العلاقة بين الألعاب الإلكترونية والغرس الثقافي لدى الشباب المصري "دراسة حالة على لعبة call of duty black ops 3"

أ . تهاني حسن حسين *

الملخص:

تعدّ فكرة الانخراط عاملًا مهمًّا داخل الغرس الثقافي الذي يركز على أن يصبح الأفراد أكثر انخراطًا في بناء القصة أكثر من أن يصبحوا متلقين سلبيين لأي محتوى يعرض عليهم، فنجد أنه يحدث انخراط داخل السرد؛ حيث تعدّ كل مواجهة مع العناصر غير الحقيقية أو غير القابلة للتصديق داخل قصة اللعبة من الممكن أن تؤدي إلى إعاقة الانخراط، ومن ثَمَّ الحد من تأثيرات الغرس الثقافي[١].

لذا تسعى هذه الدراسة إلى تحليل محتوى اللعبة الأمريكية call of duty – black ops 3 التي تدور حول قضية سد النهضة ورؤيتها لمستقبل مصر عام ٢٠٦٥ وعلاقته بمعرفة وإدراك الشباب المصري ممارسي هذه اللعبة نحو الواقع والمستقبل، والمقارنة بين الإدراك لدى كل من كثيفي وقليلي التعرض لها، ودراسة العلاقة بين الانخراط داخل التصميم والسرد، بالإضافة إلى قياس تأثير العوامل الديموغرافية المختلفة، مثل: السن، والنوع، والمستوى التعليمي والاقتصادي على إدراك ممارسي اللعبة للواقع الاجتماعي.

وقد اعتمدت الدراسة على منهج المسح بشقيه مسح الجمهور على عينة عمدية باستخدام جماعات النقاش المركزة الكيفية (focus group discussion)، وذلك بتطبيقها على خمس مجموعات من الشباب المصري من ممارسي هذه اللعبة، ليصبح إجمالي عدد المبحوثين ١٠ من الإناث و٤٠ من الذكور، وذلك في الفئات العمرية ما بين ١٩ و٢٦ عامًا، بالإضافة إلى مسح المضمون الكيفي؛ بهدف التعرف على محتوى هذه اللعبة باعتباره أداة فعالة لتحديد الرسائل المقدمة داخلها، وذلك باستخدام باستخدام نموذج التلعيب أو المعروف بنموذج تقنيات التعلم عبر اللعبة gamification model .

وتوصلت الدراسة إلى عدة نتائج أهمها أنه كلما زاد انخراط ممارسي اللعبة داخل التصميم، قلّ إدراكهم لاتسام المحتوى بالواقعية، خصوصًا أن إثيوبيا بلد نامية وليس لديها قوة عسكرية لمحاربة مصر من خلاله وهذه النتيجة تتفق مع ما أكده ممارسو اللعبة أن أهم أسباب حدوث الانخراط هو وجود حياة مستمرة لممارس اللعبة التي تجعله يستمر في أدائها طوال الأربع وعشرين ساعة، وأنه كلما زاد الانخراط داخل سرد اللعبة، زاد إدراكهم بأن محتوى اللعبة واقعي ويمثل المستقبل، وذلك بسبب أن صناع المحتوى الأمريكي يقدمون دائمًا مشاهد مستقبلية تحدث في الواقع، ووجد أن النوع لديه تأثير على إدراك محتوى اللعبة، ولكن السن والمستوى التعليمي والاقتصادي ليس لهما علاقة بمستويات الإدراك.

الكلمات المفتاحية: الألعاب الإلكترونية – الغرس الثقافي – الإدراك – نموذج التلعيب - الانخراط.

---

* مدرس مساعد بقسم الاتصالات التسويقية المتكاملة- كلية الإعلام الجامعة الحديثة

Title of the Research

The relationship between online games & cultivation theory for Egyptian youth case study on call of duty – black ops 3 game

Tahany Hassan Hussein*

Abstract

The idea of engagement recently became an important factor for cultivation which focuses on making individuals more engaged and addicted to building the story rather than being just passive audiences for any content presented to them, that's why the engagement in narratives happens, where every dealing with unrealistic elements, unbeliveable one inside the story of the game, may lead to stopping the engagmenet, resulting for lessing the effects of cultivation theory.[1]

This study aims to analyze the content of the American online game "call of duty – black ops 3" about the issue of "alnahda dam" and their views about the future of Egypt in 2065 and its relationship with the knowledge and perception of the Egyptian youth playing this game toward the reality and future of Egypt, and comparing between the perceptions' of heavy and light viewers, investigating the relation between engagment with the design, narratives and cultivation, also meauring the impact of demographic elements on the perceptions' of players toward the reality around them. The study is a descriptive study which collected the data by using qualitative focus group discussions by applying it on five groups as a purposive sample from the players of call of duty – black ops 3, 10 females and 40 males, aged between 19 to 26, and qualitative content analysis to analyze the content of the game,

* Assistant lecturer at integrated marketing communication department – Modern University for Technology & Information

[1] Busselle, Ryabovolova, & Wilson B: "Ruining a good story: Cultivation, perceived realism and narrative. Communications", **The European Journal of Communication Research**, 2004, vol. 29, pp. 365–378.

relying on gamification model. The study concluded that the more enagagement happened inside the design of the game, the less perceptions' that the content of the game is real, especially that ethiopia don't have a military force, Also the more engagement happened inside the narration, the more perceptions' that the content representing the reality because of their beliefs about americans introducing narratives happened in the future.

Keywords: online games, cultivation theory, perception, gamification model engagement.

أولا: المقدمة:

أصبحت الألعاب الإلكترونية جزءًا من ثقافتنا، والتي بدورها تؤثر على عقل وسلوك الملايين من ممارسي هذه الألعاب حول العالم[٢]، وهذا ما أكدته دراسة (goldstein, 2012) حيث وجدت أن ممارسة الألعاب يعدّ عنصرًا أساسيًّا لتنمية الإنسان، وتحسين قدراته على إدراك الحالات العاطفية والتكيف مع مختلف الظروف والمواقف[٣].

ولعل ما يجعلنا نتطرق لدراسة الألعاب الإلكترونية هو اهتمام مصر على المستوى المحلي بالألعاب الإلكترونية، وذلك من خلال مواكبة الاهتمام العالمي بهذه الألعاب بإقامة التصفيات المؤهلة لفعاليات "بطولة العالم للألعاب الإلكترونية" WCG، خلال الفترة من السابع إلى الثاني عشر من شهر سبتمبر ٢٠٠٦، والذي عقد لأول مرة بالقاهرة، وقد منحت أسوس والمجلس القومي للرياضة والاتحاد المصري للألعاب الإلكترونية جوائز للفائزين بمهرجان صيف ٢٠١١، وذلك في ألعاب (FIFA pc 2011)، medal of honor (breakthrough)، (warcraft dota)[٤].

كذلك فور صدور لعبة (call of duty)، ولعبة (modern warfare 3) استطاعا تحقيق مبيعات تصل إلى بليون دولار خلال ١٦ يومًا فقط من صدورهما (snider، ٢٠١١)، وأكدت شركة (pricewaterhousecoopers) أن المبيعات الخاصة بألعاب الفيديو وفقًا للتقرير الصادر عام ٢٠٢٠ أصبحت في زيادة بنسبة ٩,٤%، أي حوالي ٥,٣ بليون دولار[٥].

وفي ظل التوقعات بأن تعاني مصر من تبعات بناء إثيوبيا لسد "النهضة" على نهر النيل، ووسط الجدل الدائر حول التأثير الفعلي على منسوب النهر العظيم، تأتي لعبة Call of Duty: Black Ops III بسيناريو مختلف يقع مستقبلاً؛ حيث يدور جزء من أحداث لعبة الفيديو الشهيرة التي تنتجها شركة activision الأميركية في العام ٢٠٦٥، وفيها يجتاح الجفاف دول شرق أفريقيا نتيجة التغيرات المناخية؛ مما يدفع قوات تحالف دول نهر النيل المكون من دول:

"السودان، وجنوب السودان، وكينيا، وأوغندا، وبقيادة إثيوبيا"، إلى احتلال مصر نظرًا لمخزونها من المياه الجوفية، ويقوم هذا التحالف بخطف وزير مصري وعدد من المسؤولين، وعلى إثر هذا تقوم قوات أميركية بالتسلل إلى قاعدة إثيوبية لإنقاذ الوزير المختطف، وتنجح بالفعل في مهمتها.

وتم تطوير لعبة call of duty: black ops 3 عام ٢٠١٥، وهي تعدّ من ألعاب التصويب وهي النسخة الثانية عشرة من سلسلة لعبة call of duty التي بدأت عام ٢٠١٢، وتم إصدارها عبر مايكروسوفت ويندوز، وبلايستيشن ٣ و٤، وإكس بوكس، وتم تصنيف اللعبة بأنها مناسبة لمن هم أكبر من ١٧ عامًا.

وفي عام ٢٠٢٠، تمكنت لعبة call of duty من الحصول على عدد تنزيلات أكثر من ٢٥٠ مليون عملية في ٢٦٥ يومًا فقط عبر منصتَيْ Android وIOS، لتحطم الرقم القياسي الخاص بلعبة PUBG mobile الذي بلغ ٢٣٦ مليون عملية تنزيل، ورقم لعبة fortnite الذي بلغ ٧٨ مليون عملية تنزيل.

ونجد أن نظرية الغرس الثقافي قدمت قدرة وسائل الإعلام في التأثير على معرفة الأفراد وإدراكهم للعوالم المحيطة بهم، خصوصًا بالنسبة للأفراد الذين يتعرضون إلى هذه الوسائل بكثافة كبيرة، والتأكيد على أن الوسيلة الإعلامية لا تعكس فقط ما يحدث في العالم الخارجي، ولكنها تظهر عالمًا مصنوعًا يركز على قضايا محددة معتمدة على تفضيلات صناع المحتوى[٦]، في حين استطاع نموذج التلعيب gamification model ٢٠١٥ المكون من الآليات، المقاييس، السلوك والجوائز تفسير سلوك الإنخراط داخل الألعاب الإلكترونية.[٧]

كذلك توصلت العديد من الدراسات الخاصة بالانخراط داخل الألعاب الإلكترونية إلى أن هناك عدة عوامل تؤثر على إدمان الألعاب الإلكترونية، منها العوامل الديموغرافية؛ حيث ثبت أن الذكور -الأصغر سنًّا- هم الأكثر وصولًا إلى إدمان الألعاب الإلكترونية[٨]، حيث ينخرط ممارسو الألعاب الإلكترونية مع التحديات داخل اللعبة، والقصص والشخصيات، وهذا الانخراط يرتبط بالانتباه؛ حيث يعرف اللاعب نفسه من خلال شخصية الدور الذي يلعبه وخلق هوية افتراضية بصرية[٩].

ثانيًا: المشكلة البحثية:

أدت جائحة كورونا إلى إلزام الشباب المصري بالوجود لفترات أطول داخل منازلهم؛ وذلك من أجل تحقيق التباعد الاجتماعي وتقليل خطر انتشار الفيروس، وهو ما جعل الكثير من الشباب يقومون بالبحث عن متنفس ترفيهي يجمعهم مع الأصدقاء بعيدًا عن الوجود الفعلي داخل المقاهي والأماكن العامة ليلجؤوا إلى شراء العديد من الألعاب الإلكترونية لتحقيق المشاركة وتبادل التنافس فيما بينهم حول هذه الألعاب.

وركزت غالبية الدراسات العربية في تناولها للألعاب الإلكترونية على دراسة التأثيرات الثقافية والاجتماعية والمعرفية المتحققة لدى مستخدمي هذه الألعاب، سواء أكانوا من الأطفال أم الشباب، والتعرف على الاستخدامات والإشباعات المتحققة من هذه الألعاب ودوافع ممارستهم لهذه الألعاب، لكنها أغفلت دراسة العلاقة بين الغرس الثقافي ومستويات الانخراط من خلال المحتوى الخاص بها وإدراك الشباب المصري نحو الواقع الفعلي والمستقبل بصورة مختلفة، بالإضافة إلى اهتمام لعبة call of duty في مختلف النسخ الخاصة بها على تقديم محتوى يظهر الأمريكان باعتبارهم الأكثر تطورًا تكنولوجيا والقادرين على إنقاذ البلاد من أي خطر يداهمهم، وإظهار عدة شعوب عربية ووصفهم بكونهم إرهابيين أو يتسمون بالعنف.

ومن ثَمَّ فإن هذه الدراسة تسعى إلى تحليل المحتوى الذي تقدمه لعبة call of duty – black ops 3 حول قضية سد النهضة ورؤيتها لمستقبل مصر عام ٢٠٦٥، وعلاقته بإدراك الشباب المصري ممارسي هذه اللعبة نحو الواقع الفعلي والمستقبل بصورة مختلفة، والتعرف على أسباب كثرة التعرض والانخراط نحو هذه اللعبة، والمقارنة بين الإدراك لدى كل من كثيفي وقليلي التعرض لها، ودراسة العلاقة بين الانخراط داخل التصميم والسرد، ودراسة تأثير العوامل الديموغرافية المختلفة، مثل: السن، والنوع، والمستوى التعليمي والاقتصادي على إدراك المحتوى المقدم بالواقعية، وذلك إعتمادا على نموذج التلعيب gamification model.

ثالثًا: الدراسات السابقة:

دراسات تتعلق بالعوامل المؤثرة على مستخدمي الألعاب الإلكترونية: يحاول هذا المحور الوصول إلى دراسة جميع المؤثرات على مستخدمي الألعاب الإلكترونية، ومعرفة الاختلافات بين الدراسات العربية والأجنبية.

* **استهدفت الدراسات العربية** قياس **القيم** التي تعكسها الألعاب الإلكترونية ودوافع مستخدميها والإشباعات المتحققة، فنجد أن دراسة **(نهاد فتحي سليمان حجازي، ٢٠١٠)**[١٠] ركزت على تحديد القيم الإيجابية والسمات السلبية التي تعكسها الألعاب الإلكترونية، واختبار تأثيراتها على اتجاهات الطفل المصري في المرحلة العمرية (٩ – ١٢) عامًا نحو الألعاب الإلكترونية، بينما استهدفت دراسة **(حنان محمد إسماعيل حسنين، ٢٠١٣)**[١١] التعرف على **دوافع** استخدام الألعاب الإلكترونية واتجاهات اللاعبين نحوها باختلاف فئاتهم العمرية، ومدى تحقق حالة الاندماج بين اللاعبين من حيث (تركيز الانتباه، والوجود الافتراضي، وتلاشي الإحساس بالوقت، والسلوك الاستكشافي، وسهولة الاستخدام، ومدى الاستمتاع باللعب)، وركزت دراسة **(سمر نجاح عواد، ٢٠١٤)**[١٢] على دراسة دوافع استخدام المراهقين لألعاب الإنترنت، والإشباعات المتحققة منها، وتأثير المتغيرات الديموغرافية على الدوافع والإشباعات، واهتمت دراسة **(أنوار أحمد عبد اللطيف شعبان حجاب، ٢٠١٥)**[١٣] بقياس أثر الاختلاف بين نمطي الألعاب الإلكترونية التعليمية (المحاكاة والألغاز) والأساليب **المعرفية** (الاندفاع والتروي)

لتلاميذ الصف الثاني الإعدادي في تنمية التحصيل ومهارات حل المشكلات، وسعت دراسة **(آية مدحت عاصم، ٢٠١٥)**[١٤] إلى اختبار **التأثيرات الاجتماعية والثقافية** للألعاب الإلكترونية الجماعية، واختبار قدرتها على إشباع الاحتياجات الاجتماعية، بالإضافة إلى دراسة **(أحمد محمود فهمي، ٢٠١٦)**[١٥] التي ركزت على رصد وتحليل العلاقة بين استخدام الألعاب الإلكترونية والتحصيل الدراسي المعرفي لأطفال المرحلة الابتدائية.، وسعت دراسة **(سارة محمد عبد الله، ٢٠١٧)**[١٦] إلى قياس دوافع استخدام الشباب المصري للبيئات الافتراضية ثلاثية الأبعاد، والإشباعات المتحققة، والعوامل المؤثرة في الإحساس بالحضور داخل الحياة الثانية وعلاقتها بخصائص المبحوثين الديموغرافية (النوع – السن – المستوى التعليمي – الحالة الاجتماعية – الوظيفة).

* وقد اعتمدت الدراسات كافة على استخدام **المنهج** المسحي باستخدام **استمارة استبيان** كأداة لجمع البيانات، مثلما جاء في دراسة **(حنان محمد إسماعيل حسنين)** التي اعتمدت على عينة عشوائية مكونة من ٤٢٠ مبحوثًا من مستخدمي ألعاب الإنترنت، ودراسة **(سمر نجاح عواد)** التي اعتمدت على عينة عشوائية مكونة من ٤٠٠ من طلاب المدارس أعمارهم تتراوح بين ١٣ إلى ١٨عامًا، وهم من المرحلة الإعدادية والثانوية، ودراسة **(سارة محمد عبد الله)** التي اعتمدت على عينة مكونة من ٢٥٦ من الشباب المصري المستخدم للعبة الحياة الثانية بصفة خاصة، ودراسة **(آية مدحت عاصم)** التي اعتمدت على عينة مكونة من ٤٠٠ من الشباب المصري اعتمادًا على نظرية الرأسمالية الاجتماعية social capital theory، ودراسة **(أحمد محمود فهمي)** التي اعتمدت على عينة مكونة من ٤٠٠ مبحوث من تلاميذ الصف السادس الابتدائي في محافظة الإسماعيلية، بينما اعتمدت دراسة **(نهاد فتحي سليمان حجازي)** على كل من الاستبيان وتحليل المضمون، وجمعت دراسة **(أنوار أحمد عبد اللطيف شعبان حجاب)** بين المنهج الوصفي والمنهج شبه التجريبي، واعتمدت على عينة عشوائية لفصلين من فصول الصف الثاني الإعدادي بمدرسة السادات الإعدادية بنين بمنيا القمح محافظة الشرقية لعام ٢٠١٤/ ٢٠١٥.

* وقد توصلت **النتائج** الخاصة بدراسة القيم، مثل دراسة **(نهاد فتحي سليمان حجازي)** إلى وجود تأثيرات سلبية للألعاب الإلكترونية، ولكنها تؤدي إلى تعلم بعض المهارات مثل التفكير الإستراتيجي والإبداع والتعاون والتفكير الخلاق، وأكدت دراسة **(أنوار أحمد عبد اللطيف شعبان حجاب)** الخاصة بقياس المعرفة عدمَ وجود تأثير أساسي لنمط "المحاكاة والألغاز" في التحصيل المعرفي للطلاب، بينما توصلت دراسة **(أحمد محمود فهمي)** إلى التأثيرات الإيجابية للألعاب الإلكترونية في تعلم مهارات لغوية ومهارات رياضية واجتماعية، وأثبتت دراسة **(آية مدحت عاصم)** أن التأثيرات الاجتماعية للألعاب الإلكترونية هي تفضيل الحياة الافتراضية وإدمانها، والدعم الاجتماعي المزيف، بينما لا توجد تأثيرات ثقافية؛ حيث أكد الشباب على فخرهم بهويتهم المصرية.

وتوصلت الدراسات الخاصة بقياس **دوافع** مستخدمي الألعاب الإلكترونية إلى أن دوافع استخدام الألعاب الإلكترونية هي: التسلية، ثم قضاء وقت الفراغ، تليه سهولة اللعب وجودة الصوت ووضوح معالم الصورة، ثم إثارة رغبة التحدي لدى اللاعبين، يليها التواصل مع العائلة والأصدقاء، ثم الشعور بالوجود مع أشخاص آخرين، وهذا ما جاء في دراسة **(حنان محمد إسماعيل حسنين)**. وأشارت دراسة **(سمر نجاح عواد)** إلى أن الدوافع الطقوسية المتمثلة في (قضاء الوقت والتسلية والمتعة والحديث مع الآخرين وإبقاء الاتصال معهم) في المرتبة الأولى للمراهقين، تلتها الدوافع النفعية المتمثلة في (التعرف على آخرين من الدولة نفسها أو خارجها وتبادل الثقافات والأفكار وتعزيز مهارات الثقة بالنفس). بينما وجدت دراسة **(سارة محمد عبد الله)** أن تصميم المنتجات الافتراضية وبناء المحتوى من أهم دوافع استخدام اللاعبين للبيئات الافتراضية، ثم دافع السفر واستكشاف الأماكن داخل الحياة الثانية، تليها الدوافع والإشباعات الاجتماعية العاطفية مثل دافع معرفة أصدقاء جدد، وأخيرًا الدوافع والإشباعات النفعية مثل دافع تعلم مهارات جديدة، واللغات الأجنبية، ووجد أنه كلما زاد معدل استخدام المبحوثين للعبة الحياة الثانية ازدادت دوافع الاستخدام والإشباعات المتحققة ودرجة الإحساس بالحضور.

* بينما تنوعت **<u>أهداف الدراسات الأجنبية</u>** في تناولها للعوامل المؤثرة على مستخدمي الألعاب الإلكترونية، فنجد أن أوائل الدراسات الأجنبية اهتمت بدراسة تأثير الألعاب الإلكترونية على إدراك العالم واتجاهات اللاعبين، مثلما جاء في دراسة **(anderson & dill، ٢٠٠٠)**[١٧] التي تناولت الترابط بين مقاييس احتمالية حدوث جرائم والشعور بالأمان، ثم أتت دراسة **(mierlo & van den bulck، ٢٠٠٤)**[١٨] لقياس العلاقة بين ممارسة الألعاب الإلكترونية العنيفة وتحقق مقاييس الطلب الأول والثاني الخاص بنظرية الغرس الثقافي، وتبعتها دراسة **(williams، ٢٠٠٦)**[١٩] لقياس حدوث الغرس الثقافي بعالم الألعاب الإلكترونية لمقاييس الطلب الأول والطلب الثاني.

وفي عام ٢٠٠٩، بدأت الدراسات تركز على سمات الألعاب الإلكترونية ومحتوياتها المؤدية إلى الممارسة الزائدة، مثلما جاء في دراسة **(daniel king, paul delfabbro & mark griffiths)**[٢٠] حول تقديم تصنيف جديد لسمات الألعاب الإلكترونية التي تشمل: السمات الاجتماعية، والتحكم والتلاعب، والهوية والسرد، والعقاب والجوائز، وأخيرًا سمات العرض وتأثيراته على الممارسة الزائدة للألعاب الإلكترونية، ودراسة **(yong cao، ٢٠١٠)**[٢١] التي قامت باختبار محتوى المعلومات ورسائل الألعاب الإلكترونية.

إلى أن بدأت الدراسات الأجنبية في عام ٢٠١١ تهتم بدراسة دوافع مستخدمي الألعاب الإلكترونية في الوصول إلى الإدمان والانخراط، مثلما جاء في دراسة **(shrum, lee, burroughs & rindflesisch، ٢٠١١)**[٢٢] التي تناولت تأثير الانخراط داخل السرد على

الغرس الثقافي، ودراسة **(yew et al.، ٢٠١٢)**[٢٣] التي دارت حول تأثيرات الغرس الثقافي للألعاب الإلكترونية: اختبار طويل الأمد لتأثيرات الطلب الأول (الخاصة بإدراك احتمالية المواقف وانتشار القضايا بناءً على استرجاع المعلومات من الذاكرة)، والطلب الثاني (الخاص باتجاهات ومعتقدات الأفراد حول معالجة القصة أو السرد أكثر من معالجتهم للصور والرسائل)، ودراسة **(jurate banyte & agne gadeikiene، ٢٠١٥)**[٢٤] الخاصة بقياس تأثير دوافع المستخدمين الداخلية والخارجية لممارسة الألعاب على مستويات الانخراط (المعرفة – العاطفة – السلوك)، بالإضافة إلى الغرس، والوجود، والتدفق داخل ألعاب الفيديو، ودراسة **(karol l. borowiecki & juam prieto-rodriguez، ٢٠١٥)**[٢٥] التي سعت إلى اختبار بعض السمات الثقافية والاقتصادية للألعاب الإلكترونية، بينما استهدفت دراسة **(lovato، ٢٠١٧)**[٢٦] قياس الأنشطة الرئيسية التي تزيد من انخراط اللاعبين داخل التصميم كله، وقامت دراسة **(magdalena hofman- kohlmeyer، ٢٠١٩)**[٢٧] بقياس دوافع اللاعبين للانضمام للعالم الافتراضي من خلال لعبة (Second life)، واهتمت دراسة **(abbasi et al.، ٢٠٢١)**[٢٨] باختبار تأثير أبعاد انخراط مستهلكي الألعاب الإلكترونية (الإخلاص، الاستيعاب، الانتباه الواعي، التواصل الاجتماعي، الحماس، التفاعل) على إدمان الألعاب الإلكترونية.

*** تنوعت المناهج وأدوات جمع البيانات التي اعتمدت عليها الدراسات الأجنبية:**

أولا: المنهج التجريبي، مثل دراسة **(williams)**، ودراسة **(shrum, lee, burroughs & rindflesisch)**، ودراسة **(yew et al.)**، وذلك من خلال تجربة لاختبار تأثيرات الغرس الثقافي الناتجة عن التعرض طويل الأمد المكرر إلى الألعاب الإلكترونية العنيفة لثلاثة أسابيع بإجمالي ١٢ ساعة، وتم ذلك من خلال استبيان تضمن العوامل الديموغرافية بالإضافة إلى مقاييس الغرس الثقافي للطلب الأول والثاني ومقارنة النتائج من خلال مجموعة ضابطة لم تقم بممارسة اللعبة العنيفة.

ثانيًا: المنهج المسحي، مثل دراسة **(yong cao)** التي قامت **تحليل محتوى** ١٠٢١ إعلانًا مطبوعًا داخل ٤ محلات للألعاب الشهيرة في الصين والولايات المتحدة، وذلك باستخدام أبعاد هوفستيد الخاصة (بالفردية في مقابل الجماعة)، ودراسة **(magdalena hofman-kohlmeyer)** التي اعتمدت على ٢٢ **مقابلة متعمقة** مع اللاعبين البولنديين، ودراسة **(karol l. borowiecki & juam prieto-rodriguez)** التي قامت باستخدام **الاستبيان** الذي قامت به وزارة إسبانيا للرياضة والثقافة حول العادات والممارسات الثقافية في إسبانيا، ودراسة **(abbasi et al.)** التي طبقت الاستبيان على ١٧٦ من ممارسي الألعاب الإلكترونية الذين تتراوح أعمارهم بين ١٥ إلى ٢٥ عامًا، وتم استخدام نظرية الاستخدامات والإشباعات،

ونظرية الغرس الثقافي للتعرف على دور عوامل الانخراط داخل الألعاب الإلكترونية في زيادة إدمان الألعاب الإلكترونية.

ثالثًا: المنهج الاستكشافي، مثل دراسة **(jurate banyte & agne gadeikiene)** باستخدام الاستبيان لعينة متاحة مكونة من ١٥٨ مبحوثًا.

* وقد توصلت **نتائج** دراسة **(anderson & dill)** إلى أنه لا توجد علاقة مهمة بين مقاييس احتمالية حدوث جرائم والشعور بالأمان وكم اللعب الممارس، وذلك بعد التحكم في تأثيرات النوع، بينما أثبتت دراسة **(mierlo & van den bulck)** وجود علاقة ترابط فقط بين ممارسة الألعاب الإلكترونية العنيفة ومقاييس الطلب الأول بمعنى تقديرات عالية خاصة بانتشار جرائم العنف، ولكن لا توجد علاقة مهمة بين ممارسة الألعاب الإلكترونية العنيفة ومقاييس الطلب الثاني (الخاص باتجاهات ومعتقدات الأفراد)، وهذه النتيجة تتفق مع دراسة **(williams)** التي توصلت إلى أن الغرس الثقافي حدث فقط لمقاييس الطلب الأول المرتبطة بعالم الألعاب الإلكترونية حيث توقع اللاعبين أنه من الممكن التعرض للسرقة بالأسلحة في الواقع الفعلي، وهذا ما أكدته أيضًا دراسة **(yew et al.)** حيث الدعم لتأثيرات الطلب الأول (الخاصة بإدراك احتمالية المواقف وانتشار القضايا بناءً على استرجاع المعلومات من الذاكرة، ولكن بدعم أقل لتأثيرات الطلب الثاني، وعلى عكس المتوقع فإن تأثيرات الطلب الثاني كانت في اتجاه معاكس لما أقرته النظرية.

بينما أثبتت دراسة **(daniel king, paul delfabbro & mark griffiths)** ضرورة وجود سمات الجوائز من أجل زيادة ولاء المستهلكين على المدى الطويل، ووجدت دراسة **(yong cao)** أن إعلانات الألعاب الإلكترونية الأمريكية تستخدم الاستمالات الفردية، بينما تستخدم إعلانات الألعاب الإلكترونية الصينية الاستمالات الجماعية، واحتوت إعلانات الألعاب الإلكترونية الأمريكية على محتوى عنيف، وتم استخدام كلمات أكثر عنفًا بنسبة ٦١% أكثر من إعلانات الألعاب الإلكترونية الصينية، وتوصلت دراسة **(shrum, lee, burroughs & rindflesisch)** إلى أن الأفراد الذين حدث لهم انخراط داخل السرد الخاص بأحد الأفلام لديهم تأثيرات للغرس أقوى للمادية أكثر من الذين لم ينخرطوا بصورة كبيرة.

وأكدت دراسة **(jurate banyte & agne gadeikiene)** وجود علاقة بين كل من الدوافع الداخلية، الخارجية، والتجريبية مع جوانب الانخراط الثلاثة (المعرفة – العاطفة – السلوك) لممارسي هذه الألعاب، وأن الدافع التجريبي لديه تأثير على مستويات الانخراط الثلاثة "الغرس، الوجود، التدفق"، مثل فقدان الوقت والتلقائية أثناء اللعب، وأن الدوافع الداخلية لديها تأثير فقط على الانغماس، بينما ترتبط الدوافع الخارجية بعناصر اللعبة وليس لديها تأثير على مستوى انخراط اللاعبين داخل اللعبة.

وأثبتت دراسة **(karol l. borowiecki & juam prieto-rodriguez)** أن احتمالية ممارسة الألعاب تزيد مع استهلاك المنتجات الثقافية مثل الاستماع إلى الموسيقى أو مشاهدة التليفزيون، وأن أكبر اختلاف بينها وبين باقي الفنون هي أن ممارسة الألعاب تستهدف القطاعات الأصغر سنًّا والأقل تعليمًا.

وأثبتت دراسة **(magdalena hofman- kohlmeyer)** أن دوافع قيام اللاعبين بالانضمام إلى العوالم الافتراضية ليس فقط من أجل التفاعل مع الآخرين، القيام بأمور غير متوافرة بالواقع الفعلي، وقضاء أوقات الفراغ، **ولكن** أيضًا من أجل الانخراط في خلق عناصر اللعبة مثل الأماكن الافتراضية الجديدة.

بينما توصلت دراسة **(abbasi et al.)** إلى أن هناك ٤ من ٦ أبعاد فقط لانخراط المستهلكين داخل الألعاب الإلكترونية هما الأكثر تأثيرًا على إدمان المستهلكين للألعاب الإلكترونية، وهي: (الإخلاص، الاستيعاب، الانتباه الواعي، الحماس)، وأشارت نظرية الغرس الثقافي إلى أن إدمان الألعاب الإلكترونية يأتي بسبب كثرة التعرض للألعاب الإلكترونية المؤدية إلى نتائج سلبية.

التعليق على الدراسات السابقة:

يتضح من خلال استعراض الدراسات السابقة مجموعة من الحقائق، لعل أبرزها ما يأتي:

* ركزت أهداف **الدراسات العربية** الخاصة بقياس **العوامل المؤثرة على مستخدمي الألعاب الإلكترونية** على دراسة القيم التي تعكسها الألعاب الإلكترونية وتأثيرها على المعرفة والتحصيل الدراسي، بالإضافة إلى قياس دوافع الاستخدام لدى الشباب والمراهقين والتعرف على الإشباعات المتحققة واتجاهاتهم نحو الألعاب، ودراسة التأثيرات الاجتماعية والثقافية للألعاب الإلكترونية، ولكنها أغفلت قياس تأثيرات الغرس الثقافي على مستخدمي الألعاب الإلكترونية، على عكس **الدراسات الأجنبية** التي استهدفت دراسة تأثير الألعاب الإلكترونية على إدراك العالم واتجاهات اللاعبين، ومعرفة سمات الألعاب الإلكترونية ومحتوياتها المؤدية إلى الممارسة الزائدة، وصولًا إلى قياس دوافع مستخدمي الألعاب الإلكترونية في الوصول إلى الإدمان والانخراط داخل تأثيرات الغرس الثقافي.
* **على المستوى المنهجي**، اعتمدت جميع **الدراسات العربية** الخاصة بقياس **العوامل المؤثرة على مستخدمي الألعاب الإلكترونية** على المنهج المسحي باستخدام استمارة الاستبيان وتحليل المضمون، فيما عدا دراسة واحدة اعتمدت على المنهج الوصفي والمنهج شبه التجريبي، بينما تنوعت المناهج المستخدمة في **الدراسات الأجنبية** بين المنهج التجريبي، والمنهج المسحي باستخدام تحليل المضمون، والاستبيان والمقابلات المتعمقة، بالإضافة إلى المنهج الاستكشافي.

* **أما على المستوى التنظيري**، فقد اعتمدت بعض **الدراسات العربية** الخاصة بقياس **العوامل المؤثرة على مستخدمي الألعاب الإلكترونية** على نظرية الاستخدامات والإشباعات ونظرية الرأسمالية الاجتماعية، وأوصت نتائج الدراسات الأخرى بضرورة بناء نماذج ونظريات علمية قابلة لقياس هذه العوامل، على عكس **الدراسات الأجنبية** كافة التي اهتمت بقياس العديد من النظريات والنماذج العلمية مثل نظرية الاستخدامات والإشباعات، ونظرية الغرس الثقافي، وقياس كيف تختلف هذه العلاقة باختلاف نوع وثقافة الألعاب، وذلك اعتمادًا على الجوانب الثقافية لهوفستد لقياس القيم الثقافية مثل (الفردية في مقابل الجماعية).

* أشارت نتائج **الدراسات العربية** الخاصة **بالعوامل المؤثرة على مستخدمي الألعاب الإلكترونية** المتمثلة في القيم إلى وجود تأثيرات إيجابية، منها تعلم بعض المهارات مثل التفكير الإستراتيجي والإبداع والتعاون والتفكير الخلاق، وتأثيرات سلبية للألعاب الإلكترونية. أما الدراسات الخاصة بالمعرفة فقد أثبتت عدم وجود علاقة بين أنماط الألعاب والمعرفة. وأكدت الدراسات الخاصة بالدوافع أهمية دافع الاستمتاع والدوافع النفعية والعاطفية في التأثير على ممارسة الألعاب الإلكترونية.

* بينما أشارت نتائج **الدراسات الأجنبية** الخاصة **بالعوامل المؤثرة على مستخدمي الألعاب الإلكترونية** إلى عدم وجود علاقة بين احتمالية حدوث جرائم والشعور بالأمان وكم اللعب الممارس، ووجود علاقة ترابط فقط بين ممارسة الألعاب الإلكترونية العنيفة ومقاييس الطلب الأول وحدوث تقديرات عالية خاصة بانتشار جرائم العنف، ولكن لا توجد علاقة بين ممارسة الألعاب الإلكترونية العنيفة ومقاييس الطلب الثاني الخاص باتجاهات ومعتقدات الأفراد نحو معالجة السرد أكثر من معالجتهم للصور والرسائل، وكانت في اتجاه معاكس لما أقرته النظرية. هذا بالإضافة إلى ضرورة وجود سمات الجوائز من أجل زيادة ولاء المستهلكين على المدى الطويل، وأن دوافع قيام اللاعبين بالانضمام إلى العوالم الافتراضية من أجل الانخراط في خلق عناصر اللعبة مثل بناء أماكن افتراضية جديدة، وأن هناك ٤ من ٦ أبعاد فقط لانخراط المستهلكين داخل الألعاب الإلكترونية، هي الأكثر تأثيرًا على إدمان المستهلكين للألعاب الإلكترونية، وهي: (الإخلاص، الاستيعاب، الانتباه الواعي، الحماس)، وأشارت نظرية الغرس الثقافي إلى أن إدمان الألعاب الإلكترونية يأتي بسبب كثرة التعرض للألعاب الإلكترونية المؤدية إلى نتائج سلبية.

رابعًا: أهداف الدراسة:

١- تحليل محتوى اللعبة الأمريكية call of duty – black ops 3 التي تدور حول قضية سد النهضة ورؤيتها لمستقبل مصر عام ٢٠٦٥.

٢- التعرف على السمات التي تميز اللعبة عن باقي أنواع ألعاب التصويب.

٣- دراسة دوافع قيام الشباب المصري بممارسة هذه اللعبة.

٤- المقارنة بين قليلي وكثيفي التعرض للعبة call of duty – black ops 3.

٥- تحليل مستويات انخراط اللاعبين داخل التصميم والسرد وعلاقتها بنموذج التلعيب gamification model.

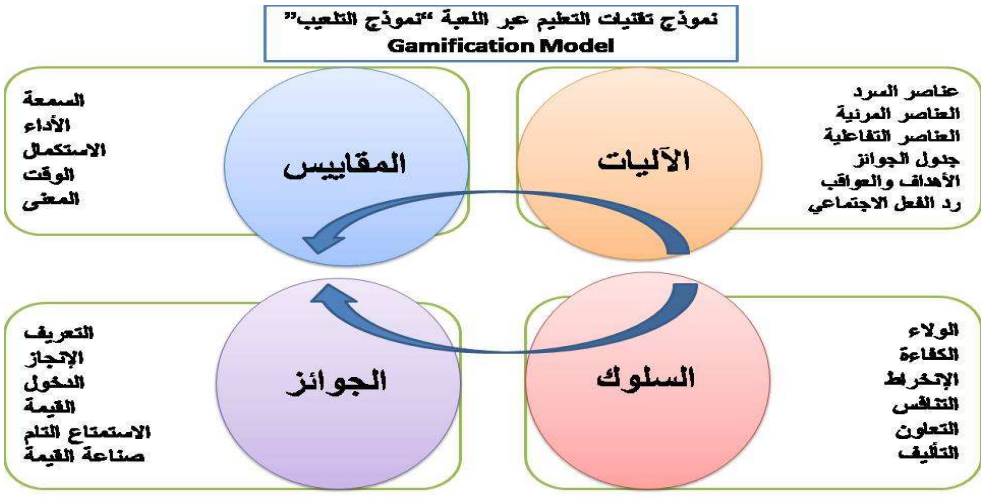
٦- التعرف على العلاقة بين القضايا المُقدمة وإدراك ممارسي اللعبة نحوها.

٧- تحليل العلاقة بين إدراك الشباب للمحتوى المُقدم داخل اللعبة والواقع الفعلي لقضية سد النهضة.

٨- قياس تأثير العوامل الديموغرافية المختلفة مثل: السن، والنوع، والمستوى التعليمي والاقتصادي على إدراك ممارسي اللعبة للواقع الاجتماعي.

خامسًا: الإطار النظري:

نموذج التلعيب gamification model:



يتكون هذا النموذج من أربعة عناصر هي: الآليات، والمقاييس، والسلوك، والجوائز.

تتضمن الآليات الخاصة باللعبة عناصر السرد التي تشكل الحركة داخل اللعبة وتوضح الأهداف، والعناصر المرئية والتفاعلية التي تساعد على شعور اللاعبين بالانخراط ورؤية اللعبة في إطار أكثر واقعية، وعناصر الأهداف والعواقب التي تتضمن نظامًا منطقيًّا للتقدم داخل اللعبة، وعناصر جدول الجوائز، ومن الممكن أن تكون في شكل تحفيزي أو تكون في شكل عقوبة على أداء بعض المهام، بالإضافة إلى عناصر رد الفعل الاجتماعي بمعنى شعور اللاعبين بالانخراط بعضهم مع بعض أو بالانخراط مع مُطوِّري اللعبة.

تشير المقاييس إلى تحليل مستويات التقدم داخل اللعبة، والتي تتضمن السمعة بمعنى الإنجاز أو الوضع المحقق، والأداء بمعنى كيفية تنفيذ المهام المطلوبة، والاستكمال وهو درجة تحقيق المهمة، والوقت بمعنى سرعة أداء المهمة المطلوبة، والمعنى وهو التداخل والتعلم الذي يحصل عليه اللاعب من اللعبة الممارسة.

أما السلوك فيشير إلى السلوكيات المرغوب بها التي ستنغرس مع اللاعب نتيجة ممارسته للعبة، ويحدث ذلك من خلال الانخراط نتيجة تفاعل اللاعبين داخل اللعبة، أو الانخراط مع لاعبين آخرين في أداء المهام المطلوبة داخل اللعبة. ويتضمن الولاء -بمعنى الانخراط المستمر للاعبين وفقًا لفترة زمنية محددة- الكفاءة بمعنى مستوى تحكم اللاعب في أدائه لمهام محددة، والتنافس أو التعاون مع لاعبين آخرين الذي يزيد من مستويات الانخراط، والتأليف وهو مزيج من المعرفة، والمهارات والاتجاهات؛ نتيجة للقيام بالعديد من المهام داخل اللعبة.

وأخيرًا تشير الجوائز إلى أنواع المحفزات المقدمة للاعب لإتمام المهام المطلوبة داخل اللعبة، ويمكن أن تكون الجوائز افتراضية أو واقعية لتشجع اللاعبين على إتمام اللعبة والحصول على الجوائز. وتتضمن الجوائز التعريف مثل الوضع والوظيفة، والإنجاز مثل مستوى إتمام التطور أو مجموعة من الرموز، والدخول بمعنى إعطاء اللاعب الحق في الوصول إلى عنصر محدد أو منطقة محددة داخل اللعبة، والقيمة التي تشمل العناصر الافتراضية، والمادية، والعملات الافتراضية والحقيقية، والاستمتاع التام، وصناعة القيمة بمعنى التعلم من اللعبة أو يشتق معنى من اللعبة أو تقديم اللعبة لهدف محدد.

ونجد أن **نظرية الغرس الثقافي cultivation theory** قدمت أيضًا العديد من المفاهيم مثل: البيئة الممثلة، وسرد القصص، والوظيفة الرمزية للوسيلة الإعلامية (بمعنى منح الأفراد العديد من المعلومات حول العالم المحيط، وتقديم حقائق واقعية عن الحياة والأفراد والمجتمع والسلطة، وذلك من خلال أسلوب خيالي، ودراما، وأخبار، سواء بصورة واقعية أو تراجيدية أو كوميدية؛ لتقدم بذلك إطارًا جيدًا لنشر القيم والأخلاقيات بصورة مقبولة لدى الجمهور المستقبل)، وسمات الوسيلة، والغرس الثقافي لمنظومة القيم[٢٩]. وتوصلت إلى أن الأشخاص كثيفي التعرض لبرامج التليفزيون يختلفون في إدراكهم للواقع الاجتماعي من الأفراد قليلي التعرض، وأنه بسبب التعرض الدائم لعالم الألعاب الإلكترونية، ستصبح رؤية اللاعبين للعالم الفعلي أشبه برؤيتهم لعالم الألعاب[٣٠].

الإدراك[٣١]**:** يعرف بأنه "العملية التي تساعد على تشكيل انطباعات ذهنية معينة لمؤثر ما داخل حدود معرفة المستهلك"، وهناك مجموعة من العوامل التي تؤثر على تشكيل الإدراك، هي:

خصائص المنبهات: تتضمن المعلومات التي يحصل عليها المستهلك من البيئة المحيطة. خصائص المستهلك: تتضمن المعرفة والخبرة الشخصية التي تتكون لدى المستهلك التي سبق أن تعرض لها.

خصائص السياق: أي الطريقة التي يتم من خلالها استقبال المعلومات، وما ينطوي عليها من عوامل خاصة بالسياق الثقافي أو الاجتماعي أو التنظيمي.

سادسًا: فروض الدراسة:

الفرض الرئيسي:

"كلما زادت عناصر نموذج التلعيب داخل اللعبة، كلما زادت فاعليتها في التأثير على اللاعبين."

وينقسم هذا الفرض إلى فروض فرعية:

- هناك علاقة بين الآليات والمقاييس داخل نموذج التلعيب.
- هناك علاقة بين السلوك والجوائز داخل نموذج التلعيب.
- هناك علاقة بين الانخراط داخل التصميم وإدراك المحتوى المقدم داخل الوسيلة بالواقعية.
- هناك علاقة بين الانخراط داخل السرد وإدراك المحتوى المقدم داخل الوسيلة بالواقعية.
- هناك علاقة بين كثيفي التعرض للألعاب الإلكترونية وإدراك المحتوى المقدم داخل الوسيلة بالواقعية.
- هناك علاقة بين قليلي التعرض للألعاب الإلكترونية وإدراك المحتوى المقدم داخل الوسيلة بالواقعية.

سابعًا: الإجراءات المنهجية للدراسة:

١- **منهج الدراسة:** تم الاعتماد في هذه الدراسة على منهج المسح بشقيه مسح الجمهور على عينة من مستخدمي اللعبة الإلكترونية من الشباب المصري عبر منصة البلايستيشن، بالإضافة إلى مسح المضمون؛ بهدف التعرف على محتوى هذه اللعبة الإلكترونية وعلاقتها بإدراك مستخدمي هذه اللعبة.

٢- **نوع الدراسة:** تعد هذه الدراسة من الدراسات الوصفية التي تسعى إلى وصف العلاقة بين استخدام الشباب المصري للعبة call of duty – black ops 3، وعلاقتها بإدراكهم للواقع والمستقبل في مصر.

٣- **مجتمع الدراسة وعينتها:**

أ- تحديد مجتمع الدراسة:

مجتمع الألعاب الإلكترونية: يتمثل في تحليل لعبة call of duty – black ops 3 عبر منصة سوني بلايستيشن لساعات طويلة وانجذابهم نحوها.

مجتمع الجمهور: يتمثل في مستخدمي هذه اللعبة الإلكترونية عبر منصة بلايستيشن.

ب- عينة الدراسة:

عينة الألعاب الإلكترونية: قامت الباحثة بتصميم استمارة جماعات مركزة كيفية على عينة عمدية قوامها ٥٠ مفردة من ممارسي لعبة call of duty – black ops 3؛ وذلك للتعرف على تأثيرات اللعبة محل الدراسة على إدراك الشباب نحو الواقع والمستقبل الذي يعيشونه.

عينة الدراسة على الجمهور: سوف يتم الاعتماد على العينة العمدية من الشباب من ممارسي لعبة call of duty – black ops 3 من عمر ١٩ إلى ٢٦ عامًا؛ حيث أصبحت هذه الفئة العمرية تعتمد بشكل كبير في قضاء أوقات الفراغ الخاصة بهم في ممارسة الألعاب الإلكترونية[٣٢].

٤- أدوات جمع البيانات:

١- **مقابلات متعمقة من خلال جماعات النقاش المركزة:** وذلك مع ممارسي اللعبة من الشباب المصري؛ بهدف التعرف على مدى معرفتهم باللعبة وتذكرهم لها، ومقارنة ذلك بإدراكهم للواقع والمستقبل الذي يعيشونه.

٢- **تحليل مضمون:** رجعت الباحثة للوصول إلى عناصر تحليل مضمون النسخة الثانية عشرة من سلسلة لعبة call of duty والمعروفة باسم لعبة call of duty – black ops 3 إلى **نموذج التلعيب،** بالإضافة إلى عدة دراسات أخرى[٣٣]، لتنقسم وحدات تحليل المضمون إلى الآتي:

أولًا- **السمات العامة للعبة متمثلة في (مدة أحداث اللعبة- الصوت - سمات الربح والخسارة - خيارات التحكم - الحيل داخل اللعبة.**

ثانيًا- **تحليل أربع قضايا تم طرحها داخل أحداث اللعبة، وهي:** "الإرهاب، ومستقبل مصر ٢٠٦٥، والتطور التكنولوجي، والجيش الأمريكي"، **وفقًا لسمات محددة هي: (**الشخصيات الرائدة الممثلة لهذه القضية، وتطور الشخصية عبر الوقت، وخصائص تعدد اللاعبين، والصورة النمطية، وسمات العرض المسموع والمرئي، والعنف، واللغة العدائية، وآليات التفاعل، وأسلوب السرد).

نموذج استمارة الجماعات المركزة[2]:

أولا: الأسئلة المتعلقة بالمعرفة المكونة لديهم عن اللعبة الإلكترونية call of duty –black ops 3، وأدوات الترويج والأجهزة المستخدمة:

١) كيف تعرفت على هذه اللعبة؟

٢) كيف حصلت عليها؟

٣) هل تعرف رقم النسخة الخاصة بلعبة call of duty؟

٤) ما الجهاز الذي تقوم بممارسة اللعبة الإلكترونية من خلاله؟

ثانيًا: الأسئلة المتعلقة بكثافة التعرض للعبة:

٥) ما عدد الساعات التي تقضيها في ممارسة هذه اللعبة؟

ثالثًا: دوافع والتفضيلات لاستخدام هذه اللعبة الإلكترونية:

٦) ما أسباب قيامك بممارسة هذه اللعبة؟

٧) ما الصفات أو السمات التي تميز هذه اللعبة عن باقي ألعاب التصويب؟

رابعًا: قياس المؤثرات المتعلقة بانخراط ممارسى الألعاب الإلكترونية:

٨) هل تقوم بمتابعة أحداث اللعبة أم تكتفي بممارستها فقط وتخطي باقي المشاهد التي تتضمن سرد للقصة؟

٩) ما الذي تتذكره عن القصة المقدمة داخل لعبة call of duty – black ops 3؟

١٠) ما الأشياء الجاذبة داخل تصميم اللعبة؟

١١) ما الأشياء الجاذبة داخل سرد وشخصيات اللعبة؟

١٢) ما الأشياء الموجودة داخل اللعبة التي تؤكد على العنف؟

١٣) هل تضمنت اللعبة استخدام ألفاظ خارجة؟

---

[2] قام بتحكيم الاستمارة:

د. السيد بهنسي: أستاذ العلاقات العامة والإعلان ووكيل كلية الإعلام - الجامعة الحديثة.

د. ميرال مصطفى: أستاذ الإذاعة والتليفزيون ورئيس قسم الإذاعة والتليفزيون – كلية الإعلام - الجامعة الحديثة.

د. ولاء يحيى: أستاذ مساعد العلاقات العامة والإعلان - كلية الإعلام - الجامعة الحديثة.

د. أسماء مسعد: مدرس الإذاعة والتليفزيون كلية الإعلام - جامعة ٦ أكتوبر.

د. رالا منصور: مدرس الإعلام بكلية الآداب قسم الإعلام- جامعة عين شمس.

خامسًا: الغرس الثقافي والألعاب الإلكترونية:

١٤) ما معلوماتك عن قضية سد النهضة؟

١٥) ما الصور النمطية المقدمة داخل أحداث اللعبة؟

١٦) هل ترى أن المحتوى المقدم داخل اللعبة يمثل المستقبل؟ ولماذا؟

بيانات المبحوثين:

النوع:

العمر:

المستوى التعليمي:

المستوى الاقتصادي:

نتائج الدراسة:

أولًا: نتائج الجماعات المركزة:

تم تطبيق الجماعات المركزة على خمس مجموعات من الشباب المصري من ممارسي هذه اللعبة ليصبح إجمالي عدد المبحوثين ١٠ من الإناث و٤٠ من الذكور، للفئات العمرية ما بين ١٩ و٢٦ عامًا من الحاصلين على المؤهل الجامعي، وهم من المستوى الاقتصادي ذي الطبقة العليا والمتوسطة.

١- **فيما يتعلق بالمعرفة المكونة لدى اللعبة الإلكترونية call of duty –black ops 3،** نجد أن المعرفة باللعبة جاءت من خلال معرفة مسبقة منذ بداية اللعبة بأجزائها المختلفة وترشيح الأصدقاء، وأن الجهاز الذي تتم ممارسة اللعبة من خلاله هو البلايستيشن؛ وذلك لقدرة جهاز التحكم على إظهار مشاهد اللعبة بصورة أكثر واقعية وإبهارًا لممارسيها.

٢- **وفيما يتعلق بكثافة التعرض للعبة،** فنجد أن الذكور هم كثيفو التعرض؛ حيث يقضون من ٨ إلى ٩ ساعات يوميًّا، ومنهم من أكد أنه يقضي ٢٤ ساعة في ممارسة اللعبة من أجل استكمالها، بينما نجد أن قليلي التعرض معظمهم من الإناث، ويقومون بقضاء من ٣ إلى ٤ ساعات يوميًّا.

٣- **وفيما يتعلق بدوافع وتفضيلات ممارسة لعبة call of duty – black ops 3،** فنجد أن الجزء الخاص بـ zombie كان الجزء الأكثر تذكرًا وإبهارًا؛ نظرًا لتميز هذه النسخة بها، ومحاكاة الواقع من خلال التصميم الجيد، وتعدد الخرائط، وسهولة التحكم في تفاصيل اللعبة

كافة، بالإضافة إلى الشعور بالتحدي والطاقة والإنجاز، وتحقيق التنافس مع لاعبين آخرين من دول مختلفة، وتكوين صداقات للتنافس أثناء ممارسة اللعبة. وتتفق هذه النتيجة مع عناصر **نموذج التلعيب ونظرية الاستخدامات والإشباعات الثلاثة** داخل الألعاب الإلكترونية، وهي: **(الإنجاز، الاستمتاع، التفاعل الاجتماعي)**. ويظهر الإنجاز في إطار التشوق لتحقيق القوة والجوائز وتحقيق أفضل أداء بالمقارنة بلاعبين آخرين[٣٤]. كما وجدت دراسة أخرى أن التحدي هو أكبر دافع لممارسة الألعاب الإلكترونية؛ حيث يشعر اللاعبون بالإنجاز بسبب انتقالهم خلال مختلف المستويات بسرعة لاستكمال التحدي[٣٥]. أما الاستمتاع فيأتي من السعادة القادمة من استكمال المهام المطلوبة داخل اللعبة، والتفاعل الاجتماعي داخل الألعاب الإلكترونية من خلال فتح قنوات جديدة من الاتصال لخلق صداقات جديدة.

٤- انقسمت النتائج فيما يتعلق **بأهم العوامل التي تؤكد انخراط ممارسي اللعبة** ما بين نصف العينة من كثيفي التعرض من الإناث والذكور يفضلون مشاهدة أحداث اللعبة للمرة الأولى؛ للتعرف على السرد الخاص بالقصة والانخراط داخل الأحداث، وأن أهم أسباب حدوث الانخراط هو وجود حياة مستمرة لممارس اللعبة التي تجعله يستمر في أدائها طوال الأربع وعشرين ساعة، وأكد النصف الآخر أنهم لا يتابعون محتوى القصة المقدمة؛ نظرًا لاهتمامهم الأكبر بإتمام المهام داخل اللعبة وتحقيق التنافس فيما بينهم.

٥- **أهم المشاهد التي تذكرها ممارسو اللعبة** هي مشاهد داخل الأهرامات، ومحطة مترو رمسيس، وأن أغلب الشخصيات الخاصة بلعبة call of duty كانت من الجنسية الأمريكية.

٦- اتفقت عينة الدراسة من كثيفي وقليلي التعرض على أن **أكثر الأشياء الجاذبة داخل تصميم اللعبة** هي القدرة على التحكم في اللعبة واختيار الأسلحة والشخصيات، ووجود خرائط مختلفة، والشعور بالواقعية.

٧- بينما أكدت العينة التي قامت بمتابعة أحداث اللعبة ولم تتخطَّ **سرد القصة** أن **أكثر الأشياء الجاذبة** هي واقعية التصميم وملامح الشخصيات المعبرة عن اللعبة، بالإضافة إلى الجوائز المقدمة التي تساعد في الانتقال إلى مستويات أعلى وتحقيق معدلات عالية في وقت قياسي، بالإضافة إلى أن صعوبة اجتياز المحتوى يجعل اللاعب ينخرط مع أحداث اللعبة.

٨- أكدت عينة الدراسة أن أكثر الأشياء التي تظهر **العنف داخل اللعبة** هو تنوع الأسلحة المستخدمة للمساعدة في إتمام المهام المطلوبة، والقدرة على التخفي لمحاربة الأعداء، والأماكن الموجودة التي تسهل من استخدام الأسلحة، وتنوع أدوات التنقل للقتال ما بين الدبابات والطيارات، وغيرها.

٩- أكدت العينة على **وجود ألفاظ خارجة**، ولكنهم لم يتذكروا إلا بعض الكلمات، ويرى الممارسون أنه عادة ما يتم استخدامها لجذب انتباه ممارسيها نحو الانفعالات المقدمة داخل سرد اللعبة.

١٠- فيما يتعلق **بالمعرفة المكونة عن قضية سد النهضة** نجد أن النسبة الكبرى من كثيفي وقليلي التعرض لممارسة اللعبة من الإناث والذكور لديهم معلومات عميقة جدًّا عن قضية سد النهضة فيما يتعلق ببدايتها في عصر الرئيس السادات، وعصر الرئيس مبارك، إلى أن قاموا ببناء السد في إثيوبيا وقت ثورة يناير، وأن نسبة قليلة فقط من كثيفي وقليلي التعرض ليس لديهم أي معرفة نهائيًّا عن القضية.

١١- رأت عينة الدراسة أن **الصور النمطية** المقدمة متعلقة دائمًا بمدى تطور صانعي المحتوى الأمريكي، وإظهار التطور التكنولوجي للجيش الأمريكي فيما يتعلق بالأسلحة المستخدمة، والخطط المدبرة، وتصميم الخرائط، وطرق التخفي، وتعديل شخصية اللاعب وملابسه لتناسب إتمام المهام المطلوبة، والاهتمام بتقديم اللعبة من خلال سيرفر سريع يسمح بالاستمتاع في متابعة السرد وممارسة اللعبة، ومحاكاة الواقع؛ مما يجعل اللاعب أكثر انخراطًا لما يحدث لشخصيته الافتراضية.

١٢- أشارت النسبة الكبرى من كثيفي التعرض حول **إدراكهم للمحتوى المقدم** أنه لا يمكن أن يصبح **المحتوى المقدم هو مستقبل مصر**، خصوصًا أن إثيوبيا بلد نامية وليس لديها قوة عسكرية لمحاربة مصر من خلاله، بالإضافة إلى أن مصر وجيشها هما الأقوى عالميًّا، بينما رأت النسبة الأقل من قليلي التعرض أنه من الممكن أن تمثل الأحداث المقدمة مستقبل مصر؛ وذلك بسبب أن صناع المحتوى الأمريكي يقدمون دائمًا مشاهد مستقبلية تحدث في الواقع.

١٣- نجد أن السن والمستوى التعليمي والاقتصادي ليس لهما علاقة بكثافة أو قلة التعرض لممارسة اللعبة، ومن ثَمَّ فليس لهما تأثير على إدراك الواقع الاجتماعي، بينما نجد أن **النوع** له تأثير على إدراك محتوى اللعبة، فنجد أن الإناث وجدْنَ صعوبة بالغة في إتمام اللعبة على الرغم من شعور التحدي أثناء ممارستها وكثافة التعرض لها، إلا أنها لم تخلق بداخلهن دافعًا للاستمرارية في ممارستها؛ مما جعل إدراكهن للمحتوى المقدم يتسم بالواقعية على الرغم من معرفتهن بقضية سد النهضة.

ثانيًا: نتائج تحليل المضمون[3]:

السمات العامة للعبة call of duty – black ops 3	
١- مدة أحداث اللعبة	تدور أحداث اللعبة خلال ١٠ أيام؛ ٢٧ أكتوبر ٢٠٦٥ في أثيوبيا، و٢٩ أكتوبر ٢٠٦٥ في زيورخ بسويسرا، و٨ أيام أخرى متفرقة في عدة دول مختلفة منها ٤ أيام داخل سنغافورا، و٤ أيام داخل مصر (داخل محطة مترو رمسيس، الأهرامات بكيبشيت kebechet وهي ابنة الإله أنوبيس وزوجته أنبوت، وهي التي يرمز إليها على جدران الأهرامات بأنها تعطي المياه لأرواح الموتى لحين انتهاء عملية التحنيط، وعلى منصات الحفر المتنقلة للخزان الجوفي في مصر، وعلى أبراج اللوتس وهي الأبراج المستوحاة من زهرة اللوتس، وتعتبر من ضمن التصميمات المصنفة كناطحة سحاب داخل العاصمة الإدارية الجديدة).
٢- الصوت (المؤثرات الصوتية، والشخصيات المتحدثة).	تضمنت المؤثرات الصوتية المستخدمة داخل اللعبة أصوات الأسلحة المستخدمة، والعنف المقدم، بالإضافة إلى تعبير الشخصيات من خلال السرد على الانفعالات المقدمة التي تشعر ممارس اللعبة بالواقعية داخل اللعبة.
٣- سمات الربح والخسارة (احتمالية كسب أو خسارة النقاط، اكتشاف المكافآت، بداية المستوى مرة أخرى).	تتميز هذه اللعبة بتوفير مكافآت لممارسيها تسهم في استكمال اللعبة من خلال النقاط المكتسبة، بالإضافة إلى القدرة على بداية المستوى مرة أخرى دون انتظار وقت محدد، وهو ما يجعل اللاعبين يقومون بقضاء وقت أطول لاستكمال هذه اللعبة.

[3] قام بتحكيم الاستمارة:

أ.د السيد بهنسي: أستاذ العلاقات العامة والإعلان ووكيل كلية الإعلام - الجامعة الحديثة.

د. ميرال مصطفى: أستاذ الإذاعة والتليفزيون ورئيس قسم الإذاعة والتليفزيون - كلية الإعلام - الجامعة الحديثة.

د. ولاء يحيى: أستاذ مساعد العلاقات العامة والإعلان - كلية الإعلام الجامعة الحديثة.

د. أسماء مسعد: مدرس الإذاعة والتليفزيون كلية الإعلام - جامعة ٦ أكتوبر

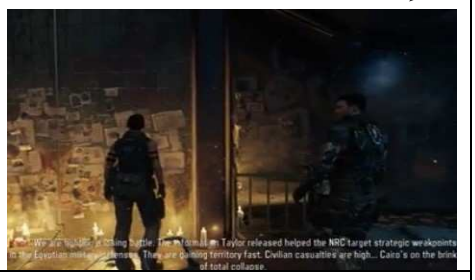
د. رالا منصور: مدرس الإعلام بكلية الآداب قسم الإعلام- جامعة عين شمس.

٤- خيارات التحكم في الصوت، والرسومات، وإعدادات المهارات، وردود الفعل الجسدية.	عند البدء في ممارسة اللعبة يصبح لدى اللاعب ثلاثة اختيارات: إما أن يقوم بممارستها بمفرده، أو بتكوين فريق وممارسة اللعبة مع لاعبين آخرين من دول مختلفة، أو أن يقوم باختيار وضع الزومبي للبدء في ممارسة اللعبة كشخصية خالدة والتخفي داخل مشاهد اللعبة في عدة أشكال مثل كرسي أو كرة، أو حجارة، والتحكم في الأسلحة المستخدمة.
٥- الحيل داخل اللعبة (اكتشاف أماكن جديدة، عناصر المفاجأة، تحقيق الأهداف، النجاة من المصاعب، التصويب، وسائل التنقل، حل الألغاز، الخرائط).	تتضمن اللعبة اكتشاف أماكن جديدة، وتحقيق الأهداف المرجوة لإنقاذ مصر، والنجاة من المصاعب، والتصويب للتخلص من الإرهابيين، وأنماط مختلفة من وسائل التنقل مثل: الطيارات، والدبابات، وحل الألغاز، والتنقل بين عدة خرائط لإتمام المهام المطلوبة، والتحكم من قبل اللاعبين في اختيار الخريطة التي يود ممارستها.

بعض من المشاهد المصورة الخاصة بقضية الإرهاب

صورة ١: يوضح النص المكتوب داخل اللعبة "صورة الوزير المصري الذي تم اختطافه كرهينة من قبل قوات تحالف دول حوض النيل"

صورة ٢: حديث الضابط الأمريكي عن توقعه معاقبة الوزير المصري من قبل الأثيوبيين

صورة ٣: هي حديث بين ضابطين الجيش الأمريكي أن القاهرة أصبحت في دمار تام على يد الإثيوبيين 	صورة ٤: توضح التعذيب الذي يتعرض له الوزير المصري على يد الإثيوبيين
صورة ٥: حديث أحد ضباط الجيش الأمريكي مع زملائه أثناء إطلاق النار بأنه تم تأمين حياة الوزير المصري من خلال محاربة الجيش الإثيوبي 	صورة ٦: حديث أحد ضباط الجيش الأمريكي على أن هجوم إثيوبيا على مصر يعدّ هجمة إرهابية
صورة ٧: توضح تعرض الرهائن للشنق على يد الإثيوبيين الإرهابيين 	صورة ٨: حديث أحد ضباط الجيش الأمريكي عن تدمير الإثيوبيين لمصر " NRC "carving cairo into pieces"

صورة ٩: حديث ضباط الجيش الأمريكي عن وجود ضخم لقوات تحالف دول حوض النيل في عدة أماكن داخل محطة مترو رمسيس	صورة ١٠: صورة تظهر تعذيب الوزير المصري وحديث الضباط الأمريكيين عن الإثيوبيين معروفين بالقسوة والعنف " Brutal"

تحليل القضية الأولى: الإرهاب	
تم تحليل بعض من المشاهد الخاصة بالإرهاب، وهي حوالي ١٠ مشهدًا تضمن مشاهد مصورة خاصة بالعنف، وأخرى نصوص تتضمن كلمات تؤكد السلوك الإرهابي لإثيوبيا.	
الشخصيات الرائدة الممثلة لهذه القضية	هم مجموعة من قاعدة إثيوبيا وتحالف دول حوض النيل NRC الذين قاموا باختطاف الوزير المصري سيد، وقاموا بتعذيبه هو ومعاونه خليل، بالإضافة إلى تدمير عدة مناطق بمصر مثل محطة مترو رمسيس وغيرها.
تطور الشخصية عبر الوقت	يظهر على مدار أيام اللعبة محاولات تفوق قوات تحالف دول حوض النيل NRC على الجيش الأمريكي والمصري في تدمير عدة مناطق داخل مصر، واستمرار اكتشافهم للخطط الأمريكية.
الصورة النمطية	تقوم الشخصيات المتحدثة داخل اللعبة والتي يتحكم بها ممارسو اللعبة، وهم من الجيش الأمريكي، وذلك بإظهار قوات تحالف نهر النيل مجموعة من الإرهابيين الذين قاموا باختطاف الوزير المصري ومعاونه وتدمير عدة مناطق داخل مصر مثل محطة مترو رمسيس ومناطق بصحراء الأهرامات وبرج اللوتس بالعاصمة الإدارية الجديدة.
سمات العرض المسموع والمرئي	تضمنت مشاهد الإرهاب تعذيب الوزير المصري ومعاونه، بالإضافة إلى تدمير عدة مناطق مصرية، وتم إظهار ذلك بالصور، وتأكيد

	الجيش الأمريكي في السرد على ذلك، وعبرت أصوات عدة عن هذا العنف المقدم.
العنف (الأسلحة – السلوكيات العنيفة – مصدر العنف وهدفه)	ظهر العنف في بداية اللعبة من خلال مشاهد تعذيب الوزير المصري المختطف ومعاونه على يد قوات تحالف دول نهر النيل بإثيوبيا، وبعد إنقاذ الوزير على يد الجيش الأمريكي، ظهر العنف من خلال خنق عدد من المصريين والأسلحة التي استعملها قوات تحالف دول نهر النيل في محاولة إحباط إنقاذ الوزير المصري، ومن خلال أيضًا تدمير عدة مناطق مصرية.
اللغة العدائية (ما تم قوله – مصدر اللغة وهدفها)	قام أبطال اللعبة من الجيش الأمريكي باستعمال عدة كلمات تؤكد سلوكيات المختطفين بأنهم إرهابيون ومعذبون مثل: Brutal، NRC، assault، carving cairo into pieces، وألفاظ خارجة لتصرفاتهم الإجرامية.
أسلوب السرد	يعتمد على حديث أبطال اللعبة من الجيش الأمريكي بإبداء رأيهم حول السلوكيات الإرهابية التي تقوم بها قوات تحالف دول حوض النيل من اختطاف للوزير المصري وتعذيبه، بالإضافة إلى تدمير عدة مناطق مصرية.

<u>بعض من المشاهد المصورة لقضية المستقبل في مصر عام ٢٠٦٥:</u>

صورة ٢: متابعة الجيش الأمريكي من إحدى غرف التحكم الخاصة بالإثيوبيين لما يتعرض له الوزير المصري من تعذيب على أيديهم

صورة ١: حديث أحد ضباط الجيش الأمريكي أنه بعد تصاعد الأحداث داخل مصر سيحاول الإثيوبيون معاقبة الوزير المصري

صورة ٤: بإحدى مناطق الأهرامات، يقول أحد ضباط الجيش الأمريكي يجب تدمير قوات الإثيوبيين الدفاعية الجوية للسماح لقوات الجيش المصري من تأمين مصر

صورة ٣: صورة توضح الدمار الذي تشهده مصر بعد هجوم الإثيوبيين عليها

صورة ٦: حديث ضباط الجيش الأمريكي أنه من الممكن إضعاف سيطرة الإثيوبيين على مصر من خلال هجوم مفاجئ

صورة ٥: حديث أحد ضباط الجيش المصري حول احتياجه للدعم من قبل قوات الجيش الأمريكي من أجل تأمين مصر

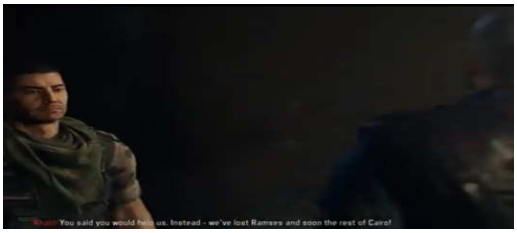
صورة ٨: حديث بين ضابطين الجيش الأمريكي عن تعرض مصر إلى الدمار التام

صورة ٧: حديث أحد ضباط الجيش الأمريكي أنه إذا أدرك الإثيوبيين مع من يحاربون، سوف يقومون بإحضار تعزيزات وستصبح مواجهتهم أكثر مقاومة

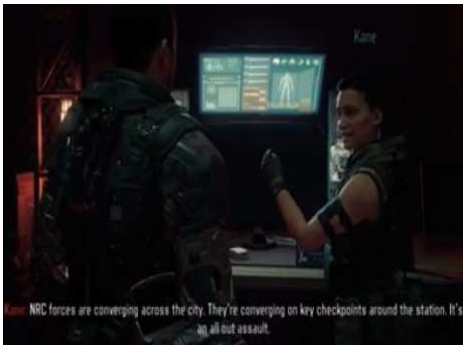
صورة ١٠: صورة تؤكد أن الدكتور سليم لديه معلومات فعالة خاصة بمخططات إثيوبيا الأخيرة

صورة ٩: حديث بين ضباط الجيش الأمريكي والمصري عن الوصول إلى الدكتور سليم الذي سيمدهم بمعلومات حول مخططات إثيوبيا

صورة ١٢: حديث أحد ضباط الجيش المصري مع الجيش الأمريكي عن احتياجه لمساعدة الأمريكيين وذلك بعد سيطرة الإثيوبيين على محطة مترو رمسيس وأنها بذلك تستطيع السيطرة على القاهرة بأكملها.



صورة ١١: صورة تؤكد سيطرة الإثيوبيين على كل المناطق الحيوية داخل محطة مترو رمسيس



تحليل القضية الثانية: المستقبل في مصر عام ٢٠٦٥	
تم تحليل بعض من المشاهد الخاصة بالمستقبل في مصر عام ٢٠٦٥، وهي حوالي ١٢ مشهدًا توضح ما حدث داخل مصر بعد هجوم إثيوبيا على البلاد وتدمير عدة مناطق بداخلها.	
الشخصيات الرائدة الممثلة لهذه القضية	كانت أهم الشخصيات المتحدثة عن مستقبل مصر هي ضباط من الجيش المصري (خليل ومعاونوه)، بالإضافة إلى أبطال اللعبة من الجيش الأمريكي الذين ظهروا على مدار اللعبة في محاولات لإحباط مخططات قوات تحالف حوض النيل، وظهرت شخصية دكتور سالم المسئول عن اختراق عدة أنظمة مصرية للسيطرة على مناطق عدة داخل مصر.
تطور الشخصية عبر الوقت	يظهر تطور شخصيات الجيش المصري بداية من حالة الضعف بسبب اختطاف الوزير ومعاونه خليل من الجيش المصري، ثم النجاة على يد الجيش الأمريكي، وتلاها ظهور قوات مصرية معها أسلحة ودبابات مصرية في محاولات عديدة لإحباط المخطط الإثيوبي وإنقاذ مصر، وصولًا إلى الهزيمة وطلب العون من الجيش الأمريكي الذي يسهم في نهاية اللعبة في تحرير مصر من سيطرة إثيوبيا.
الصورة النمطية	هي إظهار احتياج الجيش المصري لمعاونة الجيش الأمريكي من أجل التخلص من سيطرة دول حوض النيل، واحتياج المصريين للتطور التكنولوجي الموجود داخل أمريكا لاختراق وإحباط المخططات الإثيوبية كافة، بالإضافة إلى إظهار فشل الجيش المصري واحتياجه لمعاونة الجيش الأمريكي في اختراق مخطط إثيوبيا، وإظهار مشاهد الدمار داخل عدة

	مناطق مصرية والغرس لدى اللاعبين أن هذه المشاهد تعبر عن الواقع داخل مصر عام ٢٠٦٥.
سمات العرض المسموع والمرئي	أظهرت المشاهد داخل اللعبة الخراب الذي حل داخل مصر، بالإضافة إلى محاولات الجيش المصري والأمريكي لإحباط مخططات إثيوبيا في تدمير مصر.
العنف (الأسلحة – السلوكيات العنيفة – مصدر العنف وهدفه)	ظهرت مشاهد العنف من خلال قيام الجيش الأمريكي باستخدام الكلمات العنيفة؛ للضغط على الرهائن الإثيوبيين من أجل الوصول إلى عدة معلومات، بالإضافة إلى قيام الجيش الإثيوبي بإحباط عدة محاولات مصرية أمريكية لإنقاذ مصر.
اللغة العدائية (ما تم قوله – مصدر اللغة وهدفها)	هي ما قالته قوات الجيش الأمريكي عن دول حوض النيل الإرهابية، من خلال تحذير الجيش المصري ومحاولات الضغط على الدكتور سالم من أجل فهم مخططات أثيوبية وهزيمتهم داخل مصر.
آليات التفاعل	لعل ما أدى إلى إنقاذ مصر هو وجود تحالف بين الجيش الأمريكي والجيش المصري، بالإضافة إلى الاستعانة بالتطور التكنولوجي الذي تقدمه أمريكا من أجل اختراق مخططات إثيوبيا وهزيمتهم وطردهم خارج مصر.
أسلوب السرد	يعتمد أسلوب السرد على قيام الجيش الأمريكي في الحديث عن إثيوبيا كجماعة إرهابية، ومحاولتهم الضغط على الرهائن الإثيوبية لفهم مخططاتهم ومحاولة إحباطها، بالإضافة إلى طلب الجيش المصري الاستعانة بالجيش الأمريكي لإنقاذ مصر من سيطرة دول حوض النيل.

بعض من المشاهد المصورة الخاصة بالتطور التكنولوجي:

صورة ١: صورة توضح استطاعة أحد ضباط الجيش الأمريكي من اختراق الإنذارات الخاصة بالإثيوبيين وتحديد موقع الوزير المختطف

صورة ٢: حديث أحد ضباط الجيش الأمريكي مع الوزير المختطف ومعاونه حول قيامه بإعطاء السلاح ومحاولة إعادة برمجته ليتناسب مع قدرات معاون الوزير المختطف

صورة ٣: حديث أحد ضباط الجيش الأمريكي عن البرنامج الذي اخترعته أمريكا القادر على اختراق الذكريات الهامة لدى الأشخاص، وتحفيز مشاعرهم للتفكير في أصوات ورؤى وكلمات لم تخطر على بال الأفراد من قبل

صورة ٤: صورة توضح البرنامج الذي اخترعته أمريكا قادر على السيطرة على رؤيتك وأن يهمس في أذنك للحديث عن أشياء تم برمجتها من قبل

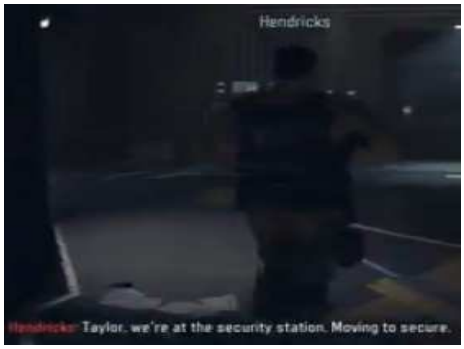
صورة ٥: حديث إحدى ضابطات الجيش الأمريكي عن البرنامج الذي اخترعوه بحيث يزرع في عقول الأفراد فيتحكم في رؤيتهم للمستقبل ويجعل لسانهم يتكلم من خلال أدوات موجودة في البرنامج تمت برمجتهم عليها 	**صورة ٦: صورة تظهر وجود معدن حول الرأس والقدمين يضعه ضباط الجيش الأثيوبيون لضمان عدم فرار رهائنهم**

تحليل القضية الثالثة: التطور التكنولوجي	
تم تحليل بعض من المشاهد الخاصة بالتطور التكنولوجي، وهي حوالي ٦ مشاهد تحدثت عن مشروع قدمه مركز الاستخبارات الأمريكية متعلق باختراق عقول البشر؛ وذلك من أجل إنقاذ مصر، ومشروع إثيوبيا لمقاومة أي مخطط.	
الشخصيات الرائدة الممثلة لهذه القضية	هناك عدة شخصيات مختلفة تحدثت عن مشروع الاستخبارات الأمريكية، وهم ليسوا الشخصيات الرائدة داخل اللعبة، بالإضافة إلى حديث الإثيوبيين عن المشروع الخاص بهم الذي لا يمكن اختراقه.
تطور الشخصية عبر الوقت	هو الحديث عن التطور التكنولوجي المقدم من خلال مشروع الاستخبارات الأمريكية، ومدى قدرته على هزيمة دول حوض النيل الذين لديهم مشروع آخر يتعارض مع التطور التكنولوجي الأمريكي داخل اللعبة.
خصائص تعدد اللاعبين (بناء التحالفات، وهزيمة لاعبين آخرين).	أظهرت اللعبة تحالف بين عدة شخصيات من أجل هزيمة الجيش الإثيوبي، ومدى قدرة الجيش الأمريكي على استيعاب التطور التكنولوجي الموجود داخل إثيوبيا أولًا بأول من أجل الوصول إلى حل لهزيمتهم وطردهم خارج مصر.
الصورة النمطية	هي إظهار أن الجيش الأمريكي ومركز الاستخبارات الأمريكية هما الأنجح والأكثر تطورًا في مواكبة أي اختراعات جديدة تقدم

	من دول أخرى، ومحاولات فهم الاختراعات الخاصة بالدول الأخرى، وإيجاد حلول للسيطرة عليهم، ومدى ضعف الجيش المصري واحتياجهم لهم؛ نظرًا لعدم وجود تطور تكنولوجي لديهم يسمح لهم بفهم التطور التكنولوجي بالجيش الأمريكي ومركز الاستخبارات الأمريكية وإثيوبيا وإنجاح محاولات هزيمتهم.
سمات العرض المسموع والمرئي	عند عرض التطور التكنولوجي تم إظهار ذلك بالحديث عن مشروع الاستخبارات الأمريكية DNI الذي يستطيع اختراق حواس جسم الإنسان للوصول إلى الذكريات الخاصة به، مثل اختراق الأصوات، والرؤى والكلمات، وتسجيل الخبرات السابقة للأفراد، وعند الحاجة يقوم المشروع باختراق الذكريات والأفكار واللاوعي للوصول إلى خطط الإرهابيين، ثم يأتي بعد ذلك الحديث عن تطور أكبر تقدمه إثيوبيا عن ٥٤ من الخالدين 54 Immortals، وهو نظام لا تستطيع أي دولة اختراقه.
اللغة العدائية (ما تم قوله – مصدر اللغة وهدفها)	أظهرت عدة مشاهد حديث ضباط من الجيش الأمريكي حول مشروع الاستخبارات الأمريكية ومشروع أثيوبيا، وعند الحديث عن مشروع إثيوبيا كانت المشاهد تظهر العنف الذي يقوم به الإثيوبيون، واللغة العدائية تجاه البلاد كافة، وشعورهم بتفوقهم على الدول كافة، بالإضافة إلى حديث ضباط الجيش الأمريكي عن السلوكيات العنيفة التي يستخدمها الجيش الإثيوبي لتحقيق أغراضه.
أسلوب السرد	يتعلق بإظهار عدة شخصيات للحديث عن تطور الجيش الأمريكي ومركز الاستخبارات الأمريكية في اختراع مشروع DNI، والحديث عن التطور التكنولوجي، ثم تأتي بعد ذلك قوات من الجيش الإثيوبي لتؤكد عدم قدرة أي دولة في العالم على اختراق المشروع الخاص بهم، وهو ما يجعل الجيش الأمريكي يحاول بشتى الطرق الوصول لحلول تؤدي إلى اختراق المشروع وهزيمة الإثيوبيين من خلال محاولات استجواب دكتور سالم في مصر، وهو المسئول عن تنفيذ المشروع الإثيوبي.

بعض من المشاهد المصورة الخاصة بالجيش الأمريكي:

صورة ١: حديث أحد ضباط الجيش الأمريكي مع معاونيه عن تأمين مخطة مترو رمسيس



صورة ٢: حديث أحد ضباط الجيش الأمريكي عن قيامه باختراق مخططات إثيوبيا وتحديد موقع الوزير المصري

صورة ٣: حديث أحد ضباط الجيش الأمريكي عن أن تأمين حياة الوزير المصري المختطف في مقدمة أولوياتهم

صورة ٤: حديث أحد ضباط الجيش الأمريكي مع الوزير المصري المختطف وبيان أن وجوده هنا من أجل إخراج الوزير

صورة ٥: حديث أحد ضباط الجيش الأمريكي مع معاونيه من أجل تأمين خروج الوزير المصري

صورة ٦: حديث أحد ضباط الجيش الأمريكي مع معاونيه بأنه تم إنقاذ حياة الوزير

صورة ٧: صورة توضح صدمة أحد قادة الجيش الإثيوبي من وصول الجيش الأمريكي إليهم 	**صورة ٨: تبين سقوط أحد قادة الجيش الإثيوبي من أعلى أحد المباني بالقاهرة على يد الجيش الأمريكي**
صورة ٩: أحد ضباط الجيش الأمريكي يقول: تم تحرير بلادكم أيها المصريون 	**صورة ١٠: صورة تؤكد تصدر ضباط الجيش الأمريكي في كل مشاهد الدفاع عن مصر**

تحليل القضية الرابعة: الجيش الأمريكي	
تم تحليل بعض من المشاهد الخاصة بالجيش الأمريكي، وهي حوالي ١٦ مشهدًا تظهر الدور البطولي للجيش الأمريكي على مدار أحداث اللعبة.	
الشخصيات الرائدة الممثلة لهذه القضية	هم أفراد الجيش الأمريكي الذين يقومون باستخدام الأسلحة، بالإضافة إلى آخرين يقومون بتزويدهم بالمعلومات اللازمة أولًا بأول.
خصائص تعدد اللاعبين (بناء التحالفات، وهزيمة لاعبين آخرين).	يندمج الجيش الأمريكي مع الجيش المصري في محاولات عدة لإنقاذ مصر، بالإضافة إلى التحدث مع الإثيوبيين من أجل اختراق مخططاتهم.

الصورة النمطية	هي قيام ضباط الجيش الأمريكي بوصف السلوكيات العنيفة التي يقوم بها الإثيوبيون من خلال بيان أنهم إرهابيون، والتأكيد على ذلك من خلال مشاهد عنف مع الوزير المصري المختطف وتعذيب أفراد آخرين من خلال وضع رباط حول الرقبة، بالإضافة إلى إظهار ضباط الجيش الأمريكي بأنهم لا يهزمون ولديهم تطور تكنولوجي كبير يسمح له بإفشال أي خطة مقدمة من أي دولة، وإظهار احتياج ضباط الجيش المصري إلى الجيش الأمريكي من أجل إنقاذ بلادهم، ثم نجد في نهاية أحداث اللعبة أن أحد ضباط الجيش الأمريكي يقول: تم تحرير بلادكم أيها المصريون.
العنف (الأسلحة – السلوكيات العنيفة – مصدر العنف وهدفه)	الأسلحة المستخدمة من قبل الجيش الأمريكي كانت الأحدث والأكثر تطورًا والقادرة على هزيمة أي جيش آخر، وتم إظهار أنها أقوى من دبابات الجيش المصري. وكانت السلوكيات العنيفة المقدمة جميعها لصالح تحرير مصر من سيطرة الإثيوبيين، أما الكلمات العنيفة فكانت تؤكد أن الإثيوبيين إرهابيون وقاموا بتدمير مصر.
اللغة العدائية (ما تم قوله – مصدر اللغة وهدفها)	تعمدت مشاهد اللعبة كافة إظهار الجيش الإثيوبي بأنه إرهابي والتأكيد على ذلك من خلال مشاهد العنف، وذلك وفقًا لسرد الجيش الأمريكي.
أسلوب السرد	بدأت المشاهد تظهر اهتمام الجيش الأمريكي في إنقاذ حياة الوزير المصري، والتأكيد على ذلك من خلال نصوص عديدة، ووصف ما يقوم بها الإثيوبيون باعتباره سلوكيات إرهابية، ثم انتقلت الأحداث لإظهار مشروع الاستخبارات الأمريكية وقدرته على إنجاح أي مخطط، ليكتشف بعد ذلك وجود مشروع آخر لدى الإثيوبيين لا يمكن اختراقه، فيعود ضباط الجيش الأمريكي للدكتور سالم في مصر لمحاولة فهم المشروع واختراقه، ثم يظهر بعد ذلك احتياج الجيش المصري للجيش الأمريكي لتحرير بلادهم بعد الدمار الذي حدث في عدة مناطق مثل: الأهرامات، ومحطة مترو رمسيس، وبرج اللوتس بالعاصمة الإدارية الجديدة، ثم يستطيع بعد ذلك ضباط الجيش الأمريكي السيطرة على الإثيوبيين وتحرير مصر.

خلاصة نتائج تحليل المضمون:

١- **مدة اللعبة:** تدور أحداث اللعبة خلال ١٠ أيام؛ تبدأ يوم ٢٧ أكتوبر ٢٠٦٥ في أثيوبيا، و٢٩ أكتوبر ٢٠٦٥ في زيورخ بسويسرا، و٨ أيام أخرى متفرقة في عدة دول مختلفة، منها ٤ أيام داخل سنغافورا، و٤ أيام داخل مصر (داخل محطة مترو رمسيس، الأهرامات بكيبشيت kebechet وهي ابنة الإله أنوبيس وزوجته أنبوت: وهي التي يرمز إليها على جدران الأهرامات بأنها تعطي المياه لأرواح الموتى لحين انتهاء عملية التحنيط، وعلى منصات الحفر المتنقلة للخزان الجوفي في مصر، وعلى أبراج اللوتس وهي الأبراج المستوحاة من زهرة اللوتس، وتعتبر من ضمن التصميمات المصنفة كناطحة سحاب داخل العاصمة الإدارية الجديدة).

٢- **خيارات التحكم:** عند البدء في ممارسة اللعبة يصبح لدى اللاعب ثلاثة اختيارات، إما أن يقوم بممارستها بمفرده أو بتكوين فريق وممارسة اللعبة مع لاعبين آخرين من دول مختلفة، أو أن يقوم باختيار وضع الزومبي للبدء في ممارسة اللعبة كشخصية خالدة، والتخفي داخل مشاهد اللعبة في عدة أشكال مثل: كرسي، أو كرة، أو حجارة، والتحكم في الأسلحة المستخدمة.

٣- **الحيل داخل اللعبة:** تتضمن اللعبة اكتشاف أماكن جديدة، وتحقيق الأهداف المرجوة لإنقاذ مصر، والنجاة من المصاعب، والتصويب للتخلص من الإرهابيين، وأنماط مختلفة من وسائل التنقل مثل الطيارات والدبابات، وحل الألغاز، والتنقل بين عدة خرائط لإتمام المهام المطلوبة، والتحكم من قبل اللاعبين في اختيار الخريطة التي يود ممارستها.

٤- تضمنت اللعبة الحديث عن **أربع قضايا** هي: الإرهاب، ومستقبل مصر ٢٠٦٥، والتطور التكنولوجي، والجيش الأمريكي.

القضية الأولى: الإرهاب: تم إظهارها من خلال مجموعة من قاعدة إثيوبيا وتحالف دول حوض النيل NRC الذين قاموا باختطاف الوزير المصري سيد، وقاموا بتعذيبه هو ومعاونه خليل، بالإضافة إلى تدمير عدة مناطق بمصر مثل محطة مترو رمسيس وغيرها.

الصورة النمطية: تقوم الشخصيات المتحدثة داخل اللعبة والتي يتحكم بها ممارسو اللعبة وهم من الجيش الأمريكي، بإظهار قوات تحالف نهر النيل مجموعة من الإرهابيين الذين قاموا باختطاف الوزير المصري ومعاونه، وتدمير عدة مناطق داخل مصر مثل محطة مترو رمسيس ومناطق بصحراء الأهرامات وبرج اللوتس بالعاصمة الإدارية الجديدة.

القضية الثانية: المستقبل في مصر عام ٢٠٦٥: أظهرت المشاهد داخل اللعبة الخراب الذي حلّ بمصر، بالإضافة إلى محاولات الجيش المصري والأمريكي لإحباط مخططات إثيوبيا في تدمير مصر.

الصورة النمطية: هي إظهار احتياج الجيش المصري لمعاونة الجيش الأمريكي من أجل التخلص من سيطرة دول حوض النيل، واحتياج المصريين للتطور التكنولوجي الموجود داخل أمريكا لاختراق وإحباط المخططات الإثيوبية كافة، بالإضافة إلى إظهار فشل الجيش المصري واحتياجه لمعاونة الجيش الأمريكي في اختراق مخطط إثيوبيا، والتركيز على مشاهد الدمار داخل عدة مناطق مصرية والغرس لدى اللاعبين أن هذه المشاهد تعبر عن الواقع داخل مصر عام ٢٠٦٥.

القضية الثالثة: التطور التكنولوجي: تم إظهار ذلك بالحديث عن مشروع الاستخبارات الأمريكية DNI الذي يستطيع اختراق حواس جسم الإنسان للوصول إلى الذكريات الخاصة به، مثل: اختراق الأصوات، والرؤى والكلمات، وتسجيل الخبرات السابقة للأفراد، وعند الحاجة يقوم المشروع باختراق الذكريات والأفكار واللاوعي للوصول إلى خطط الإرهابيين، ثم يأتي بعد ذلك الحديث عن تطور أكبر تقدمه إثيوبيا مشروع Immortals 54، وهو نظام لا تستطيع أي دولة اختراقه.

الصورة النمطية: هي إظهار الجيش الأمريكي ومركز الاستخبارات الأمريكية هما الأنجح والأكثر تطورًا في مواكبة أي اختراعات جديدة تقدم من دول أخرى، ومحاولات فهم الاختراعات الخاصة بالدول الأخرى وإيجاد حلول للسيطرة عليهم، ومدى ضعف الجيش المصري واحتياجهم لهم؛ نظرًا لعدم وجود تطور تكنولوجي لديهم يسمح لهم بفهم التطور التكنولوجي بالجيش الأمريكي، ومركز الاستخبارات الأمريكية وإثيوبيا وإنجاح محاولات هزيمتهم.

القضية الرابعة: الجيش الأمريكي: بدأت المشاهد تظهر اهتمام الجيش الأمريكي في إنقاذ حياة الوزير المصري والتأكيد على ذلك من خلال نصوص عديدة، ووصف ما يقوم بها الإثيوبيون باعتباره سلوكيات إرهابية، ثم انتقلت الأحداث لإظهار مشروع الاستخبارات الأمريكية وقدرته على إنجاح أي مخطط، ليكتشف بعد ذلك بوجود مشروع آخر لدى الإثيوبيين لا يمكن اختراقه، فيعود الضباط للدكتور سالم في مصر لمحاولة فهم المشروع واختراقه، ثم يظهر بعد ذلك احتياج الجيش المصري للجيش الأمريكي لتحرير بلادهم بعد الدمار الذي حدث في عدة مناطق مثل: الأهرامات، ومحطة مترو رمسيس، وبرج اللوتس بالعاصمة الإدارية الجديدة، ثم يستطيع بعد ذلك ضباط الجيش الأمريكي من السيطرة على الإثيوبيين وتحرير مصر.

الصورة النمطية: هي قيام ضباط الجيش الأمريكي بوصف السلوكيات العنيفة التي يقوم بها الإثيوبيون من خلال بيان أنهم إرهابيون، والتأكيد على ذلك من خلال مشاهد عنف مع الوزير المصري المختطف وتعذيب أفراد آخرين من خلال وضع رباط حول الرقبة، بالإضافة إلى إظهار ضباط الجيش الأمريكي بأنهم لا يهزمون، ولديهم تطور تكنولوجي كبير يسمح له بإفشال أي خطة مقدمة من أي دولة، وإظهار احتياج ضباط الجيش المصري إلى الجيش الأمريكي من

أجل إنقاذ بلادهم، ثم نجد في نهاية أحداث اللعبة أن أحد ضباط الجيش الأمريكي يقول: تم تحرير بلادكم أيها المصريون.

ثالثًا- نتائج فروض الدراسة:

- ثبتت صحة الفرض الرئيسي بأنه كلما زادت عناصر نموذج التلعيب داخل اللعبة المتمثلة في (الآليات، والمقاييس، والسلوك، والجوائز)، زادت فاعليتها في التأثير على انخراط وإدمان اللاعبين.
- ثبت وجود علاقة بين الآليات المتمثلة في (عناصر السرد والعناصر المرئية والتفاعلية) للعبة call of duty- black ops 3 والمقاييس الخاصة باستكمال اللعبة وقضاء وقت أطول في ممارسة اللعبة داخل نموذج التلعيب.
- ثبت وجود علاقة بين السلوك المتمثل في (الانخراط، والتنافس، والتعاون) والجوائز الخاصة بحدوث (الاستمتاع التام والشعور بالإنجاز) في ممارسة اللعبة داخل نموذج التلعيب.
- ثبت وجود علاقة عكسية بين الانخراط داخل التصميم وإدراك المحتوى المقدم داخل الوسيلة بالواقعية، أي أنه كلما زاد انخراط ممارسي اللعبة داخل التصميم، قلّ إدراكهم لمحتوى اللعبة واتسامه بالواقعية.
- بينما ثبت وجود علاقة طردية بين الانخراط داخل السرد وإدراك المحتوى المقدم داخل الوسيلة بالواقعية، أي أنه كلما زاد الانخراط داخل سرد اللعبة، زاد إدراكهم بأن محتوى اللعبة واقعي ويمثل المستقبل.
- ثبت وجود علاقة عكسية بين كثيفي التعرض للألعاب الإلكترونية وإدراك المحتوى المقدم داخل الوسيلة بالواقعية، أي أنه كلما زاد عدد ساعات ممارسة اللعبة الإلكترونية، قلّ إدراكهم بأن المحتوى المقدم حول مستقبل مصر يتسم بالواقعية، خصوصًا أن إثيوبيا بلدة نامية وليس لديها قوة عسكرية لمحاربة مصر من خلاله، بالإضافة إلى أن مصر وجيشها هما الأقوى عالميًّا.
- بينما ثبت وجود علاقة عكسية بين قليلي التعرض للألعاب الإلكترونية وإدراك المحتوى المقدم داخل الوسيلة بالواقعية، أي أنه كلما قلّ عدد ساعات ممارسة اللعبة الإلكترونية، زاد إدراكهم بأن المحتوى المقدم داخل الوسيلة واقعي؛ حيث رأوا أنه من الممكن أن تمثل الأحداث المقدمة مستقبل مصر؛ وذلك بسبب أن صناع المحتوى الأمريكي يقدمون دائمًا مشاهد مستقبلية تحدث في الواقع.

الخلاصة:

١- قدمت لعبة call of duty – black ops 3 عدة قضايا مثل: الإرهاب، ومستقبل مصر عام ٢٠٦٥، والتطور التكنولوجي، والجيش الأمريكي. وقد تضمنت هذه القضايا العنف، واللغة العدائية، والصور النمطية لغرس أفكار ليست صحيحة في إدراك ممارسي اللعبة الإلكترونية.

٢- تعدّ أهم الصور النمطية المقدمة داخل محتوى اللعبة فيما يتعلق بقضية الإرهاب هي التأكيد على أن إثيوبيا ودول حوض النيل هم إرهابيون قادرون على احتلال مصر بسبب وجود نهر النيل، وتدمير عدة مناطق مثل: الأهرامات، ومحطة مترو رمسيس، وبرج اللوتس بالعاصمة الإدارية الجديدة، ومنصات الحفر المتنقلة للخزان الجوفي، ويظهر ذلك من خلال مشاهد تعذيب الوزير المصري واستخدام العنف والأسلحة بعدة صور.

٣- اتفقت نتائج تحليل المضمون والجماعات المركزة على أن الصور النمطية المقدمة دائمًا في كل نسخ لعبة Call of duty هي التأكيد على التطور التكنولوجي الذي يمتلكه الجيش الأمريكي من خلال مشروع DNI لاختراق عقول البشر ومعرفة مخططاتهم، ومشروع 54 immortals الخاص بالجيش الإثيوبي القادر على هزيمة أي تطور مقدم من مختلف البلاد، ثم نجاح الجيش الأمريكي في اختراق أي مخطط وتحرير مصر.

٤- إظهار احتياج الجيش المصري للتطور التكنولوجي المتوافر لدى الجيش الأمريكي من حيث الأسلحة والقدرة على اختراق المخططات الإثيوبية من أجل إنقاذ مصر.

٥- التركيز على إظهار قدرة الجيش الأمريكي في تحرير مصر من سيطرة دول حوض النيل وتفوقهم العلمي والتكنولوجي في اختراق أي مخطط، واستخدام كلمات تعبر عن حبهم واهتمامهم بإنقاذ المصريين، ونجاحهم في ذلك في نهاية اللعبة في التخلص من الإثيوبيين، وهو ما أكدته أيضًا نتائج الجماعات المركزة فيما يتعلق بتطور الأسلحة المستخدمة، والخطط المدبرة، وتصميم الخرائط، وطرق التخفي، وتعديل شخصية اللاعب وملابسه لتناسب إتمام المهام المطلوبة.

٦- اتفقت نتائج تحليل المضمون والجماعات المركزة على أن العنف داخل اللعبة يظهر من خلال تقديم الأسلحة الأحدث والأكثر تطورًا والقادرة على هزيمة أي جيش آخر، وتنوع أدوات التنقل للقتال ما بين الدبابات والطيارات وغيرها.

٧- على الرغم من عدم تذكر ممارسي اللعبة إلا بعض الألفاظ الخارجة، فإنهم رأوا أنها وسيلة للجذب داخل سرد اللعبة من خلال الانفعالات المقدمة، بينما أظهرت نتائج تحليل المضمون استخدام أبطال اللعبة من الجيش الأمريكي عدة كلمات تؤكد سلوكيات

المختطفين بأنهم إرهابيون ومعذبون مثل Brutal، NRC carving cairo into pieces، assault، وألفاظ خارجة لتصرفاتهم الإجرامية.

٨- السمات التي تميز اللعبة عن باقي أنواع ألعاب التصويب هي خيارات التحكم التي تسمح للاعب باختيار الخريطة المفضلة والأسلحة؛ حيث كان الجزء الخاص بـ zombie هو الأكثر تذكرًا وتميزت به هذه النسخة، بالإضافة إلى الحيل داخل اللعبة التي تضمنت تحقيق الأهداف المرجوة لإنقاذ مصر، والنجاة من المصاعب، والتصويب للتخلص من الإرهابيين، وأنماط مختلفة من وسائل التنقل مثل الطيارات والدبابات، والشعور بالتحدي والطاقة والإنجاز، وتحقيق التنافس مع لاعبين آخرين من دول مختلفة.

٩- ثبتت صحة الفرض الرئيسي بأنه كلما زادت عناصر نموذج التلعيب داخل اللعبة المتمثلة في (الآليات، والمقاييس، والسلوك، والجوائز)، زادت فاعليتها في التأثير على انخراط وإدمان اللاعبين.

١٠- ثبت وجود علاقة بين الآليات المتمثلة في (عناصر السرد والعناصر المرئية والتفاعلية) للعبة call of duty- black ops 3 والمقاييس الخاصة باستكمال اللعبة وقضاء وقت أطول في ممارسة اللعبة داخل نموذج التلعيب، بالإضافة إلى وجود علاقة بين السلوك المتمثل في (الانخراط، والتنافس، والتعاون) والجوائز الخاصة بحدوث الاستمتاع التام والشعور بالإنجاز في ممارسة اللعبة داخل نموذج التلعيب.

١١- ثبت وجود علاقة عكسية بين الانخراط داخل التصميم وإدراك المحتوى المقدم داخل الوسيلة بالواقعية، أي أنه كلما زاد انخراط ممارسي اللعبة داخل التصميم، قلّ إدراكهم لاتسام المحتوى بالواقعية، وهذه النتيجة تتفق مع ما أكده ممارسو اللعبة أن أهم أسباب حدوث الانخراط هو وجود حياة مستمرة لممارس اللعبة التي تجعله يستمر في أدائها طوال الأربع والعشرين ساعة.

١٢- ثبت وجود علاقة طردية بين الانخراط داخل السرد وإدراك المحتوى المقدم داخل الوسيلة بالواقعية، أي أنه كلما زاد الانخراط داخل سرد اللعبة، زاد إدراكهم بأن محتوى اللعبة واقعي ويمثل المستقبل، وهذه النتيجة تتفق مع الجانب النظري لنظرية الغرس الثقافي.

١٣- ثبت وجود علاقة عكسية بين كثيفي التعرض للألعاب الإلكترونية وإدراك المحتوى المقدم داخل الوسيلة بالواقعية، أي أنه كلما زاد عدد ساعات ممارسة اللعبة الإلكترونية، قلّ إدراكهم بأنه المحتوى المقدم حول مستقبل مصر يتسم بالواقعية خصوصًا أن إثيوبيا بلدة نامية وليس لديها قوة عسكرية لمحاربة مصر من خلاله، بالإضافة إلى أن مصر وجيشها هما الأقوى عالميًّا، وهذا يتنافى مع الجانب النظري لنظرية الغرس الثقافي.

١٤- ثبت وجود علاقة عكسية بين قليلي التعرض للألعاب الإلكترونية وإدراك المحتوى المقدم داخل الوسيلة بالواقعية، أي أنه كلما قل عدد ساعات ممارسة اللعبة الإلكترونية، زاد إدراكهم بأن المحتوى المقدم داخل الوسيلة واقعي؛ حيث رأوا أنه من الممكن أن تمثل الأحداث المقدمة مستقبل مصر؛ وذلك بسبب أن صناع المحتوى الأمريكي يقدمون دائمًا مشاهد مستقبلية تحدث في الواقع.

١٥- نجد أن الشباب ممارسي اللعبة من كثيفي التعرض لها لديهم إدراك عالٍ بقضية سد النهضة، وعلى علم بكل تفاصيل القضية منذ بدايتها، وهذا ما جعلهم يرفضون تصديق أن المحتوى المقدم داخل اللعبة يتسم بالواقعية.

١٦- نجد أن السن والمستوى التعليمي والاقتصادي ليس لهما علاقة بكثافة أو قلة التعرض لممارسة اللعبة، ومن ثَمَّ ليس لهما تأثير على إدراك الواقع الاجتماعي، بينما نجد أن النوع لديه تأثير على إدراك محتوى اللعبة، فنجد أن الإناث وجدْنَ صعوبة بالغة في إتمام اللعبة على الرغم من شعور التحدي أثناء ممارستها وكثافة التعرض لها، غير أنها لم تخلق بداخلهن دافعًا للاستمرارية في ممارستها؛ مما جعل إدراكهن للمحتوى المقدم يتسم بالواقعية على الرغم من معرفتهن بقضية سد النهضة.

المراجع:

1 Busselle, Ryabovolova, & Wilson B: "Ruining a good story: Cultivation, perceived realism and narrative. Communications", **The European Journal of Communication Research**, 2004, vol. 29, pp. 365–378.

2 Yamil o. ortiz-ortiz: " the effect of video games on cognition and behavior: a meta-analysis and pilot study", **dissertation of doctor of philosophy in psychology**, university of puerto rico, 2018, p. 27.

3 Jeffrey Goldstein: "play in children's development, health and well-being", **toy industries of Europe**, brussels, febraury 2012.

4 حنان محمد إسماعيل حسنين: "العوامل المؤثرة على استخدام الجمهور لألعاب الإنترنت في إطار نظرية الاندماج"، المجلة المصرية لبحوث الرأي العام، (القاهرة: كلية الإعلام، مركز بحوث الرأي العام، جامعة القاهرة)، مجلد ١٢، عدد رقم ١، ٢٠١٣.

5 Abdullah alhidari: "co- creating value in video games: the impact of gender identity and motivations on video game engagement and purchase intentions", **dissertation of doctor in philosophy**, university of north texas, 2015.

6 Eman mosharafa: "all you need to know abouy the cultivation theory", global journal of human social science a arts & humanities- psychology, vol.15, no. 8, 2015.

7 Siti zaimar wahid: "the effectiveness of gamification in improving student performance for programming lessons", 2018.

8 Brunborg GS, Mentzoni RA, Melkevik OR, Torsheim T, Samdal O, Hetland J, et al.: "Gaming Addiction, Gaming Engagement, and Psychological Health Complaints Among Norwegian Adolescents", **Media Psychology**, vol. 16, no. 1, 2013, pp. 115-128.

9 Jin SA. "It Feels Right. Therefore, I Feel Present and Enjoy - The Effects of Regulatory Fit and the Mediating Roles of Social Presence and Self-Presence in Avatar-Based 3D Virtual Environments", **Presence: Teleoperators and Virtual Environments**, vol. 20, no. 2, 2011, pp. 105-116.

10) نهاد فتحي سليمان حجازي: "القيم التي تعكسها الألعاب الإلكترونية وتأثيرها على الأطفال – دراسة مسحية"، رسالة ماجستير غير منشورة، (القاهرة: كلية الإعلام، قسم الإذاعة والتليفزيون، جامعة القاهرة، ٢٠١٠).

11 حنان محمد إسماعيل حسنين، مرجع سابق، ٢٠١٣.

12 سمر نجاح عواد: "دوافع استخدام المراهقين للإعلام الالكتروني وإشاعاته - دراسة تطبيقية على الإنترنت وغرف الدردشة "، رسالة ماجستير غير منشورة، (القاهرة: كلية الإعلام، قسم الإذاعة والتليفزيون، جامعة القاهرة، ٢٠١٤).

13 أنوار أحمد عبد اللطيف شعبان حجاب: "أثر اختلاف بعض أنماط الألعاب الإلكترونية التعليمية القائمة على الأساليب المعرفية في تنمية التحصيل ومهارات حل المشكلات لدى تلاميذ المرحلة الإعدادية"، رسالة دكتوراه غير منشورة، (القاهرة: كلية الدراسات العليا للتربية، قسم تكنولوجيا التعليم، جامعة القاهرة، ٢٠١٥).

14 Aya medhat assem: "social and cultural effects of massively multiplayer online role playing games on youth "master thesis, cairo university faculty of mass communication radio and tv department English section 2015

15 أحمد محمود فهمي: "العلاقة بين استخدام أطفال المرحلة الابتدائية للألعاب الإلكترونية والمستوى الدراسي – دراسة تطبيقية"، رسالة ماجستير غير منشورة، (القاهرة: كلية الاعلام، قسم الإذاعة والتليفزيون، جامعة القاهرة، ٢٠١٦).

16 سارة محمد عبد الله: "استخدامات الشباب المصري لمواقع الحياة الافتراضية على شبكة الإنترنت والإشباعات المتحققة منها"، رسالة ماجستير غير منشورة، (القاهرة: كلية الآداب، قسم علوم الاتصال والإعلام، جامعة عين شمس، ٢٠١٧).

17 Anderson & Dill: "Video games and aggressive thoughts, feelings and behavior in the laboratory and in life", **Journal of Personality and Social Psychology,** vol. 78, 2000, pp. 772–790.

18 Mierlo & Van den Bulck: "Benchmarking the cultivation approach to video game effects: A comparison of the correlates of TV viewing and game play", **Journal of Adolescence,** vol. 27, 2004, pp. 97–111.

19 Williams: "Virtual cultivation: Online worlds, offline perceptions", Journal of Communication, vol. 56, 2006, pp. 69–87.

20 Daniel king, paul delfabbro & mark griffiths: "video game structural charachteristics: a new psychological taxonomy", **international journal of mental health and addiction**, vol. 8, 2010, pp.90 – 106.

21 Yong cao: "advertising a virtual world: a content analysis of chinese and U.S. video game advertisements", **doctorah degree of philosophy**, college of mass communication and media arts, southern llinois university carbondale, august 2010.

22 Shrum, Lee, Burroughs & Rindfleisch: "An on-line process model of second-order cultivation effects: How television cultivates material values and its consequences for life satisfaction", **Human Communication Research,** vol. 38, 2011, pp. 34–57.

23 Yew mun gabriel chong, kie zin scott teng, sok cheng amy siew & marko m. skoric: "cultivation effects of video games: a longer-term experimental test of first and second- order effects" , **journal of social and clinical psychology,** vol. 31, no.9, 2012, pp. 952- 971.

24 Jurate banyte, & agne gadeikiene: "the effect of consumer motivation to play games on video game-playing engagement", 4th world conference on business, economics and management, WCBEM, procedia economics and finance, vol. 26, 2015, pp. 505- 514.

25 Karol J. borowiecki & juan prieto – rodriguez: "video games playing – a substitute for cultural consumptions?", **journal of cultural economics,** vol. 39, no. 3., august 2015, Pp. 239 – 258.

26 Lovato: " How to perfect your game's core loop", 2017.

27 Magdalena hofman-kohlmeyer: "why people join virtual worlds of computer games? Qualitative research amongst polish users", **international conference on**

innovations in science and education, Prague, czech republic, march 20 – 22, 2019.

28 Amir zaib abbasi, umair rehman, zahra afaq, mir abdur rafeh, helmut hlavacs, mohammed a mamun, muhammad umair shah: "predicting video game addiction through the dimensions of consumer video game engagemet – quantitative & cross-sectional study", **JMIR serious games**, Vol. 9, no.4, 2021.

29 Eman mosharafa, op.cit, p.9.

30 Valkenburg, Peter, Walther: "Media Effects: Theory and Research", Annu Rev Psychol, vol.67, 2016, pp.315-338.

31 لمياء أحمد شعبان: "تأثير استخدام المنظمات لإستراتيجية التكامل بين القنوات التسويقية على النية الشرائية للمستهلك – دراسة على القنوات التسويقية داخل وخارج بيئة الإنترنت"، رسالة ماجستير غير منشورة، القاهرة، كلية الإعلام، قسم العلاقات العامة والإعلان، ٢٠٢١.

32 Travis cronan, : "advertisements for real-world products and companies in video games", **master thesis**, kutztown, Pennsylvania, kutztown university of Pennsylvania, department of electronic media, 2013, p 1.

33 Wood, Griffiths, Chappell & Davies: "The structural characteristics of video games: A psycho-structural analysi" **CyberPsychology & Behavior**, vol.7, 2004, pp. 1–10.

- Jeroen, Geert, Bram & Ronald: "players' perspectives on thepositive impact of video games- a qualitative content analysis of online forum discussions", **new media & society**, vol. 18, no. 8, 2015
- Rowan, Steven, Michel & Heidi: "playing the analysis – qualitative game content analysis", **69th annual international communication association conference,** washington DC, 2019.
- Damien, Glenn & Mark: "video game charachteristics, happiness & flow as predictors of addiction among video game players- a pilot study", **journal of behavioral addictions**, vol. 2, no. 3, 2013, pp. 145 – 152.
- Mia & Nathan: "game analysis – developing a methodological toolkit for the qualitative study of games", **the international journal of computer game research** , vol.6, no. 1, 2006.
- Healther Foster: "how do video games normalize violence? A qualitative content analysis of popular video games", **master thesis of science in applied criminology**, northern Arizona university, 2016.
- Zaheer & Mark: "a qualitative analysis of online gaming – social interaction, community & game design", **international journal of cyber behavior, psychology and learning**, vol. 4, no. 2, 2014.

34 Sampat & Krishnamoorthy, Journal of International Technology and Information Management, 2016.

35 Bouvier, Lavoué, Sehaba: "Defining Engagement and Characterizing Engaged-Behaviors in Digital Gaming", **Simulation & Gaming**, vol. 45, no. (4-5), 2014, pp. 491-507.