تمثلات الهوية المصرية في محتوى الألعاب الإلكترونية: تحليل ثقافي لعينة من ألعاب متجر جوجل بلاي

د. إيمان محمد حسني عبد الله[1]

أستاذ مساعد- قسم الصحافة
كلية الإعلام- جامعة القاهرة

مقدمة: تعتبر صناعة الألعاب الإلكترونية واحدة من أحدث الصناعات المُعاصرة، والتي تقدر استثماراتها وأرباحها بمليارات الدولارت، على نحو يتخطى صناعة أفلام هوليوود ذاتها، وتتفاوت ألعاب هذه الصناعة في الولايات المتحدة الأمريكية، ابتداءً من فئة (triple-A games)، والصادرة عن الشركات العملاقة ذات الميزانيات الضخمة إلى فئة Indie Games المطورة من قبل مصممين مستقلين أو مجموعات صغيرة[1].

ورغم محدودية إنتاج مصر في صناعة الألعاب الإلكترونية عالميًا، وهو ما انعكس بدوره على قدرتها على تمثيل حضارتها وثقافتها بذاتها، مقارنة بدول أخرى نجحت في إعادة إنتاج وتسويق ثقافتها من خلال ألعابها، كالثقافات الأسيوية، إلا أن هذا لم يحول دون وجود حضور قوي لتمثلاتها الثقافية والحضارية في هذه الصناعة.

فغالبا ما تُصمم الألعاب في بيئات أسطورية قديمة، مُحفزة لروح المُغامرة والمُخاطرة، بيئات مُفعمة بالكثير من السحر والغموض والأسرار؛ وهو ما جعل لتمثلات الحضارة المصرية القديمة حضورًا بارزًا في هذه الألعاب، إما كتصميم أساسي أو تصاميم فرعية، وفي الأخيرة، تعد المنطقة المصريةEgypt zone من الأرقام الصعبة في كثير من الألعاب؛ حيث تأتي في مستويات مُتقدمة تتسم بسمو المكانة وحدة الصراع؛ لأنه لا يصلها إلا اللاعبين الأكثر مهارة في اللعب.

هذا وتشكل منطقيات التلقي رهانات كبيرة بالنسبة إلى مجمل منتجات الثقافة الجماهيرية، فالحضارة المصرية واحدة من أعظم الحضارات الإنسانية القديمة، التي تحظى بدلالات خاصة في الذهنية الغربية، المهيمنة على صناعة الألعاب الآن، والتي تحمل انبهارًا ممتدًا عبر الأجيال بهذه الحضارة، وهو ما يتطور أحيانًا إلى ما يعرف بالهوس بالحضارة المصرية القديمة Egyptomania والذي بدأ معهم منذ أوائل القرن التاسع عشر[2]، وما زال مُنعكسًا على تعدد تمثلاتها في إنتاجهم المعماري والأدبي والفني المُعاصر؛ من السينما وألعاب الفيديو والأزياء والديكورات.. إلى آخره.

أولاً- مشكلة الدراسة:

لا شك أن الثقافة جزء لا يتجزأ من منتجات آلة الصناعة الإعلامية، ومنها صناعة الألعاب الإلكترونية؛ التي بدت مؤخرًا كواحدة من أكثر الثقافات الترفيهية شعبية بين أبناء الجيل الراهن، وفيها نجد صراعات وحضارات، تاريخ ولغة، قيم ومعايير، نجد الخير والشر، المهزوم والمنتصر، إعادة إنتاج لجميع مفردات منظومتنا الثقافية من وجهة نظر المُصممين والمطورين وجمهور اللاعبين على حد سواء، فهي بيئة ثقافية اختيارية تفاعلية نشطة، كما أنها تكشف بأفكارها وتصميمها عن مناطق الاهتمام داخل عقل اللاعبين وأنماط استهلاكهم، ناهيك عن إفصاحها الواضح عن درجة التقدم التقني والفني لدى المُنتجين ودولهم.

إن ثقافة شباب اليوم تختلف عن الماضي، فقديما إذا أردت أن تناقش أمرًا أو تنتقده كنت تكتب كتابًا أو مقالًا، أما الآن فالشباب يُغرد، يُنتج الكوميكس والفيديوهات، ويُصمم ألعابًا تنقل وجهة نظره واضحة في بيئة اتصالية ديناميكية تشاركية، فلكل جيل وسائطه الإعلامية وأنماط تعبيره واستهلاكه؛ ولأن الألعاب الإلكترونية أصبحت تؤدي أدوارًا مهمة في حياتنا المُعاصرة، تتجاوز نمطية صورتها كترفيه للأطفال، صار من الحتمي النظر بعين الجد إلى مختلف ما تطرحه من قضايا وإشكاليات، وفي مقدمة هذه الإشكاليات، تبرز إشكالية طريقة تمثيل العالم في هذه الألعاب، وما تعكسه من تمثلات وبناء للمعنى وصور نمطية، وما تتضمنه من معتقدات وأيديولوجيات فكرية، فالتمثلات الثقافية توفر مصدرًا مهما لبناء المعني في حياتنا المعاصرة.

والحقيقة أنه على خلاف أهمية التمثلات الثقافية وما تحمله من صور نمطية في الوسائط الإعلامية الأخرى إلا أن الصور النمطية في الألعاب الإلكترونية تحظى بتأثيرات خاصة على اللاعبين، منبعها التجربة التفاعلية ذاتها، وما تخلقه من حالة مُحاكاة وتوحد مع شخصيات اللعبة وأهدافها وخسائرها، ففي ألعاب صراع الحضارات أو بطولات الفرق الرياضية مثلًا، نجد أن اختيار اللاعب للشخصية التي يمثلها، الحضارة أو الفريق، مرورًا

بالأهداف ودرجات الصراع وتوقعات المكسب أو الخسارة، كل ذلك يقوم على صور نمطية تسبق عملية اللعب ذاتها، ومن زاوية أخرى، فإن تصاميم الألعاب تعكس بدورها قوالب نمطية وتضخيم للفروق بين البيئات والشخصيات والأجناس، ناهيك عن الطبيعة الديناميكية التفاعلية بين اللاعبين أنفسهم في الألعاب الاجتماعية، وما تُدعمه أو تقوضه من هذه الصور عبر تفاعلات المحادثة بوسائطها المختلفة.

وبالبحث عن الألعاب الإلكترونية داخل متجر جوجل بلاي لاحظت الباحثة وجود فروق واضحة بين تمثلات الهوية المصرية في الألعاب الصادرة عن الثقافة الغربية ومثيلتها الصادرة عن مُنتجين مصريين أو عرب، فبينما تركز الأولى على صور نمطية عن عوالم خيالية أسطورية تنهل فيها من عبق الحضارة المصرية القديمة ومجدها وسحرها، ينحصر أغلب إنتاجات الأخيرة في صور نمطية مُستوحاه من الثقافة الشعبية أو الجماهيرية المُعاصرة أو يقف عند حدود التوظيف الديني والسياسي والعسكري.

ومن هنا نجد أنفسنا أمام تساؤل أساسي، أَلَا وهو: ماذا يلعب أبناؤنا؟ وماذا تقول لهم الألعاب عن هويتهم؟ وستعنى الدراسة بالتساؤل الأخير، ومن ثم، تتبلور المشلكة البحثية للدراسة في فحص الأنساق الثقافية القابعة تحت أطمار البني التصميمية التفاعلية والجمالية بهذه الألعاب، والمُشكّلة لتمثلات الهوية المصرية موضع الدراسة، بالتطبيق على عينة من الألعاب الإلكترونية بمتجر جوجل بلاي، للكشف عن المرجعيات الثقافية المُرتبطة بهذا التمثل وفتراته الزمنية ودلالتها وما يتضمنه من معتقدات وصور نمطية، تُكوّن في مُجملها تجربة ذهنية وحركية ذات أنساق ثقافية تفاعلية عصرية، وذلك في سياق مُقارن بين مُمارسات مدرستين مُتمايزتين في صناعة الألعاب، وهما: المدرسة الغربية الراسخة في هذا المجال والمدرسة العربية الناشئة، للفصح عن أوجه التماثل والاختلاف بين الاثنين ودلالاته وما يثيره من إشكاليات بحثية وقضايا ثقافية.

ثانيًا– أهمية الدراسة:

- الأهمية الذاتية لتحليل منتج من منتجات الثقافة الاتصالية المُعاصرة، والذي لم يأخذ حقه في اهتمام الباحثيين المصريين حتى الآن، رغم اتساع انتشاره وقوة تأثيراته، وقدمه مُقارنة بتطبيقات إلكترونية أحدث كالفيسبوك والتيك توك.
- وتتصاعد هذه الأهمية مع تلامس هذه المنتج مع الهوية الثقافية للدول والشعوب، بما يتضمنه من إعادة سرد للتاريخ وتمثلات دينية ولغوية وصور نمطية، وإفصاحه عن العلاقة بين ثقافة الذات والآخر.
- كما تتضح أهميتها من خصوصية جمهورها المُستهدف، وهو فئة النشء من الأطفال

والشباب، وهي فئات عمرية لم يكتمل إدراكها الثقافي بعد، مما يجعلها أكثر عرضة للتأثر بالتمثلات الثقافية المُضمرة في هذه الألعاب.

- وأخيرًا.. تتخذ الدراسة أهمية آنية مع وقوع أزمة وباء كورونا، وما زامنه من تطبيق حجر صحي وتخفيض لأنشطة الترفيه الخارجية، في مقابل منح أوقات أكثر لهذه الألعاب، الأمر الذي رفع معدلات تنزيلها وممارستها في مصر وعلى مستوى العالم بأسره.

ثالثًا– الإطار النظري:

التمثلات الثقافية هي اقتراب بحثي حديث يتعدى فكرة تحليل محتوى المنتجات الإعلامية إلى فحصها داخل سياقها الثقافي، أي من منظور ثقافي قائم على فحص حضور مقومات الثقافة ذاتها؛ كالتاريخ والذاكرة الجمعية والدين واللغة والقيم، للكشف عن ما تحمله من معاني عميقة ودالة، كما أنه يختلف عن دراسات الصورة بأدواتها التقليدية، ويمكن القول أن التمثل الثقافي هو: ذلك الجانب الضمني الذي تشكله مجموع التصورات والرموز الثقافية الدالة بأذهاننا، وهو جزء محوري في عملية إنتاج المعنى بين أعضاء الثقافة الواحدة، وتبادله بين الثقافات المختلفة، وهو ما يتم من خلال مجموعة من الأدوات كالوصف والتجسيد والترميز [3].

رابعًا– مفاهيم الدراسة:

- **مفهوم الهوية الثقافية:**

إن الثقافة مفهوم شامل، يعبر عن نتاج اجتماعي مركب يشتمل علي كافة المعارف والمعتقدات الدينية والتاريخية والتربوية والفنون والقوانين والأخلاق والعادات والتقاليد، فهي مرتبطة بمجتمع مُعطي ومُحدد تاريخيًا وجغرافيًا، ولا يمكن لثقافة أن تعيش وتنتشر بشكل مستقل عن المجتمع الذي يغذيها، والعكس صحيح، أما الحضارة فهي المظهر المادي للثقافة، ومن ثم، يري جان بيير فارنيي أن لكل مجتمع هوية ثقافية، فالهوية الثقافية لمجتمع ما Cultural Identity هي البصمة المميزة لهذا المجتمع، وهي بمثابة البوصلة لهذا المجتمع، التي تحدد توجهات أفراده ورؤيتهم لمختلف الأشياء، فضلا عن رؤية الآخرين لهم، وهي هوية مكتسبة موروثة يصنعها تاريخ الأمة وخبراتها وتجاربها المُعاصرة[4]. وتتجسد الهوية في شكل تمثلات ثقافية تندرج ضمن النسق الثقافي المُضمر بالألعاب الإلكترونية موضع الدراسة، سواء كان من إنتاج الذات المصرية أو الآخر.

- **مفهوم التمثلات الثقافية:**

التمثل الثقافي هو تصور يتكون لدى الفرد حول المنظومة الثقافية لمجتمع ما، بمفرداتها المختلفة[5]، وتوظفه الدراسة في الكشف عن أنماط تمثل الهوية المصرية في الألعاب موضع الدراسة، وما تعكسه من أنساق ثقافية وإدراكية وتصورات حول بناء الخير والشر وتوزيع أدوار القوة والهيمنة في المجتمع المصري، وما تثيره من قضايا وإشكاليات أيديولوجية وإنتاجية وقوالب نمطية.

- **مفهوم اللعبة الإلكترونية:**

تعرف اللعبة الإلكترونية: «بأنها دائرة افتراضية عظمى لها قواعد وأدوار سلوكية مُختلفة عن الواقع، وقائمة على الخيال والمهارة»[6]، ويعرفها آخرون «بأنها نظامًا رقميًا ينخرط فيه اللاعبون من أجل مُمارسة مهامًا ما»، كما تعرف بأنها:» نشاط ينخرط فيه اللاعبون في نزاع مفتعل، محكوم بقواعد معينة، بشكل يؤدي إلى نتائج قابلة للقياس الكمي»[7]. هذا وتعرفها الدراسة الراهنة «بأنها مُنتج ثقافي تعاوني دال يسهم في إنشاءه كل من المصمم وجمهور اللاعبين»، ويشير هذا المفهوم إلى الطبيعة التشاركية في بناء النسق الثقافي للعبة بتمثلاتها ومساراتها ونتائجها المتوقعة وموقعها من الذاكرة الجمعية والحالة الذهنية والوجدانية للاعب.

خامسًا- مراجعة التراث العلمي:

تنوعت الاتجاهات البحثية المعنية بعلاقة الألعاب الإلكترونية بالثقافة، وما تتضمنه من تمثلات ثقافية للهوية كالدين والآثار والتاريخ والذاكرة الجمعية والبنية اللغوية والسردية، كما شغلت الصور النمطية المنعكسة من تمثيل الدول والأجناس والأعراق مكانة واضحة من اهتمام الباحثين، وهو ما سنتناوله تفصيليًا في العرض التالي.

فقد بحث(Harper, 2021) فيما يجعل الألعاب الإلكترونية نوع من أنواع الاتصال الإقناعي، مؤكدًا على استكشاف ذلك من خلال ثلاثة محاور، أولهم: المحتوى الثقافي بما يتضمنه من تمثلات وتوزيع القوى والأدوار وبناء الحقيقة، فضلًا عن تحديد القواعد وجعل اللاعب يتقبلها ويلعب بناء عليها، وثانيهم: التأثيرات الوجدانية من اللعب، وثالثهم: الأبعاد المنطقية والعقلانية في اللعبة، موضحًا أن خصوصية قوتها الإقناعية تنبع من اعتمادها على مجموعة مختلفة من الاستمالات؛ أبرزها: خلق دور للاعبين وخبرة اللعب ذاتها، وروح اللعبة ethos ؛ وتتضمن بدورها: نوع اللعبة وأسلوبها والتمثلات الثقافية[8].

فيما حدد(Dweik, 2015) التمثلات الثقافية ذاتها في إثنا عشرة فئة؛ وهم: التاريخ

والسياسة، وطقوس التدين والدين، والأطعمة والمشروبات، والبيئة ، والاقتصاد، ووقت الفراغ، والموسيقى، والفنون، والملابس، والأدب والعلوم، والسلوك الاجتماعي، والعلاقة بين الأسرة والرجل والمرأة[9]. وأكد (Friess, 2012) على تعقد عملية بناء المعنى في الألعاب الإلكترونية، موضحًا أن اللاعبين يتشاركون في فعل جماعي لبناء المعنى عبر سلسلة من التفاعلات الرمزية، مُميزًا بين أربعة أشكال من بناء المعنى في هذه الألعاب؛ وهم: بناء المعنى الإجرائي/التشغيلي operative ، والتمثيلي representational ، والمحاكي simulative والجمالي aesthetic [10].

وفي ضوء فحص تمثلات الدين والقيم الثقافية في الألعاب الإلكترونية، ناقش (Steffen, 2014) شغف مُصممي الألعاب الغربيين بنقد الجماعات الدينية المختلفة في ألعابهم، خاصة الإسلامية منها، مُؤكدًا أن حضور المحتوى الديني في الألعاب يجب أن يكون إخباري أو تعليمي بعيدًا عن نقاط الحساسية والصراع[11]. ومن منهجية التحليل السيميائي قام (Najafishabankareh, 2015) بفحص سبع ألعاب إلكترونية للكشف عن تمثلات الإسلام والمسلمين فيها، وخلص إلى نتائج محذرة من محاولة الإمبريالية العالمية تشويه تمثلات صورة الإسلام والحضارة الإسلامية في ذهن الجمهور، وخلق نوع من المخاوف الكاذبة بشأنه في جميع أنحاء العالم[12]، وهو ما يتفق مع ما سبق وتوصل إليه (Šisler, 2008) من نتائج في نفس الجزئية[13]، وما أكدته الدراسات العربية بشأن إشكالية الاختراق والتبعية الثقافية والتجنيد في فضاءات الإرهاب الإلكتروني في هذه الألعاب[14].

أما فيما يتعلق برصد تمثلات التاريخ في الألعاب الإلكترونية، فقد عني بعض الباحثين بوضع تصاميم لألعاب تعليمية لتعليم التاريخ والحضارات القديمة، وعلى رأسها الحضارة المصرية، من منطلق قوة تأثير الألعاب كأداة تعليمية ترفيهية في آن واحد[15]، في حين قدم (Kapell, 2013) مناقشة لقيمة التاريخ في الثقافة الأمريكية وعشق الأمريكيين لأجواء اللعب وسط الحضارات القديمة والاشتباك مع شخصياتها المميزة وأحداثها المثيرة، وهو ما قد يرتبط بحداثة نشأة دولتهم وانبهارهم بقيم التقدم والثراء والغموض في تلك الأزمنة[16].

وحث (Chapman, 2017) على إعادة التفكير في التاريخ والانفتاح حول طرق غير تقليدية في تمثيله، مُقترحًا إضافة فرع جديد لعلم التاريخ؛ أَلَا وهو: فرع الدراسات التاريخية للعبة، والذي يُعيد بناء أفكارنا حول فلسفة ونظرية التاريخ ذاته وتمثلاته الشعبية والتفاعلية المُعاصرة[17]، فيما أوضح(Hong, 2015) أن التجربة الرقمية الفائقة للألعاب تزداد قيمتها برفع درجات الواقعية، وهو ما يُضفيه متغير توظيف التاريخ في تصاميم الألعاب، بوصفه أحداث سبق وأن وقعت فعليًا على أرض الواقع في أزمنة قديمة، وأن منتجي الألعاب يتنافسون لرفع معدلات هذه الواقعية في ألعابهم يومًا بعد يوم، ومن ثم، يزداد إقبالهم على

توظيف التاريخ ووقائعه[18].

كما ناقش (Chapman, 2016) سؤالًا إشكاليًا عن المخاوف بشأن قدرة الألعاب الإلكترونية التجارية على تغيير إدراكنا للوقائع التاريخية الحقيقية، كما تفعل الوسائط الإعلامية الأخرى؛ كالصحف والتلفاز والإنترنت أو الفنية كالسينما، متحفظًا على تحقق ذلك في فئة ألعاب مُحاكاة التاريخ القائمة على بناء مشترك للتاريخ من اختيارات اللاعبين ومهاراتهم، وموضحًا أنه يجب النظر إلى الألعاب وفقا لشروطها الخاصة، كبنية تاريخية مستقلة عن الواقع، فالتاريخ في الألعاب، لم يعد التاريخ الذي نعرفه؛ لأن التاريخ في أبسط مفاهيمه يعرف بأنه أفعال البشر في الماضي، أما اللعب فهو آني نسبي تفاعلي مُنفتح على خيارات اللاعبين ومهاراتهم، التي تحسم مسارات الصراع ودرجات صعوبته ونتائجه، واللاعبون يدركون ذلك جيدًا، فيما لم يمنعه ذلك من إبداء قلقه حول التأثيرات الثانوية المرتبطة بالقصة التاريخية ذاتها، وكيفية إبراز الأبعاد الجغرافية وتمثيل الشخصيات من حيث الأزياء والخصائص والأدوار[19].

ومن زاوية بحثية أخرى تربط الألعاب ببناءات الذاكرة الجمعية، تحفظ (Pötzsch, 2019) على مناقشة الألعاب كنصوص تاريخية تستدعي تحري دقتها، مؤكدًا أنه غالبًا ما يكون المحتوى التاريخي في الألعاب مُضللًا، وموظفًا من أجل الإثارة والتحفيز، ومن ثم، طرح منهجية بديلة للنظر في كيفية رؤية الماضي والتاريخ كبناء في الذاكرة الجمعية للشعوب، لأن الذاكرة الثقافية بحكم طبيعتها ذاكرة مشتركة، وهنا تُترك الصحة التاريخية إلى نسبية تشكلات الذاكرة وسياق اللعب وقواعده وتفاعلاته ونتائجه[20]. ويتفق معه (Begy, 2017) مؤكدًا على أهمية فحص التاريخ في الألعاب بعيدًا عن معضلة الدقة التاريخية، فهو مُجرد مُحاكاة للتاريخ وليس التاريخ ذاته، وأحيانًا ما يكون اللعب تحدي للماضي بوقائعه ونهاياته المعروفة، ومن ثم، فنحن لا يجب أن نحلل محتوى تاريخي لكن ذاكرة جمعية وصور نمطية وتصاميم وإمكانيات وتفضيلات، وتحديد الآليات التي تستمر بها التقنيات الرقمية في تغيير طرق تعاملنا مع الماضي، ومن ثم، طالب بتصحيح مُسمى الألعاب التاريخية إلى ألعاب تمثيل أو محاكاة التاريخ لدفع اللغط المرتبط بتلك الجزئية[21].

وفي هذا السياق، جاءت دراسة (Wang, 2014) المعنية بفحص الأبعاد الثقافية في ألعاب التجسس الأمريكية، التي تحظى بشعبية كبيرة؛ لأنها تتلامس مع ذاكرة الأمريكيين في فترة الحرب الباردة، موضحًا نقطة التحول الجوهرية في هذه الألعاب بعد حادث 11 سبتمبر 2001، والتي حولت العدو والتهديد الروسي المعتاد إلى عدو جديد، أَلَا وهو: الإرهاب الديني؛ وهو ما تم تدعيمه في مختلف الوسائط الثقافية الأخرى، وتأتي المخابرات الأمريكية CIAكشخصية رئيسة ذات مهارات خارقة في هذه الألعاب[22]. وعلى غرارها جاءت دراسة

(Donald, 2019) المعنية بفحص تمثلات الحروب الأمريكية وكيفية تطورها ومدى تمثيل رواياتها لصراعات العالم الحقيقي، موضحًا أن العسكريين الغربيين يصورون كأبطال عادلين يخاطرون بحياتهم من أجل حماية العالم بأسره من قوى إرهابية شريرة، وأن الألعاب لا تلتزم بالقوانين الدولية أو الإنسانية؛ حيث يظهر اللاعب وهو يقوم بالعديد من الانتهاكات كالتعذيب، وتدمير الممتلكات المدنية، والهجمات المباشرة ضد المدنيين، واستخدام الأسلحة غير المشروعة، وإطلاق النار على الجرحى[23].

فيما برز اختصاص فرعي مستقل يعنى بتمثلات الآثار المصرية القديمة في الثقافة البصرية المعاصرة بمختلف أشكالها ودورها في بناء المعرفة حول المجتمع والثقافة المصرية القديمة، وقد أوضح (Moser, 2015) أن هذه التمثلات لم تكن مجرد نسخ ومحاكاة بل تضمنت قدرًا واضحًا من إعادة الإنتاج والتصميم، متحفظًا أيضًا على إشكالية تقييم الدقة الأثرية لصالح فضاءات الإبداع، ومفسرًا هيمنة هذه التصاميم البصرية على الإبداعات المعاصرة؛ نظرًا لارتباطها بالأصالة ذات الحيوية المُتجددة والفخامة والنقوش الغامضة والأذواق الجمالية[24].

كما برز اتجاه بحثي واسع يعنى بفحص الصور النمطية لتمثلات الدول والأجناس والأعراق في الألعاب الإلكترونية، فقد وجد (Geyser, 2011) بالتطبيق على لعبة «ظلام أفريقيا» أن تمثلات قارة أفريقيا في اللعبة جاءت نمطية عنصرية مُبتذلة، على نحو لم يتحرر بعد من مخيلة الذهنية الاستعمارية الغربية؛ حيث يأتي المستكشف الغربي بصورته النمطية المُنمقة كبطل جريء يستكشف منطقة صحراوية مظلمة، كما لو كانت قارة غير مستكشفة بعد، وليس إحدى قارات العالم القديم، متجاهلا التمايز بين الهويات الأفريقية المختلفة، كما أن اللعبة تضمر ربط خفي بين لون البشرة وفكرة الظلام والهمجية؛ حيث يصطدم البطل مع البدائية والوحشية الأفريقية والزومبي[25].

وكشف (Glaube, 2001) في ثنايا فحصه لسبعين لعبة الكترونية أن تمثلات الشخصيات الأسيوية في الألعاب ارتبط بأدوار المصارعة والقتال بينما تم تصوير الشخصيات سوداء اللون بشكل نموذجي لا يتأثر بالعنف أو يشعر بالألم[26]. وهو ما يتفق مع نتائج (Deskins, 2013) عن الصور النمطية العرقية في الألعاب الأمريكية والتي تظهر الشخصية السوداء كشخصية عدوانية أو رياضية، حيث تم تصنيف الألعاب ذات الشخصيات السوداء كألعاب أكثر خطورة، مؤكدًا على أهمية تحديثات الألعاب التي تتيح درجات متباينة من لون البشرة، ومطالبًا بمظلة تشريعية تحكم صناعة الألعاب وتراقب أدائها[27].

وقد حظيت صورة الأقليات باهتمام واضح من قبل الباحثيين، فقام (Burgess, 2011) بتحليل محتوى مجلات ألعاب الفيديو الأكثر مبيعًا، وتوصل إلى أن تصاميم الألعاب تعكس

القوالب النمطية العنصرية عن الأقليات خاصة فئة الذكور، الذين تم تمثيلهم كبلطجية وعدوانيين، فيما لم تظهر أي تمثلات للأقليات النسائية بها[28]. وهو ما يختلف نسبيًا عن نتائج (Phi, 2009) بشأن تمثلات الهوية الأسيوية في الألعاب الإلكترونية الأمريكية، وما تتضمنه من قوالب نمطية عنصرية؛ حيث تحظى الأسيويات بحضور أكثر من الرجال الآسيويين، فيما تتخذ آسيا ذاتها رمزًا أنثويًا، ويبرز الرجل الأسيوي كوحش قاس عنيف كاره للمجتمع وحقير مع النساء، موضحًا أن لهذه الصور النمطية جذور عميقة في استغلال العمالة الذكورية الآسيوية في أمريكا، وحرمان الآسيويين من الحق في أن يصبحوا مواطنين شرعيين[29].

كما حظيت القوالب الثقافية والصور النمطية عن النوع بمساحة بحثية واسعة، وكانت دراسة(Braun et al., 1989) واحدة من أقدم الدراسات في تلك الجزئية، من خلال فحص تمثلات القوى في محتوى ألعاب الآركيد arcade وتوصل إلى أن 60% من الشخصيات جاءت ذكور و2% فقط إناث[30]. فيما عني(Ramírez et al., 2002) بتحليل87 غلاف من أغلفة ألعاب الكمبيوتر PC–games و 79 من ألعاب الفيديو، وتوصلوا إلى بروز 286 شخصية بشرية، وأن الشخصيات الذكورية جاءت في مركز هيمنة بمعدل 71% فيما جاءت النسائية في مركز الخضوع وطلب النجدة أو المساعدة بمعدل 34%[31]، وأكد (Smith, 2006) من خلال تحليل محتوى 130 لعبة إلكترونية أن 71% من الشخصيات الرئيسة جاءت مُفرطة الذكورة، فيما اتسمت الشخصيات النسائية بالعري والمبالغة في تصوير السمات الجسدية الأنثوية على نحو غير واقعي، يدعم صور نمطية معينة [32].

واستهدف (Brenick, 2007) في دراسة ميدانية في ضوء نظرية التقييمات الاجتماعية الكشف عن تقييمات البالغين للقوالب النمطية الثقافية في تصوير النوع بهذه الألعاب، مُميزًا بين الصور النمطية السلبية عن النساء ونظرائهم من فئة الذكور، وقد توصل إلى نتيجة مفاداها أن الذكور جاءوا أكثر ارتباطًا بالصور النمطية المقبولة، وأن المبحوثين كانوا أكثر قبولًا للصور النمطية عن الذكور من الصور النمطية للإناث، وأن معدلات رفض الصور النمطية تتناسب عكسيًا مع معدل تكرار استخدام اللعبة[33].

وفي سياق فحص تمثلات المرأة في الألعاب الإلكترونية وأدوارها الاجتماعية، فحص (Jansz, 2007) 12 لعبة للكشف عن ما عرف بظاهرة «لارا كروفت» في إشارة إلى التغييرات في الصورة النمطية للمرأة، وإبرازها كشخصية قوية مؤثرة، وتوصلت الدراسة إلى استمرار هيمنة الشخصيات الذكورية بمعدل 60%، مع وجود توزيع متساوي للشخصيات القيادية بين الجنسين، وأن ملابس الشخصيات وملامحها الجسدية تحمل علامات مهمة عن النوع والعرق[34].

فيما عني(Backe, 2013) بتمثلات الشخصيات غير البشرية في الألعاب الإلكترونية، بالتطبيق على شخصية الزومبي، التي تظهر بكثافة في الألعاب الغربية، بوصفها كائنات بلا روح أو وعي أو ما يعرف بما بعد الإنسان post–human ، وهجوم مواطني الدولة الميتة، وأنه يتم تصويرهم كمخلوقات قبيحة مرعبة تهدد الوجود الإنساني في حرب شرسة لا هوادة فيها[35]، وهو ما يتفق مع نتائج دراسة(Debus, 2017) عن شخصيات الزومبي والكائنات الفضائية والروبوتات والوحوش والأشباح بوصفهم إعادة إنتاج لفكرة التهديد واسع النطاق، التي طالما آلفها الأمريكيون مع القطب الروسي ومخابراته عبر العقود الماضية ومع الإرهاب الديني في العصر الراهن[36].

وفي إطار تحديد المتغيرات المؤثرة على إدراك الهوية أثناء اللعب، أوضح (Bates, 2001) إن إدراك اللاعبين للهوية في الألعاب يتأثر بأبعاد تقنية مهيمنة كدرجة الانغماس داخل اللعبة، وما ترتبط به من فروق عرض الكاميرا لأحداث اللعبة، فالألعاب من منظور الشخص الأول تميل إلى أن تكون أسرع وتيرة وأكثر انغماسا، وكأن اللاعب يستخدم شخصيته الحقيقية، بينما الألعاب من منظور الشخص الثالث تسمح للاعب برؤية شخصيته في اللعب، وكأنه يتفرج على فيلم ما، فهي أقل انغماسا ولكن مساعدة في بناء شعور قوى بتحديد الهوية في سياقها الخارجي[37].

التعليق على الدراسات السابقة:

- أوضحت مراجعة التراث العلمي إيلاء أبحاث الألعاب الإلكترونية في طورها الأول اهتمامًا كبيرًا بالتفاصيل التقنية البرمجية والتسويقية الربحية ثم الآثار الاجتماعية في ظل ثلاثية الاستخدامات والتفضيلات والتأثيرات، في مقابل غياب واضح للأبحاث ذات التساؤلات الثقافية النقدية، ومع تطور المجال البحثي حاول الباحثون الإجابة على تساؤلات عدة حول هذه الألعاب، مما أنتج زوايا بحثية ثقافية مُتباينة؛ فمنها من تناول اللعبة كمنتج ثقافي يعني بفحص التصميم ومكوناته من فكرة ونص وقصة وسرد وصورة جمالية أو فحص تفاعلاتها وتأثيراتها الثقافية وصورها النمطية.
- تنوعت المداخل والنظريات التي اعتمدت عليها الدراسات السابقة، وجاء في مقدمتها مدخل التمثلات الثقافية ودراسات الصورة وبناء المعنى والتقييمات الاجتماعية وتأثرية الآخر، كما تنوعت أساليب فحص الألعاب، فبينما عني باحثون بتحليل الألعاب ذاتها، سواء كانت قائمة على وحدة تحكم أو ألعاب آركيد أو عبر الإنترنت، ركز آخرون على تحليل المُلصقات الموجودة على أغلفة ألعاب الفيديو أو مقدمات الألعاب أو تقييمات اللاعبين وتعليقاتهم عليها.
- اعتمدت البحوث الكيفية على تقييم الرسوم والقصة والسرد ودورة اللعبة والتصميم والواقعية والخيال والإبداع وخصائص الشخصيات الرئيسة والثانوية في اللعبة، فيما ركزت البحوث الكمية

على عدد من المتغيرات؛ من أهمها: دوافع اللعب وتفضيلاته ومحفزاته الحسية ومهاراته ومعدلات المشاركة والتفاعلية ودرجات التبعية والانغماس والتدفق والإدمان؛ حيث ينخرط اللاعب في نشاط قد يختفي فيه الوعي بالذات أحيانًا.

- وفي البحوث التحليلية، برز توجه واضح لفحص تمثلات الهوية الإسلامية والأفريقية والآسيوية داخل الألعاب الغربية، وخلصت الدراسات إلى مجموعة من النتائج النقدية، التي تدين تمثلات هذه الهويات في هذه الألعاب، فيما أكدت الدراسات العربية على حتمية الابتعاد عن وضع الصور والرسوم التي تخالف ثقافة المجتمع، ووضع ضوابط ولوائح معينة لاستيراد الألعاب الإلكترونية أو تحميلها من الإنترنت كي لا تؤثر سلبًا على قيم المجتمع وثقافته.
- كما تنوعت وحدات التحليل بهذه الدراسات؛ فمنها من ركز على الشخصيات البشرية لفحص مظهرها وأدوارها داخل اللعبة وسماتها أو الشخصيات غير البشرية كالآلات والسيارات والروبوت والحيوانات.
- كما أوضحت الدراسات أن محتوى ألعاب الفيديو يختلف اختلافًا جذريًا عن محتوى معظم الوسائط الترفيهية الأخرى، فتحليلات محتوى الوسائط كالكتب والمقالات والأفلام تأتي في حزمة موحدة وخطية، مما يجعل القياس نسبيًا صريح، أما تحليلات الألعاب فتعتمد على فحص خبرة اللاعب ومهارته ومستوى استغراقه والتزامه الزمني ... إلى آخره، وعمدت الدراسات الثقافية على توظيف مفهوم النسق بدلالة ضمنية خفية، فيما أبرزت دراسات الألعاب مفهوم النظام بدلالة تقنية، وكلاهما يأتي في هذه الدراسات مرادف لكلمة البنية، والتصميم، بما يتضمنه من عناصر سردية وجرافيكية وجمالية.

سادسًا– أهداف الدراسة:

تسعى الدراسة إلى تحقيق هدف رئيس؛ وهو: استكشاف تمثلات الهوية المصرية في الألعاب الإلكترونية بمتجر جوجل بلاي في الفترة الزمنية من أول إبريل 2021 وحتى نهاية الشهر، للكشف عن المرجعيات الثقافية المُرتبطة بهذا التمثل وفتراته الزمنية ودلالتها وما يتضمنه من مُغالطات وصور نمطية، وذلك في سياق مُقارن بين مُمارسات مدرستين مُتمايزتين في صناعة الألعاب، وهما: المدرسة الغربية الراسخة في هذا المجال والمدرسة العربية الناشئة، للفصح عن أوجه التماثل والاختلاف بين الاثنين ودلالاته وما يثيره من إشكاليات بحثية وقضايا ثقافية، وينبثق من هذا الهدف مجموعة من الأهداف الفرعية؛ من أهمها:

- تحديد مواضع الاهتمام وأنماط التفكير ومرتكزاته في هذه الألعاب.
- مناقشة الصور النمطية المُنعكسة من تمثلات الهوية في هذه الألعاب وأبعادها المختلفة.
- المُقارنة بين مُمارسات ثقافتين مُتمايزتين في صناعة الألعاب الإلكترونية.
- تقديم مجموعة من المقترحات لتطوير تمثلات الهوية المصرية في الألعاب المصرية بوصفها

منتجًا ثقافيًا قوميًا مُعاصرًا.

سابعًا– تساؤلات الدراسة:

1. هل تنوعت أنواع الألعاب الإلكترونية المُستلهمة لتصاميمها من الهوية المصرية؟
2. من الفئات العمرية التي توجه لها هذه الألعاب؟
3. إلى أي مدى تباينت شعبية هذه الألعاب؟
4. ما أبعاد الهوية الثقافية المصرية الأكثر وضوحا في الألعاب الإلكترونية؟
5. ما الذي يتم تمثيله في هذه الهوية؟ وكيف؟
6. إلى أي مدى تنوعت تمثلات الهوية عبر سياقات الزمان والمكان؟
7. ما الذي يتم التركيز عليه؟ وما الذي يتم تجاهله؟ ودلالات ذلك؟
8. كيف اختلفت دلالات تمثلات الهوية المصرية بين الإنتاج العربي والغربي؟
9. إلى أي مدى ساهم كل من طبيعة اللعبة والصور النمطية في تشكيل تمثلات الهوية المصرية بهذه الألعاب؟

ثامنًا– نوع الدراسة:

تنتمي هذه الدراسة إلى البحوث الاستكشافية الوصفية، والتي تتعدى الاهتمام باستكشاف الظاهرة إلى وصف وتصنيف وتفسير تمثلات الهوية المصرية في الألعاب الإلكترونية، والأبعاد الثقافية المرتبطة بهذا التمثل وفتراته الزمنية ودلالاته المختلفة، كما تنتمي إلى دراسات المقطع العرضي Cross Sectional Study ، من خلال اقتطاع جزء من امتداد سريان الظاهرة عبر منصة متجر جوجل بلاي ووضعه تحت عدسات الرصد والتقييم لتحديد أوجه التماثل والاختلاف بين ممارسات مدرستين مُتمايزتين، وهما المدرسة الغربية الرائدة ومثيلاتها العربية الناشئة.

تاسعًا– مناهج وأدوات الدراسة:

نظرا للطبيعة الاستكشافية للدراسة، فإن الباحثة ستعتمد على منهج المسح الإعلامي، في مسح الألعاب الإلكترونية بمتجر جوجل بلاي في الفترة الزمنية عينة الدراسة، وذلك باستخدام مجموعة من الكلمات المفتاحية المرتبطة بالهوية المصرية؛ مثل: مصر وقدماء المصريين والفراعنة.... إلى آخره، والأسلوب المقارن للمقارنة بين المدرستين العربية والغربية موضع الدراسة؛ لإبراز مساحات التماثل والاختلاف.

كما تعتمد على أداتين رئيستين؛ وهما: أداة تحليل المضمون بشقيه الكمي والكيفي لدراسة أنواع الألعاب وشعبيتها والفئات العمرية الموجهة لها، وأداة التحليل الثقافي لفحص تمثلات الهوية المصرية في الألعاب الإلكترونية في ضوء ردها إلى مرجعيتها في الثقافة الغربية والعربية، وهنا يتم

تفكيك بنية اللعبة التي تبدو واضحة للعيان إلى عناصر ثقافية مصغرة تحمل في ثناياها الكثير من الدلالات والإيحاءات. ولا تعتبر منهجية التحليل الثقافي من التوجهات البحثية الحديثة علي العقل الإنساني في تفسير الظواهر العلمية، ولكنها اتخذت في القرن الحادي والعشرين أهمية ملحوظة في تفسير الظواهر العلمية المختلفة، خاصة في ظل أوضاع العالم المعقدة منذ انتهاء الحرب الباردة بين المعسكرين الغربي والشرقي، واندلاع ثورتي الاتصالات والمواصلات، وما تزامن معها من انتشار روح العولمة في أغلب أنحاء العالم[38]، مما أدى إلى تزايد معدلات الاحتكاك والتفاعل بين الثقافات المختلفة، وهو ما انعكس في تداعياته علي عدد مختلف من مجالات الحياة، وجعل بروز الأبعاد الثقافية في مختلف الظواهر أمرًا حتميًا لا يمكن تجاهله.

عاشرًا– الإطار الإجرائي للدراسة:

حددت الباحثة مجتمع دراستها في الألعاب الإلكترونية المتضمنة تصميماتها الأساسية حضورًا للهوية المصرية، من خلال مسح شامل عنها على متجر جوجل بلاي في الفترة من أول إبريل 2021م وحتى نهاية الشهر، معتمدة على البحث في محرك بحث المتجر بعدد من الكلمات المفتاحية المرتبطة بمصر وهويتها، الأمر الذي أسفر عن تجميع عينة مناسبة للفحص والدراسة قوامها 220 لعبة، وقد تم اختيار هذا المتجر لما له من انتشار واسع وسياسات واضحة ومعلنة تجاه نشر الألعاب ورفض المحتوى غير المرغوب فيه.

وقد اكتفت الباحثة بتحليل الألعاب التي تمثل حضور الهوية المصرية فيها تمثلا رئيسًا في التصميم الأساسي للعبة، مُستبعدة الألعاب التي يكون حضور الهوية المصرية فيها ثانوي من خلال التحديثات المختلفة والأحداث؛ مثل الحدث الفرعوني[39] في لعبة (Pubg Mobile) الشهيرة، أو الألعاب العربية عن بطولات الملوك والسلاطين؛ لأن تصاميمها لا تعكس أي ملمح للهوية المصرية المميزة من حيث التاريخ وطبيعة جغرافيا المكان وأزياء الشخصيات وأدواتهم؛ حيث صممت لتبدو عربية أو تركية الهوية بالدرجة الأولى، كما استبعدت الباحثة منصات الألعاب الجماعية في المتجر؛ مثل منصة روبلكس، والتي تحوي العشرات من الألعاب عن الهوية المصرية، حيث ركزت الدراسة في شقها الكمي على اللعبة الإلكترونية الواحدة كوحدة للقياس وعلى وحدة الهوية أو الشخصية كوحدة للتحليل.

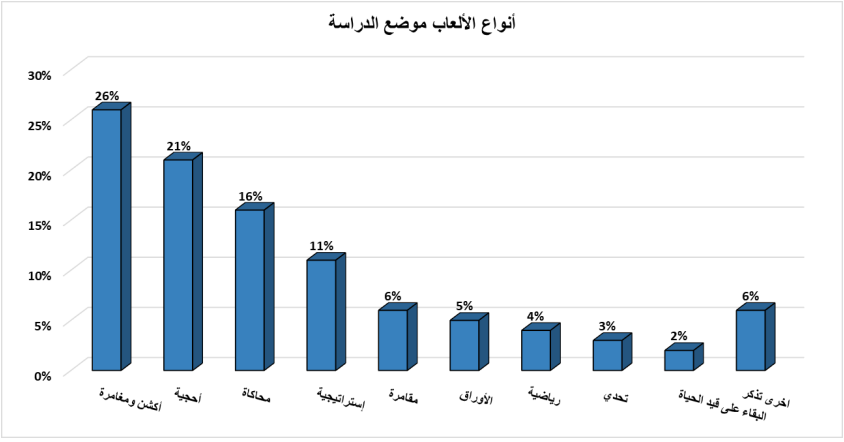
ومن أجل الإجابة على تساؤلات الدراسة تم تطبيق منهجية التحليل الثقافي للكشف عن تمثلات الهوية المصرية في عدد من العناصر الأساسية باللعبة، وهي:

- **نص مقدمة اللعبة:** لما يعكسه من بيانات عن قصتها والشخصيات الرئيسة فيها ومنظومة توزيع القوى والأدوار والعلاقة بينها، والقواعد وطبيعة المهمات المنوط باللاعب تحقيقها، فضلًا عن الكشف عن لغتها وهوية منتجيها.

- **أبرز السمات الجرافيكية والفنية بتصميم اللعبة:** مثل مناظر اللعبة وهيئة شخصياتها وأسلحتها وعملتها وخلفيتها الموسيقية؛ لاستكشاف الأبعاد الثقافية المرتبطة بتمثلات الهوية المصرية القديمة والمعاصرة في هذه الألعاب ودلالتها وما تثيره من إشكاليات.

إحدى عشرًا– الدراسة التحليلية:

أ. الخصائص العامة للألعاب عينة الدراسة:



شكل رقم (1)
أنواع الألعاب موضع الدراسة

كشف التحليل عن مجيء ألعاب الأكشن والمغامرة في صدارة الألعاب المعنية بتمثيل الهوية المصرية بمعدل 26% يليها ألعاب الأحجية Puzzle 21%، ثم ألعاب المُحاكاة Simulator بمعدل 16%، وفيها يحاكي اللاعب أنماط الحياة أو البناء أو وسائل النقل أو التجميل ..إلى آخره، ثم ألعاب الإستراتيجية Strategy بمعدل 11%، ثم ألعاب المقامرة Casino 6%، ثم ألعاب الأوراق Card5% ، ثم الألعاب الرياضية 4%، ثم ألعاب التحدي والاختبارات بمعدل 3%، وألعاب الرعب والبقاء على قيد الحياة Survival Horror بمعدل 2%، فيما جاءت فئة أخرى تذكر بمعدل 6%، وتضمنت الألعاب: التعليمية والذاكرة والدمى المُتكلمة والتايكون Tycoon والرسم والتلوين والألعاب الخفيفة.

ويمكن تفسير تصدر ألعاب المغامرة والأكشن والمُحاكاة قائمة الألعاب المُستلهمة للهوية المصرية في ظل كثافة الإنتاج الغربي مقارنة بمثيله العربي، وفي ضوء طبيعة تمثلات الهوية المصرية ذاتها في الألعاب الغربية، والتي ركزت على مغامرات وصراعات مصر القديمة، كما يمكن تفسيره في ضوء رغبات المستهلكين ذاتها، والتي انعكست على تصدر

مثل هذه الأنواع لصناعة الألعاب في العالم بأسره، أما ألعاب الأحجية كألعاب المطابقة والأشياء المختبئة؛ فهي ألعاب ترتكز على جماليات التصميم وكثافته، بما يتضمنه من تميز الرموز وتمثلات الرفاهية والثراء والغموض، وهي عناصر واضحة بوفرة في الهوية المصرية القديمة.

- **أما من الناحية التقنية والجرافيكية فستكتفي الدراسة بالشق الوصفي**، موضحة أن جميع الألعاب موضع الدراسة جاءت بمساحات تخزينية متنوعة في فئة الميجا بايت، ولم تظهر أي ألعاب مُتقدمة بمساحة الجيجا بايت، وأن أغلب الألعاب الغربية تتباين جودتها ما بين الألعاب ثنائية وثلاثية الأبعاد بتصميماتها المتطورة(*)، فيما غلب على الألعاب العربية شكل التصميمات البسيطة كألعاب الآركيد **Arcade**(*) أو الألعاب النصية كالاختبارات؛ وفيها يتوقف تفاعل اللاعب على مجرد وضع حروف للإجابة على سؤال ما، غالبًا ما يأتي مُقترنًا مع صور ثابتة لا تتحرك داخل اللعبة، كصور المشاهير أو الأعمال الدرامية، ويمكن إرجاع ذلك لأسباب إنتاجية وتقنية مفهومة، أو لأسباب تسويقية؛ لأن الألعاب محدودة

- المساحة تتواءم أكثر مع الأجهزة الضعيفة والمتوسطة، ولنكُن مُنصفين؛ فعلينا الاعتراف بأن الألعاب البسيطة لم تختفِ قط من ساحة الألعاب العالمية حتى في مجتمعات الثراء والرفاهية، مثلها مثل الأفلام والكتب، فهناك دائمًا من يحن لممارستها أو يرغب في الاسترخاء وسط بساطة متطلباتها.

كما يلاحظ هنا اتجاه عدد من الألعاب لإقران التاريخ والآثار بمتغيرين آخرين، أَلَا وهما: توظيف الموسيقى المصرية القديمة والصور الحقيقية في تصاميمها؛ لإضفاء مزيد من الواقعية على أجواء اللعبة بينما اعتمدت غالبية الألعاب على الرسوم بنوعيها ثنائية وثلاثية الأبعاد، والتي تتيح للمصمم مساحات أوسع من الإبداع والخيال.

- **أما من حيث جدية المحتوى**، فقد جاءت أغلب الألعاب ترفيهية أما التعليمية المباشرة فقد ظهرت في ست ألعاب فقط[40]، كالألعاب الغربية عن مصر القديمة وآثارها ولعبة مصرية عن خرائط مصر الداخلية الآنية ومحافظاتها بعواصمهم المختلفة. والحقيقة إن الدراسات العلمية أثبتت أن التعلم الغير مباشر من خلال المرح والترفيه له نتائج مذهلة مع الفئات الصغيرة وحديثة السن[41]، فمن خلال اللعب والمغامرة الشيقة يتعرف الطفل الغربي والعربي على السواء على الهوية المصرية بتاريخها وحضارتها ورموزها وأفكارها، وكل هذه شئون ثقافية، لا يشترط أن تمرر إلى الأجيال القادمة من خلال نفس الوسائط المعرفية، التي طالما اعتادتها الأجيال السابقة.

- **ومن حيث الفئة العمرية المستهدفة من اللعبة**، فقد جاءت الفئة العمرية (فوق 3 أعوام) بمعدل 78%، فيما جاءت فئة (فوق 12 عامًا) بمعدل 21%، وفئة(16 عامًا فيما فوق) بمعدل 1% تقريبًا، وهو ما يرتبط غالبًا بمستوى تقنية الألعاب وأنواعها وأهدافها؛ حيث تتقدم هذه الألعاب الأكشن والمغامرات البسيطة ذات المساحات التخزينية المحدودة بالميجا بايت، فضلًا عن ألعاب الأحجية والمحاكاة والورق وتحدي الاختبارات، وجميعها مواءم لقدرات صغار السن.
- **أما معدلات تنزيل الألعاب وشعبيتها بمتجر جوجل بلاي**، فمن الجلي أن المظهر الكمي للشعبية لا يمكن أن يكون له أهمية كبرى في حديث كهذا يرتكز في الأساس على الأبعاد الكيفية للتحليل الثقافي للألعاب، لما له من أبعاد تقنية وتسويقية خارج نطاق الفحص الثقافي ذاته، لكن الباحثة ستشير له بإيجاز؛ لما في ذلك من دلالات كاشفة حول مستوى صناعة الألعاب ذاتها في مدرستي الدراسة، فقد كشف التحليل الكمي عن تنوع شعبية الألعاب موضع الدراسة، فقد جاءت الألعاب ذات الشعبية الكبيرة بمعدل محدود جدا 9%، ونقصد بها الألعاب التي جاء تنزيلها مليون مرة فأكثر؛ ومنها: (My Town : Museum–History & Science for Kids)[42]، ولعبة(War Eternal–Rise of Pharaohs)[43]، ولعبة(Cradle of Empires–Egypt jewels)[44]، ولعبة(Jewel Ancient 2: lost tomb gems adventure)[45]، وأغلبها ألعاب غربية فيما عدا لعبة(لعنة الفرعون: المباراة 3)[46]، ويلاحظ هنا أن معظم هذه الألعاب يرتبط بحضارة مصر القديمة، وأن اللغة العربية لم تحول دون تحقيق اللعبة الأخيرة شعبية واضحة؛ لأن فكرتها كانت مرتبطة بنفس الحضارة .

أما الألعاب متوسطة الشعبية فقد جاءت بمعدل 28%، وهي الألعاب المنتمية لفئة 100 ألف تنزيل إلى أقل من مليون؛ ومن أبرزها: (Defense of Egypt TD: tower defense)[47]، و(Superhero Mummy Ancient Warrior City Battle)[48]، و(Riddles Of Egypt: Ancient Tales – Pharaohs' Parade)[49]، وللأسف جاء معظم الألعاب العربية من فئة الألعاب الأقل شعبية، أي الأقل من 100 ألف تنزيل، وقد جاءت بمعدل 9%؛ وهو ما يمكن تفسيره في ضوء ضعف جودتها التقنية وطبيعة فكرتها المُغرقة في المحلية والشعبوية، فضلًا عن ضعف مستوى مهارات التسويق لدى القائمين على الإنتاج في هذا المجال.

ب. التحليل الثقافي لتمثلات الهوية المصرية:

تعددت وتنوعت تمثلات الهوية المصرية في الألعاب عينة الدراسة، وهو ما يمكن استعراضه فيما يلي:

1. بروفيل الدولة Country profile (جغرافيا الموقع والمكان):

أظهرت الألعاب اهتمامًا واضحًا بتوضيح موقع مصر، وخرائطها القديمة والحديثة، كما برز تركيز واضح من الألعاب الغربية والعربية على السواء على تصوير الصحراء المصرية، فيما عدا عدد محدود من الألعاب، التي أبرزت صورة وادي النيل بحقوله الخضراء مقترنة بالآثار المصرية الشهيرة، مثل: لعبة(Idle Egypt Tycoon: Empire Game)[50]، ولعبة(Adventures of Little Pharaoh)[51] ولعبة (فترة ما قبل الأسرات Predynastic Egypt)[52]، وسلسلة ألعاب لغز بازل (محافظة أسوان المصرية)[53]، و(محافظة الأقصر المصرية)[54].

ويمكن تفسير هذه النتيجة بإن أغلب هذه الألعاب ركز على تصاميم هيكلية لبيئات حضارة مصر القديمة الصحراوية بخصائص مناظرها الطبيعية الفريدة، وهو ما يعكس الأحساس بالقدم والأصالة؛ فيما قبل التاريخ والعمران، ناهيك عن أجواء السحر والغموض والقوة والقسوة في البيئة الصحراوية، وهو ما يتسق مع فكرة المغامرة والصراع داخل اللعبة، كما يعكس صورًا نمطية سنستعرضها تفصيليًا فيما بعد.

2. الأساطير المصرية:

لقد احتلت الأساطير قدرًا مهمًا من اهتمام الدراسات الثقافية الإعلامية، فالأسطورة نظام اتصال سيميولوجي مُحمل بالدلالات؛ حيث ترتبط المعاني الاجتماعية والتاريخية والثقافية بعلامة، وقد ركزت الألعاب الغربية على إحياء الأجواء الأسطورية وإعادة إنتاجها من أجل خلق بيئات خيالية فائقة التأثير؛ حيث لا تُقرأ الأساطير بل تتجسد ويعيشها اللاعب، كما برزت مفردات عدة من هذه الأساطير؛ مثل: عين حورس ومفتاح الحياة وكتاب الموتى والقط الأسود والجعران والكوبرا، فعلى سبيل المثال لا الحصر، كتبت إحدى قصص الألعاب:

«اعتقد الفراعنة أن الملك ست قتل أخيه الملك أوزوريس ليحكم مصر القديمة، وقام بتقسيم جثة أخيه إلى 24 جزء ونشرها في جميع أنحاء مصر القديمة حتى لا يتمكن أخوه الملك أوزوريس من الولادة من جديد في الحياة الآخرة، فقررت زوجة الملك أوزوريس–أم الآلهة– السفر في جميع أنحاء مصر القديمة، ومحاربة جيش الملك ست، لجمع جثة زوجها الملك أوزوريس، وإنجاب ابنه الملك حورس ليحكم مملكة مصر القديمة باعتباره الملك الشرع.» (Clash of Pharaohs : Egypt Empire)[55].

3. الآثار:

كما كشف التحليل عن اهتمام المدرسة الغربية بتصميم ألعاب ذات تصميمات مستوحاه من مفردات آثار حضارة مصر القديمة، وهو ما لم نجد له مثيلا في الألعاب باللغة العربية، وهو ما يرتبط بأبعاد دينية وثقافية حالت كثيرًا دون تقدير الذهنية العربية لهذه الآثار، بل ودفعتهم نحو تشبيهها بالأصنام وتبني تصورات خاطئة عنها، في حين نجحت الألعاب الغربية على تهيئة بيئة تعليمية للاعبيها مليئة بالمغامرة وتنمية روح الاستكشاف مثل لعبة عالم الآثار(Archaeologist – Ancient Egypt)[56]، ولعبة (Excavate!Egypt) [57] التي لا تكتفي بتعريف اللاعبين بالآثار المصرية بل تعلمهم أدوات التنقيب وكيفية الاستكشاف الآثاري ذاته.

كما حَظيت تمثلات أجواء المتاحف المصرية بانبهار واضح من مُصممي الألعاب الإلكترونية الغربية، حيث تهيمن هالة المكان بفخامته مُفصحة عن مساحات الغموض والرهبة والرعب والأصالة؛ مثل ألعاب (Egyptian Museum Adventure 3D)[58]، و(Escape The Museum) [59].

والحقيقة أن بعض هذه الألعاب تثير إشكالية كبرى في علاقة الثقافة الغربية بالآثار المصرية، فلطالما اعتقدت الذهنية الغربية أن مغامرة اكتشافها للآثار المصرية بما يكتنفها من مخاطر جمة تمنحها حق حيازتها، وأنهم أكثر قدرة على معرفة قيمتها والحفاظ عليها من المصريين أنفسهم، وهو ما يمنحها شرعية امتلاكها وعرضها في متاحفها على الملأ دون أي شعور بالخطأ!! أو بأحقية المصريين في استعادة آثارهم، وتتضح هذه الأفكار جلية في مقدمة لعبة تنص على ما يلي:

«هل صحيح أن المومياء تنتقم من كل مكتشف يخترق الأهرام؟ ابدأ مغامرة السفر عبر الزمن وأصبح البطل الآثاري الذي يعود بكنوز مصر القديمة.» (Raider's Mystery of Hidden Object in Egyptian Tomb) [60]، وهنا يواجه اللاعب مومياوات المصريين القدماء المرعبة ولعناتهم من أجل الوصول إلى الخبيئة والكنز والعودة بهم منتصرًا، كما هو موضح في الصورة، ولا شك إن مثل هذه الألعاب تستمد مرجعيتها من تاريخ طويل لممارسات الغرب في اكتشاف آثار الحضارة المصرية القديمة، لكنها قد لا تتفق مع فحوى إدراك المصريين لرغبة أجدادهم في حماية إرثهم من اللصوص والمخربين والمتطفلين.

وجدير بالذكر هنا أن الآثار الأخرى غير المصرية القديمة لم تظهر سوى في ألعاب محدودة جدًا من الألعاب عينة الدراسة، مثل: لعبة (Adventures of Little Pharaoh)[61]، ولعبة محمد رمضان (البرنس)[62]، التي أثارت إشكالية تصوير الآثار الإسلامية العريقة مقترنة ببعض مثالب الثقافة الشعبية الراهنة في البلاد؛ حيث بدت اللعبة كنسخة من هوية شخصيتها الرئيسة، كما تم توظيف اللغة العامية الآمرة المستمدة من إفيهات

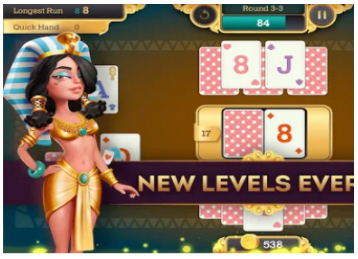
بطلها في أعماله الدرامية، ولا شك أن مصمم اللعبة يستهدف فئات مجتمعية معينة بمثل تصميمه هذا.

4. التاريخ:

يعد التاريخ سجل الأمة وذاكرتها الحية، وقد برز انبهار واضح من مصممي الألعاب بتاريخ مصر القديم ملوكها ومدنها وحروبها وحضارتها، وهو ما تجلى بوضوح في صياغة مقدمات بعض الألعاب، ومنها:

«شارك في بناء وتطوير مدينة ممفيسMemphis، العاصمة القديمة لمصر.. وفر موارد كافية لمدينتك، وتعامل مع جيران ودودين ومعادين.. وسع دولتك وأرسل رحلات استكشافية إلى الأراضي البعيدة .. قم ببناء الأهرامات العظيمة! راقب آلهة مصر العظماء وهم يرشدونك.. تذكر أن تظهر لهم احترامك وامتنانك، وسوف يقودون مملكتك القديمة إلى الازدهار!» (Egypt: Old Kingdom) [62].

ومقدمة أخرى: «يعود تاريخ مصر وثقافتها إلى آلاف السنين إلى عصر الفراعنة القدماء... الثقافة المصرية مليئة بالتقاليد والقيم، وهي مثيرة للاهتمام للغاية وتجذب انتباه أي شخص يزور مصر... جرب هذه اللعبة مرة واحدة وستتعلق بها بالتأكيد!» (Pharaoh's Secret – A Great Kingdom) [63].



كما برزت أسماء ملوك مصر كشخصيات رئيسة تتزين اللعب الغربية بأسمائهم، خاصة الشخصيات النسائية؛ مثل الملكة كليوباترا التي حَظيت بما يقرب من 29 لعبة[64]، وتم تقديمها بالزي المصري القديم، وإن كان كثيرًا ما يعكس قدر من العري والإثارة، وتحمل هذه الشخصية دلالات خاصة في العقل الغربي، فهي رمز للقوة والإغراء والجمال والحب والخداع والنهايات المأساوية، وهو ما ينبثق من إطار مرجعي لالتقاء الحضارة الغربية مع المصرية وفاعليات صراعهما، إبان غزو الرومان لمصر في نهايات عصر البطالمة. فقد حملت مقدمة لعبة(Defense of Egypt TD: tower defense game) [65] تصدير: «دافع عن الأرض المصرية مع الجميلة كليوباترا». في حين حظي ملوك آخرين باهتمام محدود؛ مثل، الملك توت عنخ آمون (لغز بازل توت عنخ آمون)[66]، و(Egyptian Museum Adventure) [67]، وشخصية الملكة نفرتيتي(The Curse of Nefertiti) [68].

ومع التسليم بأن الألعاب تخرج التاريخ عن طبيعته لتجعله تجارب محاكاة تفاعلية إلا أنه لا يمكن غض البصر عن بعض السلبيات في تلك الجزئية، فالأمور لم تكن دائمًا في

شكلها الإيجابي المرغوب لنا كمصريين، فأحيانا ما يتم سرد التاريخ مُتحيزًا من وجهة نظر الآخر على نحو يخالف الرواية التاريخية المصرية للأحداث، والاتجاه إلى شيطنة الجانب المصري الذي يعتمد على مومياوات وأرواح شريرة وآلهة لحماية بلاده من الغزو الروماني لأرضه !! فقد حملت مقدمة إحدى الألعاب:

«انتصر على مصر كليوباترا من أجل مجد الإمبراطورية الرومانية.. وبدأت حرب مصر الرومانية الكبرى.. هناك 16 معركة بانتظارك ... حاصر مع الرومان- تحت قيادة أوكتافيوس- الإسكندرية ومدن أخرى في مصر... الآن يحاول ماركوس أنطونيوس وكليوباترا الاحتفاظ بمملكتهم المصرية بدعم من مومياوات شريرة والإله المصري رع!!! واجبك هو كيف تجعل العالم كله يرى قوة روما.» (Roman Empire Mission Egypt) [70].

وبالمثل في التاريخ الحديث، نجد أن الثقافة الغربية مالت أيضًا إلى التقاط أحداث التاريخ المشتركة بين الحضارة المصرية والغربية، فبرزت لعبة(Second Battle of El Alamein: German Defense) والتي صدرت بنسختين، إحداهما للدفاع الألماني والآخر للهجوم البريطاني، وتتخذ اللعبة من صيف 1942م زمنًا لها وتحديدًا واقعة معركة العالمين الثانية ومحاولة الألمان السيطرة على قناة السويس، ونشرهم الألغام الأرضية في المنطقة، فاللاعب المصري هنا منوط به نشر الألغام في أرضه للدفاع عن انسحاب غزاه [73]. وقد حُفرت هذه المعركة في ذاكرة المصريين الجمعية رغم أنه قد مرّ عليها ما يقارب العشرين عام، كما أصبحت مدينة العلمين واحدة من أرقى المدن السياحية في مصر الآن، يقصدها السائحون من كل بقاع الأرض.

نموذج آخر من لعبة(Clash of Mummies: Pharaoh RTS)[72] يعطي تاريخا مغلوطا حيث ينص على:» فرعون توت عنخ آمون؛ ابن أخناتون وحماته نفرتيتي، أنقذ مصر من هجمات المومياوات، سيث (إله الفوضى) وآمون رع! لعبة حرب جديدة في الوقت الحقيقي مجانًا!»، فبديهي أن مومياوات أجدادنا من قدماء المصريين لم تخرج كالزومبي الأمريكي لمهاجمة الفرعون توت ورجاله، كما تعرض بعض الألعاب ما تصفه بخرائط مصر القديمة Ancient Maps في ثنايا اللعبة وبعضها لا يكون بالدقة العلمية الكافية أو يحمل رؤى تاريخية معينة.

وجدير بالذكر هنا، أن معظم الألعاب الغربية تطلق على ملوك مصر القديمة مسمى الفراعنة، وهو مسمى مستوحى من الديانات الإبراهيمية وكتابات المستشرقين الأوائل، في حين تتحفظ عليه كثير من دراسات الآثار المعاصرة، التي فشلت في إيجاد ما يثبت ذلك تاريخيًا أو آثاريًا، بيد أن الأمر ما زال قيد البحث والدراسة والاستكشاف.

5. اللغة المصرية:

كشفت التحليل أن اللغة الهيروغليفية قد حظت بحضور واضح في تصميمات كثير من الألعاب الغربية بمتجر جوجل بلاي، لما تحمله من قيم جمالية وتشكيلية في تصميم ألعاب الأحجية أو لتدعيم القصص وسردها في ألعاب الأكشن والمغامرة؛ حيث تؤكد أسطورية المشهد على نحو يعكس مظاهر العراقة والغموض والرهبة في آن واحد، وتبدو كطلاسم سحرية غير مفهومة، على نحو يحفز التجربة التخيلية في ذهن اللاعبين.

فيما تمثل وجود اللغة العربية، في نمط اللغة الدارجة التي يتحدث بها المصريون الآن، وتشكل مُظهرًا مهمًا من مظاهر هويتهم الثقافية المُعاصرة، وجاءت هذه الألعاب من مُصممين مصريين، وغلب عليها استخدام اللهجة العامية(انظر: سواق وليس سائق) أو اللهجات المحلية كاللهجة الصعيدية.

ويثير حضور اللغة العربية في الألعاب مجموعة من التساؤلات والإشكاليات، من أهمها:

- التمييز بين أنماط هذا الحضور، فهل هو حضور في التصميم أم كلغة للعبة نفسها، وهو ما يثير تساؤل جوهري حول مدى ارتباط اللغة بالمضمون وتأثيرها عليه من جهة، وعلى حالة الواقعية المنشودة من قبل مُصممي الألعاب من جهة أخرى؛ فاستخدام اللغة المصرية القديمة أو العربية والصينية واليابانية يضفي على تصاميم الألعاب درجة من الواقعية، كما ترفع جماليات نقوش حروف هذه اللغات من قيمتها الفنية، أما استخدام مثل هذه اللغات كلغة للعبة ذاتها فلا شك أنه ربما يؤثر سلبيًا على مسألة التوزيع والشعبية، ما لم يكن هناك ترجمة واضحة للاعبين تبين لهم قواعد اللعبة وأدوارهم والمهام المطلوب أدائها.
- كما تثير مسألة اللهجات إشكالية أخرى، والحقيقة أن اختيار اللهجة العامية دون الفصحى ربما يرتبط بنوعية اللعبة ذاتها وما تحمله من رغبة المصممين في تحقيق الواقعية؛ لأن أغلب الألعاب الصادرة عن إنتاج عربي جاءت للترفيه والتسلية، الأمر الذي يصعب معه تقبل اللغة الفصحى، خاصة وأن اللغة الفصحى قد تحيل اللعبة إلى

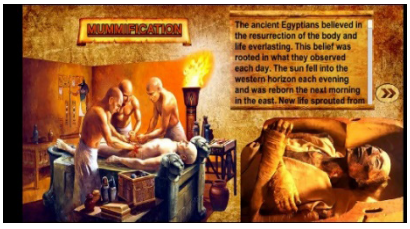
شكل الكرتون المُدبلج، الذي تتناقض طفولة رسومه وبساطة مضامينه وأهدافه مع رصانة فصاحتها وجلال مقامها.

- فيما يظل النقد المرتبط باستخدام اللهجة العامية كامنًا في ضوء خصوصيتها الثقافية؛ فقد لا تبدو بعض المصطلحات مفهومة أو دالة لدى اللاعبين من خارج هذه الثقافة، فما دلالة لفظة «فرافيرو» لدى اللاعب العربي غير المصري مثلًا؟!

6. الديانة المصرية القديمة:

كما برز اهتمام واضح من بعض الألعاب الغربية بتمثيل الحالة الدينية في مصر القديمة بما تتضمنه من أسماء وأشكال الألهة المصرية القديمة وأفكار المصريين حول الحياة الآخرة والبعث وكتاب الموتى والتحنيط والطقوس الجنائزية وبناء المقابر ولعنة فتحها؛ فعلى سبيل المثال لا الحصر، أعطت لعبة (Egypt: Old Kingdom)[73] اللاعبين فرصة اختيار معبود مملكتهم مع نبذة مختصرة من المعلومات عن كل إله وخصائصه في مصر القديمة، وبالمثل لعبة (Gods of Egypt)[74]، ودعته لعبة (Age of Pyramids: Ancient Egypt) لاكتشاف مقابر المصريين القدماء وغياهب العالم السفلي[75].

وقد حظي الإله أنوبيس إله الموت عند المصريين القدماء بمكانة خاصة في الألعاب الإلكترونية الغربية بمتجر جوجل بلاي؛ على نحو يذكرنا بخصوصية مكانة كليوباترا من ملوك مصر، سالفة الذكر؛ فعلى سبيل المثال لا الحصر: برزت ألعاب (Anubis Treasure)[76]، و(Revenge Of Anubis: Ancient Egypt Adventure)[77]، و(Curse of Anubis Lite)[78]، و(The Journey Of Anubis)[79]، و(Mask of ANUBIS)[80]، و(Anubis Curse–Hexa)[81]، و(The Secret Of Anubis Blast)[82]، و(The Curse of Anubis – Swipe Puzzle)[83]، و(Anubis Runner)[84].

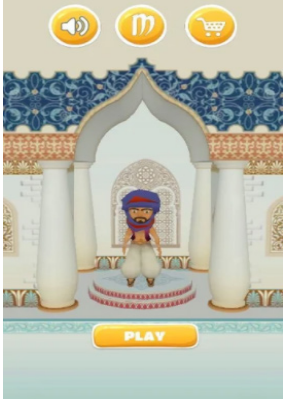


كما طافت بعض الألعاب باللاعبين في أجواء

تجربة التحنيط ورهبتها وأسرارها، وبرز ثمة انبهار غربي واضح بشخصية المومياوات المصرية القديمة، والتي تتسق مع ميل هذه الثقافة نحو تمثيل الشخصيات المُرعبة كالاشباح والزومبي ومصاصي الدماء.

• ونلاحظ هنا إن المومياوات المصرية القديمة لم تنحصر لديهم في تصميماتها المعتادة داخل البيئات والمعابد المصرية بل ظهرت تطارد الأمريكيين في لاس فيجاس وسط ناطحات السحاب الأمريكية الشهيرة(Vegas Crime City Gangster – Mummy Crime Simulator)[85]، فيما ظهرت مع الأهرام وسط ناطحات السحاب الأمريكية في لعبة(Mummy Superhero City Battle)[86].

والحقيقة أن مساحة ثقافية فارقة تحول بين تمثيل الألهة والمعابد ما بين صناعة الألعاب الغربية ومثيلتها العربية، فليس مقبولًا أو معتادًا أن تختار الذهنية العربية اللعب بالآلهة أو حتى مجرد قبول تصويرها، فضلًا عن أن مساحة كبيرة في هذه الذهنية ترفض فكرة تعدد الآلهة وصراعاتها من الأصل، وهو ما يؤثر جديًا على توجهات المصممين العرب، فمن سيخاطر بتصميم لعبة مرفوضة مُجتمعيًا في مصر الراهنة؟ أما الغرب فينظر لمثل هذه الألعاب كمتعة تتضمن محاكاة فريدة وكحالة ذهنية غريبة وغير مألوفة في سياق واقعه المعاصر.



أما الألعاب المتضمنة لتمثلات الهوية المصرية في تقاطعها مع الديانات الإبراهيمية، فقد جاءت مراوغة إلى حد كبير، ومنها لعبة(Moses: The Flight from Egypt) وتنص مقدمتها على: «موسى يهرب من غضب الفرعون بعد جريمة خطيرة ارتكبت في مصر... ساعده في الهروب إلى بر الأمان في أرض ميديان Midian في رحلته الأخيرة بمصر» [87]، ويلاحظ هنا توظيف الزي العربي وتصاميم دور عبادة مموهة ما بين الديانات السماوية الثلاثة، دون توضيح النجمة السداسية المميزة لليهودية، ومفردة «أرض ميديان Midian» المستمدة من قاموس الكتاب المقدس.

والأخطر لعبة (موسى المناضل)[88] المستوحاه من سفر الخروج، والصادرة عن مؤسسة Ayotree، والتي تصف النبي موسى بأول ناشط في حقوق الإنسان يقف ضد طغيان الفراعنة، وتضمنت مقدمة اللعبة دعوة صريحة لتجنيد اللاعبين:

«اتخذ قرارًا الآن ... ساعد في حمل مشعل الحرية!! انضم إلى العديد من المنظمات التي تعمل دون خوف في جميع أنحاء العالم لكسر حواجز الجهل، لتضمن كفالة حقوق الإنسان والكرامة لكل الناس... ساهم في المنظمة التي تختار على موقع FreeMoses.org». والأغرب من ذلك كله أن الإعلانات التجارية المعروفة في كل الألعاب؛ ويمقتها اللاعبين؛ لأنها تقطع مسار تركيزهم، تنعتها اللعبة بعمل الخير charity !!!!

7. عمارة الأرض وزراعتها وابتكار الصناعة (بناء الحضارة) :

كما حَظيت جزئية بناء الحضارة بما تتضمنه من أنشطة زراعية وحرفية وعمارة مصرية متميزة باهتمام واضح من مُصممي الألعاب، فقد حملت مقدمات بعض الألعاب:

«محاكاة العالم القديم.. شارك المصريين الأوائل في زراعة الأراضي ومحاربة الكوارث والمصاعب.. وإنشاء أول دولة مصرية في نهاية المطاف.. هل ستكون قادرًا على إعادة تمثيل الأحداث التي وقعت تاريخيًا.. احصل على معرفة وثيقة بالأحداث التي حدثت قبل عصور مصر الكلاسيكية من خلال هذه اللعبة الفريدة» (لعبة فترة ما قبل الأسرات Predynastic Egypt)[89].

«أنت واحد من جموع حورس العظيم، جنبًا إلى جنب مع الفراعنة، أنت تقاتل ضد Seth الشرير، الذي أطلق العنان للعديد من الكوارث على أراضي مصر القديمة.. لن تتعامل مع مشاكل المزارعيين والحرفيين فحسب.. بل ستبني الأهرامات العظيمة.. ستوحد الدولة وتُنشيء مملكة مزدهرة»(Egypt: Old Kingdom)[90]، وبالمثل لعبة(Freeciv)[91].

8. أسلوب الحياة في مصر (الأكل والأزياء والزينة والألعاب والفنون..):

فيما ركزت ألعاب إلكترونية أخرى على أسلوب حياة المصريين قديمًا وحديثًا، فظهرت ألعاب الفتيات المعنية بالأزياء والزينة تحمل الهوية المصرية بوضوح؛ ومنها: «ابدئي صالون تجميل إيجيبت فاشون بالمكياج الملكي... اختاري تسريحة شعر الملكات والأميرات..»(Egypt Doll Fashion Salon Dress up & Makeover)[92]، وبالمثل لعبة (Egyptian Beauty & Makeup)[93].

كما ظهرت أيضا ألعاب تنظيف المنزل المصري(Egypt Princess Royal House Cleaning)[94] وبدت فيها فتيات مصر كأميرات رشيقات تحملن أدوات تنظيف مصرية أصيلة (مقشات)، وهي ابتكار مصري أصيل ظهر في عصر الدولة الحديثة، الأسرتين الثامنة عشر والتاسعة عشر، وترتبط بأبعاد دينية، تتمثل في مسح القاذورات الجالبة للأرواح الشريرة في المكان[95].

ونلاحظ هنا... أن خيالات مُصممي الألعاب الغربيين جعلت مقشات الألياف النباتية لعراجين البلح والبوص، تبدو كما باقة من الألياف الذهبية المُزينة بفيونكات وردية جميلة في مشهد سحري يعكس قيم النظافة والجمال معًا، ويتخذ من تمثل الأهرام خلفية رمزية حضرية له.

كما حظت الأكلات المصرية الشعبية بوجود طفيف في عالم الألعاب الإلكترونية، مقارنة بالأكلات الأمريكية والأوربية كالهامبورجر والسوسيس والبيتزا... إلى آخره، فقدمت إحدى الألعاب الصادرة باللغة العربية أطعمة مصرية أصيلة كالفول والطعمية والكشري .. إلى آخره[96]، مقترنة بتمثل للمرأة المصرية المعاصرة بصورتها النمطية من حيث احتشام الزي والبدانة والملامح الطيبة الوقورة، لكن للأسف انعكس انخفاض جودة التصميم وتقنية تنفيذه على إبراز جمال هذا الأكل وبهاء صورته.

وتستحضرنا هنا المقارنة بين اللعبتين السابقتين، فالتقنية عالية الجودة في إنتاج لعبة التنظيف والخيال المُبدع الجامح جعلا من أدوات النظافة صورة جمالية، بينما أخفقت اللعبة العربية في إبراز جمال الأطعمة المصرية، وهي أشياء جميلة بطبيعتها، فظهرت باهتة غير

جذابة، غير أنه يجب الإشادة بمثل هذا النوع من الألعاب، الذي يهدف إلى توثيق مأكولات المطبخ المصري، ويعمل على الترويج لها دوليًا في شكل تفاعلي مُستحدث يتسق مع أدوات العصر ومتطلباته.

ولأن نسبة كبيرة من جمهور الألعاب الإلكترونية من فئة الذكور، كان من المتوقع أن تحظى الرياضة الشعبية في الثقافة المصرية المعاصرة بقدر واضح من اهتمام المدرسة العربية، مثل لعب (الدوري المصري 2021) [97]، و(الدوري المصري الممتاز) [98]، ومن ثم برزت أسماء الأندية الرياضية المصرية الشهيرة في منافسات راقية جميلة. كما حظيت شخصية محمد صلاح باهتمام خاص؛ حيث حملت ألعاب عدة اسمه حتى غير الرياضية منها؛ فعلى سبيل المثال لا الحصر: برزت لعب (محمد صلاح في ليفربول 2020)[99]، و(Mo Salah VS Messi) [100] و (Mo Salah Legend) [101].

كما برزت الألعاب المصرية الشعبية البسيطة كلعبة(Egyptian Basra) ولعبة (ملك وكتابة) برسومات الجنيه المصري وصورة الملك توت عنخ آمون الشهيرة[102]، والحقيقة إن مثل هذه الألعاب لم تنته مع ظهور الألعاب الإلكترونية، فما زال لها جماهيرها في أرياف مصر وصعيدها، وهو ما يؤكد على حتمية النظر لها كتقليد اجتماعي تتناقله الأجيال جيلًا بعد جيل، وهو ما دفع مصر إلى عمل أرشيف قومي للألعاب الشعبية في عام 1957م وإنشاء مركز الفنون الشعبية المعني بدراسة مثل هذه الألعاب وتوثيقها[103]، وتعتبر مثل هذه الألعاب نوع من التوثيق الإلكتروني، المطلوب بشدة لحماية التراث الشعبي المصري في عالمنا المعاصر.

وبالمثل، حظيت الألعاب الفنية باهتمام واضح من مصممي الألعاب باللغة العربية، فصدرت ألعاب تحدي اختبار المشاهير وأسماء الأفلام، فضلًا عن إنتاج ألعاب بأسماء فنانيين مصريين مُعاصريين؛ مثل: سلسلة ألعاب كل من رامز جلال ومحمد رمضان، ولعبة أحجية ياسمين صبري، كما برزت ألعاب بأسماء شخصيات فنية شهيرة في الثقافة الفنية المصرية المعاصرة؛ مثل ألعاب: فرافيرو[104]، وعفاريت عدلي علام[105]، وبوجي يتكلم[106] ومغامرات عم شكشك[107] وسوبر شكشك[108].

9. تمثلات الأحداث والظواهر المرتبطة بمصر في الذاكرة الجمعية المعاصرة:

ويلاحظ هنا أن تمثلات الأحداث المعاصرة سواء كانت عسكرية أو سياسية أو اقتصادية، جاءت محدودة جدًا في الألعاب الغربية، التي اعتادت التركيز على الهوية المصرية القديمة، فيما ركزت الألعاب باللغة العربية على إبراز تمثلات هوية معاصرة قوامها أحداث عسكرية

وسياسية أو شخصيات المشاهير في مصر الآنية، وسيتضح هذا التمايز جليًا من العرض التالي:

في المرات المحدودة جدا لتصميم تمثلات الهوية المصرية المعاصرة في الألعاب الغربية، ركزت هذه الألعاب على حدث ذو أبعاد اقتصادية عالمية، ويمس مصالح الغربيين بصورة أو بأخرى، واتسم الدور المصري فيه بإيجابية واضحة؛ حيث حظي نجاح مصر في تحرير المجرى الملاحي الدولي لقناة السويس عام 2021م بتقدير عالمي لجدية مصر وقوة إرادتها والتزامها؛ مثل ألعاب (Free Suez Canal)[109] و(Suez canal stuck ship game)[110] و(Steer through the Suez Canal)[111] لعبة(Suez Canal Challenge)[112]، وجميعهم حصلوا على شعبية جيدة نسبيًا مع مراعاة حداثة زمن الإصدار ذاته، فقد كتبت إحدى الألعاب في مقدمتها: «قم بتوجيه سفينة الشحن الخاصة بك عبر قناة السويس.. حاول ألا تعلق في الريح وأن تتعثر... إذا واجهتك مشكلة فلا تقلق من أن أشهر حفارة في العالم موجودة لإنقاذ سفينة الشحن الخاصة بك» (Cargo Ship – Save the ship)[113].

أما الانتاج العربي في هذه الجزئية فقد جاء متعددًا ومتنوعًا، فبالنسبة للأبعاد العسكرية؛ برزت لعبة (العملية الشاملة في سيناء) للمطور مجدي محمد عبد ربه، توثق فعاليات تطهيرها من الإرهاب، وبطولات الجيش المصري الآنية في حماية أمن وسلامة البلاد، ورغم محدودية جودتها التقنية إلا أنها حظيت بدعم غير مسبوق بين المستهلكين المصريين، مع تقديم مقترحات جادة ومهذبة للتطوير والتسويق، وبالمثل لعبة (حرب الأهرامات)[114] التي طرحت فكرة محاربة الإرهاب مع اتخاذ الأهرامات تصميمًا لها، ولعبة (محمد رمضان في الصاعقة) لمحاربة أنشطة مافيا المخدرات في مصر[115].

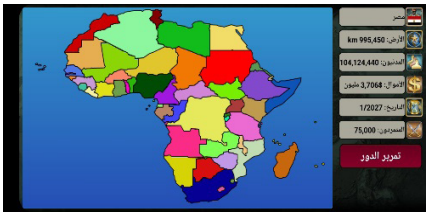
وقد سبقهم إصدار مجموعة مصر ميل في يونيو 2018م لعبة(Sinai 2018)[116] وكتبت في مقدمتها: «لعبة سيناء 2018 عدة مستويات وتحديات لجندى يحاول جمع أكبر كمية من الذهب والتغلب على الأشرار واللعبة رمزية لتقوية روح الانتماء عند الاطفال لبلدهم مصر ودعمهم للجيش ورجاله». وقد اتخذت اللعبة صورة رمزية راسخة في الذاكرة

الجمعية للمصريين أيقونة لها، أثناء رفع العلم المصري عقب تحرير سيناء، وأقرنته بتمثلات لمعدات عسكرية وإشارة دالة باللون الأحمر الدامي لكلمة CIA على نحو يوضح طبيعة دور المخابرات الأمريكية في الصراع حينذاك.

كما صدرت لعبة (لهيب الشرق)[117] وتطلب من اللاعب اختيار الدولة التي يرغب أن يقودها وأن يطور أبحاثة وينمي قدراته العسكرية ويتحالف مع أصدقاءه العرب لاحتلال عواصم العالم وتحقيق المجد العربي، ولا شك أن مصمم اللعبة يعزف على أوتار الذاكرة الجمعية والأمنيات العربية المشتركة للترويج للعبته، ولا يمكن رؤية ذلك معيبًا في عالم الألعاب الخيالي، خاصة وأن كثير من ألعاب الحضارات الغربية تتبنى نهجًا مُماثلًا في تصاميم ألعابها عن الإمبراطوريات الرومانية واليونانية وغيرهم.

ويمكن تفهم سر أقبال المصممين المصريين بوعي وشغف على ألعاب الجيوش والحروب في شكلها العسكري المعاصر، في ضوء خصوصية الذاكرة الجمعية، التي تمجد انتصار أكتوبر العظيم في حين تنسلخ من صراعات الإمبراطورية المصرية القديمة، ولا تجد نفسها في صراعات الممالك والسلاطين الأقرب ما تكون للشكل التركي أو العربي البحت.

وبالمثل، صدرت لعبة (Middle East Empire 2027)[118]، وفيها يختار اللاعب الدولة الشرق الأوسطية التي يرغب بقيادتها لتكوين إمبراطورية في منطقة الشرق الأوسط ومحاربة أنشطة المخابرات العالمية، وتقدم اللعبة معلومات عدة عن مصر وعدد سكانها وقوة جيشها ومركزه عالميًا.



وقد تم طرح إصدار آخر لنفس التصميم في نفس العام بعنوان (Africa Empire 2027)[119] وفيها يختار اللاعب الدولة الأفريقية التي يرغب في أن تقود الإمبراطورية الأفريقية القادمة، وتهزم حركات التمرد المدعومة من المخابرات الخارجية لإثارة الفوضى بالقارة السمراء.

- **وعلى عكس هذه الألعاب الهادفة، جاءت كثير من الألعاب باللغة العربية صادمةً في أفكارها وتمثلاتها الثقافية؛ فعلى سبيل المثال لا الحصر:**

وجدت الباحثة لعبة تحدي عن فوضى السكة الحديد المصرية وخطورتها، وتنص مقدمة اللعبة على: «استمتع بألعاب قيادة السكك الحديدية الحقيقية على أساس نظام قطار الركاب المصري.. قم بقيادة قطار مصر من محطة إلى أخرى لكسب المال. تأكد من أن لديك رحلة آمنة؛ لأن هذا قطار ركاب يسافر في المدينة المحلية فقط» (Egypt Train Simulator)[120]. والحقيقة أن رسوم هذه اللعبة تستدعي إلى الذاكرة الجمعية المعاصرة تردي حال أوضاع السكة الحديد بمصر الآن، وحوادثها المفجعة، والتي تتناقض مع الوجه الحضاري لكون سكك حديد مصر الأولى تاريخيًا في كل من أفريقيا ومنطقة الشرق الأوسط.

ومثلها ألعاب عن ظاهرة التوك توك في مصر–وهي ظاهرة غير مرغوبة– ولا تتفق مع الوجه الحضاري للبلاد، وللأسف يحمل أغلبها الهوية المصرية بوضوح؛ فمثلا لعبة (التوك توك)[121] ولعبة (elTokTok)[122] تتخذان من الجنيه المصري عملة لهما، كما هو موضح بالصورة، وأيضا وضعت لعبة (CRAZY TUK TUK)[123] موسيقى رقص مصري شهيرة على الطبلة الشرقي؛ حيث يحاول مصمم اللعبة جعل اللاعب مُستغرقًا في تجربة قيادة توكتوكه في شوارع مصر الشعبية.

والأخطر من التركيز على السلبيات المعاصرة في بعض الألعاب الصادرة باللغة العربية، التوظيف السياسي للألعاب الإلكترونية، التي يلعبها أطفالنا وشبابنا دون أن يعوا خطورة ما تحمله من أفكار وأهداف؛ فعلى سبيل المثال لا الحصر؛ تبرز لعبة (السيسي ستايل) التي تنص مقدمتها على: «لعبة السيسي ستايل، هي لعبة مستوحاة من الواقع المصري بكل تفاصيله وجزئياته انطلاقًا من واقعة رابعة ومرورًا بما يعانيه المواطن المصري من غلاء في المعيشة وتدهور في جميع المجالات، جعلته يئن تحت وطأة الظلم والفساد المستشري في جميع القطاعات، ثم انتهاء بمسرحية الانتخابات التي لم ولن يشهد

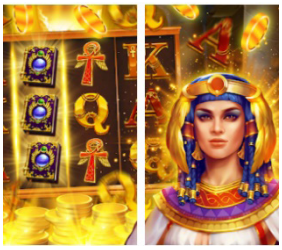
العالم لها مثيلًا والمعروف نتيجتها مسبقًا.. اللعبة لا تخلو من بعض الطرائف التي يصادفها المواطن في طريقه كالرز الخليجي .. الذي لا ينفع بشيء ووجوه بعض الإعلاميين الطبالة والفاسدين على أشكال وحوش والدبابات العسكرية» [124]، وهي لعبة مخالفة لقواعد المتجر، وتحتاج العمل الجاد الدؤوب لرفعها منه، كما تم رفع ألعاب السيسي يرقص والسيسي بيلم الأرزر والسيسي والجنيه من قبل، خاصة وأنهم ينتمون إلى تيار استلهم تصاميمه من أفكار معادية للنظام المصري الراهن.

وعلى الجانب الآخر، تبرز ألعاب دعائية: (Sisi vs Zombies)[125]، و(Sisi Adventure) [126]، فيما تنص مقدمة لعبة(Super Sisi) على: «سيقودك السيسي في عالم مصر الرائع .. ساعد سوبر سيسي في الوصول إلى أبعد مسافة ممكنة وتحقيق أعلى الدرجات.. سيكون عليك التحليق فوق عقبات خطيرة... قم بتشغيل القنابل والمتفجرات.. استمتع وساعد سوبر السيسي لإنقاذ مصر!» [127].

والحقيقة أن اللعب بشخصيات الرؤساء كثقافة غريبة على المجتمع المصري، كما سبق وأوضحنا في جزئية اللعب بالآلهة، فالمجتمع المصري طالما وصف باحترام ودعم قادته وزعماءه حتى في أوقات النكسة والخسارة، فيما يمكن أن نراها ببساطة في المجتمعات الغربية.

أيضا من الألعاب المُثيرة للتحفظ بمتجر جوجل بلاي لعبة (طريق الخلافة) [128] الصادرة في يوليو 2020م، وهي لعبة تتبنى رؤى مغلوطة لإسقاط الدول العربية، ومنها مصر، من أجل إقامة الخلافة، وتظهر فيها هوية موقع مصر واضحة مما استدعى ضمها لعينة اللعب موضع الدراسة.

ج. مناقشة الصور النمطية في تمثلات الهوية المصرية في الألعاب موضع الدراسة:



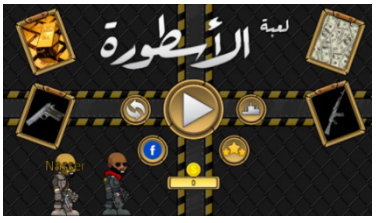
تنوعت الصور النمطية التي عكستها الألعاب عينة الدراسة عن مصر، وهو ما سنوضحه على محورين متميزين؛ وهما:

1. الصور النمطية في تمثلات الهوية المصرية في الألعاب الغربية:

- عمدت الألعاب الغربية على التركيز على الهوية المصرية في عصورها القديمة؛ حيث برزت صورة القوة والنفوذ والهيمنة للإمبراطورية المصرية القديمة في أوج حالاتها، كما برز المصريين القدماء كشعب مُتدين شديد التعلق بآلهته وأرضه ونهره وقيمه، وهو ما يوضحه الحضور الطاغي لألهة المصريين

في ألعابهم.

- كما اتخذت الصورة بعدًا ثرائيًا ترفيًا واضحًا، فأغلب الألعاب تدور داخل دائرة الكنوز الذهبية treasure والمجوهرات Jewel والميراث legacy ، وجميعهم برزوا ككلمات مفتاحية في كثير من الألعاب في إشارة إلى العصر الذهبي لمصر ومدى الترف والرفاهية الذي شهدته البلاد في تلك الفترة[129]، فقد حملت مقدمة أحد الألعاب:» هنا في القاهرة.. وظيفتك الإشراف على إدارة المجوهرات داخل الأهرامات... والأهم من ذلك، يجب أن تنظم الثروة الهائلة التي تتدفق من جميع أنحاء المملكة.» (Egypt Adventure)[130]. ولعل هذه الجزئية تفسر لنا الكم الهائل من تمثيل الحضارة المصرية في ألعاب الكازينو خاصة ألعاب ماكينة القمار Slot machines[131]، ورغم أن مثل هذه الألعاب لا تتنافر مع الثقافة الغربية إلا أنها تحظى بتحريم واستهجان مجتمعي كبير في مجتمعاتنا العربية، التي يصعب أن تمثل سوقًا رائجة لها.
- وبالمثل، اتخذت الصورة النمطية ركيزة الغموض والرهبة في ساحات المعابد والمقابر والعوالم السفلية؛ وهو ما تجلى في كلمات مفتاحية محورية؛ منها: الألغاز والأسرار والسحر والمومياوات والمتاهة والضياع والعوالم المجهولة والأجواء الأسطورية.
- وأخيرًا.. عكست الصورة النمطية أن مصر صحراء تسير فيها الجمال وسط النخيل، وهذه الصور تتجاهل حركة العمران المصري على ضفاف النيل وأنشطة تعمير الصحراء الواضحة في المدن الجديدة، لكن صورة الصحراء ما زالت هي الأكثر إثارة لدى مخيلة صانعي الألعاب الغربيين؛ الذين يعيشون في بيئات حضرية تكثر فيها الأبراج وناطحات السحاب، وربما يرتبط ذلك بمتغير التركيز على مصر التاريخية القديمة، أو نظرًا لمتغير الاختلاف والندرة، وهو ما يؤكده عشق الغربيين لسياحة السفاري، التي تشغل مكانة مهمة في خريطة مصر السياحية حتى الآن.



2. الصور النمطية في تمثلات الهوية المصرية في الألعاب العربية:

- ركزت الصور النمطية في الألعاب العربية على صورة «**ابن البلد**» القوي الشجاع المنتمي لوطنه، والحقيقة إن صورة ابن البلد قد مرت بتحولات ثقافية عدة على مدار الثقافة المصرية؛ حيث وظفت في بداية أزمنة الاحتلالات المتتالية لمصر للتمييز بين المصريين، أهل البلد الأصليين، والوافدين على البلاد كبدو العرب والمماليك والشركس والأتراك وغيرهم، ثم اتسع التمييز ليضم الجماعات العرقية الأخرى بمصر كالشوام، المسيحيين العرب، أو الوافدين الذين جاءوا لتلقي تعليمهم في

الأزهر الشريف، ثم تطور المعنى ليتجسد في فئات الصعايدة والفلاحين والعمال في مقابل الطبقة الارستقراطية بالبلاد، ومؤخرًا تضمن فئة الشعبيين الذين لا ينتمون إلى طبقة الصفوة في المجتمع المصري[132].

ورغم أن صورة ابن البلد عكست سمات الأصل الطيب والجدعنة والمهارة إلا أن إعادة إنتاجها في بعض الأعمال الدرامية ومنها أعمال محمد رمضان وغيره جعلتها أقرب ما تكون للبلطجة والعدوانية وتدني المظهر والسلوك، وتركزت هذه الصورة في سلسلة ألعاب محمد رمضان(الأسطورة)[133] و(رمضان البرنس)[134]، و(نسر الصعيد)[135]. كما برزت صورة الفتى الشقى صانع المقالب غريب المظهر في سلسلة ألعاب رامز جلال (رامز أكشن)[136]، و(رامز مجنون رسمي)[137]، وجميعها ألعاب تستهدف الربح بالدرجة الأولى، كما برزت شخصية سائق التكتوك المسكين الذي يخاطر بحياته ليقتات قوت يومه، مدعمة بثقافة هذه الفئة المجتمعية، الأقرب ما تكون للشعبوية.

كما برزت تمثلات لهويات مصرية فلكلورية؛ مثل الشخصية النوبية[138] مُقترنة بتمثلات من التراث النوبي الأصيل، الذي يعد امتدادًا للحضارة المصرية القديمة، وقد بدت سمراء البشرة وفي خلفيتها نهر النيل والنخيل وبيوتها التقليدية الجميلة، وأيضًا الأغاني والموسيقى النوبية العريقة، مع دمج هذا كله مع النهج الغربي القائم على مواجهة اللاعب للمومياوات الشريرة العائدة إلى الحياة.

وبالمثل، برزت الشخصية الصعيدية[139]، بملابسها التقليدية وشواربها الكثيفة الضخمة، وجاء التمثل ساخرًا من بساطة التفكير وإنغلاقه مع تمثيل واضح للهجة الصعيدية بمفرداتها الشهيرة، وبالمثل، لعبة (موسى) المأخوذة عن أحد أعمال الفنان محمد رمضان في 2021م[140]. وتمثل شخصية الصعيدي في العقل المصري الجمعي الطيبة والكرم، والأصالة المقاومة للتغيير عبر الزمن، ولعل الصفة الأخيرة كانت ما وراء تعرضهم لصورة نمطية ساخرة؛ حيث يقفون بعند وصلابة أمام موجات التغيير المتتالية على البلاد على مدار التاريخ. أما استحضار هذه الشخصيات تحديدًا، فربما يرتبط بما لها من سمات تشخيصية مميزة.

- فيما برزت ألعاب أخرى تحمل صورًا نمطية مرغوبة كصورة البطل العسكري الفدائي

الذي يحمي وطنه وأرضه، وزُينت مقدماتها بعبارات تعكس إحساسًا واضحًا بالمسئولية من قبل المُصممين؛ مثل لعبة(العملية الشاملة سيناء 2019) ولعبة (Sinai 2018)[141]، ولعبة(Mohamed Ramadan in Elite Forces)[142]، فيما نوعت لعبة (صقور الصحراء: كلاسيك مصر FPS) هذه الصورة؛ حيث يحارب الجندي البطل سارقي الآثار المصرية العظيمة في الصحراء[143].

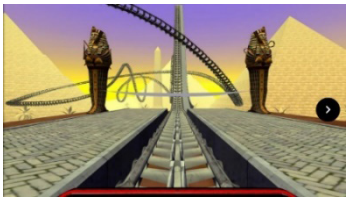
ويلاحظ هنا ثمة غياب واضح لتمثلات باقي فئات الطبقة الوسطى في المجتمع المصري من المهنيين كالأطباء والمهندسين والموظفين، فقد ركزت الألعاب العربية على شخصيات مهمشة مجتمعيًا– لا على أبطال وملوك كما في مثيلاتها الغربية– وربما يرتبط ذلك بسوداوية تمثلات الحاضر في ذهن بعض المصممين المصريين الآن، الذين يميلون إلى جلد الذات واحتقارها؛ واستدعاء السلبيات وتجاهل الإيجابيات، كما أن هذه الشخصيات كثيرًا ما تصنف ضمن فئتي: الثقافة الشعبية popular culture والثقافة الجماهيرية Mass culture ، ويحمل مفهوما الثقافة الشعبية والجماهيرية دلالتان أحدهما كمية تشير إلى الانتشار الواسع، أما الكيفية فتشير في الأولى إلى الثقافة الأصلية أو الثقافة منخفضة القيمة مقارنة باالثقافة النخبوية العليا High culture ، فيما ترتبط الثقافة الإعلامية بشكل الثقافة المستحدثة أو المصطنعة إعلاميًا والخاضعة لمقاييس السوق والعرض والطلب، ويمكن تفسير هيمنة هاتين الثقافتين على تمثلات الألعاب العربية؛ لأسباب عدة منها: هيمنتها على المشهد السينمائي والدرامي الراهن، في ظل توجهات مدرسة الواقعية التي تركز على بعض الظواهر الاجتماعية والسياسية المعاصرة، مثل العشوائيات والاحتجاجات... إلى آخره، أو من خلال مستوى جودتها التقنية، فمستوى اللعبة التقني يستدعي شكل شخصياتها وأبطالها، كما أن اللاعب الأعلى تعليما وثقافة ويعرف اللغات الأجنبية ليس الجمهور المستهدف من هذه الألعاب وله نمط ألعابه وتفضيلاته الخاصة.

وتثير هذه الجزئية إشكالية مهمة ترتبط بتعاظم قدرة صناعة الألعاب على تصدير صور زائفة عن الثقافات والمجتمعات؛ فهي لا تطرح موضوع جدلي عقلاني للتداول والنقاش، ولا تقود المستهلك إلى التفكير النقدي في تمثلات الهوية المصرية؛ لأنه باختيار اللعبة والموافقة على فكرتها وقواعدها يصبح اللاعب مُتحدًا كلية معها، وغني عن القول أن استعارة عناصر من ثقافة لآخرى أو دمج ثقافات لا يدخل ضمن هذه الإشكالية، التي ترتبط بقصدية إساءة التمثيل للتشويه أو التضليل أو التعصب والتحقير.

وإجمالًا لما سبق، يلاحظ تمركز الشخصيات الرئيسة بالألعاب الغربية في عصر مصر القديمة، كالملوك والآلهة والمومياوات، في حين انحصرت الشخصيات المعاصرة بالألعاب العربية، في الشخصيات العسكرية ومشاهير الفن والرياضة والشخصيات الفلكلورية أو

الشعبية أو الشخصيات غير البشرية(كالتوك توك والقطار والحيوانات..)، ولا شك أن طريقة تفكير مصممي الألعاب أنفسهم تعكس تمثلًا ثقافيًا واضحًا، فبتعدد الثقافات تتعدد أنماط التفكير ونقاط التركيز والاختيار.

نخلص من هذا كله إلى محصلة مهمة؛ وهي أن تمثل شخصيات هذه الألعاب في مجمله جاء وثيق الصلة بالثقافة المصرية على نحو يتمايز عن شخصيات اللعب الغربية الأخرى، التي تمتليء بالروبوتrobots والفضائيين aliens والزومبي Zombie ... إلى آخره، أو شخصيات اللعب الآسيوية كالآنمي ومقاتلي الكونغ فو وبلطجية الياكوزا.



ولعل من المهم هنا الإشارة إلى أن نمطية الصورة سالفة الذكر، لم تحول دون ظهور بعض الأفكار الابتكارية الجديدة، فقد تضمن تصميم أحد الألعاب الغربية دمج فريد بين عناصر الحضارة المصرية وعناصر المدنية الغربية، مثل لعبة(Egyptian Pyramids Virtual Reality Roller Coaster) [144]، وفيها يتم زيارة منطقة الأهرامات والتجوال بين آثارها بطريقة جديدة وغير مألوفة من خلال قطارات الملاهي السريعة، وليس الجمل كما هو محفور في الذاكرة الجمعية لمثل هذه الرحلات، وهو ما يتسق مع ظاهرة إعادة إنتاج الثقافات ودمجها داخل الألعاب الرقمية، وهو ما يبدو مألوفًا في الألعاب الأمريكية/اليابانية الطابع، حيث تمتزج الأساطير اليابانية وشخصيات الآنمي الشهيرة والروبوت العملاقة مع الفضائيين والزومبي وغيرهم من تمظهرات الثقافة الأمريكية.

كما تضمنت بعض الألعاب العربية عناصر ابتكارية غير متوقعة، فقدمت بعض ألعاب الأكشن المصرية شخصيات وأسلحة وأصوات غريبة كعود القصب وسيديهات السياسي المصري مرتضى منصور وقبلات الفنانة الشهيرة فيفي عبده الشهيرة «بخمسة موا»، مثل لعبة(Egyptian Battles)[145]، وبرزت موسيقى رقص شرقي كخلفية لقيادة التوك توك في لعبة(CRAZY TUK TUK)[146].

وفي النهاية تؤكد الباحثة أن صناعة الألعاب الإلكترونية في العالم العربي صناعة آخذة في النمو رغم ما تواجهه من تحديات ثقافية مهمة كتحريم بعض الجهات الدينية لبعضها[147] أو تحفظ كثير من بحوث علوم الاجتماع والنفس والصحة على تأثيرات كثافة ممارستها، وبناء على استخلاصات ونتائج الدراسة يمكن تقديم عدد من

المقترحات التي ربما تسهم في تطوير التعاطي المصري مع ظاهرة الألعاب الإلكترونية:

1. على الدولة ورجال الأعمال دعم صناعة الألعاب في مصر، لأنها صناعة مُكلفة ومُرهقة، وتواجه تحديات كبرى في سوق مليء بالمنافسة الغربية والأسيوية والتركية الشرسة، خاصة وأن أغلب المصممين المصريين من فئة المستقلين أو مجموعات صغار المستثمرين، فلا توجد استثمارات مصرية كبرى في هذا المجال، رغم حيويته وخطورته، واستهدافه عقول الأطفال والشباب، مستقبل الأمة المصرية.

2. كما أن عليها أن تستخدمها كأداة من أدوات القوى الناعمة، لنشر الثقافة والحضارة المصرية، وجذب السياحة وتدعيم روح الوطنية والمدنية وثقافة التطوع والانفتاح وقبول الآخر، فربما يكون للعبة محاكية لتاريخ وبطولات الجيش المصري تأثيرا أعظم من حفظ وتلقين النشء الأحداث في مناهج جافة كالتاريخ أو التربية الوطنية، ناهيك عن استخدامها كأداة لتوثيق التراث المصري من أطعمة وأزياء وألعاب شعبية وغيره.

3. أيضًا على الدولة وضع صناعة الألعاب وتطويرها في المناهج التعليمية للبرامج المعنية بالبرمجة وتكنولوجيا المعلومات، وتخصيص شهادات علمية عُليا لها، فضلا عن تأسيسها مع النشأ منذ الصغر؛ حيث يدرس الطلاب كما في المدارس الدولية لغات البرمجة متدرجة عبر مراحل التعليم المختلفة.

4. وعلى الآباء متابعة ومشاركة أولادهم في اللعب، وعدم تركهم فرادى أمام هذه المنظومة الثقافية الواعدة، كما أن عليهم حث آبنائهم على عدم الاكتفاء بدور مستهلكي الألعاب إلى ممارسة أدوار متقدمة كمحاولة تصميم الألعاب أو فهم كيفية إنتاجها وتأثيراتها.

5. كما يجب على المصمم المصري إذا ما كان يطمح لترويج لعبته في الأسواق الدولية، أن يجري دراسة علمية لتحديد نقاط انجذاب اللاعبين للهوية المصرية وتصوراتهم حولها، فاللاعب بطبيعته يبحث عن تجربة خيالية مُبهرة لا يمكن معايشتها على أرض الواقع، لذلك فإن اتجاهات الواقعية الراهنة، المرتبطة بالعشوائيات والتوك توك والبلطجة لا يحتمل أن تسهم في إنتاج ألعاب ذات قيمة أو حضور عالمي.

6. أيضا يجب على المصممين المصريين أن يدركوا خطورة تأثيرات منتجاتهم على الأجيال القادمة، وأن يتحلوا بنوع من المسئولية الاجتماعية، فلا تكون الأرباح والمعايير التجارية همهم الأول، وهو ما يستدعي ضرورة تصميم ألعاب هادفة كألعاب المهارات والتثقيف والتعليم والتوثيق.

7. وأخيرًا.. فإن كثير من المصممين العرب لا يمتلك ثقافة التطوير وتحديث الألعاب لرفع المدى الزمني لحياتها واستمرار انجذاب اللاعبين لها؛ حيث يكتفون بطرح الألعاب دون تحديثات، ناهيك عن عدم متابعة تعليقات المستخدمين وشكواهم من أخطاء البرمجة Bugs ومقترحاتهم حول تحسين الأداء، وعلى الجانب الآخر، يجهل كثير من اللاعبين العرب دورهم في تطوير هذه

الصناعة، فلا يهتمون بوضع تقييمات أو حتى الإفصاح عن مدركاتهم نحوها وإبداء المقترحات.

ثاني عشر– خاتمة الدراسة:

عنيت الدراسة باستكشاف تمثلات الهوية المصرية في الألعاب الإلكترونية بمتجر جوجل بلاي في الفترة الزمنية من أول إبريل 2021م وحتى نهاية الشهر، والأبعاد الثقافية المرتبطة بهذا الحضور وفتراته الزمنية ودلالتها، فضلا عن رصد الصور النمطية المنعكسة من هذه الألعاب وأبعادها المختلفة، من خلال المقارنة بين ممارسات مدرستين ثقافيتين وتقنيتين متمايزتين في صناعة الألعاب، وهما: المدرسة الغربية الراسخة في هذا المجال والمدرسة العربية الناشئة، للفصح عن أوجه التماثل والاختلاف بين الاثنين ودلالاته وما يثيره من إشكاليات بحثية وقضايا ثقافية، كما سعت الدراسة في جزء منها نحو صياغة مجموعة من المقترحات لتطوير تمثلات الهوية المصرية في الألعاب المصرية بوصفها منتجا ثقافيا قوميًا معاصرًا، وخلصت الدراسة إلى عدد من النتائج من أهمها:

- تعدد وتنوع الألعاب المعنية بتمثيل الهوية المصرية، وقد جاء في مقدمتها ألعاب الأكشن والمغامرة بمعدل 26% يليها ألعاب الأحجية Puzzle 21% ثم ألعاب المحاكاة Simulator بمعدل 16%، وفيها يحاكي اللاعب أنماط الحياة أو البناء أو وسائل النقل أو التجميل ..إلى آخره، ثم ألعاب الاستراتيجية Strategy بمعدل 11% ثم ألعاب المقامرة Casino 6% ثم ألعاب الأوراق Card5% ثم الألعاب الرياضية 4% ثم ألعاب التحدي والاختبارات بمعدل 3% وألعاب الرعب والبقاء على قيد الحياة Survival Horror بمعدل 2%، فيما جاءت فئة أخرى تذكر بمعدل 6%، وتضمنت الألعاب: التعليمية والذاكرة والدمى المتكلمة والتايكون Tycoon والرسم والتلوين والألعاب الخفيفة.
- كما اتسمت أغلب نصوص الألعاب الغربية بثراء مقدماتها؛ حيث تقدم رؤية سردية خيالية عالية البناء من حيث العناصر والآليات قبل الدخول إلى بنود المواصفات والتعليمات، فيما جاء أغلب الألعاب العربية بمقدمات ضحلة مباشرة، تحمل وصف مباشر للعبة وأدوار اللاعبين والمزايا والتحديثات إن وجدت، وهو ما يمكن تفهمه في ضوء اختلاف نوع اللعبة ودرجة الاحتراف المهني.
- جاءت الشخصيات الرئيسة في الألعاب موضع الدراسة في مجملها وثيقة الصلة بالثقافة المصرية على نحو يختلف مع شخصيات اللعب الغربية والأسيوية الأخرى، التي تمتليء بالروبوت العملاقة robots والفضائيين aliens والزومبي Zombie وسوبر مان وشخصيات الأنمي الشهيرة ومقاتلي الكونغ فو... إلى آخره، كما برزت مختلفة نسبيًا عن شخصيات اللعب العربية التي تتخذ من صراعات الممالك والسلاطين تصميما لها، وتبدو في تمثلات تركية أو عربية بحتة.

- ركزت تمثلات الهوية المصرية في الألعاب الغربية على إبراز الهوية المصرية القديمة، فيما اتجهت الألعاب العربية الإنتاج نحو تبني أشكال جديدة من التمثلات الثقافية، على نحو يعبر عن واقع الهوية المصرية الراهنة، ومفردات الثقافة الشعبية والجماهيرية المعاصرة.
- أبرزت بعض الألعاب موضع الدراسة نوعًا من التوظيف الديني والسياسي والعسكري، مستهدفة تأثيرات ما وراء اللعب والترفيه، وقد اعتمدت تصاميمها على وضع بنية سردية مؤدلجة ورسوم دالة، وهو ما يلقي الضوء على أهمية الفحص المتعمق لهذا التوظيف وبنيته الإقناعية البرهانية بمنهجيات أخرى كمنهج دراسة الحالة.
- اختلفت طبيعة توزيع أدوار القوة والهيمنة داخل هذه الألعاب، فتضمنت تمثلات الهوية المصرية القديمة في الألعاب الغربية، تقديم شخصيات تاريخية مركزية مهيمنة كالملوك والآلهة، فيما ركزت تمثلات الهوية في الألعاب العربية على ما يمكن تسميته بالهويات الثقافية الفرعية والمهمشة، أي الهويات خارج نطاق الهيمنة، كشخصية «سواق التوك توك المسكين»، والهويات الفلكلورية المتنوعة، كالشخصية النوبية والصعيدية، أو فئة المشاهير من نجوم الرياضة والفن، منسلخة عن الهوية المصرية القديمة وسحرها وأمجادها، كما انسلخت نسبيًا عن المهنيين من أبناء الطبقة الوسطى أو تمثلات الفلاحين والعمال، التي كانت مصدرا لإضفاء الأصالة والشرعية على توزيع أدوار القوة والنفوذ في المجتمع المصري منذ ثورة يوليو 1952م، وهو ما يحتاج دراسة تطورية مستقلة، لا مجال لإجرائها الآن في ضوء منهجيات تطور مفاهيم المجتمع وصورة الذات.
- اتسمت أفكار الألعاب الغربية وتصاميمها بتمثيل جيد للعب الهادف المعبر عن مصالح منتجيه، فيما لم يبرز نفس الأمر في كثير من الألعاب العربية الإنتاج عدا بعض الألعاب التوثيقية والألعاب العسكرية المضمون، التي أبرزت نضجًا واضحًا في تمثيل الأوضاع العسكرية المصرية في صراعها مع الإرهاب وأنظمة المخابرات العالمية، موضحة إحساس وطني عال لدى المصممين الذين أخذوا على عاتقهم مسئولية توعية الأجيال الجديدة بقضايا هادفة.
- ركزت الألعاب الغربية على إحياء الأجواء الأسطورية والدينية في مصر القديمة وإعادة انتاجها من أجل خلق بيئات خيالية فائقة التأثير؛ حيث لا تُقرأ الأساطير بل تتجسد ويعيشها اللاعب، فيما ابتعدت تماما الألعاب العربية عن هذه التمثلات مكتفية بتمثلات الآثار المصرية القديمة الأكثر شهرة كالأهرام والمسلات، وهو ما سبق توضيح دلالاته الثقافية تفصيليًا.
- وطافت بعض الألعاب باللاعبين في أجواء تجربة التحنيط ورهبتها وأسرارها، وبرز ثمة انبهار غربي واضح بشخصية المومياوات المصرية القديمة، والتي تتسق مع ميل هذه الثقافة نحو تمثيل الشخصيات المرعبة كالاشباح والزومبي ومصاصي الدماء، وهنا نلاحظ إن المومياوات المصرية القديمة لم تنحصر لديهم في تصميماتها المعتادة داخل البيئات والمعابد المصرية بل ظهرت

تطارد الأمريكيين في دولتهم.

- كما مالت الثقافة الغربية نحو التقاط أحداث التاريخ المشتركة بين الحضارة المصرية والغربية، ومع التسليم بأن الألعاب تخرج التاريخ عن طبيعته لتجعله تجارب محاكاة تفاعلية إلا أنه لا يمكن غض البصر عن بعض السلبيات في تلك الجزئية، فالأمور لم تكن دائما في شكلها الإيجابي المرغوب لنا كمصريين، فأحيانا ما يتم سرد التاريخ متحيزا من وجهة نظر الآخر على نحو يخالف السرد التاريخي المصري للأحداث.
- ارتبطت الطقوس الدينية والنقوش والأحرف الهيروغلوفية بألعاب المغامرة والغموض والرعب، وكأنها طلاسم مقدسة ومبهمة في آن واحد، فيما ارتبطت الأزياء والأسلحة المصرية القديمة بأدورا القتال، وهو ما اقترن بتوظيف الموسيقى المصرية القديمة أو الحماسية لتدعيم واقعية الألعاب وخلق بيئات خيالية فائقة التأثير.
- كما رصدت الدراسة ظاهرة دمج الثقافات داخل الألعاب، من خلال إعادة إنتاجها وسردها وتصويرها على نحو يزاوج بين تمثل أو أكثر لحضارات مقترنة على مستويات أفقية مكانية أو رأسية زمنية.

ثالث عشر – توصيات الدراسة:

برغم وصول الباحثة إلى نقطة النهاية في دراستها، إلا أن البحث في موضوع الهوية في البيئة الاتصالية الرقمية لا ينتهي، كونه من المواضيع التي تطرح الكثير من الإشكاليات المتجددة عبر الزمن، ومن هنا تطرح الباحثة مجموعة من الأفكار البحثية المرتبطة بموضوع الدراسة؛ ومنها:

- البحث المتعمق في مجال موضوعي محدد للألعاب، كالألعاب الدينية والسياسية الطابع من خلال منهجيات متعمقة كدراسة الحالة وبأساليب تحليلية أخرى كالتحليل السيميائي والسيميولوجي مع استكشاف الأدوار الوظيفية والاستمالات الإقناعية القابعة وراء فكرة وتصميم اللعبة ذاتها.
- البحث عن تمثلات صورة المرأة المصرية والفئات المهمشة في هذه الألعاب، أو صور المشاهير، فضلًا عن البحث فيما وراء دوافع إنتاج الألعاب في مصر، ومدى استخدام بعض الفنانيين لها كأداة للتسويق المعاصر، من أجل رفع شعبيتهم وتوطيد علاقاتهم بجماهيرهم.
- التحليل الثقافي المعني بفحص الدلالات الثقافية لحضور الهوية المصرية في تطبيقات تحرير الصور والفيديوهات Photography، بما تتضمنه من أزياء مصرية قديمة وزينة مميزة، على نحو يفصح عن مراكز انبهار صانعي الألعاب بالسمات الشكلية للشخصية المصرية القديمة.

المراجع:

1. Foxman, M. H. (2015). **Play the News: Fun and Games in Digital Journalism**. p:39.

2. Colla, E. (2007). **Conflicted Antiquities: Egyptology, Egyptomania, Egyptian Modernity**. Duke University Press.

3. Hall, S. (Ed.). (1997). **Representation: Cultural Representations and Signifying Practices** (Vol. 2). Sage. p:15-16.

4 . جان بيير فارنيي ، عولمة الثقافة ، ترجمة : عبد الجليل الأذدي ، ط1 ، (القاهرة : الدار المصرية اللبنانية ، 2003)، ص 9-11

5. to: – Gasper, M. E. (2020). The Power of Representation. Stanford University Press.

–Šisler, V. (2008). Digital Arabs: Representation in Video Games. **European Journal of Cultural Studies, 11**(2), 203-220.

– محمد حسام، ساخرون وثوار: دراسات علاماتية وثقافية في الإعلام العربي، العربي للنشر والتوزيع، ط1، 2014.

6. Nguyen, C. T. (2017). Philosophy of Games. **Philosophy Compass, 12**(8), e12426.

7. Salen, K. & Zimmerman, E. (2004). Rules of play: Game Design Fundamentals. **Cambridge ،MA**: MIT Press.p:5.

8. Harper, T., & Elliott, J. (2021). Rhetoric in Videogames: What Makes Games Persuasive? **Media Rhetoric: How Advertising and Digital Media Influence Us**, P: 79-98.

9. Dweik, B. S. I., & Al-Sayyed, S. W. (2015). Analyzing the Cultural Content of Action Pack "12". **International Journal of English Language and Linguistics Research, 3**(2), 1-27.

10. Friess, R. (2012). Symbolic Interaction in Digital Games: Theoretical Reflections on Dimensions of meaning construction in digital gameplay. In **Computer Games and New Media Cultures** (pp. 249-263). Springer, Dordrecht.

11. Steffen, O., Likarish, P. F., Walter, B. S. G., Abrams, N., Zeiler, X., Anthony, J., … & Gregory, R. (2014). **Playing with Religion in Digital Games**. Indiana University Press.p:3-4.

12. Najafishabankareh, F., Hosseinzadeh, A. H., Navah, A., & Karamallah, M. H. (2015). Representation of Islam and Muslims' Image in Computer Games. **Current Research Journal of Social Sciences, 7**(1), 1-10.

13. Šisler, V. (2008). Digital Arabs: Representation in Video Games. **European Journal of Cultural Studies, 11**(2), 203-220.

14 . على سبيل المثال، ارجع إلى:

- عادل المغذوي (2018)، معايير توظيف الألعاب الإلكترونية في تنمية بعض القيم لدى أطفال المرحلة الابتدائية من وجهة نظر المعلمين والمعلمات في ضوء بعض المتغيرات، **مجلة كلية التربية**، جامعة الأزهر، العدد 177 الجزء الثاني، يناير، ص ص299- 343.

- عبد الناصر راضي (2015)، القيم المتضمنة للمواطنة في الألعاب الإلكترونية وعلاقتها بالإرهاب الإلكتروني، **مجلة الثقافة والتنمية**، العدد السادس والتسعون، سبتمبر، ص.ص 334- 380

15. Watrall, E. (2014). **Red Land/Black Land. Advances in Archaeological Practice, 2(01), 39–49**. doi:10.71833768.2.1.38-2326/

16. Kapell, M. W., & Elliott, A. B. (Eds.). (2013). Playing with the Past: Digital Games and the Simulation of History. **Bloomsbury Publishing** USA. p.p:31-74.

17. Chapman, A., Foka, A., & Westin, J. (2017). Introduction: What is Historical Game Studies?. Available on: https://doi.org/10.1080/13642529.2016.1256638

18. Hong, S. H. (2015). When life mattered: The politics of the Real in Video Games' Reappropriation of History, Myth, and Ritual. **Games and Culture, 10**(1), 35-56.

19. Chapman, A. (2016). Games as Historical Representations. In: **Digital Games as History: How Videogames Represent the Past and Offer Access to Historical Practice**. Routledge. p.p: 59-136

20. Pötzsch, H., & Šisler, V. (2019). Playing Cultural Memory: Framing History in Call of Duty: Black Ops and Czechoslovakia 38-89: Assassination. **Games and Culture, 14**(1), 3-25.

21 . Begy, J. (2017). Board Games and the Construction of Cultural Memory. **Games and Culture, 12** (7-8), 718-738.

22. Wang, T. T. (2014). Spy Video Games after 9/11: Narrative and Pleasure. **All About Science: Philosophy, History, Sociology & Communication, 3**, 371.

23. Donald, I. (2019). Just War? War Games, War Crimes, and Game Design. **Games and Culture, 14** (4), 367-386.

24 - Moser, S. (2015). Reconstructing Ancient Worlds: Reception Studies, Archaeological Representation and the Interpretation of Ancient Egypt. **Journal of Archaeological Method and Theory, 22** (4), 1263-1308.

25. Geyser, Hanli, and Pippa Tshabalala. "Return to Darkness: Representations of Africa in Resident Evil 5." **DiGRA Conference**. Vol. 6. 2011.

26. Glaubke, C. R., Miller, P., Parker, M. A., & Espejo, E. (2001). Fair Play? Violence, Gender and Race in Video Games.

27. Deskins, T. G. (2013). Stereotypes in Video Games and how they Perpetuate Prejudice. **McNair Scholars Research Journal, 6**(1), 5.

28. Burgess, M. C., Dill, K. E., Stermer, S. P., Burgess, S. R., & Brown, B. P. (2011). Playing with Prejudice: The Prevalence and Consequences of Racial Stereotypes in Video Games. **Media Psychology, 14**(3), 289-311.

29. Phi, T. B. T. (2009). Game over: Asian Americans and Video Game Representation. **Transformative Works and Cultures, 2.** Available on: https://journal.transformativeworks.org/index.php/twc/article /download/84/89?inline=1

30. Braun, C. M., & Giroux, J. (1989). Arcade Video Games: Prox-

emic, Cognitive and Content Analyses. Journal of Leisure Research, 21(2), 92-105.

31. Ramírez, S. U., Forteza, B. R., Hernando, J. L. O., & y Martorell, S. G. (2002). El Rol de la Figura Femenina en los videojuegos. Edutec. Revista Electrónica de Tecnología Educativa, 15. Available on: http://edutec.rediris.es/Revelec2/ revelec15/santos.htm.

32. Smith, S. L. (2006). Perps, Pimps, and Provocative Clothing: Examining Negative Content Patterns in Video Games. In P. Vorderer & J. Bryant (Eds.), Playing Video Games (pp. 57–75). Mahwah, NJ: Erlbaum.

33. Brenick, A., Henning, A., Killen, M., O'Connor, A., & Collins, M. (2007). Social Evaluations of Stereotypic Images in Video Games: Unfair, Legitimate, or "Just Entertainment"?. **Youth & Society, 38**(4), 395-419.

34. Jansz, J., & Martis, R. G. (2007). The Lara phenomenon: Powerful female characters in video games. **Sex roles, 56**(3-4), 141-148.

35. Backe, H. J., & Aarseth, E. (2013). Ludic Zombies: An Examination of Zombieism in Games. In **DiGRA Conference**.

36. Debus, M. S., & Jørgensen, I. K. H. (2017). Zombies, Aliens, Monsters, and Slime: Making Sense of the Mess Through a Taxonomy of non-human Representations in Games.

37. Bates, B. (2001). **The Game Design: The Art and Business of Creating Games**. Premier Press.

38. Monir Tayb (2001)Conducting Research Across Culture : Overcoming Drawbacks and Obstacles, **International Journal of Cross Culture Management** , 1 (1), : 91-108

39. PUBG Mobile Update Brings the New Ancient Secret Game Mode to Miramar and Erangel, Available on: https://www.bluestacks.com/blog/updates/pubg-mobile-international-version/pm-ancient-secret-update-en.html

. *الألعاب ثنائية الأبعاد 2D هي ألعاب خطية مسطحة لاتتضمن البعد الثالث وتكون حركتها محدودة للأمام أو الخلف أو القفز لأعلى والنزول مرة أخرى للأسفل كما في ألعاب Arcade وألعاب الأحجية، أما الألعاب ثلاثية الأبعاد3D فهي ألعاب أكثر نعقيدا وعمقًا بما يعني أن اللاعب قادر على التحرك في وضع "العالم الحقيقي" أي يُمكنه الدوران 360 درجة وشخصياتها مجسمة تخوض مغامرات وأكشن من منظور الشخص الأول أو الثالث.

41. * ألعاب الآركيد Arcade هي ألعاب الآلات الموجودة في صالات وممرات الملاهي في شكلها الأول البسيط، والذي انتقل إلى أنظمة الأندرويد، فآركيد الأندرويد هي الألعاب البسيطة التي تتضمن سير الشخصية الرئيسة في اللعبة في ممر طويل تواجه فيه تحديات مختلفة، وتصمم عادة من حركة واحدة، كالوثب لأعلى والعودة للأسفل، ولا تركز على قصة بل على متعة اللعب نفسها.

40. For Example Return to:

-https://play.google.com/store/apps/details?id=mytown.museum.free&hl=en&gl=US

- https://play.google.com/store/apps/details?id=com.magisterapp.ancientegypt&hl=en&gl=US

- https://play.google.com/store/apps/details?id=net.sabro.egypt-mapgame&hl=en&gl=US

41. Nwogu, Chi. (2020). Games That Inspire Learning, Part 3: Building the Future with Roblox. **Information Today**, 37(8), p., p12-13

42. https://play.google.com/store/apps/details?id=mytown.museum.free&hl=en&gl=US

43. https://play.google.com/store/apps/details?id=com.and.wareternal&hl=en&gl=US

44. https://play.google.com/store/apps/details?id=com.awem.cradleofempires.andr&hl=en&gl=US

45. https://play.google.com/store/apps/details?id=com.creativejoy.jewelsancient2&hl=en&gl=US

46. https://play.google.com/store/apps/details?id=com.vg.egypt&hl=ar&gl=US

47. https://play.google.com/store/apps/details?id=com.first.de-

fenseofegypt&hl=en_IN&gl=US
48. https://play.google.com/store/apps/details?id=com.smg.mummy.mad.city.fighting.game&hl=en_US &gl=US
49. https://play.google.com/store/apps/details?id=com.SuperMinaGames.MysteryOfEgyptAncientTales &hl=ar&gl=US
50. https://play.google.com/store/apps/details?id=com.neonplay.casualidleegypttycoon&hl=en_US&gl=US
51. https://play.google.com/store/apps/details?id=game.bakar.two
52. https://play.google.com/store/apps/details?id=com.clarus.egypt
53. https://play.google.com/store/apps/details?id=com.mekostaregypt.aswanslidepuzzle&hl=ar&gl=US
54. https://play.google.com/store/apps/details?id=com.mekostaregypt.luxorslidepuzzle&hl=ar&gl=US
55. https://play.google.com/store/apps/details?id=com.Friki.Clashofpharaohs&hl=ar&gl=US
56. https://play.google.com/store/apps/details?id=com.magisterapp.ancientegypt&hl=ar&gl=US
57. https://play.google.com/store/apps/details?id=com.digitgames.excavateegypt&hl=ar&gl=US.
58. https://play.google.com/store/apps/details?id=com.appbond.egyptianmuseum
59. https://play.google.com/store/apps/details?id=com.tyou.munaiyi&hl=ar&gl=US
60. https://play.google.com/store/apps/details?id=com.raidermystery.hiddenobject.egyptiantomb.tom braidermysterygame.linksdot.games.production&hl=ar&gl=US
61. https://play.google.com/store/apps/details?id=game.bakar.two
62. https://play.google.com/store/apps/details?id=com.potito.RamdanBoss&hl=ar&gl=US
63. https://play.google.com/store/apps/details?id=com.clarus.egypt

64. https://play.google.com/store/apps/details?id=com.star5studio.EgyptJewelJourneyDiamdon.Gems Legend&hl=ar&gl=US

65. For Example Return to:

- https://play.google.com/store/apps/details?id=com.waf.clash.of.cleopatra

-https://play.google.com/store/apps/details?id=com.ua.wealth.cleopatra

-https://play.google.com/store/apps/details?id=com.foxcubgames.cleopatrabonuscasino

-https://play.google.com/store/apps/details?id=xjh.gemsbejewel.legenddiamond.diamondclashpharaoh

-https://play.google.com/store/apps/details?id=com.and.wareternal

66. https://play.google.com/store/apps/details?id=com.first.defenseofegypt&hl=ar&gl=US

67. https://play.google.com/store/apps/details?id=com.mekostar-egypt.kingtutslidepuzzle&hl=ar&gl=US

68. https://play.google.com/store/apps/details?id=com.appbond.egyptianmuseum

69. https://play.google.com/store/apps/details?id=com.VertexRobin.MaldicionNefertiti

70. https://play.google.com/store/apps/details?id=com.ladik.roman.empire.egypt.conquest.totalwar

71. https://play.google.com/store/apps/details?id=com.cloudworth.elalamein&hl=en_IN&gl=US

-https://play.google.com/store/apps/details?id=com.cloudworth.elalameinfree&hl=ar&gl=US

-https://play.google.com/store/apps/details?id=com.cloudworth.elalamein_british_free&hl=ar&gl=US

72. https://play.google.com/store/apps/details?id=com.ladik.egyptian.ra.pharaoh.battle&hl=en_IN&gl =US

73. https://play.google.com/store/apps/details?id=com.clarus.egypt2
74. https://play.google.com/store/apps/details?id=com.gv.godsofegypt
75. https://play.google.com/store/apps/details?id=com.frismos.egyptgame
76. https://play.google.com/store/apps/details?id=com.ivoka.anubis.treasure
77. https://play.google.com/store/apps/details?id=com.doarts.org.roa
78. https://play.google.com/store/apps/details?id=com.downplaygames.curseofanubislite
79. https://play.google.com/store/apps/details?id=com.StannumStudio.TheJoumeyOfAnubis
80. https://play.google.com/store/apps/details?id=com.GIFT10ind.VRB
81. https://play.google.com/store/apps/details?id=com.nipsapp.anubiscursehexa
82. https://play.google.com/store/apps/details?id=com.beeappy.SecretOfAnubis
83. https://play.google.com/store/apps/details?id=com.grupoalamar.thecurseofanubis
84. https://play.google.com/store/apps/details?id=com.Qvinich.AnubisRunner
85. https://play.google.com/store/apps/details?id=com.mummy.crime.city.simulator.vcecity&hl=ar& gl=US
86. https://play.google.com/store/apps/details?id=com.cornpops.mummysuperhero.citybattleshooting game &hl=en_IN&gl=US
87. https://play.google.com/store/apps/details?id=com.Chimirascott.MosesTheFlightfromEgypt&hl=ar
&gl=US
88. https://play.google.com/store/apps/details?id=com.ayotree.mo-

ses&hl=ar&gl=US
89. https://play.google.com/store/apps/details?id=com.clarus.egypt
90. https://play.google.com/store/apps/details?id=com.clarus.egypt
91. https://play.google.com/store/apps/details?id=com.freecivweb.app&hl=ar&gl=US
92. https://play.google.com/store/apps/details?id=com.amusingapps.egyptdollfashionsalon
93. https://play.google.com/store/apps/details?id=com.FPMA.Egyptian.Beauty.And.Makeup.App
94. https://play.google.com/store/apps/details?id=com.gogo.Egypt.Princess.Royal.House.Cleaning.girls. games&hl=en_IN&gl=US
95. https://www.abou-alhool.com/arabic1/details.php?id=38808
96. https://play.google.com/store/apps/details?id=com.fitnot.ramadancookinggame
97. https://play.google.com/store/apps/details?id=com.aoujapps.egyptleaguegame
98. https://play.google.com/store/apps/details?id=com.football.soccerleague
99. https://play.google.com/store/apps/details?id=com.owlstudio.mosalahcup
100. https://play.google.com/store/apps/details?id=com.laloty.salah_vs_pepsi
101. https://play.google.com/store/apps/details?id=com.oneeleven.molegand
102. For Example Return to:
-https://play.google.com/store/apps/details?id=com.nubiastudio.coin
-https://play.google.com/store/apps/details?id=eg.kotshena.kotshenamasrya
103. https://www.folkculturebh.org/ar/?issue=19&page=showarticle&id=352

104. https://play.google.com/store/apps/details?id=com.owlstudio.fraferogame
105. https://play.google.com/store/apps/details?id=com.sci.afarit
106. https://play.google.com/store/apps/details?id=com.owlstudio.Pogytamtam
107. https://play.google.com/store/apps/details?id=bingo.shakshak.onthesky
108. https://play.google.com/store/apps/details?id=com.hazobox.supershakshak
109. https://play.google.com/store/apps/details?id=com.Git-GudGamesOy.FreeSuezCanal
110. https://play.google.com/store/apps/details?id=com.relax.suez-canalstuckshipgame
111. https://play.google.com/store/apps/details?id=com.HelloFish.EverGiven
112. https://play.google.com/store/apps/details?id=com.dhanew.games.suez_canal_challenge
113. https://play.google.com/store/apps/details?id=com.Synthify.SaveTheCargoShip&hl=en_IN&gl=US
114. https://play.google.com/store/apps/details?id=com.gamez4Ar-ab.SpecialForcesArabic&hl=en_IN&gl =US
115. https://play.google.com/store/apps/details?id=com.alphabi-tapps.ramadanEliteForces&hl=ar&gl=US
116. https://play.google.com/store/apps/details?id=com.misrmail.sinai2018
117. https://play.google.com/store/apps/details?id=com.letang.war-farestrike_arb&hl=en_IN&gl=US
118. https://play.google.com/store/apps/details?id=com.igindis.mee-game.middleeastempire&hl=ar&gl=US
119. https://play.google.com/store/apps/details?id=com.igindis.afri-

caempire2027&hl=ar&gl=US

120. https://play.google.com/store/apps/details?id=gn.egypttrain.simulator&hl=ar&gl=US

121. https://play.google.com/store/apps/details?id=com.hazobox.eltoktok&hl=en_IN&gl=US

122. https://play.google.com/store/apps/details?id=com.hazobox.eltoktok

123. https://play.google.com/store/apps/details?id=com.Most.Crazy-TukTuk&hl=ar&gl=US

124. https://play.google.com/store/apps/details?id=com.hizakapp.sisi.style.lite&hl=ln&gl=US.

125. https://play.google.com/store/apps/details?id=com.SisivsZombies.game&hl=ar&gl=US

126. https://play.google.com/store/apps/details?id=com.SisivsAdventure.khalidkhoury&hl=ar&gl=US

127. https://play.google.com/store/apps/details?id=com.Gamesawy.SuperSisi&hl=ar&gl=US

128. https://play.google.com/store/apps/details?id=com.NeantDigital.CaliphateRoute&hl=ar&gl=US

129. (Jewel Ancient 2: lost tomb gems adventure)و ،(Golden Age of Egypt Slots) و(The magic treasures: Pharaoh's empire puzzle)

130. https://play.google.com/store/apps/details?id=hfm.sweetcandy.EgyptAdventure&hl=ar&gl=US

131. For Example Return to:

-https://play.google.com/store/apps/details?id=com.zentertain.slots-pharaoh

-https://play.google.com/store/apps/details?id=com.rmstudio.cleopatraslots

-https://play.google.com/store/apps/details?id=com.casino.slotpharaoh

132. Messiri, S. (1978). **Ibn al-balad: A concept of Egyptian identity** (Vol. 24). Brill. p.p:9-56.

133. https://play.google.com/store/apps/details?id=com.hazobox.ostora&hl=en_IN&gl=US

134. https://play.google.com/store/apps/details?id=com.potito.RamdanBoss&hl=ar&gl=US

135. https://play.google.com/store/apps/details?id=com.aylin_studios123.nesr

136. https://play.google.com/store/apps/details?id=xyz.ArabGames.RamezAction&hl=ar&gl=US

137. https://play.google.com/store/apps/details?id=com.Dusky.Rams&hl=ar&gl=US

138. https://play.google.com/store/apps/details?id=game.gold.nobi

139. https://play.google.com/store/apps/details?id=com.flyuro.s3edy

140. https://play.google.com/store/apps/details?id=com.haithamdiab.mws&hl=ar&gl=US

141. https://play.google.com/store/apps/details?id=com.misrmail.sinai2018

142. https://play.google.com/store/apps/details?id=com.alphabitapps.ramadanEliteForces&hl=en&gl=US

143. https://play.google.com/store/apps/details?id=com.TheMaker.DesertHawks&hl=ar&gl=US

144. https://play.google.com/store/apps/details?id=com.SSGameCompany.PyramidsVR&hl=ar&gl=US

145. https://play.google.com/store/apps/details?id=com.PharaohSoft.EgyptianBattles&fbclid=IwAR0MYMhB4S2RTVJrLUTfnuYE4wDb3o5Kd45u6OYkMqAfK1wzUeQLOcjlfe0

146. https://play.google.com/store/apps/details?id=com.Most.CrazyTukTuk&hl=ar&gl=US

147 . ألعاب شهيرة حرّمتها فتاوى الأزهر.. آخرها «الكونكوير، قصة إخبارية، النهار،

2018/8/26، رابط:
https://www.annahar.com/arabic/article/848773-%D8%A2%D8%AE%D8%B1%D9%87%D8%A7-%D8%A7%D9%84%D9%83%D9%88%D9%86%D9%83%D9%88%D9%8A%D8%B1-6-%D8%A3%D8%A7-%D9%81%D8%AA%D8%A7%D9%88%D9%89-%D8%A7%D9%84%D8%A3%D8%B2%D9%87%D8%B1