور فيما يتصل بأعداد اللاعبين)، فينشأ عالَم جديد للعب (Essential Facts about the computer and Video Game Industry, 2013).

ما الذي تُعلِّمه الألعاب؟

مَثَّل اللعب دائمًا صورة من صور التعليم، ونُظِر إلى ألعاب الفيديو بوصفها أجهزة تعليم. ولا شكَّ في أن مقدار الوقت الذي يقضيه عدد لا حصر له من الأشخاص مع هذه الأجهزة يُؤكِّد أن «ما» تُعلِّمه يُعَدُّ مهمة اجتماعية عظيمة الأهمية. قبل النظر إلى

عدد من المزاعم المحددة المتعلقة بأنواع التعليم التي تُوفِّرها الألعاب، توجد حقيقة عامة يتعيَّن تأكيدها، هي أن الألعاب الرقمية تُعلِّمك كيف تتعلَّم. فأيُّ لعبة تجدها -مهما كانت بسيطة- تتطلَّب منك التجول في مكان غير مألوف لك، ثم اكتشاف العلة الكامنة خلف عالَمها. ربما كان هذا هو أحد أهم الأمور التي تهدف إليها اللعبة، ولا سيما بالنسبة إلى أصحاب الأرض من الرقميين، وهي تُمثِّل جزءًا كبيرًا؛ ما يجعلهم قادرين على التعامل مع التقنيات والأنظمة الجديدة بسهولة أكبر مقارنةً بالمهاجرين الرقميين. ومثلما سنستكشف لاحقًا، فإن المسائل المتعلقة بالجودة التي تُعِدُّ بها اللاعبين للأبعاد الأخرى للحياة الاجتماعية هي أشد تعقيدًا. فالألعاب تُعلِّمنا الكثير عن العرق والطبقة والنوع، وتُعلِّمنا أيضًا السلوك اللائق والسلوك غير اللائق داخل المجال الثقافي.

يوجد دليل واضح على أن قدرًا كبيرًا من النشاط العقلي والبدني يحدث في أثناء اللعب، ولكن معنى هذا النشاط لم يتضح بعدُ بصورة كافية؛ إذ توجد أنواع معينة من الألعاب تزيد حِدَّة البصر على نحوٍ واضح، وأخرى تُحسِّن التنسيق بين العين واليد. صحيح أن الألعاب قبل ذلك كانت توصم بأنها مواقع لخمول البدن، بيد أن الألعاب الحركية غيَّرت هذه النظرة. وقد تتبَّع أطباء الأعصاب مجموعة أخرى من تأثيرات ألعاب الفيديو الإيجابية بالرغم من أن هذا نادرًا ما يحدث من دون استقبال مريب من غيرهم من الباحثين (Connolly et al. 2012; Holt 2012). بل وجد بعض الباحثين أن الألعاب العنيفة (أكثر الألعاب سوءًا من حيث السمعة) هي أكثر الألعاب تعليمًا من نواحٍ عدَّة (Bavelier, 2012). ختامًا، تُعَدُّ الألعاب التعليمية (انظر الفصل الثامن) اسمًا للألعاب ذات الأهداف التعليمية الواضحة، ولكن يجب علينا تذكُّر أن الألعاب جميعها تُعلِّم شيئًا ما، وأنها جميعًا تعليمية؛ إمَّا إلى الأفضل، وإمَّا إلى الأسوأ.

هل تجعل ألعاب الفيديو اللاعبين يتسمون بالعنف؟

لوقت طويل، ظل الخوف من احتمال تأثير الوسائط المختلفة بصورها وأنواعها في السلوك بعالَم الواقع مجالًا حافلًا بالمزاعم والمزاعم المضادة؛ إذ يحيط معظمها بالمجال المثير للجدل في العلوم الاجتماعية، وهو مجال «دراسات التأثير». وقد كثَّفت الطبيعة الاستغراقية للكثير من الألعاب الرقمية هذا الجدل، وأصاب ألعاب الفيديو أكثر مما تستحق من الأسى، ولا سيما ما يتعلق بترسيخها العنف الاجتماعي.

ففي المملكة المتحدة وكندا وأستراليا يُطلَق على هذا النوع من الألعاب اسم مُسبِّبات الذعر الأخلاقي، وفي الولايات المتحدة لا يوجد اسم لها بالرغم من وجودها بوفرة. وهي تتخذ غالبًا صورة «الظاهرة (س) التي تدمر النسيج الأخلاقي للأُمَّة»، أو «تفسد شبابنا»، أو «تتسبَّب في انهيار الحضارة». قديمًا، كان هذا التأثير المفسد للشباب يُكتشَف غالبًا في الموسيقى الشعبية، فكانت فخذا إلفيس بريسلي (Elvis Presley) الضخمتان مدمرتين للأخلاق، ثم جاءت موسيقى الآسيد روك (acid rock)، وموسيقى البانك (punk)، وهيڤي ميتال (heavy metal)، والراب (rap)، وما إلى ذلك؛ ما عُدَّ علامة على نهاية الحضارة. أمَّا اليوم فقد أصبحت الثقافات الرقمية عامة، وثقافة اللعب بوجه خاص، هدفًا رئيسًا للذعر الأخلاقي. ولكن بعد النجاة من سيناريوهات «نهاية الحضارة» السابقة كلها، فليس محتملًا أن يُمثِّل أيُّ جانب من جوانب الثقافة الرقمية نهاية العالَم. ومثلما رأينا، فقد صُوِّرت شبكة الإنترنت عامة بوصفها نهاية الحضارة، وينسحب ذلك على بعض الظواهر المقترنة بالويب، مثل: الشبكات الاجتماعية، والرسائل النصية؛ بل الأسوأ، وهو المواد الجنسية. لكن الواضح أن ألعاب الفيديو هي التي ولَّدت أكبر نوبات الذعر وأكثرها دوامًا في القرن الحادي والعشرين.

كانت أكثر هذه النوبات استمرارًا تدور حول قضية العنف في الألعاب الرقمية. وكانت أكثر صور النقد شيوعًا تهدف إلى تأكيد أن المسؤولين عن عمليات قتل جماعي معينة (في الولايات المتحدة غالبًا) كانوا يقضون وقتًا طويلًا في ممارسة ألعاب فيديو عنيفة. هذا مثال لما يُطلِق عليه المُنظِّرون الاجتماعيون اسم الظن بوجود علاقة سببية. فملايين الشباب من مختلف أنحاء العالَم يلعبون ألعاب فيديو عنيفة، لكنهم لم يرتكبوا أيَّ جرائم قتل؛ لذا فإن وجود نفر من السفاحين لعبوا ألعاب فيديو عنيفة لا يبني علاقة سببية (فنحو 97% من الأمريكيين لعبوا ألعاب فيديو، و15% من سوق هذه الألعاب تُمثِّل ألعابًا للراشدين يرجح أن تحتوي على عنف؛ فلعبة «أول مَن يطلق النار» هي أكثر الأنواع شيوعًا بنسبة 21%).

لا شكَّ في أن لهؤلاء السفاحين أيضًا عشرات العلاقات الارتباطية المماثلة التي لا معنى لها، والتي تقوم على إحصاءات بسيطة؛ فأن تُسمِّي شيئًا ذعرًا أخلاقيًّا لا يعني نبذ جميع القضايا التي تكمن وراء هذا الفزع. وفي الواقع، فإن مختلف أنواع الذعر الأخلاقي تُعزى إلى سبب موضوعي. وينطبق هذا حتمًا على مسألة العنف في ألعاب الفيديو، ولكن العنف موجود في العالَم قبل ألعاب الفيديو وبعدها؛ فكَمُّ المذابح التي تبثها النشرات ليلًا يكفي لجعل أيِّ إنسان يعتقد أن العنف هو الحلُّ الأفضل للمشكلات كلها. ولا يختلف الحال حين يُفضي الهجوم على الألعاب إلى نتائج عكسية؛ إذ يقال إن روكستار جيمز (Rockstar Games)؛ صانعة لعبة جراند ثيفت أوتو (Grand Theft Auto) التي تعرَّضت لانتقادات متكررة، يقال إنها شجعت، بل ربما دفعت مالًا للنقَّاد لتزيد مبيعات اللعبة عن طريق تأجيج الذعر الأخلاقي بالمبالغة في كَمِّ الجنس والعنف. وعلى كل حال، علينا أن نتجاوز حالة الذعر لكي نصل إلى ما يشبه التحليل الواضح لأنواع العنف المختلفة ودرجاتها ومعانيها في عدد من ألعاب الفيديو على شبكة الإنترنت ولوحات التحكم.

في معظم الأحيان، تناقش مسألة العنف أيضًا في إطار عالَم الواقع في مقابل عالَم اللعبة. ولا شيء يغضب اللاعبين أكثر من الإيحاء بأن الناس هم أكثر غباءً من أن يعرفوا الفرق بين الألعاب والواقع. بالرغم من ذلك، يقرُّ نقَّاد الألعاب حقيقةً بذلك في كثير من الأحيان، ولكن ليس هذا ما يبنى عليه معظم النقد؛ ففي الدراسة الأكاديمية لوسائل الإعلام، تكون مسألة التأثيرات الثقافية شائكة شديدة التعقيد، ويدرك الباحثون في وسائل الإعلام أنه لا توجد -ربما على الإطلاق- صلة مباشرة بين ما يحدث في الوسائط وما يحدث على أرض الواقع. فلا أحد -مثلًا- يلعب لعبة «أول مَن يطلق النار»، ويختلط عليه الأمر، فيخرج ليطلق النار على شخص ما في الحقيقة. وكذا حال مَن يشاهد المواد الإباحية؛ إذ لا يسارع إلى ارتكاب جريمة اغتصاب. بالرغم من ذلك، فإنه توجد في كلا المثالين أدلة عملية على أنه يمكن كبح جماح العنف (العام، والجنسي) بالتعرُّض المتكرر للألعاب العنيفة، أو المواد الإباحية الموغلة في العنف، على الترتيب. وبالمقابل، توجد أدلة أيضًا على أن للعنف في الألعاب تأثيرات إيجابية، منها إضعاف الأثر بتوفير مُتنفَّس آمن للمشاعر العدوانية، بل لقد وجد أحد الباحثين في علم الأعصاب أن ألعاب العنف هي أكثر الألعاب تربويةً من جوانب عدَّة (Bavelier, 2012). وبالمثل، فقد لاحظ عدد من الباحثين أن عنف الشباب في الولايات المتحدة وغيرها انخفض في عصر ألعاب الفيديو، مُؤكِّدين أن العوامل التعويضية الأخرى -على أقل تقدير- منعت اللاعبين الصغار أن يكونوا أكثر عنفًا (Ferguson, 2010). وعلى كل حال، عندما يصل تأثير الألعاب في ظاهرة مثل العنف إلى درجة يمكن قياسها، فإنها لن تكون في صور بسيطة كتلك التي يضعها بعض مَن ينتقدونها أخلاقيًّا.

إن غياب الارتباط المباشر الذي يمكن قياسه لا يعني أن ما يحدث في الألعاب ليس له تأثير في عالَم الواقع؛ فإن ذلك التأثير -عند التنافس- يكون شديدًا إذا وضعنا انتشار اللعبة بالحسبان. ليس الهدف هو بيان وجود ارتباط مباشر بين ما يحدث في الألعاب والعالَم الأوسع، وإنما معرفة الطريقة التي توجِد بها الألعاب وثقافات الألعاب

-من غير عمد، وبصورة غير مباشرة- أصداءً ثقافيةً، ومُناخًا، وتأثيراتٍ إيجابيةً أو سلبيةً. لا شكَّ في أن العنف هو أكثر عناصر اللعب خضوعًا للدراسة، وبحسب المحلل الحاسوبي جوشوا لويس (Joshua Lewis) الذي درس تأثير الألعاب في (2000) من لاعبي ألعاب الحاسوب: «لقد أُهدِر قدر كبير من الاهتمام على تحديد إذا كانت تلك الأشياء تُحوِّلنا إلى آلات قتل، ولم يعر انتباهًا كافيًا للسمات الفريدة الرائعة التي تتصف بها ألعاب الفيديو بعيدًا عن العنف» (quoted in Holt, 2012).

وبينما سيطرت قضايا العنف على المجال حقيقةً جمع عدد من المتخصصين في علم الأعصاب، وعلم النفس، وغيرهم من العلماء الاجتماعيين، والباحثين في الإنسانيات دلائل قوية على وجود تأثيرات أخرى محتملة أيضًا، ولكن مع بعض الاستنتاجات المطلقة. وقد توصَّل عرض لأكثر من (7000) مقال عن ألعاب الفيديو -مثلًا- إلى استنتاج مفاده أننا بحاجة إلى بحوث أكثر دقةً وشمولًا، بحيث تجمع بين الدراسة الكيفية والدراسة الكَمِّية، قبل أيِّ مطالبات بالحسم فيما يتعلق بتأثيرات اللعب الإيجابية أو السلبية في المخ (Connolly et al. 2012).

الترفيه العسكري الرقمي

توجد قضية أخرى أكثر تحديدًا بخصوص اللعب والعنف، ولها طبيعة مختلفة، لكنها لا تقل تعقيدًا؛ فقد ارتبطت الحواسيب بالحرب ارتباطًا وطيدًا ازداد مع الوقت من منتصف القرن العشرين (Edward 1996; Gray 2004; Halter 2006)، غير أن ألعاب الحاسوب أضافت منعطفًا جديدًا لهذا التفاعل، هو الوجود المتزايد للألعاب وصناعتها في الظاهرة المعروفة بالترفيه العسكري، الذي يُعرَّف بأنه وصف وتمجيد دائم للشؤون العسكرية والحربية في صناعة المواد الترفيهية واسعة الانتشار. وقد استتبع ذلك أيضًا -في السنوات الأخيرة- زيادة الصلة والتعاون بين الجيش نفسه والشركات المنتجة للمواد الترفيهية.

تسبق هذه الظاهرة ألعاب الفيديو الحربية؛ إذ إنها قديمة قِدم دُمى الجنود الخشبية (Halter, 2006)، لكن طبيعة الظاهرة وامتدادها تضاعفا أضعافًا مضاعفةً مع نشأة وسائل الإعلام القديمة الأولى مثل التلفاز، والوسائط الجديدة اليوم، وتحديدًا ألعاب الفيديو؛ إذ تنقل الألعاب الرقمية المتعلقة بالمعارك الترفيهية العسكرية اللاعب إلى مستويات جديدة، ولا سيما أنها أصبحت تبدو أشبه بالحقيقية، وتجعل اللاعب جزءًا منها، ويزيد ذلك يومًا بعد يوم. ولا ننسى أن الجيش -في الوقت نفسه- يستخدم ألعاب الفيديو في كلٍّ من أغراض التجنيد، والتدريب الحقيقي على القتال. يُذكَر أن جيشي الولايات المتحدة وأستراليا، وغيرهما، صنعوا حقًّا ألعاب فيديو تجارية (لعبتا أمريكاز آرمي (Americas Army)، وآرما (Arma)، على الترتيب) بمساعدة من شركات الألعاب، وأن أفراد الجيش أصبحوا يشاركون بقوة -تزداد بمرور الوقت بوصفهم مستشارين- في صناعة ألعاب الفيديو التي تحوي قتالًا؛ ما يُمثِّل عدم وضوح أكبر للخط الفاصل بين التسلية (أو الترفيه) والحرب. يضاف إلى ذلك أن صناعة الألعاب أصبحت تُسهِم على نحوٍ متزايد في صنع ألعاب للتدريب وألعاب محاكاة للقتال خاصة بالجيش (بدأت آرما المسيرة بوصفها محاكاة، ثم تحوَّلت إلى لعبة تجارية متوافرة للجميع). والواضح أن الثقافات الرقمية قد أصبحت -في صورة ألعاب الفيديو تحديدًا- مُكوِّنًا أساسيًّا في زيادة تعقيد صناعة التسلية العسكرية، وتحويل الحرب إلى لعبة.

لفهم أهمية التسلية العسكرية الرقمية وتحديدها اجتماعيًّا، يلزمنا بعض التأريخ. فقد ألقى دوايت إيزنهاور (رئيس الولايات المتحدة في الخمسينيات) خطبة وداع شهيرة عند تركه المنصب. كان إيزنهاور القائد الأعلى لقوات الحلفاء، وجنرالًا متميزًا في الحرب العالمية الثانية، ولكن قلقه كان يزداد من أن يصبح اعتماد الولايات المتحدة على صناعات قواتها المسلحة؛ لذا حذَّر إيزنهاور في خطبته المشهورة من تنامي المجمع الصناعي- العسكري. وكان يقصد أن الشركات التي تجني أموالًا طائلةً من تجارة السلاح وبناء الطائرات والسفن والقوات الحربية الجديدة، تضغط على

الجيش والحكومة لشراء أسلحة لا تحتاج إليها حقًّا. صحيح أن إيزنهاور كان يحظى بمصداقية كبيرة بوصفه لواءً سابقًا، غير أن تحذيره ذهب أدراج الرياح بتأثير مَن لديهم القدرة على تغيير مجريات الأمور. ولكن بمرور الزمن أصبح لعبارة «المجمع الصناعي- العسكري» صدًى أكبر في الولايات المتحدة، وفي أرجاء المعمورة. والمُؤكَّد أن بعض النقَّاد سيتحدثون عن الولايات المتحدة بوصفها تملك «اقتصاد الحرب الدائمة». وهم يقصدون بذلك أن الإنفاق العسكري صار جزءًا لا يتجزأ من الاقتصاد الأمريكي، حتى إن الضغوط المعلنة والخفية لاتخاذ موقف عسكري - إذا لم يكن حربًا مفتوحةً- كانت موجودة دائمًا في المجتمع. ولذلك أدلة دامغة إذا علمنا أن الضغط قد ظل موجودًا - حتى في وقت السلم، وندر حدوثه في الأعوام الخمسين الأخيرة من تاريخ الولايات المتحدة- لصنع كَمٍّ أكبر من الأسلحة. وتأسيسًا على ذلك، فقد استمر المجمع الصناعي- العسكري من دون توقف مدفوعًا أساسًا بالحرب الباردة مع روسيا، بالرغم من أن الولايات المتحدة أصبحت القوة العظمى الوحيدة الباقية في العالَم. واليوم، تملك الولايات المتحدة أسلحة أكثر من دول العالَم مجتمعة، وتُعَدُّ أكبر مُورِّد أسلحة لمعظم الدول الأخرى.

في السنوات الأخيرة، أُضيف تعبير آخر إلى عبارة «المجمع الصناعي- العسكري». فالناس أخذوا يتحدثون اليوم عن مجمع الترفيه الصناعي- العسكري (أحيانًا تضاف كلمة «الأكاديمي» إلى الاسم؛ لأن كثيرًا من البحوث العسكرية تجري في الجامعات). وقد أُدخِلت في الآونة الأخيرة الوسائط القديمة والوسائط الجديدة في تحالف الترفيه العسكري. فزيادة عسكرة التلفاز -مثلًا- تتداخل مع الانتشار الواسع لألعاب القتال. وقد لاحظ كثيرون أنه عند تناوُل حروب الولايات المتحدة في الشرق الأوسط، يضع المراسلون الحربيون المُشاهِد -في الواقع- موضع الجندي كما تفعل ألعاب الفيديو إلى حدٍّ كبير. فهل الصور المتعددة التي نُقِلت عن طريق هذه الوسائط (مثل مقطع الفيديو لقنبلة وُضِعت كاميرا على فوَّهتها) تشبه في رعبها صور لعبة فيديو حربية أم أن العكس هو الصحيح؟

ربما لا يتعيَّن علينا أن نصاب بالدهشة إذا علمنا أن الجيش وصناعة الألعاب الرقمية ازداد تداخل بعضهما في بعضٍ طوال عقود بصور عدَّة، ولكن الكثيرين يرون أن هذا التشابه يُمثِّل خطر التقليل من حقيقة الحرب، ويجعلها مجالًا للعب؛ حتى إن النشطاء المناهضين للحرب يذكرون أنهم شعروا ببعض الانفعال عند محاكاتهم أدوار الجنود في أثناء الغزو، وهو ردُّ فعل يصعب تصوره بعيدًا عن الدمج العشوائي لحقيقة المحاكاة عن طريق الترفيه العسكري.

إن هذا المزج الذي يزداد شدةً بين التسلية الشائعة والأمور العسكرية أثار عددًا من الأسئلة المهمة بين الباحثين العسكريين والمدنيين، وربما كان أهم سؤالين، هما: هل يُؤجِّج الترفيه العسكري المشاعر الحربية بين اللاعبين غير العسكريين؟ هل تحوَّل ذلك إلى تفضيل الحلِّ العسكري على غيره من أنواع المشاركة في الأحداث الدولية؟ بحسب ما ذكرنا من قبلُ، يصرُّ اللاعبون كافةً تقريبًا على أنهم يُميِّزون العنف الافتراضي من العنف الحقيقي، ولكن الصدق المطلق لهذا الزعم لم يعد محل اتفاق؛ إذ يُعَدُّ مثال اللاعب/ المحارب حالة مربكة بوجه خاص. فقد عبَّر بعض العسكريين عن قلقهم من أن لعبة «أعمال ما قبل التجنيد» هي لعبة ضعيفة، وأنها تتضمن تدريبًا مُضلِّلًا وخطرًا لأعمال الحرب الحقيقية. وقد اشتكى بعض المقاتلين على الأرض من أن الجنود الجُدد ذوي الذهنية المتأثرة بألعاب الفيديو يمكن أن يُعرِّضوا أنفسهم وزملاءهم الجنود للخطر.

من جانب آخر، تُستخدَم ألعاب الواقع الافتراضي وألعاب الحرب اليوم في علاج الأمريكيين من المحاربين القدامى، والجنود المصابين الذين ما زالوا في الخدمة، ويعانون ضغوط اضطراب ما بعد الصدمة (Drummond, 2012; Khaled, 2011; Moore, 2010 Coming Home.) تنطوي على هذه الحقيقة مجموعة من الاستنتاجات اللافتة. بدايةً، من الرائع إثبات أن ألعاب الحرب تفيد في تخفيف أثر الفظائع التي تشاهد في الحروب الحقيقية، وفي مساعدة الآلاف من مصابي الحروب

(يوجد استخدام أعمُّ لهذا العمل تُمثِّله مجموعة من «ألعاب الصحة» تُسمَّى العودة إلى الوطن (Coming Home)، وهي تثري هذه الفكرة لتشمل مجموعة متنوعة من أساليب التكيف الافتراضي مع الحياة المدنية). ففي الولايات المتحدة وحدها –وفقًا لدراسة عسكرية– يعاني (250) ألف رجل وامرأة ممَّن خدموا في الشرق الأوسط ضغوط اضطراب ما بعد الصدمة، ولا يوجد ما يكفي من الموارد لعلاج هؤلاء الجنود، ولا يوجد في هذه المرحلة أيُّ خطط لاستخدام التقنية في علاج ملايين العراقيين والأفغان وغيرهم من المدنيين الذين أصابتهم صدمة الحروب الأمريكية.

إن النظرية التي تتضمن استخدام الألعاب في علاج ضغوط اضطراب ما بعد الصدمة تقوم على فكرة أن المحاربين القدماء يمكنهم إعادة خبرة الحرب في ظل أمان حالة اللعب، والسيطرة على مشاعرهم المضطربة التي يُطلِقها استرجاعهم لمواقف الحرب الحقيقية. والقول إن هذا العلاج قد ينجح نوعًا ما يشير إلى مدى التقارب بين حرب الألعاب والحرب الحقيقية في أيامنا هذه؛ ما يُقوِّض موقف مَن يدَّعون دائمًا التمييز بين حرب الألعاب والحرب الحقيقية. ومع اقتراب صورة الحرب الحقيقية من صورة حرب الألعاب، واقتراب صورة حرب الألعاب من صورة الحرب الواقعية، يتعمق هذا الارتباك على نحوٍ لا يمكن التنبؤ به.

وفي هذا السياق، تنشأ مجموعة من القضايا التكنوثقافية المختلفة والمترابطة في آنٍ معًا بخصوص الهُوَّة التي تتسع بين المحاربين على الجبهة والمحاربين على شبكة الإنترنت؛ إذ توجد طائرات من دون طيارين تشنُّ حروبًا على أُناس يبعدون آلاف الأميال عن المقاتلين الذين يتحكمون فيها. وفي الواقع، فإن هذه القضايا ليست حديثة العهد تمامًا؛ إذ أُثيرت قديمًا مخاوف من أن الطيارين الذين يقودون القاذفات لا يرون قنابلهم وهي تقع على رؤوس مَن يستهدفونهم، ما يعني أنهم معزولون عن وقائع الحرب، وأنهم قد يعانون بأثر رجعي عندما يدركون الحقيقة الصادمة. لكننا اليوم نتحدث عن نقلة نوعية في الحجم، وربما عن ارتباك أخلاقي؛ فبعض هؤلاء

المحاربين موجودون حقًّا على الجبهة الداخلية، وإن وجودهم على الجبهة، وبالوطن في الوقت نفسه، يُمثِّل مجموعة جديدة من القضايا. فالجنود قد يمضون اليوم كله وهم يمطرون بالموت أُناسًا يعيشون في النصف الآخر من العالَم، ثم يعودون إلى منازلهم مساءً لتناول طعام العشاء مع أسرهم. يمكن لهذا النوع من طمس الحدود بين الحياتين العسكرية والمدنية أن يُسبِّب ارتباكًا عميقًا وخطرًا (Gray, 2004; Singer, 2009) فإن ألعاب الحرب كانت جزءًا من الإعداد العسكري منذ أمد طويل، وإن ألعاب الحرب الرقمية هي أكثر الألعاب شعبية (ألعاب لوحات التحكم) في الفيديو والحاسوب. غير أن الحرب ليست لعبة؛ لذا سأل بعض المراقبين عن التحوُّل الذي سيحدث مستقبلًا بعد صياغة مُسوِّغات الحروب عندما يدير أحد طرفي الصراع كفة الحرب وهو بعيد جدًّا عن مخاطر جبهة القتال. فقد كانت الحركات المناهضة للحرب تعتمد على مشهد القتلى العائدين إلى الوطن من الجبهة، ولكن جثث الأعداء ليس لها عمومًا هذا التأثير، فهل الحرب من جانب واحد (تُعرَف عمومًا باسم المذابح) ستلاقي قبولًا أكبرَ؟

وبصورة أعم، هل الترفيه العسكري يُصعِّب الأمر على عامة الناس بخصوص تمييز مُسوِّغات الحرب، ويطمس الخط الفاصل بين الأدوار المدنية والعسكرية؟ فكما صار تحكم المدنيين في العسكريين ملمحًا رئيسًا مُميزًا للأنظمة الديموقراطية الحديثة فإن وضوح الخط الفاصل بين الحياة العسكرية والحياة المدنية هو ملمح آخر يجب الحفاظ عليه. وعلى هذا، فإن أكثر الأسئلة الشائكة المعقدة قياسًا تتعلق بأثر الترفيه العسكري الرقمي، ولا سيما الرقمي منه الذي يستغرق اللاعبين، في طمس الخط المهم اجتماعيًّا بين قطاعي المجتمع العسكري والمدني، فهل زاد هذا كله المشاعر العسكرية بين اللاعبين غير العسكريين؟ هل خرج ذلك إلى المجتمع الأوسع؟ هل يجعل الترفيه العسكري أحوال الحرب والسلام أكثر تعقيدًا من أن يُميِّزها المواطن العادي؟

لعل ما يزيد هذه الأسئلة عمقًا هو أن ألعاب القتال هي من بين أكثر الألعاب شعبية في فئتها؛ فإن أعداد مَن يمرُّوا بخبرة لعب ألعاب الحرب الرقمية في تزايد مستمر. فكيف يُغيِّر ذلك النظرة إلى الحرب، والاستعداد لتأييد التدخل العسكري؟ وحتى عندما تُصوَّر دماءٌ حقيقية (كما يفعلون على نحوٍ مطرد خاصة في ظل وجود جودة ووضوح رقمية متقدمة) فإن عملية التطهير تحدث بتفاصيلها الدقيقة. وكلما بدت هذه الحروب واقعية خفَّفت من وطأة واقع الحرب. ومهما تقول عن ألعاب القتال الرقمية، فمن النادر أن يموت فيها المشتركون، فضلًا عن عدم واقعيتها؛ لأن الأخيار فيها هم الأمريكيون دائمًا، وهم الرابحون دومًا. حتى إن القوة العسكرية الأمريكية تبدو بلا حدود؛ فإن كريس هابلز جراي (Chris Hables Gray) وآخرون يقولون إن القوة العسكرية الأمريكية تُقدَّم على نحوٍ مبالغ فيه جدًا، كما تُبيِّن لنا الحروب التي لم تُحسَم في العراق وأفغانستان (Gray, 2004). وبالمثل، فمن النادر أن تثير ألعاب التيار العام أيَّ أسئلة عن مُسوِّغات الحروب الأمريكية، أو حتى تلمح إلى أن جزءًا من دوافعها هو تأمين الهيمنة الاقتصادية على شعوب أخرى، لا نشر الحرية والديموقراطية.

لقد زاد كَمُّ الكتابات التي تتناول الترفيه العسكري حتى صارت تُمثِّل مخزونًا ضخمًا لا يستهان به، ولكن الحاجة ما تزال مُلِحَّةً إلى المزيد من العمل. فالمقارنة عبر الثقافية لأثر الألعاب العسكرية في اليابان والولايات المتحدة –مثلًا– قد تكشف لنا عن أشياء مثيرة. فهاتان الدولتان هما المسؤولتان الأوليان عن سوق ألعاب الفيديو، بالرغم من الاختلاف الكبير في تاريخيهما الحديث المتعلق بالحرب. فالولايات المتحدة ذات ثقافة عسكرية ثرية؛ إذ ظلت في حالة حرب عالَمية معظم سنوات منتصف القرن الماضي. أمَّا اليابان فقد أُجبِرت على نبذ الصفة العسكرية في نهاية الحرب العالمية الثانية، وما زالت السلمية هي سياسة الدولة الرسمية. فكيف صاغ هذان السياقان الثقافيان المتمايزان استجابات شعبيهما للترفيه العسكري الرقمي؟

ألعاب التمييز الجنسي والعنصري

تعلمت من خبرة السنين أن قطاعًا واسعًا من محترفي الألعاب يردُّون بجفاء (إن لم يكن بكراهية) على أيِّ شخص ناقد لأيِّ جانب اجتماعي من الألعاب، أو ثقافة اللاعبين. وتتراوح ردودهم بين «إنها مجرد لعبة»، و «هذا كلام اللياقة السياسية الفارغ». وبينما يتخذ اللاعبون الذكور موقفًا دفاعيًّا استباقيًّا غريبًا فإني أعتقد أن هذا يحمل في ثناياه قدرًا كبيرًا من الاحتجاج. لا شكَّ في أنه توجد مئات الألعاب الرائعة، وملايين اللاعبين الرائعين، ولكن كتابنا لا يهدف إلى الاحتفاء بالثقافات الرقمية، بل إلى تحسينها. أمَّا الغريب حقًا فهو أن تحسين الأشياء يُحتِّم أولًا تحديد هذه الأشياء. وعلى هذا، يجب الإقرار بأن العنصرية والتمييز بين الجنسين ورهاب الأجانب والمثليين –مثلًا– كلها تُمثِّل أشياء متأصلة في الألعاب. بعد ذلك أدعوكم إلى التفكير في كيفية تحسين الألعاب التي تحبونها بتعزيز جهود فتح مجال اللعب لأُناس لا يتسنَّى لهم اليوم الاستمتاع بها؛ لأنهم يشعرون غالبًا أنهم ليسوا فيها، وأنهم أهداف يرميها اللاعبون فحسب. صحيح أن بعض الألعاب تُسهِم في التنميط الإشكالي، أو تُبدي عنفًا مُفرِطًا (ليس من باب توجيه الاتهام بالعنصرية، أو التمييز الجنسي، أو العنف إلى لاعب معين)، غير أن أداء أيِّ عمل (مثل كتابة تعليق على موقع ألعاب يعترض على تصوير مهين، أو تمييز صريح بين الجنسين) يجعلك جزءًا من حلول تساعد على تحسين جو الألعاب للاعبين كافةً.

وعلى منوال غيرها من القضايا التي نظرت فيها، فإن قدرًا كبيرًا من المحتوى الإشكالي في ألعاب الفيديو وغيرها من الألعاب الرقمية يشير إلى وجود مشكلات في المجتمع الأكبر. إن هذا الأمر لا يعفيهم من المسؤولية، وإنما يُذكِّرنا بأن هذه الألعاب لم تخترع العنف، أو التمييز الجنسي، أو التمييز العنصري، أو رهاب المثليين. غير أن ما يهم نقَّادًا كثيرين هو أن وسائط أقدم (مثل: التلفاز، والأفلام، والموسيقى) اتخذت خطوات جادَّة لتقييد هذه المثالب الاجتماعية، ولكن بعض الجوانب في اللعب

الرقمي تبدو في تراجع من حيث أنها تنشر هذه التمثيلات الإشكالية على نطاق أوسع. بعبارة أخرى، يبدو أن ألعاب الفيديو تعيد بعض أسوأ سمات الوسائط القديمة إلى الصدارة. فما أسباب هذا الوضع؟

يوجد سببان لذلك، هما: الاقتصاد، والقيود/ القدرات التقنية. فعند إنشاء نوع جديد من الوسائط التجارية، تعتمد الشركات غالبًا على الصيغ القديمة؛ لأنها تبدو أقرب إلى الأمان الاقتصادي؛ ما يُفسِّر سبب استنساخ كثير من أفلام هوليوود (أو مسلسلاتها الفكاهية) بعضها بعضًا. غير أنه في حالة الوسائط الجديدة (مثل الألعاب الرقمية) يزداد الضغط للاعتماد على الصورة والقصص المألوفة التي أحرزت نجاحًا من قبلُ. فمثلما يعرف الجميع، أو يظنون أنهم يعرفون، فإن الجنس سهل البيع. إذن، فلا عجب أن هذا الكَمَّ الكبير من الألعاب الرقمية، ولا سيما ما يخاطب منها المراهقين الذكور، يحوي الكثير من خيالات المراهقة الجنسية الذكورية (أي الفتيات، أو النساء الجميلات المثيرات شبه العاريات اللاتي يسهل نيلهن). لهذا السبب، يعرض مثال الصور والشخصيات الأنثوية نموذجًا ثريًّا جدًّا لاستكشاف التمثيلات الاجتماعية.

صحيح أن الخط الفاصل بين الجاذبية الجنسية والتمييز الجنسي ليس واضحًا دائمًا، بيد أن خبرة سنوات طويلة من العمل النقدي في الدراسات الإعلامية تمنحنا مفاتيح لما يجب البحث عنه، منها مفتاحان يمكنهما نقل تمثيل ما إلى حيز التمييز الجنسي، أو إخراجه منه، وهما: الفاعلية، والتعقيد. والفاعلية في هذا السياق تعني القدرة على التأثير في العالَم (أو في عالَم الألعاب في حالتنا هذه). وامتلاك الفاعلية هو امتلاك للقدرة على إحداث الأشياء؛ فبدلًا من أن تحدث لك فإنها تحدث منك. وعلى هذا، فتمثيل الفتيات والنساء بصورة حلوى للعيون (أي شخصيات لا تفعل شيئًا مُؤثِّرًا في أيِّ لعبة، ولا يُبدى لها أفكار، أو اهتمامات، أو أهداف سوى إرضاء الرجال جنسيًّا) ليس فقط أمرًا غير واقعي، وإنما يُمثِّل خطرًا على الإناث في واقع الحال.

على النقيض من ذلك، فإن صورة الإناث المحاربات (آفاتار) اللاتي يُظهِرن مهارةً حقيقيةً، وذكاءً، وقوةً، وتأثيرًا؛ تساعد على تمكين النساء في الحياة الحقيقية.

أمَّا مسألة تعقيد الشخصية فترتبط بقضية الفاعلية. فعند تصوير فئة من الناس من دون أفكار معقدة، أو مشاعر، أو دوافع، فإنك تنزع عنهم -عمليًّا- إنسانيتهم، وتُحوِّلهم إلى كائنات يسيطر عليها غيرهم (هذا أمر مغرٍ؛ لأن مفتاح السيطرة في يد اللاعب حقيقةً). والحقيقة أن الجاذبية الجنسية ليست عيبًا، ولا سيما أن كل إنسان في الدنيا يُمثِّل شريكًا جنسيًّا محتملًا، ولكن المشكلة تكمن في عدم التوازن في القوة بين الجنسين في أشكال التصوير والتمثيل التي يتحدث عنها. فأجساد الذكور تُصمَّم في ألعاب الفيديو على نحوٍ غير شائع في الحياة، وكذلك أجساد النساء. غير أن التناقض بينهما يحمل دلالات عدَّة. فبينما نجد أن الجاذبية الجنسية للنساء (حتى المحاربات منهن) تشع غالبًا من أجساد عارية، فإنهن يكنَّ في حالة ضعف، وقلة حيلة. أمَّا الرجال فالصور الخيالية تُظهِرهم ضخام الأجساد، مفتولو العضلات، عدوانيون. صحيح أن النساء يتحملن العبء الأكبر من هذه الأجساد المبالغ في تصويرها، لكن بعض الدراسات تشير إلى أن تحري الدقة الشديدة في تصوير هذه الأجساد المنحوتة قد أسهم في ارتفاع اضطرابات التغذية، وسوء استعمال المنشطات والهرمونات بين الفتيان والرجال، وأزاح الكثيرين من حيز الأنظمة الغذائية والرياضية الصحية إلى حيز الهوس الرياضي.

وفي هذا السياق، تُبيِّن بعض الإحصاءات جوهر عدم التوازن بين الجنسين. فبحسب دراسة مُموَّلة من الحكومة البريطانية، موضوعها التمييز الجنسي بين المراهقين، فإن 83% من الشخصيات الذكورية في الألعاب الرقمية تُصوَّر عدوانية، في حين تظهر 60% من شخصيات الإناث بصورة ذات جاذبية جنسية كبيرة، وميل إلى الخضوع، وتُصوَّر 39% منهن شبه عاريات بالرغم من عدم جدوى ذلك للعبة نفسها (الأرقام الموازية الخاصة بالرجال هي أن 1% يُصوَّرون بجاذبية جنسية

كبيرة، و 8% يرتدون ملابس مثيرة) (Papadoupoulus n.d). هذا يعني أن الإناث والذكور جميعًا هم الضحية في تمثيلات عالَم الألعاب، ولكن على نحوٍ غير متساوٍ ألبتة. وبينما تُعرَض نماذج من المظهر الذكوري للفتيان يستحيل تحقيقها مُسبِّبةً لهم الإحباط فإن هذه الألعاب تُدلي بتوقعات عن استجابة الفتيات والنساء لهذه العدوانية الذكورية ستواجه حتمًا بالرفض في العالَم الحقيقي. وهذا الرفض ربما يؤدي أحيانًا إلى درجة أعلى من العدوانية في بعض الحالات.

ذكرنا في الفصل الخامس أن التمثيلات الرقمية للهواة تُقدِّم أكثر أنواع التمييز الجنسي تطرفًا على شبكة الإنترنت، لكن الصور الاحترافية أيضًا تحوي قدرًا كبيرًا منه. والحقيقة أن التنميط الجنسي في شخصيات الألعاب الرقمية مُوثَّق توثيقًا جيدًا؛ ففي دراسة شاملة ضمَّت (250) لعبة، تَبيَّن أن ثلثي هذه الألعاب يحوي صورًا للنساء بوصفهن أشياء، ويضفى عليهن صفات جاذبية جنسية مغالى فيها و/ أو مهينة (Yao, Mahood and Linz, 2009). وممَّا يُفاقِم من حِدَّة هذه المشكلة أن نحو (15– 20%) من الألعاب فقط تحوي بطلات مُؤثِّرات. صحيح أنه توجد قائدات يتحلين بالقوة والشجاعة، كما في لعبة لارا كروفت (Lara Croft)، بيد أن تمثيلاتهن تخلط غالبًا بين هذه القوة والتشييء الجنسي (Norris). لهذا، تكافح النساء ومعهن (عدد أقل من) الرجال هذا الواقع. ولأن منتجي الألعاب مجتمع معروف؛ فقد تحقَّق بعض النجاح في تحسين المحتوى.

من جانبها، تستعمل أنيتا ساركسيان (Anita Sarkeesian)؛ وهي ناقدة نسوية بارزة للثقافة الشعبية، مُدوَّنتها فيمينيست فريكوينسي (Feminist Frequency) لتحمل على جوانب التمييز الإعلامي جميعًا، لكنها قررت في السنوات الأخيرة –فيما يبدو– أن بعض الثقافات الرقمية هي الأَولى بالإصلاح، علمًا بأنها لا تتبَّع فقط الصور التمييزية السائدة، وإنما الصور التي توحي بالتحرش باللاعبات (Sarkeesian n.d.). ميَّزت ساركسيان بين عدد من صور التنميط التي تهيمن على رسم شخصيات

الألعاب. ومن هذه الشخصيات شخصية فتاة في موقف بائس، والسنفورة[2]، والغانية الشيطانية الشريرة، وشخصية فتاة البيكسي المهووسة (Maniac Pixie girl)[3]، والنسوية المصنوعة من القش. وفي الواقع، فإن تحليلاتها جميعًا (متوافرة بصورة مقاطع فيديو في سلسلة (Tropes vs. Women) منطقية جدًّا، وتؤيدها أمثلة كثيرة من أنواع الألعاب والمنصات. فكان جزاؤها صورًا عدَّةً من مختلف ألوان الإساءة، بما في ذلك التهديد بالاغتصاب والقتل. ومن المفارقات أن هذا الشر الذي تحمله الهجمات المعادية للمرأة على ساركسيان لأنها تجرأت على نقد الألعاب يُعزِّز فكرتها بقدر ما تثبته تحليلاتها أو أكثر.

من أشهر الشخصيات الأنثوية في تاريخ الألعاب الرقمية شخصية لارا كروفت (حتى إنه أُفرِد لها نجمة باسمها في «ممر المشاهير» في هوليوود، وظهرت على طابع بريد في فرنسا). يمكن لهذه الشخصية أن تكشف بعض التعقيدات الساكنة في تقييم شخصيات الألعاب؛ فعندما أُدرِّس شيئًا يتعلق بألعاب الفيديو والنوع في مقرراتي الدراسية فإني أطلب إلى الطلاب عقد مناظرة تتناول السؤال الآتي: هل لارا كروفت فقط أنثى إلكترونية مثيرة أم أنها صورة لتمكين النساء؟ أمَّا إجابات الطلاب فتنقسم دائمًا بالتساوي، ويكون لكل جانب عدد المؤيدين نفسه من الذكور والإناث. من الأشياء الواضحة في هذا الموقف -كما في الثقافة الإعلامية كلها- اختلاف استجابة الجمهور للظاهرة الواحدة. وقد يصل الاختلاف أحيانًا إلى درجة أن التأثير الحقيقي يكون جزئيًّا في عين (أو بصورة أعم: في عقل) الناظر. غير أن

---

(2) شخصية أنثوية في عالَم السنافر صنعها غارغاميل (Gar gamel) عدو السنافر لكي يشتتهم ويوقعهم في شراكه، لكن بابا سنفور (Papa Smurf) ينقذها، ويجعلها سنفورة حقيقية. المترجمة

(3) يُعرِّفها الناقد ناثان رابين (Nathan Rabin) الذي سَكَّ المصطلح بأنها شخصية سينمائية فقاعية ضحلة لا وجود لها إلا في خيال الكاتب الناقد المحموم، وأن الهدف منها تعليم الشباب الرجال كيف يعانقون الحياة، وأسرارها، ومغامراتها غير المحدودة. المترجمة

درجة الاختلاف في التأويل ليست عشوائية، فبعض الصور أكثر إبهامًا من غيرها، ولارا كروفت هي مثال جيد على ذلك (بالمقابل، لم أجد واحدًا من طلابي دافع عن الغانيات في لعبة جراند ثيفت أوتو، أو وصفهن بأنهن عاملات جنس متمرسات).

إن الإبهام الموجود في شخصية لارا كروفت هو في أصل الشخصية؛ أي في مرحلة التصميم وما تلاها، وتكشف هذه الحقيقة أيضًا بوضوح عن تعقيدات عملية إبداع الألعاب. فمن منظورٍ ما، تُمثِّل لارا كروفت أنموذج الشخصية الأنثوية، علمًا بأن الشخصية التي تحوَّلت إلى لارا كروفت في عقل توبي جارد (Toby Gard) مُصمِّم الجرافيك الأول في شركة طوم ريدر (Tomb Raider)، كانت بطلًا ذكرًا بيده سوط وقبعة عريضة؛ ما أوضح بجلاء أنها محاكاة لشخصية إنديانا جونز ذائعة الصيت في ذلك الوقت (لاحظ أن الوسائط القديمة والجديدة تتبادل الشخصيات بصورة معتادة مثلما تحوَّلت شخصية لارا إلى بطلة سينمائية). لقد اهتدوا إلى فكرة جعل الشخصية الرئيسة أنثى لكيلا يتهموا بعدم الأصالة أو بالانتحال. صحيح أن رئيس الفريق أبدى مقاومة ومعارضة أول الأمر، لكنه استجاب عندما اقتنع أن الجدة قد تصرف الانتباه عن الحرج من جعل مجتمع الألعاب الذكوري أساسًا يلعب أدوار الإناث (المستوى الثاني من التشخيص في اللعبة). وعلى هذا، فقد شرع جارد في إبداع بطلة، قائلًا إنه أراد أن يبدع شخصية أكثر ثراءً، وليس فقط أنثى فاتنة، أو دومينا تريكس (dominatrix[4])، وهي الشخصية التي رأى أنها تتصدر مشهد الألعاب في ذلك الوقت. فكانت الصورة الأولى التي ابتدعها لأنثى من أمريكا اللاتينية، وقد سمَّاها لورا كروز، لكنه تعرَّض لضغوط من موقف الذات الافتراضي أملى عليه أن يجعلها شخصية إنجليزية، فأعيد ميلاد لورا كروز لتكون لارا كروفت. ما حدث بعد

(4) الأنثى المسيطرة، ولا سيما تلك التي تُمثِّل شخصية سادية في العلاقات الجنسية القائمة على طرف سادي (يهوى تعذيب الآخرين)، وآخر ماسوكي (يهوى تعذيب نفسه). المترجمة

ذلك يُذكِّرنا بأن تصميم الألعاب يشهد بعض الأحداث العارضة، وأن الأنساق الثقافية تنتصر غالبًا على أمور المصادفة، أو المخاطرة الإبداعية.

بينما كان جارد يلعب بخطوط التصميم التي صنع منها لارا إذا به يُخطِئ؛ ما زاد حجم صدرها بنسبة 150%. وقبل أن يصلح جارد الخلل، أبدى بقية أعضاء فريق التصميم (كلهم من الذكور) إعجابهم بهذه النسب الجديدة المغالى فيها (Goldman 2007; Jenkins, 1998; Marie, 2010; McGlaughlin, 2008). فهل كان ذلك سيحدث لو كان في الفريق امرأة واحدة؟ لن نعرف الإجابة أبدًا، لكننا متأكدون أن جسد لارا كروفت (غير الطبيعي ألبتة، بل مستحيل الوجود) قد ظهر عام 1996م، وحظي باستقبال حافل، وواجه نقدًا لاذعًا بوصفه تصويرًا فيه تمييز جنسي يعامل الأنثى كأنها حلوى للعين.

تَعزَّز هذا الاستقبال بالانتشار السريع لصور عارية، تلاها صور إباحية صريحة للارا كروفت على شبكة الويب، بالرغم من أن الشخصيات الرقمية الأنثوية كلها تقريبًا وبعض الشخصيات الذكورية تصل إلى مرحلة التحوُّل الإباحي عند مرحلة ما (يُعرَف هذا بين متخصصي العالَم الرقمي باسم القاعدة 34). وبالمقابل، تناول نقَّاد آخرون المسألة من منظور أعمق؛ إذ سألوا عن معنى ذلك من ناحية التمييز الجنسي لمَن يتقمَّصون دور آفاتار طوم ريدر، فما موقف الفتيان المراهقين من لعب دور فتاة؟ هل يجعلهم هذا يتمثَّلون شخصية أنثوية فيصبحون أكثر حساسية للنساء، أم يستمتعون بمشاهدة مؤخرة لارا وهم يتحكمون فيها كيفما يشاءون، أم كلا الأمرين معًا؟ هل تستطيع اللاعبات الشابات أن يتمثَّلن صورة بطلة قوية أم أرهبهنَّ جسدها الذي يأسر العيون، أم كلا الأمرين معًا؟ (Kennedy, 2002).

على مرِّ السنوات، ونتيجةً لظهور تحوُّلات عدَّة في الألعاب والأفلام، وظهور أنجيلينا جولي مُتقمِّصةً شخصية لارا بصورة جادَّة، واستجابةً للانتقادات النسوية، وتحوُّلات السوق، والقفزات التقنية؛ فقد صار تمثُّل شخصية لارا بعد ذلك في جسد متوازن

واقعي أقوى في الشخصية، وأقل شبهًا بصورة الأنثى المثيرة. إن المقارنة البصرية بين صورة لارا كروفت عند ظهورها عام 1996م، وصورتها عام 2013م، يكشف هذه الدرجة البسيطة من التقدم، لكنها ذات دلالة حتمًا؛ إذ يمكن وصفها بأنها تتحرك من صورة البيمبو (الأنثى المثيرة بلا عقل) إلى شخصية رامبو (القوي المُنجِز المُؤثِّر)، انظر الشكل (7–1) (Hall–Stijerts, 2013). وفي الوقت نفسه، فقد أضعفت هذه النقلة – نوعًا ما– البُعْد الفكري (تظهر لارا بشخصية عالِمة آثار) لمصلحة عناصر القوة والحركة والعنف.

بوجه عام، يمكن القول إن ألعاب الفيديو تُقيِّد عنصري الفاعلية والتعقيد في شخصيات الذكور والإناث، ولكن نصيب الإناث من ذلك أكبر، وليس هذا بالأمر المحمود بالنسبة إلى مسألة النوع، لكنه يهم الفتيات والنساء في الثقافات التي ما زالت تنكر عليهن المساواة في الحقوق والأجور والاحترام. وعلى كل حال، يبدو أن الموقف قد تحسَّن نوعًا ما؛ فإن ظهور تقنية أكثر تعقيدًا تُعزِّزها موجات أكبر من النقد الاجتماعي، جعل الصفات الجسدية والذاتية للآفاتار من النساء تقترب تدريجيًّا من الواقعية. من المفارقات التي تُؤكِّد افتقارنا إلى الجرأة السياسية رصدنا فقط تقديرات للعنف واللغة السيئة داخل الألعاب، وغض الطرف عن أيِّ تقديرات للعنصرية، أو التمييز الجنسي، أو رهاب المثليين داخل ألعاب عدَّة، وداخل قدر كبير من ثقافة الألعاب. ليس الهدف هنا تمييز اللعب بهذه الصفات المتخلفة اجتماعيًّا. فللوسائط كلها؛ حديثها وقديمها، نصيب من هذه المشكلة، لكن المقصود هو أن الوسائط الجديدة عامة، وألعاب الفيديو بوجه خاص، غدت أكثر صور الترفيه شيوعًا. ويرى بعض الدارسين أنها عمَّقت تمثيلات واتجاهات إشكالية شديدة أسهمت في وباء العنف المُوجَّه إلى المرأة، ورهاب المثليين، واستمرار العنصرية. قد يُعزى بعض ذلك إلى مسائل تقنية (الاتجاه العام في الألعاب الأولى، والاعتماد على الصور النمطية جزئيًّا لعدم توافر الإمكانية الفنية لتقديم تمثيلات أغنى)، لكن ادِّعاءات الحتمية التقنية هذه لم تعد صالحة؛ إذ طرأت تحسينات على تنويع التمثيلات في الألعاب

وعمقها، ليس بسبب زيادة القدرات التقنية، وإنما لاستجابة صُنَّاع الألعاب للنقد، والتغير الديموغرافي في طبيعة السوق، ولا سيما أن المراهقين الذكور من البيض لم يعودوا يُمثِّلون القاعدة الأساسية للمستخدمين.

تواجه النساء من غير البيض خطرًا مزدوجًا على شبكة الإنترنت عامةً، وفي الألعاب بوجه خاص؛ لأن العنصرية منتشرة في عالَم الألعاب بقدر انتشار التمييز الجنسي. وقد دُرِست هذه الظاهرة دراسة وافية أيضًا في عملية إبداع الشخصيات عامةً، وشخصيات الآفاتار في الألعاب الرقمية بوجه خاص (Chan, 2005)؛ إذ تُبتكَر غالبًا أجناس جديدة في الألعاب (العفاريت الصغيرة، والأقزام، والكائنات الفضائية، وغيرها)، لكنها تتخفى على نحوٍ سيئ في صور نمطية لجماعات عرقية حقيقية. وخلافًا لقصص الخيال العلمي والقصص الخيالية (الفانتازيا) التي يُستخدَم فيها الخيال الواسع لتجاوز عمليات التمثيل العنصري في العالَم الحقيقي لتكون في وضع أفضل لتأمُّله، فإن كثيرًا من تمثيلات الألعاب الرقمية تغرق في الصور النمطية الشائعة. ففي لعبةٍ محبوبةٍ جدًّا هي «عالَم الحرب» (MMORPG World of Warcraft)، والألعاب التي تفرَّعت عنها -مثلًا- صُوِّرت أشكال من العنصرية تصويرًا رقميًّا، مثل: جنس الورجن (Worgnes) داكن البشرة الذي يسيطر عليهم السحرة البيض، وشخصيات حيوان الباندا المرسومة إلكترونيًّا بسمات آسيوية، والسكان الأصليين البدائيين المحبين للبيئة الذين يتنكرون على نحوٍ مكشوف وهكذا (Corneliussen and Rettburg, 2008; Nakamura 2009; «Racism in WoW» n.d). لكن هذا لا يجعل اللاعبين كافةً عنصريين، وإنما يعني أن التمثيل العنصري قد يُشكِّل على نحوٍ خفي خبرات اللاعبين جميعًا، حتى الداعين بشدة إلى العدل بين الأجناس.

من جانب آخر، انتشر تنميط الصورة المعادية للعرب والمسلمين انتشارًا كبيرًا في ألعاب الحرب، ولا سيما في أعقاب تفجيرات الحادي عشر من سبتمبر (Sisler n.d.). يضاف إلى ذلك أن عددًا كبيرًا من الألعاب سعى لبعث الكولونيالية،

والتعزيز غير الواعي للإمبراطوريات المؤسسية المعاصرة العابرة للقوميات، بصور مختلفة مقلقة (Dyer–Witheford and de Peuter, 2009). أمَّا التنميط الإلكتروني للأمريكيين الأفارقة فقد انتشر بوجه خاص في الألعاب الرياضية، وألعاب الشوارع الحضرية (Chan 2005; Leonard, 2004, 2006) وكما في الثقافة الشعبية عمومًا، فإن الشعوب الأصلية (الهنود مثلما يُفضِّل بعض السكان الأصليين؛ لتذكيرنا بمدى الارتباك الجغرافي الذي أصاب كريستوفر كولومبس) تظل في الثقافة الرقمية مرهونة بالماضي بصورة كبيرة؛ فهم إمَّا محاربون يتسمون بالشراسة ووجوههم مطلية بالألوان، وإمَّا أميرات يرتدين الجلود ولهن شعر طويل، وإمَّا نماذج للعالِمين بالبيئة عشاق الطبيعة (Sturgeon, 2009) وأمَّا ما يُسبِّب إزعاجًا أكبر في هذه الألعاب من وجهة نظر بعض النقَّاد فهو عدم اقتصار اللاعبين على مشاهدة صورة نمطية مؤذية، وإنما إسهامهم إسهامًا كبيرًا في صنع هذه الصورة النمطية، وربما يشتركون –مثلًا– في قتل مخلوقات فضائية، أو مخلوقات خيالية تمتاز بإشارات عرقية واضحة، أو إطلاق النار على «حُمر البشرة».

في عالَم القرن الواحد والعشرين الحقيقي، تستخدم الشعوب الأصلية شبكة النت استخدامًا فاعلًا، بالرغم من وقوعها ضمن أقل الفئات حظًّا في العالَم الرقمي. يشمل هذا الاستخدام إنشاء شبكات عالمية للسكان الأصليين الذين يواجهون صورًا مشابهةً من الهيمنة الثقافية في قارات عدَّة (Christensen, 2003; Landzelius, 2006). بل إن السكان الأصليين في منطقة المحيط المتجمد الشمالي يستعملون شبكة الويب للتحذير من آثار التغير المناخي العالمي التي ظهرت حقًّا لديهم (Banerjee, 2012).

كشفت الألعاب أيضًا عن قدر كبير من العنصرية المعادية للآسيويين من أمريكا الشمالية وأوروبا؛ إذ انطلقت موجات من العنصرية المعادية للصينيين –مثلًا– عندما أخذت أعداد كبيرة من اللاعبين الصينيين ترتزق من خوض مباريات إلكترونية على الهواء (مثل Lineage 2)، عن طريق الاستيلاء على أسلحة افتراضية في لعبة أداء

الأدوار الخيالية، ثم بيع غنائمهم على شبكة الإنترنت لأُناس في الولايات المتحدة لم يتوافر لهم الوقت الكافي للعب نفس عدد الساعات التي لعبها الصينيون لتسليح شخصياتهم. وقد اختار عدد كبير من اللاعبين الصينيين لعب دور القزمة، وهي إحدى فئات اللعبة التي يمكنها بسهولة ربح كنز في مهام فردية. وفي ردٍّ فعل على هذا، بدأ اللاعبون الأمريكيون قتل الأقزام كافةً في اللعبة، وتضمين قسم الدردشة داخل اللعبة شتائم معادية للصينيين. توجد أيضًا صور مشابهة من العداء لليابانيين والكوريين والصينيين رُصِدت في فضاءات دردشة ألعاب أخرى. واليوم، يُبالَغ كثيرًا في تصوير الصين بأنها العدو، في صراع جديد على السيادة الاقتصادية العالمية، ويغذي هذا التنميط الإلكتروني بعض الخطابات العنصرية شديدة الخطر في الولايات المتحدة والمجتمع الأوروبي.

والحقيقة أن عناصر التمييز الجنسي والعنصري ورهاب المثليين وغيرها من العناصر المدمرة اجتماعيًّا في الألعاب المنتشرة اليوم لن تنتهي من تلقاء نفسها، ولن تنتهي أيضًا من تلقاء نفسها في العالَم الاجتماعي الأوسع. يقول النقَّاد في معرض الحديث عن حالة الألعاب خاصة، إنها يمكن أن تتغير بالضغط على شركات الألعاب، وثورات اللاعبين، وتنوع العاملين في صناعة الألعاب. ونحن نجد الأمل في تحقُّق ذلك فيما تشير إليه دراسات مسحية من أن الشباب عمومًا هم أقل تحيزًا جنسيًّا، ورهابًا للمثليين، وعنصريةً من والديهم، بالرغم من تغلغل البُعْد الرجعي في الثقافة الرقمية.

تُقدِّم سلسلة روك ستار جراند ثيفت أوتو (Rockstar›s Grand Theft Auto) دراسة حالة للإمكانات وتعقيدات إحراز التقدم في عالَم الألعاب. وهذه السلسلة هي أكثر منتج إعلامي حقَّق مكسبًا على الإطلاق (حقَّق الجزء الخامس من السلسلة (GTA V) مبيعات بلغت نحو (800) مليون دولار في يوم صدوره فقط)، وهي واحدة من أكثر السلاسل التي تعرَّضت للنقد من حيث امتيازات الألعاب خلال سنوات عدَّة؛ وذلك أن الضغط لمنع المساس بصيغة عمل تجاري قيمته مليارات الدولارات هو

شديد بلا جدال. ولا يبدو محتملًا إحداث تغييرات كبيرة فيها، مثل إضافة بطلة قوية إلى التوليفة الناجحة. فقد ركَّزت التحسينات التي أُعلِن عنها في إصدار عام 2013م أساسًا على الجوانب التقنية المتعلقة بالواقعية، إلى جانب تطوير مسار الحكاية.

اتُّهِمت شركة روك ستار بالعنصرية والتمييز الجنسي ورهاب المثليين على نطاق واسع في إصدارتها الأولى من اللعبة. وقد اعتمد جزء من دفاع الشركة على الادِّعاء بأنها كانت تتهكَّم على الاتجاهات الاجتماعية العنيفة المتخلفة التي تعتمد على نموذج العصابات، ولم تكن تؤيده. وفي الإصدارات التالية (أوضحها في GTA V)، أُبرِز العنصر التهكمي بصورة أوضح (بإضافة بعض اللمسات مثل شخصية «بلطجي» أبيض يضع وشم «التميز» على عنقه) من دون إحداث تغيير كبير على لعبة هي أشبه بمنجم ذهب للشركة (أبهذا تأكل الشركة كعكتها الافتراضية، وتحتفظ بها في آنٍ معًا؟). يثير هذا الأسلوب أسئلة لافتة بخصوص الجمهور، ولا شكَّ في أن جزءًا كبيرًا من لاعبي (GTA) فهموا النكات، وأن غيرهم يقبل العنصرية والتمييز الجنسي ورهاب المثليين. ومع التسليم بما تُحدِثه الألعاب من أثر اجتماعي تربوي لا شعوري، يبقى السؤال الأهم: هل تُستبعَد القيم الاجتماعية المربكة إرباكًا شديدًا أم تُعزَّز بالتمثيل التهكمي المبالغ فيه؟

بالرغم من ذلك، تستحق هذه الشركة بعض التقدير لاستجابتها للنقَّاد، ويُمارَس اليوم المزيد من الضغط لتخفيف درجة تنميط الشخصيات وإثرائها جماليًّا. وقد كان لشركات الألعاب الصغيرة المستقلة أثر في ذلك. فقد أنتجت الشركة الفرنسية كوانتك دريمز (Quantic Dreams) –مثلًا– لعبة «وراء روحين» (Beyond Two souls) (2013، لعب دور الشخصية الرئيسة فيها الممثلة إيلين بيدج (Ellen Page). وربما يتيح هذا مساحة لبطلات الحركة في الألعاب. وبالمقابل، نجد لعبة «رحلة» (Journey) (2012) التي أنتجتها شركة الألعاب المستقلة (Thatgamecompany)، مع ما يثير

اسمها من سخرية (شركة الألعاب هذه)، والتي تُمثِّل رحلة تأملية من غير صوت في الصحراء بوصفها نوعًا مختلفًا من ألعاب المغامرة.

لقد شجع هذا التقدم على مواصلة الجهود لجعل هذا الفرع تحديدًا من فروع الثقافة الرقمية مكانًا قابلًا للحياة لأُناس يتعرَّضون اليوم للاضطهاد لا الترحيب عند اشتراكهم في اللعب. لكن هذا لم يوقف الانتقاد مثلما هو واضح (Martens, 2013)، ولا يعتقد كثيرون أنه يجب أن يتوقف. أمَّا التقدم بمعنى التحسينات التدريجية في ضمائر مُصمِّمي الألعاب ومخيلاتهم فيعني أن التغيير يمكن أن يحدث من دون إحداث خسارة في العائد. وأمَّا النقَّاد فيرون أن هذا التقدم (المحدود) قد يُعظِّم الضغط، لا حالة الرضا، لكنهم يدركون وجود حركة تغييرات إيجابية حقًّا.

خلاصة القول هي أن الألعاب ما تزال حديثة النشأة، وأنها لم تقترب من تحقيق كامل إمكاناتها، بوصفها شكلًا فنيًّا تحديدًا. صحيح أنها أنتجت أشياء مميزة حقًّا، غير أنها لم تجد بعدُ مبدعًا خاصًّا بها يُماثِل شكسبير، أو رامبرانت، أو كوراساوا، لكنها في طريقها إلى ذلك. ولا شكَّ في أن الإمكانية الجمالية لوسائط تقديم الألعاب هي أغنى من أن تُترَك للمُصمِّمين التجاريين وحدهم الذين يمتازون بإبداع رفيع المستوى، لكنهم مقيدون بنوع واحد من الفن. مرَّت أربعة عقود من فن الألعاب حتى الآن، وقد أسهم تصميم الألعاب في الشركات المستقلة الصغيرة إسهامًا لافتًا في زيادة نطاق هذا الوسيط ودفعه نحو اتجاهات مثيرة (Digital meets Culture n.d.). إن هذا الشكل سيجذب المزيد من فناني القصص العظام، وفناني المواد المرئية، والموسيقيين الذين سيستفيدون استفادة قصوى من أبعاد إمكانية اللعب الضخمة التي تتسع باستمرار لغويًّا وبصريًّا وسمعيًّا. أمَّا التركيز على منتجات صناعة الألعاب التجارية المعروفة أكثر فيفيدنا في رسم خريطة للأثر الاجتماعي الأكبر للثقافات الرقمية. غير أن تنامي جزء آخر غير تجاري من هذه الألعاب يُذكِّرنا بوجود بُعْد آخر مختلف تمامًا سيكون له أثر ثقافي أكبر مستقبلًا.

هل يمكن لألعاب الفيديو أن تُنقِذ العالَم؟

على طرف النقيض، وردًّا على مَن يرون في ألعاب الفيديو علامات لكارثة ثقافية، أو ترسيخًا لحركة عسكرة المجتمع، يوجد أُناس يتمنون استخدام إمكانات الألعاب الضخمة في إحداث تحوُّل اجتماعي إيجابي. من بين هؤلاء جين ماكغونيغال Jane McGonigal) مُؤلِّفة الكتاب واسع الانتشار «الواقع المكسور: لماذا تجعلنا الألعاب في حال أفضل؟ وكيف يمكن أن تُغيِّر العالَم؟» (Reality is Broken: Why Games Make Us Better and How They Can Change the World)؛ إذ سعت ماكغونيغال إلى إثبات أن الألعاب ليست مفيدة فقط، وإنما ضرورية لقدرتها على حلِّ كثير من أعظم مشكلات العالَم إلحاحًا (McGonigal, 2011; McGonigal, You Found Me, n.d.). وهي تبدأ بطرح سؤالين مهمين مرتبطين: لماذا يلعب هذا العدد الضخم من الناس الألعاب الإلكترونية بشغف شديد، ويصرفون وقتهم وجهدهم من دون عائد مالي؟ لماذا يقول كثير من هؤلاء الناس أنهم لا يجدون هذا الشغف في العمل الذي يؤدونه في العالَم الحقيقي بالرغم من أنهم يتلقون عنه أجرًا؟

قدَّمت ماكغونيغال عرضها في صورة مجموعة مثيرة من الإجابات عن هذين السؤالين، وقام جزء كبير من عرضها على بحث نفسي اجتماعي تجريبي، مُؤكِّدةً أن العالَم الحقيقي مكسور؛ وذلك أن معظم الناس لا يستمتعون بإحساس الإثارة والإنجاز والمشاركة في حياتهم اليومية مثلما يحدث في الألعاب. من هذه المقدمة تقول إن إصلاح هذا الكسر، وجعل العالَم مكانًا أفضل، يُحتِّم علينا أن نتعلم من الألعاب الرقمية كيف ننقل عناصر الإثارة والإنجاز والمشاركة الموجودة في الألعاب إلى حلِّ مشكلات العالَم الحقيقي. بعبارة أخرى، تقول ماكغونيغال إنه يتعيَّن علينا جعل العالَم الحقيقي أقرب شبهًا بعالَم الألعاب الافتراضي، وإن الاستخدام الحقيقي للألعاب في علاج المشكلات الجماعية قد يُوفِّر الطاقة اللازمة لإيجاد حلول حقيقية.

فما خصائص الألعاب التي تحب ماكغونيغال أن تفيد منها في التعامل مع مشكلات العالَم الحقيقي؟ لقد حدَّدت ماكغونيغال أربع خصائص هي: التفاؤل الضروري، والنسيج الاجتماعي (الثقة)، والإنتاجية الوفيرة، والمعنى الملحمي. تتضمن هذه الجوانب شعورًا بالمشاركة فيه تحدٍّ شخصي ، لكنه يرتبط بالمجتمع الأكبر أيضًا (يحب اللاعبون مقارنة خبراتهم)، ويستتبع ذلك ارتباط بشيء أكبر من الذات؛ على أن تكون المساهمة الفردية محددة وواضحة؛ إذ توجد ألعاب كثيرة، ولا سيما ألعاب (MMORPG)، تتطلَّب عملًا جماعيًّا، تكون فيه مشاركة كل لاعب ضرورية وواضحة. يضاف إلى ذلك أن الإنجاز يكون واضحًا وملموسًا؛ لأن المهام في الألعاب تُقسَّم إلى مستويات تُحدِّد بوضوح مستوى التقدم نحو الهدف. ولا ننسى أن الألعاب بطبيعتها تتطلَّب توافر روح اللعب، وهو شعور إيجابي نَعُدُّهُ مقابلًا للعمل في الغالب. فالاستمتاع بالعمل أمر نادر في أيامنا هذه، بحسب قول ماكغونيغال.

تستند أفكار ماكغونيغال إلى نظرية نفسية تتعلق بالشيء الذي يمنح الألعاب متعة، وإلى سنوات من الخبرة في عملها مُصمِّمة ألعاب، وصانعة لها. لم تكتفِ ماكغونيغال بالكلام فحسب، بل اختبرت أفكارها بإنشاء مشروعات حقيقية قائمة على دنيا الألعاب. وكلما طلبت إلى طلابي تخيُّل لعبة مناهضة للحرب تحمل إثارة لعبة حرب تجهَّموا وادَّعوا أن هذا شيء مستحيل. فهل هم على صواب أم أن تحقيق السلام والعدل قد يكون على القدر نفسه من إثارة تفجير دبابات الأعداء؟ (Castronova 2008; Whitson and Dormann 2011).

لقد مَثَّل عمل ماكغونيغال جزءًا من حركة أكبر تسعى إلى بناء ألعاب بديلة تُقدِّم صورًا إيجابيةً للمشاركة الاجتماعية والسياسية. فألعابها الخاصة مثل: إيفوك (EVOKE)، ووورلد ويذآوت أويل (World Without Oil)، وسوبر ستراكت (Superstruct) تعالج مشكلات في الحياة الحقيقية تتطلَّب حلولًا جماعيةً. من جانبه، يقول إدوارد كاسترونوفا (Edward Castronova) في كتابه «الهجرة إلى

العالَم الافتراضي» (Exodus To the Virtual World) (2008) إن الألعاب قد تصبح عوامل مهمة في رسم ملامح السياسة العامة، وأن شركات الألعاب تُعدِّل ألعابها لتوافق الصف الدراسي من دون أن تسقط في شراك الملل التي تسقط فيها ألعاب تعليمية كثيرة. والإصدار التعليمي من اللعبة الشعبية واسعة الانتشار ماين كرافت (Minecraft) هي مثال جيد على ذلك (Minecraft) .Educational n.d.

وبالمثل، تعمل مجموعات عدَّة من مطوري الألعاب معًا على إيجاد رؤية اجتماعية تقدمية، أهمها مؤسسة «ألعاب من أجل التغيير» (Games For Change)، وهي ائتلاف لمُصمِّمي الألعاب الذين يعملون بصورة فردية وجماعية، والذين يلتقون مرة كل عام في مهرجان لغرض المقارنة والمناقشة والاحتفاء بمحاولاتهم ابتكار ألعاب رقمية تُسهِم في تحسين العالَم، بل إنقاذه (gamesforchange.org; gameful.org) بالرغم من عدم نجاح أيِّ لعبة من ألعاب النشاط الاجتماعي في اختراق السوق التجاري الذي يقوم على الربح (تكرار الأشياء الناجحة يبدو دائمًا آمن من محاولة ابتكار شيء جديد)، فقد ظهرت المزيد من الألعاب التي تُسهِم في نشر الوعي والمشاركة الاجتماعية، منها لعبة الأحجية الممتازة المُسمَّاة «الأوراق من فضلك» (Papers, Please)؛ إذ إنها تُصوِّر تجربة الهجرة المفزعة (إلى إحدى دول الكتلة الشرقية في هذه الحالة)، والقرارات المصيرية التي يتعيَّن أن يتخذها أحيانًا أحد أفراد دورية الحدود في سياق لعبة ممتعة جدًّا. ومنها أيضًا لعبة «نصف السماء» (Half The Sky)، وهي تتناول المساواة بين الجنسين عالميًّا، ويشترك في لعبها مليون لاعب حول العالم. أمَّا لعبة «الدفاع عن المناخ» (Climate Defense) فتشرك اللاعبين في إيجاد حلول لمشكلة تغير المُناخ العالمي. في حين تطلب لعبة «صانع السلام» (Peacemaker) من اللاعبين أن يتفاوضوا بخصوص النزاع الفلسطيني الإسرائيلي. لا شكَّ في أن حجم الموهبة والطاقة المُوجَّه إلى استخدام الألعاب في التعامل مع مشكلات العالَم ضخم، وأنه يُمثِّل ظاهرة تستحق الدعم حقًّا بصرف النظر عن أفكارنا المتعلقة بالحلول

المطلوبة؛ وذلك أن «عوالم» الألعاب اليوم هي من أكثر الفضاءات الثقافية نشاطًا وانتشارًا في الكرة الأرضية.