جامعة قاصدي مرباح –ورقلة–

كلية العلوم الإنسانية والإجتماعية

قسم علوم الإعلام والإتصال

مذكرة تخرج لإستكمال متطلبات نيل شهادة الماستر

الميدان: العلوم الإنسانية.

الشعبة: علوم الإعلام والإتصال.

التخصص: الإتصال الجماهيري والوسائط الجديدة.

إعداد الطالبتين:

- منار عمراني.
- مريم بوعزيز.

الموضوع:

تأثير الألعاب الإلكترونية على سلوكيات الشباب

"دراسة اثنوغرافية على عينة من الشباب مستخدمي لعبة ببجي في الوطن العربي لفتر(15ديسمبر2023...19ماي 2024)"

تمت المناقشة: يوم 2 جوان 2024.

لجنة المناقشة:

الدكتور أهناني فاروق .....رئيساً

الأستاذ زاوي محمد الطيب .....مشرفاً

الأستاذ صانع رابح .....مناقشاً

السنة الجامعية 2024/2023.

شكر وعرفان

بفضل الله تعالى وبعد شكرنا الجزيل له على التوفيق والنجاح في هذا العمل، نود أن نعبر عن خالص الامتنانوالتقدير لكل الأشخاص الذين ساهموا بأي شكل من الأشكال في إتمام هذه الدراسة.

نود أن نقدم شكرنا الخاص إلى الأستاذ المشرف، "زاوي محمد الطيب"، على جهده ودعمه المتواصل، وتوجيهه القيم والمشاركة في تحسين جودة العمل. ولم ننسى أيضًا تقديرنا العميق للأستاذة "حفيان نريمان"، التي قدمت الدعم والتحفيز المستمرين، وأضافت قيمة كبيرة للبحث من خلال مشاركتها المثمرة.

ونود أيضًا أن نشكر كل من شارك في هذه الدراسة بأي شكل من الأشكال، بما في ذلك (أفراد العينة في الملاحظة بالمشاركة و مجموعة النقشات البؤرية). ولا ننسى تقديرنا الكبير لعائلتينا، اللتين قدمتا الدعم اللازم والتشجيع خلال هذه الرحلة.نحن ممتنون لكم جميعًا، ونتطلع إلى المزيد من التعاون والنجاح في المستقبل".

الإهداء:

بكل تواضع، نهدي هذا العمل إلى عائلتنا الغالية، وبخاصة إلى والدينا الأعزاء الذين بفضلهما وتوجيههما وصلنا إلى هذه النقطة في حياتنا. لا يمكن وصف مدى الشكر والامتنان الذي نحمله تجاههما، فهما كانا دائمًا مصدر الدعم والقوة لنا في كل الظروف.

كما نقدم هذا الإهداء الخالص لتلك الأرواح الطاهرة التي رحلت عنا، ولكنها ما زالت حاضرة في قلوبنا وذكرياتنا، فقد كانت لها دور كبير في رحلتنا وستبقى خالدة في ذاكرتنا إلى الأبد.

نأمل أن يكون هذا العمل التوثيقي البسيط تعبيرًا عن امتناننا العميق وحبنا الكبير لهم جميعًا، وأن يبقى تذكيرًا دائمًا بالعلاقة الراسخة والمحبة الدائمة التي تربطنا بهم.

وفي النهاية، لا يسعنا إلا أن نعبر عن شكرنا الجزيل وامتناننا العميق لهم جميعًا، على كل الدعم والمحبة والتضحيات التي قدموها لنا على مدار السنين.

فهرس المحتويات:

- ♦ شكر وعرفان.
- ♦ الإهداء.
- ♦ فهرس المحتويات.
- ♦ ملخص الدراسة.
- ♦ مقدمة.

❖ الفصل الأول:البناء المنهجي.	رقم الصفحة.
إشكالية.	6...5
تساؤلات الدراسة.	7
أهداف الدراسة.	7
أهمية الدراسة.	7
أسباب اختيار الموضوع.	8
الدراسات السابقة.	15...8
منهج الدراسة.	17...16
أدوات جمع البيانات.	21...18
مجتمع الدراسة وعينها.	23...21
حدود الدراسة.	24...23
تحديد مفاهيم الدراسة.	32...24
نظريات الدراسة.	36...33

الفصل الثاني: الجانب التطبيقي	رقم الصفحة.
التعريف باللعبة وأسلوب اللعب في اللعبة مكان الدراسة.	41...39
عرض تقرير الشهر الأول من الملاحظة.	59...40
عرض تقرير الشهر الثاني من الملاحظة.	81...59
عرض النتائج النهائية للملاحظة بالمشاركة.	83...81
عقد مجموعة جلسات النقاش البوؤرية.	85
وصف وتحليل نتائج الجلسة الأولى.	89...88
وصف وتحليل نتائج الجلسة الثانية.	92...90
وصف وتحليل نتائج الجلسة الثالثة.	98...93
وصف وتحليل نتائج الجلسة الرابعة.	103...99
التقرير النهائي لنتائج مجموعة النقاشات البؤرية.	106...104
النتائج النهائية للدراسة.	110...107
مناقشة نتائج الدراسة في ضوء الدراسات السابقة.	112...110
الخاتمة.	113
قائمة المراجع.	119...116
الملاحق.	120

فهرس الصور:

رقم الصورة	عنوان الصورة	رقم الصفحة
01	نماذج الألعاب إلكترونية قتالية جماعية .	39
02	مظهر الخريطة عند النزول بالمظلة .	39
03	عبارة الفوز : winner winnerchickendinner .	39
04	خريطة ليفيك .	40
05	خريطة إرانغل .	40
06	شخصيات اللعبة .	41
07	الأزياء والملابس في اللعبة .	41
08	أشكال الأسلحة داخل اللعبة مع الرصاص ومعدات الأسلحة .	41

فهرس الجداول

رقم الجدول	عنوان الجدول	رقم الصفحة
01	يمثل مجموعة افراد العينة للشهر الأول من أداة الملاحظة.	22
02	يمثل مجموعة العينة للشهر الثاني من أداة الملاحظة.	23
03	يمثل مجموعة العينة المشاركين في الجلسات الخاصة بالمجموعة البؤرية.	23
04	يمثل تحديد زمن ومدة عقد جلسات مجموعة النقاشات البؤرية و عناوين الجلسات.	85
05	يمثل الأعضاء المشاركين في مجموعة النقاشات البؤرية.	85
06	يمثل تجاوبات الافراد مع الجلسة الأولى لمجموعة النقاشات البؤرية.	88...86
07	يمثل تجاوبات الافراد مع الجلسة الثانية لمجموعة النقاشات البؤرية.	90
08	يمثل تجاوبات الافراد مع الجلسة الثالثة لمجموعة النقاشات البؤرية.	95...93
09	يمثل تجاوبات الافراد مع الجلسة الرابعة لمجموعة النقاشات البؤرية.	101...99

♦ ملخص الدراسة:

تقدم الدراسة تحليلاً عميقًا لتأثير الألعاب الإلكترونية، وعلى وجه الخصوص لعبة "ببجي"، على سلوك وثقافة الشباب في مجتمعاتنا الحديثة. باستخدام المنهج الإثنوغرافي، قامنا بتحليل العادات والأنماط التي يتبعها الشباب أثناء لعب هذه الألعاب، وكذلك استكشفنا تأثيرات اللعب على السلوكيات الاجتماعية والنفسية للشباب. تبنت الدراسة منهجية تشمل الملاحظات الميدانية ومجموعات النقاش البؤرية الافتراضية لتحليل البيانات. بالإضافة إلى ذلك، استندت الدراسة إلى نظريات الاعلام والاتصال والتي هي نظرية الغرس الثقافي ونظرية الاستخدامات والإشباعات لتحليل النتائج.

أظهرت الدراسة أن الألعاب الإلكترونية، بما في ذلك لعبة "ببجي"، تؤثر بشكل كبير على سلوك الشباب وثقافتهم. كشفت النتائج عن دوافع جذب الشباب لهذه الألعاب، بالإضافة إلى تحليل الإشباعات التي يحققونها من خلال اللعب. كما كشفت الدراسة عن التأثيرات البليغة للعبة "ببجي" على جوانب الثقافة الدينية واللغوية والفكرية للشباب، مع التركيز على التأثيرات النفسية والاجتماعية التي تتنوع بين الإيجابية والسلبية، وتركزت حول النفسية اللاعبة ومحيطها الاجتماعي. توضح هذه الدراسة أهمية فهم أعمق لدور الألعاب الإلكترونية في تشكيل ثقافة الشباب وتأثيرها على سلوكهم وتفكيرهم.

الكلمات المفتاحية : تأثير الالعاب الإلكترونية_ السلوكيات_ الألعاب الإلكترونية.

♦ The Study summary:

The study provides analysis of the impact of electronic games, particularly "PUBG," on the behavior and culture of youth in our modern societies. Using the ethnographic approach, we analyzed the habits and patterns followed by youth while playing these games, as well as explored the effects of gaming on their social and psychological behaviors. The study adopted a meticulous methodology that included field observations and virtual focus group discussions for data analysis. Additionally, the study relied on media and communication theories, specifically the Cultivation Theory and the Uses and Gratifications Theory, to analyze the results.

The study revealed that electronic games, including "PUBG," significantly influence the behavior and culture of youth. The results uncovered the

motivations that attract youth to these games, in addition to analyzing the satisfactions they achieve through gaming. Furthermore, the study revealed the significant impact of "PUBG" on various aspects of youth culture, including religious, linguistic, and intellectual aspects, with a focus on the psychological and social effects that vary between positive and negative, centered around the players' psychology and social environment. This study underscores the importance of deeper understanding of the role of electronic games in shaping youth culture and influencing their behavior and thinking.

Key words :The Impact of Electronic Games – Behaviors – Electronic Games.

♦ مقدمة:

في عصر التكنولوجيا الحديثة التي تشهد تطورات سريعة ومتلاحقة، أصبحت الألعاب الإلكترونية جزءًا لا يتجزأ من حياة الملايين حول العالم، وخاصة بين فئة الشباب. فبفضل التقنيات المتطورة والانتشار الواسع للأجهزة الذكية، أصبح من السهل الوصول إلى مجموعة متنوعة من الألعاب بسرعة وسهولة، مما أدى إلى ارتفاع شعبيتها وانتشارها بشكل كبير.تتميز الألعاب الإلكترونية بتنوعها الهائل وقدرتها على إشراك اللاعبين في عوالم افتراضية مثيرة ومليئة بالتحديات والمغامرات، مما يجعلها وسيلة مثالية للترفيه وقضاء أوقات الفراغ. إلا أن هذا التأثير الإيجابي للألعاب الإلكترونية يترافق أحيانًا مع بعض المخاوف والآثار السلبية التي قد تنجم عنها، مثل الإدمان، وتأثيراتها على الصحة النفسية والاجتماعية، وارتباطها ببعض أشكال السلوكيات الضارة.كما تعد الألعاب الإلكترونية واحدة من أبرز الظواهر الحديثة التي شهدتها المجتمعات في العقود الأخيرة، حيث أصبحت جزءًا لا يتجزأ من حياة الملايين حول العالم. وبفضل التطورات التكنولوجية السريعة، أصبحت الألعاب الإلكترونية تجربة تفاعلية مذهلة، تقدم للاعبين فرصة لاستكشاف عوالم خيالية والمشاركة في تجارب ملحمية.يتميز عالم الألعاب الإلكترونية بتنوعه وتعدد أنواع الألعاب المتاحة، التي تناسب مختلف الأذواق والاهتمامات. فهناك الألعاب القتالية، والألعاب الرياضية، والألعاب الإستراتيجية، والألعاب المغامرة، وغيرها الكثير، مما يجعل هذه الصناعة متنوعة وشاملة لمختلف الفئات العمرية بحيث يشكل الشباب الفئة الأكثر استخداماً للألعاب الإلكترونية، حيث تمثل هذه الألعاب جزءًا هامًا من ثقافتهم وأسلوب حياتهم. ويعود ذلك إلى عدة عوامل، منها الرغبة في التسلية والترفيه، والبحث عن تجارب جديدة ومثيرة، وتواصل الاجتماعي مع أصدقاء ومعارف من خلال الألعاب المتعددة اللاعبين.

تعتبر حاجة المجتمع إلى فهم أعمق لظاهرة الألعاب الإلكترونية وتأثيرها على سلوك الشباب من الأمور المهمة، وذلك لتطوير استراتيجيات فعالة للتعامل مع التحديات والمخاطر المحتملة المرتبطة بها. من خلال التركيز على لعبة "ببجي" كنموذج للدراسة، يمكننا فهم تفاعل الشباب مع هذه الظاهرة بشكل أعمق، وتحديد العوامل التي تؤثر على سلوكهم واتجاهاتهم نحو الألعاب الإلكترونية.و استكشاف تأثير الألعاب الإلكترونية على سلوك الشباب، ودراسة هذه الظاهرة. سيتم تحليل الأنماط السلوكية لدى الشباب المستخدمين لهذه اللعبة، ودراسة تأثيراتها على مختلف جوانب حياتهم.

تم إلقاء الضوء على تأثيرات الألعاب الإلكترونية على سلوك الشباب، وفهم تفاعلهم مع هذه الظاهرة الحديثة بشكل أعمق. وذلك من خلال استخدام أساليب البحث الأثنوغرافي، وتوظيف أدوات النقاش

البؤري والملاحظة الميدانية لدراسة عينة من الشباب المستخدمين للعبة "ببجي" في الوطن العربي. تعتبر دراسة أثر لعبة "ببجي" كنموذج إثرائيًا واضحًا للمعرفة، حيث تسلط الضوء على عوامل التأثير المتعددة التي تحدد سلوك الشباب وتوجهاتهم نحو الألعاب الإلكترونية. بالتالي وفرت رؤى متعمقة حول كيفية تأثير الألعاب الإلكترونية على سلوك الشباب وتوجيه البحث نحو استراتيجيات فعالة للتعامل مع هذه الظاهرة وتعزيز التوازن بين الترفيه والتطوير الشخصي للأفراد في المجتمع.

الجانب المنهجي.

❖خطة البناء المنهجي:

- إشكالية الدراسة.
- تساؤلات الدراسة.
- أهمية الدراسة.
- أهداف الدراسة.
- أسباب اختيار الموضوع.
- الدراسات السابقة.
- منهج الدراسة .
- أدوات الدراسة.
- مجتمع وعينة الدراسة.
- حدود الدراسة.
- تحديد مفاهيم الدراسة.
- نظريات الدراسة.

إشكالية الدراسة:

مع انتشار الوسائل الحديثة والتكنولوجيا المتقدمة، وتزايد استخدامها في السنوات الأخيرة، أصبحت جزءًا لا يتجزأ من حياة الفرد في المجتمع وفي شتى المجالات المختلفة. فمنذ القدم كان الترفيه عاملاً مهماً في الحياة البشرية، ويمتلك مكانة كبيرة ضمن اهتمامات الأفراد جميعًا. يتوافد الناس بشكل كبير نحو المقاهي والكازينوهات كجزء من الرفاهية قديمًا، وإلى المسارح والحفلات، أو حتى للساحات لمشاهدة الألعاب التقليدية مثل المصارعة وكرة القدم ورمي الرماح وسباق الخيل وغيرها. يُعتبر ذلك متنفسًا للناس، وعاملا يضفي الفرح والسرور ونوعًا من المتعة.تقدمًا لعصرنا الحالي ومع الثورة الصناعية وانتقال العالم من حقبة لأخرى أكثر حداثة، بدأت الوسائل السمعية الترفيهية مسارها منذ ظهور الإذاعة وبثها للمضامين الترفيهية مثل الأغاني والموسيقى ومباريات كرة القدم وغيرها. انتقلنا إلى السمعي البصري مع التلفزيون على شكل برامج ترفيهية ومسلسلات وغيرها. وصولًا إلى الحواسيب والكومبيوتر الرقمي، ارتبط ظهور الحواسيب بتطوير أساليب التثقيف والترفيه، خاصة لفئة الشباب، والتي ظهرت على آثارها الشبكة العنكبوتية التي كانت عبارة عن ثورة إلكترونية نقلت العالم إلى وجهة أخرى. لأنها أصبحت محورًا أساسيًا ومهمًا للإنسان في شتى مجالات معيشته، حيث أصبحت رفيقًا مهمًا في حياته. يكاد لا يخلو منزلاً اليوم من هذه الشبكة، بعد تعدد خدماتها والإغراءات التي توفرها للفرد. ومن ضمن كل ما وفرته من خدمات للإنسان، أخذت على عاتقها الخدمة الترفيهية، لأنها تلبي الرغبات والاحتياجات الترفيهية للجماهير .فنرى تراكم الوسائل الترفيهية المتنوعة من خلال الإنترنت، بما في ذلك مواقع التواصل الاجتماعي والمدونات والمنصات الأخرى. تقدم هذه المنصات تقنيات ترفيهية لا حدود لها، من خلال الصور والفيديوهات والمقالات والألعاب والمسابقات وغيرها. تُعتبر هذه المنصات مصدرًا رئيسيًا للترفيه والتسلية للكثيرين، حيث يمكن للأفراد الاستمتاع بالترفيه والتسلية من أي مكان وفي أي وقت، وتمثل جزءًا لا يتجزأ من حياتهم اليومية.فأخذت ألعاب الفيديو في طابع مغاير، والتي اعتبرت من أهم وسائل التسلية، خاصة في الولايات المتحدة، ثم انتقلت إلى أنحاء العالم. ومن هنا، أصبحت ألعاب الفيديو تشكل جزءًا لا يتجزأ من حياة الأطفال والمراهقين. بدأت الألعاب الفيديو قبل 30 عامًا بداية بسيطة تعتمد على الرسوم المتحركة، وقد حققت نجاحًا بسبب قدرتها على الترفيه والتسلية.

وفي السنوات الأخيرة، وصلت الألعاب الفيديو إلى مستوى هائل من التطور التقني، حيث مزجت بين التأثير البصري والصوتي والحركي، والمحاكاة، والتفاعل مع الحركة البشرية لاسلكيًا في عالم افتراضي. يعزل هذا العالم اللاعب عن العالم الواقعي ويخرق القواعد الزمكانية، مما يجعل كل لاعب يشعر بأنه يعيش في عالمه الخاص داخل اللعبة.و لم تقتصر الألعاب الإلكترونية على أجهزة الكمبيوتر فقط، فكذلك

تنوعت وتعددت بين الثابت والمحمول كالآيباد والحواسيب المحمولة والهاتف الذي سهّل على مستخدميه اللجوء إلى الألعاب الإلكترونية في أي وقت وأي زمان واللعب الجماعي عبر الإنترنت بما يعرف بالألعاب المتصلة أو أونلاين(online) ، مثل لعبة فري فاير (Free Fire) وكول أوف ديوتي :(COD Call of Duty)وفورتنايت (Fortnite) ولعبة ببجي (PUBG) التي شهدت انتشارًا واسعًا في العالم، حيث نقلت الأفراد من الواقع إلى العالم الافتراضي، إذ تحدت الحدود الزمنية والمكانية في العالم. فنرى توافدًا كبيرًا للناس بعد ظهور هذه الأخيرة بحيث أصدر مركز المعلومات المصري تقريرًا عن تزايد انتشار الألعاب الإلكترونية الذي تجاوز العدد بنسبة 3.09 مليار فرد حول العالم سنة 2023[1] ،بعد أن أصبحت تقنية محاكاة للواقع وتحولها من مجرد هواية إلى أكثر من ذلك. فنرى أن الألعاب الإلكترونية لم تعد حكرًا على الصغار بل تعدتها حتى لفئة الشباب والكبار بمختلف أعمارهم وبفترات كبيرة، حيث أوضحت دراسة (مكرنفل فيروز وبوحلالة الطيب) استخدام الشباب للألعاب الإلكترونية يوميًا بنسبة 75%، حيث لا يستطيعون التخلي عنها[2]. ومن بين أكثر الألعاب روجًا في هذا المجال، أخذنا لعبة ببجي نموذجًا لكونها ساحة لعب منتشرة بشكل كبير وواضح في العالم، حيث اختيرت كأفضل لعبة في 2018 من قبل متجر غوغل بلاي، وأعلنت شركة ببجي الشهيرة عن عدد مستخدميها الذي يتجاوز 200 مليون مستخدم سنة 2018[3]، والذي اعتبر تضخمًا هائلًا من حيث المستخدمين، إذ تجذب فئة كبيرة من الشباب المهتمين بعالم الألعاب والعالم الافتراضي، مكونة لهم حياة خاصة موازية للحياة الحقيقية نظرًا لتجسيدها للواقع وعرضها للصورة بطابع شبيه للواقع بحيث توفرت على عدة تقنيات تميزها عن غيرها داخل اللعبة ومنه تسمح بتكوين محيط لعب أكثر متعة كما ينتج لنا سلوكيات عدة نظرًا لاندماج الأشخاص فيها ولكونه عالم لحاله يعيش بداخله الأشخاص افتراضيًا. ومن هنا نطمح في دراستنا هذه للوصول للإجابة على تساؤلنا المتمثل في:

كيف تؤثر لعبة ببجي على سلوكيات الشباب؟

---

[1]_ معلومات الوزراء» يصدر تقريرًا معلوماتيًا حول «الألعاب الإلكترونية» ،ايقونة المصري اليوم ،الاربعاء (11-01-2023)14:19 ، تم الإطلاع (2024/01/20) بتوقيت 22:03 ،رابط :

https://www.almasryalyoum.com/news/details/2790453

[2]_ مكرنفر، فيروز، وبوحلالة الطيب. "تأثير الألعاب الإلكترونية عبر الوسائط الجديدة على سلوك الشباب الجزائري: دراسة ميدانية لعينة من شباب ولاية مستغانم." مذكرة مقدمة ضمن متطلبات نيل شهادة الماجستير،جامعة عبد الحميد ابن باديس _مستغانم_. 2021/2020، ص 80.

[3]_أحمد فؤاد" ،تقرير عن ارتفاع قياسي في عدد مستخدمي لعبة "ببجي.(PUBG) "،19 ديسمبر 2018،تم الإطلاع (2024/01/16) بتوقيت 16:41، رابط: https://www.skynewsarabia.com-ارتفاع-قياسي-بعدد-مستخدمي-لعبة-البجي-pubg

I. التساؤلات الفرعية:

ويتفرع عن السؤال الرئيسي للدراسة التساؤلات الفرعية التالية:

1) فيما تتمثل عادات وأنماط استخدام الشباب للعبة "ببجي"PUBG ؟

2) ما مدى تأثير لعبة "ببجي "PUBG على سلوكيات الشباب النفسية والاجتماعية؟

3) ما هو تأثير لعبة "ببجي "PUBG على السلوكيات الثقافية للشباب؟

II.اهداف الدراسة:

تتمحور أهداف دراستنا فيما يلي:

1) التعرف على أهم العادات والأنماط التي يتبعها اللاعبون أثناء اللعب لعبة ببجي.

2) اكتشاف تأثيرات لعبة PUBG على السلوكيات الاجتماعية والنفسية للشباب.

3) الوصول إلى فهم تأثير لعبة ببجي (PUBG) على السلوكيات الثقافية للشباب.

III.اهمية الدراسة:

تكمن أهمية دراستنا في تناول موضوع الألعاب الإلكترونية، حيث تُعَد هذه الألعاب توجهًا مهمًا في تخصصنا نظرًا لكونها من الوسائط الجديدة وظاهرة واسعة الانتشار حديثًا عبر وسائل التكنولوجيا. وفي دراستنا، نسعى للوصول إلى أكبر قدر ممكن من المعلومات حول عادات وأنماط المستخدمين، وندرس تأثيراتها الثقافية بشكل رئيسي، بهدف لفت انتباه الشباب إلى التغيرات التي تحدث لهم ولثقافاتهم نتيجة لهذه الألعاب. كما نسعى لتدارك الذات لتجنب الانحراف عن الثقافة الأصلية وتبني ثقافات أخرى. وتهدف دراستنا أيضًا إلى إزاحة الغموض حول التأثيرات النفسية والاجتماعية، بهدف المساهمة في التوعية وتسليط الضوء على هذا الجانب المهمش عادة من قبل الوالدين أو الأفراد.

تمت الدراسة باستخدام الرصد والملاحظة ومعايشة الظاهرة، بالإضافة إلى عقد النقاشات البؤرية، باستخدام المنهج الإثنوغرافي. وتبرز أهمية الدراسة في ندرة وقلة الدراسات الإثنوغرافية الرقمية بشكل عام، ومواضيع الألعاب الإلكترونية بشكل خاص، سواء على المستوى العربي أو الجزائري، مما يمكن اعتبارها حافزًا للباحثين والطلاب عند توجههم نحو دراسة هذه المواضيع الإثنوغرافية الغنية بالمعلومات. كما تعتبر الدراسة محاولة للانفتاح نحو التوجه للمناهج الكيفية في تخصصات الإعلام والاتصال، وذلك لكونها جديدة في ميدان تخصصنا، ولكسر النمط التقليدي للتوجه نحو الدراسات الكمية.

IV. اسباب اختيار الموضوع:

✓ **الأسباب الذاتية:**

1) اختيار موضوع الدراسة يعود إلى اهتمامنا الشخصي وتوجهنا الذاتي نحو لعبة "ببجي"، حيث نعد من المستخدمين والمعجبين بها.

2) انجذابنا لاستخدام المنهج الإثنوغرافي ورغبتنا في الانغماس في تجربته وفهمه عبر التفاعل الافتراضي.

✓ **الأسباب الموضوعية:**

1) الإنجذاب الكبير للشباب نحو هذه الألعاب الإلكترونية، وفهم تأثيرها على سلوكياتهم وثقافاتهم.

2) توضيح السلوكيات الشائعة التي يتبناها الشباب داخل لعبة "ببجي"، والتي قد تكون محل اهتمام وتأثير كبير عليهم.

3) نقص البحوث في مجال الدراسات الإثنوغرافية الرقمية، خصوصًا فيما يتعلق بتأثير الألعاب الإلكترونية على سلوك وثقافة الشباب.

V. الدراسات السابقة:

الدراسات السابقة تعد أحد أهم الأجزاء التي يحتويها البحث العلمي. إذ لا يمكن للبحث العلمي أن يكون بحثًا علميًا صحيحًا متكاملا إن لم يحتوي على جزء الدراسات السابقة، ويعود هذا إلى مدى أهمية جزء الدراسات السابقة كمكون رئيسي هام من مكونات البحث. إن كتابة بحث جيد تضيف على الدراسات السابقة النتائج التي وصل إليها الباحث العلمي عند الانتهاء من كتابة البحث الذي يتناول موضوعًا معينًا، إذ يصبح البحث العلمي المنتج بمثابة مرجع جديد للدراسات والأبحاث القادمة. "والمقصود بالدراسات السابقة هي تلك المجموعة البحثية السابقة التي من شأنها أن تحتوي على موضوع الباحث الذي يتناوله في البحث العلمي"،[4] فمن خلال دراساتنا السابقة التي قامت بدراسة موضوعنا الذي سيتم مناقشتها وفقًا له، اعتمدنا على هذه الدراسات وذلك من أجل تحليل محتواها ودراستها على نحو مطلوب وبالتالي تحديد أوجه المقارنة بين الدراسات السابقة والبحث العلمي الذي تم تناوله.

ومن هذا، سيتم مناقشة الدراسات السابقة المحلية، سواء العربية أو الأجنبية، التي تناولت موضوع الألعاب الإلكترونية وتأثيرها على السلوكيات. وقسمناها على حسب ثلاث محاور.

---

[4] _ إبراهيم.يحياوي، "أهمية الدراسات السابقة وكيفية توظيفها في بحوث العلوم الاجتماعية". مجلة علوم الإنسان والمجتمع، جامعة محمد لمين دباغين سطيف 2، المجلد 10، العدد 1 ،ص 321.

♦ **المحور الأول:** الدراسة التي تناولت عادات وأنماط استخدام الألعاب الالكترونية:

جاءت الدراسة تحت عنوان "**تأثير الألعاب الإلكترونية على سلوك المراهق: دراسة ميدانية وصفية لعينة من أولياء التلاميذ بمدينة توقرت**"[5]. وهدفت هذه الدراسة إلى الكشف عن آثار الألعاب الإلكترونية عبر الهواتف الذكية على التحصيل الدراسي للمراهق الجزائري. تمت الدراسة وفقًا لتساؤل عام متفرع عنه أربعة أسئلة كالتالي:

- **التساؤل العام:**ما هي آثار ممارسة الألعاب الإلكترونية على سلوك المراهق، وما هي الاستخدامات والاشباعات المحققة منه؟

وقد أدرجت مجموعة من **<u>التساؤلات الفرعية</u>** المتمثلة في:

1. ما هي عادات وأنماط ممارسة المراهق الجزائري لهذه الألعاب الإلكترونية؟
2. ما هي دوافع استخدام المراهق لمثل هذه الألعاب؟
3. ما هي الاشباعات التي يحققها استخدام هذه الألعاب الإلكترونية؟
4. ما هو تأثير الألعاب الإلكترونية على التحصيل الدراسي؟

.منهجية الدراسة: اعتمدت هذه الدراسة على المنهج الوصفي التحليلي تدخل هذه الدراسة ضمن البحوث الوصفية التحليلية التي تستهدف جمع أكبر عدد ممكن من المعلومات على الوقائع والظواهر الاجتماعية، من خلال توجهها الميداني في دراسة تأثير ممارسة الألعاب الالكترونية على سلوك المراهق، مستخدما في ذلك أسلوب مسح الأدواتالكمية والإحصائية في جمع البيانات وتحليلها مثل الاستبيان والمقابلة والملاحظة.

✓ **<u>وصل الباحثتان في دراستهما هذه إلى أهم النتائج التالية</u>** :أغلب المراهقين يستخدمون الألعاب الإلكترونية عبر الهواتف الذكية ،باعتبارها الوسيلة الأكثر انتشارا في الوقت الحالي نظراً لسهولة استخدامها وانجذاباً لتقنياتها العالية الجودة. وكشفت الدراسة أن أغلب المراهقين يسمحون للأفراد الآخرين مشاركتهم في اللعب. كما بينت أن أغلب المراهقين يستخدمون الألعاب الإلكترونية حسب المبحوثين بدافع التسلية والترفيه، بدافع الهروب من الروتين اليومي للدراسة، وأن أغلب المراهقين يُجذبهم متعة الفوز في الألعاب الإلكترونية.أكدت الدراسة أن أغلب المراهقين يكررون اللعب دون توقف حتى الفوز ، لأن التلميذ بطبيعته يتحدى الصعاب ويواجه العقبات ويحاول اجتيازها. كما أكدت الدراسة أن أغلب المراهقين يفضلون لعبة "ببجي" حسب رأي المبحوثين. أما فيما يخص كيفية التعرف على آخر الإصدارات للألعاب

---

[5] _ صلاح الدين، جلابية، وشارف، بثينة. "تأثير الألعاب الإلكترونية على سلوك المراهق: دراسة ميدانية وصفية لعينة من أولياء التلاميذ". مذكرة مقدمة لاستكمال متطلبات شهادة الماجستير. جامعة قاصدي مرباح ورقلة، 2021-2022.

الإلكترونية، بينت الدراسة أن أغلب المراهقين يتعرفون عليها عبر الإنترنت، يرجع ذلك إلى سهولة استخدامها وسرعة الوصول إلى كل ما هو جديد وحصري فيما يتعلق بالألعاب الإلكترونية. كما أن أغلب المراهقين هم الذين يقومون بتحميل الألعاب الإلكترونية.

✓ **أوجه الإستفادة :**

تبيّن وجود تشابه واضح بين دراستنا والدراسة المذكورة، إذ تركز كلتا الدراستين على فهم عادات وأنماط استخدام الألعاب الإلكترونية لدى الشباب. على الرغم من الاختلاف في العينة المدروسة، حيث تم الإهتمام بالمراهقين في الدراسة المذكورة نظرًا لتقارب أعمارهم مع الشباب. تقدم الدراستان تطبيقًا لنظرية الاستخدامات والاشباعات، مع تباين في المنهج وأدوات جمع البيانات. ومن بين النتائج التي تم طرحها، كان أن المراهقين يفضلون لعبة ببجي على غيرها من الألعاب. استفدنا من هذه الدراسة في إيجاد النظرية المناسبة لموضوعنا، وبناء أفكار مسبقة حول العادات والأنماط المبحوثة. وقد سهّلت هذه الدراسة عملية الملاحظة نظرًا للتركيز على أنماط اللعب الرئيسية لدى المراهقين في هذا السياق.

♦ **المحور الثاني:**الدراسات التي تناولت تأثير الألعاب الالكترونية على السلوكيات النفسية والاجتماعية للشباب.

1) الدراسة الأولى:

جاءت الدراسة تحت عنوان :" **دور الألعاب الإلكترونية التفاعلية في تشكيل السلوك الاجتماعي لدى الشباب."**[6]

✓ وتهدف الدراسة الى تحديد التأثيرات التي تحدثها الألعاب التفاعلية على السلوك اليومي للشباب وحياتهم واتجاهاتهم نحوها، وتتفرع منه الأهداف التالية :

تقييم عناصر الجذب التي تتميز بها الألعاب التفاعلية الوقوف على الإشباعات المتحققة لدى الشباب من ممارسة الألعاب التفاعلية رصد تأثيرات الألعاب التفاعلية على السلوك الاجتماعي للشباب وعلاقتهم بالآخرين

فقد اعتمدت هذه الدراسة على المنهج المسحي حيث عملت على توصيف مضمون الألعاب التفاعلية لمعرفة أدوات الجذب وعلاقتهاباستخدام الألعاب التفاعلية مما أتاح للباحثة البيانات اللازمة والكافية عن المتغيرات البحثية والوصول إلى اجابات لتساؤلات البحث حيث قامتالدراسة بمسح عينة من جمهور مستخدمي الألعاب التفاعلية في محافظة القاهرة لتحديد تأثيراتها عليهم

[6] منصور، عبد الوهاب، وإنجي محمد عبدالله عبد القادر. "دور الألعاب الإلكترونية التفاعلية في تشكيل السلوك الاجتماعي لدى الشباب". المجلة العربية لبحوث الاتصال والإعلام الرقمي، العدد الأول، يناير 2022.

✓ **توصلت الدراسة لمجموعة من النتائج نذكر منها:**

نظرا لإكتفاء صاحب الدراسة بطرحه لنسب فقط لتوضيح نتائج دراسته نجد: أن نسبة 59,3 أشاروا إلى أنهم غير موافقون على الألعاب الالكترونية أدت إلى ضعف علاقتي الشخصية مع الأسرة والآخرين ، كما أشارت نسبة 67% فقط من إجمالي أفراد العينة إلى أن الألعاب الالكترونية أدت إلي توطيد العلاقة بيني وبين المحيطين من الأهل والأصدقاء ،كما أشار 53,3% من أفراد العينة إلى أنهم لا يقومون بتخصيص وقت أكبر لممارسة الألعاب الالكترونية أكثر من الوقت الذين يقومون بقضائه مع عائلاتهم .كما رفض 45,3 من أفراد العينة من المبحوثين عبارة أصبحت أميل إلى الوحدة كتأثير ناتج عن ممارسة الألعاب الالكترونية مما يشير إلى أن أغلب أفراد العينة من المبحوثين ينكرون التأثير السلبي الخاص بممارسة الألعاب الالكترونية. كما توصلت أن هناك علاقة سلبية كبيرة بين إجمالي الوقت الذي يقضيه الفرد في ممارسة ألعاب الفيديو الإلكترونية ومقدار التواصل مع الآباء والإخوة.

كما توصلت الدراسة الى ان نسبة 60% من مفردات عينة الدراسة يمارسون الألعاب الإلكترونية التفاعلية مع الأصدقاء المقربين ،حيث أشارت الدراسة بأن أكثر الأشخاص الذين يفضل مفردات عينة الدراسة ممارسة الألعاب الإلكترونية التفاعلية معهم (الأصدقاء المقربين ،الأهل والعائلة) ،(أصدقاء مواقع التواصل الاجتماعي) ،(زملاء الدراسة) وذلك بمتوسطات حسابية (48,2) (1,89)، (187)، (1,84)، ويرجع ذلك إلى تفضيل ممارسي الألعاب الإلكترونية ممارسة الألعاب مع الأشخاص المقربين إليهم سواء من الأصدقاء الحقيقين أو أصدقاء الواقع الافتراضي الذين تعرفوا عليهم عبر مواقع التواصل الاجتماعي أو مع زملاء الدراسة .

2) الدراسة الثانية:

تعنونت هذه الدراسة: **دوافع استخدام الألعاب الإلكترونية وتأثيراتها النفسية والإجتماعية على طلبة المرحلتين الإعدادية والثانوية في مدينة الطيبة (المثلث).**[7]

• التساؤل العام:ما هي دوافع استخدام الألعاب الإلكترونية وآثارها النفسية والاجتماعية لدى طلبة المرحلتين الإعدادية والثانوية في مدينة الطيبة (المثلث) ؟

اعتمدت الدراسة على المنهج الوصفي التحليلي السببي واستخدمت الإستمارة كأداة لجمع البيانات ، تكونت عينة الدراسة من (244) طالبًا وطالبة من المدارس الإعدادية والثانوية من مدينة الطيبة في الداخل

[7] نصيرات، ممدوح حسن حسان ح. "دوافع استخدام الألعاب الإلكترونية وتأثيراتها النفسية والاجتماعية على طلبة المرحلتين الإعدادية والثانوية في مدينة الطيبة (المثلث)". مذكرة ماجستير، جامعة النجاح الوطنية، فلسطين، 2022.

الفلسطيني) خلال الفصل الدارسيالأول من العام الدراسي 2021/2022 حيث تم إختيارهم بالطريقة المتيسرة

✓ **توصلت الدراسة لمجموعة من النتائج نذكر منها:**

أن أكثر حاجة انفعالية تقف خلف ممارسة الألعاب الإلكترونية هي الحاجة للتسلية والترفيه، تتلوها الحاجة لشغل أوقات الفراغ، تتلوها حب المغامرة والتحدي، وجاءت أخيرا الحاجة للهروب من الواقع. ويرجع ذلك إلى أن المراهقين بشكل طبيعي يحبون التسلية والترفيه والترويح عن النفس، حيث يبحثون دائما عن أشياء لإشباع حاجاتهم ورغباتهم النفسية والاجتماعية، خاصة وأن هذه الألعاب تتضمن أنواعا متنوعة وممتعة من شأنها إشباع حاجاتهم. وقد توصلت إلى هذه النتيجة كل الدراسات التي تم الاطلاع عليها. كما أن أكثر حاجة معرفية تقف خلف ممارسة الألعاب الإلكترونية هي الحاجة لتنمية الذكاء، تتلوها الحاجة للتعليم وتطوير الموهبة. أشارت النتائج إلى أن أكثر حاجة اجتماعية تقف خلف ممارسة الألعاب الإلكترونية هي الحاجة للتواصل مع الأصدقاء، تتلوها الحاجة للتغلب على مشاعر الوحدة. وأشارت النتائج إلى أن الحاجة الإنفعالية أكثر سيطرة على الطلبة، تتلوها الحاجة الاجتماعية.

ولعل من أهم نتائج هذا البحث أن الآثار السلبية كانت خفيفة على الجميع بغض النظر عن الفوارق والمتغيرات المختلفة.

✓ **أوجه الإستفادة من الدراستين :**

أ) طرحت الدراسة الأولى التأثير الاجتماعي للألعاب الالكترونية على سلوكيات الشباب ، بحيث وضحت الدراسة عدم تأثير الألعاب الالكترونية على العلاقة الأسرية وعلى العلاقات الاجتماعية لدى الشخص كما ان المبحوثين يمارسون الألعاب مع الأصدقاء والمقربين اليهم وهذه النتائج كانت إيجابية نوعا ما نظرا للفكرة الشائعة على الألعاب الإلكترونية بالرغم من افتقاد الدراسة لطرح بعض أوجه السلبيات والتوجه الكامل للجانب الإيجابي لممارسة الألعاب الإلكترونية .

ب) توضح الدراسة الثانية توجه الشباب نحو هذه اللعبة وتنسبه إلى الحاجات النفسية مثل الفراغ والوحدة والشعور بالملل وغيرها من الأسباب. كما أن العامل الاجتماعي يلعب دورًا في توفر الألعاب على خاصية التواصل مع الأصدقاء والأقارب والاستمتاع وتكوين علاقات اجتماعية داخل الألعاب.

✓ استفدنا من الدراسة بشكل كبير من خلال توقع نتائجها وتوسيع نطاق فهمنا للتأثيرات الرئيسية التي قد تؤثر على السلوكيات النفسية والاجتماعية بشكل أكبر. بالإضافة إلى ذلك، ساعدتنا الدراستان في وضع بعض الأسئلة التي تم طرحها في مجموعات النقاش البؤرية.

♦ **المحور الثالث** :الدراسات التي تناولت تأثير الألعاب الالكترونية على السلوكيات الثقافية للشباب.

1) الدراسة الأولى:

عنوان الدراسة:"سيميائية الصورة في الألعاب الالكترونية وتأثيرها في إعادة تشكيل ثقافة الشباب في عصر العولمة" دراسة على عينة من طلبة جامعة تبسة[8].

الهدف من هذه الأطروحة هو توضيح رؤية علمية جديدة حول الألعاب الإلكترونية كظاهرة تفاعلية. يجب أن تفضي هذه الرؤية إلى فهم متكامل لهذه الأجهزة السيميو – ترفيهية التي تغطي حياتنا الحالية وفقًا لتفاعليتها ولاعبيتها. هذه الظاهرة التفاعلية في هذا العصر المعولم تشكل واحدة من أكبر تماظهراته؛ هذا الهدف يسير وفقًا لسيرورة الأطروحة لتحديد وتسليط الضوء على سيميائية الصورة في الألعاب الإلكترونية وتأثيراتها في إعادة تشكيل ثقافة الشباب في عصر العولمة من خلال: التعرف على تأثيرات سيميائية الصورة المبثوثة في الألعاب الإلكترونية في إعادة تشكيل ثقافة شبابنا والإحساس بحجم المشكلة من خلال انتشار هذه الوسائط الترفيهية حاملة القيمة والخطورة على الخصوصية الثقافية، والهوية الدينية في مجتمعاتنا الإسلامية ووطننا على وجه الخصوص، والإحساس بالخطر الداهم الذي يواجهه شبابنا ومراهقونا وأطفالنا لما تروجه هذه الوسائط الإلكترونية الترفيهية من مضامين غربية عولمية بعيدة عن ثقافة مجتمعنا المسلم والمجتمعات الإسلامية الأخرى من خلال هذه الوسائط التفاعلية.

. التساؤل العام:: "ما طبيعة سيميائية الصورة في الألعاب الإلكترونية وما مدى تأثيراتها في إعادة تشكيل ثقافة الشباب في عصر العولمة؟"

والذي تفرعت عنه التساؤلات الفرعية الآتية:

1) هل ستغير الألعاب الإلكترونية وجه العالم وتعيد صياغة ثقافة الشباب في مجتمعاتنا منخلال التأثيرات السيميائية الصورية التي تقدمها هذه الوسائط حاملة القيمة؟

2) هل ستغير هذه الوسائط التفاعلية الإلكترونية الثقافة الاجتماعية السائدة في مجتمعاتنا؟

3) هل ستساهم سيميائية الصورة من خلال هذه الوسائط الترفيهية التفاعلية في ترسيخ قيمثقافية وسلوكية عولمية في أذهان ممارسيها من شباب مجتمعاتنا؟

✓ **<u>توصلت الدراسة لمجموعة من النتائج نذكر منها:</u>**

تأثير الصور في الألعاب الإلكترونية على ثقافة الشباب في عصر العولمة. أظهرت الدراسة أن الصور في الألعاب الإلكترونية تلعب دورًا بارزًا في تشكيل وتعزيز ثقافة الشباب، حيث تعمل على نقل

[8]_عادل سلطاني، "سيميائية الصورة في الألعاب الالكترونية وتأثيرها في إعادة تشكيل ثقافة الشباب في عصر العولمة". رسالة نهاية الدراسة لنيل شهادة الدكتوراه في علم الاجتماع، جامعة محمد خيضر، بسكرة، 2018/2017.

رسائل وقيم معينة وتشجيع سلوكيات معينة. على سبيل المثال، تم استنتاج أن الصور في الألعاب الإلكترونية قد تعزز قيم الصداقة، العدالة، والمغامرة، وتشجع على التعاون والتفاعل الاجتماعي بين اللاعبين.بالإضافة إلى ذلك، كشفت الدراسة أن الصور في الألعاب الإلكترونية قد تؤثر على تشكيل هويات الشباب ومفهومهم عن الذات والعالم من حولهم. فقد وجدت الدراسة أن الشباب يمكن أن يتأثروا بصور الأبطال والشخصيات في الألعاب الإلكترونية،.وأخيرًا، أشارت الدراسة إلى أن الصور في الألعاب الإلكترونية قد تسهم في تعزيز الثقافة الشبابية العالمية، حيث يمكن للاعبين من مختلف البلدان والثقافات أن يتفاعلوا ويتبادلوا الخبرات والمعرفة من خلال هذه الألعاب.

2) الدراسة الثانية :

جاءت الدراسة بعنوان "**الألعاب الإلكترونية وتأثيراتها في إعادة تشكيل ثقافة الشباب في عصر العولمة.**"

. التساؤل العام::ما طبيعة تأثيرات الألعاب الإلكترونية في إعادة تشكيل ثقافة الشباب في عصر العولمة ؟

واندرجت تحته الأسئلة الفرعية الآتية:

1) هل ستغير الألعاب الإلكترونية وجه العالم وتعيد صياغة ثقافة الشباب في مجتمعنا؟
2) هل ستغير هذه الوسائط التفاعلية الإلكترونية الثقافة الاجتماعية السائدة في مجتمعنا؟
3) هل ستساهم في ترسيخ قيم ثقافية وسلوكية عولمية في أذهان ممارسيها من شبابنا؟
4) هل ستكون هذه الوسائط التفاعلية الإلكترونية أوعية ناقلة للثقافة الرأسمالية المهيمنة؟
5) هل هذه الوسائط من أدوات العولمة الفاعلة؟

هدفت هذه الدراسة الى :

- فهم تأثير الألعاب الإلكترونية على ثقافة الشباب في عصر العولمة.
- استكشاف كيفية تشكيل الصور في الألعاب الإلكترونية لثقافة الشباب.
- تحليل تأثيرات الألعاب الإلكترونية على هويات الشباب ومفهومهم عن الذات والعالم من حولهم.
- فهم دور الألعاب الإلكترونية في تعزيز الثقافة الشبابية العالمية.

كما اعتمدت هذه الدراسة على منهج البحث الكمي والنوعييستخدم الباحث في هذه الدراسة مزيجًا من الطرق الكمية والنوعية لتحليل البيانات واستكشاف التأثيرات المختلفة للألعاب الإلكترونية على ثقافة

[9] _ عادل سلطاني، لعب الألعاب الإلكترونية وتأثيراتها في إعادة تشكيل ثقافة الشباب في عصر العولمة: دراسة ميدانية على عينة من طلبة جامعة تبسة. رسالة مقدمة لنيل درجة الماجستير في علم الاجتماع، تخصص علم الاجتماع والاتصال والعلاقات العامة، جامعة محمد خيضر – بسكرة، 2012/2011.

الشباب. وأيضاً الملاحظة الميدانية واعتمد الباحث على ملاحظة ميدانية دقيقة لتحليل السلوكيات والتفاعلات داخل الألعاب الإلكترونية وتأثيراتها على الشباب كذلك المقابلات الشخصية

باستخدام هذا المنهج، يهدف الباحث إلى تحقيق أهداف الدراسة وفهم تأثيرات الألعاب الإلكترونية على ثقافة الشباب في عصر العولمة بشكل شامل ومتعمق.

✓ **توصلت الدراسة لمجموعة من النتائج نذكر منها:**

تعد أداة من أدوات العولمة الفاعلة، حيث تمرر من خلالها القيم العولمية وتروج لشرها الأبيض تحت مسمى الترفيه الخادع الذي يأسر ممارسي هذه الوسائط. وبالتالي، فإنها تسهل تمرير الإيديولوجيا والسياسة ونمط الحياة الأمريكية لسائر العالم، بما في ذلك العالم الإسلامي. هذه الوسائط التفاعلية أصبحت مجالات للترويج للحروب، والثقافة الجنسية والعنف، ولتكريس قيم الأنانية والفردية، مما يؤدي إلى تشويه أخلاق المتعاطين وجعل شخصياتهم عنيفة تحاكي ما يشاهدونه خلال اللعب. وتساهم هذه الوسائط في إهدار قيمة الوقت وضياع ثقافة الوقت كمفهوم إسلامي في الواقع الاجتماعي. علاوة على ذلك، تمثل هذه الوسائط الوجه الآخر للعولمة والأمركة، حيث تستتر تحت مسمى الترفيه الخادع لتجرف الملايين من شرائح المجتمعات ليعيشوا ثقافة الانسلاخ والاختراق. وعلى الرغم من وجود تأثير بسيط حسب المعطى التفسيري الإحصائي، إذ حصرت الدراسة نسبة التأثير في ثلاثة عشر بالمائة بالنسبة لتأثيرات ممارسة الألعاب الإلكترونية في إعادة تشكيل ثقافة الشباب في العينة المستجيبة.

✓ **أوجه الإستفادة من الدراستين:**

أ) أظهرت الدراسة الأولى اهتمامًا عميقًا بالصورة السيميائية ودورها في التأثير في السلوك الثقافي، حيث وضحت أهمية الصورة في تحقيق أهداف متعددة.

ب) بينما في الدراسة الثانية، لاحظنا التأثير القوي الذي تتركه الألعاب الإلكترونية على ثقافات الشباب في جوانب متعددة وتأثيرها على أفكارهم ووجهات نظرهم. لم تستخدم الدرستان السابقتان نظريات معينة، وهو ما سنضيفه في دراستنا، حيث يندرج موضوعنا تحت نظرية الغرس الثقافي.

كلتا الدراستين تناولتا جوانب مهمة من دراستنا، وهي السلوكيات الثقافية من خلال الألعاب الإلكترونية. شاركتا في دراستنا بطرحهما للمتغير الألعاب الإلكترونية، واستهدفتا نفس العينة من الشباب، إذ يعتبرون الفئة الأهم في المجتمع، حيث يتم التأثير فيهم بسهولة بواسطة هذه الألعاب وتبنيها.

✓ استفدنا من نتائج الدراستين في توسيع نطاق السلوكيات الثقافية في سياق الألعاب الإلكترونية، وفي بناء تساؤلات مجموعات النقاشات البؤرية، مما ساهم في جمع أكبر قدر من المعلومات وفهم أعمق لتأثير الألعاب الإلكترونية على السلوكيات الثقافية لدى الشباب.

VI. منهج الدراسة:

توجهنا في دراستنا الى منهج من المناهج الكيفية الذي سيعدنا في الوصول الى النتائج المراد تحصيلها من هذه الدراسة:

بداية مع مفهوم المنهج الكيفي: يعتبر البحث الكيفي من البحوث المناسبة للمجتمعات التقليدية التي تتصف بالانغلاق الثقافي وذلك لأن البحث النوعي يستخدم لدراسة الظواهر والحالات التي لا تتوافر عنها معلومات وافية، أو لمعرفة أشياء جديدة عن حالات يطلب التعمق فيها،يعتبر استخدام البحوث الكيفية في المجتمعات المعقدة مناسباً، حيث إن هذا النوع من البحوث يدرس كيفية العلاقات بين العناصر التي تؤدي إلى السلوكيات الجماعية ،وكيف يتفاعل النظام وتشكل العلاقات مع بيئته، كما يعتبر استخدام هذا النوع من البحوث في المجتمعات المعقدة مناسباً للأسباب التالية: ينطلق هذا النوع من البحوث من نموذج تفسيري يجسد البنائية الاجتماعية ويرى الظواهر الاجتماعية في طور البناء والتشكل فالناس يصنعون واقعهم انطلاقا من تفاعلهم مع بعضهم البعض لذا لا يتم هذا الأمر إلا بوجهات نظر الأشخاص الفاعلين.[10]

تم اعتماد في دراستنا على المنهج الإثنوعرافي وسنقوم بتحديد مفهوم الإثنوغرافيا :

أولا: كلمة إنجليزية مشتقة من المقطعين اليونانيين: Ethnos التي تعني سلالة أو شعب و graphing وتعنى الكتابة والوصف، وبذلك يكون معناها "الكتابة عن الشعوب أو وصف الشعوب"، ويترجم هذا العلم إلى "علم الإنسان الوصفي".وهي أيضا " الدراسة الوصفية لأسلوب الحياة ومجموعة التقاليد والعادات وأصناف التراث الخاصة بالإثنيات التي هي تلك التجمعات البشرية (الإنسانية) التي تصف بيئة عائلية واقتصادية واجتماعية متجانسة، حيث تقوم الوحدة على لغة وثقافة مشتركة".[11]

بعد معرفة معنى الإثنوغرافيا سنوضح مفهوم المنهج الإثنوغرافي:

يعرف " أوجبو " **المنهج الاثنوغرافي** : طريقة وأداة لفهم أساليب مجتمع ما وطرقه في الحياة، من خلال معرفة أفكار أعضائه ومعتقداتهم وقيمهم وسلوكاتهم. وما يصنعونه من أشياء يتعاملون معها، ويتم ذلك عن طريق الملاحظة بالمشاركة في الوضع الطبيعي من جانب الباحث.[12]

---

[10] _ بندر ناهي مخلف المطيري، "العلاقة بين المنهج الكمي والكيفي: التعريف، المميزات، العيوب، والاستخدامات لكل منهما"،مجلة الخدمة الإجتماعية جامعة الملك سعود، العدد 1، ص. 257-258.

[11] _ فضيلة.سلطاني، "مطبوعة بيداغوجية ضمن مقرر إثنوغرافيا الجمهور والمستخدمين". جامعة حسيبة بن بوعلي- الشلف -، كلية العلوم الإنسانية والإجتماعية، ص 21.

[12] _ نهلة القصيمي وزملاؤها. "ورقة علمية في مقرر المنهج الكيفي: المنهج الإثنوغرافيا". جامعة الإمام محمد بن سعود الإسلامية، كلية التربية، المملكة العربية السعودية، 1440-1441 هـ، ص 7.

ولكي نسقط هذا المنهج ونطبقه على العالم الحديث والوقت الحالي ظهر لنا بما يعرف بالإثنوغرافيا الإفتراضية:

تعتبر النتنوغرافيا (Netnography) واحدة من أهم الأدوات البحثية. إنها تمكّن الباحثين من الوصول إلى المعرفة لأعضاء المجتمع عبر الإنترنت. تم صياغة هذا المصطلح لتوفير نظرة ثاقبة غنية في تفاعل المستهلكين عبر الإنترنت. يسلط الباحث الضوء على البيئة الإلكترونية التي تتمتع بالصرامة والأخلاقيات في مجال أبحاث السوق. يتم ذلك من خلال استطلاع مجموعة من المستخدمين المستمرين في النتنوغرافيا، حيث تُعتبر أبحاث وسائل التواصل الاجتماعي أبحاثًا بشرية تهتم بالجوانب الثقافية، ويتمحور البحث حول فهم الإنسان. يؤدي أداء النتنوغرافيا إلى تعزيز انشغال الأنثروبولوجي بالإنسان والنقد الاجتماعي، وقد جدّد الاهتمام بالبحث النتنوغرافي الذي يقوده المشاركون والمستخدمون نحو أداء مناسب، مما يعني أن النتنوغرافيا هي مفتاح الأنثروبولوجيا الرقمية.[13]

وفي هذا السياق، ومع انتشار الإنترنت في نهاية القرن الماضي وبداية القرن الحالي، ومع استخداماتها الواسعة من قبل فئات المجتمع، خاصة الأطفال والشباب، وظهور مفاهيم جديدة مثل الجمهور الإلكتروني والجمهور القادر على التواجد في أي مكان وزمان، وغيرها من المفاهيم الجديدة المتعلقة بالجيل الإلكتروني، ظهرت الإثنوغرافيا السيبيرانية أو ما يُعرف بالإثنوغرافيا الافتراضية أو الرقمية أو النتنوغرافيا. اعتبر الباحثون هذا النوع من الدراسات إشكاليات ما أفرزه التطور التكنولوجي والعلمي الحديث، الذي يتعقّد يومًا بعد يوم. حيث تهتم هذه الدراسات بدراسة الظواهر والثقافات الناشئة داخل البيئات الافتراضية.[14]

استخدام المنهج الإثنوغرافي في دراستنا يمكن أن يكون ذا أهمية كبيرة في فهم تأثير الألعاب الإلكترونية على سلوك الشباب وثقافتهم. إليكم كيف أفاد المنهج الإثنوغرافي دراستنا:

فهم عميق للسياق الاجتماعي من خلال المشاركة المباشرة والمراقبة الميدانية، يمكن للباحث أن يفهم السياق الاجتماعي الذي يعيشه الشباب أثناء لعبهم للألعاب الإلكترونية، بما في ذلك التفاعلات الاجتماعية داخل اللعبة وما بعدها. وكذلك استنتاجات موثوقة وشاملة من خلال جمع البيانات بشكل مباشر وشخصي، يمكن للباحث أن يحصل على معلومات غنية ومفصلة حول تجارب الشباب وآرائهم بشكل أكبر دقة مما يمكن أن يقدمه استخدام الاستبيانات فقط. وأيضاً ملاحظة وتحليل العميق للثقافة

---

[13]– **Robert V. Kozinets, Netnography: Understanding Networked Communication Society. New York University, Toronto, Canada.2016.،P. 2, p. 4.**

[14]_ **فطوم. بلقلبي، "الإثنوغرافيا: منهج حديث في الفضاء الاتصالي الجديد"، مجلة العلوم الإنسانية والإجتماعية، ط01،جامعة الخلدونية _مسيلة_،01/06/2021،ص45.**

الشبابية يمكن للمنهج الإثنوغرافي أن يساعد في فهم القيم والمعتقدات والتوجهات الثقافية التي قد تؤثر على استخدام الألعاب الإلكترونية وتأثيرها على سلوك الشباب.

VII. أدوات الدراسة:

من بين العوامل الرئيسية التي تسهم في إتمام الدراسة والوصول إلى النتائج المرجوة هي أدوات جمع البيانات. يعتمد الباحث بشكل مباشر على هذه الأدوات لأنها تمثل الوسيلة الرئيسية للوصول إلى إجابات الأسئلة البحثية. يمكن للباحث استخدام أكثر من أداة للوصول إلى الحقائق أو لتفسيرها أو حتى لاكتشاف حقائق جديدة.

تم استخدام نوعين من أدوات جمع البيانات، حيث تسهم الأولى في جمع المعلومات بينما تساعد الثانية في تأكيد هذه المعلومات بشكل أكبر. وتتمثل هاتان الأداتان في ما يلي:

1) الملاحظة بالمشاركة الإلكترونية:

تُعرف الملاحظة بشكل عام على أنها المشاهدة والمراقبة الدقيقة لسلوك أو ظاهرة معينة، وتسجيل الملاحظات فور حدوثها. كما يُستخدم أساليب الدراسة المناسبة لطبيعة تلك السلوك أو الظاهرة، بهدف تحقيق أفضل النتائج والحصول على معلومات دقيقة.[15]

الملاحظة تُعتبر خطوة مهمة جدا في البحوث العلمية، ولذلك ينبغي ألا يخلو أي بحث من الملاحظة. فبمعناها البسيط، تعني الانتباه العفوي إلى حادثة أو ظاهرة أو أمر ما. أما الملاحظة العلمية، فهي انتباه مقصود ومنظم ومضبوط للظواهر أو الأمور أو الحوادث بغية اكتشاف أسبابها وقوانينها. تعتمد تقنية الملاحظة على تسجيل اللحظات الفورية حول المحادثات ذات الطابع المناسب وغير الرسمية. وتستخدم الملاحظة عادة في الدراسات الأثنوغرافية كتقنية أساسية لملاحظة القواعد الثقافية الخاصة بالاستخدامات المختلفة لوسائل الإعلام، بما في ذلك الإذاعة والتلفزيون والإنترنت. وتسمح هذه الوسيلة للباحث بأن يكون جزءًا من المجتمع المدروس، وفي نفس الوقت يمكنه مراقبة تفاعلات المتلقين والمحتويات المتداولة. تكون هذه الوسيلة مفيدة خاصة في دراسة المجتمعات الصعبة الدراسة أو المجتمعات المتميزة أو المغلقة. يجب على الباحث أن يحترم سلامة المجتمع وأفراده، وأن لا يؤثر فيهم بشكل سلبي. وعندما يتعلق الأمر بالملاحظة في البيئات الرقمية، يجب أن يتم التركيز على الوصف الدقيق للظواهر والمشاعر والآراء والرموز المستخدمة داخل تلك المجتمعات.[16]

1_ محمد سرحان علي المحمودي، "مناهج البحث العلمي"، الجمهورية اليمنية، صنعاء، دار الكتب،2015م، ص149.

16_ آمال عساسي، "اثنوغرافيا مستخدمي الفيس بوك في المجتمع الجزائري"، مذكرة لنيل شهادة الماجستير في علوم الإعلام والاتصال، كلية العلوم الإنسانية والاجتماعية، جامعة باتنة، 2015/2014، ص 31.

✓ في دراستنا، اعتمدنا على الملاحظة بالمشاركة لرصد العينة عن كثب وفهمها بشكل أوضح. نحن كباحثتين كنا مستخدمتين للعبة منذ فترة طويلة، مما جعل امتلاك حساب والوصول إلى العينة أمرًا ميسرًا. تمت الملاحظة استنادًا إلى سلوكيات الشباب داخل اللعبة، حيث تم رصد جميع التأثيرات التي تفرضها اللعبة على سلوكياتهم.

2) مجموعة النقاشات البؤرية:

تُعَرَّفُ المجموعات البؤرية في موسوعة مناهج البحث الكيفي بأنها: شكل من أشكال المقابلات الكيفية والتي يستخدمها الباحث الذي يدير مناقشة الجماعة لتوليد بيانات كيفية والحصول على بيانات هامة للبحث الذي يقوم به والعنصر المميز لطريقة المجموعات البؤرية هو استخدام مناقشات المبحوثين الذين يجري عليهم البحث كأسلوب من أساليب جمع البيانات.[17] وتستخدم هذه المجموعات عادة عندما يكون هدف الباحث الاستماع والتعلم من الآخرين استكشاف موضوعات تهمه كباحث من الأعضاء المشاركين في المجموعة البؤرية، عندما يكون هدفه تقييم نتائج برنامج، فهم أعمق للأفراد المشاركين في المجموعات البؤرية، وضع خطة لاستبيانات مسحية.

كما أنها تعتمد كوسيلة للحصول على إجابات إضافية من مجموعة المشاركين الذين يجمعهم اللقاء. وبالتالي، يلجأ الباحثون إلى هذه الوسيلة الاقتصادية خاصة عندما تكون الموارد المالية محدودة والوقت محدود. تُحرى هذه المقابلات عادة في سياقها الطبيعي. تستخدم هذه المجموعات وحدها كوسيلة أساسية في البحث، وكذلك كوسيلة لدعم البيانات الكمية قبل أو بعد المسوح. ولها دور مهم في اكتشاف وجهات النظر غير المألوفة التي لم تطرأ على ذهن أحدهم من قبل. كما تسمح بتجميع معلومات أولية حول الظاهرة المدروسة. قدتستخدم أيضًا كدراسات استكشافية للتحري عن الأفكار التي يتم استقصاؤها بشكل أكثر عمقا باستخدام منهج بحثي آخر.[18]

ويتم انعقاد مجموعات النقاشات البؤرية حسب الخطوات التالية:[19]

أولا) قبل انعقاد الجلسة:

– **تحديد الهدف:** التخطيط لمقابلات المجموعات البؤرية ينبغي أن يعكس الغرض من الدراسة، وأن يكون الهدف مرتبا في أفكار مسلسلة وموثقة ومنطقية.

---

[17] نعمة محمد السيد مصطفى، "مجموعات النقاش البؤرية: الأسس النظرية والاعتبارات المنهجية"، مجلة علوم الإنسان، جامعة الإسكندرية، المجلد 09، العدد 03، جمهورية مصر العربية، 2020، ص 166.

[18] نريمان حفيان، "أثر مواقع التواصل الاجتماعي في تكوين الرأسالمالي الاجتماعي لدى مستخدمي الفضاء الافتراضي"، أطروحة مقدمة لنيل شهادة الدكتوراه، جامعة الجزائر 3، 2020/2019، ص 26.

[19] نعمة محمد السيد مصطفى .مصدر سبق ذكره. ص 179 ص182.

- **وضع الخطة:** تتناول الخطة الإجراءات الواجب اتباعها، وحساب الإطار الزمني (معلومات عن الترتيب الزمني للأحداث والمواعيد والتكاليف)، وينبغي أن تتضمن الخطة العديد من الأمور الهامة الأخرى مثل: وضع دليل للمنسق، وتحديد أنماط المشاركين ووضع الأسئلة واختيار استراتيجيات المقابلة.

- **اختيار المشاركين في الجماعة البؤرية:** تركز الجماعة البؤرية على الأفراد المتشابهين مع بعضهم في معايير معينة، ويتحدد هذا التشابه والتجانس من خلال الغرض من الدراسة وتتضمن هذه المعايير عوامل مثل: الجنس والوظيفة والاهتمامات، وغير ذلك. والسؤال الرئيس الذي يحدد اختيار الأفراد هو من الذي تريد أن تسمع منه؟ ويجب على الباحث أن يحدد ويقرر الجمهور المستهدف، واختيار الأفراد بناء على هذه الخصائص التي تخدم الدراسة.

- **تحديد الأسئلة:** يجب أن تكون الأسئلة في صلب موضوع المقابلة، وتختار بعناية، وأن تتم صياغتها بطريقة متقدمة للحصول على أكبر كمية من المعلومات.

- الحصول على الموافقة والترخيص: يجب على المنسق إعلام المشاركين وإطلاعهم على ما يتعلق بمجموعة النقاشات بالمكان والزمان، وإذا كان التسجيل عبر كاميرا أو غيرها يجب إخبارهم نظرًا لأخلاقيات العلمية.

ثانيا) انعقاد الجلسة:

- **افتتاح المقابلة:** يجب على المنسق قبل بدء نقاش المجموعة إعطاء مقدمة صغيرة حول القضايا الهامة التي يتضمنها موضوع النقاش، وأن تكون لديه القدرة على التحدث بطريقة ودودة تشعر المشاركين في النقاش بالراحة.[20]

- **تدوين وملاحظة وتسجيل الإجابات:**

يتمثل في نقل المقابلة كاملة بشكل صحيح، ومراعاة النقل الحرفي لكل سؤال طُرح بواسطة المنسق، وكل إجابة أُعطيت بواسطة الأفراد المشاركين في الجماعة البؤرية، وأن يتضمن النقل أي لغة عامة أو لهجات وأي توقفات حدثت داخل النقاش.

- **اختتام الجلسة:**

تقديم الشكر لكل المشاركين، كما يمكن تلخيص وجهات النظر التي تم عرضها.

ثالثاً) بعد انعقاد الجلسة:

- **تحليل بيانات الجماعة البؤرية:**

[20] نعمة محمد السيد مصطفى .مصدر سبق ذكره.،ص174 ص176.

تحليل محتوى النقاش، وهو الاتجاه نحو تحديد هوية الأنماط المتكررة داخل الجماعة الواحدة، وموقعها في سلسلة الجماعات البؤرية الأخرى. لذا، يجب على الباحثين التنوع في إجراء تحليل المحتوى، فقد يبدأ اختيار المحتوى باستخدام الكلمات أو الاستجابات وتعليقات المشاركين، والتحقق من هذه الاستجابات.

-كتابة النتائج النهائية لمجموعات النقاشات البؤرية:

هي آخر خطوة، وتتمثل في كتابة ما توصل إليه الباحث من نتائج خلال انعقاده لمجموعات النقاشات البؤرية.

✓ في دراستنا، تم تحديد الأهداف التي نرغب في تحقيقها من خلال مجموعة النقاش البؤري وتحليل النتائج. بعد ذلك، قمنا بتحديد العينة المناسبة للدراسة ولمجموعة النقاش، والتي تكونت من 6 أفراد بالإضافة إلى الباحث أو رئيس الجلسة. ثم، قمنا بتحديد الأسئلة المناسبة للموضوع والتأكد من صحتها، وقمنا بتقسيمها إلى أربعة محاور.بعد ذلك، تم تحديد الزمن والتاريخ المحدد للجلسة، والتي تم تقسيمها إلى أربع جلسات، حيث تم تخصيص كل جلسة لخدمة جانب من جوانب الدراسة. وتم الاعتماد على تسجيل الجلسة بالكامل من بدايتها إلى نهايتها.من خلال هذه العملية، نسعى لتحقيق أهداف الدراسة بشكل دقيق ومنهجي، وضمان الحصول على بيانات موثوقة وقيمة تساهم في إثراء المعرفة الأكاديمية في مجالنا.

VIII.مجتمع البحث وعينة الدراسة:

وهو مجتمع الدراسة كامل الأفراد أو الأحداث التي تشكل موضوع البحث. أما إذا كان مجتمع الدراسة غير محدد، فيجب على الباحث أن يختار عينة غير عشوائية، ويحدث ذلك في الحالات التي يكون فيها من الصعب معرفة مجموع أفراد المجتمع الذي نريد دراسته.

يعتبر اختيار العينة جزءًا أساسيًا ومهمًا جدًا في البحث العلمي، نظرًا لصعوبة الوصول إلى كل أفراد المجتمع (بسبب الكلفة الباهظة والوقت). يجب على الباحث أن يختار عينة أو مجموعة جزئية من مجتمع الدراسة تساعده على فهم أنماط وديناميات المجتمع المدروس. لذلك، يمكن تعريف العينة بأنها شريحة أو جزء من مجتمع الدراسة تحمل خصائص وصفات هذا المجتمع وتمثله فيما يخص موضوع البحث[21].

[21] ريما ماجد، "منهجية البحث العلمي"، مؤسسة فريدريش إيبرت، بيروت، 2016، ص29.

نظرًا لأن الدراسة تهدف إلى دراسة تأثير الألعاب الإلكترونية، ونظرًا لاعتمادنا على لاعبون لعبة "ببجي" كمجتمع للدراسة ومحيط يجذب الآف من اللاعبين المهتمين بهذا المجال، قررنا استخدام العينة القصدية كنوع من أنواع العينات. "يُعرف العينة القصدية، كما يوضحها يوسف تمار، بأنها تمثل الميول المقصودة التي ينتهجها الباحث في اختيار العينة ووحداتها. يلجأ الباحث إلى هذا النوع من العينات عندما يكون أمامه مجتمع غير واضح المعالم، حيث يصعب تحديده وتحديد خصائصه. وعليه، ليس هناك معيار أو طريقة يمكن للباحث أن يتبعها في اختيار هذا النوع من العينات. فله أن يختار أفراد عينته كما يشاء وبالعدد الذي يراه مناسبًا لتحليل إشكالية بحثه".[22]

في بحثنا. تم اختيار العينة من بلدان مختلفة، حيث يتحدثون لهجات مختلفة، وقد تم اختيار 4 أفراد منهم، بما في ذلك الباحث نفسه، وأيضًا 4 أفراد من جنسية واحدة، وضمنهم الباحث أيضًا. بالنسبة لتبرير عدد العينة، فقد كان اختيارنا غير عشوائي، إذ فرضت اللعبة علينا الحد الأقصى لعدد اللاعبين في الفريق، والذي يتكون من 4 لاعبين فقط. سيتم عرض

تفاصيل عينتنا في الجداول التالية:

1

افراد العينة الأولى	البلد	الجنس
لاعب 1	الجزائر	انثى
لاعب 2	مصر	انثى
لاعب 3	سوريا	ذكر
لاعب 4	الجزائر	انثى

الجدول1:يمثل عينة الشهر الأول من الملاحظة

[22] يوسف ،تمار، "تحليل المحتوى للباحثين والطلبة الجامعيين"، ط1، طاكسيج كوم للدراسات والنشر والتوزيع، الجزائر، 2017، ص37.

2 افراد العينة الثانية	البلد	الجنس
لاعب 1	الجزائر	انثى
لاعب 2	الجزائر	انثى
لاعب 3	الجزائر	ذكر
لاعب 4	الجزائر	انثى

جدول2: يمثل عينة الشهر الثاني من الملاحظة

✓ الأعضاء المشاركين في الجلسات الخاصة بالمجموعة البؤرية :

3 لأعضاء	الجنسية	الجنس
ل1:منال	جزائرية	أنثى
ل2:مروى	جزائرية	أنثى
ل3:ميسو	جزائرية	أنثى
ل4:فرح	جزائرية	أنثى
ل5:هاني	جزائرية	ذكر
ل6:أسامة	جزائرية	ذكر

جدول3: يمثل العينة المشاركة في الجلسات الخاصة بالمجموعة البؤرية.

IX. حدود الدراسة:

وتعرفها نريمان حفيان على أنها مجموعة الحدود أو الحواجز التي يلتزم الباحث بالوقوف عندها في البحث العلمي الذي يقوم بكتابته، وهناك حدود للبحث يلتزم الباحث إجبارياً بالوقوف عندها، وهناك حدود يلتزم بالوقوف عندها اختيارها، أما الحدود الإجبارية فهي النطاق الموضوعي للبحث الذي لا يمكن

للباحث أن يتجاوزه[23]، وهذا النطاق تفرضه طبيعة الدراسة وتتنوع حدود دراستنا هذه بين حدود مكانية وحدود بشرية وزمنية توضحها في التالي:

- **الحدود المكانية:**

وتقصد بها المنطقة الجغرافية لكن في دراسة يتم تحديد مكان الدراسة البيئة الإفتراضية التي يتم فيها التفاعل بين اللاعبين وكذلك ملاحظة سلوكيتهم والتي هي محيط اللعبة .

- **الحدود البشرية:**

تشير إلى الأفراد المستخدمين للعبة ببجي والمتعرضين لها بحيث تم اختيار جزء من هؤلاء الافراد لاجراء دراستنا والذين يتمثلون في فريقين وأعضاء المشاركين النقاشات البؤرية.

- **الحدود الزمنية:**

هي الفترة التي استغرقتها الدراسة، ويمكن تحديدها (من 15 ديسمبر 2023 الى 19ماي 2024)

X. تحديد مفاهيم الدراسة:

1) تعريف التأثير:

- **لغةً:** الأثر : بَقِيَّةُ الشَّيْءِ، وَالجَمْعُ آثارُ وأثور. وَخَرَجْتُ فِي إِثْرِهِ وَلِي أَثَرِهِ أَي بَعْدَهُ. وانتثرته وتأثرتُه : تَتَّبَعْتُ أَثَرَهُ (عَنِ الْفَارِسِي) . وَيُقَالُ : اثر كذا وكذا بكذا وكذا أَي اتَّبَعَهُ إِيَّاهُ.[24]
- **اصطلاحاً:**التأثير هو إضافة حالة نفسية ناتجة عن إضافة أفكار جديدة لدى المتلقي، تجعله عند تحركه مدفوعًا بهذه الحالة النفسية ومجموعة الأفكار والمعلومات التي لديه. ولهذه الحالة النفسية دور كبير جدًّا، بل أساسي في تغيير سلوك إنسان أو مجموعة من الناس لفترة معينة في اتجاه معين.[25]
- **اجرائياً:** يُعتبر التأثير في هذا السياق كقوة تمتلكها اللعبة نفسها والتي تتحكم في سلوكيات وأفكار مستخدميها. فهي تنطوي على سيطرة معينة تمارسها من خلال تصميم اللعبة ومحتواها، مما يؤدي إلى توجيه سلوكيات المستخدمين وتشكيل أفكارهم خلال فترة لعبهم.على سبيل المثال، يمكن للعبة ببجي أن تؤثر في سلوك المستخدمين من خلال عناصر اللعبة مثل التحديات والمكافآت والأهداف الموضوعة. بالإضافة إلى ذلك، قد تكون للعبة تأثير على نوعية التفاعلات الاجتماعية بين اللاعبين، وعلى مستوى التفكير واتخاذ القرارات لديهم خلال ممارسة اللعبة.

---

[23] _ نريمان ،حفيان ،مصدرسبق ذكره،ص39.

[24] –ابن منظور،معجم لسان العرب،دار المعرفة،كورنيش النيل_القاهرة_،1119هـ،ص25.

[25] _جلاب ،مصباح، "أهمية اللعب في حياة الطفل ووظائفه ونظرياته وأدواره التربوية والاجتماعية"، مجلة الراصد لدراسات العلوم الاجتماعية، العدد 1، 2021، ص 50.

بالتالي، يمكن القول إن التأثير في سياق لعبة ببجي يتعدى مجرد اللعب ويتضمن انعكاساً عميقاً على السلوك والتفكير لدى المستخدمين، وذلك من خلال تصميم اللعبة والتفاعلات التي تحدث خلال اللعبة.

2) مفهوم الألعاب الإلكترونية:

- **تعريف اللعب اجرائياً**:هي العملية التي يقوم الشباب اللاعبون، حيث يشاركون في استخدام اللعبة التي تتضمن الاستعمال النشط للعقل والجسم لمحاكاة الشخصيات والتفاعل مع العالم الافتراضي المقدم في اللعبة. يقوم الشباب بالدخول إلى اللعبة وتنفيذ المهام والمشاركة في الأحداث، مما يساعدهم على بناء مهارات التعاون والتخطيط واتخاذ القرارات. بالإضافة إلى ذلك، يعمل اللعب على إيجاد متعة نفسية للشباب وتحفيزهم للتفاعل مع اللعبة بشكل مستمر.

تعريف الألعاب:

- **تعريف لعبة لغةً**:"جمع لعبة وهو كل ما يلعب به، أو اللعبة هي كل ما يلهو به الشخص ويتسلى."[26]
تعريف اللعبة اصطلاحاً:الجملة بشكل صحيح:"هو كل ما يتخذه الإنسان للهو والتسلية واللعب، منها كاللعب بالدمى وقسمت الألعاب إلى الألعاب المشروعة والألعاب غير المشروعة."[27]
- **اجرائياً**: تعتبر اللعبة كل نوع من الأنشطة التي يشارك فيها الأفراد لغرض التسلية والمتعة، وتتضمن مجموعة متنوعة من الألعاب والأنشطة،تشمل هذه الأنشطة لعبة ببجي، وهي لعبة إلكترونية تفاعلية يلعبها الشباب من مختلف الأعمار والخلفيات. تتميز لعبة ببجي بتوفير بيئة افتراضية مليئة بالتحديات والمغامرات، حيث يتعين على اللاعبين التفاعل مع بيئة اللعب وبعضهم البعض من أجل البقاء والفوز في المباريات. وبالتالي، توفر هذه اللعبة فرصة للترفيه والتسلية للأفراد، مما يعزز التفاعل الاجتماعي والمتعة الشخصية."
- **تعريف الألعاب الإلكترونية اصطلاحاً**:انها نشاط ينخرط فيه اللاعبون في نزاع مفتعل محكوم بقواعد معينة، بشكل يؤدي إلى نتائج قابلة للقياس الكمي، ويُطلق على لعبة ما بأنها إلكترونية في حال توفر الرقمية وتشغيلها على أجهزة الحاسوب والتلفاز والفيديو والهواتف الذكية .أما من الناحية المعلوماتية، فهي برمجيات تحاكي الواقع الحقيقي أو الافتراضي باعتمادها على إمكانيات الحاسوب في التعامل مع الوسائط المتنوعة مثل عرض الصور المتحركة وإصدار الأصوات[28].

---

[26]_محمد بن أبي بكر عبد القادر الرازي، مختار الصحاح، دار بجوار الدارة الأزهرية للنشر والتوزيع، ص 599.

[27]_ كلثوم ،بوصلعة و يمينة مسعودي ، "علاقة الألعاب الإلكترونية بالسلوكيات العنيفة داخل المؤسسات التربوية: دراسة ميدانية على عينة من تلاميذ ابتدائية الانتفاضة – أدرار"، مذكرة مكملة لنيل شهادة الماجستير في علم الاجتماع، جامعة أحمد دراية_أدرار_،2021، ص 45.

[28]_ عبد اللطيف غربي، حسين حم عيد، "الألعاب الإلكترونية: الأضرار والمنافع"، مجلة المجتمع والرياضة، المجلد: 2، العدد: 1، يونيو 2019، ص23.

أو كما عرفها سالينوز عمرمان، بأنها "عبارة عن الألعاب المتوفرة على شكل إلكتروني". كما هي الألعاب التي يتم لعبها باستخدام الإلكترونيات المختلفة لتكوين ألعاب تفاعلية سواء كانت هذه الألعاب يتم لعبها باستخدام أجهزة خاصة لها أو باستخدام الحواسيب أو الأجهزة المختلفة الأخرى. ويخطئ الناس في العادة في الأوقات الحالية بين الألعاب الإلكترونية وألعاب الفيديو، فألعاب الفيديو هي جزء من الألعاب الإلكترونية وهي الأشهر بينها، ولهذا يعتبر الناس في العادة الألعاب الإلكترونية هي ذاتها ألعاب الفيديو، ولكن الألعاب الإلكترونية تشمل في العادة ألعابًا مختلفة كالألعاب الصوتية وكلعبة الكرة والدبابيس وماكينة الحظ وغيرها من الألعاب.[29]

- **اجرائياً:** هي مجموعة الألعاب التي يستخدم فيها الآليات الذكية والتقنيات المتطورة، وتُعرف بالألعاب الحية أو المشبكة، وتتميز بواقع افتراضي كلعبة ببجي التي تتمتع بتقنيات مستحدثة. وتجربة استثنائية تقدم مزيجًا فريدًا من المتعة والتشويق والتحدي. تجمع اللعبة بين العناصر الاستراتيجية والمهارات الفردية، مما يجعلها أكثر من مجرد تحدي رقمي. تعتمد ببجي على أحدث التقنيات الذكية والتطورات في عالم الألعاب، ما يمنحها واقعية وجاذبية فريدة. بفضل رسوماتها المذهلة وصوتها المثير، تنقل ببجي اللاعبين إلى عالم مليء بالمغامرات والتحديات. تمثل اللعبة فرصة للتفاعل مع اللاعبين من مختلف أنحاء العالم، مما يعزز التواصل الاجتماعي والتعاون بين اللاعبين.

3) <u>تعريف السلوك:</u>

- لغةً: مَصدَرُ "سَلَكَ"، يُقالُ: "سَلَكَ يَدَهُ في الجَيبِ والسِّقاءِ ونَحوِهما، سلْكُها، وأسلَكَها: أدخَلَها فيهما، وسَلَكَ الطَّريقَ: إذا ذَهَبَ فيه، والمَسلَكُ: الطَّريقُ، والسُّلوكُ: سيرةُ الإنسانِ ومَذهَبُهُ واتِّجاهُهُ، يُقالُ: فلانٌ حَسَنُ السُّلوكِ أو سَيِّئُ السُّلوكِ.[30]
- اصطلاحاً: عرف واطسن السلوك على أساس العادات التي تتكون آليا نتيجة تغيرات فسيولوجية يمكن تفسيرها على أساس ميكانيكي بحت، وينمو السلوك من خلال سلاسل متصلة من العادات، ثم تصبح هذه العادات أنماط سلوكية تساعد الكائن على مواجهة مواقف الحياة.[31]

وقد قال تولمان أنّ: السلوك في علم النفس يشير إلى تفاعل الكائن الحي مع البيئة، وأي سلوك ينتج عن الإنسان له غاية أو هدف.[32]

---

[29]_عبد اللطيف غربي،حسين حم عيد، مصدر سبق ذكره، ص24

[30]_ بن عبد القادر، مختار الصحاح، دار الكتب العلمية للنشر، ط 1، لبنان – بيروت –، 1994 م، ص 282.

[31]_انتصار يونس، السلوك الإنساني، دار المعارف للنشر، ط01، 1993 م، ص 88.

[32]_محمد عبد القادر ،مصدر سبق ذكره،ص244.

كما عرف السلوك الإنساني بأنه نشاط موجه ومقصود لتحقيق أهداف محددة. ومع ذلك، يرتبط السلوك الإنساني بقدرة الفرد وتفهمه لمعنى السلوك والنتائج المرتبطة به. حيث يختلف الأفراد في مدى تفهمهم لحقيقة السلوك ومدى وعيهم بموضوعيته وقدرتهم على تعديله وتنميته وتطويره لتحقيق الأهداف بطريقة مثلى وبنتائج كبيرة. يمكن للعامل الذي يقوم بأداء مهمة معينة أن يتعلم من خلال التجربة أن أداء العمل بدرجة من الاتقان والمهارة قد يؤدي إلى تحقيق مستوى أعلى من الفائدة يمكن ملاحظته في نوعية المنتج الذي يحصل عليه في النهاية.[33]

- **اجرائياً:** هو النمط السلوكي الذي يتبناه اللاعب نتيجةً لتفاعله مع عملية اللعب وتفاعله مع اللاعبين الآخرين والمشاركين في اللعبة، سواء عبر التواصل المباشر معهم أو من خلال التفاعل مع عناصر اللعبة ذاتها. فاللاعب يمكن أن يكتسب عادات جديدة أو يعزز عاداته السابقة استنادًا إلى تجاربه وتفاعلاته في اللعبة، ويمكن لهذه العادات أن تنعكس على سلوكه في الحياة الواقعية. وبالتالي، تعتبر اللعبة بمثابة مجتمع افتراضي ينقل اللاعب من واقعه الحقيقي إلى واقع افتراضي يؤثر على سلوكه وتصرفاته.

4) مفهوم السلوك الإجتماعي والنفسي:

أولاً:السلوكيات النفسية:

بداية مع **مفهوم النفس:**

- **لغةً:**النَّفْسُ : الرُّوحُ ، قال أبو إسحق : النفس في كلام العرب يجري على ضَرْبَيْنِ : أَحَدُها قَوْلُكَ تَ خرجت نَفْسٌ فُلانٍ ، أَي رُوحُهُ ، وفي نَفْسٍ فلان أَنْ يَفْعَلَ كَذَا وَكَذَا ، أَي فِي رُوعِهِ ، والضرب الآخر معنى النَّفْسِ فِيهِ معنى جملة الشيء وحَقِيقَتِهِ ، تَقُولُ : قَتَلَ فلان نَفْسَهُ وأَهْلَكَ نَفْسَهُ ، أَي أَوْقَعَ الإِهْلَاكَ بِذَاتِهِ كُلَّها عَلَى وحقيقتِهِ[34].
- **اصطلاحاً:**لم يستطع العلماء تحديد مفهوم محدد للنفس البشرية وإدراك النفس وفهم أسرارها رغم كل المجهودات المبذولة. فجاء تعريف النفس حسب علماء الاجتماع والسلوك الإنساني "أنها قوة حية دائمة الحركة، دائمة النشاط، لا تتوقف عن العمل منذ ولادة الإنسان إلى الممات، وتظل في تفاعل مستمر داخل الجسم". وقد وُصفت بأنها مصدر المعرفة والإدراك والتمييز والتخيل، الانتباه، الابتكار.[35]

---

[33]_ حسين حسن سليمان، السلوك الإنساني والبيئة الاجتماعية: بين التطبيق والنظرية، ط1، 1425هـ – 2005م، المؤسسة الجامعية للدراسات والنشر والتوزيع، بيروت، لبنان، ص 47.

[34]_ابن منظور،معجم لسان العرب،مصدر سبق ذكره،ص 4500.

[35]_ محمد شفيق، السلوك النفسي والاجتماعي، الإسكندرية: المكتب الجامعي الحديث، 2002م، ص 09.

أولاً: مفهوم السلوكيات النفسية:

هو مجموعة من الإنفعالات والعواطف في مظهرها العام، والسلوك الإنساني تتبعه أحاسيس أصلية (التعجب، الحب، الكراهية، الرغبة، الفرح، الغضب، الحزن)، وعندما تنبثق هذه الأحاسيس، تظهر شتى الإنفعالات والمشاعر والأهواء والرغبات. تُترجم هذه السلوكيات النفسية عن طريق الجسد، وفقًا لفلسفة ديكارت "من الداخل إلى الخارج"، حيث تُعبِّر هذه الأحاسيس عن طريق السلوكيات. ويُعرف السلوك النفسي أيضًا بأنه "أفكار وانفعالات تنبثق مباشرة من النفس، وتشمل جميع الإدراكات والمعارف الموجودة في الإنسان، ويتكون من المشاعر مثل الفرح والغضب".[36]

ويقوم السلوك النفسي على الدافع والإرادة والعمل والحركة التي تقود الإنسان وتوجهه، ويرتبط بالإشباع المعنوي والوظيفي والمادي والاجتماعي للفرد.

يُقصد به أيضًا "مجموع النشاط النفسي والجسمي والحركي والفسيولوجي واللفظي الذي يصدر عن الإنسان وفقًا لتراكمات وإدراكات ما قد ترتبط بالبيئة الاجتماعية أو الأحوال الذاتية"[37].

كما جاء في مفهوم السلوك النفسي: "هو اتصال الفرد بموضوع العاطفة وتكرار الاتصال في مناسبات مختلفة، وكل مرة يحدث هذا الاتصال تثار مجموعة من الغرائز والانفعالات المختلفة".[38]

- **اجرائياً:**السلوكيات النفسية تمثل مجموعة من الأنماط العاطفية والانفعالية التي يظهرها الشباب بوضوح أو بطريقة معتمة نتيجة تأثير عوامل متعددة ومحفزات متنوعة تتجلى من خلال تفاعلهم مع لعبة ببجي ومحتواها. تلعب اللعبة دورًا حيويًا في تشكيل هذه السلوكيات، حيث تثير مجموعة متنوعة من الانفعالات والمشاعر لدى الشباب بناءً على عدة عوامل مثل التحديات التي يواجهونها في اللعبة، والإنجازات التي يحققونها، والتفاعل مع الآخرين خلال اللعب الجماعي.بالإضافة إلى ذلك، تنطوي السلوكيات النفسية على استجابات وتفاعلات مختلفة قد تتضمن التوتر والقلق، والحماس والفرح، والإثارة والإنجاز، والتفكير الاستراتيجي والتحدي هو مايخلق تلك التفاعلات . وتعد هذه السلوكيات بمثابة نافذة تكشف عن الحالة العاطفية والعقلية للشباب أثناء تفاعلهم مع عالم اللعبة، وتعكس مدى تأثير اللعبة على سلوكهم ومشاعرهم في السياق العام لحياتهم.

---

[36] _ رينيه ديكارت، انفعالات النفس،ترجمة جورج زيناتي، دار المنتخب العربي للنشر والتوزيع، ط1، بيروت، لبنان، 1993 م، ص ص 24-27.

[37] _ محمد شفيق مصدر سبق ذكره، ص 13.

[38] _ محمد شفيق مصدر نفسه، ص15.

ثانياً:السلوكيات الإجتماعية:

سنتطرق أولاً الى تعريف المجتمع:

- **لغـــــةً:**"جَمَعَالشـــيءَ عـــن تَفْرِقـــة يَجْمَعُـــه جَمْعـــاً وجَمَّعَـــه وأَجْمَعَـــه"،تجمَّـــع القـــوم: "اجتمعوا أَيضاً من ههنا وههنا"،والجمْعُ: "المجتمِعون، وجَمْعُه جُموع. والجَماعةُ والجَمِيع والمَجْمع".[39]
- **لغةً:**كلمة مشتقة من اللاتينية (societas) وتعني الشراكة والكلمة (socius) وتعني الشريك أو الصديق أو القريب.[40]
- **اصطلاحاً:** عُرفت المجتمعات بأنها تجمع للكائنات البشرية التي تدخل في علاقات اجتماعية متميزة كل مع الأخرى.

عرفها جورج هومانز "بأن المجتمع هو نسق اجتماعي له جوانبه الداخلية والخارجية، ويقوم بتحليل النسق الداخلي والخارجي للجماعة من خلال النشاط والتفاعل والعاطفة وقواعد السلوك".

المجتمع"عبارة عن تجمع للأفراد الذين يكونون في اتصال أحدهم بالآخر، ويتخذ كل عضو فيه من أسلوب الحياة السائد في الجماعة كقاعدة ارتكاز له. كما تتفق الجماعة من حيث التفكير، ولكل فرد دوره داخل ذلك المجتمع والتفاعل نحو أهداف مشتركة ومصالح متشابهة".[41]

- **مفهوم السلوك الإجتماعي:**

" هو اكتساب المعارف من المحيط الناشئ فيه الإنسان وتنمية علاقاته من خلاله، مما يؤثر على تكوين عاداته وأفعاله."[42]

"وقد جاء في تعريفه أيضًا: "إنه ذلك السلوك الذي يتأثر بعوامل ودوافع اجتماعية، ويهدف إلى المحافظة على كيان الشخص باعتباره عضوًا في الجماعة كالأسرة والمدرسة وفريق اللعب، ويشمل توافق الشخص في تعامله مع الآخرين."[43]

"والسلوك الاجتماعي نتيجة للتنشئة الاجتماعية كعملية لتطوير المهارات والأساليب التي يحتاجها الفرد لتحقيق أهدافه وطموحاته في الحياة السلمية في مجتمعه. تعمل بصورة مستمرة على تثبيت النماذج السلوكية التي تعتبر أساسية للحفاظ على الحضارة والمجتمع، وتقدم للفرد أدواره الاجتماعية التي عليه القيام بها بصورة صحيحة. إذا، فالوجود الجسدي للآخرين والمعرفة والآراء التي ينقلونها إلينا ومشاعرنا

---

[39] _ ابن المنظور، لسان العرب، دار المعرفة، ج1،كورنيش النيل –القاهرة_ ،1119هـ، ص244.

[40] _ طوني بينت وآخرون، مفاتيح اصطلاحية جديدة، ترجمة (سعيد غانمي)،معجم مصطلحات الثقافة والمجتمع، مركز دراسات الوحدة العربية، بيروت – لبنان، ط1، سبتمبر 2010، ص 594.

[41] _ إسماعيل محمد. الزيود، علم الاجتماع. ط1. عمان: كنوز المعرفة للنشر والتوزيع، 2011م، ص ص 78-79.

[42] _ وليام. لامبرت وآخرون، علم النفس الاجتماعي،ترجمة سلوى الملا، دار الشروق للنشر، ط01، القاهرة، 1993م، ص 33.

[43] _ محمد شفيق، السلوك النفسي والاجتماعي، المكتب الجامعي الحديث، الإسكندرية، 2002، ص13.

في الجماعة التي تنتمي إليها تؤثر جميعها فينا من خلال العمليات الاجتماعية، ويظهر التداخل جليا بين عملية المعرفة الفردية والعمليات الاجتماعية، أما أثرها فيظهر من خلال توظيف العمليات المعرفية في تفسير الممارسات التي تنتمي داخل العمليات الاجتماعية. وبالمقابل، يتأثر الناس بمعرفتهم عن المعتقدات والاتجاهات والسلوكيات أو الأفعال التي تناسبهم كأفراد في جماعتهم، ولأنهم جزء من المجتمع، فإنهم يؤثرون فيها حتى عند غيابهم. العمليات تشكل كل صور السلوك الاجتماعي بما في ذلك السلوكيات والممارسات التي تحظى باهتمام كبير في عالم اليوم."[44]

- **اجرائيا:**في بعض وضعيات اللعبة، مثل وضع الفرق (Squad mode)، يحتاج اللاعبون إلى التعاون والتنسيق مع بعضهم البعض للبقاء على قيد الحياة وتحقيق الفوز. هذا يمكن أن يعزز روح الفريق والتفاعل الاجتماعي بين اللاعبين.وقد يؤدي التنافس المستمر داخل اللعبة إلى زيادة الإثارة والتوتر بين اللاعبين، وقد ينعكس ذلك على العلاقات الاجتماعية بينهم. قد تنشأ صداقات جديدة نتيجة للتنافسية الصحية، ولكن قد تؤدي أيضًا إلى التوتر أو الصراعات بين اللاعبين.استخدام اللاعبين للاتصال الصوتي أو الدردشة داخل اللعبة قد يعزز التواصل الاجتماعي ويساعد على بناء العلاقات بينهم. ومع ذلك، يمكن أن يؤدي أيضًا إلى حدوث توترات أو نقاشات سلبية في بعض الأحيان.قد يؤثر السلوك الاجتماعي داخل اللعبة على تشكيل هوية اللاعبين الافتراضية واعتبارها جزءًا من هويتهم الشخصية عبر الإنترنت. يمكن أن يؤدي ذلك إلى تأثيرات نفسية واجتماعية، مثل زيادة الثقة بالنفس أو الشعور بالإنتماء إلى مجتمع معين داخل اللعبة.بهذه الطريقة، يمكن لهذه التأثيرات أن تعطينا نظرة أعمق على كيفية تشكل السلوك الاجتماعي داخل لعبة ببجي وتأثيرها على الشباب وتفاعلهم مع بيئة اللعبة وبعضهم البعض.

1) مفهوم السلوكيات الثقافية:

أولا نتطرق الى مفهوم الثقافة:

- **لغةً:**تثقفَّ ثَقَفًا وثقافة، صارَ حاذقًا خفيفًا فطنًا، وثقَّفَه تثقيفًا سواه، وهي تعني تثقيف الرمح، أي تسويته وتقويمه. وهي أيضًا مصدر ثقف بالضم ككرم.[45]

وثقَّفه كسمعهُ، أي صادفهُ أو أخذهُ وأدركهُ. ثقَّفه تثقيفًا سواه، وثاقفه كنصره وغالبه في الحذق.[46]

---

[44]_ الزهرة قريصات ، البعد الثقافي والاجتماعي للسلوك، مجلة الحوار الثقافي،كلية العلوم الإجتماعية،جامعة عبد الحميد ابن باديس _مستغانم _،المجلد6، العدد4 ،2008 م،ص 9.

[45]_المرتضى الزبيدي، تاج العروس من جواهر القاموس، دار المعلمين، القاهرة، مصر، 1994، ص51.

[46]_ الفيروز آبادي، القاموس المحيط، الهيئة المصرية العامة للكتاب، 1979م، ج3، ص117.

- **اصطلاحاً:**

يعد مفهوم الثقافة من المفاهيم التي أخذت حيزا كبيرا من تفكير الباحثين، ومصطلح الثقافة له دلالته اللغوية والفلسفية والاجتماعية، لعل من أبسط التعريفات الثقافة وأكثرها تداولا تعريف أحد علماء الاجتماع المحدثين روبيرت بيير حيث يعرفها بقوله: " إن الثقافة هي ذلك الكل المركب الذي يتألف من كل ما نفكر به أو نقوم بعمله، أو نمتلكه كأعضاء في المجتمع".[47]

"وقد اختلف العلماء والباحثون في تحديد مفهوم واحد متفق عليه حول الثقافة، فنجد العديد من المفاهيم التي تختص بالثقافة كمصطلح. فقد عرفها وليامز على أنها "طريقة معينة في الحياة، سواء عند شعب أو جماعة"، وعرفها تايلور بأنها "المركب الذي يضم المعرفة والإعتقاد التي يكتسبها الإنسان من مجتمعه، حيث أنه عضو فيه".[48]

كما يرى توماسيللو، الثقافة هي "مصنوع فني اجتماعي أو أداة تكيف متطورة تعدل في تفاعلها مع وظيفتها الاجتماعية المتطورة والتي نشأت اجتماعيا لأدائها. واكتساب المجتمع للمصنوع الفني الجديد، أي المتطور، أبدا كأداة وكدلالة يمثل حائلا دون التراجع عنه أو نسيانه، فضلا عن الاستفادة به كأساس للتطوير بفضل الفعالية الاجتماعية. ولهذا، تشير الثقافة إلى مواقف التواصل الاجتماعي التي صممت لتمثيلها، كما تشير إلى المشكلات الاجتماعية التي صممت لحلها. وطبيعي أن تتطور بتطور المجتمع." وقد عرفها أيضًا على أن "الثقافة تصيغها اللغة والتعليم والعلم والدين، وهي تقاليد نشأت ويجري الحفاظ عليها بفضل التفاعل والتفكير بين البشر."[49]

وعرف توماسيللو الثقافة أيضًا بأنها "دينامية والفعالية النشطة، حيث يتمثل ذلك في اكتساب أكبر قدر من المرونة والقدرة على التكيف مع المتغيرات." وأشار إلى أن الثقافة تتضمن "اللغة، الرموز، الكلمات"، وحددها بمصطلح الثقافة الشفوية، وهي كل ما ينقل بالكلام واللغة ويكون للإبتكار اللغوي المكانة العليا في المجتمع، ونقل الثقافة والمعرفة والمهارات عن طريق اللغة.[50]

وقد اعتبر بعض العلماء أن الثقافة ثابتة وتأتي من خلال المجتمع أو التوارث، إلا أنه ظهر مصطلح جديد يُعرف بالدمج الثقافي أو التهجين الثقافي في القرن الحادي والعشرين. يُندرج هذا المصطلح تحت عدة مسميات مثل "التوفيق الإيديولوجي، المزج اللغوي، التوافق العقائدي". وهو عملية المزج والدمج بين

---

[47] _محمدي،صليحة بخوش، سامي، "الثقافة الرقمية: دراسة تحليلية"، المجلة الجزائرية للأمن والتنمية، المجلد 10، العدد 02، 2021|04|01، ص 02.

[48] _بينيت، طوني وآخرون، "مفاتيح اصطلاحية جديدة: معجم مصطلحات الثقافة والمجتمع"، ترجمة سعيد غانمي، ط01، مركز دراسات الوحدة العربية، بيروت– لبنان، سبتمبر 2010، ص 232.

[49] _ ميشيل. توماسيللو، الثقافة والمعرفة البشرية ، ترجمة شوقي جلال، مطابع المجموعة الدولية – الكويت –، 2006، ص 15.

[50] _ميشيل توماسيللو،مصدر سبق ذكره ،ص ص 14،13.

عدة عناصر ثقافية ونطاقات داخل المجتمع، وهو التكامل في تبني ثقافات جديدة دون التخلي عن الهوية الثقافية، مثل الدمج اللغوي ونمط الاستهلاك، والحروف، ووسائل الترفيه الحديثة، الأطعمة التقليدية والأطعمة الاستهلاكية، والموضات. وقد تم ربط هذا المصطلح بالعولمة نتيجة للتطور والمعاصرة.[51]

- **مفهوم السلوك الثقافي:**

هي كل تلك السلوكيات المنمطة التي انتقلت من جيل إلى آخر من خلال اللغة والمحاكاة، تتضمن جوانب مادية مثل الفنون والتقنية، وجوانب معنوية مثل القيم والمعتقدات والمعايير، والعادات والتقاليد، واللغة، والمعارف والأفكار. وهي تتفاوت من بيئة لأخرى وقابلة للتعديل والتحويل بمرور الزمن.[52]

يكتسي السلوك الثقافي أهمية محورية في عملية التغير الثقافي والنسق الاجتماعي. فعندما ينحرف السلوك الاجتماعي عن العادات الثقافية السائدة، يعني ذلك وجود تعديلات في التوقعات، تليها تعديلات في الأعراف والمعتقدات والقواعد. هذا يشير إلى تغيير في عادات الفكر والقيم الثقافية. فالسلوك الثقافي يُعرف على أنه "النسق المترابط المتكامل في الممارسات والقيم والتكامل الثقافي، حيث لا توجد صراعات بين العناصر الثقافية المختلفة ولا تناقضات بين معتقدات الأفراد وسلوكاتهم وممارساتهم المختلفة".[53]

- **اجرائياً:**

هي عبارة عن عادات وأنماط وقيم يتبناها الشباب قد تكون جديدة أو تطوير العادات القديمة وبالتفاعل مع لاعبين من جميع أنحاء العالم، يخلق بيئة لتبادل الثقافات والتواصل العابر للحدود. كما التفاعل مع اللاعبين من مختلف الثقافات والاحتكاك بهم يؤدي إلى اكتساب واستخدام مصطلحات جديدة أو تعابير لغوية تعكس تنوع الثقافات المختلفة.

---

[51]_جان نيدرفين بيترس ،العولمة والثقافة المزيج الكوني،،ترجمة:خالد كسروى ،المركز القومي للترجمة،الجزيرة–القاهرة–،ط1، 2015، ص ص 83–82.

[52]_ الزهرة قريصات ، مصدر سبق ذكره،ص4.

[53]_ الزهرة قريصات ،مرجع نفسه،ص7–8.

XI. نظريات الدراسة:

اعتمدنا في دراستنا الى نظريتان أساسيتان :

♦ **أولاً: نظرية الإستخدامات والاشباعات:**

"تهتم هذه النظرية بالدوافع النفسية التي تحرك الفرد لتلبية حاجات معينة في وقت معين، وأصبحت رغبة الفرد في إشباع حاجات معينة من خلال التعرض لوسائل الإعلام هي الإطار العام للعلاقة بين تعرض الفرد لوسائل الإعلام ومحتواها ومدى ما يحققه هذا التعرض من إشباع للحاجات المتعددة وتلبيتها. ولأن هذا المدخل يقوم أساسًا على تصور الوظائف التي تقوم بها وسائل الإعلام ومحتواها من جانب، ودوافع الفرد من التعرض إليها من جانب آخر، فإن كل البحوث والدراسات التي تمت في هذا المجال كانت تقوم على اختبار العلاقة بين الوظائف التي تتم صياغتها في إطار الدوافع والحاجات، وبين تعرض الفرد وكثافة هذا التعرض. وذلك بناءً على إطار نظري أساسه التحليل الوظيفي ومن جانب الدوافع."[54]

"وحدد كاتز الوظائف الرئيسية التي يمكن أن تخدم فيها الاتجاهات الشخصية لكل فرد وبالتالي تؤثر في سلوكه:[55]

– وظيفة المنفعة أو التكيف: حيث يتمسك الفرد بالاتجاهات التي تحقق له العائد الأقصى وتقلل العقاب المتوقع من البيئة الخارجية. وبالتالي فإن اتجاه الفرد نحو شيء ما يتحدد في إطار منفعته من هذا الشيء.

– وظيفة الدفاع عن الذات: وتعكس هذه الوظيفة اتجاه الفرد للدفاع عن الصور التي تم تشكيلها عن نفسه ورفض ما عداها. وتظهر هذه الوظيفة واضحة في سلوك الأقليات والتعصب.

– الوظيفة المعرفية: الفرد في حاجة إلى المعرفة التي تساعده على بناء إدراكه وتشكيل المعاني ليتمكن من الفهم والتفسير وتحديد موقفه واتجاهه من المثيرات التي يتعرض لها في بيئته. وقد اتخذت هذه الوظائف دليلاً في عدد من البحوث، خاصةً بناءً على تأكيد دانييل كاتز في مقاله على أهمية تناول هذه الوظائف في إطار خدمة شخصية الفرد."

---

[54] _ محمد عبد الحميد، نظريات الإعلام واتجاهات التأثير، عالم الكتب، ط3، 1425هـ – 2004م، القاهرة، ص271

[55] _ محمد عبد الحميد، مصدر نفسه،ص277.

- **الإتصال الرقمي واشباعاته:**

يعتبر الاتصال الرقمي بوسائله المختلفة أحد البدائل والخيارات المطروحة أمام جمهور وسائل الإعلام لإشباع حاجاته بناء على التوقعات التي يرسمها باختياراته. بل إن الاتصال الرقمي يتصدر الوسائل الأخرى في الاختيار بينها وبين وسائل الإعلام لإشباع هذه الحاجات على شبكة الإنترنت، وأصبح البريد الإلكتروني (E-mail) والحوار (Chat) والتجول بين المواقع المتعددة يستقطع وقتًا كبيرًا باختياره لتلبية حاجته إلى الاتصال بالآخر. فإذا كانت فروض النظرية تشير إلى نشاط جمهور وسائل الإعلام والاستخدام الموجه لتحقيق أهداف معينة، فإن فئات جمهور مستخدمي الشبكة أكثر نشاطًا ومشاركة في العملية الاتصالية بتأثير التفاعلية التي يتميز بها الاتصال الرقمي. وبالتالي، فإننا نتوقع أن يتخذ الفرد قراره بالاستخدام بوعي كامل بالحاجات ومدى إشباعها من استخدام الاتصال الرقمي مقارنة بوسائل الإعلام أو المصادر الأخرى. وفي هذا المجال أيضًا، يجب أن يوضع في الاعتبار[56] الحاجات المتجددة التي تظهر أثناء التجول والأخرى التي تدفع إلى الدخول على مواقع الشبكة واستخدامها، لأن الأخيرة تدخل في مجال المقارنة مع المصادر الأخرى، بينما الأولى تكون دليلاً على دورة أخرى لتلبية حاجات متجددة قد تفرض على مستخدمي الشبكة الخروج منها والبحث عن مصادر أخرى. يجب أن يضع الباحث هذه النقاط في الاعتبار عند اختيار فروض هذه النظرية، مع عزل العوامل المؤثرة في استخدام شبكة الإنترنت ومواقعها، لأن الكشف عن المستحدثات الرقمية وتطبيقاتها، وبصفة خاصة مواقع الشبكة، قد يكون أسبابًا للاستخدام في البدايات الأولى للتعامل مع الشبكة.[57]

- وتقوم نظرية الاستخدامات والإشباعات على الفروض التالية :[58]

_ جمهور المتلقين هو جمهور نشط، واستخدامه لوسائل الإعلام هواستخدام موجه لتحقيق أهداف معينة. يمتلك أعضاء الجمهور المبادرة في تحقيق العلاقة بين إشباعالحاجات واختيار وسائل معينة يرى أنها تشبع حاجاته.

_ تنافس وسائل الإعلام والاتصال لإشباع حاجاتالجمهورويعتبر وحده هو القادر على تحديد الصورة الحقيقية لاستخداموسائل الإعلام.

_الجمهور نفسه هو الذي يحدد الأحكام حول قيمة العلاقة بين الحاجاتوالاستخدام.

---

[56]_محمد عبد الحميد ،سبق ذكره، ص 288 .

[57]_محمد عبد الحميد ،مصدر نفسه، ص 289 .

[58]_مصطفى علي سيد عبد النبي،الاتجاهات الحديثة لنظرية الاستخدامات والاشباعات ،المجلة المصرية للدراسات المتخصصة _القاهرة_،العدد22،يوليو2019،ص42 .

_ الأفراد يستخدمون وسائل الإعلام لحل مشاكلهم فيما يتعلق بالبحثعن المعلومات والاتصال الاجتماعي والتعلم الاجتماعي والتطور ...

_ يختار الأفراد من مضمون وسائل الإعلام ما يتناسب مع احتياجاتهمسواء كان متعلقة(بالمعلومات الأساسية أو التسلية أو التعليم).

✓ **أوجه الإستفادة من النظرية:**

تسعى نظرية الاستخدامات والإشباعات إلى فهم كيفية استخدام الأفراد لوسائل الاتصال الجديدة وتقنيات الإعلام، ومدى إشباع حاجاتهم من خلال هذا الاستخدام. في دراستنا، يمكن لهذه النظرية أن تساهم في تحليل استخدام لعبة "ببجي" والإشباعات التي تحققها للمستخدمين. على سبيل المثال، يمكن دراسة استخدام اللعبة على أجهزة الحاسوب، الهواتف الذكية، أو الأجهزة اللوحية، وتحديد الاشباعات المختلفة التي يحققها الفرد من خلال تجربة اللعب. كما يمكن استقصاء العادات والسلوكيات التي تنشأ نتيجة للعب هذه اللعبة والتي يمكن أن تتراوح بين التفاعل الاجتماعي مع اللاعبين الآخرين، وتطوير مهارات اللعب والتخطيط، وتأثيرها على الوضع النفسي والعاطفي للمستخدمين. بالتحليل العلمي لهذه العوامل، يمكن أن نفهم أفضل كيفية تأثير لعبة "ببجي" على سلوك المستخدمين وتحديد الاحتياجات والرغبات التي يحققونها من خلال هذه التجربة.

♦ **<u>ثانياً: نظرية الغرس الثقافي:</u>**

تصف نظرية الغرس نوعًا من التعلم العرضي الناتج عن تراكم التعرض المكثف لوسائل الإعلام. وتُعتبر تطبيقًا عمليًا للأفكار المتعلقة بعمليات بناء المعنى وتشكيل الحقائق الاجتماعية والتعلم من خلال الملاحظة، وكذلك الأدوار التي تقوم بها وسائل الإعلام في هذه المجالات. وبذلك، تختلف نظرية الغرس عن غيرها من النظريات المفسرة لأثر وسائل الإعلام على الجمهور.

على سبيل المثال، فإنها لا تُمثل أجندة يومية محددة ومرتبطة بالقضايا اليومية العامة التي تتابعها وسائل الإعلام اليومية. بدلاً من ذلك، تُمثل الحدود الثقافية الأقل علنية والأكثر شمولًا. مصطلح الغرس يعني قيام الأجواء المحيطة بالنتاج الثقافي، سواء على المستوى الاجتماعي، السياسي، الاقتصادي، وغيرها، بتوليد وبث رسائل وتصورات رمزية.لتوضيح عملية الغرس أكثر، قدم جربنر وزملاؤه تمديدًا لمفهوم الغرس، وهذا المفهوم يتمثل في مفهومين أساسيين يكملان شرح وجهة نظرهم في كيفية حدوث الغرس الإعلامي.

– الاتجاه السائد Mainstreaming:يعرف الاتجاه السائد بأنه ميل شديد للمشاهدة بشكل عام إلى تكوين نوع من التفكير المشترك والسلوكيات المتماثلة. فعادةً ما يكون هناك عدد مهيمن من المعتقدات والقيم والممارسات الثقافية بطريقة ما في لب جميع التيارات الموجودة في المجتمع وبطريقة أخرى محيطة بها. تلك التيارات السائدة لا تشكل ببساطة مجموع التيارات الفرعية والمشتركة السائدة في المجتمع بل بالأخرى تشكل الاتجاه السائد والعام الذي يمثل نوعًا من الاستقرار للمجتمع، وهو ما يعد بمثابة أعم وأشمل أبعاد المعاني والفروض والمسلمات المشتركة التي يؤمن بها أفراد المجتمع جميعًا.

– الصدى الرنين:قد يؤدي تكرار عرض الصور النمطية عن العنف وغيره من السلوكيات السلبية عبر شاشات التلفزيون إلى تأثير كبير على العقل البشري مع مرور الوقت.[59]

✓ **اوجه الإستفادة من النظرية:**

تستفيد دراستنا من نظرية الغرس الثقافي من خلال فهم تأثير التعرض المستمر للعبة ومضامينها على الأفراد. يتمثل هذا التعرض في الانغماس المستمر في اللعبة لفترات طويلة، والتفاعل مع لاعبين آخرين من ثقافات مختلفة قد تتعارض مع ثقافة الفرد الأصلية. يمكن لهذا التعرض أن يؤدي إلى تطوير سلوكيات ثقافية جديدة تختلف عن القيم المعتادة للفرد في مجتمعه الأصلي. علاوة على ذلك، قد يتبنى الفرد صفات سلبية مثل العنف واستخدام اللغة البذيئة واستخدام مصطلحات جديدة وغريبة تم تعلمها من التفاعل داخل اللعبة.

[59] _هشام رشدى خيرالله،محاضرات في نظريات الإعلام،كلية التربية النوعية ،جامعة المنوفية ،ص 186ص193.

الجانب التطبيقي

❖ خطة الجانب التطبيقي:

- أسلوب اللعب لعبة ببجي:
  - التعريف باللعب.
  - أسلوب اللعب.
  - محتويات اللعبة.
- عرض التقارير النهائية الملاحظة.
  - تقرير الشهر الأول.
  - تقرير الشهر الثاني.
- عرض النتائج النهائية للملاحظة بالمشاركة.
- عرض نتائج النقاشات البؤرية.
  - وصف وتحليل نتائج الجلسة الأولى
  - وصف وتحليل نتائج الجلسة الثانية.
  - وصف وتحليل نتائج الجلسة الثالثة.
  - وصف وتحليل نتائج الجلسة الرابعة.
- التقرير النهائي لمجموعات النقاشات البؤرية.
- النتائج النهائية للدراسة.
- مناقشة نتائج الدراسة في ضوء الدراسات السابقة.
- خاتمة

❖ التعريف باللعبة وأسلوب اللعب:

1. **التعريف باللعبة:** الكاملة تسمى "PlayerUnknown's Battlegrounds"، وتُعرف عمومًا بالاختصار PUBG. تنتمي إلى فئة ألعاب البقاء على قيد الحياة المعروفة بـ "Battle Royale"، والتي أصبحت شهيرة للغاية في الوقت الحالي. بشكل مبسط، تتضمن اللعبة معارك متعددة اللاعبين يشارك فيها لاعبون من مختلف أنحاء العالم عبر الإنترنت. في كل جولة، يهبط 100 لاعب إلى خريطة تحتوي على مجموعة من الأدوات والأسلحة المتنوعة، حيث يتنافسون ويقاتلون حتى يبقى لاعب واحد أو فريق واحد على قيد الحياة.

صورة1: نماذج لألعاب الكترونية قتالية جماعية

نمط الـ Battle Royale يهدف في الأساس إلى أن يكون اللاعب آخر شخص أو فريق بقي على قيد الحياة. في هذا النوع من الألعاب، يتم وضع اللاعبين على خريطة معينة ويتنافسون ويقاتلون حتى يتم إزالة جميع اللاعبين الآخرين أو الفرق المنافسة. تتمتع كل لعبة Battle Royale بنفس السيناريو، ولكنها تختلف في التصميم والشخصيات والأسلحة والقدرات وجودة الرسومات والخرائط.

2. **أسلوب اللعب:** تبدأ مباراة لعبة ببجي عادة برمي اللاعبين من الطائرة نحو الخريطة حيث يبدأون بجمع العتاد والأسلحة والأدوات المختلفة ويقاتلون بعضهم بعضًا. ومع مرور الوقت، تبدأ دائرة تقلص الحدود تدريجياً مع موت المزيد من اللاعبين، حيث يكون هدفها إبقاء تركيز اللاعبين مرتفعًا في منطقة اللعب الآمنة لضمان استمرار القتال. وعندما يبقى لاعب واحد أو فريق واحد فقط حي، يكون هو الفائز ويحصل على مكافأة "Winner Winner, Chicken Dinner".

صورة2:مظهر الخريطة عند النزول بالمظلة

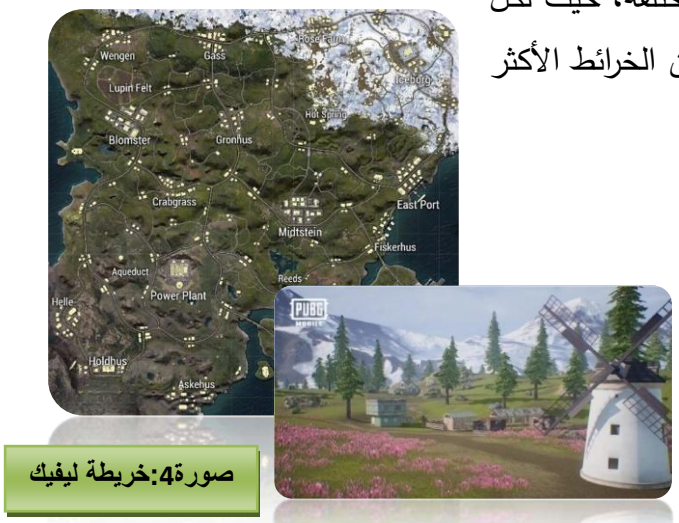
صورة3:عبارة الفوز:winner

Winnerchickendinner

على الرغم من أن البقاء حتى النهاية هو الهدف الأساسي للعبة، إلا أن الكثير من اللاعبين يهتمون بعدد مرات قتل الآخرين ضمن المباراة بدلاً من البقاء للنهاية. فاللاعبون الذين يرغبون في التسلية بالدرجة الأولى يميلون إلى الهجوم والقتال أكثر، وعلى الرغم من أن هذا يشكل مخاطرة، إلا أنه يعني أيضًا اكتساب خبرة أكبر في القتال وزيادة قدرتهم على الصمود حتى النهاية والفوز حقًا مع الوقت.

3. محتويات اللعبة:

- ✓ **الخرائط:**وتحتوي لعبة ببجي على 6 خرائط مختلفة، حيث لكل خريطة مميزاتها وخصائصها الفريدة. ومن بين الخرائط الأكثر شهرة بين اللاعبين:



صورة4:خريطة ليفيك

صورة5:خريطة أرانقل

صورة6:شخصيات اللعبة

✓ **الشخصية و الملابس:**

مع تسجيل و الدخول الى اللعبة يصبح متاحا للاعب اختيار شخصيته و جنس الشخصية و شكل الوجه و لون البشرة ،و يمكنه تغيير مظهر شخصيته و انشاء اسم المستخدم الخاص به مع مرور الوقت يمكن تطوير الشخصية بطريقته الخاصة و اعطائها جانب خاص لها و مع اللعب المستمر يمكنه اختيار شخصيات اخرى مميزة ذات قدرات و مهارات خاصة تتطور مع اللعب و ملابس و أصوات خاصة بتلك الشخصية و هنالك شخصيات مجانية و اخرى تحتاج الى الدفع و مبلغ ماديا ما الملابس في اللعبة تعد جزء اساسياً فتحتوي اللعبة على العديد من الملابس المختلفة منها القفازات الأقنعة و النظارات و البناطيل و الأحذية و الفساتين و يوجد بعد الملابس الدائمة في اللعبة ولا تتغير ابداً و يمكن ربحها من خلال الصناديق او شراؤها بنقود اللعبة او عن طريق الشحن و يوجد بعض الملابس التي تأتي مع الموسم الجديد للعبة او مع الأحداث و الفعاليات في اللعبة و التي تكون حصرية لفترة محددة من الزمن.

صورة7:الأزياء و الملابس في اللعبة

✓ **الأسلحة و المعدات:**

تعددت اشكال و انواع الأسلحة في لعبة ببجي بحيث تم تقسيمها الى فئات و لكل سلاح ميزة خاصة به و يمكن للشخصية في اللعبة حمل خمس انواع من الأسلحة سلاحين يدويين قد تكون مقلاة او قنبلة و يمكن حمل سلاح رشاش زائد سلاح للسحب السريع او يمكن ان يكون شوتغن(البنادق كما موضح في الصورة8) و قناصة على حسب تفضيلات اللاعب و الخريطة و منطقة النزول و يمكن ان يضيف الى ذلك مسدس صغير و لكل سلاح ذخيرة خاصة به و تختلف حسب نوعه

صورة8:توضح اشكال الأسلحة داخل اللعبة مع الرصاص و معدات الأسلحة .

عرض نتائج الملاحظة:

تقرير الأسبوع الأول من شهر جانفي :

كانت الملاحظة بتاريخ 07 جانفي 2024 بدأ من الساعة 00:00 الى 02:00تم الترميز للعينة كالتالي(ل س):لاعب سوري.(ل ج) :لاعبة جزائرية . (ل م):لاعبة مصرية.(ل ج ب):لاعبة جزائرية باحثة .

أول ما تم رصده عند فتح اللعبة واجهة للوحة إعلانات تظهر أهم الأحداث والفعاليات* في اللعبة، بحيث كانت واجهة الإعلان على حدث تدوير عجلة الحظ بواسطة ال UC*، تم الدخول مباشرة الى خانة الفعاليات والأحداث تم جمع الإمدادات و الشعبية* اليومية المجانية وغيرها. بعدها تم التوجه الى قائمة الأصدقاء التي تضم جميع اللاعبين المتوفرين في اللعبة بطريقة تسلسلية من ثم الولوج الى أعضاء الفريق وجدنا في خانة كل واحد منهم اسمه وصورته الشخصية وعلم بلده وغيرها من المعلومات الشخصية ،بالإضافة الى حالته سواء نشط ،في مباراة أو منظم الى فريق او لوحده في اللوبي أو غيرها،فعندما وجدنا جميع أعضاء الفريق في حالة خمول أي لوحدهم و يمكن استدعائهم ،تم الضغط على علامة "+" بجانب اسمهم ،من ثم تلبيتهم للدعوة مباشرة بدخولهم الواحد تلو الأخر والانضمام الى ساحة الانتظار اين يقف اللاعبين في شكل مجموعة.عندما انضمت (ل ج) إلى اللوبي* ،لاحظنا تأثير دخولها المبهر و المميز ،حيث ظهرت بإطارها الفاخر الذي يُعتبر واحدًا من أفخم الإطارات في اللعبة. كما كانت شارتها تشير إلى بلوغها لطبقة عالية من التصنيف*،و الشعاع الذهبي الذي كان يحيط بها كإشعار أولي بدخولها. كل هذا كان عرضًا للميزات التي حصلت عليها كمكافأة لتقدمها في اللعبة ووصولها إلى طبقة الكونكر. كما لاحظنا أن هذا الأمر ينطبق على جميع أفراد الفريق تقريبًا ،حيث أن ثلاثة لاعبين من أصل أربعة يحملون نفس الطبقة ونفس الامتيازات.بدأ حوار حافل بين (ل س) و (ل ج) حول أسباب غيابها عن اللعبة لفترة بعد أن أجابته طارحة لعدة أسباب ،منها الدراسة وضغط حفلات الزواج وغيرها في تلك الفترة. قالت (ل س) : "حفلات الزواج دي متخلصش زمان وأنتو ففرح". ردت (ل ج): "كان عندنا اثنين أعراس وكل واحد منهم اخذ ثلاث أيام". رد قائلا بتعجب (ل س): "نحنا بسوريا مش أكثر من يوم الحمد لله". (ل ج): "لا، عندنا عادات كثير بالأعراس ،زمان كانت 7 أيام و 7 ليالي ،بس الحين صارت 3 أيام بس". بعدها دار موضوع حول أشهر الأكلات والأطباق التقليدية وغيرها بعد أن قالت (ل ج): "خلوني نشرب قهوة ياخو".[60]

---

*الأحداث والفعليات: ويعرف بالإفنت events بالإنجليزية تعتبر لعبة ببجي حصرية تتغيرة على حسب المواسم و الأحداث العالمية و تمتاز بعروضها المميزة التي تقدمها للاعبين عن طلريق فعاليات من أزياء و أسلحة و شعبيات وغيرها ،يتم الحصول عليها من خلال مهمات او تدوير عجلات او ضربات حظ بالنقود ،هناك أحداث محلية و أخرى عالمية.

*UC: ويطلق عليه أيضا اليوسي عبارة عن العملة التي يتعامل بها اللاعبين داحل اللعبة يتم شحنها عن طريق اموال حقيقية يتم تحويلها لأموال في اللعبة

رد (ل س) قائلة: "أعزميني".ردت: "تعال". قال: "أي والله تمام جاي". بعدها شاركت (ل ج ب) قائلة: "منعزمكش على قهوة، تعال نعزمك على شي محرز مثل منسف أو الشخشوخة أو ملوخية أو شاورما سورية ،وش رأيك. ردّت (ل ج): 'علاش، حنا عندنا منسف'. وبصوت واثق نعزمك على شخشوخة ولا طاجين. استمر النقاش حول أشهر الأكلات واستعراض كل من الفريق لأكلات بلده.... لاحظنا أنه هناك نوع من تبادل الثقافات والمعارف حول عاداتهم في الأفراح والأكلات التقليدية لبلدان مختلفة عند عرض كل واحد منهم لعاداتهم في الأعراس حفلات الزواج ونقاشات حول اختلاف ثقافات حفلات الزواج بين البلدين".

بعد النهاية من الحديث عن الأكلات التقليدية و غيرها ،قالت (ل س) : "هي العزيمة بالأشخاص مش بالأكلة." بعدها،قالت (ل ج) : "لا ،أنا بالأكل بقى مش بالأشخاص. الأشخاص خليهم لإلكم ،أنا جيبولي أكل." وصاحب ذلك صوت ضحك عالٍ لجميع الفريق. استمر المزاح و الضحك لفترة ،قال (ل س) بكل ثقة: "والله ما تاكل عشرة فالمية زيي." ردت (ل ج) : "وش من عشرة ياودي ،أنا ناكل مئة." بعد توجيه (ل ج ب) الكلام ل (ل م) قائلة: "فينك يولية ،مش فاتحة المايك ليه؟ وحشتيني أو وحشتك ،ازاي بتقولوها بالمصري؟" ردت (ل ج): "بيقولوا وحشاني." وردت بواسطة خاصية الكتابة: "أنا كمان يعمري." رد (ل س) قائلاً: "أنا شو بسوي هون يجماعة؟ شو بسوي هون أنا." ردت (ل ج ب): "نلاقيك بالفايتات*." ملاحظة صوت ضحك الفريق... بعدما ردت (ل ج) قائلة: "مام أنا تلاقيني فالفايت غير عيطيلي." رد عليها (ل س) بحيث وجه الكلام مازحًا: "أنتي تلاقيك نوك*. " ردت: "نوك في عينك، والله أنا من كثر معملتلكم ريفايف صدعت." فرد ضاحكًا: "أممم، صح." كل هذا الحوار كان بما يسمى لوبي أو ساحة الانتظار ،حيث أردفت (ل ج ب): "يلا نلعب، كفاية مهاوشة، أنتو الزوج زي الأطفال." رد باستفزاز (ل س): "يلا ،لنشوف ملاك نوك." صوت ضحكات الفريق عالٍ.

بعدها مباشرة تم اختيار خريطة ليفيك والنقر على دخول المباراة ، انتظارنا للطائرة ونحن نختار مكان النزول ،تمت الموافقة الجماعية على وضع علامة على مدينة الثلج للنزول فيها والتي كانت سماؤها مليئة

---

*الشعبية : هدية الشعبية هي عبارة عن هدايا يعطيها اللاعبين لبعضهم البعض لرفع مستوى شعبية حساب اللاعب بعضها مجاني او يتم ربحها من الفعاليات و بعضها يكون بالمال عن طريق شحن نقود حقيقة .

*لوبي lobby : تعرف بين اللاعبين بأنها ردهة الانتظار و هو المكان المخصص لتجمع الفريق قبل بدء اللعب و يتم فيه النقاش حول استراتيجية اللعب و غيرها من المواضيع.

*التصنيف: ويسمى أيضا برانك أو التقييم وهو نظام اعتمدته اللعبة يأتي مع بداية كل موسم كمستويات تحدد للاعب ب 8 طبقات (البرونز ، الفضي ، الذهبي ، البلاتيني ، الماسي ، التاج ،متفوق ،مسيطر) وصولا الى اعلى واخر مرحلة وتسمى بالكونكر.في كل طبقة يمر ب 5 مراحل. ينتقل من خلال كسبه لنقاط في كل مباراة ومع خسارة النقاط ينزل اللاعب الى طبقة اقل ،ويتم احتساب النقاط في كل مباراة على ثلاث معايير : القتلالمساعدةالترتيب الشخصي.

بمظلات اللاعبين بعد نزولهم من الطائرة وصولاً إلى الأرض. لاحظنا بعض السلوكيات النفسية مثل الهلع والخوف وغيرها في بعض الكلمات من طرف التيم* بعد النزول والتوجه للمكان المقصود خلال ما يعرف بـ* fightومواجهة الخصم. قد لاحظنا توترًا شديدًا بدليل الكلام العشوائي ونبرة الصوت والكلمات الغير مفهومة. بعد أن نزلنا في مكان معين مميز في الخريطة مع معظم الفرق والخصوم الباقية والمتكونة من 46 خصم تقريبا ،واجهنا صعوبة في إيجاد سلاح متاح وهذا ما زاد الضغط على أعصابنا. كما واجه كل منا أكثر من اثنين أو ثلاثة لاعبين في نفس الوقت مما جعلنا في توتر شديد عند أول لحظة من نزولنا من الطائرة. قالت (ل ج) بتفاجئ: "ياي على الناس يلي نازلة معانا يويلي.

" تم سماع صوت سلاح قوي ومشاهدة أكثر من فريق ينافسون بعض باستخدام السلاح ،كما تم سماع كلمة "أوف" بكثرة وبشكل واضح بعد اقصاء بعض من التيم أو استبعادهم. أردفت (ل س) قائل بصوت عالٍ و بغضب: "آه، وينو يلهووووي... بش* علينا صاحبه ،أووووف." كان الجو متوترًا وحماسيًا وأصوات الفريق في نفس الوقت بكلام غير مفهوم بسبب الأسلحة والصوت الصاخب: "هو فين.. ورا.. يويلي تعال.. كلكم نوك... قتلتو..." تم الخروج من المواجهة بإقصاء جميع الفريق ماعدا (ل م) والتي كان عليها أن تلحق بالمساعدة عبر ريفايف* في وقت قياسي لا يتعدى الدقيقة. هنا واجهنا مشكلة لأن جميع الفريق تم اقصاؤه وواحدة فقط ستعيدنا ونحن محاصرين من جميع الاتجاهات. هنا تم استبعاد (ل س) مؤقتًا ومات بعد لحظات حين عدم مساعدته من طرف الفريق ،وما نتج عنه غضب شديد لعدم استغلاله لفرصته في العودة و الانتقام ،وجراء هذا مر بفترة من العصبية والتوتر وغيرها.

لم تفتح (ل م) المايك* إلا مرتين ووقتًا قصيرًا جدًا. وعند سؤال (ل ج ب) بخصوص هذا قائلة : "مش فاتحة المايك ليه ؟" ردت بواسطة خاصية الكتابة : "مقدرش أفتح المايك حوليا دوشة ،مش هتسمعوني." قالت (ل ج ب): "واحشنا صوتك و حكاياتك ،إذا عندك دوشة روحي للمطبخ أو أي مكان هادئ بالبيت." ردت (ل م): "عايزة والله بس مش هعرف أروح عشان المكان برد هناك."

لاحظنا أن اللعبة كلها تكتسي بطابع حدث الكريسماس كاللوبي (ساحة الانتظار) ،والذي تم فيه وضع خلفية شجرة لكريسماس ضخمة والثلوج البيضاء وحيوانات الرنة التي تمثل رمزًا من رموز عيد الميلاد.

---

*التيم : team وهو اللعب كفريق يتكون من 4 اشخاص او اقل أحيانا.

*فايتات : كما تسمى أيضاfight يطلق اللاعبين هذه الكلمة حين يكون هناك مواجهة بين الخصوم خلال المباراة بحيث يقصد بها المواجهة والعراك .

*بش puch : ويعني بها اللاعبين الاندفاع نحو الخصم والذهاب اليه بسرعة.

rivive: إنعاش اللاعب قبل القضاء عليه بشكل كلي او في مرحلة الإصابة .

*المايك : mic وسيلة توفرها اللعبة للتواصل بين اللاعبين عبر خاصية الصوت .

وقد شملت أيضًا الفعاليات والأحداث المرتبطة بالكريسماس. عند النظر إلى الخرائط، لاحظنا فيها تجسيد الأحداث بدقة سواء في خريطة ليفيك أو إيرانغل التي كانت مليئة بتفاصيل الحدث، أصوات أبواق الميلاد وحيوانات الرنة التي كانت معلقة في رقبتها جرس عيد الميلاد ،عند ركوب (ل س) عليها أصدرت صوت الرنين وغيرها. كما شملت الشعبيات التي كانت نزولها على مر السنين مع كل عيد للمسيح ،يمكن شراؤها وتقديمها للأصدقاء، مثل شعبية الرنة، شعبية لكريسماس، شعبية بيضة الفصح وغيرها.

تم النقر على دخول المباراة مرة أخرى والصعود على متن الطائرة كالعادة والنزول في الخريطة تم ملاحظة صوت عالٍ يشبه صوت البوق حين الاقتراب من مدينة الثلج. بعد النزول فيها، توجهنا نحو صندوق كبير يحيط به هدايا بألوان مختلفة. عند فتحه من طرف الفريق، تطايرت منه الهدايا. ذهبنا جميعا لاستلامها، جراء هذا مباشرة تم تفعل الجرس كدلالة على الاحتفال.

بالإضافة إلى الإعلان الذي ظهر عند فتح اللعبة كترويج لفعالية الكريسماس بواجهة بيت خشبي وموقد نار وزينة حمراء وخضراء و غيرها، كل هذا كان تجسيدًا للصور المعتادة التي تعبر عن أجواء عيد المسيح. بعد تحمسنا لاكتشاف الحدث ضمن الخريطة، وزيارتنا لأماكن مختلفة فيها تم جمع العملات من قبل الفريق. عند الخروج للوبي، ذهبنا للمشاركة في فعالية لكريسماس بتحويل تلك العملات إلى تبادل الهدايا كنوع من مباركات العيد. توجهنا لإرسال الهدايا في حين ظهر إشعار يعلن عن وقت إرسالها وفتحها يوم 25، أي يوم العيد فقط كتجسيد لعادات المسيح بتبادلهم للهدايا في ذلك اليوم.

كل بداية فصل أو ما يعرف بسيزون، والذي يتم تجديده دوريًا كل شهرين، يتم فتح تصنيف لتقييم اللاعبين الأكثر جدارة أو بما يسمى رانك. يتم اللعب لفترات مكثفة وبشكل متواصل للوصول لأعلى الطبقة في اللعبة وهي الكونكر،الذي يمثل أخر طبقة وأكثرها صعوبة وانتشارًا بين اللاعبين. يمر اللاعب في هذه الفترة بحالة إرهاق شديد طوال أيام اللعب بدون انقطاع لساعات وأيام لنيل التصنيف الذي يتنافس عليه اللاعبون، حيث يتم احتساب نقاطه حسب عدة معايير يمكن من خلالها النزول في التصنيف بخسارة النقاط أو العكس. تعتمد اللعبة على توفير ميزات تحفز اللاعب على تحدي نفسه ووقته وحتى راحته لكسبها، فبات اللاعب الذي لا يملك طبقة عالية أمرًا غريبًا وغير مقبول عند اللاعبين. بعد أن ذاع بين اللاعبين لدرجة الهوس به، مع أنه هدف صعب المنال ،بحيث يسيطر الخوف والرعب من خسارة النقاط على اللاعب. ومنه نجد اللاعب في حالة توتر شديد و غضب ،نرى نفوره من حوله والحرص على توفير جو هادئ للتركيز الشديد أكثر من اللازم. فيمكن أن يصاب اللاعب بعدها بعدة أعراض مثل الإغماء من قلة الأكل، شرب كميات كبيرة من القهوة للسهر طويلا وعدم النوم، تشتت الانتباه ،الغضب على كل من يوجه له الكلام في الواقع، البكاء عند خسارة النقاط، قلة النوم، الإرهاق الشديد، وضياع

ساعات وأيام ممكن أن تصل إلى 10 أو 20 يومًا من اللعب ومحاولة الوصول دون انقطاع. ونظرًا لأن الأمر يتكرر مع بداية كل موسم، فإن الأمر يمكن أن يتواصل لسنوات ،إلا انه نجد نحوه إقبال كبير من طرف اللاعبين .

خلال الحديث بين أفراد الفريق تم التطرق في ذكرهم لأشهر الأكلات في البلدان العربية مثل المنسف والذي يعتبر أكلة أردنية فلسطينية والطعمية والملوخية والتي اشتهرت بها مصر والشخشوخة التي تعرف بها الجزائر وأخيرا الشاورما السورية والتي كانت حاضرة في الحوار. من الملاحظ عند الوقوف في اللوبي تأتي الكثير من الحوارات والنقاشات خاصة مع تعدد ثقافاتنا داخل الفريق واختلاف عاداتنا وتبادل أهم محتويات تلك الأخيرة ليكتمل الحوار بإعجاب أحدنا بعادات الآخر أو الاستغراب في بعض الأحيان من عادات جديدة علينا يتم التعرف عليها لأول مرة. وتارة أخرى يتم التنافس بيننا عن من هو أفضل وأكثر شهرة.مما يثري الحوار ويسهم في بناء جسور نحو ثقافات بعضنا.

لقد تم ملاحظة الكثير من السلوكيات الاجتماعية من حيث الاندماج بين أفراد الفريق بطريقة سلسة بالإضافة إلى المعاملة الحسنة بينهم وجو التفاهم. وبصفة أخرى التماس راحة من خلال كسر الحدود الرسمية ومشاركة كل ما يتم في الحياة الواقعية من أفعال وغيرها. وهذا ما يدل على الروابط الوثيقة ووجود علاقة قوية بين أفراد الفريق. يُظهر الأعضاء روح الصداقة والتفاهم من خلال عبارات "يعمري" أو "حبيبتي" أو "توحشتك" الدالة عن الصداقة والتفاهم . من جهة أخرى، تم ملاحظة الراحة النفسية التي يشعر بها الأفراد عند الولوج للوبي ومشاركة الحديث، بدليل صوت الضحك العالي والمزاح وتبادل النكت والعبارات المضحكة التي لاحظناها بينهم. حيث نلتمس جوًا من الترويح عن النفس والبعد عن الرسمية التي تشهدها الحياة الواقعية. كما أن اللوبي يتوفر على رقصات تعبيرية تجسد حركات الإنسان بشكل سلس شبيه بالواقع، التي تساهم في تعزيز التواصل والتفاهم بين الأعضاء ،بحيث يُعتبر اللوبي حقل نقاش وفضاء لتبادل الحوارات والتعارف وغيرها لساعات ولفترات طويلة وعدم الشعور بالملل..

نظرًا لما لحظناه من خلال حديث اللاعبين في الفريق، إنهم يقضون أوقاتًا كثيرة مع بعضهم البعض بمشاركة عدة جزئيات مهمة فيما بينهم. فاللاعب يبتعد عن متاعب الحياة الواقعية بحيث يجد اللعبة متنفسًا له عبر مخالطته لأشخاص يفهمونه ويشبعون رغبته للتعامل معهم براحة وبحرية.

من المعروف أن طابع اللعبة حربي ،فبالتالي لاحظنا الكثير من المواجهات والقتل وغيرها. يعتمد نجاح اللعبة على استراتيجية تحفيز اللاعبين وزيادة حماسهم، مما يجعلهم يستمرّون في اللعب ويتفاعلون بشكل أكبر بوضع مكان معين في الخريطة وتميزه برمز أو رسم واضح وكبير في الخريطة ليجذب الانتباه وليتم

فيه لقاء معظم الفرق كتحفيزا لمواصلة اللعب وإكمال المباراة وعدم الملل. لهذا فالتوتر والخوف والحماس شيء طبيعي في حال مواجهة أكثر من تيم في نفس الوقت. من طبيعة الشباب الميل نحو هذا النوع من الحماس والتشويق في اللعب. وهذا ما يفسر الإلمام الكبير حول هذا النوع من الألعاب والشهرة الكبيرة من طرف فئة الشباب.

كما لاحظنا سابقًا، كانت (ل.م) تلعب وحولها عائلتها، وهذا يثبت عكس ما تشير إليه معظم الدراسات التي تقول إن اللاعبين يكونون منعزلين عن الناس والواقع. يمكننا القول إنه حتى عندما يلعب الشخص بمفرده، فإن ذلك يكون بسبب عدم سماعه بشكل جيد من قبل فريقه، وليس بالضرورة بسبب حالات نفسية مثل العزلة. فغالبًا ما يلعب الأشخاص في نفس مكان تواجد أفراد عائلتهم ويستخدمون الكتابة للتواصل مع الفريق أو طلب المساعدة منهم. في هذه الحالات، لا يمكن تصنيف اللاعبين على أنهم منعزلون عن العالم الخارجي عندما يلعبون بمفردهم أو في عزلة عن الآخرين. في كثير من الأحيان، لا يتم فتح المايك بسبب وجود أفراد العائلة حول اللاعب أو يكون الفريق كله في نفس الغرفة ويلعبون مع بعض مثل (ل ج ب) و (ل ج) أو الخوف من تشوش السمع على أعضاء الفريق مثل (ل م) او غيره .

تمت الملاحظة في شهر يناير، وهو فترة عيد الميلاد المسيحي، ولذلك تم إعداد مود خاص يناسب هذا الحدث، مع وجود أصوات مثل أبواق عيد الميلاد وزينة عيد الميلاد وغيرها. تظهر اللعبة ثقافات دينية مختلفة، بالإضافة إلى تجسيد الأحداث المهمة كما لاحظنا هنا توجهها لتحديث كامل لعيد الكرسماس سواء من الفعاليات التي نشارك فيها بكل سرور أو الشعبيات التي يتم شرائها بالمال الحقيقي ويم تبادلها بيننا كمسلمين كما لاحظنا سابقا. مع العلم أن هذا الحدث يتكرر كل سنة ويتفاعل فيه المسلمين بشكل متكرر وعادي وليس غريبًا بتاتًا. تدمج اللعبة تحاول فرض عادات دينية غريبة ومخالفة لديننا الإسلامي ،كما تعتمد إدخال ثقافات خارجية ،وبالنظر لتمسكنا باللعبة واعتيادنا عليها أصبحت تشكل هذه المظاهر شيء عاديًا، فنلاحظ إهتمامنا بالأحداث حتى لو كانت منافية لعاداتنا أو ثقافتنا. نظرًا لإستسلامنا للعبة بتلبية كل ما تتطلبه من التفاعل مع الأحداث وغيرها حتى ولو كانت منافية لتوجهاتهم ودياناتهم كجزء من الخضوع والاستسلام.

تقرير الأسبوع الثاني من شهر جانفي :

كانت الملاحظة بتاريخ 12 جانفي 2024، الساعة من 21:00 إلى 00:00. الترميز : (ل س): لاعب سوري. (ل ج) : لاعبة جزائرية. (ل م) : لاعبة مصرية. (ل ج ب) : لاعبة جزائرية باحثة.

أول ما تم الدخول إلى اللعبة كان الحوار حول رقصة معركة الشعبية* التي تم إدراجها كهدية يتم الحصول عليها عند الوصول الى مستوى عالي ،حيث بدأ النقاش بعد فتح (ل م) للموضوع بطرحها للسؤال: "عاملين إيه يجدعان في معركة الشعبية دي ؟" ردت (ل ج): "أنا و(ل ج ب) مش هنشارك فيها كافي تعب المعركة اللي فاتت." رد (ل س): "أنا مش هدعم دعم قوي بس هشارك لأوصل للمروحية." قالت (ل ج) وهي ممازحة : "أصلا رقصة مرتبطين هجيبها وأرقصها مع (ل ج ب)." (ل ج ب): "الرقصة مش حلوة أصلا..." بعد مناوشات ومزاح بين (ل س) و(ل م)، قالت (ل ج ب): "أنتو زي القط والفار اهدو شوي." رد (ل س): "إلا احنا متفقين مهندسين على بعض انتو مالكم." (ل م): "إيه رأيك في الكلام دا يا (ل ج)؟" (ل ج): "صوت ضحك." (ل ج ب): "صرعنا وهو من الصبح يقول مهندسين."(ل ج): "أنا هغير التخصص تقريبًا." ضحك جميع الفريق. (ل ج ب) شايف سحبت عليك. (ل ج): "رح أعمل حقوق زي (ل م) وأكون محامية." (ل س): "غدرتي فيا يا (ل ج)." (ل ج): "لا ما غدرت فيك بس رأي شخصي هذا ." (ل س): "أنا بكرا عندي اختبار رياضيات ." (ل ج ب): "بلعت." (ل س): "ليه ؟" (ل ج ب): "يعم الرياضيات صعبة." (ل س) : "لا مافي شي يصعب علي." (ل ج ب): "الله يعطيني ثقتك بس." (ل ج): "هيروح يبلع ويجي قال مافي شي يصعب علي ." (ل س): "على فكرة نزلت معدلات الإنجليزي و العربي." (ل ج ب) : "كم معدلك بالإنجليزي؟" (ل س) : "هخليه سر." (ل ج) : "تلاقيك جايبلك شي 2 أو 1." (ل س): "طب كم تتوقعين؟" (ل ج ب) : "ماهو لو كان معدل حلو مكنتش قلت هخليه سر." (ل س) : "98 بالمية." (ل ج) : "أممم حلوو عاااش شطور." (ل س): "أنا بلعت بالعربي حاطط 0." (ل ج ب) : "0 بالعربي؟ فاهمنا واحنا نتكلم معك عربي؟..." (ل س) : "الأستاذ شخصنها معاي هو خنزير ما حكيت شي سألت سؤال فكرني بتمسخر عليه. (ل ج ب) : "دام حطلك 0 واضح عامل معاه شي كبير مش رح يظلمك هيك بدون سبب". (ل س):" دخلت مدري وش كان يحكي سألت سؤال طلعني...".

بعد انتهاء الكلام في اللوبي، تم الولوج إلى المباراة كالعادة واختيار مكان النزول حيث النقطة المركزية المميزة في الخريطة. عند النزول في قلب خريطة ليفيك منطقة مدستن، قالت (ل ج ب): "يا ربي، جابلي اكتئاب المود* ، مش مثل المود اللي فات بتاع لكرسمس كان فيه الوان و أشياء ممتعة أكثر." ردت (لج): "هذي مدستن ليه عملوها كدا خايسة."

---

* **معركة الشعبية : هي معركة تتم دوريا كل موسم في اللعبة بمنافسة 2 لاعبين تحددهم اللعبة على اكثر دعم للشعبية يكون الفائز فيها من هو اعلى مستوى في الشعبية لمدة 3 أيام عبر 10 مراحل .**

* **مود : mode وهو التحديث الذي تقوم به اللعبة دوريا مع كل موسم من خلال تغيير شكل الخريطة ووضع تصاميم حسب الاحداث .**

عند النزول إلى المكان المحدد، تم ملاحظة التوتر الشديد الذي واجه الفريق وبعض من الحوارات المتداخلة بسبب الفوضى العارمة التي سببها صوت السلاح. حيث قال (ل س) حين قتل : "يلعن شكلك... اخخخ لعبهم مسخرة والله." وعند اقصاء أحد من الفريق، قال اللاعب من الفريق الخصم : "ابلع يا حيوان." رد (ل س) قائلا: "الحيوان انت، يلعن شكلك." واستمر هذا الوضع لمدة، حيث تمت مشادات كلامية بين الاثنين. كما لاحظنا أيضًا عند تعطيل مايك (لج) حين لم يتمكن الفريق من سماعها بعد تحدثها لفترة بسبب إنقطاع الإنترنت عند الرجوع للوبي. قالت بقلق: "ليه مش بتردو علي." قال (ل س): "مكناش بنسمعك." قالت: "أوكي تمام." أعاد اللاعب (ل س) كلامه لأكثر من مرة مكررا: "مكناش سامعينك والله، زعلتي ليه." فردت (ل ج) بمزاح: "متخلينيش اشتمك دلوقتي، خلاص مبتعلقش على القصة."

مع كل بداية موسم جديد في اللعبة دوريا كل شهرين ،تأتي مصاحبة له معركة تنافسية بين طرفين على أعلى دعم للشعبية. ومع كل مستوى يرتفع له اللاعب في المعركة، يأخذ جوائز قيمة منها شعبية المروحية التي تشترى بأموال حقيقية وغيرها من الجوائز القيمة. فهنا تزداد المنافسة للحصول عليها بدل خسارة أموال حقيقية في اقتنائها، وهذا يتطلب دعمًا خياليًا من الشعبية. للوصول إلى هذا يمر اللاعب بأوقات عصيبة جدًا، خاصة في الدقائق الأخيرة من نهاية الجولة. لأنها عبارة عن 10 جولات، كل جولة ثلاثة أيام، بالمجمل تكون المعركة طوال شهر تقريبًا. يسهر اللاعب حتى ساعة نهاية المعركة في تمام 1:00 ليلاً بتوقيت الجزائر بجو متوتر. وبعد جمع الكثير من الشعبيات عن طريق تبادلها مع الأصدقاء ولعب مباريات لجمع شعبية اللايك، التي تُرسل عقب كل مباراة ،إذ يتم لعب بين 30 إلى 70 دون انقطاع في اليوم الواحد، مما ينتج عنه تعب شديد وتشتت انتباه وملل لتكرار نفس الشيء لأكثر من مرة. في كل معركة، تمنح اللعبة هدايا مختلفة عن التي من قبلها، مثل رقصات وتصاميم وغيرها من الهدايا، مما يجعل من الفوز صعب المنال، وهذا ما يمنح التحفيز والإصرار للاعبين بإعتبارها تحديًا. إن إرادة الشباب قوية في تجاوز كل ما هو صعب وشبه مستحيل في اللعبة، متناسين الأضرار المادية والجسدية والمعنوية الناجمة عن ذلك ،بالإضافة الى خسارة الوقت والجهد.

من الملاحظ تقارب الفريق والعلاقة القوية بينهم من خلال طريقة الحوار غير الرسمية في المواضيع الجارية بينهم. لاحظنا مدى قربهم لدرجة علمهم بأدق التفاصيل، مثل تخصصات بعضهم البعض والمستوى الدراسي وغيرها.

على سبيل المثال، لاحظنا تشارك (ل س) و(ل ج) في نفس التخصص الجامعي، إلا أن كل منهم في بلد مختلف. فنجد النقاشات حول الدراسة بينهم أكثر من غيرهم، وهذا بسبب معرفتهم بمعطيات تخصص

الهندسة. بالإضافة إلى مناقشة بعض الدروس والأمور البحثية وإدراج الدراسة والعلم ضمن حواراتهم في اللعبة ،مما طور من مكتسباتهم العلمية، خاصة بالنسبة لمقارنة المناهج السورية و الجزائرية، وإعطاء كل منهم فكرة حول الجوانب العلمية. ترجع قوة العلاقات بين الفريق إلى المدة الطويلة التي يقضونها معًا في اللعبة. وبالنسبة للأحاديث التي تدور بينهم نتيجة لاعتيادهم على بعض ومداولة الحديث في أمورهم بين بعض، لذلك لمسنا نوعًا من المعرفة الواسعة التي تجمعهم. في كل فريق نجد معرفتهم ليست ببعيدة عن معرفة أناس في الواقع، والحديث والسهر والمزاح ومشاركة مشاكل بعضهم وأحيانًا حل هذه المشاكل معًا. وهذا ما جعل العلاقات الاجتماعية داخل اللعبة قوية ومتماسكة.

كما لاحظنا، مقارنة اللاعبين لمود لكريسماس بالمود الجديد، حيث نرى نوعًا من الاستياء لدى اللاعبين من المود الحالي بسبب تصميمه المعتمد على الألوان الداكنة مثل الأسود والرمادي ودرجات أخرى مظلمة، على عكس ما شاهدناه في مود لكريسماس مع استخدام الألوان الفاتحة مثل الأبيض المائل للزرقة وبعض الأحمر. يُلاحظ أن تأثيرات تصاميم اللعبة تلعب دورًا كبيرًا في نفسية اللاعبين، سواء بشكل إيجابي أو سلبي. لا يُنكر دور الألوان في حياة الإنسان، حيث تُعتبر من أهم الظواهر الطبيعية التي تستقطب انتباه الإنسان وتحمل دلالات ثقافية وفنية ودينية ونفسية واجتماعية في مختلف الحضارات. أظهرت الدراسات الحديثة أن للألوان تأثيرًا على خلايا الإنسان وجهازه العصبي وحالته النفسية، حيث يُمكن لكل لون أن يثير موجة معينة من المشاعر، مما يسمح للعبة بإستغلاله في عدة جوانب.[1] مثلما لاحظنا في تقديم حدث لكريسماس استخدامها ألوان زاهية تجذب اللاعبين وتبرز أهمية الحدث بشكل ملفت للنظر. بحيث يرسخ في عقل اللاعب ويتأثر به.

عندما يتم قتل اللاعب في العديد من الحالات خلال المباراة أو عند خسارته في النزال، يلجأ غالبًا إلى استخدام الشتائم والعبارات غير اللائقة ،بحيث تختلف السلوكيات في هذا الصدد من شخص لآخر، ولكن عمومًا، يتشارك اللاعبين في سلوكيات معينة كثيرة، واحدة منها هي استخدام الكلام الفاحش وقول السوء، خصوصًا عند الغضب أو الاستغراب أو الهزيمة، أو حتى أثناء التفاعلات التي تنشأ نتيجة لتبادل النقاشات والتي قد تؤدي إلى استخدام مصطلحات غير لائقة وغير أخلاقية، سواء بشكل مقصود أو غير مقصود كرد فعل للغضب وما شابه. فمن المعتاد سماع الشتائم والسب في مجتمع اللعبة، سواء داخل الفريق أو خارجه من خلال الفرق المنافسة او في الدردشة ،مما ينتج لنا الإنحراف الأخلاقي، حتى لو كان اللاعب سوي ذو أخلاقية عالية، ولكن نتيجة لإنخراطه المستمر في اللعبة لساعات طويلة، يمكن أن

[1]- كلود عبيد ،الألوان ،المؤسسة الجامعية للنشر والتوزيع 2013 ،بيروت- لبنان: ،صفحة 9-10.

تؤثر عليه بشكل واضح ، نتيجة لتعرضه لهذه السلوكيات والتكيف معها وتقليدها وتبنيها في سلوكه داخل اللعبة، مما يؤدي في النهاية إلى انحراف كبير في السلوك الأخلاقي والمبادئ السوية.

تقرير الأسبوع الثالث من شهر جانفي :

كانت الملاحظة بتاريخ السبت 20 جانفي 2024 ،الساعة من 21:00 الى 00:00

الترميز : (ل س): لاعب سوري. (ل ج) : لاعبة جزائرية. (ل م) : لاعبة مصرية. (ل ج ب) : لاعبة جزائرية باحثة.

تم الدخول إلى اللعبة بشكل غير معتاد وفي وقت مبكر، حيث كانت الساعة تشير إلى العاشرة مساءً . نظرًا لانشغال الفريق لم يدخلو اللعبة مع بعضهم. تجمع نصف الفريق ما عدا (ل س) و (ل ج) الذي تأخرا قليلاً. قالت (ل م): "المتوحدة، أختك فين؟ ليه مش بتفتح المايك؟" (ل ج ب): "هي تقريبًا سابت الفون وراحت تكمل اشغالها." (ل م): "اه طيب." عندما تجمع الفريق كاملاً، انفصلت (ل ج) عن الفريق، و نظرًا لكون (ل ج ب) و(ل ج) يربطهما علاقة الأخوة ويسكنان في نفس المنزل ولكن في غرفتين منفصلتين. توجهت (ل ج ب) لغرفة (ل ج) لترى سبب انفصالها وقالت: "يلا وينك؟" (ل ج): "أنا جاية، بس ونص رح نخرج عندي شي مهم نعمله." وتواصل الحديث بينهم حتى دخول (ل ج) للعبة ومواصلة اللعب. بعد حضور (ل ج ب) و(ل م) و(ل ج) للتيم، بعد ان كان كل واحد منهم مشغولًا في شيء نظرًا لدخولهم اللعبة مبكرًا. قالت (ل م): "متى هيتجمعو؟" (ل ج ب): "جايين تقريبًا شوي بس." ، قالت (ل ج): "(ل م) فينك يولية؟" ردت (ل م): "انا هنا من الصبح بكلم فيكي." ردت (ل ج): "كنت سايبة الفون مشغولة شوي، انا مش عارفة ليه مواعيد لعبكم تجي وقت مكون مشغولة." ثم أردفت (ل ج): "احنا من الأول معتادين نلعب بعد 12 بس مش عارفة ليه التغيير." (ل ج ب): "أولاً (ل م) متقدرش تفتح المايك بعد 12 و(ل س) عنده اختبارات، وأنا رح نطلع للاسيتي بكري منقدرش نلعب متأخر." (ل ج): "معتادين دائماً نلعب بعد 12 هكذا عندي حوايج نعملها في هذا الوقت." ما حدث في هذه اللحظة هو اتفاق الفريق على وقت محدد للاجتماع في اللعبة بشكل ثابت في الأوقات التالية ، 00:00 بتوقيت الجزائر و 01:00 بتوقيت مصر و 02:00 بتوقيت سوريا ،أي في أوقات متأخرة ،ويستمر اللعب الى غاية الفجر.

طوال اللعب كانت معظم نقاشات اليوم حول أمرين بالمجمل، الأول كان حين تساءلت (ل ج ب): "يا (ل س)، أنتو تقريباً عندكم كأس آسيا زي ما حنا ابتدأ عندنا كأس أفريقيا، بدأو مع بعض صح؟" (ل س): "يب، عندنا كل أربع سنين." (ل ج ب): "مش كأنو غباء لثنين ابتدوا في نفس الوقت؟ ليش منظموا واحد قبل الثاني؟" (ل س): "لا بالعكس، لازم لثنين يبتدوا في نفس الوقت عشان اللاعيبة اللي بتلعب في الدوريات....." استمر الحديث عن كرة القدم مطولًا عن توقعات من يربح الكأس ومن يخرج من البطولة

مبكراً وغيره، وكل واحد منهم استغرق وقتًا في الحديث عن فريقه وإمكانياتهم وحول كأس أفريقيا وآسيا بشكل عام. بينما كان الموضوع الثاني حول المسلسلات، حين قالت (ل م) حول المسلسل الذي تشاهده: (ل ج) "تعالي احكيلك السايكو مبارح عمل إيه." (ل ج): "بتحكيلي على إيه." (ل م): "عن المسلسل موتو السايكو اللي أنا بحبه." (ل ج): "اسمو إيه المسلسل أصلاً؟" (ل م): "لعبة الموت كان البطل... الخ." استمر حديثهم حول المسلسلات وأحداثها مطولًا.

تم إرسال شعبية الطائرة الخاصة التي تعتبر من أقوى الشعبيات في اللعبة من قبل (ل س) إلى (ل ج) بعد أن واجهوا خلافًا بينهم، حيث أرسالها كإعتذار منه. بعد أن قام بشحن نقوده الحقيقية ما يقارب الـ 99.99 دولار، والتي تقدر بالنقود الجزائرية تقريبا 13,500.00.

كما لاحظنا يوجد في التيم من تربطهم علاقات وروابط اجتماعية وهذا الأمر شائع جدًا في اللعبة، إذ نجد الإخوة يلعبون مع بعض بحيث يشكلون فريقًا مثل عينتنا، وكذلك الأصدقاء الواقعيين أو من نفس الحي يشكلون حزمًا سواء في منازلهم باللعب جماعة أو في الشوارع أو في أماكن مختلفة. يرجع ذلك إلى أن مشاهدة صديق أو فرد من العائلة يلعب هنا يثير عنصر الفضول، فيقوم بتحميل اللعبة، وبالتالي يتشاركان في اللعب مما يعزز علاقاتهم ويجعلها أكثر فاعلية نظرًا لقضاء فترات طويلة ولساعات معًا ليتم اكتساب صفات اجتماعية افتراضية مصاحبة للواقعية. ومن الملاحظ أنه كلما لعب الفرد مع أشخاص يعرفهم ومن محيطه كلما اتسمت علاقتهم ببعض القوة، إذ نجدهم يتشاركون برموز وشيفرات خاصة بهم عن طريق اللعبة ويفهمون بعضهم البعض ويشكلون مجتمعهم الخاص واقعيًا وافتراضيًا مثلما رأينا انتقال (ل ج ب) لغرفة (ل ج) لكونهم في نفس المنزل بعد أن كان كل واحد منهم في غرفة.

يرجع اقبالنا اللاعبين على اللعبة دائمًا ما يكون ليلاً لعدة اسباب، بحيث نجد القليل فقط من يلعب سواء من أفراد فريقنا الثابت أو الأصدقاء في ساعات النهار، وذلك لعدة أسباب منها انشغالنا بالحياة الواقعية صباحًا وقضاء أوقات سواء في العمل أو في الدراسة وغيرها من المجالات الأخرى. وجدنا أن الليل هو أفضل وقت للعب لأنه يمتلك عدة إمتيازات منها قوة تدفق الإنترنت لأن اللعبة تحتاج لتدفق عالي بالإضافة إلى الهدوء والحرية المطلقة من أي إزعاج، وأهم عامل هو تفرغ الأفراد ليلاً للعب براحة دون تقييد بوقت محدد، بدليل عدم قبول (ل ج) على تغيير الوقت المفاجئ المعتاد ولعبهم في وقت مبكر نظرًا لظروف التيم المفاجئة.

لأن الملاحظة كانت في فترة مباريات كأس أفريقيا وكأس آسيا لكرة القدم، دار الحديث وفقًا لذلك، إذ كانت الموضوعات حول الحدث شائعًا لأهميته ،وهنا لاحظنا المناقشات والحوارات على الأحداث لا

تختلف افتراضيًا عن الواقع. ونفس الحال بالنسبة للمسلسلات، إذ نجد تفاعلًا رهيبًا بين (ل ج) و (ل م) حول مشاهد من مسلس وأحداثه بمشاركة بعضهم البعض لنفس الاهتمام والحديث فيه طويلاً. وهذا ما يدور يوميًا في اللعبة حول الإطلاع حول اهتماماتهم ومواضيع مختلفة، منها الشائعة ومنها التي طرحت من طرف فرد للاستفسار حولها، إذ نلاحظ مواضيع متنوعة ومن شتى المجالات.

كما لاحظنا سابقا إستخدام (ل س) أموال طائلة في الشحن للحصول على شعبيات لمجرد إهدائها كإعتذار لأحد أفراد فريقه . تعتبر هذه طريقة لإستنزاف أموالًا كبيرة من اللاعبين،ومع كل هذا نجد اقبالًا ضخمًا منهم لشراء اليوسي وصرفه في اللعبة في أمور تافهة، وإنفاقهم لأموال ضخمة لأسباب غير معقولة، ونتيجة لهذا نجد خسائر مادية كبيرة عن طريق سلوكيات الشباب الغير مخطط لها بحيث يمكن اعتبارها عدم مبالاة وعدم مسؤولية.

تقرير الأسبوع الرابع من شهر جانفي :

كانت الملاحظة بتاريخ الأربعاء 31 جانفي 2024 ، الساعة من 23:30 الى 01:00

الترميز : (ل س) : لاعب سوري .(ل ج) : لاعبة جزائرية. (ل م) : لاعبة مصرية. (ل ج ب) : لاعبة جزائرية باحثة.

مثل كل مرة تتكرر العملية مع كل دخول للعبة، بتكرار نفس الأفعال والسلوكيات والمتمثلة في مراسلة الفريق لبعضه قبل الدخول بلحظات ،جمع المكافآت اليومية وغيرها من الأفعال المعتادة بعد الدخول للعبة مباشرة. انضم (ل س) إلى الفريق مع كل من (ل ج ب) و (ل ج) بعد أن تمت الموافقة على طلبه. استغرق (ل ج ب) و (ل ج) وقتًا طويلا في اللوبي بمناقشتهما حول إيجاد بديل في مكان (لم) لسبب غيابها. بعد فترة من استقرار جميع أفراد الفريق في اللوبي، قالت (ل ج ب) بعد أن عم الهدوء: "يا متوحدين، افتحوا المايك". فتح (ل س) المايك بعبارات الترحيب وغيرها، بدأ بإرسال شعبيات بسيطة مثل شعبية الدجاج والدراجة كتعبيرا عن سروره بلقائنا. ما يُلاحظ عند الدخول في معظم الأحيان هو توزيع هدايا مختلفة بين أعضاء الفريق كجزء من الترحيب ونوع من المودة.

غابت اليوم (ل م) على غير العادة بعد أن أرسلت لنا رسالة قبل دخولنا للعبة بسبب عدم قدرتها على اللعب لظروف شخصية منعتها من ذلك. توجهت (ل ج ب) إلى قائمة الأصدقاء التي تتكون من 76 صديقًا، 10 منهم نشطون ضمن الفرق وداخل المباريات، و 2 منهم في وضع الانتظار. طرحت (ل ج ب) على الفريق أن يجلبوا أحد أصدقاءها ولم يعارض أحدًا، ولكن غيرت رأيها قائلة : "خلينا ندخل أول مباراة عشوائية ويا رب يطيح حد مصري معانا". تم اختيار الخريطة وتفعيل خاصية إضافة لاعب للفريق في المباراة عشوائيًا والدخول إلى المباراة.

عند الدخول العشوائي، تم النزول في لوبي الانتظار للطائرة، حيث ظهر لنا اللاعب الرابع، نبهنا(ل س) حين قال: "احيي رابع إيراني". (ل ج ب): "لا، لا، اطلعوا، ما رح نستفيد شيء منه، إيراني ما رح نفهم عليه ولا يفهم علينا". (ل س): "رح اشتموا أصلا". (ل ج): "لا، لا، بس اطلع بهدوء". بعد الخروج من المباراة وترك اللاعب الإيراني لوحده.

تم التوجه مرة أخرى للوبي، قال (ل.س) موجهًا كلامه لـ (ل.ج): "يابوتة*.. خصمك في المعركة اسمه نفس اسمك ميسو". (ل ج): "ايش؟ خصم مين؟". (ل س): "خصمك أنتي". ذهب جميع أفراد الفريق لصفحة (ل ج) للاطلاع على معركة الشعبية الخاصة بها ورؤية اسم خصمها. (ل ج ب): "مايصو". (ل ج): "هذا مو ميسو، هذا مايصو". (ل س): "نفس الشيء". (ل ج): "أصلا كانت عندي بطاقة تغيير الاسم ومالقيتهاش". (ل س): "لا تغييريه كدا أحسن". (ل ج ب): "أصلا تكون راحت مؤقتة".

تم الولوج إلى الطائرة من جديد واختيار موقع النزول الذي يعتبر مود الحدث في الخريطة، أجواء الفايت صوت رصاص. باشر الفريق في النزال، بعد ذلك عم الهدوء قليلا عندما تم قتل معظم فرق الخصوم ولم نجد أحدًا أمامنا للنزال. جلس الفريق للحظات كنوع من الراحة، حيث قال (ل س): "بلعنا بلانتي من إيران". (ل ج ب): "يعني طلعتوا زينا.. يلا معلش عادي". (ل س): "طلعنا خرا عليهم". ثم قال (ل س): "اتخيلوا إيران الشوط الإضافي كلهم وهي بتدافع ضدنا". قالت (ل ج ب)ضاحكة : " اهاا عشان كدا مكنتش طايق اللاعب الإيراني العشوائي". ثم قالت: " انتو زي المغرب كان ضعيف كثير في الدفاع، عشان كدا بلعوا". (ل س): "لا عشان البيلانتي اللي ضيعوه حكيمي، لو سجلوا كان قلبوا الماتش"...بينما نحن نتكلم، قال (ل.س) بتفاجئ: "باقي بس احنا وواحد هيو لمحته وراء الشجرة". اندفع جميع أفراد الفريق نحوه واقتنصوه. ظهر في الشاشة شعار الفوز مع هاشتاق #1 كأول فريق وشعار " winner winner chicken dinner". قالت (ل ج ب) وهي مسرورة: "تعالوا نرقص". (ل ج): "مين عنده التمثال؟ حطوا التمثال".

بعد الخروج من المباراة، توجهوا للوبي مباشرة. (ل ج ب): "رح نبعث لـ (ل م)، ها هي دخلت للعبة". (ل ج): "ايه هاتيها، الحمد لله جت". دخلت (ل م) إلى الفريق بشخصية غير معتادة في اللعبة، مستخدمة صوتًا أجنبيًا قائلة: "hi everyone". (ل ج ب): "هلا هلا، يروحي، كيفك؟". (ل م): "تمام يا عمري". (ل ج ب): "تلعبي أو رح تطلعي؟". (ل م): "ثواني بعمل شاي". (ل ج ب): "طيب نستناكي تعملي شاي أو ندخل أو شو بنعمل؟". (ل م): "دقيقة بس".

*بوت : وهي برمجة يتم التحكم فيها عن طريق الكمبيوتر مشتقة من كلمة روبوت.

بعدها تم الدخول إلى المباراة وتحديد الخريطة والنزول قالت (ل ج ب) بعد أن لاحظت غياب صوت (ل م) لفترة ممازحة: "انتي بتطبخي ملوخية مش شاي شكلك." (ل م): "لا، شكلك نفسك فملوخية هطبخهالك حاضر." (ل ج): "أصلاً في حد بيشرب شاي فالوقت دا يعني؟" (ل ج ب): "اسكتي ينتاع القهوة نسيتي روحك كل دقيقة فنجان." استمر المزح بين الفريق لفترة، يتم إرسال أصوات اللعبة للتواصل مع الفريق من قبل (ل م) نظراً لعدم فتحها للمايك، وكانت الأصوات باللغة التركية طوال فترة اللعب: "لقد حصلت على أدوية"، "لدي عدو"، "عمل رائع".... بعدها تم إقصاء الفريق بشكل سريع.

بعدها تم الدخول إلى المباراة وتحديد الخريطة والنزول قالت (ل ج ب) بعد أن لاحظت غياب صوت (ل م) لفترة ممازحة: "أنتي بتطبخي ملوخية مش شاي شكلك." (ل م): "لا، شكلك نفسك فملوخية هطبخهالك حاضر." (ل ج): "أصلا في حد بيشرب شاي فالوقت دا يعني؟" (ل ج ب): "اسكتي ينتاع القهوة نسيتي روحك كل دقيقة فنجان." استمر المزح بين الفريق لفترة، يتم إرسال أصوات اللعبة للتواصل مع الفريق من قبل (ل م) نظرًا لعدم فتحها للمايك وكانت الأصوات باللغة التركية طوال فترة اللعب: "لقد حصلت على أدوية، لدي عدو، عمل رائع." بعدها تم إقصاء الفريق بشكل سريع.

تم الدخول إلى المباراة أخرى. قالت (ل ج ب): "المود ممل لدرجة مش قادرة نلعب فيه، اقسم بالله الثاني كان أحلى." وافقت (ل ج) الرأي قائلة: "ايه تاع الثلج." (ل ج ب): "تاع الثلج لي قبلو تحسي روحك مرتاحة ونتي تلعبي فيه." ردت (ل م): "هذا مود الميترو." (ل ج): "ميترو أحنا مبنلعبش ميترو أصلا مبنفهملوش." (ل ج ب): "اه ولا عمري دخلت للمترو." تم النزول إلى الخريطة وبدأ النزال، صوت رصاص عالي جدًا انتهينا النقاش وبدأ الهجوم على الخصم بحيث كان قريبًا وأثار قدمه على الخريطة كدليل على قربه من اللاعب، لم يتمكن (ل ج ب) من إيجاد سلاح بعد لكون الصديق المتكفل بالنزول في المضلة كان نزوله سيئ هروبًا من الأماكن التي احتلتها الخصوم قبلنا، أول ثواني تم إقصاء (ل م) واستبعاد (ل س) بسبب ذلك. قالت (ل م): "أي دا ينهار ازرق متنزلوناش فوق البناية." (ل س): "احييي جابني سنايبر* كيف هذا." (ل ج): "وينهم حطو mark*. بينما كان كل الفريق يعاني تم عمل flank* من طرف (ل ج ب) وقتل الخصم ثم قالت: "رحتو ل (ل س)؟ استنى أنا جاية." قالت (ل ج): "نحوس على سلاح أنا." بينما كانت (ل ج ب) مسرعة لعمل rivive ل (ل س) تم

---

*سنايبر: sniper سلاح قناص

mark: وهي عبارة عن إشارة يعيينها اللاعب على كان الخصم او مكان السلاح او غيره بحيث توضح للاعبين من الفريق مكان شيء بوضع العلامة عليه.

flank : ويعني بها اللاعب المرور من جوانب او جناح مختلف لقتل العدو خفية.

إقصائه. (ل ج): "وين راهم هادو؟ حطو مارك ماني شايفة حتى واحد (ل س): بس خلاص سوولي recol*. واصل الفريق اللعب على هذا النحو.

بعد انتهاء النزال والخروج للوبي قال (ل س): "اجازتك كم؟" (ل ج): "ثلاث أيام وبرجع بس." (ل س): "ثلاث أيام؟ احي بس." (ل ج): "أي بس عشان نبتدي السوماستر الثاني." (ل س): "احا اجازتنا شهر." (ل ج): "أحنا مو زي بعض...." (ل س): "اتخيلي أخر يوم امتحان صار في ثلج عند الجامعة ففي ناس ما خلصت راحو بقيو هناك فاعطوهم عطلة شهر عشان نفس الموضوع...." تم استغراق وقت كبير في النقاش حول الجامعة والتخصص وغيره.

قالت (ل ج):"انتي طلعتي يا (ل م) جيتي بالقست* الثاني؟" (ل م): "بتقولي ايه؟" (ل ج): "الاكونت التاني يبتاعك مفتوح." (ل م): "اه اه فتحتو من التلفون التاني باخد الموتسيكل." تم الدخول لمباراة بحيث قالت (ل ج ب): "(ل م) الشخصية يلي جايبتيها منين؟" (ل س): "يعم هاي في المظهر مجانية." (ل م): "شخصية ايه؟" (ل ج): "الشخصية يلي انتي حطاها منين؟" (ل م): "الشعر يعني ولا اللبس؟" (ل ج): "البني ادم يلي بتلعبي بيه." (ل س): "موجود فهاي محل الفيسات وهدول." (ل م): "دا شعر." (ل س): "لا خلاص جاوبتها انسى." (ل ج ب): "لا ما جاوبتني جواب كامل انا قلت فيه شي غريب مشتريتيه؟." (ل س): "لا هاي جديدة نزلت السيزون يلي فات مجانية يمكن." (ل م): "لا دي كانت 1200 يوسي." (ل ج ب): "عشان كلو على بعضو غريب."

بينما نحن نتناقش وكل واحد يلعب في جهة مختلفة عن الآخر أرسلت (ل م) إشارة على عدو عنده وقامت بإرسال رسالة باستخدام الأصوات المبرمجة في اللعبة بحيث كانت باللغة الهندية تقول: "بتااو."[61]

ظهرت لنا ترجمتها في شكل رسالة بالعربية بمعنى "النجدة."علق الجميع بالضحك على صوت الهندي في الرسالة وقالت (ل ج ب): "عيدي الصوت يا (ل م)." أعادت الصوت باللغة الهندية لكن بجملة مختلفة ترجمتها كالتالي: "سأتولى الجزء الخلفي." علقت (ل ج ب) قائلة: "حبيبت هاتي جمل أخرى كمان."

---

* **recoll**: وهي ادات يمكن استدعاء اللاعبين من خلالها بعد اقصائهم.

* **قست :guest**ويطلق على الحسابات الغير رسمية التي يفتحها اللاعب كحساب اظافي عادة ما يكون مستوياتها منخفضة .

بعد مدة بينما الفريق منتشر كل واحد منهم في مكان مختلف قالت (ل ج): "تعالو معاي ناس." بعدها أضافت وهي تضحك قائلة: "بتاااو." نفس النطق الذي وجه لنا بالصوت الهندي. ضحك الجميع على طريقة نطقها كما استغربنا من عدم نسيانها للكلمة رغم أنه مر عليها فترة.

في حال ما إذا أراد أحد من الفريق اللعب، يقوم بمراسلة الفريق والحديث حول اللعبة بصفة عامة والاتفاق على حيثيات اللعبة مسبقًا، مثل اليوم نلعب مهمات، لازم نعلي التصنيف، يلا ندخل نجرب المود الجديد وغيرها. مثلما لاحظنا مراسلة الفريق قبل الدخول إلى اللعبة مباشرة، نرى أن اللعبة وسعت نطاق تواصل اللاعبين وأثرت على سلوكياتهم التواصلية، بحيث أصبحنا نشهدها داخل وخارج اللعبة أيضًا.

يعتبر اللوبي مكانًا للحوار، حيث نفضل مناقشة مختلف المواضيع أينما نجد راحتنا الكاملة مع توفر جميع وسائل وتقنيات التواصل. نجد اللعبة تنقسم إلى صنفين، الأول غير مهتم باللوبي ولا نجده يكون علاقات وهدفه الوحيد اللعب، منغمس انغماسًا تامًا في الجانب الحربي سواء في حواراته أو طريقة لعبه وغيرها، وهذا الصنف يكون عادة من فئة الأطفال. والصنف الثاني يشكل جماعات ويبني علاقات قوية، مهتم بالحوارات وتكوين فضاءات بمختلف الموضوعات، بحيث نعتبره الأكثر مكوثًا وانتشارًا في اللعبة ويكون خاصة من فئة الشباب، مثلما لاحظنا في عينتنا.

مثلما لاحظنا في حال غياب أحد الفريق أو عدم إرادته اللعب، نواجه نقصًا في الفريق، فبالتالي وجدنا عدة طرق لإضافة رابع للفريق منها: الاستعانة بالأصدقاء في اللعبة، دعوة لاعبين عبر الدردشة العالمية أو المحلية. يتم دخول المباراة بتفعيل خاصية الدخول مع عشوائي، وفي حالتنا عند دخول ثلاثة أفراد يتم زيادة الرابع عشوائيًا، بمعنى الدخول مع شخص لا نعرفه، يمكن ذلك بغية التعرف على أفراد جدد أو ملء فراغ في الفريق أو حتى بغية تغيير الروتين والدخول مع أشخاص جدد.

يمكن في كثير من الأحيان هنا عدم تقبل جنسيات أخرى في المباريات من طرف اللاعبين، خاصة عند وجود مشاكل سياسية بين البلدان وغيرها، وهذا سبب كبير في انتشار السب والشتم في اللعبة، في حال مواجهة الطرفين المتخاصمين يتم استخدام الكلام الغير لائق بكثرة وبدون سبب ملموس لمجرد حدوث مشاكل بين بلديهم أو مشاكل واقعية بعيدًا عن اللعبة. ودليل ذلك قول: "رح اشتمو أصلا". مثلما لاحظنا، نجد في اللعبة عينة كبيرة تستخدم الشتائم سواء في الطائرة بين العرب عند فتح المايك العالمي أو في حال دخل الفرد عشوائيًا، لا تخلو المواجهات من الكلام السيئ والشتائم بين الطرفين المتخاصمين، مثلاً عند دخول عشوائي مع بلدان لديهم مشاكل، نفس الوضع. هنا اللاعب ينسى المباراة والهدف من اللعبة وينتقل إلى أهداف أخرى. السبب الثاني الذي دفع التيم للخروج عدم فهمهم لبعض بعد أن قالت: "اطلعو

ما رح نستفاد منو شي إيراني مارح نفهم عليه ولا يفهم علينا". في هذا الحال نجد نفور فئة كبيرة من اللاعبين من اللغات الغير معروفة والتي لا يمكن فهمها مثل إيران والأكراد وغيرهم، عكس ذلك بالنسبة إلى الدخول مع عربي مهما تعددت لهجاته أو أجنبي سواء يتكلم الإنجليزية أو الفرنسية، أي بصفة عامة اللغات المشهورة التي يمكننا فهم بعض كلماتها على الأقل.

المتعارف عليه في اللعبة وما تم ملاحظته أيضًا هو استخدام اللاعبين لأسماء مستعارة وأعلام لبلدان غير بلدهم، بالإضافة إلى تقمص شخصيات غير شخصياتهم الواقعية، وهذا الشيء شائع كثيرًا. توفر اللعبة بطاقات تغيير الاسم يمكن شراؤها أو بطرق أخرى. قالت: "أصلا كانت عندي بطاقة تغيير الاسم ومالقيتهاش". أي بهدف تغيير اسمها. الكثير من المواقف قد لوحظت بكون اللاعب يفضل اسم مستعار في اللعبة حتى في طريقة اللباس التي يختارها، الشخصية التي يلعب بها كونها مغايرة تمامًا لشخصيته في الحقيقة ولا تمثله، بحيث يمكن أن نفسر هذا كون اللاعب يمتلك عدة ذوات نفسرها كالتالي نظرًا لما لحظناه في اللعبة، يوجد ثلاث أصناف من الذات عند اللاعبين، الواقعية والمتخيلة والمثالية. الذات الواقعية والتي نراها في بعضنا أي ما يراه الآخرون فينا والتي تمثل واقعنا، الذات المتخيلة وهي ما يطمح اللاعب أن يصل إليه أي التي يتخيلها ويحلم بها باختياره لصورة غير صورته وعلم بلد يطمح أن يزوره وتغيير لهجته وغيره. الذات المثالية وهي الوصول لأرقى الصور للذات التي يريدها اللاعب عدم ترك بصمة له في اللعبة أي كل شيء مزيف. ومن هذا نستطيع أن نلتمس ما كل ما يريد أن يراه اللاعب في ذاته أو ما يطمح أن يصل له في الحياة الواقعية عبر تجسيده لها عبر الحياة الافتراضية.

نظرًا لمواصلة مباريات كأس أفريقيا وآسيا تم فتح الموضوع بهذا الخصوص تارة بين المناقشة في مستويات اللاعبين وتارة بمن اقصي ومن تأهل وهكذا. لقد كان غضب (ل س) واضحًا لأنه تم اقصاء سوريا في بطولة كأس آسيا من طرف إيران وهنا يمكن ربط المواضيع ومعرفة سبب إرادته شتم اللاعب العشوائي الإيراني الذي صادفناه أول مباراة، مما يفسر تنفيسه عن غضبه بقول كلام غير لائق والدفاع عن فريقهم الوطني وغيره في حين الحوار المطول في كرة القدم وتبادل الآراء والجدال في المباريات. تدور الحوارات في اللعبة على حسب اهتمامات اللاعبين، سواء كانت رياضة أو مسلسلات أو دراسة أو أي مواضيع تستقطب اللاعبين نجدهم يجدون راحتهم في مناقشة ما يحبون وتبادل الآراء وجدال حول مواضيع عدة. عبر الفريق بسلوكيات تمثل فرحته بالفوز عبر حركات الرقص وعبارات التشجيع خاصة عند الفوز تمنح اللعبة تمثالً يدور من حوله الفريق برقصات وصوت موسيقى كاحتفال بالفوز بالإضافة إلى منح اللعبة امتيازات مثل زيادة مستوى التصنيف وغيرها من الهدايا لزيادة الحماس وإنشاء هدف معين يحفز اللاعب على مواصلة اللعب. فنجد فرحة اللاعب بالفوز كبيرة بعد النزال المتكرر وبهذا نلاحظ

رغبة اللاعب بعد الخروج بمواصلة المباريات للشعور بنفس متعة الفوز. لا يخلو أجواء اللعب من المزح والضحك والنكت وغيرها مما يمنح للفريق راحة ومتعة عند اللعب بعيدًا عن زحام الحياة الواقعية، لاحظنا بدخول (ل م) إلى التيم طرح جزء من الارتياح نظرًا بأن الفريق الثابت يلعب مع بعضه لأشهر ولمدة تصل أحيانًا لسنوات عدة بدون إيجاد إشكال مع التغيير أحيانًا، لاحظنا منذ دخول (ل.م) إلى الفريق لم تفتح المايك كثيرًا لكن تشارك معنا بالأصوات التي تتيحها اللعبة للتواصل مع الفريق بدون الكتابة أو نطق الشخص فقط الضغط على الجملة التي تناسبك وهي تلقائيًا تظهر مكتوبة و منطوقة، بإختيار اللعبة لجمل تدري أن اللاعبين يستخدمونها كثيرًا وتناسب جميع أنواع الحديث ومرتبطة باللعب والمعارك مثل: النجدة، أريد دواء، لدي عدو... الخ. هنا كانت الأصوات باللغة الأجنبية من حيث النطق لكن ترسل للاعبين على حسب لغتهم فمثلما لاحظنا اتتنا مترجمة للغتنا الأم لتسهيل التواصل. تسعى اللعبة لدمج لغات متنوعة ولهجات بحيث توفر الأصوات المستخدمة بعدة لهجات منها أصوات عراقية ومصرية وغيرها ونفس الشيء بالنسبة للغات الأجنبية بحيث يستفيد منها اللاعب في التوسع في ثقافته اللغوية وتعلم لهجات الآخرين. في كل مرة منذ صدور المود الجديد للعبة يتذمر اللاعبين من عدم توفيق اللعبة في اختيارها أو تعمدها لكونها استراتيجية تجعل اللاعب يفضل مودات عن أخرى، هنا شعور اللاعبين بالسوء عند النزول في المود واضحًا لكون اللعبة في عادتها تتقن اختيار كل ما هو مناسب ومن الممكن أيضًا أن يرجع ذلك لكون اللاعبين في فترة عصيبة تحتوي على فترة اختبارات ودراسة وضغوطات نفسية وكذا فاختيار الألوان لم يكن ليكون أحسن حال في هذه الفترة لكون اللاعب يحتاج إلى الشعور بالراحة النفسية عند دخوله لمثل هكذا مود لو كان في فترة العطلة والكل يشعر براحة في العالم الواقعي لكان من الممكن تقبل اللاعب لمثل هكذا مودات لكن في وقت توتر وضغط ومواجهته لألوان عابسة في اللعبة مثل الأسود والرمادي وغيرها تؤثر بالسلب على نفسية اللاعب. لكون اللاعب يهرب من الواقع ومن التوتر المعاش عبر توجهه للعالم الافتراضي، كما نلاحظ تقليل ساعات اللعب بسبب الشعور بعدم الراحة في المود، في حين العكس في مود لكريسماس السابق ساعات اللعب كانت أكثر.

تمام، هيا بنا نقوم بتصحيح الأخطاء في النص:

تم المباشرة في النزال بحيث استخدم الفريق كالعادة كلمات ورموز تخص اللعبة ولا يعرفها غير المنخرطون في الألعاب الإلكترونية الحربية بشكل عام. هنا تم تكوين مجتمع رمزي من طرف اللاعبين وغالبًا ما تكون هذه الرموز باللغة الإنجليزية أو مشفرة، أي تم تعديلها في النطق مثل كلمة "ملوت" وهي عبارة عن تحريف لكلمة "لوت" بمعنى "نهب" عندما اكتسبها العرب غير في نطقها ومنه لا يمكن فهمها من قبل الأشخاص الغير منخرطين لكونها لا تعتبر من اللغة الإنجليزية ولا عربية. كما مثلا كلمة "بوتة"

وهي كلمة بالإنجليزية "bot" وهي كلمة يستخدمها في البرمجيات وغيرها تم تحريفها ونطقها بالعربي. كما لاحظنا استخدام اللغة الإنجليزية في اللعبة من قبل اللاعبين خاصة في النزال بكثرة مثل "حط mark"، "اعمل revive"، "رح أعمل flank" وغيرها. ويرجع هذا إلى أول بدايات تأسيس اللعبة والتي كانت موجهة لفئة أجنبية. تدخل العرب وانضموا لها مثلما تبنوا لغتهم في نطق الكلمات وعند إدراج اللعبة لسيرفرات عربية نلاحظ أنه لا يزال الاكتساب الأول لمصطلحات اللعبة مسيطر على العرب. إن المجتمع الخاص باللعبة يتبعه وبشكل واضح تكوين مفاهيم ورموز بعيدة عن المجتمع الحقيقي خاصة به، إذ إنه بمحاورة مع مجموعة منتمية للعبة في حال مخاطبتهم بمصطلحات اللعبة سيتفاعل معك، عكس الغير منخرطين فيها تجده لا يعيرك اهتمامًا ولا يتفاعل معك ولا يشده الأمر للرد أصلاً لكونه غير منتمي للمحيط الرمزي الذي نقوم بمشاركتها مع اللاعبين وهذه الرموز ما تعطي خصوصية للمجتمع الافتراضي في اللعبة.

بينما التيم في اللوبي لفترة كبيرة دارت الأحاديث حول عدة مواضيع تخص اللعبة ومعارك الشعبية و غيرها، ثم تم الانتقال إلى موضوع الدراسة بعد أن سأل (ل س) عن موعد انتهاء العطلة وبدأ في المقارنة بين العطل في سوريا والعطل في الجزائر والحوار عن الدراسة وغيرها من الأمور. نجد نوعًا من تنوع المواضيع ومع كل موضوع يتم الوقوف عنده ويتم فيه تبادل المتعارف عليه في كل بلد وعاداته. تارة يكون نفس الشيء لكلا البلدان وتارة نستغرب الاختلاف الكبير وتارة أخرى نناقش أسباب هذا الاختلاف ونتائجه مثلما لاحظنا. يتم اكتساب قيمة معرفية كبيرة من خلال المقارنة مع البلدان المختلفة، توسع في الأفكار الاطلاع على أمور كانت غائبة عن أذهاننا وزيادة تنمية الأمور التي كنا نعلمها لكن يوجد نقائص بها خاصة في نقطة المقارنة وكمعرفة الأسباب يكسب الفرد أفكارًا جديدة وتحرر ثقافي.

تم ملاحظة تعدد الحسابات من قبل اللاعبين بحيث قامت (ل م) بفتح حسابها الثاني في حين أنها معنا في الفريق بحسابها الأساسي، أي لديها أكثر من حساب والتي تعرف باسم القست guest. وهذا ما يبين لنا الاندماج التام في اللعبة بحيث اللاعب لا يكتفي بحساب واحد بل ينشئ عدة حسابات كل منها باسم مختلف وبصورة مختلفة ومعلومات مختلفة بغاية جمع الشعبيات والحصول على الموارد وغيرها. فهذا السلوك ناجم عن عدة أسباب منها الخوف من حظر الحساب الأساسي ومنه هوس اللاعبين بإنشاء حسابات إحتياطية، ومن يريد اللعب بعدة شخصيات وعدة حسابات وغيرها.

تتعدد الشخصيات في اللعبة من لون البشرة وقصة الشعر ومظهر الوجه يختار الفرد على حسب ما يشبه ملامحه بالتقريب لكي يمثل واقعه، لكن اعتمدت اللعبة بالمقابل بتوفير وجه حسن الملامح بدرجة كبيرة عن غيره بالإضافة إلى شعر جميل بالنسبة للفتيات. أما الفتيان فاعتمدت على تقديم لحية ووجه يفضله الجميع وبالمقابل عرضتهم بقيمة كبيرة من اليوسي. فنجد اقبالًا هائلًا في اقتنائها من قبل الفريق، في

حين لاحظنا 4/4 في الفريق من يستخدمون الشخصيات وهروبهم من تمثيل الملامح التي تشبههم مثل لون البشرة، طول الشعر، تقريب ملامح الوجه وغيره. ومن جهة أخرى شحن كميات كبيرة لشراء ملامح حسنة بحيث يوجد إقبال كبير عليه وهكذا تستنزف اللعبة أموالًا طائلة من اللاعبين بدون الشعور اللاعب والانسياق الكامل لها.

لاحظنا استخدام اللاعب للغات مختلفة في التعبير عن ما يريده منها الهندية والتركية والتي تترجم للاعبين العرب بالعربية. الأصوات الغريبة والجديدة تستهوي اللاعبين بشكل كبير. أحب الفريق العبارات الجديدة التي تقوم بإرسالها (ل م) والمطالبة بإرسال المزيد منها للفضول حول كيفية نطقها وغيرها. بعد تعرض (ل ج) للهجوم من قبل فريق آخر استخدمت الكلمة وقامت بتقليد الصوت بعد نطقها بالهندي "باتاو" وفهم الفريق بأنها تحتاج إلى النجدة. هنا يتم اكتساب لغات جديدة بكل سهولة وبشكل طريف لأنه من السهل تعلم اللغات أثناء اللعب نظرًا لطريقة تعلمهم. من أشهر طرق التعليم هي الألعاب لأن الدماغ وهو في وقت التسلية يكتسب كمية كبيرة من المعلومات عن غيرها من الطرق. فنجد تعلم اللاعب للكلمات والرموز المستخدمة في اللعبة بكل سلاسة لتكرارها واستخدامها بكثرة واكتسابهم مخزونًا هائلًا منها. نفس الشيء في حال اللعب مع أجنبي نجد تأقلمًا كبيرًا وظهور سلوكيات واضحة من طرف اللاعبين بتعلم لغات كثيرة بشكل سريع ودليل ذلك تكلم (ل ج) و (ل ج ب) سواء باللهجة السورية أو اللهجة المصرية بطلاقة تامة لأنه تم اكتساب ثقافة لغوية من التيم.

تقرير الأسبوع الثاني من شهر فيفري :

كانت الملاحظة بتاريخ الاحد 14 فيفري 2024 ، الساعة من 12:00 الى 03:00

الترميز : (ل ج 1) : لاعبة جزائرية. (ل ج 2) : لاعبة جزائرية. (ل ج 3) : لاعب جزائري. (ل ج ب) : لاعبة جزائرية باحثة.

مع حلول الساعة 00:00 منتصف الليل، كان الجميع مستعدًا في اللوبي بعد إجتماعهم هناك قبل بداية الملاحظة وتبادلهم للأحاديث. استأذن (ل ج 3) ليذهب لتعديل إعداداته في اللعبة وبينما نحن بنات لوحدنا في اللوبي، أخذنا نغير الأزياء ونقوم بتجربة أكثر من زي من خزانة الملابس. قالت (ل ج 1) ممازحة: "علاش نتوما عندكم فساتين حلوة وأنا ما عندي؟" بعدها بدأ جميع أفراد التيم بإختيار أزياء مختلفة و إبداء رأي كل منهم على الآخر... (ل ج ب): "هاهو هذا مليح." (ل ج 1): "أعطوني فستان." بينما نغير من فستان لآخر، قالت (ل ج ب): "هذا مليح خليه عجبني." (ل ج 1): "عطاوهالي مؤقتة دوك ينحوهالي." (ل ج 2): "مليحة مليحة خليها." (ل ج 1): "والو عجبتني تاع (ل ج 2)." بينما نتكلم في أمور الأزياء واللباس وغيرها، عاد (ل ج 3) إلى الفريق مرة أخرى. واصلت (ل ج ب) بعدها قائلة:

"خلاص بدلتو قشكم ندخلو نلعبو؟" (ل ج 3): "ايه خلاص مريقلا كي تكملو راني واجد عطيني ندخلكم أنا برك." (ل ج ب): "يلا يلا." (ل ج 1) ضاحكة: "رفقا بالفقير فهمتي؟ تعطيني قشك يخي كي ندخلو؟" (ل ج 2): "ايه معليش والشعر ثاني." (ل ج ب): "وش معنتها يعني قشي معجبكش؟" (ل ج 1): "ايه خايب." ردت (ل ج 2) قائلة: "متقدريش تهزيها تاعي بدلة اكس* ممنوعة." بينما أخذت (ل ج ب) تفتح الخزانة وتستبدل البدلات والفساتين والملابس الفاخرة التي تم شراؤها باليوسي. بعدها قالت (ل ج 1): "خلاص أعطيني لبسك (ل ج ب) غيرت رأيي." تفاعل جميع الفريق بالضحك على تغيير (ل ج 1). (ل ج ب): "اصبري مزال نعرض لبسي لوخر لي مزال سع ومباعد نهدرو." (ل ج 1): "هاتي نشوف." (ل ج ب): "وينها هذيك اللبسة ياربي... هاه لقيتها شووووفوو كحلي كحلي." (ل ج 1): "هذي تنحيها وتعطيهالي." ردت (ل ج ب) ممازحة: "تضلي تطلبي فالقش وشبيك ياختي." بعد الانتهاء من الحديث، قالت (ل ج ب): "يلا بسم الله راكم جاهزين؟" رد الجميع بأنهم مستعدين. تم اختيار الخريطة والدخول إلى المباراة.

أخذ التيم يتكلم في موضوع حول مشهورة عبر السوشيل ميديا أثار جدلًا في تلك الفترة، بحيث تبادل أطراف الحديث حولها بعد أن قالت (ل ج 1) موجهة كلامها لـ (ل ج 3): "معندكش هنا صوت سنشاين يخي لي قتلك عليها." (ل ج 3): "شكون؟" (ل ج 1): "سنشاين مرت دكتور فود." (ل ج 3): "لا معنديش والو مش الكونط الأساسي.

" (ل ج 2): "علاه دارولها صوت هي؟" (ل ج ب): "ايه دارولها صوت فاللعبة." (ل ج 2): "راهي طلقت يا (ل ج 1) شفتيها؟ طلقت ولا مزالت معاه؟" (ل ج 1): "ايه ايه كاتريكسا... ايه رجعتلو متقدرش تخليه علبالك." (ل ج ب): "الشركات فاتحينهم مع بعض متقدرش طلق." (ل ج 1): "أصلا طلعوا product جديد." قاطعنا (ل ج 3) قائلا: "عندي سؤال محيرني درك راكم تسجلو؟ ولا مزال؟ راكم تهدرو هكا عادي فالتسجيل." ردت (ل ج 1): "ايه هذا هو كلامنا عادي المواضيع المعتادين عليها." (ل ج ب): "ايه راني نسجل عادي خليكم مرتاحين." كما لاحظنا أن اللعبة أدرجت صوت المشهورة التي كان يتحدث حولها الفريق مطولًا.

بعد النزول من الطائرة في حين الفوضى العارمة وصوت الرصاص القوي و الصاخب، قالت (ل ج 1): "تصنيف هذا؟" (ل ج 2): "ايه تصنيف." قالت (ل ج 1) بإنزعاج: "دوك تصنيف تنزلونا فبلاصة كيف

---

*بدلة اكس : وهي بدلة ذهبية يمكن الحصول عليها بواسطة شحن عملات اللعبة وفتح عجلات حظ او صناديق تأتي دوريا كل فترة وتعتبر مميزة جدا ونادرة في اللعبة .

هكا... يماما متت علاش علاش هكا." (ل ج ب): "شكون هبطنا هكا؟" (ل ج 1): "شكون لي هبطنا صح

حرام عليكم." (ل ج 2): "أنا لي هبطت بصح هبطت الفوق." توتر في التيم بسبب النزول الغير مخطط له والعشوائي في مكان خال من السلاح يحتوي على خصوم كثيرة. بعد قتل (ل ج ب) من طرف خصم وهي بدون سلاح، قالت: "اجرولي أرواحو شكون يقدر يجيني." لكن تم الإقصاء والولوج مرة ثانية بواسطة revive. قالت (ل ج 1): "علاه علاه تهبطو فينا هكا شكون لي هبطنا في هذه البلاصة؟" (ل ج 2): "وين عندبالي انا دايرين mark نزلت فيه." (ل ج 1): "كل من (ل ج 3)." في حين التفاهم في الطائرة على مكان النزول، تم وضع علامة، لكن كل واحد نزل في مكان لوحده. قالت (ل ج 2): "وين رايحين راني هبطت فالعلامة الصفراء." (ل ج 2): "حتى انا منيش عارفة وين نروح." (ل ج ب): "ياا هابطين فال Read zone وعندي ناس." (ل ج 1): "متنا؟" قالت (ل ج 2) بصوت عالي وبقلق: "ياودي علاه تحطو مارك فبلاصة وتهبطو فبلاصة اودي والله ربي يهديكم." (ل ج 1): "هاني مت هاه تدو ذنوب الناس برك؟" (ل ج ب): "ممتيش مزال حية." تم اكمال النقاش بتوتر وبصوت عالي.

بعد اكمال الفايت والهدوء بعض الشيء بسبب التخلص من الأعداء، تبادل الفريق بعض الاحاديث، حيث قالت (ل ج 1) : "من قبيل جبت كاس تاي ومشربتوش نسيتو كل". رد (ل ج ب) و(ل ج 2) في نفس الوقت وبنفس الجملة: "حابة نشرب قهوة". ضحك الفريق على الصدفة، بعدها قالت (ل ج 2): "والله غير ربي يهديكم بهذه المذكرة تقول رح نسلك معاكم والله هاسيدي". ردت (ل ج ب): "رانا نشوفوها العام لجاي حتى هي عندها مذكرة". (ل ج 2) : "معندكم مديرولي انا ندير المذكرة تاعي وحدي نتوما لي راني نعاون فيكم". (ل ج ب) : "شوفي العيب شوفي". (ل ج 1): "ايه راني نشوف". (ل ج ب) : "معليش اني نخدم وراكي تجي تقصديني منعرفكش". (ل ج 2) : "ايه صح .. خلاص سمحيلي".

بينما يتم المنافسة بين الفرق واجه الفريق تيم سعودي بعدما قتل (ل ج ب) واحد منهم فتحت المايك العالمي لتستطيع التواصل معه بعد قتله بصعوبة وقالت له : "ليش لمهايطة يسعودي". (ل ج 2) قالت متسائلة عن الكلمة : "مهايطة ؟". (ل ج ب) : "ايه كلمة بالسعودي تعلمتها من بنت سعودية خطرة دخلت معاها فالتيم".

بعد الخروج للوبي كانت تشير الساعة الى 01:33 توجهت (ل ج ب) لترى ماهو جديد، عند الدخول الى الايفنتات تم ملاحظة أحداث مليئة بالورود الحمراء وهدايا على شكل قلب أحمر وفعالية تحت إسم

عيد حب سعيد ،وقتها أدركت بأنه عيد الحب بحيث كان يشير التاريخ الى 14 فيفري. كانت كل الفعاليات بالأسماء التالية (السير معا ، رحلة رومانسية ،عيد حب سعيد) دخلت الى فعالية السير معا بحيث كان يوجد شخصية رجل وبجانبه فتاة والورود الحمراء تتطاير وخلفية الحدث كانت بصورة سوداء وحمراء ،هنا يتم إتمام بعض المهام مع رفيقك في اللعبة لتأخذ الجوائز من الفعالية ونفس الشيء بالنسبة للفعاليات الأخرى تقريبا. يعتبر اللاعب عادة الساعة 01:00 بعد منتصف الليل كبداية يوم جديد في اللعبة بحيث يتوجه لرؤية ما هو حصري في هذا الوقت سواء بتحديثات جديدة او احداث او غيره.

أخبرت (ل ج ب) الفريق عن تحديثات اللعبة بحيث قالت :"راهم دايرين فعاليات عيد الحب". (ل ج1): "ايه شفتها اني نشارك فيها". (ل ج 2): "نتي وشكون رح تشاركي؟" (ل ج 1): "انا وياسر عباد ...باين يعني انا وصديقتي المقربة". (ل ج 2): "ارواحي يا (ل ج ب) نشاركو مع بعض". (ل ج ب) : "يلا مشينا". ذهب الفريق للمشاركة في الفعاليات، ثم اكمل حديثه حول الفعاليات، بعدها دخلوا في مباراة أخرى.

أول ما نزل الفريق في ساحة انتظار الطائرة قالت (ل ج 2) بكل حماس: "يووو ارواحي ارواحي شوفي هاذ لبلاصة ارواحي". بعد التوجه للمكان كانت عبارة عن منصة بيضاء في وسط حديقة الورود الوردية تحتوي على اشكال قلب وديكور عند المرور بداخلها تتفاعل الشخصية تلقائيا بتجسيد حركة القلب التي تكتمل مع الشخص الاخر. (ل ج ب): "يووو حبيت هذي داروها بمناسبة عيد الحب". (ل ج 1): "ارواحو نتصورو فيها". قالت (ل ج 2) موجهة كلامها ل (ل ج ب) و(ل ج 1) : "ارواحو كملو القلب معايا". توجه الثلاث للتفاعل مع المنصة التي وضعتها اللعبة والديكور وغيرها. قالت (ل ج 1) : "علاش مدارولناش فعاليات الفلنتاين داخل الخريطة". وفي جهة أخرى كان (ل ج 3) غير مهتم ولم يشارك بوضع شكل القلب معهم.

بعد إنهاء المباراة والخروج منها بدون فوز توجه الفريق الى اللوبي وكالعادة تبادل الاحاديث وغيرها قالت(ل ج 2) : "انا والله غير عجبني الاطار تاع عيد الحب". ردت (ل ج 1): "ايه حتى انا عجبوني". (ل ج 2): "بصح والله منقدر نبدل ايطار الكونكر". ردت (ل ج ب) : "هاهو بدا الفوخ والزوخ، بمعنى التكبر". (ل ج 2): "شكون لي عندو ايطار الكونكر نتوما لثلاثة معندكمش كونكر تاعي". (ل ج ب): "هاو باش تعايرينا؟". (ل ج 1): "عايرتنا وكملت مش باش تعايرينا". (ل ج 2): "شكون لي يجيب الكونكر ف أربعة أيام شكوون غير قولولي شكون يقدر يديرها من غيري؟". (ل ج 3): "غير اللاعب تاع الصح يقدر يديره". (ل ج ب) : "أيا ندخلو خلاص".

تم الدخول الى المباراة وبينما نحن في ساحة انتظار الطائرة مع جميع الفرق الأخرى ، كان لاعب من فريق آخر يلاحق (ل ج 1) ويريد الحديث معها بحيث قالت موجهة الكلام له : "خلاص خطيني .. ارواحو راهم يظلمو فيا .. ".ضحك جميع الفريق على طريقة هروبها منه وهو يلاحقها .

(ل ج 1): my friend go go and leave me alone ... help help

(ل ج ب):Go go

(ل ج 2): ياا والله غير توحشت myfriend

(ل ج 1):Don't talk like that Myfriend I am your friend

(ل ج 2): no nomyfriendjust one

(ل ج 1):? If youforgetwhathappened

(ل ج 2): I speak English 50/50.

تنقسم اللعبة إلى طبقات اجتماعية مثل الحياة الواقعية تمامًا، بحيث صنفناها لثلاث فئات حسب ما لوحظ. الفئة التي تعتبر غنية ومن الطبقة العالية وهي نفسها التي تمثل أكثر استخدام للأموال في اللعبة وأكثر شحن عملة اللعبة، ولا يكون لديهم أدنى مشكلة في دفع مبالغ طائلة. بينما الفئة الثانية والتي تعتبر الفئة المتوسطة والتي تعتبر الأكثر شيوعًا في اللعبة وتتميز بإنفاقها لأموال على اللعبة لكن ليس بقدر الفئة الأولى بل أقل ويكون لديها شبه محدودية في شحنها لعملة اللعبة. الطبقة الأخيرة وهي الأقل طبقة في اللعبة، إذ تجدها لم تشحن اللعبة من قبل ولا تمتلك أي ألبسة أو سيارات أو غيرها إلا ما تتيحه اللعبة مجانًا. وهذا النوع نجده في اللعبة بهدف اللعب فقط ولا نجده يمكث كثيرًا ولمدة طويلة، غالبًا ما يعتزل اللعبة بعد مدة قصيرة.

ما نلاحظه في هذه الطبقات توفر اللعبة للطبقة الغنية مميزات خاصة بهم لا يمكن لغيرهم الحصول عليها. فمثلاً، كما لاحظنا (ل.ج 1) كانت تطلب من (ل.ج 2) لباسها لكي تجربه نظرًا لكونه فخمًا، لكن ردت عليها بأن اللعبة تمنع نقل الألبسة الفاخرة من هذا النوع إلى لاعبين أقل فئة. قد سميت هذه الألبسة ببدلات X تعتبر من أفخم ما تعرضه اللعبة ويتم انفاق أموال فوق الخيال للحصول عليها. وغالبًا ما تكون هذه الألبسة الفخمة الصعبة المنال فاضحة وذات طابع أجنبي نظرًا لكون معظم مصممين أزياء اللعبة أجانب. فلا نجد فيها أي لباس أخلاقي ومحتشم. إذ تعتبر الأزياء الفاضحة من أكبر اهتمامات اللاعبين، لكونها احتلت مكانة عالية وبات مرتبط اسم أفخم الألبسة بأكثرها خدشًا للحياء. تم تكوين رسم فكرة أن كلما كانت فاضحة كلما كانت أكثر قيمة. ومن الملاحظ أن لديها اقبالًا كبيرًا من طرف اللاعبين

العرب في السعي للحصول عليها بغض النظر عن تنافيها للقيم والعادات وبعيدة كل البعد عن الأزياء العربية المحتشمة. بدليل ارتدائها من طرف (ل.ج 2) ورغبة (ل.ج 1) في تجربتها والإعجاب بها.

نفسر إهتمام اللعبة لبلورة كل المواضيع المثارة في الحياة الواقعية أو العالم الافتراضي اجمع لزيادة تجمهر الناس حوله وزيادة إثارة الجدل في اللعبة. وهذا يساهم نوعًا ما في تكوين جزء من المواضيع المنتشرة في اللعبة كالأحداث. يمكن أن لا يكون للاعب علم بموضوع الحدث، لكن بمجرد نزوله يثير بلبلة في اللعبة. مثلما حدث بالترويج للمؤثرة التي ذكرها التيم، حيث تبرز اللعبة لهجتها اللبنانية وأفكارها. وبالتالي تكون نوعًا من التأثير على الشباب سواء بواسطة التعرف عليها من خلال اللعبة أو التوجه أيضًا خارج اللعبة للبحث حولها أكثر. وهنا نجد تعرض اللاعب لثقافات مختلفة من خلال إبراز اللعبة لشخصيات مشهورة لعدة بلدان. كطرحهم في سنوات سابقة لفرقة كورية تسمى بلاك بينك، حيث ظهر تأثيرها على اللاعبين عبر عدة سلوكيات. تقليد نفس أزياء الفرقة التي عرضتها اللعبة، سماع الأغاني الكورية التي أدخلتها اللعبة عبر أصوات تشتغل كالراديو المصغر في الوبي، استخدام رقصاتهم، استخدام كلمات بين الفريق واستعمالها في اللوبي باللغة الكورية. فهنا تبلور اللعبة الموضوعات حسب ارادتها في التأثير على اللاعب بتوجيهه حسب غاياتها.

تم تفسيير بعض السلوكيات العدائية من قبل اللاعبين نظرًا للتوتر والانزعاج الذي شهده لعدم توفيقهم في النزول. وظهر هذا عبر المشادات الكلامية بينهم والصوت العالي وطريقة الحديث الفاحشة. وهذا ليس بالأمر الغريب بتاتًا. كثيرًا ما يحدث عراك وتصرفات عدائية والغضب من أسباب تافهة، خاصة في وقت المعارك والمواجهات. يتكون لدى اللاعب ضغط كبير وشد أعصاب، مما يجعله ينفجر لأصغر الأمور. لا تقتصر هذه الحالات فقط في اللعبة بل يندرج عنها أمور أكبر من ذلك. فمن خلال عيش مثل هذه الأحداث في اللعبة يتم تبنيها لا إراديًا من قبل اللاعب وبدون شعور منه. لكونه يكتسب العدائية والكلام بصوت عالي والردود الفاحشة لتكون جزءً من شخصيته. وبالتالي نجد نتائجها واضحة في الحياة الواقعية وبصفة خاصة في حالات مواجهة أي مشاكل واقعية.

لا يخلو الفريق في كل مرة يجتمع فيها من أجواء المزاح والضحك خاصة حين يكون الفريق ذو علاقات في الحياة الواقعية. فاللعبة توطد هذه العلاقات. مثلما نعلم أن اللاعبين يقضون أوقات كثيرة، فبتالي يتكلمون في مواضيع عدة معظمها عن أنفسهم وهواياتهم ومسارات حياتهم وكذا أوضاعهم الحالية تدريجيًا. ومع التعرض المستمر لهذه الأحاديث يصبح الفرد دو معرفة وطيدة مع فريقه لدرجة العلم بأصغر أمور في حياة الآخر. وهنا يتم تقديم نصائح، المزح والضحك على الكثير من الأشياء وتغيير الجو.

حتمية التعايش مع جنسيات مختلفة في اللعبة لابد منها حتى لو كان الفريق المعتاد عليه فريق جزائري وكلهم من أصول جزائرية. فهذا لا يمنع من مصادفتك لجنسيات أخرى سواء عربية أو أجنبية. بحيث وفرت اللعبة مايك عالمي يتواصل من خلاله اللاعب مع الخصوم. اكتسب الفريق عدة لهجات مختلفة سواء عن طريق اللعب بطريقة مع أفراد عشوائيين أو عن طريق المايك العالمي الذي تتعرف من خلاله وتقابل لهجات غريبة عجيبة من جميع بلدان العالم. هناك فرضية تقول بأن طرق تعلم عبر التسلية أكثر فاعلية من طرق التعلم التقليدية العادية. وهنا حين يمر عليك كلمات غريبة من جنسيات مختلفة لا إراديًا، تجد نفسك تتعامل معها تفهمها وتتحدث أحيانًا بها. خاصة عندما تكون في اللعبة بالصوت وطريقة الكلام واللهجة ومخارج الحروف. كون (ل ج ب) تعرضت للهجة سعودية استعملتها مع لاعبة صادفتها سابقًا. مثلما لاحظنا استحضارها للهجة السعودية بكل سهولة نظرًا لتعرضهم للهجات الغير أي لا يجدونها غريبة نظرًا لسماعها من قبل في الحوارات التي تجرى. فمع كل حوار يخرج منه اللاعب يمكن معرفة مصطلحين ثلاث بدون تكبد أي عناء في السعي عن ذلك وبدون أدنى مجهود منه.

كما نعلم ،أن اللعبة تزامن كل ما هو واقعي من أحداث. فأهم ما شهده يوم 14 فيفري ما يعرف بعيد الحب حيث أبدت اهتمامًا كبيرًا له من خلال الفعاليات والورود وشعبيات جديدة. تمثل ذلك لإرسالها من طرف اللاعبين لبعض وكذلك حتى الخرائط و المودات التي ينزل فيها اللاعب والتي قد وضحنا من قبل شحوب ألوانها ونفور اللاعبين منها قد أضيفت لها الألوان الوردية لتصبح أكثر اشراقًا وأكثر لطافة، بحيث نشرت مجموعة من البالونات والأشجار الوردية على جميع الخرائط. كما اعتمدت في الأحداث استخدام اللون الأسود والأحمر المعبر عن الحب، حسب ما روج له الغرب وتبناه العرب بكل رحابة صدر بل عملوا به.

ظهر في الفريق بعض السلوكيات الدالة على الحماس والانجذاب لتحديثات عيد الفلانتاين أو بما نسميه عيد الحب. بحيث أكد جميع الفريق على مشاركتهم للأحداث و إعجابهم الشديد بها. بل اخذوا يخططون مع الرفيق الذي سيلعبون معه الحدث، لأنه لا يتضمن المشاركة الفردية بل زوجية. فلا نجد مانعًا لدى فئة الشباب في اللعبة بالانتماء لمثل هذه الشعائر المخالفة للدين والتي لا يجب الاعتراف بها نظرًا لكونها ثقافة فتاكة بالثقافة الإسلامية والعقائد العربية الإسلامية. بالنظر إلى ما تيسر في العالم اليوم لدرجة إدخالها ضمن الألعاب الإلكترونية، فقد امتدت الحمة (الفالنتانية) إلى أقطار الأرض شتى ومنها بلاد المسلمين. فتتابع عدد من الذكور والإناث منهم على الاصطفاف حول الاعتراف بهذا الأخير وتتابعوا على الاحتفال بمشاركتهم في الفعاليات وغيرها. يتم التفاعل مع هذا اليوم على فئات شتى، خاصة الشباب. ولكن يا ترى هل القضية كما هو الواقع؟ لا تعدو أن تكون واحدة من الدلالات الواضحة على ما

تعاني منه الأمة اليوم من تضييعها لهويتها،وسيرها الخانع في ركب (حظائر) العالم المادي. فالحقيقة أن عيد فالنتاين بالنسبة لمن يحتفلون به ويتفاعلون عبر وسائط متعددة منها الألعاب الإلكترونية كالمشاركة في الفعاليات والحديث في اللوبي بإعتباره أمرًا مهمًا، ويتبادلون حوله أطراف الحديث ما هو إلا علامة ودلالة على عدد من الأمور: ضعف الانتماء للإسلام. ضحالة الثقافة وقلة البصيرة. ضيق الأفق وضعف التصور والبعد عن فهم الحياة والواقع.[1]كان ظهور مثل هذه الأحداث شيئًا غريبًا بداية للاعبين العرب والمسلمين الغير معتادين على مثل هذه الأشياء. من ثم بات تدريجيًا الانتقال إلى تقبله وبعدها العمل به وتبنيه كعادة أو كحدث يجدر بهم الاحتفال به والسرور لتجسيده في اللعبة كنوع من طمس وتدنيس للقيم الدينية والعربية ونسيان اللاعب لمقاوماته ومبادئه التي لا تعترف بمثل هذه الشعائر التي تعتبر أساس لدين آخر.

مثلما لاحظنا يمكن أن نستنتج أن سبب خضوع اللاعبين لمثل هذه السلوكيات الغير طبيعية والمبالغ فيها للوصول إلى هذه الطبقة لأنها أصبحت شبه جوهرية لدرجة بات مجتمع اللعبة يعتبر من لم يصل له كالوصمة عبر مناداته لألقاب سخرية. تلك الصفات والألقاب والمسميات التي يطلقها اللاعبين على فرد معين كتنمر والاستهجان والسخرية نتيجة لعدم قيامه بفعل يتماشى مع قيم والمبادئ السارية في اللعبة، أي مختلف عن الآخرين. ويتم تقويمه في عقولنا من لاعب كامل وعادي إلى لاعب غير عادي ولا يشبه الأغلبية، وبالتالي يرفض مجتمع اللعبة سلبًا كونه لا يمتلك هذه الطبقة واختلافه عن البقية. يمكن أن يقلل من شأنه بسببها وهنا نجد شعور اللاعب بالاغتراب وعدم شعوره بالانتماء لدرجة يلزم نفسه بالوصول كالجميع لتفادي التقليل من شأنه.

في حين تمكنت من الوصول إلى هذه الطبقة تصبح من ذوي المكانة العالية في اللعبة وتزداد قيمة حسابه. نلاحظ أن هذه الأمور الصغيرة والتافهة أصبحت تسطيرًا على فئة مهمة من المجتمع وهي فئة الشباب. بحيث عند اكتسابهم لعقليات سطحية لهذه الدرجة نجد فقدانهم للواقعية وللشخصية القوية والانحياز لمثل هذه السلوكيات الهابطة والتأثر الكبير بها.

ما تم ملاحظته فتعتبر اللعبة كوسيلة تعليمية سهلة وممتعة بالنسبة للفرد. لابد من تعلم مصطلحات من خلال اللعب. ومن جهة أخرى يتم التعلم عن طريق المزح وبمحاولة التحدث بها شيء فشيء يتم اكتساب بعض من الطلاقة في الحديث، خاصة إذا كان المتحدث في الفريق الخصم ذو أصول إنجليزية أو ذو لكنة متمكنة منها. كما لاحظنا مع حوار (ل ج 1) والتي وجهت كلامها لشخص آخر بعدها انتقل

[1] عيد الحب .القصة والحقيقة ،خالد بن عبد الرحمن بن حمد الشايع .مصدر هذه المادة: الكتيبة الإسلامية دار بلنسية.

الحديث مع (ل ج 2) وهكذا عن طريق المزاح والترويح عن النفس نجد محاولة كل الفريق المشاركة. تعتبر من محاسن اللعبة تعلم لغة جديدة، منها يمكن أن ينتابك الفضول وحب التعمق فيها والذهاب للسعي لتعلمها بعد الخروج من اللعبة كنوع من التحفيز الذي يتعرض له داخلها. ومن جهة أخرى يمكن اكتشاف الشخص لقدراته التي يمكن أنه لم يكن يعلم بها عن طريق الحديث مع أشخاص ذوي طلاقة لسان في الحديث بالإنجليزية. وكذلك بالنسبة للأشخاص الذين يمتلكون رهاب الحديث بغير لغته أمام الناس، هنا عن طريق المزح والتسلية يجد الشخص نفسه لا إراديًا مرتاحًا ومنساقًا في حديث بلغة أخرى. وبالتالي كسر هذا الرهاب أمام أناس آخرين. بالنسبة للثقة في النفس عند الحديث بلغة أخرى في اللعبة أمام أشخاص يكتسب الفرد نوعًا من الثقة بالنفس والتي ينتج عنها الانتباه لعدة قدرات و سقلها. وهذه نقطة إيجابية للعبة يجب ذكرها.

تقرير الأسبوع الثالث من شهر فيفري :

كانت الملاحظة بتاريخ الاثنين 19 فيفري 2024 ، الساعة من 12:09 الى 02:00.

الترميز : (ل ج 1) : لاعبة جزائرية .(ل ج 2) : لاعبة جزائرية . (ل ج 3) : لاعب جزائري .(ل ج ب) : لاعبة جزائرية باحثة . (y) : صديقة (ل ج 2) .

دخول كل من (ل ج 1) و (ل ج 2) إلى اللعبة، تحية بعضهم والحديث حول أحوالهم ومجريات يومهم قليلاً. ونظرًا لكون (ل ج 1) و (ل ج 2) تربطهم علاقة صداقة في الحياة الواقعية ولكونهم في نفس السكن الجامعي، قالت (ل ج 2) موجهة كلامها لـ (ل ج 1): "خرجنالك سريرك posé super من الشمبرة." (ل ج 1): "خلاص نرقد لبرا عادي فلكولوار." (ل ج 2): "درناه حدا الطاقة تاع الدروج واحد vue درناهولك روعة، و (ل ج 1) خليناها سريرها اربي وش رح نديرو." (ل ج 1): "يا تحقرو فيا علاش مخرجتولهاش سريرها معايا." (ل ج 2): "هيا اسكتو علينا شوي، خلونا نلعبو ازعجتوني." (ل ج 1): "هذا مأسموش ازعاج، هذا ابداء رأي." (ل ج 2): "سامطة خرجوها علينا، هاذي هاتو عبد أوخر يشاركنا مزاحنا." واستمر الحديث والمزاح والضحك لفترة.

بعد اكتمال الحديث، قالت (ل ج 2) بجدية: "اسمعوني نلعبو شوي رومات نغيرو شوي جو، راني مكتئبة اليوم فهمتو." (ل ج 1): "ايه دوك نلعبو شوي تتريقلي." (ل ج 2): "معنديش مورال كل حتى بش نلعب." (ل ج 1): "والو صحبتي دوك نلعبو وترجعي نورمال." (ل.ج 2): "السماطة انا مندخلش نلعب بهاذ العقلية، درتيلي اكتئاب." (ل ج 1): "طحن الخواطر نورمالمون، تقولولي دوك نخرجوك من المود تاعك وتفرحوني." (ل ج 2): "دوك نخرجك من الفريق مش من مودك وندخلو نلعبو وحدنا من الكئابة لي حاكماتك." (ل ج 1): "اخرجي من غير مطرود." واستمر الحديث ببعض المزاح والترويح عن النفس.

وقالت (ل ج 2) موجهة كلامها لـ (ل ج 2): "وينها (y)؟ توحشناها والله." (ل ج 2) موجهة كلامها للشخص الذي بجانبها في الواقع: "(y) تحوس عليك (ل ج 2) ووجهيلها كلمة." توجهت (y)بحيث وضح لنا صوتها تدريجيًا متحدثة عبر مايك (ل ج 2) بحيث نادت قائلة: "(ل ج ب) و (ل ج 1)، (ل ج ب): (y) وشراكي حبيبتي." (y): I mess you I".(ل ب): "I mess you too." بعد ذلك، نادت لنا بأسمائنا المستعارة في اللعبة واستكملنا الحديث معها في بعض التفاصيل لفترة، ثم غاب صوتها من المايك واستمر الحديث مع (ل 2).

عندما تأخر (ل 3) عن الدخول إلى اللعبة قليلاً، قالت (ل 1): "أفف هذا مطول تقول جيبو كاش واحد بلاصتو قيس ميجي." (ل ب): "هاتي من الدردشة عشوائي." (ل 2): "نتي شاتية يخسرو فلكلام ويسبو هبلتي تجيبي عشوائي من الدردشة." (ل ب): "قصدي هاتو بنت نلعبو معاها." (ل 2): "حتى لوكان داير اسم بنت يفتح المايك تلقايه راجل." (ل ب): "خلاص قفلتي البيبان كل فوجهي." وبدأ كل من (ل.ج ب) و (ج 2) التكلم باللهجة العراقية كنوع من المزح، بحيث قالت (ل 2): "مخ ماكو." (ل ب): "نتي لي مخ ماكو." (ل ج 2): "لا تحشي وياي هيش." (ل ج ب): "اقولك انطمي." بعد ذلك، انقلب الحديث إلى اللغة العربية الفصحى بعد أن قالت (ل ج 2): "ماذا جرى؟" (ل ج 1): "يا إلاهي ماذا أرى..."

دخل (ل ج 3) إلى الفريق بعد تأخره قليلاً، ودخلنا في مباراة كالعادة. قمنا بالإجراءات ككل مباراة، تعيين مكان النزول ومواجهة عدد هائل من الفرق المنافسة. كان الفريق في حالة لعب معظم الوقت، حيث جرت القليل من الأحاديث فقط بين (ل ج ب) و (ل ج 2). وقالت (ل ج ب) موجهة كلامها لـ (ل ج 1): "وينك علاش قافلة المايك؟" (ل ج 2): "قالت رح تقفلو هاذ المباراة." كان (ل ج 3) صامتًا، بينما كانت (ل ج 2) تتحدث مع رفيقتها التي بجانبها في الحياة الواقعية، و (ل ج 1) لم تفتح المايك منذ دخولنا إلى الفريق بسبب حديثها مع اختها التي قد سمعنا صوتها في غرفتها بينما نحن نلعب.

تم الخروج من المباراة بعد موت (ل ج 2)، والدخول إلى مباراة أخرى. حين عاد كل التيم للكلام مع بعضه، قالت (ل ج 3): "وين نهبطو فنفس لبلاصة؟" (ل ج 1): "ايه طبعا." بعد النزول ومواجهة التيمات في جو متوتر، تم قتل الكثير منهم والتوجه لمكان آخر في الخريطة.[62]

---

[*] رومات : rom ويطلق على ميزة في اللعبة تسمح للاعبين بإنشاء غرفة خاصة بواسطة بطاقات تشترى باليوسي او في متجر العشيرة يمكن اختيار خصومك او دعوة أصدقاء اخرين للعب ضدهم في غرفة ومحيط خاص.

عند تجولنا فيها، لاحظنا صوت طلق نار، توجهنا للمكان حيث كان منزل يختبئ فيه الخصم. قالت (ل ج 1): "راهو فوق السطح." توجهت (ل ج ب) إلى المكان، في حين رمت (ل ج 1) مولوتوف* واحترقت (ل ج ب) بدل الخصم. قالت (ل ج 1) منادية بصوت عالي لكي تحذر (ل ج ب): "لا متروحيش رميت." ولم تكمل حديثها حتى اوشك دم (ل ج ب) على النفاد، لكن سرعان ما خرجت من النيران قائلة بصوت عصبي: "شكون الغبي يلي لاح مولوتوف مشفتونيش رايحة لثم." سكت جميع الفريق ولم يجب أحد بعدها. قالت (ل ج ب): "اللعب الصامط مش قلتلكم مترموش مولوتوفات هكاك وخلاص؟" ردت حينها (ل ج 1) وقالت: "كنت نجرب نشوفك تموتي ولا لا، نتي قاومتي للأسف يعني." قامت (ل ج ب) بإشعال مولوتوف* ورمته على (ل ج 1) واحترقت. قالت (ل ج 1) بعد أن تفاجأت بالنيران من حولها: "يا وشي اللعب الجايح هذا، حرقتيني، أنا خارجا، أنا من اللعبة، خلاص خليكم تلعبو وحدكم." (ل ج 2): "مكمش تاع لعب والله من الصباح كي لقط والفار." واستمر الفريق في مهاوشة بعضهم البعض للقليل من الوقت، بعدها اكملوا المباراة حتى موتهم.

بعد الخروج للوبي، تحدثنا قليلاً حول خريطة ليفيك ومدى تعقيد تصميم المود الحالي وغيرها. بعدها اقترحت "(ل ج ب)" عليهم لعب روم، بحيث قالت: "كرهنا من ليفيك من وقت مدخلنا وحنا مباراة ورى اختها هيا نغيرو جو فروم." قالت "(ل ج 2)" بحماس: "هيا نلعبو روم صح." "(ل ج 1)": "هيا اربي نلعبو روم خلي نبقا نموت." "(ل ج 2)": "وش نلعبو sniper؟" "(ل ج ب)": "ايه نلعبو sniper." "(ل ج 1)": "ايه رشاش مستحيل منلعبوهش." قالت "(ل ج ب)" موجهة كلامها لـ "(ل ج 3)": "اصبرو عندك سنايبر فالساحة تقدر تلعب بيه؟" "(ل ج 3)": "ايه عندي كلش." "(ل ج 1)": "عندكم رومات؟" "(ل ج ب)": "شوفو دوك نخرج من التيم نفعل روم كي تشوفوني دخلت اخرجو نستدعيكم." خرجت "(ل ج ب)" لتفعيل الروم ومباشرة اللعب، بحيث يلعب الفريق ضد بعضه في ساحة لعب شخصية أي ضد بعضهم "(ل ج ب)" و "(ل ج 2)" كفريق لوحده ضد "(ل ج 1)" و "(ل ج 3)". دخل التيم، قالت "(ل ج 2)": "ركزي على اللعبة متخليهمش يخسرونا." "(ل ج ب)": "هيا بسم الله ابداي." عندما قتلت "(ل ج ب)" "(ل ج 1)"، قالت لها: "يااا سمحيني كان لازم نقتلك." "(ج 1)": "امشي امشي منسامحش." وعند قتل "(ل ج 3)" قال بنفور: "ياحصراه يالدنيا." "(ل ج 1)": "يا (ل ج 2) راكي جايتيني طيري بلعقل شوي." "(ل ج 2)": "امشي امشي روحو غشاشات." استمر الفريق في اللعب وكانا طوال المباراة في استفزاز حتى الخروج من المباراة بفارق كبير.

مولوتوف :molotov هو عبارة عن زجاجة مليئة بالمواد القابلة للاشتعال يتم اشعالها ورميها على اللاعبين لتحقيق ضرر للاعب الاخر.*

تم الخروج من الروم والدخول إلى اللوبي وزعت "(ل ج ب)" الشعبية لجميع أفراد التيم، بحيث قالت: "اصبرو نعطيكم شوي حوايج." "(ل ج 1)": "صدقة صدقة." اخذت بتوزيع الدجاج والموتورات وشعبيات مميزة، بحيث قالت: "واو منين جبتيها الشعبية هذي شكلها يهبل." بينما كانت "(ل ج ب)" ترسل الشعبيات للفريق، لاحظت شعبية جديدة بمناسبة عيد الحب وتقدر بمبلغ كبير، بحيث قالت لـ "(ل ج 2)": "يووو حبيت شعبية عيد الحب شوفي محلاها صندوق داخله قلب يدور."

"(ل ج 2)": "غالية بـ1000 يوسي وعاملين عليها خصم 900." بعدها قالت "(ل ج 1)": "عندي خاتم." ردت "(ل ج ب)": "عندي 50 خاتم." "(ل ج 1)": "هاتي مديلنا شوي." "(ل ج ب)": "لا طبعا عندي هوس تجميع الشعبيات نمدلك شعبيات أخرى إلا هاذو لا." "(ل ج 1)": "ابعتولي ورد." "(ل ج ب)": "طلبتي وردة برك دوك نبعتلك بوكي ورد." "(ل ج 3)": "يحصراه هاذو بألف برك بدراهمنا."

ذهبت "(ل ج ب)" لشحن* اللعبة باليوسي عبر الكود الذي اشترته وكان يقدر بـ1200.00 دينار جزائري مايقارب بعملة اللعبة بـ350 يوسي. توجهت إلى موقع الشحن الرسمي للعبة وشحنت الكود وصلها فوراً في اللعبة وازداد عدد اليوسيهات بعد أن كانت 508 يوسي، أصبحت 858.

من الملاحظ بعض أفراد الفريق يمتلكون صلة في الحياة الواقعية، وتكوين صداقة تطورت شيء فشيء مما كونا علاقة بدايتها المجتمع الافتراضي وصولاً للمجتمع الحقيقي. تعتبر اللعبة وسيلة اتصال مهمة بين الأفراد، بحيث تجسد تواصلهم ولعبهم في نفس الوقت في مشهد يمكن أن نعتبره متكافئًا لحد كبير. فمثلما لاحظنا، كان معظم حديثهم حول الحياة الواقعية وحتى المزاح. إذ نجد اللاعبين يغوصون ويحققون اندماجهم افتراضيًا من حديثهم وطريقة النكت وتفاعلاتهم نلاحظ مدى ترابطهم. لا تقل اللعبة أهمية في تكوين العلاقات بين الأفراد وتطويرها في المجتمع، سواء الافتراضي أو في الحقيقي. إذ نجدها من أسهل الوسائل الملائمة لكون استخدامها من قبل الفرد مستمر ومكوثه فيها لفترات طويلة. فنجد العلاقات المكونة في العالم الحقيقي تزداد قوة في اللعبة، لكون الإنسان عند مشاركة اللعب مع الآخر يشعر بتقبل أكبر كونه في حالة لعب وترفيه. لأن عامل المتعة يزيد من قابلية الإنسان في الحديث بعفوية وبراحة خالية من التصنع والارتباك والرسمية. وهذا راجع لعدة أسباب كسر حاجز الخوف والارتباك من التعامل مع الناس، وهذا يفسر وجهة نظري في أنه يمكن للإنسان الانطوائي والغير اجتماعي أن يجد مبتغاه في اللعبة، وأن يكسر جدار انطوائيته وخوفه من مخالطة الناس. وبالتالي يكتسب مناعة من اللعبة عن طريق تكيفه وتعامله بصفة عامة مع أنواع عدة من الناس، خاصة توفير اللعبة لخاصية المايك.

*شحن : عملية تعبئة نقود اليوسي بواسطة استبدال النقود الحقيقية بنقود اللعبة.

يعتبر اللاعبون اللعبة مكانًا للترفيه عن النفس. فمثلما لاحظنا عند مرور "(ل ج ب)" بمزاج سيء، طلبت من فريقها لعب رومات لكونها أكثر تسلية. عند الاعتياد على اللعبة شيء فشيء يجد الإنسان نفسه يهرب إليها حين مواجهته لبعض المصاعب في الحياة أو في حين الملل أو مواجهة مشكلة. لكونها تعتبر البوابة السرية التي يمكن من خلالها التوجه لعالم آخر خالي من ما يجب عليه التعامل معه في الواقع. فما لاحظنا طوال المدة التي يتم اللعب فيها تقريبًا 70% من وقت اللاعبين يمر في تبادل المزاح والنكت والضحك وتبادل مختلف أنواع الحديث. فبالتالي تعتبر اللعبة مهربًا يمكن للفرد التوجه له لتغيير مزاجه ولقاء الناس التي يمكنه إيجاد راحته معهم. يمكن لهذا أن يفسر لنا سبب توجه العديد من المراهقين والشباب إلى اللعبة وبأعداد هائلة.كون الفترة العمرية حساسة، بحيث لا يشعرون بالأمان في محيطهم ولا بالراحة، وتتزايد الضغوطات عليهم.

"عند اقتراح (ل ج ب) اللعب مع عشوائي من الدردشة واجهت رفضًا من قبل الفريق بسبب انتشار ظاهرة السب والشتائم خاصة عند دخولهم مع أشخاص لا يعرفونه. فهنا نواجه كمية كبيرة من الكلام البذيء. مثلما لاحظنا أيضًا الانتشار الكبير بالتخفي وراء الأسماء المستعارة. فنجد عددًا كبيرًا من الرجال بتسميات نسائية وبالشخصيات النسائية التي تتيحها اللعبة وبصور كذلك. هنا لا يمكن الجزم بحقيقة الشخص أبدًا، إذ أنه يمكن خداعك في اللعبة بسهولة. يجد الأشخاص بعض المتعة في تقمص شخصيات أخرى أو حتى انتحال أشخاص آخرين من خلال صورهم وأسمائهم وعلم البلدان. فمنهم فئة كبيرة من المنتحلين والمخادعين، حتى من تصل به درجة فتح أكثر من حساب. كل مرة يأتيك بحساب وبشخصية وأسلوب مختلف. فنجد الكلام الفاحش والتصرفات غير اللائقة من قبل هؤلاء الأشخاص بكثرة. لهذا يتجنب بعض اللاعبين الدخول من خلال الدردشة العالمية إلى الفريق تجنبًا لمثل هذه الحوادث.

إن بيئة اللعب مختلطة بطبيعتها وتحتمل دخول الفرق صحبة جميع الجنسيات والأعراق والديانات. فنجد اللاعبين أكثر اكتسابًا لهذا الاختلاف عن طريق الكلمات والألفاظ، العادات والتقاليد، لطريقة النطق ومخارج الحروف وغيرها في مختلف اللهجات. مثلما لاحظنا بينما كان الفريق يمزح ويقوم بتقليد اللهجة العراقية والتي كانت منطوقة بشكل سليم. هذا الاندماج بين الثقافات والشعوب كون للاعبين توسعًا كبيرًا حول ما هو محيط بهم من عوالم أخرى والاطلاع الدقيق على ما هي عليه الدول العربية من طرق كلامهم، أحاديثهم، عاداتهم وتقاليدهم وغيرها. من أمتع الأمور في اللعبة الدخول مع لاعبين من دول أخرى، خاصة من الدول العربية، بحيث يكتشف الإنسان عدة أمور جديدة. عليه محاولة فهم الطرف الآخر والعكس كذلك محاولتهم فهم اللهجة الجزائرية. لهذا في حين دخولنا في تيم كله جزائري لا نستغرب

فعل الفريق بتغيير لهجته كليًا وكما لاحظنا واصل جميع الفريق التكلم باللهجة المختلفة دون تفاجئ أحدنا بالوضع.

لاحظنا تشويش التواصل بين الفريق لكون كل واحد منهم توجه لحديثه مع شخص خارج اللعبة. بالنسبة لـ (ل ج 3) كونه الرجل الوحيد في الفريق، لا نجده يتحدث كثيرًا إلا في حالات اللعب وما يخص المنافسة مثل (أرواحو، وين نهبطو، اقتليه وكدا). أي لا نجده يشارك كثيرًا في الحوارات والأحاديث بدرجة كبيرة، بل يركز على اللعب والمنافسات أكثر من الحديث وتبادل المناقشات، إلا إذا كان الأمر مهمًا أو موضوع يستحق مشاركته بعيدًا عن المسلسلات والأزياء وفعاليات عيد الحب ومختلف الأحاديث التي تدور بين البنات. بالنسبة لطريقة اللعب المختلطة بين الإناث والذكور، كانت بشكل محترم جدًا ونجد (ل ج 3) قليلًا ما يتدخل ويتحدث معنا، بل يتركنا على راحتنا للحديث معًا. وعند تدخله، نجده بقمة الاحترام. ومنه اللعب مختلط في اللعبة بالنسبة لأعضاء الفريق، لا مانع منه مادام الأمر لا يخرج عن الاحترام المتبادل بين أعضاء الفريق وبهدف اللعب والتسلية فقط دون غيره.

يعتبر ميدان اللعبة عامًا والمباريات خاصة فضاء مليء بالتوتر والقلق، بعيدًا عن اللوبي والأحاديث الهادئة والضحك والمزح. في حين يقرر الفريق النزول إلى الخريطة وبدء النزال، نجد استفزاز اللاعبين بأبسط الأمور. كما لاحظنا رمي (ل ج 1) للمولوتوف ومع أنه بغير قصد، إلا أن رد فعل (ل ج ب) كان مبالغًا فيه وغضب شديد. وهنا كان رد (ل ج ب) مشابهًا لفعل (ل ج 1). فعند مواجهتها للموقف نرى غضب شديد ومشاجرة بينهم. فهذه السلوكيات العدوانية في اللعبة لابد من ملاحظتها خاصة عند خوض اللاعب لمثل النزالات القوية. يكون عدوانيًا بدرجة كبيرة سواء بالأفعال أو بالأقوال. كما لاحظنا برمي المولوتوف وغيرها، ويوجد من يكون رد فعله القلق الشديد وإغلاق اللعبة وهو في مزاج جد سيء أو البقاء وافتعال شجار كبير يمكن أن يصل لقول كلمات جارحة أو سيئة وغيره. يرجع اكتساب اللاعب لمثل هذه السلوكيات إلى مواجهته لعدة حالات التوتر والضغط.

من الطبيعي عند الدخول لنفس المباريات والنزول في نفس المكان قد يشعر اللاعبين ببعض الملل. وهذا ما عملت به اللعبة بوضع أكثر من 5 خرائط، بالإضافة إلى توفير عدة مميزات في كل خريطة تختلف عن غيرها. وهذا كان الحل عند عينتنا لكسر التكرار السائد في اللعب وللخروج من الملل بحيث دخلا روم ضد بعضهم البعض. وفرت بحيث عند شعورهم بالملل لا تترك اللعبة لهم فرصة التوجه لشيء بديل عنها، بل وفرت ساحات اللعب العشوائية وخرائط متنوعة. وهذا يبرر الساعات التي يقضيها اللاعب في اللعبة بدون الشعور بالاكتفاء منها.

"يشعر الفريق بمتعة بليغة إذ إنهم معتادون على اللعب مع بعض طوال الوقت عند منازلة بعضهم البعض يعتبر الأمر غريبًا ومميزًا، إذ أنه عند قتل أحدهم للآخر يستمر المزاح عكس ما نراه في المباريات الأخرى. فعند اللعب في روم خاص نجد تلائمًا بين اللاعبين وتفاهمًا وضحكًا ومزحًا، بعيدًا عن التوتر والعصبية. أجواء الروم هي الأفضل من حيث اللعب الهادئ والحماسي الزاخر بالتسلية والشحنات الإيجابية، بحيث يكون فريقك ضدك ولا يوجد عامل حسرة عند قتلهم لك. إذ إننا نلعب براحة شديدة وبطريقة تمكننا من المزح والضحك والتسلية وفي نفس الوقت المنافسة واللعب والحماس، عكس الخرائط التي تواجه فيها عدة تيمات مع بعضها البعض والتي تسبب التوتر والعصبية وغيرها. فعادة ما يخرج التيمات من الروم كلهم بطاقة إيجابية خاصة عند الذهاب إلى اللوبي والحديث عن مجريات الروم بكل لطف وراحة وهدوء.

تعتبر الشعبيات من الأشياء اللطيفة التي يمكن تبادلها بين أعضاء الفريق والأصدقاء لكونها هدايا بأشكال جد رائعة، كما لاحظنا عند وشك الفريق من انتهاء اللعب باكرًا نظرًا لانشغالاتهم غدًا لم يتم اللعب لساعات كثيرة بل لساعتين فقط عكس المعتاد، والذي كان أقل شيء فيه أربع ساعات. بادرت (ل ج ب) في توزيع الشعبيات لكونها تمتلك مخزون شعبية فوزعت لجميع ونجد سرور الفريق بالهدايا لإعجابتهم بالأشكال الرائعة للشعبيات والورود وغيرها. فمع عادة توزيع الشعبيات تعتبر شبيهة لحد كبير بالحياة الواقعية، إذ نجد يمكن منحها في أعياد الميلاد والأعياد الدينية وغيرها للتعبير عن المحبة والصداقة بين الأشخاص لزيادة الروابط بينهم، خاصة وأن معظم الشعبيات تشترى باليويوسي أي ذات قيمة عالية.

يتم شحن اللعبة من قبل الأفراد بكميات هائلة وضخمة عن طريق الموقع الرسمي للشحن أو عبر طرق أخرى، إذ إن اللاعبين مهتمون بشكل كبير باللعبة لدرجة خسارة أموالهم بهدف إسعاد أنفسهم دون أي مانع، نظرًا لأن اللعبة تفرض على اللاعب الشحن لكونها تعتبر 80% بالأموال سواء الأزياء أو السيارات أو الأسلحة وغيرها الكثير. وهنا يجد اللاعب نفسه مجبرًا على الشحن لفتح كل ما هو جميل ومميز في اللعبة. لدي معظم اللاعبين اقتناع تام بأنهم لا يندمون مهما صرفوا أموالًا على اللعبة لأنه بغرض المتعة، لكن لا يعلمون أنها تبقى مجرد لعبة. فبمجرد أن تكسب اللعبة مكانة توازي مكانة الحياة الواقعية وتتصرف بسلوكيات كأنك تنفق على حياتك الواقعية تعتبر سلوكياتك غير واعية، ولهذا نجد الكثيرين ينفقون أموالًا على الإغراءات التي تواجههم في اللعبة من عروض وتخفيضات وغيرها، لكونهم يعيشون فيها معظم أوقات فراغهم ويشعرون بالمتعة عند شحنها واستعمال العملة داخلها كنوع من التصرفات الغير مسؤولة والتي لا تتطلب كل هذا من أجل لعبة.

تقرير الأسبوع الرابع من شهر فيفري :

كانت الملاحظة بتاريخ الخميس 29 فيفري 2024 ، الساعة من 00:00الى 02:00.

الترميز:(ل ج 1) : لاعبة جزائرية . (ل ج2) : لاعبة جزائرية .(ل ج3) : لاعب جزائري . (ل ج ب) : لاعبة جزائرية باحثة. (ل ل ع): لاعبة ليبية عشوائية.

تم دخول التيم واحد تلو الآخر، وبعد القاء التحية والسلام بدأ الفريق في الحديث حول موضوعات عشوائية. بعد أن قالت (ل ج 2): "اسمعوا اليوم باش نهدرو خليجي. كيفكم يا بنات؟ شو علومكم؟" (ل ج 1): "أنا مررا مريضة." (ل ج 2): "شوبكي تؤبريني.. لا رحنا لسوري هكا.. شوبكي الله يلعنك." (ل ج 1): "يلعنك أنتي، ما تعرفيش للسوري ما ترميش كلمات برك." (ل ج 2): "بالغلط يا حبيبتي، الله يقسفك." (ل ج 1): "شافت باب الحارة من قرن وجاية تتكلملنا هكا على أساس سوري." واصل الفريق بالحديث وتقليد اللهجات والمزاح.

بعدها قالت (ل ج ب) إلى (ل ج 1): "وشبيك دخلتي روطار؟ رانا نستنو فيك من مدة، أنا و(ل ج 2)." (ل ج 1): "راني مريضة شوي، بصح قلت نجي نلعب معاكم شفتو لمرض ممنعنيش." (ل ج ب): "لو كان رحتي رتحتي شوي، أو لرقدتي جاية تلعبي." (ل ج 2): "هذا شي جميل، يعني الأخت (ل ج 1) تضحي على الجالنا." (ل ج 1): "على بالك دوك نفهمك، كي نعود مريضة منقدر ندير والو، أيا نلقى روحي قاعدة نحب ندخل نلعب نبدل جو." (ل ج 2): "لا لا، كون رتحتي روحك شوي." (ل ج 1): "يا ودي، منقدرش نتحرك يا صر فالدار، أيا قلت نجي لهنا شوي نمرح مع أصدقائي." (ل ج ب): "الله يجيبلك الشفاء." بعدها واصل الفريق التحدث حول مرض (ل ج 1) والاهتمام بها والسؤال عن صحتها وأسباب مرضها، الخ. قامت (ل ج ب) بتفعيل حالة الحركة والرقص في اللوبي بعد أن قالت موجهة الأغنية إلى (ل ج 1): "هيلا يا رمانة، هيلا يا رمانة، الحلوة مرضانة، منو يلي يشافيها... شوفي رانا نرفهو فيك باش تنسي شوي المرض، أيا نرقصو شوي وبعدها ندخلو نلعب ونضحكو نبدلو جو." بدأت (ل ج 1) بالغناء بصوت عالي ولمدة دقيقة كاملة، بينما نحن في اللوبي، بحيث قالت (ل ج ب) بعد الانتهاء: "ما هذا الغناء الأندلسي الجزائري العريق." (ل ج 1): "شفتي فتراثنا العريق." (ل ج 2): "اصبروا مالا نغني شوي راي وشرايكم..." اكمل الفريق تارة الغناء وتارة رمي الألغاز وتارة الأقوال الشعبية القديمة، مواصلة لحديث (ل ج ب) عن الثقافة وغيرها، فاتخذوه موضوعًا للحديث فيه، بينما يأتي (ل ج 3).

بعد الانتهاء من الغناء وغيره، عاد هدوء التيم بعد أن قالت (ل ج ب) موجهة كلامها لـ (ل ج 1): "هيه وش درتي فيها؟ كيفاش كان يومك؟ واش طيبتي؟ وش عملتي؟ حكيلي." (ل ج 2): "اسمعوا يا بنات،

عندي مهمة تاع شنطة الدم، إيلا لقيتوها فالماتش، عطوهالي." (ل ج ب): "هيه، خلينا درك نهدرو مباعد، كي ندخلو نلعبو نتفاهمو على المهمات." (ل ج 1): "قتلك قبل متجيني الحساسية، هاذي نضت مع 00:10، مالا طيبت درت شوربة ومباعد كملت الزرابة لي كنت نخدم فيهم، مباعد شديت ريقلت المذكرة، درت صفحة وحدة فيها تعريفات وكيفية اللعب، ودرت شوي تصاور وخرائط، المهم كيما حبيتي نتي." (ل ج ب): "ايواه، حتى أنا راني مشيت فالملاحظة... مباعد نتناقشو فيهم." (ل ج 2): "أيا يزونا من لقراية، خلونا نلعبو شوي، مباعد تفاهمو." (ل ج 1): "ندخلو عشوائي قيس ميجي (ل ج 3)."

تم دخول (ل ج 3) إلى الفريق بعد الترحيب به والضغط على دخول المباراة، النزول كالعادة في المود وموقع الخريطة المحدد، ومنازلة عدد كبير من الناس. بعد أن قتل (ل ج ب) و(ل ج 2)، بقي نصف الفريق يلعب والنصف الثاني يشاهد، بينما كان كلاهما يريدون الخروج من الزون عبر السيارة. توقفت (ل ج 1) عن الحراك، ونظرًا لكونهما في out zone أو منطقة الخطر، تكلم (ل ج 3) بانزعاج وبصوت عالي قائلا: "أرواحي أودي وشراكي تستني، كلانا لازون." (ل ج 1): "وشبيك تعيط، محبتش تتحرك، أودي لكونيكسيون تاعي عيانة." (ل ج 3): "خلاص، أيا اركبي، خلي نروحو." (ل ج 1): "بصح، باينة، يعني مدام حبست ما رح نحبس هكذا، ونتا منارفي هكا تقول، أنا اللي محبيتش نتحرك لإنترنت عندي ضعيفة، قتلكم من أول مدخلت. وأصلا اللعب بعد القليل من المناوشات." عند المضي في اللعب واجه التيم الشخص الذي قتلنا، بحيث قالت (ل ج 2): "اللبناني هذا هو اللي قتلنا." (ل ج ب): "قلقني ما يقتلنا، حتى خرج لنا روحنا، نيدات ومولوتوف تقول عنده خزين منهم." بعدها بقليل تم إقصاء (ل ج 1) بواسطة اللاعب اللبناني الذي قتلنا، قالت (ل ج ب): "هاهو اللبناني لي قتلنا، زاد كملها اقتلو." جاء (ل ج 3) وقتله بعد أن دخل تيمه وقتل الجميع، وتم الخروج إلى اللوبي.

قال (ل ج 3): "أيا جماعة، فيقو شوي ولعبو نجيبو الماتش هذا ونربحوه." (ل ج 1): "نتوما معجبتكمش لانترنت، كيفاش راحتلي تقلقت والله." (ل ج 2): "معجبتناش نتي داخلة بهاذ الانترنت، روحي ريقليها وارواحي نكملو." (ل ج 1): "افف من قبيل وهي تبلوكي، اني خارجة، انا مقدرتش نلعب بيها." (ل ج 2): "ياودي منشتيش نلعب هكا، تمسخير هذا العبد يلعب تقييم، ونتي تفصلي ياسر، متنا كل المباراة لي فاتت ومجيتوش خاطر راحتلك لانترنت." (ل ج ب): "متتعاركوش راكم خاوة، العبو خاوة." قالت (ل ج 1) موجهة كلامها ل (ل ج 2): "روحي تلعبي على روحك، قاعدين شادينهالي اللقطة لي راحت فيها ومن قبيل ساكتة." (ل ج 2): "ياودي أنا التقييم تاعي، منقدرش نخسرو بعد الله غالب."

بعد الدخول الى مباراة أخرى، بينما نتحدث ونحن على متن الطائرة، رد لاعب اخر من الخصوم، لهجته كانت مغربية، بحيث قال: "هاويلي ياختي، هاويلي، وا سيري لكوزينتك سيري." (ل ج 2): "سير نتا

لكوزينتك." (ل ج ب): "اسمعي متهدريش معاه ومترديش عليه." المغربي: "إيلا مفنشتك مقلة، مغاديش نكون هاني." (ل ج 1): "يحصراه، هاذي روحي لكوزينتك، قدييمة، تحسب رجعنا ل 2014." (ل ج ب): "ناس ابتكرو حوايج جدد للتنمر، وهما مزالو فلقديم."

بعدها تم النزول الى الخريطة ومباشرة المنافسة، بعد ان قالت (ل ج 2): "وينو المغربي، اكيد راه هبط هنا، دوك نقتلو بمقلة ونقلو جبتها من الكوزينة يشوف كيفاش." (ل ج 1): "إيه صح، كان قتلته، اربي ديريها، وكان قتلك غير اسكتي، متفتحيش المايك." (ل ج ب): "دوك نفتح المايك ونقلو التنمر ضد المرأة." بينما نحن نتكلم، قتل (ل ج 3) شخص مغربي. قالت (ل ج 2): "خليه، خليه المغربي." وذهبت لتتكلم معه، بحيث قالت: "وا المغربي، سير تقود." (ل ج ب): "راهي عندنا عادي، بصح نظن عندهم مهيش مليحة." (ل ج 2): "ياا صح، تبانلي كلمة خايبة عندهم، بصح يستاهلها، المهم انا مقلتش الغالط وهو سمع مالا يرضيه."

بينما نحن في منافسة مع الأعداء، تم استبعاد (ل ج 3). حينها كان الجميع دمه قليل، وكان يجب تعبئة الدم والذهاب لكي ننقذه. قال: "ارواحي، طراه." (ل ج ب): "علاش راكم تعادوو، تعبئيو فدمكم، اوبن* تخباو." (ل ج 3): "يااا (ل ج ب)، اوراحي دقيقة." (ل ج ب): "والله منقدر شوف دمي دقيقة، نعمرو ونجي." (ل ج 3): "ايه، حتى انا ثواني." (ل ج 3): "يااا هربو كلهم." (ل ج ب): "اني جيت أرواح، منا راك قدامهم تم." لم يستطع الحراك، حتى ذهبت (ل ج 1) وقامت بحمله للجهة الثانية، بعد ان تم التنمر عن طريقة حملها له، بعد ان قالت (ل ج ب) ممازحة: "هزاتو تقول شكارة تاع سميد." وضحك الجميع وواصلوا في المزاح. توقفنا حين قالت (ل ج 2): "ياااا هذا خرج تغشش وقيل." (ل ج 1): "كيفاش هزاتو ياربي ضحكت." (ل ج ب): "متقولوليش تغشش يحليلي خرج هذا." (ل ج 1): "ماكانش منها والو، متوصلش بينا نزعفو على جال هكا." (ل ج 2): "غير تمسخيرة، مستحيل ميفهمش تمسخيرنا، راه موالف بينا."

أكمل الفريق اللعب بدون (ل ج 3) بعد ان خرج من ثم توجهنا الى اللوبي لكي نسأل حول سبب خروج (ل ج 3). (ل ج 2): "عندك المسنجر تاعو بعثيلو شوفيه رح يرجع ولا لا." (ل ج 1): "خرجت بعتلو مساج قراه ومحبش يرد، تقلق باين علاش هذا اللعب (ل ج 2) كل منك." (ل ج 2): "وش دخلني انا، هو قاعد يعيط منيش، علبالي حتى علاش." (ل ج ب): "إيه حتى هو من الصباح على اعصابو، متحملش حتى التمسخير لي موالفين بيه." (ل ج 1): "دوك يعاود يرجع، هو ديما هكا." (ل ج ب):

*اوبن : openمكان مفتوح ليس به عازل او مكان للإختباء من الاعداء و يسهل اصطيادك فيه.

"المشكل محبيتوش تفهموني، قتلكم تغشش، قلتو والو مش لقطة يتغشش عليها." (ل ج 1): "هيه مش لقطة يتغشش عليها جياحة، هي كل لعبة يعني." (ل ج 2): "مش لقطة يتغشش عليها، دوك نروح حتى انا نضربلكم تغشيشة، انا من صباح، ابيه، شحال حقرتوني وراني نهدر معاكم عادي، رانا غير نتمسخرو." (ل ج ب): "المهم هيا نكملو نلعبو بلا بيه مالا."

تم الدخول عشوائي بعد الخروج من المباراة والتأكد من عدم وجود (ل ج 3) في اللوبي، دخلنا الى ساحة انتظار الطائرة، بعد ان قالت (ل ج 1): "ليبية؟" (ل ج ب): "نحبوكم هلبا ياللليبية." (ل ج 2): "نحبوكم هلبا هلبا... وش يقولو." (ل ج 1): "نهارك قنين." (ل ل ع): "اهلا بأهل الجزائر بالجود." (ل ج ب): "زردة." (ل ج 2): "ديرولنا زردة." (ل ج 1): "زردة فحوشكم." (ل ل ع): "كاين زردة من غير ملح." (ل ج 2): "نجو نديرو زردة فبنغازي." (ل ل ع): "لا السمحة فطبرق مش بنغازي." (ل ج 1): "نبي نزور ليبيا." (ل ل ع): "مرحبا بالجودة، حتى حنا نبو نجو للجزائر ونقعد غادي." (ل ج 1): "اييه يقولو غادي." (ل ج 1): "ارواحو عندنا غادي، نديرولكم زردة." (ل ج ب): "زردة معنتها عندهم camping تخييم."(ل ج 2): "لا عندهم زردة معناها ماكلة." (ل ج ب): "لا يبنتي عندهم معناها تخييم." (ل ج 1): "يهدرو تقول سوافا تاعنا." (ل ل ع): "حنا نحب اهل الجزائر العز." (ل ج 1): "وحنا نحبوكم." (ل ج ب): "خلاص يا (ل ل ع) انتي تعالي عروس عندنا نزوجك لأخويا وانتي زوجي (ل ج 1) لعندكم مدامكم تحبو بلاد بعض وهكا نصير نسايب." ضحك الجميع وواصلوا الحديث واللعب، وعند الخروج من المباراة، نلاحظ ارسال (ل ل ع) لطلب الصداقة لجميع الفريق وتم قبوله.

التحدث باللهجات ومحاولة تقليدها شيء شائع جدًا في اللعبة، لأنهم في فضاء يستقبلون وينقلون أغلب لهجاتهم، وخاصةً أن اللعبة منتشرة في العالم العربي بشكل واسع. هذا ما جعل منها حبل يوصل بين مختلف البلدان ووسيلة تجمع معظم اللاعبين العرب مع بعضهم. فنجد أكثر من ثلاث أو أربع دول مختلفة في نفس الفريق. في حيز اللعبة، نرى الأشخاص يتحاورون بسهولة مع بعض بمختلف اللهجات، وحتى الذي لا يمكنه التحدث بلهجة غيره على الأقل يمكنه فهم ما يقال. إن سبب اختلاف حيز اللعبة عن غيرها من الوسائل الإلكترونية الأخرى أولاً الوقت الكافي الذي يتخذه اللاعب في اللعبة وثانيًا التكرار في مستوى التعرض. أما بالنسبة للأولى ونظرًا لساعات اللعب الطويلة ونظرًا لكون اللعبة تحتوي على لوبي ويمكن الحديث فيه مطولًا، بالإضافة للعب والحوار في نفس الوقت، فنجد إتاحة للاعب وقت أكثر لمعرفة كل ما تعذر معرفته من كلمة أو جملة. فلا وقت يخسره، لأنه أساسًا يدخل اللعبة بهدف المتعة ومعرفته وسؤاله واستفساره نحو الكلمات شيء من هذا النحو كذلك. فمتعة التعرف على لهجات جديدة ومحاولة تقليد لهجات أخرى كبيرة بالنسبة له. أما العامل الثاني فهو التكرار عند سماع اللهجة والاستفسار

عن الكلمة ومعرفتها تدريجيًا ترسخ في الذاكرة، خاصةً إذا كان تيمه ثابتًا ويسمع اللهجة وكلماتها وطريقة نطقها لسنوات. فمن السهل اكتسابها وفهمها، وهذا ما جعل اللعبة من الطرق الأسهل لتعلم اللهجات وحتى اللغات الأجنبية بشكل سهل. لدرجة الحديث بها حتى ولو لم يكن شخص من البلد نفسه معك، مثلما لاحظنا في تيم جزائري، ويتحدثون بها من باب المزاح والتسلية، بل يتقنونها بجدارة. وكل هذا بفضل عامل التعرض والتكرار المستمر على اللعبة. كما لاحظنا، رغم مرض (ل ج 1)، إلا أنها فضلت الدخول إلى اللعبة، ووضحت سبب ذلك قائلة بأنها تشعر بالفراغ لعدم قدرتها على الحركة نتيجة للمرض، وبذلك تنظم للعبة لكي تزيح الملل وتغير نفسيتها بواسطة الدخول مع أصدقائها واللعب والحديث وغيره. مما يوضح لنا أهمية اللعبة بالنسبة للاعب، لأنها باتت مهربًا في الكثير من الحالات يخلصهم من المزاج السيء، الوحدة، الحالات النفسية المتدهورة، وكذلك المشاكل المحيطة به. فتجاوزت عن كونها لعبة فقط، بل بات يدخلها الأشخاص لأنها تمثل راحة بالنسبة لهم وتجمع ووسيلة تواصل سواء مع الأصدقاء الواقعيين أو الذين تم التعرف عليهم عن طريق اللعبة. فكما لاحظنا أيضًا، بدل ولوج (ل ج 1) إلى النوم والراحة بسبب المرض، ذهبت للعبة لكي تتحدث مع أصدقائها، الذين نجد دورهم كبيرًا أيضًا في إزاحة بعض من المتاعب ومحاولة تغيير الجو من متوتر بسبب المرض إلى جو مريح لنسيانها وشعورها بالاطمئنان. كما نعلم، فالإنسان في شعوره للحاجة لشيء يخفف عنه، يذهب للأماكن التي يشعر بها بالراحة، وأصبحت اللعبة جزءًا من ذلك لتلبية حاجياته وراحته وإيجاد المؤانسة. نرى طريقة من طرق إبراز الثقافات في اللعبة، وهذا يأتي من قبل الحديث حول العادات والتقاليد، الأعراس وطرق الطبخ المتعددة الخاصة بكل دولة، أو حتى حول الألبسة المشهورة وغيرها، وهذا يتم مع تبادل الحوار داخل الفريق. كما نرى هنا دندنة (ل ج 2) بلحن أندلسي عاصمي، تليه حوار حول أصله والتعريف به من قبل (ل ج ب). وقد صادفت بأن التيم كله جزائرين، لولا ذلك لكنا رأينا الأسئلة تنهال من قبل أعضاء الفريق الغير جزائريين حول أصلها وفصلها ومطالبتهم بالتعريف بها كنوع جديد من الغناء بالنسبة لهم، وكذلك بالنسبة للأقوال الشعبية، لكان طلب منا ترجمتها ومعانيها، لأننا لطالما واجهنا هكذا مواقف، وكان الأمر يصل أحيانًا الحديث لفترات كبيرة حول الثقافات والأغاني الشعبية والأمثال وغيرها. لا تمثل الألعاب الإلكترونية وسيلة محدودة للتسلية فقط، بل ينجم عنها الكثير من الأشياء التي يتم تحقيقها بواسطتها. كما نرى نتاجًا لاجتماع عدة دول في فريق واحد، أو حتى عدة ولايات في الوطن الواحد، يكون لنا تجمع ثقافي كبير، ومنه يولد تبادلًا ثقافيًا زاخرًا بالتنوع والثراء، خاصةً ونحن تظهر علينا ملامح ثقافتنا في أصغر الأمور، سواء أسلوب الحديث أو طريقة الغناء أو الأمثلة الشعبية التي يتم التحدث بها بين الحين والآخر وغيرها.

لاحظنا هنا العلاقة الوطيدة بين أفراد التيم في اللعبة وخاصة لتوفر اللعبة عن المايك وهذا ما يجعلهم يتبادلون أطراف الحديث بسهولة واللعب في نفس الوقت. كما لاحظنا سرد (ل ج 1) لكل تفاصيل يومها بعد سؤال (ل ج ب) والذي لا يمكن طرحه شخص غريب. في اللعبة نلاحظ شيئًا من الاعتياد والتآلف بين أعضاء الفريق وراحتهم في سرد كل ما تم في يومياتهم وجميع ما مر بهم. وكذلك في حال مواجهة فرد من الفريق مشكلة في يومه نجده طارحًا لهذا المشكل منتظرًا لبعض النصائح من الفريق أو مجرد فضفضة لا يريد من ورائها شيء. فكل هذا يأتينا باستنتاج وهو الراحة التي يشعر بها اللاعبين عند وجودهم في اللعبة من خلال تبادل الأحاديث مع أشخاص مقربين منهم لقضاء أوقات ممتعة وفي نفس الوقت الحديث حول أمور مختلفة. تحقق اللعبة شبكة تواصل متماسكة بين الأفراد مكونة لنا مجموعة من الخصائص كالثقة والاعتياد والمحبة والمودة بين التيم.

من السهل افتعال انفعالات بين الفريق خاصة في الحالات التي يجد فيها اللاعب نفسه محاطًا بالخطر. فنجده ينفعل لأصغر الأمور، فمثلا الانزعاج والصراخ لعدم تحرك (ل ج 1) رغم أنها لم تتحرك بسبب ضعف الإنترنت عندها. لكن واجهت عدم تقبل (ل ج 3) وانفعاله بالصراخ والتوتر لكونهم سيموتون خارج منطقة اللعب يفقد اللاعب صوابه. كما لاحظنا سابقًا صراخ كليهما في الحديث مع بعض وانزعاج أحدهما من الآخر. فمن هذه الناحية يكون اللاعب في نزال مع غيره من المنافسين أو في موقف صعب مثل خروج عن منطقة اللعب أو حصاره وغيرها يكون لدى اللاعب بركان من الغضب وحالة التشتت لدرجة عدم وعيه بصوته العالي وطريقة كلامه وإندفاعه في الحديث نتيجة لتوتره. مما لاحظناه نستنتج أن المنافسات والمباريات يكون لنا جو مليء بالانفعالات النفسية عند اللاعبين عكس الوجه الآخر في اللوبي والذي يتسم بالهدوء والحديث والنقاش الهادف.

للعبة قيود وشروط خاصة بالنسبة للأشخاص الذين يحبون لعب التقييم، فبالتالي يجب مراعاة المستوى ومحاولة السعي نحو زيادته مباراة وراء الأخرى. هنا عند شجار (ل ج 2) و (ل ج 1) بسبب التقييم عادة ما نرى مثله كثيرًا في اللعبة خاصة بعد خروج اللاعبين بنقاط أقل أو خسارة النقاط. نجد انقلابًا تامًا في مزاج اللاعب وسلوكيات عدوانية والتكلم بأسلوب غير لائق يصل أحيانًا للشتم بسبب عصبيته لخسارة النقاط. فعادة ما تنتهي بمشاجرات كبيرة. ينتج عدم تقبل اللاعب للوضع الذي هو فيه فبالتالي يتعين عليه تعويض هذه النقاط والسعي وراء ربح نقاط أعلى لتعويض الخسارة. وهنا يزيد الضغط أكثر خاصة مع تكرار الخسارة في المباريات التي تليها نظرًا للتوتر والعصبية من التي قبلها. فينتج حالة من انهيار اللاعب بإصراره على اكمال اللعب ومحاولة الفوز مرارًا وتكرارًا. فبالتالي يستغرق مدة أكبر من الوقت في اللعبة ومنه وقت أطول من حالة الغضب والتشويش والتوتر نظرًا للضغوطات النفسية التي يتعرض لها.

يحتوي السرفر على عدة بلدان وهنا إمكانية الدخول لمباراة واحدة مع عدة أشخاص من فرق مختلفة واردة جدا. كما لاحظنا مصادفة الفريق لشخص مغربي وحديثهم معه في الطائرة. كما بحيث كان الشخص من التيم الخصم يتكلم بأسلوب غير لائق وباندفاع بقوله لكلمات تستفز. وبالتالي عند استفزاز الشخص الآخر يتم الرد عليه وصولا لقول الشتائم والكلام الغير أخلاقي. وهذا الشيء الوارد بشدة في اللعبة لهذا نبهت (ل ج ب) لصديقتها في الفريق (ل ج 2) بعدم الرد خوفا من افتعال الشجار وسماع الشتائم من طرف الشخص الآخر. فغالبًا عند الولوج إلى الطائرة يتم التقليل من الخصم والاستهزاء به. وهذا ما يكون لنا حوارات مليئة بالكلام البذيء الغير لائق. من أحد الأشياء المزعجة في اللعبة والغير مقبولة التلفظ بالكلام البذيء والغير لائق. خاصة كونه شيء رائج في جميع الألعاب الإلكترونية. فنجد المايكات كلها تتلفظ بالكلام البذيء والغير لائق مكونا لنا مجتمع خالي من الأدب والقيم والمبادئ الدينية منها السب واللعنة وغيرها من الألفاظ التي يمنعها الدين. ولكون الأشخاص يلعبون لمدة طويلة نجد نوع من الاعتياد على مثل هذه الألفاظ الغير لائقة واعتبارها مع الوقت شيء عادي لا يتم رفضه ولا محاربته. وبالتالي انتشاره أكثر فأكثر.

نظرًا للحالة التي كان فيها الفريق والشجارات المتتالية التي تعرض لها نرى تأثر بعض أفراد الفريق بهذه الحالة لا إراديًا. مع أنه (ل ج.3) لا يلعب تقييم وليس مهتم بزيادة النقاط أو نقصانها بل يدخل للعبة للتسلية والمرح فقط. إلا أنه تأثر بزملائه وشعوره بعدم الراحة. كما نرى تقمصه للوضع وغضبه على شيء معتادين عليه في التيم ومزاح عادي رغم ملاحظة برود أعصابه وعدم اهتمامه بهكذا أمور عادة. وهذا دليل على عدم تقبله للضغط الذي هم فيه زملائه وكان رد فعله قفل اللعبة والخروج منها رغم عدم انتهاء المباراة كتعبير عن غضبه. يتم تأثير أفراد التيم على بعضهم البعض. في حين مثلا يتم دخول شخص إلى اللعبة بحالة حزينة ومقابلة التيم البادية عليهم سمات السرور والتسلية نرى سرعة اندماجه مع الفريق وتخلصه من الحالة التي تم الدخول بها حتى باتت هذه الأخيرة طريقة لهروب العض من أحزانه وحالاتهم الغير جيدة في الواقع. ولكن العكس صحيح أيضا في حال شجار أفراد الفريق أو في حالة توتر وعصبية وغيره نجد اللاعب يتقمص هذا الوضع. بل وحتى عند خروجه من اللعبة تصاحبه الحالة التي تركها في اللعبة بحيث ترجع بالسلب على

واقعه. لتقلب مزاجه للسيئ. لهذا نلاحظ اللاعبين في حياتهم الواقعية تشتت وعصبية مفرطة وسلوك عدواني ونفور من من حوله.

واصل التيم المزاح والضحك مع الفتاة الليبية واكملنا الحديث والتعرف عليها لمدة طويلة. من ثم، عند موت الجميع، خرجنا إلى اللوبي وقبل الجميع دعوة الصداقة التي أرسلتها (ل ل ع). في مظهر آخر من

مظاهر الدخول في فريق عشوائي، تم الدخول مع لاعبة ليبية. وكانت، على غير العادة، تفتح المايك وتتحدث بكل راحة. وهذا ما يسمونه بالشخص الاجتماعي الذي يتأقلم مع أي شخص، سواء صديق أو غريب، يعرفه أو لا يعرفه. كما لاحظنا، جعلت الفريق يتحدثون معها بكل سهولة، وخاصة لكونها أنثى، والتيم كله بنات. وهذا ما ساهم أيضًا بشكل كبير في سيرورة الأمور والتعارف والارتياح في الحديث مع بعضهم البعض.

من النادر التصادف مع شخص كثير الكلام وذو اندماج كبير مع غيره من العشوائي. فكما لاحظنا، رغم إنغلاق التيم واعتياده على بعضهم البعض ورفض الدخول في المرات الفائتة مع أشخاص من العشوائي، إلا أن مع دخول اللاعبة الليبية السهلة التعامل مع الأشخاص وسريعة التأقلم والاندماج، أثرت في التيم وكسرت الحاجز وجعلتهم لا إراديًا يتفاعلون معها. فكونت لهم جوًا جديدًا من خلال تكلمهم معها بالليبي والمزاح بينهم وغيره. نرى طلاقة الفريق في الحديث باللهجة الليبية وإيجاد اللاعبة الليبية لبعض الكلمات الجزائرية والتعارف والاندماج بسهولة تامة، لدرجة تبادل النكت بينهم والمزاح. وعند خروجهم، تم إرسال طلب صداقة، وهكذا عادة يتم تكوين الصداقة في اللعبة.

النتائج النهائية للملاحظة:

- ✓ لاحظنا نوع من تبادل الثقافات والمعارف الكثيرة حول عاداتهم وتقاليدهم، فعند الدخول إلى اللعب وتبادل الحوارات مع مختلف الأفراد من بلدان متعددة حول معارف عدة يتم كسب الكثير من الرصيد حول ثقافات الآخرين وطرق عيشهم وسيرورة حياتهم.
- ✓ تم ملاحظة الكثير من السلوكيات الاجتماعية من حيث الاندماج وسهولة التأقلم مع الآخرين وتكوين روابط وعلاقات وثيقة مع المحيطين بهم في لعبة ببجي.
- ✓ يلجأ الشباب للألعاب الإلكترونية كوسيلة للهروب من متاعب الحياة الواقعية، حيث يجدونها متنفسًا عبر انضمامهم إلى أشخاص يفهمونهم ويشبعون رغبتهم للتعامل براحة وبحرية مطلقة.
- ✓ تعتبر الألعاب الإلكترونية حقل نقاش وفضاء لتبادل الحوارات والتعارف وغيرها.
- ✓ تفاعل اللاعبين مع مجريات الأحداث والأوضاع المخالفة لثقافتنا وديننا، حيث لاحظنا سلوكيات تمثل الخضوع وتقبل رموز لديانات مختلفة ويتفاعلون معها بشكل عادي.
- ✓ تأثيرات تصاميم اللعبة لها دور كبير في تحسين من نفسية اللاعب أو العكس.
- ✓ انتشار السلوكيات غير الأخلاقية عند الشباب في الألعاب الإلكترونية، خاصة من جانب الكلام الفاحش وقول السوء عند الغضب أو الخسارة، أو حتى من خلال تبادل النقاشات وغيرها.

- ✓ تزداد علاقة الشباب بالأشخاص المحيطين بهم سواء أصدقاء أو أقارب أو غيرهم، حين ينظمون معًا إلى الألعاب الإلكترونية.
- ✓ يستهلك الشباب مبالغ مالية ضخمة على اللعبة بتحويلهم للنقود الحقيقية إلى عملة يتم تداولها في اللعبة.
- ✓ نرى أن اللعبة وسّعت نطاق تواصل اللاعبين وأثرت على سلوكياتهم التواصلية بحيث ساهمت بشكل كبير في تطويرها.
- ✓ استخدام اللاعبين لأسماء مستعارة وأعلام لبلدان غير بلدهم بالإضافة إلى تقمص شخصيات غير شخصياتهم الواقعية.
- ✓ يستخدم اللاعبون كلمات ورموز تخص اللعبة ولا يعرفها غير المنخرطون في الألعاب الإلكترونية بشكل عام ولعبة ببجي بشكل خاص، مكونين محيطًا منفردًا مختلفًا عن الواقع.
- ✓ خضوع الفرد عن طريق تكيفه وتبنيه لسلوكيات الآخرين بسهولة نظرًا للساعات الطويلة التي يقضيها في اللعبة.
- ✓ يعتبر التنمر الإلكتروني شيئًا شائعًا جدًا في اللعبة، بحيث يتسبب في العديد من اللازمات النفسية عند الشباب.
- ✓ من خلال اللعب مع جنسيات مختلفة في اللعبة وتبادل النقاشات والحوارات لفترات طويلة يتم اكتساب قيمة معرفية من خلال المقارنة بين ثقافات البلدان المختلفة والتقسي حول عاداتهم وتقاليدهم وغيرها مكونين لنا تحرر ثقافي.
- ✓ انتشار أفكار اللباس الفاضح بين الشباب في اللعبة، حيث نجد معظم اللاعبين يستخدمون الألبسة غير المحتشمة بدون وعي بأي مانع بالنسبة لهم، مما يشكل فكرة دخيلة بعيدة كل البعد عن قيمنا.
- ✓ تم ملاحظة بعض السلوكيات العدائية من قبل الشباب نتيجة للتوتر والانزعاج الذي يواجهه اللاعبون بسبب طبيعة اللعبة، مثل المشادات الكلامية والصوت العالي وطريقة الحديث الفظة.
- ✓ ملاحظة بعض السلوكيات الدالة على الحماس والانجذاب لديانات أخرى يتم تبرزيها في اللعبة، مما يعد تدنيسًا للقيم الدينية والثقافية، ونسيان اللاعبين لمبادئهم التي لا تعترف بمثل هذه الشعائر.
- ✓ انحياز الشباب نحو السلوكيات الهابطة وفقدان شخصياتهم واكتسابهم لأفكار سطحية وتأثرهم الكبير باللعبة.
- ✓ تعتبر الألعاب الإلكترونية وسيلة تعليمية سهلة وممتعة للفرد، حيث يتعلم اللاعبون مصطلحات جديدة ولغات أخرى من خلالها، مما يساهم في اكتساب بعض من الطلاقة في التحدث.

- ✓ يكتسب الفرد نوعًا من الثقة بالنفس والتي تنتج عنها تفجير لعدة مواهب وسقلها والانتباه لها في اللعبة عبر مشاركتها مع عدة أفراد والتعبير عنها بحرية.
- ✓ يجد بعض الشباب المتعة في تقمص شخصيات أخرى أو حتى انتحال أناس آخرين من خلال اختيار صورهم وأسمائهم وغيرها، مما يؤدي إلى وجود فئة كبيرة من المنتحلين والمخادعين في الألعاب الإلكترونية.
- ✓ بيئة اللعب مختلطة بطبيعتها وتحتمل دخول الفرق صحبة جميع الجنسيات والأعراق والديانات، مما يؤدي إلى اكتساب اللاعبين لهذا التنوع من خلال الكلمات والألفاظ، والعادات والتقاليد، وتعلم طرق الكلام ومخارج الحروف في مختلف اللهجات واللغات.
- ✓ موازنة الشباب بين ساعات تسليتهم ومهامهم في الحياة الواقعية يعد أمرًا مهمًا، حيث يحاولون إنجاز أعمالهم ومسؤولياتهم قبل الانخراط في اللعب والذي عادة يكون بعد منتصف الليل.
- ✓ لا تمثل الألعاب الإلكترونية وسيلة محدودة للتسلية فقط، بل ينجم وراءها الكثير من الأشياء التي يتم تحقيقها بها، كما نرى نتيجة لإجتماع عدة دول في فريق واحد أو حتى عدة ولايات في الوطن الواحد في فريق واحد، مما يشكل تجمعًا ثقافيًا كبيرًا.
- ✓ تكون لنا اللعبة جوًا مليئًا بالانفعالات النفسية عند الشباب، مما يخلف اضطرابات كثيرة نظرًا للضغط النفسي الذي يتعرضون له.

عرض نتائج مجموعة النقاشات البؤرية:

✓ **تحديد زمن عقد جلسات مجموعة النقاشات البؤرية و مدة الجلسات:**

يوضح لكم الجدول يوم والساعة التي تم فيها إنعقاد جلسات النقاش البؤرية و المدة التي استغرقتها كل جلسة و كذلك يتضمن عنوان كل محور الخاص بالجلسة .

الجلسة	عنوان المحور	تاريخ الإنعقاد	مدة الزمنية للجلسات
الجلسة الأولى	عادات وأنماط الشباب مستخدمي لعبة ببجي.	2024/10/15	23:30/22:06
الجلسة الثانية	الإشباعات المحققة للشباب مستخدمي لعبة ببجي	2024/10/15	00:01/23:40
الجلسة الثالثة	التأثيرات النفسية والإجتماعية على الشباب مستخدمي لعبة ببجي	2024/10/16	23:54/22:01
الجلسة الرابعة	التأثيرات الثقافية على الشباب مستخدمي لعبة ببجي	2024/10/17	23:40/22:00

4

✓ **الأعضاء المشاركين في مجموعة النقاشات البؤرية :**

يتضمن الجدول العينة أو الأعضاء المشاركين في جلسات الأربعة الخاصة بالمجموعة البؤرية .

الأعضاء	السن	الجنسية	الجنس
ل1:منال	23 سنة	جزائرية	أنثى
ل2:مروى	20 سنة	جزائرية	أنثى
ل3:ميسو	22 سنة	جزائرية	أنثى
ل4:فرح	24 سنة	جزائرية	أنثى
ل5:هاني	23 سنة	جزائرية	ذكر
ل6:أسامة	23 سنة	جزائرية	ذكر

5

✓ **بداية المجموعة البؤرية :**

1) الإفتتاحية أخذت من بين 15د الى 20د
2) انتظار جميع الأعضاء للاجتماع في الوقت المناسب في ساحة الإنتظار داخل اللعبة.
3) تم فيها التأكيد بالموافقة على الإستمرار في الجلسة وقبول تسجيل كل مايدور داخل الجلسة وعدم الشعور بالضغط للإجابة والمشاركة في الجلسات.
4) شكر جميع من قَبِلَ المشاركة والتواطئ معنا في عقد الجلسات والإجابة بكل شفافية ومصداقية والتفاعل مع الجلسات.
5) شرح ما سيدور في كل جلسة وكيفية سير الأمور .
6) بدء الأفراد بتقديم أنفسهم لكسر الحواجز.
7) ثم المباشرة في الجلسة الأولى.

<u>إنعقاد الجلسة الأولى و تجاوبات الأفراد:</u>

الأعضاء	ماهي الطريقة التي تعرفتم بها على اللعبة؟	ماهي أكثر الأجهزة التي يفضل اللاعبين استخدامها للعب؟	هل تفضلون اللعب أمام العائلة أو مجموعة أفراد تعرفونهم؟	ماهو الوقت الذي تفضلون فيه اللعب و كم تستغرقون داخل اللعبة؟	عادة هل تلعبون ضمن فريق ثابت أم عشوائي أو غير ذلك؟
ل1:منال	وقت جائحة كورونا كنت اتصفح الفايس بوك وصادفت فيديوهات الستريم *و لايف عن اللعبة و أشخاص يلعبون اللعبة و أعجبتني فقررت ان أحملها لكي أملي فراغي وقت الحجر الصحي كنت ابحث عن شئ للتسلية لمدة فترة وجيزة حتى ينتهي الحجر الصحي و أتوقف عن اللعب حتى وجدت نفسي العبها الى غاية الأن 2024.	بداياتي كانت في الهاتف ثم انتقلت الى اللعب في الكمبيوتر وطابلات لكن في الاخير فضلت الهاتف لأنه الكمبيوتر صعب التحكم و بحكم طريقتي لعبي وجدت أن الهاتف ساعدني أكثر	أفضل اللعب لوحدي في غرفتي أو مع أختي في نفس الغرفة بحكم أني أحتاج الى التركيز و أيضا أملك اخوتي الصغار عادة مايشتون انتباهي و اذا اضطررت الى اللعب أمام عائلتي اضطر الى اغلاق المايكرفون و عدم التحدث لكني لا أفضل اللعب أمام العائلة أو أفراد أخرين.	أفضل اللعب بعد الساعة 00:00 ليلا لان الأنترنت تصبح أخف، وفترة الصبحية أكون مشغولة أغلب الوقت بحكم الدراسة و الخروج و مشاغل عديدة ، و نستغرقوا فيها 4 ساعات أو أكثر على حسب الفريق اذ كان فريقي المعتاد نستغرق 6 ساعات من الوقت في اللعب.	أول ماتعرفت على اللعبة كنت العب مع فريق مصري عرفوني على كل مايخص اللعبة من مصطلحات وأسلوب اللعب بعد مدة غيرت الفريق الى فريق جزائري و دائما مع أختي ثم كل فرد ذهب لحاله و افترقنا و الان اغلب الوقت مع عشوائي او مع صديقتي من الواقع و تلعب اللعبة و اختي وواحد اخر و اغلب الوقت فريق ثابت أو لوحدي.

ل2:مروى	عن طريق ابنت عمتي كانت تلعب اللعبة بإستمرار و دعتني للعب معها في يوم من الأيام حتى أصبحت مهتمة باللعب و العبها بإستمرار.	جربت اللعب بالكمبيوتر لكن الجودة كانت سيئة و اللعب أصبح اصعب بكثير فلهذا فضلت الهاتف	اذا كانت صديقتي أو أختي لا أملك اي مشكلة في اللعب امامهم لكن لا أفضل اللعب أمام والداي،انا من الاشخاص الذين يفضلون فتح المايكرفون خاصة مع صديقاتي لهذا اغلب الوقت ألعب بمفردي تقريباً	في الأيام العادية العب في اليل لان أغلب الأفراد الذين العب معهم يدخلون الى اللعبة في اليل أو في الضهيرة و أسغرق عادة الى 4 ساعات و في شهر رمضان نفضل اللعب في اليل بعد صلاة العشاء الى غاية صلاة الفجر .	هناك مجموعة مسنجر فيها العديد من الأفراد تعرفنا على بعضنا البعض و كل مرة نريد اللعب اسئل في مجموعة المسنجر اذ هناك من تريد اللعب ونجمع فريق و نلعبو مع بعضنا البعض ومن خلال مجموعة المسنجر أصبحنا مقربيين للغاية .
ل3:فرح	تعرفت على اللعبة عن طريق خطيبي كان يلعب اللعبة بإستمرار ثم دعاني للعب معه فأنشأت حساب في اللعبة أصبحت ألعبها بإستمرار و هو اعتزلها لفترة و الأن انا العبها لمدة شهرين فقط.	افضل الهاتف لانه أسهل و أيضا لا أمتلك اي أجهزة أخرى على كل حال .	أفضل اللعب لوحدي لانني كما قلت اول بداياتي كانت مع خطيبي كنت احب جدا التكلم معه و اللعب في نفس الوقت لقضاء وقت ممتع ،وكذلك اللعب مع فتيات و أحب ان أكون مرتاحة في الحديث والضحك.	بحكم انني كنت أشتغل صباحا و مساءاً فأفضل وقت بالنسبة الي بعد صلاة العشاء ولكن الان توقفت عن العمل أصبح أغلب وقت اللعب بعد صلاة الظهر و أستغرق ساعتين فقط وأحياناً العب ايضا في الليل و أستغرق 4 ساعات.	لدي فريق جزائري ثابت من 3 أشخاص وانا الرابعة وعلموني طريقة اللعب و أحينا لا يتواجدون في اللعبة أختار العشوائي
ل4:ميسو	عندي أختي 22 سنة كانت تلعب اللعبة لمدة 3 أشهرثم طلبت منيا لتسجيل فيا للعبة والدخول معها لاداء بعض المهمات داخل اللعبة،منها أحببت أجواء اللعبة .	لقدحاولت اللعب في الكمبيوترالمحمول لكنه كان فيه العديد من العيوب وخلل في الصوت والتحكم فعدت للهاتف وأفضل اللعب بالهاتف أكثر.	أفضل اللعب لوحدي لانني لاأستطيع اللعب أمام عائلتي أواي شخص أخركيلا أزعجهم اولايزعجون ياثناء اللعب.	مع 00:00 ليلا مع فريق مختلف الجنسيات نتفق معه على وقت الدخول و يختلف وقتهم عن وقتي بساعتين او ساعة على حسب البلد .ونستغرقو ساعتين لعب أو ثلاث ساعات ان كان اللعب من أجل التقيم،و ان كان اللعب من أجل الكونكر أدخل الى اللعبة و أستغرق وقت طويل قد يصل الى 8ساعات. لكن ايام الدراسة قد استغرق وقت قليل في اللعب قد يكون ساعة او ساعتين ليلاً	في البداية كنت العب مع فريقي الثابت يتكون من ليبي و مصري و جزائرية وتوقفت عن اللعب في فترة البكالوريا فوجدتهم اعتزلو اللعبة في تلك الفترة،من هنا اصبحت ألعب مع افراد عشوائيين و تعرفت على أفراد جدد.

ل5:أسامة	كنت اشاهد مقاطع الفيديو ستريمات و اللايفات في اليوتيوب للاعبين آخرين و الفايسبوك و ثم عرفني عليها ايضا بعض الأصدقاء من ثم حملتها على الهاتف و بدأت أتعلمها و كان هذا في بدايات صدور اللعبة سنة 2017 .	الهاتف أحسن جهاز بالنسبة لي لأنه دائمة معي اينما ذهبت ومن ناحية سهولة التحكم وحمل الهاتف أثناء اللعب وسهولة اللعب رغم أن الهاتف احيانا من كثرة التحديثات و اللعب تقل جودة اللعبة و تقل قدرة تحمله.و أنا لا أملك كمبيوتر أو ايباد لهذا ليس لدي اي خبرة مع أجهزة أخرى.	لعبة تعتمد على جو خارجي من الهدوء والسكون لكي أستطيع التركيز لهذا أفضل اللعب وحدي في غرفتي الخاصة و أحيانا أضطر الى الصراخ في اللعبة ولا أستطيع الصراخ أمام عائلتي أو خارج البيت أحيانا العب في المقهى اذا كان صديقي متواجد معي يلعب .	أغلب الاوقات التي ألعب فيها هي أوقات فراغي الذي هو وقت الضهيرة لان فريقي كل متفق على هذا الوقت،وحاليا نسغرقو حوالي 4 ساعات في اللعب لكن من قبل كنت أستغرق 8 ساعات خاصة وقت الحجر الصحي ووقت جائحة كورونا.	فريقي ثابت ولا أفضل العشوائي ابدا الا اذا غاب واحد فقد يمكن ندخل في مكانه من العشوائي و أحيانا نكتفي بثلاثة أفراد.
ل6:هاني	لم أكن مهتم بهذا النوع من الألعاب ثم وجدت صديق مقرب يلعب لعبة شبيهة لها اسمها فري فاير في 2017 لعبتها لمدة عام مع فريقي الدائم ثم انتقل فريقي من فري فاير الى ببجي في 2018 و انتشرت العديد من الفيديوهات و الإعلانات عن اللعبة فإضطررت الى الإنتقال معهم و تغيير اللعبة وأجبتني لأنها كانت قريبة الى الواقع أكثر ومن هنا أصبحت العبها الى هذا الوقت 2024.	بالنسبة إلي الهاتف لانني اعتدت على اللعب به لقد حاولت اللعب بالكومبيوتر الخاص لكنه كان ضعيف جدا لتحمل اللعبة ففضلت الهاتف لسهولة حمله والتحكم باللعب فيه أسهل.	أفضل اللعب وحدي لان اللعبة تحتاج تركيز كبير و كذلك أفضل فتح المايك أغلب الوقت و عندما أحاول اللعب أمام العائلة لا أستطيع التكلم و كذلك لا أستطيع التركيزو الفوضى لا أستطيع السماع داخل اللعبة لا أستطيع أن اسمع صوت طلق النار او الأعداء ،وأحياناً في حالة غضب أضطر الى قول كلام بذيئ ولا أستطيع التفوه به أمام ابوي أو اشخاص احترمهم.	أفضل اللعب وقت الضهيرة لانه الوقت الوحيد الذي لا أكون فيه مشغول أو مع عائلتي و أستغرق في اللعب 4ساعات ،لكن من قبل كنت أستغرق أكثر من هذا حتى تنتهي بطارية الهاتف كي أتوقف عن اللعب.	لا ألعب مع العشوائي أنتظر اعضاء فريقي أو أغلب الوقت لا أدخل الى اللعبة الا اذا اجتمع فريقي كله.

✓ **وصف وتحليل مجموعة النقاشات الجلسة الأولى :**

تمحورت النقاشات في الجلسة الأولى حول مجموعة أسئلة عن عادات وأنماط اللاعبين داخل وخارج اللعبة والتي تضمنت خمسة أسئلة وضمت أقدمية الاستخدام للعبة وأوقات اللعب ومدة اللعب وكذلك العديد من الأسئلة حول محيط اللعب ونوع الفريق.

تم رصد بعض من عادات وأنماط اللاعبين وقد اتفق معظم اللاعبين أن بداية تسجيلهم للعبة كانت عبر الإعلانات الستريمات* أو عن طريق أشخاص مقربين لهم، والبدايات كانت عن طريق الفضول فقط بدون التوقع أن يستمروا إلى غاية الآن وأن أغلبية الأعضاء لهم مدة طويلة لاستخدام اللعبة من 7 إلى 6 سنوات وأقل واحدة كانت منذ شهرين فقط. وقد عبروا جميعا عن إعجابهم بواقعية وأجواء اللعبة رغم أن اللعبة لا تحتوي على خصائص فائقة فهي مبرمجة أكثر للهواتف، فإن كل الأعضاء قد أقروا واتفقوا على استخدامهم للهاتف لسهولته في الحمل والتنقل به. وتم رصد أن من عادات الأعضاء فتح المايكروفون أثناء اللعب، ويفضلون اللعب في محيط منعزل عن العائلة أو أي أفراد لتفادي أي تشويش من خارج اللعبة أو للداخل اللعبة. كما صرح أحد الأعضاء أنه يمكن أن يتفوه بألفاظ قد تكون بذيئة أثناء الانفعال، فهذا ما يجعله يفضل اللعب في بيئة منعزلة خاصةً عن العائلة. ومن أنماط وعادات الأعضاء اختيار مواقيت محددة للدخول إلى اللعبة، وعادة ما تكون هذه الأوقات أوقات الراحة أو أوقات لا يكون فيها الكثير من التشويش والمشاغل كأوقات الظهيرة وفي الليل. ولكن مدة اللعب تختلف من فرد إلى آخر أو حسب المشاغل والظروف الخارجية، فمثلاً (ل3) تفضل اللعب ليلاً لأنها تكون مشغولة صباحاً ومساءاً. واختلفت فترة لعب اللاعبين منذ بدايتهم مع اللعبة إلى غاية الآن، ففي بداية اللعبة صرح بعض الأعضاء أنهم يستغرقون وقتاً طويلاً جداً داخل اللعبة قد يستمر إلى 8 ساعات أو أكثر، ولكن مع مرور الوقت تناقصت مدة اللعب حسب الظروف الخارجية أو روتينية اللعبة والاعتياد على اللعبة ومحيطها. ولكن أغلب الأعضاء الآن يقضون من 4 إلى 6 ساعات لعب. ومن بعض إجابات الأعضاء نرى أن معظمهم يفضلون اللعب مع فريق ثابت لا يهم إذا كان من نفس الجنسية أم لا، ولكن ليس لديهم مشكلة في الاعتماد على فريق عشوائي أو عضو عشوائي إذا أرادوا اللعب أو كانوا في حاجة إلى لاعبين لملء الفريق.

- ✓ فنصل الى ان عادات و أنماط اللاعبين تقريبا متشابهة في أغلب الأحيان و أن ماتم ملاحظته و تسجيله انه تشكلت لكل الأعضاء عادات ذرية* وأعتبروا ان اللعبة من الأنشطة وقت الفراغ ،وقد تبنوا سلوك التوائمي* أو القابلية للتواؤم* بين المجتمعيين اي أنهم مزجوا بين الحياة العادية و اللعبة بحيث

---

*stream وتعني مجرى و في الوقت الحالي تعني فيديوهات مباشرة ستم بثها من قبل الستريمرز و هو منشئ محتوى بث مباشر أو ستريمOnline streamer :هو شخص يبث نفسه عبر الإنترنت مباشر أو فيديو مسجّل مسبقًا. تشمل أنواع البثوث ممارسة ألعاب الفيديو أو البرامج التعليمية أو الدردشات الفردية.

*عادات ذرية: لعادات الذرية تشير إلى السلوكيات والأنماط اليومية التي يتبعها الأفراد أو الجماعات. هذه العادات يمكن أن تكون بسيطة وصغيرة (أوذرية).

*توائمي:behaviour, adaptive سلوك يحقق به الكائن الحي التكيف مع متطلبات البيئة.

* القايلية للتواؤم: adaptability : القدرة على تعديل السلوك طبقاً لمتطلبات البيئة وما يحدث فيها من تغيرات أو تغير في تكوين الكائن الحي أو في سلوكه جعله متلائماً مع البيئة.أو التكيفية تشير إلى القدرة على التكيف والتكيف مع التغيرات في البيئة أو الظروف المحيطة.

أصبحت جزء من بيئتهم وحياتهم الواقعية ، كذلك الاعتماد على فريق ثابت لمدة طويلة لشعور الأفراد بالإنتمائية رغم الإختلافات الموجودة بين الأفراد.

انعقاد الجلسة الثانية و تجاوبات الأعضاء:

تم عقد الجلسة الثانية في نفس يوم الجلسة الأولى بحكم أن الأسئلة كانت قصيرة وكانوا معظم الأفراد متجاوبين مع جميع الأسئلة وسنوضح تجاوبات الأفراد في الجلسة الثانية:

الأعضاء	ماذا أضاف لكم العالم الإفتراضي في اللعبة عن عالمكم الواقعي؟	ماغايتكم من استخدام اللعبة؟
ل1:منال	في عالم الحقيقي يمكن اعتباري انسانة انطوائية قليلا و قليل ما أتكلم مع الناس أو أختلط بهم من غير عائلتي و صديقاتي فقط ،أما اللعبة جعلتني أكثر اجتماعية أتكلم مع الناس في فترة وجيزة و من مختلف بقاع العالم كما حدث الأن مع الأعضاء المشاركين في مجموعة النقاش في فترة زمنية قليلة ارتحت لكم و استمتعت بالحديث معكم بالرغم انني لا أعرف اي أحد منكم ولو اتيتموني في العالم الحقيقي لم أكن لأتجرأ على فتح حوار معكم أو التكلم مع أحد بأريحية خاصة مع وجود المايكروفون فقط بدون رؤية وجوه الأفراد.اكتسبت صديقة مصرية وأصبحت صديقة مقربة جدا مني نتكلم عن كل شيء و ثقافاتهم و عاداتهم و العديد من الأمور التي كنت أجهلها.	عندما أكون متخاصمة مع عائلتي و غالبا مع اخوتي كثيرا ما أتشاجر معهم لا أجد من أتكلم فأتجه للعبة كي أغير من حالتي النفسية خاصة اذا دخلت مع فريقي المعتاد أو أشخاص معتادة عليهم ، كي يغيرو من الأجواء الحزينة المحيطة بي أو أحينا تكون غايتي من استخدام اللعبة ملئ الفراغ في يومي.
ل2:مروى	لم تضفلي شيء مجرد محيط للعبة أدخل للعب فقط وأخرج ،اذا اردت أن أقول انها أضافت شيء سأقول بأنها جعلتني أتعرف على مجموعة من البنات من مختلف ولايات الوطن لو لم تكن لعبة ببجي لم أكن لأعرفهم حتى لو توقفنا عن استخدام اللعبة سنبقى على اتصال في مواقع أخرى بمعنى أخر لم يصبحو أصدقاء للعب فقط بل أكثر من ذلك	غايتي انني ألعب و أقضي وقت ممتع خاصة اذا كنا كل الفريق متكون من فتياة فقط.
ل3:فرح	الحقيقة أن اللعبة لم تضف شيء جديد بالنسبة الى غير أنها ملئت الفراغ الذي كان حياتي	أحيانا أكون حزينة و مكتئبة فتصنع لي جو من الضحك و الإستمتاع فأغير من الروتين المعتاد في يومي .
ل4:ميسو	خاصة في وقت كورونا أزاحت عني الفراغ الكبير الذي كان موجود في فترة الحجر الصحي في حياتي ،وجعلتني أتعرف على أشخاص جيدين وطيبين من بلدان مختلفة ليبيا ومصر وغيرها وأصبحو أصدقاء ليس فقط داخل اللعبة حتى في المواقع الأخرى و نتكلم عن مختلف المواضيع و نزعت اللعبة النظرة النمطية عن البلدان الاخرين و عن الجزائر و تعرفت على مختلف الثقافات و العادات وكم ان العرب متشابهين في العديد من العادات.	أنا أيضا مثل كل الأعضاء غايتي من اللعبة ملء الفراغ أوتغيير المزاج ان كنت حزينة أو مكتأبة أو متشاجرة مع أصدقائي أوعائلتي أو حصلت على نقطة سيئة في الجامعة فاللعبة وسيلة لتغيير حالتي النفسية خاصة اذا لعب (رومات)مع فريقي المعتاد.
ل5:أسامة	جعلتني أتعرف على العديد من الافراد لديهم اختلاف في التفكير و كذلك لديهم العديد من المعلومات الجديد في مجالات عديدة و ايضا لغات جديدة و مصطلحات جديدة أجنبية أضافت لي في رصدي اللغوي العديد من المفردات و معلومات دينية مختلفة من مختلف الثقافات. وكذلك تحسين لغة التواصل لدي.	غايتي في العادة قضاء وقت ممتع فإذا حققت عدد كبير من القتل يتحسن مزاجي انا في الحقيقة لا أهتم للفوز بل أكترث بعدد القتل
ل6:هاني	أضاف لي عالم اللعبة القليل من الإزعاج في حياتي العادية الواقعية لانه يوجد بعض الأشخاص من يأخذ اللعبة بشكل جدي للغاية فحين لا أضيفه للعب معي في اللعبة قد يأخذها بشكل شخصي في الحياة الواقعية رغم هذا تعرفت على العديد من الأشخاص وكذلك تعلمت مصطلحات و كلمات جديدة باللغة الإنجليزية (sensetivity) وغيرها من الكلمات الأجنبية زادتني في رصيدي اللغوي وكذلك أنواع الأسلحة الموجودة في الواقع و أنواع الرصاص و تسميتهم باللغة الإنجليزية.	قضاء وقت ممتع مع الأصدقاء الا اذا لم أحقق الفوز و النت اصبحت ضعيفة و تعرضت للقتل أكثر من مرة فتعكر مزاجي وأخرج منها و لان غايتي تحقيق الفوز و قتل العديد من اللاعبين في المعركة.

✓ **وصف وتحليل نقاشات الجلسة الثانية:**

تمحورت الجلسة الثانية حول مجموعة من الأسئلة المتعلقة باستخدامات والإشباعات المحققة للشباب من لعب اللعبة، والتي تناولت الهدف أو الغاية والإضافة التي أضافها مجتمع اللعبة للشباب مقارنةً بمجتمعهم الواقعي.

بدايةً، عند سؤال الأعضاء عن ماذا أضاف لهم مجتمع اللعبة عن المجتمع الحقيقي، جاءت أغلب الآراء متباينة بحسب شخصية كل فرد منهم. هناك من ساعدتهم اللعبة على كسر حاجز التواصل مع الآخرين، وكذلك التعرف على ثقافات عديدة مختلفة ونشر الثقافة الجزائرية وإزالة الصورة النمطية عن الجزائريين والجزائر وأيضاً البلدان الأخرى. بالإضافة إلى ذلك، اعتبر بعض الأعضاء أن مجتمع اللعبة مكنهم من تكوين صداقات مختلفة مع جنسيات متنوعة خارج الوطن وحتى خارج نطاق اللعبة، كما أزاح الغموض عن العادات والتقاليد المختلفة في العالم وفي الوطن العربي خاصة، وأتاح لهم التعرف على العديد من الديانات والمعلومات العامة من مختلف الأفراد والاحتكاك بأشخاص لهم تفكير مختلف .

وأعرب بعض الأعضاء عن كيف أن اللعبة أضافت إلى رصيدهم اللغوي العديد من المفردات الأجنبية التي اعتبروها جديدة بالنسبة لهم، واكتساب بعض اللهجات الجديدة من جنسيات أخرى.

وقد اختلف أحد الأعضاء في إجابته، حيث أوضح أن اللعبة سببت له مشكلة في حياته الحقيقية، إذ إن هناك بعض الأفراد الذين يأخذون اللعبة بشكل جدي وشخصي، مما أثر سلبًا على علاقاته معهم في الواقع.عند سؤال الأعضاء عن غايتهم من لعب اللعبة، تمحورت أغلب الإجابات حول قضاء وقت ممتع وملء الفراغ، وكذلك الهروب من الحالات النفسية السيئة والمشاكل الشخصية أو العائلية. اعتبر الأعضاء أن اللعبة تشكل مجتمعًا مختلفًا ومؤقتًا، خاصة إذا كانوا يلعبون مع فريقهم المعتاد أو أشخاص تعودوا عليهم داخل إطار اللعبة، حيث يتحدثون ويضحكون معهم .لكن، لوحظ أن بعض الأعضاء اختلفت غايتهم عن البقية؛ فقد كانت غايتهم الرئيسية قضاء وقت ممتع من خلال تحقيق الفوز أو تحقيق عدد كبير من القتل في اللعبة. وإذا لم يتحقق ذلك، فإن ذلك يعكر مزاجهم حتى خارج اللعبة.

✓ ومن هنا نرى أن استخدامات و الإشباعات الأفراد تختلف حسب الحاجة الشخصية لكل فرد وحسب الحالة النفسية للأفراد و كذلك اعتبرو محيط اللعبة مكاناً للهروب من المشاكل والتنفيس* عن الضغوطات اليومية او حاجة الفرد الى التآلف بمعنى حاجة الفرد للإرتباط بغيره والإحساس بالمواساة وأن محيط اللعبة الإفتراضي عبارة عن عالم آخر وبيئة مختلفة يتم اكتساب المعارف فيها وأن ما يتم التأثر به داخل اللعبة ينعكس خارجها سواء بالسلب أو الإيجاب هذا مايعرف في علم النفس بالإحساس

*التنفيس: تخفيف التوتر النفسي الناشيء عن الصراع المكبوت ، أو التخلص منه.

المتخلف أو * after sensation هو امتداد الإحساس فترة من الزمن بعد زوال المثير اي أن مايشعر به الفرد داخل اللعبة يستمر معه حتى بعد الخروج منها ولكل فرد هدف داخلي بمعنى حالة الإشباع التي يرمي الكائن الحي الى تحصيلها أو الإشباع الذي يريد اللاعبين الوصول اليه أو تحصيله من خلال الدخول للعبة.

*الإحساس المتخلف: لإحساس المتخلفafter–sensation امتداد الإحساس فترة من الزمن بعد زوال المثير. أو "after sensation"بمعنى الإحساس المتبقي أو الإحساس بعد، فإنه يشير إلى الإحساس الذي يستمر بعد انتهاء التحفيز الأولي. يُمكن أن يشمل هذا الإحساس المتبقي الشعور.

إنعقاد الجلسة الثالثة و تجاوبات الأعضاء:

الأعضاء	هل تلعبون مع أفراد تعرفونهم ضمن محيطكم الإجتماعي أو أشخاص تعرفتم عليهم من خلال وأثناء اللعب؟	كيف ترون أن اللعبة أثرت على تفاعلكم مع محيطكم الخارجي؟	خلال خوضكم للمعارك في اللعبة ماشعوركم عند مواجهة حالة الفوز أو الخسارة؟	هل سبق وأنفقتم المال على اللعبة؟	تثير اللعبة العديد من انفعالات اللاعبين في نظركم ماهي مسببات هذه الإنفعالات؟
ل1:منال	دائما ألعب مع أختي ،لكن في البداية عندا شاهدت أقاربي يلعبون اللعبة كنت أدخل معهم للعب لكن لم أفضل اللعب معهم،وكذلك بحكم أن لدي مدة طويلة لاستخدامي للعبة تعرفت على العديد من الأشخاص من خلال لعبي مختلفي الجنسيات.	أثرت اللعبة في محيطي الخارجي وقت الكونكر*لأنها تحتاج اللعب المستمر في أوقات و ساعات طويلة مختلفة في اليوم الواحد لمدة ثلاث أيام متتالية لهذا تكون هذه الفترة فترة عزلة بالنسبة الي على العالم الحقيقي حتى أصل التصنيف*،لكن أغلب الوقت لا أخل الى اللعبة بشكل يومي خاصة في فترة الدراسة أو عند السفر أو الجمعات العائلية أنسى أمر اللعبة.	ان كنت مع فريق قوي في اللعب وأكون السبب في خسارتهم أخرج من الفريق و اللعبة بشكل كلي حتى أنني أشعر بالذنب والحرج منهم وأشعر أنني كنت أتحمل مسؤلية فوزهم أو خسارتهم وفي حالات الخسارة بشكل متكرر أفقد الشغف باللعب وكذلك أحس بالغضب في داخلي ،و في حالات الفوز أشعر أنني ملكت اللعبة أشعر بالفرح الشديد و الإحتفال مع الفريق في ردهة الإنتظار و ألعب حتى وأنا مرتاحة.	بحكم أن بداياتي مع فريق كان شاحن المواسم كلها وأنا الوحيدة التي كنت لا أملك ثياب جميلة ولا أسلحة وكل ما أدخل مع أفراد يطردوني بحكم أنني لا أملك ملابس وأشياء غالية يدعونني بالبوت*، في أحد الأيام شحنت موسم واحد وأعجبتني الإمتيازات الموجودة وأغرتني الكافاءات و الأزياء وكنت أملك نقودي الخاصة مصروفي من والداي كنت أشحن به في اللعبة بشكل مستمر و لا أعتبرها تبذير كنت أستمتع بها و سعيدة بها رغم أنها كانت مبالغ كبيرة قليلاً.	أكثر شئ يسبب الإنفعال بالنسبة الي الغدر عنما يغدرك أحد في العشب وغيرها وكذلك عندما يرمي عليك أحد من فريقك قنبلة حتى و ان كانت بالخطئ هذا قد يسبب الكثير من المشاكل بين أفراد الفريق كل الفريق بدء يقول كلام بذئ حتى المحترم فيهم ونطق بكلام بذئ، مرة في فريقي رميت قنبلة بالخطأ فريقي لم يلعب معي لمدة أسبوع ومن الغضب أحسست أني سأرمي هاتفي على الحائط .
ل2:مروى	أنا ايضاً مثل (ل1)كنت ألعب مع أحد أقاربي في البداية ومن ثم تعرفت على أشخاص من اللعبة و عرفوني بجموعات مسنجر وفايسبوك يضموا الكثير من الفتيات من ولايات مختلفة لا نعرف بعضنا البعض .	من جهتي أنا لم تأثر لأنني أغلب الوقت الذي العب فيه يكون وقت فراغ أو في اليل لست دائما داخل اللعبة لي بشكل يومي أحياناً لا أدخل للعبة بالأسبوعين أو شهر كامل ،وليس لدي ادمان اللعب أحياناً تناديني أمي أخرج في منتصف المباراة .	في حالات الخسارة في بداية اللعب عنما أخسر في الدقائق الأولى للمباريات لا أكترث للأمر،لكن في الدقائق الأخيرة عندما يتبقى الا ثلاثة أو أقل وكنت قريبة من الفوز وأموت أشعر بالضيق الشديد ويمكن أن نغير نمط اللعب الى الساحة*أو أحياناً أخرج من اللعبة.أما في حالة الفوز طبعاً سأشعر بسعادة وحتى أعيد اللعب لمدة أطول.	لم أشحن ابداً طول فترة لعبي لغاية الأن شحنت الموسم فقط مع صديقتي بمبلغ قليل يعني و موسم واحد فقط و لم أنفق من غير ذلك أبداً. وليس لدي مشكلة مع من يشحن لاكني لا أفضل أن أخسر نقودي على لعبة. أفضل ان اشتريهم أشياء تنفعني في حياتي الواقعية . و أخاف اعتزال اللعبة و أندم على النقود المصروفة فيها. يوجد من يستبدلون الحسابات بسيارات حقيقية و بطاقة فيزا فتصبح اللعبة كمدخولهم الخاص خاصة في دول الخليج.	كما قالت (ل1)رمي القنابل بالخطأ أكثر شئ يسبب المشاكل بين اللاعبين ،في مرة كنت ألعب ديو*مع واحدة و لم أكن أستطيع التحكم بالقنبلة ففجرتها وجرت نفسي معها بالخطأ خرجت من اللعبة و حذفتني من اللعبة. وكذلك ضعف الإنترنت في وسط المباراة يسبب لي موجة هلع تجعلني أدعي أنني لم أمت حتى تعود الأنترنت ،أحياناً حتى اضطر الى الصراخ على اخوتي لتخفيف استخدامها كي أعود الى المباراة.

ل3:فرح	ألعب مع أشخاص تعرفت عليهم ضمن نطاق اللعبة كما أنني بدأت اللعب مع شخص أعرفه من محيطي الإجتماعي (خطيبي)ثم اختلفت أوقاتنا في دخول للعبة بحكم عمله لهذا تعرفت على أشخاص ضمن محيط اللعب مثل (ل2) من ولاية أخرى ولا أعرفها شخصيا لكني تعرفت عليها من اللعبة.	نعم أتفق مع (ل2) لا أدخل اللعبة بشكل يومي ،ولكن لا أنكر أنني اذا دخلت الى اللعبة تأخذ نصف تركيز لانني اذا كنت في مباراة على عكس (ل2)لا أستطيع الخروج الا اذا تعرضت للقتل وهذا ما يجعل والدتي أغلب الوقت توبخني خلال اللعب.	من المؤكد في حالة الفوز تغمرني السعادة و أكمل اللعب مطولاً،وفي حالة الخسارة أشعر بالقلق و الضيق خاصة اذا كان فريقك يلعب جيداً أشعر بالظلم يعني أنني كنت أستحق ذلك الفوز.	انا حقاً لست مهتمة بالشحن و لا أعرف كيف بصراحة أعتبرها تبذير واللعبة تافهة جداً ليست بتلك الأهمية لكي أصرف نقودي عليها و خاصة أن اللعبة لا تفيدني بشئ في الواقع كي أخسر نقودي عليها الا الذين يعتبرون اللعبة وظيفة مثل الستريمرز و الذين يبيعون الحسابات الى أفراد أخرين ارى أنهم يستفدون من شحن الحساب لان اللعبة جعلت لهم مدخول آخر.	عندما أسقط ولا يأتي أحد لإنقادي وكانت هناك فرصة لإنعاشي و يتركني للموت أشعر أنني أريد قتله في الحياة الواقعية حتى أني أغلق المايكروفون وأقول كلام بذيء بيني وبين نفسي.
ل4:مبسو	بالنسبة الى أنا أيضاً مثل (ل3)العب مع أفراد تعرفت عليهم من اللعبة من جنسيات عربية مختلفة(ليبيا-مصر..)لا أعرفهم واقعياً،ولدي فريق اخر ايضاً العب معه أحياناً تعرفت عليهم من محيطي في الجامعة ومن نفس قسمي ،حيث عرفوا بالصدفة انني ألعب ببجي في وقت الفراغ وأضفتهم في اللعبة لكني قليل ما ألعب معهم.	في بداياتي كنت ألعب في اي زمان ومكان خاصة مع فريقي المعتاد لمدة 5 الى 6 ساعات متواصلة،وصلت لمرحلة عدم الأكل أو شرب و لا أتكلم مع أحد طيلة تلك الفترة حتى عائلتي لاحظت هذا الأمر حتى وقت الدراسة كنت أخرج من الحصة الدراسية كي العب اللعبة خاصة مع المسابقات وغيرها ومن ثم كنت في مرحلة البكالويا كنت أحتاج الى الدراسة وللنجاح فعتزلة اللعبة لمدة عام و عندما عدت كنت قد فقدت الشغف ولا أدخل يومياً الا قليل ، أيضاً أصل لمرحلة الإدمان ايضا عند لعب علة الكةنكر في يحصل لي مثل (ل1).	مع فريقي المعتاد اذا خسرنا في أكثر من مباراة نغير اللعب الى الغرف * و نكون في مزاج سئ جدا من الخسارة في المباراة حتى أننا لا نتكلم كثيرا أو نغلقوا الميكروفون ،أما في حالات الفوز كل من في الفريق يصبح مستمتع ويضحك ويتكلم في العديد من المواضيع المختلفة ونلعب لمدة طويلة جداً.	لم أكن أصرف على اللعبة قط الى غاية حصولي على منحة الجامعة أصبحت أستغلها في شحن اللعبة ولكن بعد تطور لعبي أصبحت أشارك في المسابقات و السكريمات و الفعاليات في التيليغرام و فايسبوك و أربح بشكل مجاني. و في الحقيقة شحن النقود في اللعبة يتحول الى ادمان بعد مدة كما قالت (ل1) تغريك الإمتيازات الموجودة في اللعبة .يصبح شحن لا ارادي . من رأي كل فرد حر في قراراته.	في بداياتي ايضا لمكن أفرق بين سموك و القنبلة عندما يطلب فريقي مني رمي سموك كنت أرمي قنبلة فكل الفريق يسب باللهجة المصرية . وكذلك من يغش خلال المباراة او يستعمل (غليتش)* هذا أحد أسباب إنفعالي أو ضعف الأنترنت تفسد جودة اللعب بشكل كبر.

ل5:أسامة	نلعب عادة مع أفراد من نفس الولاية و البلد لكن تعرفت عليهم من خلال اللعبة لم أكن أعرفهم من قبل الا من خلال اللعبة لعبت معهم ووجدت أنهم متواجدون ضمن محيطي الإجتماعي فأصبحوا أصدقائي في الواقع وفي اللعبة.	وصلت الى مرحلة العزلة خاصة في بداياتي والأن أيضا قليل ما أتفاعل مع الأفراد خاصة اذا دخلت الى اللعبة ولكن في الضروف أو دراسة اتجنب الدخول من الأساس للعبة كي لا أفقد تركيزي مع محيطي الخرجي.	عند الفوز أشعر بالفرح لكنني عادة لا أهتم بالفوز أو الخاسرة أكثر ما أهتم له هو عدد القتل في المبارات الواحدة من 10 فما فوق حتى بعد الإنتهاء من اللعب يبقى مزاجي جيدا طول اليوم و اذا كانت خسارة مع عدد قليل من القتل يعكر مزاجي داخل وخارج اللعبة.	نعم أنفقت للأسف مبلغ يقدر ب 1000دج لشحن الموسم وأدركت أن كل المميزات التي كنت أريدها من اللعبة تحتاج مبلغ أكثر من هذا وأن شحن الموسم ليس به مميزات تختلف عن اللعب العادي لهذا ندمت أنني شحنت رغم أن المبلغ كان نوعاً ما يعتبر قليل. لكني لا أملك مشكلة مع من ينفق نقود على اللعبة اذا كان من صناع المحتوى (ستريمرز) لديهم دخل بفضل لعب اللعبة .أما انسان عادي ارى أنه مبذر.	هو الموت قبل أعضاء الفريق أو في بداية المباراة تشعر انك ليست لديك فائدة في اللعبة. أكثر مايثير انفعالي تركك للموت وعدم مساعدتي و سرقة هدفي هنا يصبح فيها قذف وشتم واذا كان أمامي كنت لأضربه في الحقيقة.
ل6:هاني	أغلبية الذين العب معهم أصدقائي من محيطي الإجتماعي .	لم تأثر بشكل كبير لان اللعبة ليست مهمة لتلك الدرجة رغم أنني اذا دخلت مباراة ولبست السماعة قد أفقد التركيز في محيطي الخارجي لكن أغلب الوقت أدخل الى اللعبة في أوقات الفراغ عندما لا يكون أفراد حولي أو يكون لدي مشاغل و اذا كن في مباراة و تمت مناداتي لا أخرج حتى أكمل المباراة أو أتعرض للقتل.	عند الفوز أحس أنني ملكت اللعبة في ذلك اليوم أحس أنني قائد اللعبة خاصة اذا كان الفوز مع العديد من القتل من 8 فمافوق كما قال (ل5)حتى بعد الخروج من اللعبة تبقى نسبة السعادة مرتفعة حتى في محيطي الخارجي . عند الخسارة لا أهتم مادمت حققت نسبة قتل كبيرة، لكن الفوز بدون القتل كثير و الخسارة نفس شئ و أشعر بالقهر و الغضب طول اليوم الي لانني كل ما أهتم به هو القتل.	أنفقت مبلغ لكن مبلغ قليل جداً لأنني كنت قد ربحت من اللعبة مبلغ و أكملت نصفه عن طريق الشحن والذي كان يقدر ب400 دج فقط لأشحن به الموسم. لن أكررها لأنني لا أهتم كثيرا بهذه الامور . كما أنني أتفق مع (ل5) ففي فكرة صناع المحتوى حيث أنه ماينفقه على اللعبة يعود اليه، أما فرد عادي فأرى أنه من التبذير حتى لو كان غني أعتبره غباء.	بالنسبة الى أكثر مايسبب انفعالي هو عند السقوط نوك* و فرد من فريقي يتركني أموت قد يقع فيها سب و شتم . يمكن أن تصبح هناك ضغينة بيننا.

✓ **وصف وتحليل نقاشات الجلسة الثالثة:**

دارت الجلسة الثالثة حول مجموعة من الأسئلة التي تتناول الجانب النفسي والاجتماعي، وتأثيرات اللعبة النفسية والاجتماعية على الأعضاء. تضمنت الجلسة خمسة أسئلة تتعلق بالعلاقات الاجتماعية، والجوانب المادية والمالية للعبة، وأيضًا بعض الأسئلة حول التأثيرات النفسية مثل مسببات الانفعالات والمشاعر التي تنشأ من خلال اللعب.

بدأت الجلسة بطرح أسئلة عن الأفراد الذين يلعب معهم الأعضاء. أوضح معظم الأعضاء أنهم يلعبون مع أشخاص افتراضيين. رغم أن بعض الأعضاء بدأت تجربتهم في اللعب مع أشخاص من حياتهم الواقعية، إلا أنهم لم يستمروا في اللعب معهم بعد تعرفهم على أشخاص آخرين داخل محيط اللعبة .

كما أقر أغلب الأعضاء أنهم تعرفوا على أشخاص أثناء اللعب وأصبح هؤلاء جزءًا مما يعرف بفريقهم الدائم. وأشار بعض الأعضاء إلى أن اللعبة ساعدتهم في التعرف على أفراد ضمن محيطهم الاجتماعي الواقعي لم يكونوا ليتعرفوا عليهم لولا اللعبة.

أما عن التأثير في محيطهم الاجتماعي، فقد لوحظ أن أغلب الإجابات تشير إلى أن اللعبة لم تؤثر بشكل كبير عليهم لأنهم لا يتعرضون لها بشكل يومي ويقتصر استخدامها على أوقات الفراغ فقط. ومع ذلك، أشار بعض الأعضاء إلى أن الرغبة في إنهاء المباراة، التي غالبًا ما تستغرق وقتًا طويلاً ما لم يتم قتلهم مبكرًا، قد سببت لهم عزلة مؤقتة لمدة ثلاثة إلى أربعة أيام متتالية، خاصة عند السعي لتحقيق تصنيف عالٍ مثل "الكونكر."

كما أفاد بعض الأعضاء أنه بالرغم من عدم اللعب بشكل يومي أو مستمر، فإن الدخول في المباراة يستهلك كامل تركيزهم داخل اللعبة، مما يجعلهم يفقدون الإحساس بمحيطهم خلال فترة اللعب. وأضاف العديد من اللاعبين أنهم وصلوا لمرحلة الإدمان على اللعبة، خاصة في بداية تعرفهم عليها.

ما أثار انتباهي أن أغلب اللاعبين في حالة الفوز يشعرون بالسعادة لفترة طويلة حتى بعد انتهاء اللعبة والخروج منها. تم وصف هذه المشاعر من قبل الأعضاء بالفرح والسعادة، حيث يشعر البعض بأنهم قد امتلكوا اللعبة ويشعرون بالراحة والاعتزاز .أما في حالة الخسارة أو الموت، فإن اللاعبين غالبًا ما يشعرون بالغضب. تنعكس حالة الخسارة على أجواء اللعب المحيطة بهم، حيث يعبرون عن مشاعر القلق والحزن والغضب والضيق والظلم وفقدان الشغف. لاحظت أيضًا أن بعض الأعضاء يتحملون مسؤولية الفريق كاملة عند اللعب، فيشعرون بأنهم كانوا سبب الخسارة، ويعبرون عن شعورهم بالحرج أمام باقي الفريق.معظم الأعضاء يعبرون عن العديد من المشاعر سواء في حالة الفوز أو الخسارة، وهناك من لا يهتمون بهذا الجانب بل يركزون على عدد القتلات التي يحققونها خلال فترة اللعب. فإذا كان عدد القتلات أقل من 8 أو 10، يتعكر مزاجهم طوال اليوم.

كما أن جميع الأعضاء أنفقوا النقود على اللعبة، وقد اختلفت المبالغ حسب الحاجة والقدرة المادية للأفراد. أشار الأعضاء إلى أن اللعبة هي التي تدفعهم لإنفاق المال، خاصة من خلال الامتيازات والعروض داخل اللعبة. مع ذلك، اتفق الغالبية على عدم تكرار تجربة الشحن، معتبرين أنها تبذير للمال. على الرغم من ذلك، يرى بعض الأعضاء أن شحن النقود كان في مصلحتهم ولم يندموا على تلك التجربة، مؤكدين أن من ينفق مرة على اللعبة سيستمر في ذلك.

تعددت أسباب الانفعالات من عضو إلى آخر، وكذلك اختلفت طريقة التعبير عن هذه الانفعالات من فرد لآخر. أكد الأعضاء أن اللعبة تسبب العديد من الانفعالات السلبية، مثل السب والقذف والشتم، وأحيانًا الخروج من اللعبة أو حتى حذف شخص بسبب خلاف تافه. البعض أشار إلى أنهم قد يشعرون في لحظات الانفعال برغبة في رمي الهاتف أو التفكير في ضرب أو قتل الشخص في الواقع.

✓ هنا الاحظ أن للعبة تأثير نفسي واجتماعي على كل من يتعرض لها حتى لوكان بنسبة بسيطة ،جعلت اللعبة جميع الأفراد يتعرفوا على أشخاص جدد في محيطهم الإجتماعي وخارجه و تكوين صداقات جديدة لكن هذا يبقى لنمط الشخصية كما أن أغلب الأفراد تكونت لهم بما يعرف بالثنائي الإجتماعي* أو الثنائي الثقافي وهو أن يكون الشخص متفاعل في كلا المجتمعيين والبيئتين وكذلك يطلق عليها بالمتوازن الرقمي* ،لكن في بعض الحالات خلقت جانب اللامبلاة و يعرف في علم النفس أنه عدم التأثر بالمواقف التي تثير الإنتباه فبرغم أنهم صرحوا أنهم يلعبون بساعات مستمرة وطويلة حتى لو لم تكن يومية . وكذلك فترة الإنعزالية المؤقتة* أو كذلك في حالات الفوز أو الخسارة قد لا يصل معضم الأفراد الى الرضا مما يجعلهم يكررون اللعب أو الخروج من اللعبة كذلك

وكما تم ملاحظة أن هناك عامل مشترك بين جميع الأعضاء هو النشوة المحققة من الفوز في المباريات والتي يستمر تأثيرها حتى بعد زوال المثير أي حتى بعد الخروج من اللعبة وهذا قد يؤثر على الأجواء المحيطة بهم خارج اللعبة ، كما أن بعض الأعضاء أقروا أن نسبة القتل في اللعبة تسبب بما يعرف في علم النفس بالتفاخر أوحالة من الرضا فلهذا في حالة الخسارة أو عدم تحقيق نسب عالية من القتل تسبب لهم موجة احباط تستمر معهم حتى بعد زوال المثير.

وكذلك الشعور بالعجز لعدم تحقيق الفوز فاللاعب يشعر بعدم تحقيق هدف أو عدم القدرة على أداء وظيفة ما وكذلك يطلق عليه بالقهر الداخلي* اي ضغط لاشعوري ينتج عن عدم تحقيق رغبة ما .

---

*في علم النفس، الفرد الذي يوازن بين مجتمعين في نفس الوقت يُطلق عليه مصطلح "الشخص ثنائي الثقافة(Bicultural Individual) "، أو يُمكن أيضًا وصفه بأنه "متعدد المجتمعات أو "متعدد الانتماءات يُستخدم هذا المصطلح لوصف الأفراد الذين يتقنون أو يتبنون عناصر من اثنتين أو أكثر من المجتمعات هؤلاء الأفراد يمتلكون مجموعة من القيم والمعتقدات والممارسات من كل من الجماعتين التي ينتمون إليها، ويكونون قادرين على التكيف فيها.

*الفرد الذي يوازن بين المجتمع الافتراضي والمجتمع الواقعي يمكن وصفه بمصطلح "المتوازن الرقمي (أو "المواطن الرقمي". يُشير هذا المصطلح إلى الشخص الذي يمتلك المهارات والقدرات اللازمة لاستخدام التكنولوجيا الرقمية بشكل فعّال وفعال، ويندمج بين الحياة الواقعية والحياة الافتراضية.

* الفترة الانعزالية المؤقتة حسب علم النفس والإجتماع تشير إلى فترة قصيرة من الزمن يختار فيها الشخص أو يحتاج إلى الانعزال عن العالم الخارجي والبقاء وحده لفترة محددة. يمكن أن تكون هذه الفترة لأسباب مختلفة،اما بالمفهوم العام الفترة الانعزالية المؤقتة من العالم الحقيقي إلى التكنولوجيا تشير إلى الحاجة للانعزال عن العوامل الخارجية في الحياة الواقعية، مثل الضجيج والضغوط والمسؤوليات، من خلال الاستمتاع بالتكنولوجيا والتفاعل مع العالم الافتراضي لفترة مؤقتة. قد تكون ناتجة عن الحاجة للاسترخاء والهروب من ضغوط الحياة اليومية.

*وفقًا لكارل يونغ، القهر الداخلي هو مفهوم يشير إلى تجربة الفرد لضغوط داخلية ناتجة عن تضاربات بين جوانب مختلفة من الذات.

كما أن الأعضاء لديهم سهولة الإنفعال أو قد تكون تكونت لهم من خلال تكرار التعرض للمثيرات مما أدت الى الحاجة للتنفيس الإنفعالي(emotionalrealse)* التعبيرعن الإنفعال بعد مدة من محاولة قمعه .ويختلف هذا الإنفعال حسب شدة المسببات وحول الحالة التي يكون فيها الشخص أي أن هناك علاقة ارتباطية بين المثير(مسبب الإنفعال قد يكون الغدر القتل ..) والإستجابة (سب شتم –رغبة مكبوتة وغيرها).

كما أن انفاق النقود على اللعبة ماهو الا سلوك تعويضي* لتحقيق رضا جزئي وهو الرغبة في التميز أو استجابة لإغراءات اللعبة فقط .

*مفهوم الإفراج العاطفي (Emotional Release) لا يُنسب عادة إلى عالم نفس محدد بل هو مفهوم يتم استخدامه في عدة تقارير ودراسات نفسية. يتعلق هذا المفهوم بعملية تحرير العواطف المكبوتة أو المكبوتة داخل الشخص.يتمثل الهدف من الإفراج العاطفي في التعبير عن المشاعر والعواطف بطرق مختلفة .

*السلوك التعويضي (Compensatory Behavior) يشير إلى السلوك الذي يتبعه الفرد لتعويض أو تعديل نقص أو عيب في الذات أو القدرات. يتبع الأشخاص سلوكًا تعويضيًا عندما يشعرون بعدم الكفاءة أو النقص في مجال معين، ويحاولون تعويض هذا النقص من خلال استخدام مهارات أو استراتيجيات بديلة.

انعقاد الجلسة الرابعة وتجاوبات الأعضاء:

الأعضاء	هل تستخدون لهجتكم المحلية أثناء اللعب ام اكتسبتم لهجة اخرى؟	كيف يتم التفاعل مع الأحداث داخل اللعبة التي تمثل ثقافات و ديانات مختلفة؟	هل تستخدمون جميع الأزياء والمثكات في اللعبة بغض النظر عن اختلافها عن ثقافتكم وقيمكم؟	من خلال تواجدكم في اللعبة هل واجهتم تصرفات وألفاظ غير لائقة؟	رأيكم حول اختلاط الجنسين في فريق واحد؟
ل1:منال	فريقي الأولي كان مصري الجنسية حاولت في البداية التكلم بلهجتي المحلية ولم يفهم أحد شئ بحكم أن لهجتي تعتبر صعبة ولم أكن أعرف كيف أتحدث بالمصري أو أي لهجة أخرى لكنني أفهمها مع مرور الوقت بحكم أنني ألعب معهم لمدة طويلة اظطررت الى اكتساب لهجتهم بطريقة لا ارادية للتواصل معهم وكذلك أصبحو يعرفوا كلمات باللهجة الجزائرية رغم أنها قليلة لكنهم أصبحوا يستعملونها عند دخول اي لاعب جزائري معنا في الفريق و مع مرور الوقت اكتسبت اللهجة المصرية و السورية والعراقية.	ليست لدي مشكلة مع فعاليات الكريسماس أو الفعاليات المختلفة عن ديني لأنني أعتبرها لا تمس بديني عند المشاركة فيهم لا أنظر لها من جانب سلبي أستطيع التفريق بين الصواب والخطأ اذا شاركت يكون من أجل الهدايا وغيرها لن أقوم بطقوسهم أوتغيير ديني لهذا أشارك في كل الفعاليات وكذللك اللعبة مهتمة جدا بالعرب والثقافة العربية من خرائط وأعياد وغيرها ورمضان لكل دول العالم.	يوجد ملابس عادية حتى لو كانت تختلف قليل عن قيمي ليس لدي أي مشكلة لانها دمية لكن عندما يكون الفريق مختلط ألبس لباس عادي أما مع فريق كله اناث ألبس ماأريد بصراحة وأرى ان الملابس تمثل شخصية اللاعب	تصادفني فقط في الطائرة أو عند اللعب مع العشوائي، خاصة عدما يعرفون أك أنثى و في الشات المحلي والعربي أيضا تصادفني ألفاظ وتصرفات غير لائقة خاصة من الرجال .	ليست لدي مشكلة في اللعب مع ذكور لكن وفق الإحترام غايته اللعب حتى عند اللعب لوقت متأخر تبقى ضمن نطاق اللعبة و أحياناً نتكلم في مواضيع مختلفة حول الدراسة أو الثقافات وغيرها كل ذللك في نطاق الإحترام.
ل2:مروى	أنا استخدمي لهجتي المحلية ولا أغيرها ابداً حتى عندا ألعب مع أشخاص من جنسيات اخرى لا أغير لهجتي ابداً حتى لو لم يفهمو ما أقول فألجئ الى أصوات اللعبة ولا أفضل تغيير لهجتي لأنني لا أشعر بالراحة للتكلم بلهجة أخرى كذلك عند الشتم باللغة الجزائرية لا يفهموني لهذا أستخدمها ولا أشعر بالذنب .	بصراحة أتفاعل معهم اذا كان مود جميل والفعاليات جميلة و تصميم الأشياء فيها بشكل رائع أتفاعل معهم مثل حدث الفلانتين وحدث الفراعنة ،حدث الهالويين بصراحة لا أضع في بالي أنها مختلفة عن قيمي وعاداتنا لأنها في الأخير مجرد لعبة .	عادي أرتدي كل الأزياء المهم أن شكلها يعجني أنا.	نعم خاصة عندما ألعب مع لاعب مغربي أو يرمون القنابل عندما يعرفون أنني جزائرية الجنسية. الألفاظ البذيئة تبدأعند الصعود في الطائرة ألفاظ بذيئة بدون سبب من أشخاص أخرين. وأيضا من العشوائي وأغلب الوقت أرد عليهم بالمثل لا أستطيع تحمل الإهانات.	أغلب الوقت ألعب مع اناث ولكن ليست لدي مشكلة في اللعب مع جنس الأخر اذا كان محترم ولايصدر منه اي تصرف فالأمر عادي بالنسبة لي.

ل3:فرح	عن نفسي عندما لا يفهموني لهجتي أغلق المايكروفون وأستعمل صوت اللعبة ولكن اذا اظطررت للتكلم معهم عند الحاجة أستعمل اللهجة المصرية لأنها مفهومة لأغلب الدول العربية لأنني اذا تكلمت باللغة العربية الفصيحة قد يبدو الأمر جد غريب.أحياناً أستعمل الشتائم المصرية (ياواطي ،ياوقح،ياواد ،ياقليل التربية..) خاصة اذا قاموا بشيء سيء ضدي.وأيضا تعلمت القليل من اللهجة المغريبية (ياعشيري ،دابا)	نعم عادي أنا همي الوحيد هو اللعب لكن أحيانا لا يعجبني شكل المود داخل اللعبة مثل مود رأس السنة الصينية التصمايم والأشياء كانت مزعجة لهذا لم أتفاعل معها.	أنا ايضاً مثل (ل1) عندما يكون الفريق كله ذكور أرتدي لباس غير فاضح وأغلب الوقت أرتدي لباس غير فاضح. أرى ايضا أن كل شخص يمثل نفسه من خلال شخصية اللعبة.لانك أنتي من تلبسيها وأنت التي تختاري نوع وشكل اللباس.	أحياناً عندما أدخل مع فرد عشوائي هناك من يشتم على أقل الأسباب فأفتح الميكروفون وأرد عليه وأحياناً أخرج من المباراة وعادة تكون في العشوائي أو في الطائرة . وغايتهم الإستفزاز.	العب مع فريق مختلط أو مع الجنس الآخر ليست لدي اي مشكلة المهم أنه يلعب بطريقة جيدة يتكلم بأسلوب محترم لايخرج عن نطاق اللعبة،لكنني أفضل اللعب مع البنات لأنني أحب أن أخذ راحتي في الكلام واللعب.
ل4:ميسو	أنا أيضا مثل (ل1) فريقي مختلط ولا يفهمون لهجتي المحلية لهذا أستخدم اللهجة المصرية التي تعتبر مفهومة لجميع الدول العربية أغلب الوقت وخلال اللعب وكذلك اكتسبت القليل من اللهجة السورية والليبية وأيضا اكتسبوا اللهجة الجزائرية رغم لكن أخذ منهم ذلك وقت جد طويل على عكسي.	أنا أتفاعل معهم واحب الفعاليات والأحداث داخل اللعبة خاصة الأزياء والإطارات ،حتى ان الفعاليات الخاصة برمضان والأعياد أو الخاصة بالعرب جميلة جدا والألوان رائعة و الهدايا مميزة . وكذلك هم لا ينشرون الأديان والمعتقدات بشكل مباشر هم فقط يغيرون الديكور أو يعرضون بعض الأزياءات	أنا لا أتهم أرتدي حتى لباس سباحة بالعكس الأشياء التي لا أستطيع أن أرتديها في حياتي الواقعية ألبسها للدمية في اللعبة لأنها في الأخير مجرد دمية بالنسبة الي .	تصادفني في العشوائي أو في طائؤة مثل بقية الأعضاء و أتفق مع ل1 فعند معرفة أنك أنثى يصلون لمرحلة الوقاحة و الشتم والقذف،والإستفزاز،أ غلب الوقت أرد لا أستطيع الصمت خاصة اذا قصدني أنا .	ليت لدي مشكلة في اللعب مع فريق مختلط أو كل الفريق ذكور وأنا بنت ليست لدي مشكلة كله داخل نطاق الإحترام وعدم تجاوز الحدود كله في حدود اللعبة . حتى لو لم نتكلم على اللعبة تكون المواضيع تثقيفية وأفكار مختلفة بطريقة محترمة.
ل5:أسامة	أستخدم لهجتي المحلية لكن عند اللعب مع أشخاص من مناطق أخرى أحاول أن أوصل لهم المعلومة بلهجتهم مثل ماقالوا باقي الأعضاء أن اللهجة الجزائيرية تعتبر صعبة نوعاًما.مع مرور الوقت اكتسبت اللهجة المصرية.	أغلب الوقت أتفاعل مع هذه الايفنتات خاصة اذا كان الحدث فيه مكافاءات وهدايا يوجد حدث في المواسم السابقة عن الديانة البوذية يجعلونك تسجد لتمثال بوذا ليعطيك لوت مميز فأغلب اللاعبين يسجدون له في البداية كنت رافض للفكرة لكن احياناً أحتاج للوت لهذا اظطر لإستخدامه ولكن تلقت اللعبة الكثير من الشكوى من الكثير من اللاعبين العرب والمسلمين.	نعم أستخدمها ليست لدي مشكلة لكن الان اخترت لباس دائم يميزني في اللعبة. لكن اذا تحدثنا على نوع الأزياء أنا لا أهتم بصراحة يمكن اذا كان يلعب واحد صغيرأو في السن أو قاصر يمكن اعتبار أن الملابس فاضحة لكن من في سني أو من جهتي لا أركز ابداً في نوع وشكل الملابس.	خاصة كما قال (ل1) عندما تدخل احداً من العشوائي أو المحداثات المحلية والعربية أو من الطائرة وأحيانا أرد عليهم بكلام بذيء اذا كنت وحدي أي مع أشخاص لا أعرفهم وكذلك أحياناً قد تصدر مني بعض الكلمات مع أصدقائي المقربين أو هم من يقولون ومع ذلك تبقى بنية المزاح.	يمكن في حالات العب في فريق مختلط لكن أفضل اللعب مع فريق كامل من جنس واحد لأخذ راحتي كذلك الذكور يلعبون أحسن ،البنات لعبهم فوضوي والعب فقط مع الجنس الآخر الا اذا كنت أعرفها أويعرفها أحد من أعضاء الفريق. لكن لا أحبذ اللعب مع البنات من العشوائي.

لـG: هاني	أستخدم اللهجة المحلية مع كل الجنسيات الا اذا اظطررت الى ايصال معلومة في مرة كنت العب مع هندي لايفهم اللغة العربية وأنا كنت أحتاج مساعدة فتكلمت باللغة الإنجليزية.وحتى بين الولايات الجزائرية اكتسبت اللهجة الوهرانية تعلمت منهم كلمات جدد.	أنا أتفاعل مع الفعليات بصراحة و خاصة الفعاليات التي لها جانب من الثقافة العربية مثل ايفنت الفراعنة ورمضان أحس بالانتماء في اللعبة والتقدير خاصة وان اللعبة أجنبية.	بالنسبة الي ألبس لباس يكون ضيق على جسم الشخصية فعند الاختياء لا يظهر اي جزء من الشخصية،ولكن اي لبس لا يهم لأنني من رأيي لايهمني بصراحة لأنها في الأخيرة تبقى لعبة ولا أستطيع ان أفرض رأيي على الأخرين اذا كانت بنت تلعب وألبست الشخصية ثياب فاضحة لاأستطيع ان أتدخل في من الأحسن لاأهتم للموضوع من الأساس.	أكيد تواجه جميع اللاعبين قد تكون منا أو من لاعبين أخرين خاصة وأن هناك الكثير من الاشياء المستفزة في اللعبة والأشخاص ودائماً ماتواجهني هذه التصرفات من الأطفال الذين سنهم يكون تحت 16سنة أو مع أصدقائي المقربين لكن مع أصدقائي لاتكن بنية الإساءة بل المزاح ،لكن مع أشخاص أحترمهم لا أقول كلام بذئ وكذلك كما قال الأعضاء أن مشكلة الكلام الغير لائق والتصرفات تكون غالب من العشوائي أو من الطائرة.	أفضل اللعب مع فريق من جنس واحد (ذكور) لأخذ راحتي،لكن ليس لدي أي مشكلة من فريق مختلط ضمن شروط واحترام وأن لعب الذكر ليس مثل لعب البنات وكذلك البنات فوضويين في اللعب فغالباً لا أفضل اللعب معهم اذا لعب لا أتكلم معهم الا وقت الحاجة.

9

✓ **وصف وتحليل نقاشات الجلسة الرابعة:**

تمحورت الجلسة الرابعة حول مجموعة أسئلة تتناول الجانب الثقافي والقيمي وتأثيراتها على الأعضاء من خلال اللعبة. تضمنت هذه الجلسة خمسة أسئلة أساسية تجمع بين عدة جوانب، منها التأثير اللغوي والديني والقيمي.

بدايةً، اتجهت الأسئلة نحو موضوع اكتساب اللهجات واللغات المستخدمة في اللعبة، وذلك نظرًا لعالميتها وتنوع جنسيات اللاعبين الذين يشاركون فيها من مختلف أنحاء العالم. استنتج الأعضاء من الإجابات السابقة أن الفرق اللعبة عادةً ما يكون متنوعًا ومكونًا من أفراد من بلدان مختلفة، وعلى هذا الأساس، أشاروا إلى اكتساب لهجات أخرى، خاصة اللهجات العربية المتداولة أو اللهجة المصرية التي يجدونها أسهل للتفاهم. كما أوضحوا أنهم يتعاملون مع أعضاء الفرق من الدول المختلفة باستخدام لهجتهم الخاصة، مثل اللهجة (الليبية أو السورية أو المصرية)، بينما اللاعبين من جنسيات العربية الأخرى لا يغيرون لهجتهم الخاصة إذا كانوا يلعبون مع لاعبين من جنسيات تختلف عنهم. ورغم أن اللاعبين من

البلدان الأخرى قد اكتسبوا بعض الكلمات الجزائرية، إلا أنهم لا يعتبرونها سهلة ولا يتعاملون بها بشكل متكرر كما يفعل الأعضاء.

وجد الأعضاء أن الفعاليات المختلفة في اللعبة، التي تحمل طابعًا دينيًا متنوعًا ومتعددًا، ليست مشكلة بالنسبة لهم، حيث لا تتداخل عادةً مع الدين والقيم بشكل مباشر، بل تُعتبر مجرد عناصر تزيينية في اللعبة. ومع ذلك، يرى بعض الأعضاء أن اللعبة قد تُجبرهم غير مباشرة على المشاركة في هذه الفعاليات والأحداث، مثل السجود لبوذا للحصول على اللوت، وأن اللعبة تمنح اهتمامًا كبيرًا لجميع الأحداث والأعياد الحقيقية مثل رمضان وعيد الفطر، وليس فقط الهالوين وعيد الميلاد أي الكريسماس. وقد اعتبر بعض الأعضاء أن اهتمام اللعبة بالعرب يشعرهم بالانتماء، وأن عدم تفاعلهم مع بعض الأحداث لا يكون بسبب الاختلافات العقائدية، بل بسبب عدم اعجابهم بالتصميمات.

اختلف الأعضاء في إجاباتهم حول استخدام الأزياء والمثكات المختلفة عن قيمهم داخل اللعبة. فهناك من ليست لديهم مشكلة في استخدام ولبس أي من تلك الأزياء، فقط لأنها تعجبهم، لا يهم شكلها. واختلفت الإجابات حسب جنس العضو، فالإناث يرون أن ارتداء ملابس مخلة، حتى لو كانت دمية في فريق مختلط، يعتبر قلة احترام وأن الشخصية في اللعبة تمثل اللاعب بحد ذاته. أما الجنس الآخر، فلم يهتم كثيرًا باللباس والأزياء، وأن لكل فرد الحرية، إلا أنه إذا كان اللاعب تحت السن القانوني، يمكن أن تكون له عدة جوانب أخرى.

لقد اجتمع الأعضاء على أن التصرفات والألفاظ غير اللائقة تصادفهم دائمًا وبشكل دائم في اللعبة، خاصة في الطائرة أو العشوائي. وايضًا اختلفت طريقة التعرض لهذه الألفاظ حسب جنس اللاعب، فحسب إجابات الأعضاء الإناث، أنهم يتعرضون للألفاظ والتصرفات بشكل أكبر من الجنس الآخر، خاصة عند معرفة أن اللاعبة أنثى. وأغلب الوقت لا يردون على هذه الألفاظ، إلا في حالات معينة، وعند الرد يردون بمثل تلك الألفاظ. أما إجابات الأعضاء الذكور، فكانت مواجهة تلك الألفاظ والتصرفات تكون من خلال فريقهم المعتاد، وبغاية المزاح، وأنهم يشاركون فيها بشكل عادي

.عبر الأعضاء أن ليست لديهم مشكلة في فكرة الفريق المختلط تحت حدود الاحترام، رغم أن البعض لا يفضل ذلك، لكن ليست لديهم مشكلة في اللعب مع الجنس الآخر.

✓ من هنا نرى أن الأعضاء لديهم القدرة على اكتساب والتوافق مع الثقافات الثانية وذلك بالتفاعل الدائم مع الجنسيات الآخرى ورغم أنهم اكتسبوا لهجات اخرى فإنها تبقى فقط داخل نطاق اللعبة ولاتأثر في الجانب الواقعي وهذا نظرا لإمتلاك الأعضاء adaptive behavior* وهو السلوك الذي يساعد الكائن

*adaptive behavior: يشير إلى مجموعة المهارات والمعرفة والسلوكيات التي يستخدمها الفرد في حياته اليومية للتفاعل مع البيئة المحيطة به والتكيف معها بشكل فعّال. يُعتبر سلوك التكيف مؤشرًا هامًا للقدرة على الاستقلال والنجاح في مجتمع معين. من خلال سلوك التكيف.

الحي في مسايرة البيئة (المحيط الإفتراضي للعبة) فقط فهنا نرى أن استعمال الأعضاء لهجة اخرى الغاية منه التواصل ومسايرة بقية اللاعبين في الفريق أو behavoiradjustive* وهو اكتساب سلوك يتوافق مع تلك البيئة وكذلك يعرف بالمسايرة للجماعة (اللاعبين أو الفريق) الذي يتعامل معها وذلك بسبب المناخ الإجتماعي المحاط به في اللعبة وكذلك تعمل اللعبة على diffusion culture* وهو انتقال ثقافة من مجتمع الى مجتمع اومن فرد لأخر كما يحدث بين اللاعبين بطرق مختلفة و هنا عن طريق الكلام والحوار ،ورغم تفاعل اللاعبين مع هذه الاحداث الا أن لديهم قدرة التمييز بين اللعبة والواقع اي مع الرغم ان الاحداث هذه تُفرضَ على اللاعبين داخل اللعبة الا ان لايتم تبنيها بشكل مباشر من قبل اللاعبين

كما ان اقرار بعض اللاعبين بالسب والشتم بنية المزاح داخل اللعبة هذا دليل على الانحلال الأخلاقي و القيمي للاعبين وهذا جزء من اللامبلاة لان اعتبار اللعبة حيز مختلف عن البيئة الواقعية وان من يتعامل معهم مجرد أشخاص بمستواه وتظهر لنا الاجابات أن أكثر فئة تقوم بالافعال البذيئة بشكل جدي هي فئة الذكور خاصة ضد الجنس الأخر وتعتبر عملية التنمر السيبيراني وكذلك تظهر لنا التمييز الجنسي* بين اللاعبين.

وبالرغم من أن اللعبة لها فكر غربي أكثر من عربي لكنها تعتبر عالمية حيث أنها أعطت الحرية الكاملة للفرد للعب مع عدة أشخاص في فريق واحد ويكون فريق مختلط أو من نفس الجنس وحسب اجابات الأفراد أن اللعب مع الجنس الأخر أو فريق مختلط ليست لديهم مشكلة مع ذلك مع وجوب الإحترام لكن المشكلة تكمن في الفكرة الكاملة أن الإختلاط بين الجنسين والتحدث بنية المزاح واللعب ولفتراة زمنية يعتبر مخالف للقيم والمعتقادات المتعارف عليها لكن الجيل الحديث والفكر العولمي* في العصر الحديث زرع فكرة التعايش والتقبل للأفكار المختلفة عن المجتمعات العربية وأن المجتمع الإفتراضي ماهو الا مساحة افتراضية مؤقتة للعب والإستمتاع دون اذاء الغير.

---

*انتشار الثقافة (Diffusion of Culture) "هو مصطلح يستخدم لوصف عملية انتقال أفكار وقيم وممارسات ثقافية من مجموعة إلى أخرى. يشير هذا المصطلح إلى كيفية انتقال العناصر الثقافية من مكان إلى آخر، سواء كان ذلك نتيجة للتبادل الثقافي المباشر بين الشعوب والمجتمعات أو نتيجة للعوامل التكنولوجية ووسائل الإعلام الحديثة.

behavoiradjustive*: هو مصطلح يستخدم لوصف القدرة على التكيف مع الظروف والمتطلبات اليومية في الحياة. إنه يشير إلى القدرة على اتخاذ القرارات والتصرف بطريقة تسمح للفرد بالتكيف مع البيئة المحيطة به بشكل فعال وناجح.

*التمييز الجنسي: (Sexism) هو نوع من التمييز يستند إلى الجنس أو النوع الجنسي. يتم تمييز الأفراد أو المجموعات بناءً على جنسهم أو تمتيزهم بناءً على المعتقدات النمطية حول الأدوار الجنسية والقدرات والصفات المفترضة لكل جنس.

*الفكر العولمي:هو نهج أو طريقة للتفكير يُعتمد على الاعتراف بالتفاعلات والترابطات بين الأفراد والمجتمعات والثقافات في جميع أنحاء العالم، يعتمد الفكر العالمي على فهم العلاقات المتبادلة والتأثيرات المتبادلة بين الأفراد والمجتمعات والدول، ويشجع على النظر إلى القضايا من منظور عالمي بدلاً من منظور محدود إلى مجتمع أو ثقافة واحدة. تهدف هذه النهج إلى تعزيز التفاهم والتعاون والتسامح بين الثقافات والشعوب، وتحقيق تقدم وازدهار مستدام على مستوى عالمي.

التقرير النهائي لمجموعة النقاشات البؤرية:

تم عقد مجموعة النقاشات البؤرية بهدف استكشاف أنماط وعادات اللاعبين داخل وخارج اللعبة، وفهم التأثيرات النفسية والاجتماعية على سلوكيات الشباب وكيف تؤثر اللعبة في تلك السلوكيات ، بالإضافة إلى فهم التأثيرات الثقافية على الشباب وتفاعلهم مع البيئة الافتراضية للعبة.

✓ عُقِدَتْ الجلسة الأولى لمجموعة النقاشات البؤرية في [15/10/2024] لمناقشة مجموعة من الأسئلة المتعلقة بعادات وأنماط اللاعبين داخل وخارج اللعبة. تم تحليل النقاشات بعناية لفهم السلوكيات والممارسات التي يتبعها اللاعبون.

توضَّحت النقاشات أن اللاعبين يتجاوبون مع اللعبة بشكل إيجابي، حيث يبدأون في اللعب بفضول بسيط ثم يظلون يلعبون لفترة طويلة، حيث يعبرون عن استمرارهم في اللعب لسنوات عديدة. كما تم التأكيد على أن استخدام الهاتف للعبة يفضل عن استخدام الأجهزة الأخرى بسبب سهولة الوصول والتنقل.تبيَّن أن اللاعبين يفضلون اللعب في محيط منعزل لتجنب التشويش من الخارج والداخل، ويرفعون مستوى الخصوصية من خلال فتح المايكروفون أثناء اللعب.أشار اللاعبون إلى أنهم يختارون أوقاتًا محددة للعب، تكون خلال فترات الراحة وعادةً ما تكون في الليل، ومدة اللعب تتأثر بالظروف الخارجية والروتين.لوحظ أيضًا أن اللاعبين يفضلون اللعب مع فرق ثابتة لفترات طويلة، مما يعزز شعورهم بالانتماء إلى المجموعة .

✓ تم عقد الجلسة الثانية لمجموعة النقاشات البؤرية في [15/10/2024] لمناقشة استخدامات وإشباعات الشباب من لعب اللعبة، مع التركيز على الهدف والإضافة التي أضافتها اللعبة لحياة الشباب.

تباينت آراء الأعضاء حول ما أضافه مجتمع اللعبة لحياتهم، حيث أشار بعضهم إلى دور المجتمع في توسيع دائرة التواصل والتعرف على ثقافات مختلفة، بينما أشار البعض الآخر إلى تكوين صداقات جديدة وتعلم لغات وثقافات جديدة.وجد أحد الأعضاء أن اللعبة سببت له مشكلة في علاقاته الحقيقية بسبب تفاعل بعض الأشخاص بطريقة سلبية أو شخصية داخل اللعبة.كانت أغلبية الأعضاء يستخدمون اللعبة لقضاء وقت ممتع وملء الفراغ، بالإضافة إلى الهروب من مشاكل الشخصية أو العائلية، وأيضًا للتواصل مع الأصدقاء والضحك.لوحظ أن تأثير اللعبة على الأفراد لا ينتهي بمجرد خروجهم منها، حيث يستمر الإحساس بالتأثير النفسي (الإحساس المتخلف) بعد اللعب.كما تبيَّن أن لكل فرد هدفًا داخليًا يسعى إليه من خلال اللعب، سواء كان ذلك الفوز أو تحقيق نتائج جيدة في اللعبة أ، للاستمتاع فقط.

✓ تم عقد الجلسة الثالثة لمجموعة النقاشات البؤرية في [16/10/2024] لمناقشة السلوكيات النفسية والاجتماعية لأعضاء اللعبة، بمركز الاهتمام على تأثير اللعبة على العلاقات الاجتماعية والجوانب المادية والنفسية للأفراد.

لوحظ أن أغلب الأعضاء يلعبون مع أشخاص افتراضيين داخل اللعبة، وعلى الرغم من ذلك، يقومون بتكوين صداقات جديدة وعلاقات داخل المجتمع الافتراضي.بينما لم تؤثر اللعبة بشكل كبير على العلاقات الاجتماعية في الحياة الواقعية لأغلب الأعضاء، إلا أن الانغماس في اللعبة قد يؤدي إلى انعزال مؤقت أو إهمال للأوضاع الحياتية الخارجية.تم التأكيد على أن الفوز في اللعبة يثير شعورًا بالسعادة يستمر لفترة طويلة، بينما الخسارة تؤدي إلى مشاعر سلبية مثل الغضب والحزن، مما يؤثر على الأجواء المحيطة باللاعبين. ولوحظ أيضًا أن اللعبة قد تسبب الإدمان لدى بعض الأعضاء، وأنها تستهلك التركيز النفسي للشخص أثناء اللعب.أشار الأعضاء إلى أن اللعبة تثير مشاعر مختلفة مثل الغضب، وأنها قد تؤدي إلى سلوكيات عدوانية أو تفاعلات نفسية سلبية في بعض الأحيان. كانت النفقات على اللعبة تختلف بين الأعضاء وتعتبر عملية تعويضية لتحقيق الرضا الجزئي أو التميز داخل اللعبة.

✓ الجلسة الرابعة التي كانت بتاريخ [17/10/2024] استكملت استعراض التأثيرات الاجتماعية والثقافية للعبة على اللاعبين، وقد تضمنت مجموعة من الأسئلة التي تطرقت إلى جوانب مختلفة كاللهجات المستخدمة في اللعبة، الفعاليات الثقافية والدينية داخل اللعبة، استخدام الأزياء والمثكات المختلفة، والتعامل مع التصرفات والألفاظ غير اللائقة.

تبين أن اللاعبين يتعرضون للهجات المختلفة من خلال تفاعلهم مع لاعبين من جنسيات مختلفة. بعضهم يتكيف مع اللهجات الأخرى لتسهيل التواصل، في حين يبقى البعض الآخر ملتزمًا بلهجته الأصلية. هذا يوضح تكامل الأعضاء في بيئة اللعبة وقدرتهم على التكيف مع الثقافات المختلفة.و يظهرايضاً من خلال تجربة اللاعبين في اللعبة قدرتهم على التفاعل مع الثقافات الأخرى وتكيفهم معها، وذلك بالتعرف على اللهجات والتصرفات والعادات المختلفة.

ورغم تنوّع هذه الفعاليات والأحداث، يظهر أن اللاعبين يفصلون بين اللعبة والواقع، ويعتبرون هذه الأحداث مجرد عناصر ديكورية داخل اللعبة، بدون تأثير مباشر على قيمهم الدينية أو الثقافية. كما أن هناك اختلاف في وجهات النظر بين الأعضاء حول قبول استخدام الأزياء والمثكات المختلفة داخل اللعبة. بعضهم يرونها مجرد جزء من التسلية دون الالتفات إلى القيم والثقافة، بينما يرى آخرون أن استخدامها ينبغي أن يكون محترمًا ومتوافقًا مع قيمهم.

وحسب التحليل الأسبقي لوحظ أن اللاعبون يعانون من تعرضهم لتصرفات وألفاظ غير لائقة داخل اللعبة، وهذا يثير مشاعر الإزعاج والقلق لدى بعضهم، وتختلف طرق التعامل مع هذه التصرفات بين الجنسين.

❖استنتاجاً نرى أن تبينت نتائج مجموعة النقاشات البؤرية أن الألعاب الإلكترونية تمتلك تأثيرات معقدة ومتعددة الأوجه على سلوكيات وعادات الشباب. فهي ليست مجرد وسيلة للتسلية والترفيه، بل تمثل بيئة افتراضية تؤثر في تفكيرهم وتفاعلاتهم الاجتماعية والثقافية.

تظهر الألعاب الإلكترونية كوسيلة للتفاعل الاجتماعي وبناء العلاقات، حيث يجتمع الشباب من خلفيات ثقافية متنوعة للعب والتفاعل معًا. تشكل هذه التفاعلات فرصة لاكتساب مهارات التواصل والتعاون، وتعزز القدرة على التفاعل مع الثقافات الأخرى.على الجانب الآخر، تظهر الألعاب الإلكترونية تأثيرات نفسية قد تكون إيجابية أو سلبية، حسب طبيعة اللعبة وطريقة تفاعل الشباب معها. يمكن أن تزيد بعض الألعاب من التحفيز والتركيز، بينما قد تسبب الألعاب العنفية التوتر والقلق.

من الجدير بالذكر أيضًا أن الألعاب الإلكترونية تعكس وتؤثر في القيم والثقافات، حيث يتعرض الشباب لمجموعة متنوعة من القيم والعادات من خلال اللعبة. يمكن أن تسهم هذه الخبرات في تشكيل وجدان الشباب وتوجيه تفكيرهم وسلوكهم في الحياة الواقعية. بشكل عام، يبرز استنتاجنا أهمية فهم العوامل المتعددة التي تؤثر في تجربة الشباب مع الألعاب الإلكترونية، وضرورة تطوير استراتيجيات فعّالة للتفاعل مع هذه الظاهرة. يجب أن تتضمن هذه الاستراتيجيات التوعية بالتأثيرات النفسية والاجتماعية والثقافية للألعاب، وتشجيع الشباب على استخدام الألعاب بشكل صحي ومفيد لتنمية قدراتهم ومهاراتهم الاجتماعية والثقافية.

النتائج النهائية للدراسة :

تم تقسيم الدراسة إلى ثلاثة محاور وفقًا لتحقيق أهدافها في الوصول إلى إجابات تساؤلاتها.

♦ **المحور الأول: نتائج الدراسات المتعلقة بعادات و أنماط استخدام الألعاب الالكترونية.**

- ✓ تم التوصل الى أن بداية الإستخدام لعبة ببجي تكون عن طريق الفضول ثم تتزايد فترة اللعب، حيث يعبرون عن استمرارهم في اللعب لسنوات عديدة.
- ✓ كما تم التوصل الى أن أغلب اللاعبين يفضلون استخدام الهاتف للعب لعبة ببجي مقارنة بالأجهزة الأخرى.
- ✓ كشفت الدراسة أن اللاعبين يفضلون اللعب في محيط منعزل لتجنب التشويش من الخارج والداخل، ويرفعون مستوى الخصوصية من خلال فتح المايكروفون أثناء اللعب.
- ✓ توصلت الدراسة الى ان اللاعبين يختارون أوقاتًا محددة للعب للموازنة بين ساعات تسليتهم ومهامهم في الحياة الواقعية ، حيث يحاولون إنجاز أعمالهم ومسؤولياتهم قبل الانخراط في اللعب، تكون خلال فترات الراحة وعادةً ما تكون في الليل.
- ✓ توصلت الدراسة أن اللاعبين يفضلون اللعب مع فرق ثابتة لفترات طويلة،مما ينتج عنه خضوع الفرد عن طريق تكيفه وتبنيه لسلوكياتهم بسهولة نظرًا للساعات الطويلة التي يقضيها في اللعبة. مما يعزز شعورهم بالانتماء إلى المجموعة .
- ✓ تم التوصل الى استخدام اللاعبين لأسماء مستعارة وأعلام لبلدان غير بلدهم بالإضافة إلى تقمص شخصيات غير شخصياتهم الواقعية.

♦ **المحور الثاني : نتائج الدراسة المتعلقة بتأثير الألعاب الالكترونية على السلوكيات النفسية والاجتماعية للشباب.**

- ✓ وجدت الدراسة أنه على الرغم من أن أغلب الأعضاء يلعبون مع أشخاص افتراضيين داخل اللعبة، إلا أنهم يقومون بتكوين صداقات جديدة وعلاقات داخل المجتمع الافتراضي يفهمونهم ويشبعون رغباتهم

للتعامل بحرية مطلقة معهم. حيث يلجأ الشباب إلى الألعاب الإلكترونية كوسيلة للهروب من متاعب الحياة الواقعية، فيجدونها متنفسًا يمكنهم من خلاله التفاعل براحة مع هؤلاء الأشخاص .

- ✓ تشير الدراسة إلى أن انغماس اللاعبين في اللعبة بشكل متكرر قد يؤدي إلى انعزال مؤقت أو إهمال للأوضاع الحياتية الخارجية كما قد تسبب الإدمان لدى بعض الأشخاص، حيث يستهلك اللاعبين الطاقة الجسدية و النفسية أثناء اللعب، مما قد يؤثر على حياتهم اليومية وأدائهم في الأنشطة الأخرى، وايضاً وقد يؤثر على العلاقات الاجتماعية في الحياة الواقعية بشكل محدود.

- ✓ تم التوصل الى أن الشباب يقومون بإنفاق مبالغ مالية ضخمة على لعبة ببجي من خلال تحويل النقود الحقيقية إلى عملة يتم تداولها داخل اللعبة ،تتباين النفقات على اللعبة بين الأعضاء، وتُعَد عملية تحويل النقود تعويضية لتحقيق الرضا الجزئي أو التميز داخل اللعبة.

- ✓ تم اكتشاف الكثير من السلوكيات الاجتماعية من حيث الاندماج وسهولة التأقلم مع الآخرين وتكوين روابط وعلاقات وثيقة مع المحيطين بهم في اللعبة وكذلك تزداد علاقتهم بالأشخاص المحيطين بهم سواء أصدقاء أو أقارب أو غيرهم، حين ينظمون معًا إلى الألعاب الإلكترونية. حيث تعتبر الألعاب الإلكترونية حقل نقاش وفضاء لتبادل الحوارات والتعارف ووسّعت نطاق تواصل اللاعبين وأثرت على سلوكياتهم التواصلية بحيث ساهمت بشكل كبير في تطويرها.

- ✓ أوضحت الدراسة أن الألعاب الإلكترونية تُعَد وسيلة تعليمية ممتعة وسهلة للأفراد، حيث يتعلم اللاعبون مصطلحات جديدة ولغات أخرى من خلالها. يساهم ذلك في اكتساب الطلاقة في التحدث وزيادة مستوى الثقة بالنفس، مما يعزز تفجير المواهب والقدرات والانتباه لها داخل اللعبة من خلال المشاركة الحرة مع الآخرين والتعبير عنها بحرية.

- ✓ تأثيرات تصاميم لعبة ببجي لها دور كبير في تحسين من نفسية اللاعب أو العكس.

- ✓ تبين لنا أن بعض الشباب يجدون المتعة في تقمص شخصيات أخرى أو انتحال هويات مختلفة في الألعاب الإلكترونية، حيث يختارون صورًا وأسماءً مختلفة ويتبنون شخصيات مختلفة. هذا يؤدي إلى وجود فئة كبيرة من المنتحلين والمخادعين داخل البيئة الافتراضية للألعاب.

- ✓ يعتبر التنمر الإلكتروني والتمييز بين الجنسين في اللعبة شيئًا شائعًا جدًا كما أن اللاعبين يعانون من تعرضهم لتصرفات وألفاظ غير لائقة داخل اللعبة، بحيث يتسبب في العديد من الأزمات النفسية عند الشباب.

- ✓ توصلت الدراسة إلى أن الالعاب الالكترونية تثير مشاعر مختلطة بين الشباب، قد تؤدي في بعض الأحيان إلى سلوكيات نفسية سلبية نتيجة التوتر والانزعاج الناتج عن طبيعة اللعبة، مثل المشادات الكلامية والصوت العالي وطريقة الحديث الفظة. ومن الجدير بالذكر أن الفوز في اللعبة يثير شعورًا بالسعادة يدوم لفترة طويلة، بينما الخسارة قد تؤدي إلى مشاعر سلبية مثل الغضب والحزن أحيانًا، وقد تنعكس هذه المشاعر خارج محيط اللعبة.

- ♦ **المحور الثالث: نتائج الدراسة المتعلقة بتأثير الألعاب الالكترونية على السلوكيات الثقافية لدى اللاعبين.**

- ✓ وجدت الدراسة أن الألعاب الإلكترونية تمتلك تأثيرات معقدة ومتعددة الأوجه على سلوكيات وعادات الشباب، فهي ليست مجرد وسيلة للتسلية والترفيه، بل تمثل بيئة افتراضية تؤثر في تفكيرهم وتفاعلاتهم الاجتماعية والثقافية.

- ✓ توضح الدراسة أن اللاعبين يتعرضون للهجات المختلفة من خلال تفاعلهم مع لاعبين من جنسيات مختلفة لعبة ببجي، مما يوضح تكامل الأعضاء في بيئة اللعبة وقدرتهم على التكيف، ويعكس هذا التفاعل نوعًا من التبادل الثقافي و المعارف حول عادات اللاعبين وتقاليدهم، فعند الدخول إلى اللعبة نجد فاعلية الحوارات مع مختلف الأفراد من بلدان متعددة، يتم كسب الكثير من الرصيد حول ثقافات الآخرين وطرق عيشهم وسيرورة حياتهم.

- ✓ يتضح من بيئة اللعب المختلطة أن اللاعبين يكتسبون ثقافة لغوية متنوعة، نظرًا لتنوع الجنسيات والأعراق والديانات بين اللاعبين، يتم ذلك من خلال تفاعلهم مع بعضهم البعض وتبادل الكلمات والعبارات والتعرف على العادات والتقاليد المختلفة وهذا بفضل لعبهم مع لاعبين من جنسيات مختلفة، والتفاعل معهم في مناقشات وحوارات طويلة، وهذا التفاعل يسهم في توسيع آفاقهم الثقافية وتعزيز فهمهم للتنوع الثقافي، مما يساهم في تحرر ثقافي شامل ومفيد.

- ✓ يستخدم اللاعبون كلمات ورموز تخص اللعبة ولا يعرفها غير المنخرطين في الألعاب الإلكترونية بشكل عام ولعبة ببجي بشكل خاص، مكونين محيطًا منفردًا مختلفًا عن الواقع.

- ✓ اعتقاد اللاعبين ان الأحداث مجرد عناصر ديكورية داخل اللعبة، ولا تؤثر مباشرة على قيمهم الدينية أو الثقافية، ومع ذلك أظهرت الملاحظة تفاعل اللاعبين مع مجريات الأحداث والأوضاع التي تتعارض مع ثقافتهم ودينهم والخضوع والتقبل لرموز ديانات مختلفة.

- ✓ انتشار أفكار اللباس غير اللائق بين الشباب في لعبة ببجي يشكل ظاهرة ملحوظة، حيث يعتمد معظم اللاعبين على الأزياء الفاضحة دون تفكير في الآثار السلبية التي قد تنتج عنها. بالإضافة إلى ذلك، يتبنى اللاعبون فكرة الاختلاط بين الجنسين في اللعبة، حيث يجتمعون في فرق واحدة ويتحادثون لساعات طويلة دون وعي بالقيم والمعتقدات الاجتماعية التي تحكم حياتهم خارج اللعبة.

- ✓ توصلت الدراسة الى أن هناك العديد من السلوكيات داخل لعبة ببجي تعبيرًا عن الحماس والانجذاب نحو ديانات أخرى، مما يُعتبر انحرافًا عن القيم الدينية والثقافية والمبادئ المعتادة،وهذا الانحراف يُعَزِّزه الشباب بسبب تأثير اللعبة عليهم لصالح أفكار سطحية تنشأ عن التأثير السلبي للعبة،حيث يميلون نحو السلوكيات التي تتضمن الكلام الفاحش والتعبير عن السوء في حالات الغضب أو الخسارة، بالإضافة إلى تبادل النقاشات ذات المضمون غير اللائق وغيرها من السلوكيات المشابهة.

مناقشة نتائج الدراسة في ضوء الدراسات السابقة:

- ♦ **المحور الأول:**مقارنة نتائج الدراسات السابقة التي تناولت عادات وأنماط استخدام الألعاب الالكترونية .

تشاركتا الدراستان في عدة جوانب لكشفهم عن عادات اللاعبين المتمثلة في استخدامهم للألعاب الإلكترونية عبر الهواتف الذكية مقارنة بالأجهزة الأخرى بدافع التسلية والترفيه، وخاصة الهروب من روتين عالمهم الحقيقي. أضافت دراستنا مقارنة بالدراسة السابقة بكونها توصلت إلى عاداتهم في اللعب بشكل دقيق ومفصل، حيث يفضلون اللعب كفرق ثابتة لفترات طويلة دون تغيير،كما تمكنت من الوصول إلى إكتشاف أوقات اللعب في فترات الراحة وعادةً ما تكون في الليل، وأنماطهم في اللعب والتوصل إلى استخدام اللاعبين لأسماء مستعارة وأعلام لبلدان غير بلدهم، بالإضافة إلى تقمص شخصيات غير شخصياتهم الواقعية وغيرها من العادات في اللعبة.

♦ **المحور الثاني:**مقارنة نتائج الدراسات السابقة التي تناولت تأثير الألعاب الالكترونية على السلوكيات النفسية والاجتماعية للشباب.

مقارنة لما جاءت به الدراسة الأولى لمنصور وزملاؤه والدراسة الثانية لنصيرات وزملاؤه، أن الألعاب الإلكترونية لم تؤدي إلى ضعف العلاقات الشخصية مع الأسرة والآخرين، وأن اللاعبين لا يقومون بتخصيص وقت أكبر لممارسة الألعاب الإلكترونية أكثر من الوقت الذي يقضونه مع عائلاتهم، أشارت النتائج إلى أن أكثر حاجة اجتماعية تقف خلف ممارسة الألعاب الإلكترونية هي الحاجة للتواصل مع الأصدقاء. مما نرى توافقًا كبيرًا مع دراستنا لخروجهم بنتائج تصب لنفس السياق، لكن تميزت دراستنا عن هاته الدراستان بالوصول إلى نتائج أكثر تعمق والتي تعتبر الألعاب الإلكترونية حقل نقاش وفضاء لتبادل الحوارات والتعارف، كما وسّعت نطاق تواصل اللاعبين وأثرت على سلوكياتهم التواصلية، ولم تقتصر فقط على الأصدقاء والمقربين بل أكثر من ذلك. من جهة أخرى، أضافت الدراسة عن الدراستان السابقتانبعض من الجوانب السلبية الأخرى التي لم تتطرق لها المتمثلة في إنغماس اللاعبين في اللعبة بشكل متكرر قد يؤدي إلى انعزال مؤقت أو إهمال للأوضاع الحياتية الخارجية، كما قد تسبب ، وقد يؤثر على العلاقات الاجتماعية في الحياة الواقعية بشكل محدود. وذكرت الدراسة كنتائجلإهتمام اللاعبين بالجوانب المادية والانفاق في اللعبة وغيره. كما نلاحظ شحًا كبيرًا من طرف الدرستان السابقتان على الجانب النفسي رغم تناولهما للموضوع، بحيث نجد في دراستنا الكثير من النتائج المتعلقة بتأثيرالألعاب الالكترونية على الجانب النفسي للشباب والتطرق اليها بالتدقيق.

♦ **المحور الثالث:**مقارنة نتائج الدراسات السابقة لتي تناولت تأثير الألعاب الالكترونية على السلوكيات الثقافية للشباب.

أظهرت دراسة عادل سلطاني أن الصور في الألعاب الإلكترونية تلعب دورًا بارزًا في تشكيل وتعزيز ثقافة الشباب، حيث تعمل على نقل رسائل وقيم معينة وتشجيع سلوكيات إيجابية بشكل كامل. والتفاعل الاجتماعي بين اللاعبين. الألعاب الإلكترونية قد تسهم في تعزيز الثقافة الشبابية العالمية، حيث يمكن للاعبين من مختلف البلدان والثقافات أن يتفاعلوا ويتبادلوا الخبرات والمعرفة من خلال هذه الألعاب. وهنا تتفق دراستنا في عدة جوانب هذه النتائج بحيث اضافت عى ذالك اكتشافها لعدة طرق تبادل هذه الثقافات والغوص أكثر في تفاصيلها ،و التعمق في أنواع الثقافات المكتسبة التي لا تعد ولا تحصى . كما تم التوصل الى حقيقة واسرار اكتساب اللاعبين للخبرات والمعارف المتبادلة هناك. وما ناحظه في هذه الدراسة انحيازهًا الواضح في الاكتفاء بذكر إيجابيات الألعاب الإلكترونية فقط وتهميشها للجانب السلبي الذي أهتمت به دراستنا بشكل مفصل.

في الدراسة الثانية السابقة لعادل سلطاني كشف أن الألعاب الإلكترونية تسهل تمرير الإيديولوجيا والسياسة ونمط الحياة الأمريكية لسائر العالم. وأصبحت مجالات للترويج للحروب، والثقافة الجنسية والعنف، ولتكريس قيم الأنانية والفردية،وغيرها الكثير من النتائج التي تدين الألعاب الالكترونية بشكل مباشر في الانسلاخ عن الدين والقيم والمبادء. تتوافق دراستنا في بعض من نتائج هذه الدراسة لكن مما توصلنا إليه في دراستنا نرى بعض المبالغة في طرح سلبيات الألعاب الإلكترونية والانحياز نحو ذكر كل ما يسيئها دون ذكر محاسنها في التأثير الثقافي على اللاعبين. بالإضافة إلى عدم اتفاق دراستنا على إعتبار الجانب الأيديولوجي والترويج للحروب وغيرها يساهم كأكثر شيء في تغيير ثقافة اللاعبين. فما توصلنا إليه في نتائجنا أن اللاعبين يتأثرون بالفريق والمحيطين بهم في اللعبة أكثر من غيره من العوامل الأخرى المؤثرة والذي يعتبر عامل تأثيرها في اللاعبين بشكل اقل في الجانب الثقافي نظرًا لإهتمامهم للحوارات وقضاء فترات كبيرة مع المحيطين بهم . أما عن التأثر بمضمون اللعبة الثقافي، نراه أقل حدة من ما طرحته الدراسة السابقة.

الخاتمة:

أبرزت هذه الدراسة تقدمًا نحو فهم أعمق لتأثير الألعاب الإلكترونية على الشباب ، ولا سيما لعبة "ببجي"، مما يسهم في إثراء النقاش الأكاديمي حول هذا الموضوع الهام. من خلال تحليل السلوكيات والتأثيرات الاجتماعية والنفسية لهذه الألعاب، يمكن للدراسات الحالية والمستقبلية أن تساهم في توجيه السياسات العامة والتدخلات الاجتماعية لضمان استخدام الألعاب الإلكترونية بشكل صحي ومفيد. وبالإضافة إلى ذلك، قدمت الدراسة إسهامًا جديدًا إلى الأبحاث الأكاديمية المتعلقة بنظريات الإعلام والاتصال، مثل نظرية الاستخدامات والاشباعات ونظرية الغرس الثقافي، من خلال تطبيقها على سياق الألعاب الإلكترونية. ويعد فهم كيفية تأثير هذا النوع من الترفيه على ثقافتنا وتفاعلاتنا الاجتماعية والجوانب النفسية للشبابنا مهمًا جدًا. ومن خلال دمج الدراسات الإثنوغرافية مع دراسة تأثير الألعاب الإلكترونية، يمكننا تحقيق فهم أفضل لتجربة اللاعبين داخل الألعاب الافتراضية وتأثيراتها على حياتهم اليومية. بحيث تساهم هذه الدراسات في توجيه الشباب نحو اللعب بشكل إيجابي وتقديم بيئات أكثر صحة وأمانًا في العالم الرقمي.

توصلت الدراسة الى عدة نتائج سواء في الجانب النفسي الاجتماعي أو الثقافي ،بحيث يوجد منها من تنصف الألعاب الالكترونية وتوضح تطويرها ومساهماتها الفعالة في مساعدة الشباب في عدة جوانب. مثلما طرحت الدراسة الكثير من السلبيات التي تجعل من الشباب معرضين لمخاطر عدة بحيث تم ذكر أسبابها ونتائجها وتأثيراتها على الشباب بالتفصيل وبشكل دقيق.

وختامًا، يمكن القول إن هذه الدراسة تفتح آفاقًا جديدة للبحث في مجال البحوث الكيفية ومحالات الألعاب الإلكتورنية.

قائمة المراجع :

1. إبراهيم.يحياوي. "أهمية الدراسات السابقة وكيفية توظيفها في بحوث العلوم الاجتماعية". مجلة علوم الإنسان والمجتمع.جامعة محمد لمين دباغين سطيف . المجلد 10.العدد 1.
2. ابن منظور.معجم لسان العرب.دار المعرفة.كورنيش النيل_القاهرة_،1119.هـ.
3. أحمد فؤاد" .تقرير عن ارتفاع قياسي في عدد مستخدمي لعبة "ببجي.(PUBG). "19 ديسمبر 2018.تم الإطلاع (2024/01/16). رابط: https://www.skynewsarabia.com-ارتفاع-قياسي-بعدد-مستخدمي-لعبة-ببجي- pubg
4. إسماعيل محمد. الزيود. علم الاجتماع. ط1. عمان: كنوز المعرفة للنشر والتوزيع.1432هـ-2011م.
5. آمال عساسي،. "اثنوغرافيا مستخدمي الفيس بوك في المجتمع الجزائري". مذكرة لنيل شهادة الماجستير في علوم الإعلام والاتصال. كلية العلوم الإنسانية والاجتماعية. جامعة باتنة. 2015/2014.
6. انتصار يونس.السلوك الإنساني. دار المعارف للنشر.الطبعة 1993.01 م.
7. بندر ناهي مخلف المطيري. "العلاقة بين المنهج الكمي والكيفي: التعريف. المميزات.العيوب.والاستخدامات لكل منهما".مجلة الخدمة الإجتماعية جامعة الملك سعود. العدد 1.
8. بن عبد القادر. مختار الصحاح. دار الكتب العلمية للنشر.ط 1، لبنان – بيروت –.1994 م.
9. جان نيدرفين بيترس .العولمة والثقافة المزيج الكوني.،ترجمة:خالد كسروى .المركز القومي للترجمة.الجزيرة-القاهرة-،ط1. 2015.
10. جلاب مصباح. "أهمية اللعب في حياة الطفل ووظائفه ونظرياته وأدواره التربوية والاجتماعية". مجلة الراصد لدراسات العلوم الاجتماعية. العدد 1. نشرت في 25 يناير 2021.
11. صلاح الدين. جلابية. وشارف. بثينة. "تأثير الألعاب الإلكترونية على سلوك المراهق: دراسة ميدانية وصفية لعينة من أولياء التلاميذ". مذكرة مقدمة لاستكمال متطلبات شهادة الماجستير. جامعة قاصدي مرباح ورقلة. 2021-2022.
12. حسين حسن سليمان. السلوك الإنساني والبيئة الاجتماعية: بين التطبيق والنظرية. ط1. 1425هـ - 2005م. المؤسسة الجامعية للدراسات والنشر والتوزيع. بيروت. لبنان.
13. ريما ماجد. "منهجية البحث العلمي". مؤسسة فريدريش إيبرت. بيروت. تشرين الأول 2016.
14. رينيه ديكارت. انفعالات النفس. ترجمة جورج زيناتي. دار المنتخب العربي للنشر والتوزيع. الطبعة الأولى.بيروت. لبنان. 1413 هـ - 1993 م.

15. الزهرة. قريصات. البعد الثقافي والاجتماعي للسلوك. مجلة الحوار الثقافي.كلية العلوم الإجتماعية.جامعة عبد الحميد ابن باديس _مستغانم _.المجلد6، العدد4 .2008 م.
16. سرحان علي المحمودي. "مناهج البحث العلمي". الجمهورية اليمنية. صناء.دار الكتب.2015م.
17. طوني بينت وآخرون. مفاتيح اصطلاحية جديدة. معجم مصطلحات الثقافة والمجتمع .ترجمة (سعيد غانمي). مركز دراسات الوحدة العربية. بيروت – لبنان. ط1. سبتمبر 2010.
18. عادل سلطاني. "سيميائية الصورة في الألعاب الالكترونية وتأثيرها في إعادة تشكيل ثقافة الشباب في عصر العولمة". رسالة نهاية الدراسة لنيل شهادة الدكتوراه في علم الاجتماع. جامعة محمد خيضر. بسكرة. 2018/2017.
19. عادل سلطاني. لعب الألعاب الإلكترونية وتأثيراتها في إعادة تشكيل ثقافة الشباب في عصر العولمة: دراسة ميدانية على عينة من طلبة جامعة تبسة. رسالة مقدمة لنيل درجة الماجستير في علم الاجتماع. تخصص علم الاجتماع والاتصال والعلاقات العامة. جامعة محمد خيضر – بسكرة.2012/2011.
20. عبد اللطيف غربي. حسين حم عيد. "الألعاب الإلكترونية: الأضرار والمنافع". مجلة المجتمع والرياضة. المجلد: 2.العدد: 1. يونيو 2019.
21. فضيلة.سلطاني. "مطبوعة بيداغوجية ضمن مقرر إثنوغرافيا الجمهور والمستخدمين". جامعة حسيبة بن بوعلي– الشلف –، كلية العلوم الإنسانية والإجتماعية.
22. فطوم.بلقلبي. "الإثنوغرافيا: منهج حديث في الفضاء الاتصالي الجديد". مجلة العلوم الإنسانية والإجتماعية. ط01.جامعة الخلدونية _مسيلة_.01/06/2021.
23. فيروز مكرنفر. و الطيب بوحلالة. "تأثير الألعاب الإلكترونية عبر الوسائط الجديدة على سلوك الشباب الجزائري: دراسة ميدانية لعينة من شباب ولاية مستغانم." مذكرة مقدمة ضمن متطلبات نيل شهادة الماجستير.جامعة عبد الحميد ابن باديس _مستغانم_. 2021/2020.
24. الفيروز آبادي. القاموس المحيط. الهيئة المصرية العامة للكتاب. 1399هـ – 1979م.ج3.
25. كلثوم بوصلعة و يمينة مسعودي. "علاقة الألعاب الإلكترونية بالسلوكيات العنيفة داخل المؤسسات التربوية: دراسة ميدانية على عينة من تلاميذ ابتدائية الانتفاضة – أدرار".مذكرة مكملة لنيل شهادة الماجستير في علم الاجتماع.جامعة أحمد دراية_أدرار_.2021.
26. محمد بن أبي بكر عبد القادر الرازي. مختار الصحاح. دار بجوار الدارة الأزهرية للنشر والتوزيع.
27. محمد شفيق.السلوك النفسي والاجتماعي. الإسكندرية: المكتب الجامعي الحديث. 2002م.

28. محمد عبد الحميد. نظريات الإعلام واتجاهات التأثير.عالم الكتب. ط3. 1425هـ – 2004م. القاهرة.
29. .صليحة .محمدي بخوش. سامي. "الثقافة الرقمية: دراسة تحليلية". المجلة الجزائرية للأمن والتنمية، المجلد 10. العدد 02. 01|04|2021.
30. المرتضى الزبيدي، تاج العروس من جواهر القاموس، دار المعلمين، القاهرة، مصر، 1994.
31. مصطفى علي سيد عبد النبي. الاتجاهات الحديثة لنظرية الاستخدامات والاشباعات .المجلة المصرية للدراسات المتخصصة _القاهرة_.العدد22.يوليو2019.
32. معلومات الوزراء» يصدر تقريرًا معلوماتيًا حول «الألعاب الإلكترونية» .ايقونة المصري اليوم .الاربعاء (11-01-2023)14:19 . تم الإطلاع (2024/01/20) بتوقيت 22:03 .رابط : https://www.almasryalyoum.com/news/details/2790453
33. ميشيل.توماسيللو. الثقافة والمعرفة البشرية . ترجمة شوقي جلال. مطابع المجموعة الدولية – الكويت -. جمادى الأولى 1427 – يونيو 2006.
34. منصور. عبد الوهاب. وإنجي محمد عبدالله عبد القادر. "دور الألعاب الإلكترونية التفاعلية في تشكيل السلوك الاجتماعي لدى الشباب". المجلة العربية لبحوث الاتصال والإعلام الرقمي. العدد الأول. يناير 2022.
35. نريمان حفيان. "أثر مواقع التواصل الاجتماعي في تكوين الرأسالمالي الاجتماعي لدى مستخدمي الفضاء الافتراضي". أطروحة مقدمة لنيل شهادة الدكتوراه. جامعة الجزائر 3. 2020/2019.
36. نصيرات.ممدوح حسن حسان ح. "دوافع استخدام الألعاب الإلكترونية وتأثيراتها النفسية والاجتماعية على طلبة المرحلتين الإعدادية والثانوية في مدينة الطيبة (المثلث)". مذكرة ماجستير. جامعة النجاح الوطنية، فلسطين. 2022.
37. نعمة محمد السيد مصطفى. "مجموعات النقاش البؤرية: الأسس النظرية والاعتبارات المنهجية". مجلة علوم الإنسان، جامعة الإسكندرية. المجلد 09، العدد 03. جمهورية مصر العربية. 2020.
38. نهلة القصيمي وزملاؤها. "ورقة علمية في مقرر المنهج الكيفي: المنهج الإثنوغرافيا". جامعة الإمام محمد بن سعود الإسلامية. كلية التربية. المملكة العربية السعودية. 1440-1441 هـ.
39. وليام. لامبرت وآخرون .علم النفس الاجتماعي.ترجمة سلوى الملا. دار الشروق للنشر. الطبعة 01.القاهرة.1409هـ – 1993م.

40.يوسف تمار."تحليل المحتوى للباحثين والطلبة الجامعيين".الط1، طاكسيج كوم للدراسات والنشر والتوزيع.الجزائر.2017.

41. Kozinets. Robert V. Netnography: Understanding Networked Communication Society. New York University. Toronto. Canada.2016

♦ **الملاحق :**

ملحق رقم 1: استمارة أسئلة مجموعات النقاشات البؤرية.

-اسئلة مجموعة النقاشات البؤرية:

➢ **الأسئلة:**

➢ الافتتاحية: من فضلك قدم نفسك بإختصار سنك،جنسيتك.

الأسئلة الخاصة بالجلسة الأولى:

- ✓ ماهي الطريقة التي تعرفتم بها على اللعبة؟
- ✓ ما هي اكثر الاجهزة يفضل اللاعبين استخدامها؟
- ✓ هل تفضلون اللعب أمام العائلة او مجموعة أفراد تعرفونهم؟
- ✓ ماهو الوقت الذي تفضلون فيه اللعب و كم تستغرقون من الوقت داخل اللعبة؟
- ✓ عادة هل تلعبون ضمن فريق ثابت أم عشوائي أم غير ذلك؟

الأسئلة الخاصة بالجلسة الثانية:

- ✓ ماذا أضاف لكم العالم الافتراضي في اللعبة مقارنة بعالمكم الواقعي؟
- ✓ ما غايتكم من استخدام اللعبة؟

الأسئلة الخاصة بالجلسة الثالثة:

- ✓ هل تلعبون مع أفراد تعرفونهم ضمن محيطكم الإجتماعي أو أشخاص تعرفتم عليهم من خلال او أثناء اللعب؟
- ✓ كيف أثرت اللعبة على تفاعلكم مع محيطكم الخارجي؟
- ✓ خلال خوضكم للمعارك في اللعبة ماشعوركم عند مواجهة حالات الفوز أو الخسارة؟
- ✓ هل سبق وان انفقتم المال على اللعبة؟
- ✓ تعمل اللعبة على اثارة العديد من الانفعالات بين اللاعبين، ما هي أسباب هذه الانفعالات؟

الأسئلة الخاصة بالجلسة الرابعة:

- ✓ هل تستخدمون لهجتكم المحلية أثناء اللعب او اكتسبتم لهجة اخرى؟
- ✓ كيف تتفاعلون مع الأحداث التي تمثل ثقافات ديانات مختلفة؟
- ✓ هل تستخدمون جميع المثكات (الأزياء) في اللعبة بغض النظرعن اختلافها على ثقافتكم و قيمكم؟
- ✓ هل من خلال تواجدك في اللعبة هل واجهتكم تصرفات وألفاظ غيرلائقة؟
- ✓ تسمح اللعبة بالإختلاط مع كلا الجنسين في فريق واحد هل هذا مناسب لقيمكم .