عمادة الدراسات العليا

جامعة القدس

انعكاسات توجهات السياسات الخارجية للدول العربية على علاقات الجماهير العربية مع بعضها بعضاً في غرف الألعاب الالكترونية في ظل التطبيع: لعبة ببجي دراسة حالة

ضياء أحمد صالح حوشية

رسالة ماجستير

القدس – فلسطين

1444 هـ – 2023 م

انعكاسات توجهات السياسات الخارجية للدول العربية على

علاقات الجماهير العربية مع بعضها بعضاً في غرف الألعاب

الالكترونية في ظل التطبيع: لعبة ببجي دراسة حالة

إعداد:

ضياء أحمد صالح حوشية

بكالوريوس اعلام وتلفزة / جامعة القدس

المشرف:

د. معين الكوع

قدمت هذه الرسالة استكمالاً لمتطلبات درجة الماجستير في الاعلام الرقمي والاتصال
من كلية الآداب/ عمادة الدراسات العليا/ جامعة القدس

1444 هـ – 2023 م

جامعة القدس

عمادة الدراسات العليا

برنامج ماجستير الإعلام الرقمي والاتصال

إجازة الرسالة

انعكاسات توجهات السياسات الخارجية للدول العربية على علاقات الجماهير العربية مع بعضها بعضاً في غرف الألعاب الالكترونية في ظل التطبيع: لعبة ببجي دراسة حالة

اسم الطالب: ضياء أحمد صالح حوشية

الرقم الجامعي: 21912412

المشرف: د. معين فتحي محمود الكوع

نوقشت هذه الرسالة وأجيزت بتاريخ 2023/02/25، من لجنة المناقشة المدرجة أسماؤهم وتواقيعهم:

1- رئيس لجنة المناقشة: د. معين الكوع التوقيع: .....

2- ممتحن داخلي: د. معتصم الناصر التوقيع: .....

3- ممتحن خارجي: د. سمر الشنار التوقيع: .....

القدس – فلسطين

1444هـ/ 2023م

الاهداء

بسم الله الرحمن الرحيم

"رَبِّ أَوْزِعْنِي أَنْ أَشْكُرَ نِعْمَتَكَ الَّتِي أَنْعَمْتَ عَلَيَّ وَعَلَى وَالِدَيَّ وَأَنْ أَعْمَلَ صَالِحًا تَرْضَاهُ وَأَدْخِلْنِي بِرَحْمَتِكَ فِي عِبَادِكَ الصَّالِحِين.

صدق الله العظيم

الحمدالله الذي خلق الخلق فأحصاهم عددا وقسم الرزق ولم ينسى أحدا.. والصلاة والسلام على خاتم المرسلين وشفيع المسلمين....

الى من أوصى بها الله مذ اوصت بها الصحف... الى الغالية التي اجتازت خيول دعواتها حدود السماء.. اطال الله في عمرها... الى امي

الى روح والدي الطاهرة التي لن تخبو اثار رحيلها في نفسي حتى اراها هناك...الى من افتقد حرارة تصفيقه فرحا بإنجازي....الى ابي

الى سواعد الحياة الى النفوس البريئة والقلوب الحنونة....الى اخوتي واخواتي....

الى رفيقة الدرب من كانت ظلي حين يلفحني التعب ...الى زوجتي...

الى قطع القلب وزهرات عمري الى من يبعثون الامل والابتسامة في النفس.. ابني مجد... وبناتي جوانا... سلينا.. الينا

إقرار

أقر أنا مقدم الرسالة أنها قدمت لجامعة القدس لنيل درجة الماجستير وأنها تيجة أبحاثي الخاصة باستثناء ما تم الإشرة إليه حيثما ورد، وأن هذه الرسالة أو أي جزء منها لم يقدم لنيل أية درجة عليا لأي جامعة أو معهد .

التوقيع

ضياء احمد صالح حوشية

التاريخ: 2023/2/25م

شكر وعرفان

تقديرا للجهود المبذولة ممن كان لهم الدور الكبير في انجاز رسالة الماجستير، أتقدم بالشكر الجزيل الى اساتذتي في جامعة القدس، وأخص بالذكر الدكتور والصديق (معين الكوع) الذي تفضل بالإشراف على الرسالة، والذي لم يدخر جهداً ووقتاً في دعمي المتواصل.

والشكر ايضا للدكتور نادر صالحة والدكتور وليد الشرفا

والشكر موصول للصديق العزيز مأمون مطر على دعمه المستمر...

والى كل من كان له حق علي فأخذته من وقت، وجهد، ونصح، ودعاء...

الملخص

هدفت هذه الدراسة بشكل أساسي إلى معرفة انعكاسات توجهات السياسات الخارجية للدول العربية إزاء القضايا السياسية على علاقات الجماهير العربية مع بعضها البعض في غرف الألعاب الالكترونية، من خلال دراسة لعبة الببجي كدراسة حالة، وقضية تطبيع بعض الدول العربية مع دولة الاحتلال الإسرائيلي كدراسة حالة. ولتحقيق هذا الهدف فقد اعتمدت هذه الدراسة الاستكشافية على أداتي الملاحظة والمقابلات المعمقة مع عينة متاحة من لاعبي الببجي الفلسطينيين والعرب، وعددهم 30 مبحوثاً. بينت النتائج أن هناك أثر سلبي على علاقات اللاعبين الفلسطينيين مع اللاعبين الذين ينتمون إلى الدول المطبعة، حتى وصل الأمر بأن يختار اللاعب زميله وفقاً للجنسية، وقد بين بعض المبحوثين وجود مشاعر سلبية اتجاه الفلسطينيين من قبل لاعبين ينتمون إلى دول طبعت علاقاتها مع دولة الاحتلال. وعلى الرغم من تطبيع بعض الدول العربية علاقاتها مع دولة الاحتلال، فقد بينت نتائج الدراسة أن معظم اللاعبين العرب يرفضون مواجهة لاعبين من دولة الاحتلال انطلاقاً من عقيدة وتوجهات ثابتة لديهم، حتى لو كلفهم الأمر خسارة منافسات دولية في لعبة الببجي. إن النقاشات التي سادت عبر لعبة الببجي فيما يتعلق بقضية التطبيع وغيرها من القضايا الجدلية ودون وجود سلطة تقيد هذه النقاشات، تتماشى مع رؤية هابرماس في نظرية المجال العام، والتي افترضت أن العمل الديمقراطي التواصلي يجب أن يكون في إطار خطاب نقدى خالي من الالزامات والقيود السلطوية.

الكلمات المفتاحية: السياسة الخارجية، ببجي، المقابلات المعمقة، التطبيع، فلسطين.

Repercussions of the foreign policy orientations of the Arab countries on the relations of the Arab citizens with each other in digital game rooms: the PUBG game as a model

Prepared by: Diaa Ahmad Saleh Houshieh

Supervised by: Dr. Mueen Alkou'

Abstract

This study mainly aimed at Repercussions of the foreign policy orientations of the Arab countries on the relations of the Arab citizens with each other in digital game rooms: the PUBG game as a model. This exploratory study relied on observation and in-depth interviews with a convenience sample of Palestinian and Arab PUBG players (n= 30) The results showed that there was a negative impact on the relations of the Palestinian players with the players who belong to the countries that normalized their relations with the occupation country until it came to the point that the player chose his teammate according to nationality. Although some Arab countries have normalized their relations with the occupying state, the results of the study showed that most Arab players refuse to confront players from the occupying state based on their firm beliefs and orientations, even if it costs them to lose international competitions in the game of PUBG. The discussions that prevailed through the game of PUBG regarding the issue of normalization and other controversial matters, in the absence of an authority restricting these discussions, are in line with Habermas's vision in the theory of the public sphere, which assumed that communicative democratic action must be within the framework of a critical discourse free from authoritarian obligations and restrictions.

Keywords: Foreign policy, PUBG, in-depth interviews, normalization, Palestine.

قائمة المحتويات

إقرار .....أ

شكر وعرفان ..... ب

الملخص .....ج

Abstract..... د

قائمة المحتويات.....هـ

الفصل الأول الاطار العام للدراسة.....1

1.1 مقدمة.....1

2.1 مشكلة الدراسة 5

3.1 أهداف الدراسة 6

4.1 أهمية الدراسة 7

1.4.1 الأهمية العلمية.....7

2.4.1 الأهمية العملية (التطبيقية) 8

5.1 حدود الدراسة.....8

1.5.1 الحدود الموضوعية.....8

2.5.1 الحدود الزمانية.....8

3.5.1 الحدود المكانية.....9

4.5.1 الحدود البشرية 9

6.1 مصطلحات الدراسة 9

الفصل الثاني الاطار النظري والدراسات السابقة 11

1.2 الاطار النظري 11

1.1.2 نظرية المجال العام 11

2.2 الدراسات السابقة 13

1.2.2 الأيدلوجيا في الألعاب الالكترونية 13

2.2.2 تأثير الألعاب الالكترونية على العلاقات الاجتماعية 15

3.2.2 الألعاب الالكترونية وارتباطاتها السلبية والايجابية 16

4.2.2 نظرية المجال العام 18

الفصل الثالث منهجية الدراسة وأدوات الدراسة 23

1.3 منهج الدراسة 23

2.3 أدوات الدراسة 24

1.2.3 المقابلات المعمقة 24

2.2.3 الملاحظة 24

3.3 مجتمع الدراسة 25

4.3 عينة الدراسة 25

الفصل الرابع النتائج 27

1.4 النتائج 27

2.4 اللعب مع لاعبين من دولة الاحتلال 30

3.4 تأثير قرارات السياسة الخارجية للدول على طبيعة تحالفات اللاعبين في غرف الألعاب الالكترونية 34

4.4 طبيعة المشاعر التي يكنها اللاعبون في غرف الألعاب الالكترونية لبعضهم البعض بتغيرات السياسة الخارجية لبلدهم الأم 37

الفصل الخامس مناقشة النتائج 41

الخاتمة 45

الاستنتاجات 48

التوصيات 49

المراجع 51

المراجع العربية 51

المراجع الأجنبية 54

الملاحق 57

الفصل الأول

الاطار العام للدراسة

1.1 مقدمة

بدأ تطبيع العلاقات بين دولة الاحتلال[1] والدول العربية من خلال اتفاقية كامب ديفيد مع جمهورية مصر العربية في سبعينات القرن الماضي، واتفاقية وادي عربة مع المملكة الأردنية الهاشمية عام 1994 (Lukacs, 1997, p. 196). وعلى مدى العقدين الماضيين، تم إنشاء نظام علاقات غير رسمية بين دولة الاحتلال ودول الخليج العربي شمل العديد من المجالات مثل التجارة، والسياحة، والأمن السيبراني، والأمن العسكري، والحرب ضد كوفيد-19 مؤخراً، وكانت هذه العلاقات غير الرسمية في الأساس نتيجة للمصالح المشتركة أعقبتها زيارات متبادلة للمجموعات الدينية، والوفود الرياضية، وحتى زيارة رسمية لرئيس وزراء دولة الاحتلال بنيامين نتنياهو إلى عُمان خلال شهر تشرين ثاني/نوفمبر 2018 (Hitman & Zwilling, 2022).

لم تتوقف العلاقات مع دولة الاحتلال إلى هذا الحد، بل تعدى ذلك إلى اقامت ست دول عربية علاقات رسمية معها من خلال التوقيع على اتفاقيات سلام، حيث حاولت إدارة الرئيس الأمريكي السابق دونالد ترامب تأسيس تحالف يضم إضافة إليها ولدولة الاحتلال ثمان دول عربية، هي: بعض دول مجلس التعاون الخليجي ومصر والأردن، في محاولة تعكس رؤية أميركية لخريطة شرق أوسط جديد، يلعب العرب فيها دوراً هامشياً خادماً لمصالح واشنطن ودولة الاحتلال دون اكتراث بأي مصالح حقيقية للشعوب العربية (المنشاوي، 2022).

[1] في هذه الدراسة سوف يشير الباحث إلى "إسرائيل" بدولة الاحتلال أينما وردت.

وفي 13 آب/أغسطس 2020 وقعت دولة الإمارات العربية المتحدة اتفاقاً تطبيعياً جديداً مع دولة الاحتلال، اطلق عليه اسم اتفاق إبراهيم (Winter, 2022)، لتصبح الدولة الخليجية الأولى وثالث دولة عربية، بعد مصر عام 1978، والأردن عام 1994، توقع اتفاقية سلام مع دولة الاحتلال (Karataş & Uslu, 2022). تلا هذا الاتفاق في 31 أيار/ مايو 2022، اتفاقية شراكة اقتصادية شاملة، واتفاق تجارة حرة بين الامارات ودولة الاحتلال، بموجبه يتم استثناء "96% من جميع السلع (من الرسوم الجمركية)، فوراً أو تدريجياً (وزارة الاقتصاد الامارتية، 2022).

تبعت الامارات بتاريخ 15 أيلول/سبتمبر 2020، مملكة البحرين باتفاق تطبيعي جديد أعلن عنه الرئيس الأمريكي السابق دونالد ترامب في تغريدة له عبر تويتر بتاريخ 11 أيلول/سبتمبر، قال فيها: "خطوة تاريخية جديدة اليوم! الدولتان الصديقتان العظيمتان إسرائيل ومملكة البحرين توصلتا لاتفاق سلام. ثاني دولة عربية تعقد السلام مع إسرائيل في 30 يوماً" (Trump, 2020)، ليتبع ذلك العديد من الاتفاقيات الثنائية بين البحرين ودولة الاحتلال، منها اتفاقية بملايين الدولارات للتعاون المعلوماتي والتكنولوجي ولتطوير وتحسين موارد المياه وقعتها شركة المياه الإسرائيلية "مكوروت" ونظيرتها البحرينية بتاريخ 31 آذار/مارس (أر تي، 2021)، وكذلك "اتّفاق تعاونٍ أمنيٍّ" أو اتفاقية دفاعية خلال زيارة وزير الأمن في دولة الاحتلال، بيني غانتس، إلى المنامة بتاريخ 3 شباط 2022، والتي تم خلالها أيضاً الاتفاق على تخصيص ميناء بحري في مملكة البحرين، بهدف استخدامه كقاعدة عمل لسلاح البحرية لدولة الاحتلال أمام إيران (الميادين، 2022).

تبعت السودان دولتي الامارات والبحرين، حيث وقعت السودان بتاريخ 23 تشرين أول/ أكتوبر 2020، اتفاقية تطبيع مع دولة الاحتلال قبصت الحكومة الانتقالية السودانية ثمنها من الولايات المتحدة الأمريكية من خلال قرض يمكنها من تسوية مستأخراتها المالية البالغة نحو 1.2 مليار دولار للبنك الدولي، وشطب الولايات المتحدة الأمريكية السودان من قائمة الدول الراعية للإرهاب بعدما

أدرجته على هذه اللائحة منذ عام 1993 (Hoffman, 2021). وفي تاريخ 6 نيسان أبريل 2021، وافق مجلس الوزراء السوداني على مشروع قانون بإلغاء قانون 1958 الخاص بمقاطعة دولة الاحتلال الإسرائيلي والذي أقرته الدول العربية وقتها، والذي كان يحظر على السودانيين عقد صفقات مع أشخاص يحملون جنسية دولة الاحتلال أو شركات مملوكة لهم. كما كان يمنع التبادل التجاري مع دولة الاحتلال، واستيراد السلع المصنعة كلياً أو جزئياً فيها. وكما كان يقضي لمعاقبة من يخالف ذلك بالسجن عشر سنوات مع الغرامة المالية (عربي21، 2021).

وقعت المملكة المغربية اتفاقها التطبيعي مع دولة الاحتلال بتاريخ 23 كانون أول/ ديسمبر 2020، حيث صرح وزير الخارجية المغربي ناصر بوريطة عقب توقيع الاتفاق مؤكداً أن العلاقات بين بلاده ودولة الاحتلال "كانت طبيعية أصلاً" حتى قبل اتفاق التطبيع الذي أعلن عنه الرئيس الأميركي دونالد ترامب (الميادين، 2020)، ليتبع ذلك في تشرين الثاني/ نوفمبر 2021، توقيع دولة الاحتلال والمغرب مذكرة تفاهم أمنية خلال زيارة وزير الجيش الإسرائيلي بيني غانتس إلى الرباط، بهدف تنظيم التعاون الاستخباراتي والمشتريات الأمنية والتدريب تشمل شراء المغرب من دولة الاحتلال طائرات بدون طيار، وأنظمة مضادة للصواريخ، وتحديث بعض الطائرات المغربية المقاتلة بتقنيات دولة الاحتلال، ونقل تكنولوجيا لتطوير وتصنيع أنواع محددة من المُسيّرات محلياً، وشراء نظام الدفاع الجوي الموجود في دولة الاحتلال باراك 8، وبحث إمكانية تطوير مقاتلات F5 (الأناضول، 2022). تزامن توقيع اتفاق التطبيع بين دولة الاحتلال والمغرب مع إقرار الإدارة الأمريكية بسيادة المغرب على الصحراء المتنازع عليها مع البوليساريو منذ عقود (بي بي سي، 2022).

تعكس اتفاقيات التطبيع هذه تغيراً استراتيجياً في السياسية الخارجية اتجاه اسرائيل لبعض الدول العربية (المركز العربي للأبحاث ودراسة السياسات، 2020) تتمثل في انفتاحها على دولة الاحتلال، وتخليها عن دعمها للقضية الفلسطينية، إذ تُعتبر هذه الاتفاقيات نقطة قوة وإنجاز لصالح

دولة الاحتلال، ونقطة ضعف في موقف القضية الفلسطينية، وسط تخلي أكثر الدول العربية تأثيراً في المنطقة عن دعمها للفلسطينيين، وانتقال دعمها لصالح دولة الاحتلال، ما أدى إلى تراجع مكانة السلطة الوطنية الفلسطينية، فضلاً عن أن عملية التطبيع سيكون له دوراً في إنجاح صفقة القرن، ومخطط دولة الاحتلال لضم مناطق من الضفة الغربية لها، وتوسيع نطاق الاستيطان. تُعد اتفاقيات التطبيع هذه اعترافاً من قبل الدول المطلعة بمشروعية دولة الاحتلال على حساب الأرض والشعب الفلسطيني، وتجاهلاً صريحاً لحق تقرير المصير للشعب الفلسطيني، خاصة حق اللاجئين الفلسطينيين في العودة والتعويض حسب قرار الأمم المتحدة رقم 194، وقرار مجلس الأمن رقم 2334 (خلف الله، 2021) الذي طالب دولة الاحتلال بوقف الأنشطة الاستيطانية في الضفة الغربية بما فيها القدس الشرقية[2] (UN, 2016).

أثارت اتفاقيات التطبيع نقاشات واسعة بين الجماهير العربية التي اعتبرت لعقود عديدة دولة الاحتلال دولةً عدوة، والتزمت رفض كل أشكال التطبيع معها، قبل التوصل إلى حل شامل وعادل للقضية الفلسطينية (المركز العربي للأبحاث ودراسة السياسات، 2020)، حيث كانت مواقع التواصل الاجتماعي هي الساحة الرئيسية التي احتدمت فيها النقاشات بين مؤيد ومعارض (فرج، 2022). وعلى الرغم من موجة التطبيع الرسمية إلا أن الغالبية العظمى من الشعوب العربية ما زالت ترفض فكرة التطبيع، حيث أشارت دراسة (Hitman & Zwilling, 2022) التي هدفت إلى معرفة توجهات الجماهير العربية نحو التطبيع مع دولة الاحتلال في ظل التقارب الرسمي بين بعض الدول العربية

[2] قرار مجلس الأمن رقم 2334 تم تبينه بتاريخ 23 كانون أول/ ديسمبر 2016، ويتعلق القرار بالمستوطنات الإسرائيلية في "الأراضي الفلسطينية المحتلة منذ عام 1967، بما في ذلك القدس الشرقية". تم تمرير القرار بأغلبية 14 مقابل 0 من قبل أعضاء مجلس الأمن التابع للأمم المتحدة. صوت أربعة أعضاء يتمتعون بحق النقض في مجلس الأمن التابع للأمم المتحدة، وهم الصين وفرنسا وروسيا والمملكة المتحدة، لصالح القرار، بينما امتنعت الولايات المتحدة عن التصويت. ينص القرار على أن النشاط الاستيطاني لدولة الاحتلال يشكل "انتهاكًا صارخًا" للقانون الدولي و"ليس له أي شرعية قانونية". وطالبها بوقف هذا النشاط والوفاء بالتزاماتها كقوة احتلال بموجب اتفاقية جنيف الرابعة. كان هذا أول قرار لمجلس الأمن يتم تمريره بشأن دولة الاحتلال منذ القرار 1860 في عام 2009، وأول قرار يعالج قضية المستوطنات بمثل هذه الخصوصية منذ القرار 465 في عام 1980 (UN, 2016).

ودولة الاحتلال، إلى أن هناك فقط 25% من مستخدمي وسائل التواصل الاجتماعي وغالبيتهم من قطر والسعودية يدعمون عملية التطبيع مع دولة الاحتلال.

وبما أن وفي هذا السياق تأتي هذه الدراسة لمعرفة انعكاسات عملية التطبيع على علاقة الشعوب العربية ببعضها البعض، أي استكشاف كيفية تأثر الشعوب بسياسة دولتها الخارجية في علاقتها مع الآخر. وبشكل أكثر تحديداً تسعى الدراسة الحالية إلى معرفة طبيعة العلاقات بين الشعوب العربية في غرف الألعاب الالكترونية عقب اتفاقيات التطبيع، وتتخذ من لعبة "ببجي" نموذجاً، حيث بينت دراسة رمضان (2019) أن لعبة "ببجي" ساهمت في بناء علاقات اجتماعية بين اللاعبين، وتطورت لتتحول من علاقات عبر المجال الافتراضي إلى علاقة في الحياة الواقعية، حيث أن هذه اللعبة كانت بمثابة آلية أو وسيلة أسهمت في تشكيل علاقات ذات طابع اجتماعي، تتسم بخصائص تقترب بشدة من خصائص العلاقات الواقعية؛ مثل: التعاون والتنافس والصراع، بل وامتدت الخصائص لتصل إلى أن تصبح شكلاً من العلاقات العاطفية.

2.1 مشكلة الدراسة

تتمثل مشكلة الدراسة في معرفة انعكاسات توجهات السياسات الخارجية للدول العربية إزاء القضايا السياسية على علاقات الجماهير العربية مع بعضها البعض في غرف الألعاب الالكترونية، وتتخذ من لعبة ببجي كدراسة حالة، ومن قضية تطبيع بعض الدول العربية مع دولة الاحتلال كدراسة حالة. وبالتالي يمكن صياغة مشكلة الدراسة بالسؤال الرئيس الآتي:

- ما هي انعكاسات توجهات السياسات الخارجية للدول العربية على علاقات الجماهير العربية مع بعضها البعض في غرف الألعاب الالكترونية؟

ويتفرع عن السؤال الرئيس مجموعة من الأسئلة الفرعية، تتمثل فيما يلي:

1. كيف أثرت تغيرات السياسة الخارجية لبعض الدول العربية فيما يتعلق بقضية التطبيع على علاقات اللاعبين الفلسطينيين مع اللاعبين الذين ينتمون إلى الدول المطبعة في غرف الألعاب الإلكترونية؟
2. كيف أثرت عملية التطبيع على علاقات اللاعبين الفلسطينيين والعرب مع اللاعبين الذين ينتمون إلى دولة الاحتلال الاسرائيلي؟
3. هل تؤثر قرارات السياسة الخارجية للدول على طبيعة تحالفات اللاعبين في غرف الألعاب الالكترونية؟
4. هل تتغير طبيعة المشاعر التي يكنها اللاعبون في غرف الألعاب الالكترونية لبعضهم البعض بتغيرات السياسة الخارجية لبلدهم الأم؟

3.1 أهداف الدراسة

تهدف الدراسة بشكل أساسي إلى معرفة انعكاسات توجهات السياسات الخارجية للدول العربية إزاء القضايا السياسية على علاقات الجماهير العربية مع بعضها البعض في غرف الألعاب الالكترونية، من خلال دراسة لعبة الببجي كنموذج، وقضية تطبيع بعض الدول العربية مع دولة الاحتلال الإسرائيلي كدراسة حالة.

ويتفرع عن هذا الهدف الرئيس مجموعة من الأسئلة البحثية الآتية:

1. استكشاف أثر تغيرات السياسة الخارجية لبعض الدول العربية فيما يتعلق بقضية التطبيع على علاقات اللاعبين الفلسطينيين مع اللاعبين الذين ينتمون إلى الدول المطبعة في غرف الألعاب الإلكنرونية.

2. تبيان أثر عملية التطبيع على علاقات اللاعبين الفلسطينيين والعرب مع اللاعبين الذين ينتمون إلى دولة الاحتلال الإسرائيلي.
3. معرفة مدى تأثير قرارات السياسة الخارجية للدول على طبيعة تحالفات اللاعبين في غرف الألعاب الالكترونية.
4. تبيان فيما اذا كان هناك تغير في طبيعة المشاعر التي يكنها اللاعبون في غرف الألعاب الالكترونية لبعضهم البعض بتغيرات السياسة الخارجية لبلدهم الأم.

4.1 أهمية الدراسة

1.4.1 الأهمية العلمية

1. نُدرة الدراسات التي تتناول علاقة المجتمعات العربية في غرف الألعاب الرقمية التي تتلاشها فيها الحدود الملموسة، حيث أن هذه الدراسة تستكشف انعكاسات توجهات السياسات الخارجية للدول العربية إزاء القضايا السياسية على علاقات الجماهير العربية (اللاعبين) مع بعضها البعض في غرف الألعاب الالكترونية وهي بذلك تدرس قضية لم يتم التطرق اليها مسبقاً ما يشكل إضافة علمية جديدة إلى حقل الاعلام الرقمي بشكل خاص، والعلوم الاجتماعية بشكل عام.
2. تربط هذه الدراسة بين حقل الألعاب الالكترونية والعلوم السياسة، وهي مسألة جديرة بالاهتمام البحثي كونها تساعد في فهم مشاعر الجمهور إتجاه أقرانهم في غرف الألعاب الالكترونية وكيفية تأثرها بالقرارات السياسية.
3. تربط هذه الدراسة بين متغير السياسة الخارجية للدول كمتغير مستقل وبين علاقات الجماهير العربية مع بعضها البعض في غرف الألعاب الالكترونية كمتغير تابع، وهي بذلك تمهد المجال

إلى دراسات أخرى في حقل الاتصال الرقمي من خلال إضافة متغيرات أخرى إلى هذه المتغيرات لتعميق الدراسة من جهات متعددة.

2.4.1 الأهمية العملية (التطبيقية)

من المتوقع ان تخرج هذه الدراسة بمجموعة من التوصيات التي من شأنها أن تساعد صناع القرار في الوطن العربي للحفاظ على اللحمة العربية موحدة، وأخذ ذلك بالحسبان عند اتخاذ قرارات مصيرية متعلقة بالسياسة الخارجية وعلاقة ذلك بتوجهات الجمهور.

5.1 حدود الدراسة

1.5.1 الحدود الموضوعية

تستكشف هذه الدراسة بشكل أساسي انعكاسات توجهات السياسات الخارجية للدول العربية إزاء القضايا السياسية على علاقات الجماهير العربية مع بعضها البعض في غرف الألعاب الالكترونية، من خلال دراسة لعبة الببجي كنموذج، وقضية تطبيع بعض الدول العربية مع دولة الاحتلال الإسرائيلي كدراسة حالة. وبالتالي يتمثل المتغير المستقل لهذه الدراسة في توجهات السياسات الخارجية للدول العربية إزاء القضايا السياسية، وتحديداً قضية التطبيع. اما المتغير التابع فهو علاقات الجماهير العربية مع بعضها البعض في غرف الألعاب الالكترونية، وتحديداً الببجي.

2.5.1 الحدود الزمانية

تتمثل الحدود الزمانية لهذه الدراسة في الربع الأخير من العام 2022، وهي الفترة الزمنية التي تم جمع البيانات خلالها.

3.5.1 الحدود المكانية

المساحة الرقمية المشتركة بين اللاعبين من فلسطين ومن البلدان العربية.

4.5.1 الحدود البشرية

تتمثل الحدود البشرية في لاعبي الببجي الفلسطينيين والعرب من الدول التي وقعت اتفاقيات تطبيع مع دولة الاحتلال وكذلك ابناء الدول التي لم تطبع علاقاتها مع اسرائيل.

6.1 مصطلحات الدراسة

لعبة البُبجي (PUBG): يشير مصطلح (PUBG) إلى Player unknowns Battlegrounds أي مجهولون في ساحة المعركة، وهي أحد الألعاب الإلكترونية العنيفة التي انتشرت بين اللاعبين بشكل كبير ومتسارع، بسبب طبيعة تصميمها العصري والدقيق؛ حيث تمتاز بأن اللاعبين فيها يتواصلون سمعياً وبصرياً، ما أضفى عليها نوع من الطابع الواقعي. تمتاز هذه اللعبة بأنها يمكن ممارستها هذه باستخدام الأجهزة الذكية، والحاسب الآلي، وأجهزة تشغيل الألعاب. تفترض اللعبة أن هناك 100 لاعب يقفزون من طائرة حربية على جزيرة يقومون بجمع الأسلحة، وقتل بعضهم البعض، وبذلك يكون كل لاعب فيهم قاتل وضحية في آن واحد، ومن قواعد هذه اللعبة أنه يمكن للشخص أن يلعب بطريقتين: إما فردية فيتحارب مع 99 شخص، أو جماعية فيكوّن فريقاً لا يتجاوز 4 أشخاص يمكنه التحاور معهم وسماعهم من خلال الميكرفون وسماعات الرأس؛ وذلك لتعزيز التواصل بينهم (الجبور، الكريميين، والمجالي، 2020).

المجال العام Public Sphere: هو مجال في الحياة الاجتماعية حيث يمكن للأفراد أن يجتمعوا لمناقشة المشكلات المجتمعية وتحديدها بحرية، ومن خلال تلك المناقشة تؤثر على العمل السياسي، وهو مكان مشترك للجميع ، حيث يمكن تبادل الأفكار والمعلومات. تسمى مثل هذه المناقشة بالمناقشة

العامة ويتم تعريفها على أنها التعبير عن وجهات النظر حول الأمور التي تهم الجمهور – في كثير من الأحيان، ولكن ليس دائمًا، مع آراء معارضة أو متباينة يتم التعبير عنها من قبل المشاركين في المناقشة. يتم إجراء النقاش العام في الغالب من خلال وسائل الإعلام، ولكن أيضًا في الاجتماعات أو من خلال وسائل التواصل الاجتماعي والمنشورات الأكاديمية ووثائق السياسة الحكومية. صاغ هذا المصطلح في الأصل الفيلسوف الألماني يورغن هابرماس الذي عرّف المجال العام بأنه يتكون من أفراد خاصين يجتمعون معًا كعامة ويفصحون عن احتياجات المجتمع مع الدولة (Overland, 2018).

ويعرف الباحث المجال العام إجرائياً في هذه الدراسة بأنه المساحة الافتراضية التي توفرها لعبة ببجي لتبادل الحديث بين اللاعبين أثناء المنافسة في اللعبة.

السياسة الخارجية: وهي عكس السياسة الداخلية أو المحلية والتي تحكم تفاعلات الدولة مع الدول الأخرى والنقابات والكيانات السياسية الأخرى، سواء على المستوى الثنائي أو من خلال منصات متعددة الأطراف. تشير دائرة المعارف البريطانية إلى أن السياسة الخارجية لحكومة ما قد تتأثر "بالاعتبارات المحلية، أو سياسات أو سلوك الدول الأخرى، أو خطط تطوير مخططات جيوسياسية محددة" (Britannica, 2023).

ويعرف الباحث السياسة الخارجية إجرائياً في هذه الدراسة على أنها توجهات بعض الدول العربية نحو التطبيع مع دولة الاحتلال وإنشاء علاقات ثنائية معها.

الاطار النظري والدراسات السابقة

1.2 الاطار النظري

1.1.2 نظرية المجال العام

أرسى يورغن هابرماس Jürgen Habermas قواعد نظرية المجال العام كنظرية اجتماعية وسياسية على في كتابة الذى كُتب باللغة الألمانية عام 1962، والذي تُرجم إلى اللغة الإنجليزية عام 1989 "التحول البنيوي للمجال العام" " Structure Transformation of The Public Sphere"، حيث لعبت التغيرات السياسية والاجتماعية التي شهدتها أوروبا خلال القرون الثلاثة، السابع عشر، والثامن عشر، والتاسع عشر في إنجلترا وفرنسا وألمانيا، وكذلك تطور الرأسمالية في أوروبا الغربية في توجهات هابرماس، التي اعتمدت إلى حد كبير على بعض التصورات السياسية، وتوجهات المجتمع المدني (Holub, 2013; Rosas & Serrano-Puche, 2018).

يرى هابرماس أن العمل الديمقراطي التواصلي يجب أن يكون في إطار خطاب نقدى خالي من الالتزامات والقيود السلطوية، وأن الفعل الاتصالي هو المبدأ الرئيسي في المجال العام، وأن المشاكل والنزاعات كلها يمكن حلها عبر النقاش المفتوح. تعتمد أفكار هابرماس على المدرسة الفرانكفورتية (النظرية النقدية)، والتي يُعد أهم روادها، وأحد أقطاب حركة الإصلاح الألمانية النقدية (1950– 1973) التي عملت على نشر، وتأسيس علم الاجتماع، والفلسفة، وعلم النفس، في الجامعات الألمانية من أجل تحرير الذات الألمانية من الأيدولوجيا النازية، والتحرر من قبضة المؤسسات التي تشوه الروح والجوهر الإنساني (Holub, 2013).

ومع ظهور العالم الافتراضي وشبكات التواصل الاجتماعي ظهر ما يعرف باسم المجال العام الافتراضي، والذي يعرف بأنه مجال مترامي الأطراف، تتم فيه عملية تفاعلية بين المستخدمين من خلال استخدام وسائل الإعلام الجديدة، من خلال نوعين من التفاعل؛ الأول يتم من خلال تفاعل المستخدمين مع منصات الإعلام الجديدة عبر العملية التواصُلية، والثاني، يكون من خلال تفاعل المستخدمين مع بعضهم البعض، من خلال محادثات بين شخصين أو أكثر (Dahlgren, 2005).

وقد اقترح (Dahlberg, 2014) عدد من المعايير لتشكل المجال العام الافتراضي، وهى:

1. الاستقلال عن الدولة والمصالح الاقتصادية: حيث أن الخطاب المقدم عبر المجال العام يجب أن يتبنى اهتمامات المواطنين ومشكلاتهم كبديل لما تُقدمه السلطة الإدارية.
2. تبادل النقد على أسس منطقية عقلية: بحيث يتم المشاركة فى الخطاب بُناءً على النقد العقلاني المبرر بأدلة اقناعية.
3. الانعكاسية: فعلى المشاركون أن يطرحوا رؤيتهم ووجهات نظرهم النقدية لقيمهم الثقافية، والافتراضات والمصالح عن السياق الاجتماعي الأوسع.
4. تقمص الدور المثالي: يتمثل هذا الدور المثالي في أن الفرد أو المشارك يضع نفسه مكان الآخرين، من أجل محاولة فهم حجج ووجهة نظر المشاركين الآخرين، وهذا يتطلب التزام جميع الأطراف، والاستماع لبعضهم البعض لاستمرار المناقشات فيما بينهم.
5. الإخلاص : فعلى المشاركين أن يبذلوا جهداً صادقاً لنقل المعلومات الصحيحة، ويعلنوا عن نواياهم واهتماماتهم واحتياجاتهم و ورغباتهم فيما يتعلق بمشكلة تكون بعين الاعتبار.
6. المساواة الاستطرادية والإدراج: إن الإدراج في المحادثات عبر الإنترنت مرتبط بالتباينات الاجتماعية والاختلافات الثقافية خارج الإنترنت، فعلى الرغم من هذا الاختلاف، إلا أن الأفراد

متساوون من حيث فرص التفاعل، لأن الفيصل في المجتمع الافتراضي هو قوة افتراضية وليست قوة الواقعية، حيث يكون لكل شخص فرص متكافئة فى التعبير عن اتجاهاته ورغباته أياً كانت.

تعتمد الدراسة الحالية على نظرية المجال العام لفهم طبيعة التفاعلات التي تحدث بين اللاعبين في لعبة ببجي باعتبار أن مساحة المحادثة التي توفرها اللعبة أثناء اللعب مجالاً افتراضياً عاماً، يسمح لهم بالتعبير عن آراءهم وتوجهاتهم السياسية، والمجتمعية، والأيدلوجية، وبخاصة القضايا السياسية المستجدة في الواقع المعاش، وكيفية انعكاس هذا الواقع على نقاشات اللاعبين في الألعاب الإلكترونية، وعلاقة هذا النقاش بتوجهات السياسة الخارجية للدولة التي يعيشون فيها، حيث يصعب الفصل بين العالم الافتراضي والعالم الحقيقي.

2.2 الدراسات السابقة

قسم الباحث الدراسات السابقة حسب الموضوع إلى ثلاثة مباحث رئيسية، وهي: الدراسات التي تناولت الأيدلوجيا في الألعاب الالكترونية، والدراسات التي تناولت تأثير الألعاب الالكترونية على العلاقات الاجتماعية، والدراسات التي تناولت الألعاب الالكترونية وارتباطاتها السلبية والايجابية، وفي نهاية كل مبحث ناقش الباحث الدراسات السابقة وعلاقتها بالدراسة الحالية.

1.2.2 الأيدلوجيا في الألعاب الالكترونية

بحثت دراسة Henthorne (2003) في اليوتوبيا السيبرانية والمزج بين السياسة والإيديولوجيا في ألعاب الكمبيوتر، حيث بينت أن اليوتوبيا (المثالية) السيبرانية تتمتع بميزة على اليوتوبيا الأدبية من حيث أنها تمنح اللاعبين الوهم بأنهم هم من يضعون القواعد، على الرغم من أن المستخدمين مقيدون بالمعايير التي وضعها مصممو الألعاب، حيث أن التعليمات تعكس معتقدات

وقيم المبرمجين، لكن يُسمح للمستخدمين باختيارات معينة ضمن الخيارات التي تجعل اليوتوبيا التي تظهر على الشاشة على أنها "خاصة بهم". وبالتالي، فإن اليوتوبيا السيبرانية قادرة على إنجاز شيء لا تستطيع اليوتوبيا الأدبية فعله، حيث إنها قادرة على تقديم رؤى طوباوية (مثالية) إيجابية للمستقبل بطريقة مقنعة، وبالتالي تعزيز تأثيرها الأيديولوجي. تعد هذه الدراسة من أوائل الدراسات التي بحثت في الأيدلوجيا المقنعة للقائمين على ألعاب الكمبيوتر، حيث مهدت هذه الدراسة المجال لدراسات أخرى في المجال، حيث تطورت الألعاب الالكترونية لتصبح أكثر تفاعلية بين اللاعبين.

أما دراسة 12:23 م فبحث في ألعاب الفيديو العسكرية التي تلعب دوراً مهماً في استراتيجيات التواصل لدى ال‌لاعبين، حيث ت‌وصف هذه الألعاب على أنها تشوهات أيديولوجية يجب تبيانها للكشف عن وجهة نظر أكثر واقعية عن الحرب، وبالتالي؛ بالاعتماد على مفهوم الأيديولوجيا باعتبارها جزءاً أساسياً من السياسة، بدلاً من الأيديولوجيا كشكل من أشكال الخداع، سلط 12:23 م الضوء على ثلاث خصائص بارزة لألعاب الفيديو العسكرية. أولاً، بغض النظر عن الاهتمامات الإستراتيجية التي تم تصميمها لتحقيقها، فإن معاني ألعاب الفيديو مفتوحة للمنافسة وإعادة التكوين، ما يجعل الألعاب مكاناً للصراع في حد ذاتها. ثانياً، تمنح ألعاب الفيديو نظرة ثاقبة لأهداف ال‌لاعبين العنيفين وتصوراتهم الذاتية. ثالثاً، نظراً لأن ألعاب الفيديو مصممة على أنها أنظمة مغلقة مبنية على افتراضات وجودية ومعرفية تعزز بعضها البعض، فإنها تقدم فرصًا للنقد المعياري بناءً على اختبار التماسك الأيديولوجي.

حاولت العديد من الدراسات الخاصة بألعاب الفيديو العسكرية إثبات أن الألعاب مسؤولة عن نوع من التلاعب الأيديولوجي، مثل الترويج للخدمة العسكرية أو إضفاء الشرعية على الحرب أو التقليل من أهمية العنف (Mantello, 2012; Robinson, 2012; Stamenković et al., 2017). من هذا المنظور، يبدو أن ألعاب الفيديو هي شكل فعال من أشكال الدعاية التي تمنح

المنظمات العنيفة سلطة أكبر على الجماهير مما كانت ستتمتع به عند استخدام الأفلام أو التلفزيون أو الوسائط المطبوعة. حتى عندما تناقش الدراسات الألعاب المناهضة للحرب أو تلك التي تقدم وجهات نظر غير غربية، فإنها تظل ضمن هذا الإطار من خلال وصف هذه الألعاب بأنها بدائل لتلك المليئة بالدعاية (Robinson, 2012).

بينت الدراسات السابقة لألعاب الفيديو العسكرية أن الأيديولوجيات المضمنة في الألعاب غير صحيحة أو ضارة في الغالب، إلا أن 12:23 م أكد أن هذه الألعاب تُظهر تقاطعاً بين القوة القسرية العنيفة والأسلحة الإيديولوجية التي توفرها ألعاب الفيديو، ما يجعلها ذات أهمية خاصة من وجهة نظر سياسية، وبالتالي يمكن تقدير الأهمية السياسية لألعاب الفيديو العسكرية بشكل أفضل من خلال تبني منظور أكثر دقة حول كيفية تعبير الألعاب عن قيم ومفاهيم الحرب، حيث أن ألعاب الفيديو العسكرية ليست مجرد مستودعات للأيديولوجيات المهيمنة، كما أنها ليست توصيفات دقيقة للحرب كما هي بالفعل. بدلاً من ذلك، فإن ألعاب الفيديو العسكرية عبارة عن نصوص معقدة يتم تحليلها بشكل أفضل مع الانتباه إلى الفهم المتنوع للحرب التي تكشف عنها والبصيرة التي تقدمها في أيديولوجيات المنظمات العنيفة واستراتيجيات وسائل الإعلام 2/2/2023.

وعليه يمكن القول بأن الألعاب الالكترونية تحمل في طياتها رسائل سياسية وأفكار أيدلوجية مختلفة، يسعى القائمون عليها إلى إحداث تأثير مقصود في الغالب.

2.2.2 تأثير الألعاب الالكترونية على العلاقات الاجتماعية

ركزت العديد من الدراسات في اشكالياتها البحثية على تأثيرات الألعاب الإلكترونيۃ المختلفة، فمثلا بحثت دراسة الشيخي والزوي (2022)، في تأثير الألعاب الإلكترونية على العلاقات الأسرية، وقد اتخذت من لعبة "البُبجي" نموذجاً، بالاعتماد على أداة الاستبانة التي تم توزيعها على عينة بلغ

عددها 384 مفردة من لاعبي الببجي. حيث بينت نتائج الدراسة أن العلاقات الأسرية الاجتماعية تأثرت نوعاً ما بالألعاب الإلكترونية (لعبة البُبجي) غير أن هذه اللعبة لم تؤثر في العلاقات الأسرية الوجدانية.

هناك مجموعة من الدراسات التي بحثت في معرفة مدى مساهمة الألعاب الالكترونية في بناء العلاقات الاجتماعية، ومنها دراسة رمضان (2019)، التي هدفت إلى معرفة أهم المحددات المرتبطة بممارسة الشباب للعبة "الببجي"، والكشف عن طبيعة ومدى التأثير الذي مارسته اللعبة على شبكة العلاقات الاجتماعية لممارسيها، حيث بينت النتائج أن هناك علاقات اجتماعية تشكلت بين لاعبي "الببجي" وتطورت لتتحول من علاقات عبر المجال الافتراضي إلى علاقة في الحياة الواقعية، حيث كانت لعبة ببجي أو غيرها من الألعاب الإلكترونية وسيلة أسهمت في تشكيل علاقات ذات طابع اجتماعي، تتسم بخصائص تقترب بشدة من خصائص العلاقات الواقعية؛ مثل: التعاون والتنافس والصراع، بل وامتدت الخصائص لتصل إلى أن تصبح شكلاً من العلاقات العاطفية.

تساهم هذه الدراسة في نقاش الدراسات السابقة في تبيان كيفية تأثر علاقات اللاعبين في الألعاب الإلكترونية بالسياسة الخارجية لبلدهم الأم، وبالقضايا السياسية المستجدة على الساحة العربية.

3.2.2 الألعاب الالكترونية وارتباطاتها السلبية والايجابية

ربطت العديد من الدراسات بين ممارسة الألعاب الالكترونية والميول إلى العنف، حيث بحثت دراسة الجبور، الكريميين، والمجالي، (2020) في العلاقة بين لعبة البُبجي والميل إلى العنف لدى الأبناء من وجهة نظر الآباء والأمهات في المجتمع الأردني، حيث أظهرت نتائجها أن هناك آثاراً سلبية للعبة "الببجي" على الأبناء وبدرجة مرتفعة، وبمتوسط حسابي 4.13، وأن هناك درجة مرتفعة للميل إلى العنف لدى الأبناء الممارسين للعبة، وبمتوسط حسابي قدره 4.08، وأن هناك علاقة ارتباطية موجبة

دالة بين الآثار السلبية للعبة ودرجة ميول الأبناء نحو العنف. أما دراسة الصوالحه، العويمر، والعليمات (2017)، فبحثت في علاقة الألعاب الإلكترونية العنيفة بالسلوك العدواني والسلوك الاجتماعي لدى أطفال الروضة من وجهة نظر أولياء الأمور في العاصمة الأردنية عمان، بالاعتماد على استبانة مكونة من محورين، وهما: السلوك العدواني، والسلوك الاجتماعي، والتي تم توزيعها على عينة مكونة من (100) ولي أمر من أولياء أمور أطفال الروضة. أظهرت الدراسة النتائج الآتية: وجود فروق دالة إحصائياً لعلاقة الألعاب الالكترونية العنيفة ولصالح السلوك العدواني لدى أطفال الروضة من وجهة نظر أولياء الأمور. أما دراسة (Yao et al., 2019) فقد بينت أن التعرض المتكرر لألعاب الفيديو العنيفة يزيد من مستوى العدوانية لدى المراهقين.

وعلى الرغم من وجود العديد من الدراسات التي تربط بين أن الفيديو والسلوك المعادي للمجتمع بسبب الاستخدام المتكرر لألعاب الفيديو العنيفة، بينت دراسة (Dorantes-Argandar, 2021) أنه لا توجد علاقة سليمة تربط السلوك المعادي للمجتمع ولعب ألعاب الفيديو العنيفة.

أما دراسة (Latner et al., 2007) فقد ربطت بين استخدام ألعاب الفيديو بشكل كبير بردود الفعل السلبية اتجاه الفتيات والفتيان الذين يعانون من السمنة المفرطة، حيث تشير نتائج الدراسة إلى أن الأولاد والبنات على السواء قد يتلقون رسائل الوصم بالسمنة من لاعبي ألعاب الفيديو.

اما دراسة 2/2/2023 فقد بينت وجود ارتبط بين لعب ألعاب الفيديو الإستراتيجية بشكل إيجابي بالتنظيم الذاتي، حيث أن ألعاب الفيديو الإستراتيجية تتطلب جلسات ألعاب طويلة، وتخطيط، وإدارة الموارد للوصول إلى الأهداف طويلة المدى.

دراسة (Quwaider et al., 2019) فقد استكشفت نوع المهارات أو ردود الفعل التي سيكسبها اللاعب بعد لعب نوع من الألعاب، بما يشمل ردود الفعل الصريحة أو الضمنية وردود الفعل الإيجابية أو السلبية مثل التنمية أو تحسين العلاقات الاجتماعية أو تعزيز مهارات حل

المشكلات أو العنف أو العدوانية أو القلق أو رد الفعل المجهد. بينت نتائج الدراسة أن الألعاب قد تسبب مجموعة متنوعة من التغييرات على اللاعبين، منها ما هو سلبي مثل العدوانية أو السلبية، ومنها ما هو إيجابي مثل التعاون والاهتمام بالأخر. وهذا ما يتفق مع غالبية الدراسات والتي بينت أن هناك علاقة بين ألعاب الفيديو وسلوك اللاعب، والتي بينت أن ألعاب الفيديو لها تأثير على شخصية اللاعب مثل العواطف، وردود الفعل، والسلوكيات، والدوافع، والاحتياجات، وطريقة التفكير، والتعامل مع المواقف الداخلية والخارجية.

ومما سبق بينت العديد من الدراسات السابقة وجود علاقة بين ألعاب الفيديو وسلوك اللاعب. ومع ذلك، هناك دراسات أخرى نفت هذا النوع من العلاقة، إلا أن ممارسة ألعاب الفيديو أظهرت العديد من التحديات في سلوك اللاعبين التي يجب تغييرها للأفضل أو للأسوأ، ما قد يخلق فرصاً جديدة لتعلم سلوكيات ومهارات جديدة أو لتطوير السلوكيات والمهارات الموجودة مسبقاً. وعليه يمكن القول أنه لا يمكن تجاهل تأثير ألعاب الفيديو على سلوك وعواطف اللاعبين. بالإضافة إلى ذلك، فإن معظم الأبحاث التي أنكرت وجود تأثير لألعاب الفيديو تعتمد على عدد قليل من المبحوثين أو أدلة ضعيفة.

تساهم الدراسة الحالية في هذا النقاش من حيث تبيان كيفية تأثير القضايا السياسية على سلوك اللاعبين ومشاعرهم في الألعاب الإلكترونيةة، وتحديداً لعيه الببجي.

4.2.2 نظرية المجال العام

قدمت دراسة إسماعيل وزيباري (2022) نظرة استقرائية نقدية لنظرية نظرية المجال العام عند عالم الاجتماع الألماني (يورجن هابرماس)، حيث بينت الدراسة أن النظرية ترجع إلى خلفية فلسفية هائلة

تتمثل في (كانت) و (هيجل). كما إن الأمر يمتد إلى تأسيس رؤية سوسيولوجية مدعمة من مدرسة فرانكفورت النقدية المتعددة المشارب للواقع المتحول والمتغير سياسياً واجتماعياً وثقافياً.

أما دراسة بوطاهري (2020) فقد بينت أن تقاطع مفهوم المجال يتقاطع مع مفهومي رئيسين هما: السلطة والرمز. فقد جادل أن امتلاك المجال يعني امتلاك السلطة، وأن امتلاك السلطة يعني امتلاك المجال، وأن امتلاك الرمز يعني امتلاك السلطة والمجال، وبذلك يصبح الفعل المجالي فعل سلطة، وثقافة رغم أن المجال يبدو غالباً محايداً، وهو سلوك مساعد في اقتصاد الطبيعة والسلطة.

بن عمروش ولمشونشي (2020)، فقد بينا أن هابرماس اعتمد في نظريته على تحليل البناء الاجتماعي والوظائف السياسية وإيديولوجيات المجال العام البورجوازي، حيث أشار هابرماس حسب ما ورد في دراستهما أن المجال العام تتحكم فيه ثلاثة عوامل تؤثر على حياة الإنسان، وهي: سلطة الدولة، واقتصاديات السوق، والخطاب العام، ومن بين هذه العوامل فقط، استطاع الخطاب العام أن يؤسس لخطاب منطقي نقدي، حيث أن العاملين الآخرين كانا غير معنيين بالخطاب ولديهما ميل للسيادة والتحكم.

وبحسب علالي وكيحل (2017) فإن المجال العام حسب فريزر هو قيمة مفهومية، تساعد على فهم بعض المشكلات المعاصرة المتصلة مباشرة بالديمقراطية، حيث يعتبر فريزر أن المجال العام هو فضاء المجتمعات الحديثة، حيث تمر المشاركة السياسية عبر اللغة، وهو فضاء المواطنين الذين يكافحون من أجل مصالحهم المشتركة، ويؤسس تفاعلا تداولياً. وبالتالي ترفض فريزر تعريف هابرماس للمجال، والذي يحدد بأنه المشاركة تعتمد على جمهور مثقف يبرع في استعمال العقل بشكل نقدي في الفئة البرجوازية.

ويرى المحمداوي (2011) أن هناك قطبان يناضلان من أجل الرأي العام، الأول هو الفضاء العام الذي يمثله المواطنون المهتمون بالشأن العام، والذين ويرون بأن إضفاء الشرعية على الدولة لا

ىتم عبر نقاشات عقلانية في فضاءات عامة. أمّا الثاني وهو الدولة والسلطة بمؤسساتها وأجهزتها الإعلامية، والتي تحاول أن تحصل على الشرعية أو تبريرها عبر الهيئة الدعائية الحكومية والمؤسسات الخاضعة لها (ص. 241).

أما Jimada (2019) فقد درست كيف قدمت وسائل التواصل الاجتماعي الجديدة منصة لتفاعل المواطنين في المجال العام في نيجيريا، حيث يوفر المجال العام مستويات كبيرة من المشاركة للشباب، ووسيلة للنساء اللواتي لم يكن نشيطات، وأصبحن ذوي صوت مسموع للمطالبة بالمساءلة. حسب Jimada (2019) ساهمت منصات التواصل الاجتماعي الجديدة من المشاركة المجتمعية، بسبب خيبة الأمل المتزايدة من الحكام والحكومات في أفريقيا، حيث أدت فضائح الفساد إلى تأجيج الاستياء من إدارة الحكم في إفريقيا، حيث يتم استهداف الصحفيين الذين يقومون بالإبلاغ عن الفساد والظلم، بالقتل والضرب بينما تخضع وسائل الإعلام التقليدية للرقابة؛ وبالتالي ساهم المدونون ونشطاء وسائل التواصل الاجتماعي، ووسائل الإعلام المستقلة من خلال توفير المساحة التي تشتد الحاجة إليها في المطالبة بالمساءلة والحكم المفتوح.

حسب Jimada (2019) تشير الدراسات الحديثة إلى أن حرية الإنترنت قد تراجعت في معظم البلدان لأن الكثير من الحكومات تستهدف وسائل التواصل الاجتماعي وتطبيقات الاتصالات التي تساعد في انتشار المعلومات، وخاصة تلك التي تتعامل مع الاحتجاجات المناهضة للحكومة والمطالبة بالمساءلة في الحكم، ومع ذلك، يساهم المجال العام في عملية المساءلة في الحكم، في نيجيريا.

وقد بحثت دراسة Kopf (2022) في الويكيبيديا كأحد أدوات المجال العام، والوظيفة المجتمعية المحتملة لويكيبيديا بما يتجاوز كونها موسوعة، أي أن الدراسة قدمت تقييم نظري وتجريبي حول ما إذا كانت صفحات النقاش (TP) – مواقع مناقشة ويكيبيديا التي تصاحب المدخلات الموسوعية وتوفر مساحات للمناقشات بين محرري ويكيبيديا – يمكن أن تعمل كمجالات عامة عبر

وطنية. اعتمدت الدراسة على مفهوم هابرماس للمجال العام وتعديلات فريزر وإريكسن عليه، لاستكشاف طريقة عمل ويكيبيديا – وتحديداً نقاط البيع – لتقييم ما إذا كانت نقاط البيع التجارية يمكن أن تعمل كمساحات لتشكيل الرأي السياسي عبر الوطني. أشارت نتائج الدراسة إلى أن Wikipedia TPs يمكنها أن تكون بمثابة مجالات عامة عبر وطنية عامة؛ فـمن الناحية النظرية، تسمح ميزات Wikipedia TPs إلى تخصيص مجالات عامة عبر وطنية عامة، أما التقييم التجريبي لبيانات الحماية المؤقتة فقد بين أن مستخدمي الويكيبديا يستخدمون Wikipedia TPs، كمساحة (مساحات) تمكنهم من المشاركة في المناقشات العامة، وعمليات تكوين الرأي على مستوى عبر وطني.

أما دراسة Zahoor and Sadiq (2021) فقد اعتمدت على نظرية المجال العام لدراسة النمط المتغير لتغطية وسائل الإعلام التقليدية للصراع الفلسطيني مع دولة الاحتلال طويل الأمد في أعقاب تقنيات الاتصال الجديدة من خلال تقييم الأدبيات الموجودة، حيث تغيرت التغطية الإخبارية للنزاعات مع إدخال وسائل الإعلام الرقمية ومنصات التواصل الاجتماعي. بينت الدراسة أن الأدبيات المتوفرة حول التغطية الإعلامية للنزاع الفلسطيني مع دولة الاحتلال بشكل أساسي على التغطية الإخبارية التقليدية أو أبعاد وسائل التواصل الاجتماعي لمعلومات الصراع، وإلى وجود فجوة أدبية حول تغطية وسائل الإعلام الاجتماعية لهذا النزاع من قبل المؤسسات الإخبارية التقليدية. بين التحليل أن المؤسسات الإخبارية التقليدية اعتمدت منصات التواصل الاجتماعي كنموذج تجاري لتغطية الصراع الفلسطيني مع دولة الاحتلال، حيث أن المنافذ الإخبارية التقليدية تستخدم وسائل الإعلام الجديدة لأنها فعالة من حيث التكلفة ولديها تواصل فوري مع أقصى عدد من مستخدمي الإنترنت.

من منطلق بحثي جديد يتعلق بالمعلومات الزائفة ودورها في الاضرار بالمجال العام، بحثت دراسة 12:23 م فيما اذا كانت الأخبار الكاذبة وما وصفه البعض مأزق ما بعد الحقيقة تحديًا جديدًا وقاتلًا للافتراضات المعرفية المسبقة للمجال العام. بينت الدراسة أن العديد من الباحثين اعتمدوا على

حنا أرندت للمساعدة في الإجابة على هذا السؤال، لكن الدراسة تزعم أن أرندت هي المكان الخطأ للبحث، وتقترح الدراسة أن الديمقراطية التداولية وفكرة يورغن هابرماس للديمقراطية كتتبع للحقيقة توفر إطارًا أكثر فائدة لتقييم ومكافحة تهديد الأخبار المزيفة، وأن الدقة يمكن تسهيلها وتشجيعها من خلال السمات الهيكلية والتنظيمية في المجال العام، حيث يشهد عالم اليوم بالفعل إعادة تقويم واندفاعًا كبيرًا للأخبار المزيفة بسبب التغييرات الهيكلية، وأصبح المواطنون العاديون مستهلكين أكثر مسؤولية من الناحية المعرفية للمعلومات الرقمية.

ووفقاً لما سبق، تساهم الدراسة الحالية في نقاش الدراسات السابقة حول المجال العام، من حيث أنها توسع مداركنا حول ما يعرف بالمجال العام الافتراضي من خلال دراستها لمساهمة الألعاب الالكترونية الرقمية، وتحديداً لعبة الببجي في نقاشات المجال العام، والقضايا السياسية المستجدة، وتحديداً قضية التطبيع العربي مع دولة الاحتلال.

الفصل الثالث

منهجية الدراسة وأدوات الدراسة

1.3 منهج الدراسة

تنتمي هذه الدراسة إلى البحوث الاستكشافية، والتي تُعرف بأنها البحوث التي تسعى لاكتشاف شيء جديد ومثير للاهتمام من خلال العمل على موضوع بحث جديد قد يفتح الباب لنقاش واسع (Swedberg, 2020). وفي هذه الدراسة تتمثل الظاهرة المراد استكشافها بانعكاسات توجهات السياسات الخارجية للدول العربية على علاقات الجماهير العربية مع بعضها البعض في غرف الألعاب الالكترونية.

وتعتمد الدراسة الحالية على المنهج الوصفي التحليلي، والذي يُعرّف بأنّه طريقة علمية لاستكشاف حقيقية الأشياء أو المشكلات أو الأوضاع الاجتماعية، وتحليلها لفهم الظروف المحيطة بها، والأسباب التي أدت إلى وجودها، ويعنى بتجميع الحقائق عن جماعة معينة، ويلائم هذا المنهج دراسات الرأي العام للتعرف على اتجاهات الجمهور المبحوث، وآرائهم في الموضوعات والقضايا المثيرة للجدل (حمدي، 2017، ص. 45).

وعليه تستخدم الدراسة الحالية المنهج الوصفي التحليلي لاستكشاف أثر تغيرات السياسة الخارجية لبعض الدول العربية فيما يتعلق بقضية التطبيع على علاقات اللاعبين الفلسطينيين مع اللاعبين الذين ينتمون إلى الدول المطبعة في غرف الألعاب الإلكترونية، ومعرفة كيفية تأثير قرارات السياسة الخارجية للدول على طبيعة تحالفات اللاعبين في غرف الألعاب الالكترونية، وفهم طبيعة المشاعر التي يكنها اللاعبون في غرف الألعاب الالكترونية لبعضهم البعض وعلاقتها بتغيرات السياسة الخارجية لبلدهم الأم.

2.3 أدوات الدراسة

1.2.3 المقابلات المعمقة

تعتمد الدراسة الحالية على المقابلات المعمقة والتي تُعرف بأنها طريقة جمع البيانات النوعية التي تسمح بجمع كمية كبيرة من المعلومات حول سلوك، وموقف، وتصورات الأشخاص الذين تتم مقابلتهم، حيث يتمتع الباحثون والمبحوثون خلال المقابلات المعمقة بحرية استكشاف نقاط إضافية وتغيير اتجاه العملية عند الضرورة، وتتميز بأنها طريقة بحث مستقلة يمكنها اعتماد استراتيجيات متعددة وفقًا لاحتياجات البحث (Hennink et al., 2020).

سوف يتم تحليل المقابلات الفردية بشكل يدوي ومنفصل باستخدام نهج منظم خطوة بخطوة يستكشف بطرق مفاهيمية، تفسير المبحوثين لتجربتهم حول الموضوع قيد الدراسة، ثم سوف يتم فحص الموضوعات الشاملة عبر مجموعة البيانات التي سوف يتم الحصول عليها من خلال المقابلات، بهدف التمكن من استخلاص النتائج حول طبيعة تجاربهم (Riley & Chamberlain, 2022, p. 1115).

2.2.3 الملاحظة

كما تعتمد الدراسة الحالية أيضاً على أداة الملاحظة وهي أحد أدوات البحث العلمي وطريقة لجمع البيانات يقوم فيها الباحث من خلال مشاهدة الأشخاص أو الأحداث أو ملاحظة الخصائص المادية أو السلوك في بيئتهم الطبيعية، من خلال اتباع نسق علمي، ووفقًا لأهداف وخطط يضعها الباحث بشكل مُسبق، وَمِنْ ثَمَّ بلوغ المعرفة أو التوصل إلى نتائج أو حلول لمشكلة علمية، ويمكن أن تكون الملاحظات علنية (الأشخاص يعرفون أنهم يخضعون للمراقبة) أو خفية (لا يعلم المبحوثون أنهم يخضعون للمراقبة أو الدراسة) (Rodriguez et al., 2002).

وفي هذه الدراسة اعتمد الباحث على أداة الملاحظة للحصول على المعلومات التي تتعلق بأسئلة الدراسة بأسلوب دقيق، بحيث أعطى كل انتباهه للنقاشات التي تجري في غرف المحادثة في لعبة الببجي، حيث تجنب التحيز لوجهات نظر شخصية.

3.3 مجتمع الدراسة

يتمثل مجتمع الدراسة من اللاعبين في الساحات الالكترونية للعبة ببجي، من الفلسطينيين، ومواطني الدول التي طبعت علاقاتها مع دول الاحتلال، وبالتحديد؛ الإمارات، والبحرين، والسودان، والمغرب.

4.3 عينة الدراسة

تستخدم الدراسة الحالية العينة القصدية، وهي أحد أنواع العينات غير الاحتمالية والتي تستخدم للحصول على المعلومات من شريحة محددة ومعينة، وتمتاز بأنها قادرة على توفير البيانات المطلوبة إما بسبب موقعهم أو لأن بعض المعايير التي وضعها الباحث تتوفر فيهم، حيث يتم اختيار أفراد العينة القصدية بناء على الخبرات أو الدراية في الموضوع الذي تتم دراسته (رزقي وهجيرة، 2017، ص. 286). وفي هذه الدراسة سوف يتم اختيار عينة قصدية من لاعبي الببجي والذين تتوافر فيهم شروط الدراسة، وهي أن يكونوا من مواطني دولة فلسطين، والدول التي طبعت علاقاتها مع الاحتلال الإسرائيلي، وهي الإمارات، والبحرين، والسودان، والمغرب، وأن يكونوا من الناشطين في لعبة الببجي.

وعليه فقد تم تقسيم أسئلة المقابلة إلى ثلاثة أقسام تستجيب للأسئلة البحثية، وهذه الأقسام هي:

1. أثر تغيرات السياسة الخارجية لبعض الدول العربية فيما يتعلق بقضية التطبيع على علاقات اللاعبين الفلسطينيين مع اللاعبين الذين ينتمون إلى الدول المطبعة في غرف الألعاب الإلكترونية.
2. تأثير قرارات السياسة الخارجية للدول على طبيعة تحالفات اللاعبين في غرف الألعاب الالكترونية.
3. تتغير طبيعة المشاعر التي يكنها اللاعبون في غرف الألعاب الالكترونية لبعضهم البعض بتغيرات السياسة الخارجية لبلدهم الأم.

1.4 النتائج

أثر تغيرات السياسة الخارجية لبعض الدول العربية فيما يتعلق بقضية التطبيع على علاقات اللاعبين الفلسطينيين مع اللاعبين الذين ينتمون إلى الدول المطبعة في غرف الألعاب الإلكترونية

بينت نتائج المقابلات مع اللاعبين الفلسطينيين في غرف ألعاب الببجي أن هناك أثر سلبي على علاقات اللاعبين الفلسطينيين مع اللاعبين الذين ينتمون إلى الدول المطبعة، حتى وصل الأمر بأن يختار اللاعب زميله وفقاً للجنسية، فعلى سبيل المثال، علق المبحوث رقم (1) على هذا الأمر، بالقول: "انعكاس السياسة العامة للدول على اللعب أمر طبيعي لكوني أعتمد فقط على جنسية اللاعب، وليس على شخصه لأنني لا أعرفه فعلياً، فقط أشاهد علم بلاده الذي يحدد جنسيته." وهو ما أكدته أيضاً اللاعبة من جنين، مبحوثة رقم (2)، حيث قالت أن:

> السياسة العامة للدول أضحت واقعاً اسياسياً في لعبة ببجي، لكن ليست الشعوب مثل الحكومات التي طبعت، فهم ما زالوا يحبون فلسطين حتى من الدول التي وقعت اتفاقيات مع الكيان، لكن ما يثيرني أثناء اللعب هو شتم بلدي فلسطين بشكل لم يسبق له مثيل خاصة من بعض السوريين والأردنيين الذين يمجدون ما تقوم به دولة الاحتلال تجاهنا في الأراضي المحتلة. هذه اللعبة ساهمت بشكل كبير من وجهة نظري في تخريب علاقات الشعوب ببعضها البعض.

وقد ذهب بعض المبحوثين إلى عزوفهم عن اللعب مع مواطنين من دول أخرى وفقاً لسياساتها الخارجية، فعلى سبيل المثال، قال مبحوث رقم (5):

> بعد التطبيع تغيرت مشاعري تجاه لاعبي تلك الدول بكل صدق، فأنا لا أفضل اللعب معهم على الاطلاق، وان كانوا غير راضين عن موقف بلادهم، لكن مشاعري أن من

استقبل "الإسرائيليين" على ارضه لا اتشرف باللعب معه، وهذه قاعدتي في اللعب، حتى أن اللاهبين من السعودية التي كانت توافق على صفقة القرن سابقاً لم أعد اتقبلهم. من رفض مساعدة الفلسطينيين وقطعوا الدعم المادي عن الشعب الفلسطينيين بطلب أمريكي لم أعد كما كنت سابقا ألعب معهم.

وقد بين بعض المبحوثين وجود مشاعر سلبية اتجاه الفلسطينيين من قبل لاعبين ينتمون إلى دول طبعت علاقاتها مع دولة الاحتلال، فعلى سبيل المثال فقد بين المبحوث رقم (3) أن قرار التطبيع لم يؤثر عليه كلاعب ببجي موبايل، ولم يكترث للموضوع، ولكنه أكد على حدوث مشاحنات عندما يقوم بقتل لاعبين من الدول المطبعة، حيث على حد قوله "يبدأون مباشرة بشتم فلسطين، ويتمنون أن تقوم دولة الاحتلال بقتلنا وتدميرنا أكثر."

مبحوث واحد من بين 13 مبحوثاً فلسطينياً أكد أن علاقاته لم تتأثر مع لاعبين من الدول المطبعة، حيث اكد مبحوث رقم (12) ذلك بالقول: "علاقتي مع اللاعبين دول التطبيع اثناء اللعب أمر منفصل عن الواقع فلا استطيع اصدار الاحكام على عليهم لأنني أجد ان هناك محبة للقضية الفلسطينية، حتى أنني عندما ألعب مع فريق مغربي أو اماراتي لا أجد عنصرية أو تنمر تجاهي فنحن نقوم باللعب كفريق متكامل دون أي تحييز."

وفي الخلاصة يمكن القول ان السياسة الخارجية لأي دولة قد تؤثر على طبيعة اللاعبين في غرف الألعاب الاكرتونية، وهذا الأمر ليس مرتبطاً فقط بالقضية الفلسطينية، وإنما ينسحب أيضاً على علاقات الدول العربية مع بعضها البعض بشكل عام، وهذا ما أكده مبحوث رقم (15) من الأردن، من خلال قوله:

أرى أن أكثر اللاعبين استفزازاً لي كأردني هم اللاعبين السورين فهم دائمي الشتم تجاه الأردن، رغم أننا فتحنا بلادنا لعشرات الآلاف من اللاجئين السوريين، ولكن نتيجة لموقف الأردن التي وقفت مع المعارضة والنظام في وقت واحد ودعت لضرورة الحل السياسي في سوريا جعلها عرضة للانتقاد من لاعبين مؤيدين للنظام وآخرين معارضين له.

الأمر نفسه أكدته مبحوثة رقم (14) من لبنان التي ترفض اللعب مع أي لاعب سعودي نتيجة لموقف بلادها من المملكة العربية السعودية، حيث قالت: "بالنسبة لي كلاعبة ببجي فإنني لم أعد أطيق أي لاعب سعودي لكون موقف بلادهم تجاه بلادي أثر علي بكل صراحة في التعامل معم أثناء اللعب، وإذا لعبت معهم فأنني أفضل عدم مساعدتهم في القتال، لا بل أتركهم لوحدهم لو إحتاجوا لمساعدة."

وهو أيضاً ما اتفق معه مبحوث رقم (18) من العراق، حيث بين أنه يتعرض للشتيمة من بعض دول الخليج التي لا تربط بلاده بهم علاقة ودية، حيث قال: "بعض اللاعبين من الخليج يشتمون العراق، ويقولون لنا أثناء المواجهة التي يخسرون فيها بأننا إيرانيين وعملاء للأمريكان، وشتائم أخرى، ولا أفهم لماذا يتم عكس الجانب السياسي على لعبة للتسلية والترفيه... لا يوجد عندي إجابة حتى أن مشاعري أصبحت عاديه عندما أستمع لمثل تلك الشتائم."

ولفت مبحوث رقم (19) من مصر النظر أنه أيضاً قدد تتأثر علاقة اللاعبين العرب مع بعضهم البعض بسبب أحداث داخلية خاصة بالدولة نفسها، وحتى لو كانت شأناً داخلياً، حيث أكد أنه والمصريين بتعرضون للشتائم أحياناً أثناء اللعب بسبب الأحداث السياسية في مصر، والتي أدت إلى إقصاء الأحوان المسلمين من الحكم، حيث قال:

> بحكم أن أعداد اللاعبين المصرين كبيرة جداً فأن مصر معرضة للانتقاد بشكل كبير خصوصاً بعد أحداث الثورة المصرية على نظام الرئيس السابق محمد مرسي، فدائما ما نسمع شتائم تطال رئيسنا الحالي عبد الفتاح السياسي، وتنمر كبير على شخصيته، وهذا أمر معيب؛ حتى وصل الأمر الى إهانة المصرين ونعتهم بالفقراء وأن ما يوحدهم الطبل وتفرقهم العصا، ونسمع ذلك من غالبية الدول العربية.... لعبة ببجي تستطيع أن تسمع فيها ما لم تتوقعه من حالات التفرقة بين الشعوب وصولا للشتائم بالأعراض.

إن ما يؤكد أثر السياسة الخارجية للدول العربية على علاقاتهم في غرف الألعاب الالكترونية هو كثرة المشادات والشتائم بين الجزائريين والمغاربة، وهو ما أكده مبحوث رقم (20)، حيث قال: "لكن

القصة الأكبر هو علاقتنا بالشعب الجزائري. هناك شتائم لا تتوقف في اللعبة بين اللاعبين الجزائريين والمغاربة، وهذا بسبب سياسة البلدين حول قضية الصحراء الغربية. لا أخفي انعكاس هذه القضية أثناء اللعب بكل صراحة، وهي قضية بالنسبة لنا تعد أكثر القضايا الهامة."

تشير نتائج الدراسة أنه من الصعب الفصل بين مواقف الدول السياسية، وعلاقة مواطنيها مع الأخرين في غرف الألعاب الالكترونية، وهذا الأمر أيضاً أكدته مبحوثة رقم (27) من السعودية، والتي أشارت إلى تعرضها للشتائم أثناء اللعب بسبب مواقف المملكة من العديد من القضايا، ومنها اليمن، والعراق، حيث قالت: "أكثر الشتائم تأتي من العراقيين تجاه السعودية، تليها اليمن لأن موقف بلادي كان واضحاً في قضية اليمن، ولهذا هم يشتموننا، ولكن لا يهمنا فنحن نسير بلا توقف." هذا الأمر تبناه أيضاً مبحوث رقم (29) من الامارات، بقوله: "غالباً ما أتعرض كلاعب يضع علم الإمارات الى شتائم من اللاعبين اليمنين لأنه على ما يبدو المواقف السياسية لها تداخل كبير، فأنا اسمع الشتائم تنهال على الامارات وعلى شخصي لكوني من الامارات، وأيضا على الخليج، حتى أن بعض اللاعبين اليمينين يصفونا باننا "يد إسرائيل الثانية" في المنطقة نتيجة تدخل دول التحالف الخليجي في اليمن."

2.4 اللعب مع لاعبين من دولة الاحتلال

بينت نتائج المقابلات المعمقة من المبحوثين أن اللاعبين الفلسطينيين يرفضون اللعب مع لاعبين من دولة الاحتلال الإسرائيلي بالمطلق، وذلك بسبب طبيعة الصراع على أرض الواقع. فعلى سبيل المثال، علق المبحوث رقم (1) على هذا الأمر بالقول:

> أنا أرفض ان أشارك لاعب من دولة الاحتلال في اللعبة، ولو وجدته أثناء اللعب أقوم بقتله على الفور لو اتيحت لي الفرصة. لكن بعض الأكراد يضعون علم دولة الاحتلال الإسرائيلي لتحديد هويتهم، وهنا تقع مشادات كلامية تصل حد الشتم، وحتى محاولة قتل

> عضو من الفريق لمجرد أنه يناصر دولة الاحتلال. أذكر أنني في يوم من الأيام وأثناء اللعب دخلت بشكل عشوائي ضمن فريق مكون من أربعة لاعبين ووجدت أن أحد اللاعبين وضع علم الكيان مع إسم مستعار، وأثناء الحديث معه سالته لماذا تضع هذا العلم فقال لي أنه يحبها، ويتمنى أن تحتل الوطن العربي، وتبين أنه من الأكراد شمال سوريا، وعندما أتيحت لي الفرصة قمت بتفجيره بقنبلة وقتلته، وظل يشتم فلسطين وأهلها ويشتمني شخصياً حتى إنتهت اللعبة.

وقد أكد بعض المبحوثين أن قرارهم بعدم اللعب مع لاعبين من دولة الاحتلال، مرتبط بإنتمائهم الوطني للقضية الفلسطينية، وحتى لو كلفهم عدم اللعب خسارة بطولات عالمية، وهذا ما أكده مبحوث رقم (6)، حيث قال: "لمجرد السؤال بقبولي اللعب مع "إسرائيليين" ضمن فريق فانني أؤكد أنني لا ولن ألعب معهم، وإن دخلت في تحديات عالمية أواجه فيها لاعبين من دولة الاحتلال، فإنني لن أشارك."

كما ربط بعض المبحوثين عدم اللعب مع لاعبين من دولة الاحتلال بالضمير الذي لا يتقبل هذا الأمر بالمطلق، وحتى ربط ذلك بالخيانة، فعلى سبيل المثال قال مبحوث رقم (10): "أستطيع القول أن ضميري لا يسمح لي باللعب مع إسرائيليين أو حتى الدروز أو البدو في داخل الخط الأخضر لانهم يضعون علم دولة الاحتلال. فكرة قبول اللعب معهم تعني الخيانة بالنسبة لي لان أبناء شعبي يقتلون بشكل يومي على يد جيش الاحتلال الإسرائيلي وينكلون بنا على الحواجز."

إن واقع الصراع على أرض الواقع لم يقتصر على مشاعر الفلسطينيين فقط، بل أن اللاعبين من دولة الاحتلال أيضاً يظهرون مشاعر الكره والضغينة ضد الفلسطينيين، وأن أعمال القتل والتدمير التي يمارسونها على أرض الواقع، تنسحب أيضاً على الفضاء الرقمي في غرف الألعاب الرقمية، وهذا الأمر ايضاً أكدته مبحوثة رقم (2)، من خلال قولها:

> بالفعل أرفض اللعب من أي شخص من الكيان، ولكن ذات مرة دخلت للعبة بشكل عشوائي وكان هناك ثلاثة لاعبين من دولة الاحتلال، وأنا لا افهم اللغة العبرية، وقررت الاستمرار، لكنني تفاجأت أنهم قاموا بتفجيري اثناء اللعب وهم يضحكون، وبعدها قررت

أن أفتح الميكروفون مع العام، وقلت لبقية اللاعبين أن هناك فريق "إسرائيلي" موجود في المكان الفلاني، وبالفعل ذهب فريق جزائري وقام بقتلهم.

أمر رفض اللعب مع لاعبين من دولة الاحتلال لم يقتصر على الفلسطينيين فقط، بل تعدى ذلك إلى لاعبين آخرين من الدول العربية، فعلى سبيل المثال، ربطت مبحوثة رقم (14) من لبنان، عدم اللعب مع لاعبين من دولة الاختلال بالدافع الديني والوطني، حيث بينت ذلك بقولها؛ "من الدافع الديني والوطني من المستحيل أن أقوم بالعب مع "إسرائيلي،" وأفضل الخروج بشكل فوري حتى لا أدنس علم بلادي أمام اللاعبين الاخرين بـأن لبنانية تلعب مع أشخاص من دولة الاحتلال، لذلك أرفض اللعب معهم بـأي شكل من الـأشكال." وهو أيضاً ما أكده مبحوث رقم (15) من الأردن، الذي وصف اللعب مع لاعبين من دولة الاحتلال بالمحرمات، حيث قال: "حتى لو كانت الأردن وقعت اتفاق سلام مع "إسرائيل" فهذا لم يؤثر في قراري كشاب أردني أعمل مدرساً فأنا موقفي واضح أن "إسرائيل" عدو في كل المجالات حتى في غرف الألعاب الالكترونية، وبالنسبة لي اللعب مع أي "إسرائيلي" هو من المحرمات.

وقد أكد بعض المبحوثين العرب أن موقفهم من اللعب مع لاعبين من دولة الاحتلال هو أمر مبدئي، حتى لو كلفهم عدم اللعب خسارة بطولات عالمية، وهذا ما أكده مبحوث رقم (16)، حيث قال: "أنا كلاعب أردني بالفعل أرفض اللعب مع لاعب "إسرائيلي" أو حتى منازلته ضمن بطولات لـأنني أعتبر أنني أعطيه شرعية لوجوده اذا ما شاركت في التحدي .... مباشرة أنسحب من التحدي." أمت مبحوث رقم (30) من اليمن، فقدر فض السؤال من الأساس، حيث عبر عن ذلك بقوله: ""إسرائيل" ليست دولة، بل هي كيان زائف الى زوال، وأنا أرفض سؤالك من الأصل! هل شاهدت لاعب يمني يلعب مع إسرائيلي! مستحيل ذلك هذه عدو يقتل أخوتنا الفلسطينيين."

وقد ذهب بعض المبحوثين إلى الفصل بين اللعب مع لاعبين من دولة الاحتلال واللعب مع لاعبين مع الدول المطبعة، وهو ما أكده مبحوث رقم (17) من مصر، بقوله "أنا العب مع جميع دول

العالم، ولكن لا استطيع اللعب مع أي لاعب "إسرائيلي،" لكن الدول التي لها علاقات مع "إسرائيل" لا شأن لي بها، وألعب مع لاعبين من تلك الدول ولا توجد أي مشاعر كره تجاههم، بل على العكس أنا العب مع لاعبين من المغرب والامارات والسودان ولم يحدث ان أساءوا لي أو لمصر."

وربط بعض المبحوثين العرب رفضهم اللعب مع لاعبين من دولة الاحتلال بوعيهم الوطني والثقافي للشعوب العربية، ومنهم مبحوث رقم (19) والذي قال :

> أنا كمصري من المستحيل أن أقوم باللعب مع لاعب "إسرائيلي" حتى لو كان من العرب الفلسطينيين الذين يقطنون داحل أراضي 48، والذين يرفعون علم دولة الاحتلال. في مصر هناك وعي ثقافي ووطني عالي تجاه ما يسمى "إسرائيل،" لذلك مشاعرنا مع كل يوم حتى داخل اللعبة تزداد مع كل يوم نشاهد فيه ما يحدث للمسجد الأقصى وتجاه آلة القتل والحرب الاحتلالية. صحيح أن مصر تقيم علاقة واتفاق سلام مع ما يسمى "إسرائيل،" لكن المصرين يعتبرونها العدو الأول لهم، وهذا كافي للقول أن الأنظمة الحاكمة لا تعبر عن آراء الشعوب، وهذا ما شاهدتموه خلال مونديال كأس العالم، فإن العرب يرفضون وجود "الإسرائيليين" بينهم.

بينت النتائج أن اللاعبين من دول التطبيع أيضاً يرفضون اللعب مع لاعبين من دولة الاحتلال، وهو ما أكده مبحوث رقم (20)، من المغرب بقوله:

> أنا كمغربي لا استطيع اللعب مع "إسرائيليين" في ببجي لأنهم عنصريون يحتلون فلسطين، ولي موقف واضح من هذا الأمر، وعندما أرى علم دولة الاحتلال فإنني أحاول بكل جهدي أن أقوم بقتل اللاعب أثناء اللعبة، وأشعر بنشوة كبيرة في قلبي بكل صدق. الفلسطينيون أخوة لنا، ومشاعري لم تتغير معهم، وأحاول دائما التوضيح في النقاشات التي تحدث أثناء اللعب أنني عربي مسلم، وأنني أحزن لما يحدث في فلسطين، عندها يتفهم اللاعبون الفلسطينيون على وجه التحديد موقفي.

وهو الأمر الذي أكده أيضاً مبحوث رقم (29) من الامارات، بقوله: "أولاً أنا أرفض اللعب مع لاعبين "إسرائيليين." علاقة بلادي "بإسرائيل" أمر مختلف فكل لديه مصالحه وأهدافه."

وبينت النتائج أيضاً أن لاعبي الببجي من بعض الدول العربية، يعتبرون الانتصار على لاعبين من دولة الاحتلال بمثابة عمل وطني، وهذا ما أكدته مبحوثة رقم (24)، والتي أشارت إلى

مايلي: "ذات مرة دخلت بشكل عشوائي وكان هناك لاعب "إسرائيلي،" وعندما ركبت معه في المركبة قمت بتفجير نفسي بالمركبة التي يتواجد فيها." وهو ما أكده أيضاً مبحوث رقم (26)، بقوله: "لا أحب اللعب مع "الإسرائيليين" أو حتى اللاعبين المغاربة، ولو صدف أنني دخلت في فريق يوجد به "إسرائيلي،" فإنني أواصل اللعب، وأقوم بتفجيره على الفور." وتروي مبحوثة رقم (27) من السعودية حادثة صادفت فيها لاعباً من دولة الاحتلال، بقولها: "حدث أني كنت ومعي زميلتين من السعودية في اللعبة، وفرضت علينا اللعبة شخص من العام، وإذا به "إسرائيلي" يتحدث اللغة العبرية، فعندما أصيب اثناء اللعب تركناه يموت وحدة، ولم نقم بمساعدته، وعندها استشاط غضباً وبدأ بالشتائم."

بينت النتائج أن لاعباً واحداً فقط من بين المبحوثين لم يمانع اللعب مع لاعبين من دولة الاحتلال، حيث عبر مبحوث رقم (28) من الامارات عن ذلك، بقوله: "نحن أحرار في علاقتنا مع أي شعب أخر، ولا اسمح لأحد بشتم دولة الامارات. انا شخصيا لو دخلت بصورة عشوائية، وحصل ذلك قبل فترة قصير ووجدت فريقا "إسرائيلياً" فلن اخرج من اللعبة وسأستمر في اللعب."

3.4 تأثير قرارات السياسة الخارجية للدول على طبيعة تحالفات اللاعبين في غرف الألعاب الالكترونية

بينت نتائج الدراسة أن هناك تأثيرات سلبية للسياسة الخارجية للدول العربية على طبيعة التحالفات في لعبة الببجي، فما يحدث على أرض الواقع من تجاذبات سياسية ينسحب أيضاً على الألعاب في الفضاء الافتراضي، وهذا ما عبر عن صراحة مبحوث رقم (13) على سبيل المثال:

> إن علاقتي مع اللاعبين العرب على مختلف جنسياتهم وانتمائهم تقوم على أساس صراعي وحياتي اليومية التي أعيشها تحت الاحتلال وتؤثر على حياتي الافتراضية بشكل مباشر أيضاً. فأي شخص يتعاطف مع دولة الاحتلال سيكون عدواً لي داخل الحياة

الافتراضية، وأي دولة تطبع علاقتها السياسية معها، ستكون في مرمى النيران الافتراضية، وبخاصة إذا أثبت اللاعب أنه يؤيد توجه حكومته أو نظامه السياسي حول التطبيع. لكن بشكل مبدأي، فإن الدول ذات العلاقات العدائية مع دولة الاحتلال، مثل الجزائر، تعتبر حليفاً طبيعياً، ما لم يثبت العكس، وهكذا أيضاً العراق وسوريا، والاردن.

وبالتالي حدد العديد من المبحوثين الفلسطينيين تحالفاتهم في الفضاء الافتراضي في الألعاب الالكترونية بمدى قرب الشعوب العربية من القضية الفلسطينية على أرض الواقع، حيث أكدت ذلك مبحوثة رقم (2) على سبيل المثال، بالقول:

أكثر من أراهم صادقين في تحالفاتهم أثناء اللعب مع الفلسطينيين هم من الجزائر، وتونس، والكويت، ولبيبا، واليمن، والعراق، وأيضا لهم مواقف واضحة تجاه دول التطبيع أثناء الحديث الذي يتعدى كوننا في لعبة الى نقاشات سياسية. يطرحون أسئلة حول ما يجري في الأرض الفلسطينية في محاولة لفهم الواقع الذي يعيشه الفلسطيني، وهم صادقين في مشاعرهم وحبهم لفلسطين وهذا ما لمسته من حديثهم.

الأمر نفسه أكده مبحوث رقم (11)، حيث أوضح ذلك بقوله: "أصبح السؤال الأول الذي أوجهه للاعب حول وجهة نظره لما يعاني منه الشعب الفلسطيني، وبناء على إجابته اقرر كيف أتعامل معه." وقد أكد بعض المبحوثين أن العلاقات السياسية بين الدول تظهر بشكل كبير في لعبة الببجي، وتؤثر في طبيعة التحالفات في غرف الألعاب الالكترونية، فبحسب مبحوث رقم (6):

العلاقة الفلسطينية الإماراتية متوترة بالفعل لأسباب كثيرة، وغرف الألعاب الالكترونية تفضح مشاعر اللاعبين، وعلى صعيدي الشخصي لا أستطيع الوقوف صامتاً عندما أواجه لاعباً من الامارات، حيث أقوم بقتلة، وذلك لسبب واحد كيف لبلاده أن تستقبل "إسرائيليين" يقتلوننا، ويستبيحون مقدساتنا على أرض عربي! هذا يجعلني انتقد "الصالح قبل الطالح،" وإن بقيت في نهاية اللعبة، ووجدت أن أحد اللاعبين من الخليج يريد التحالف معي فإنني أقوم بقتله وأرفض التحالف معه.

وبشكل عام يمكن القول أن طبيعة التحالفات في الألعاب الالكترونية تغيرت بعد تطبيع بعض الدول العربية علاقاتها مع دولة الاحتلال، حيث أشار مبحوث رقم (10)، صراحة إلى ذلك:

بعد قضية التطبيع كل شيء تغير بالنسبة لمعتقداتي حول تلك الدول التي طبعت، حتى أنني أتعمد التسبب في هزيمتهم باللعبة أثناء طلبهم التحالف في اللعبة. حصل أن لاعباً

طلب مني التحالف معه أثناء اللعب، وعرف عن نفسه انه من البحرين، فقلت له سأتحالف معك، لكنني غدرت به، وقتلته وقلت له خلي "إسرائيل" وبلادك المطبعة تنفعك!

إن هذه العلاقة المتوترة في غرف الألعاب الالكرونية ليست مقتصرة على مشاعر الفلسطينيين فقط وطبيعة تحالفاتهم، بل هي أيضاً تظهر في مشاعر الآخرين اتجاه اللاعبين الفلسطينيين، وهو ما أشار إليه مبحوث رقم (3) على سبيل المثال، حيث أوضح: "بصفة عامة عندنا نرسل طلباً لوجود نقص في الفريق فـإن كثير من اللاعبين السعوديين مثلا أو الإماراتيين لمجرد رؤية علم فلسطين يفضلون الخروج من اللعبة."

طبيعة التحالفات وتأثرها بالقضايا السياسية لم تقتصر على حال الفلسطينيين، وهو ما أوضحته مبحوثة رقم (14) من لبنان، بقولها: "بالنسبة لي كلاعبة ببجي فإنني لم أعد أطيق أي لاعب سعودي، لكون موقف بلادهم تجاه بلادي أثر علي بكل صراحة في التعامل معم أثناء اللعب، واذا لعبت معهم فأنني أفضل عدم مساعدتهم في القتال، لا بل اتركهم لوحدهم لو احتاجوا لمساعدة."

هذا الأمر أكده أيضاً مبحوث رقم (30) من اليمن:

الدول المطبعة بشكل علني كالأمارات، والسعودية من تحت الطاولة لا يستحق شعبها أن أكون معه حتى في فريق، أنا لا أحبهم فهم دمروا بلادنا بقيادة السعودية... أنا عندما أرسل طلباً لاستقدام لاعبين للفريق أقوم بطرد أي لاعب خليجي من البحرين أو السعودية أو الامارات. ليس كل اللاعبين سيئين من تلك الدول، أعترف، ولكن نفسيا لم اعد اطيق حتى علم بلادهم، وهذا ما يدفعني للتحالف أكثر من لاعبين من فلسطين، ومن دول افريقية، أو من سوريا، ولبنان، والأردن.

4.4 طبيعة المشاعر التي يكنها اللاعبون في غرف الألعاب الالكترونية لبعضهم البعض بتغيرات السياسة الخارجية لبلدهم الأم

أظهر تحليل نتائج المقابلات المعمقة أن طبيعة المشاعر التي يكنها اللاعبون في غرف الألعاب الالكترونية لبعضهم البعض تتغير بتغيرات السياسة الخارجية لبلدهم الأم، فعلى سبيل المثال، أكد مبحوث رقم (3) الفلسطيني المقيم في الولايات المتحدة الأمريكية أن:

> علاقة اللاعبين العرب ببعضهم البعض تغيرت فعلياً بعد قضية التطبيع، فنرى أن اللاعب اليمني أو الليبي والعراقي، يشتمون بصورة واضحة الامارات والبحرين، وكذلك المغرب، ويصفونهم "بكلاب إسرائيل" في المنطقة، وهذا يجعلني أتدخل في الحديث وأثني على عروبية الشعوب التي ترفض التطبيع.... رغم أن علاقاتي الواقعيه بعيداً عن لعبة ببجي ممتازة مع كثير من العرب الذي اتعامل معهم في أمريكا.

أكد هذه النتيجة مبحوث رقم (4) أيضاً، فبالرغم من إقراره أن ليس جميع اللاعبين يؤيدون فكرة بلادهم للتطبيع وحتى أنهم ينتقدونها، إلا أنه لا يستطيع أخفاء مشاعره اتجاههم باعتبارهم جزء من منظومة التطبيع:

> بكل تأكيد علاقتي مع اللاعبين بعد التطبيع تغيرت، ومشاعري تجاههم تغيرت. عندما أدخل للعب ويكون هناك نقص في الفريق أو يأتي لاعب من بلد عربي فأنني أوجه له سؤال: هل تحب "إسرائيل"؟ وبناء على اجابته أقرر أن يكون معنا بالفريق أو لا. بكل تأكيد مشاعري تجاه اللاعبين العرب تغيرت بعد التطبيع خصوصا البحرين، والمغرب، والامارات، والسودان، لكن ليس جميع اللاعبين بكل تأكيد فهناك من يرفض فكرة بلاده للتطبيع وينتقدها، ولكن لا أخفي مشاعري أنهم جزء من منظومة التطبيع.

هذه المشاعر السلبية لم تقتصر على الفلسطينيين أنفسهم كونهم المتأثر الأكبر من عملية التطبيع، بل تظهر أحيانا في مشاعر الأخرين من الدول المطبعة، وهذا ما أشار إليه، مبحوث رقم (6):

> المشاعر تغيرت فعلياً، كنت سابقاً لا أجد انتقاداً أوجهه للاعبي تلك الدول، والآن عند اللعب بشكل عشوائي أرى أن كثير من اللاعبين من المغرب، والسودان، والبحرين،

والامارات يرفضون مساعدتي عند وقوعي أثناء اللعب لكوني فلسطيني، ولا أخفيكم أنه مع بدء موجة التطبيع والانتقادات الفلسطينية عبر مواقع التواصل الاجتماعي لتلك الدول وصولاً الى حرق علم الامارات، وصورة ولي عهد أبو ظبي في وقت سابق أثر على نفسية اللاعبين من الامارات على وجه التحديد، وهذا ما لمسته أثناء اللعب أنهم يرفضون حتى فكرة التحالف أو اللعب معنا كفلسطينيين ولا أعمم هنا، بل هذه حوادث لمستها أثناء اللعب.

أيضاً المشاعر السلبية إتجاه الآخرين لم تقتثر على قضية التطبيع فقط، بل يتعدى ذلك لينسحب أيضاً على السياسة الداخلية للدولة، وتعاملها مع بعض القضايا الخاصة بها، وردود أفعال مواطنيها، وهذا ما عبر عنه جلياً مبحوث رقم (7)، على سبيل المثال لا الحصر، بقوله:

انا كلاعب فلسطيني لا استطيع كبت مشاعري وآرائي السياسية تجاه الشعوب العربية التي أوجدت ثورات عربية كانت أساساً بتخطيط أمريكي، أدت إلى تدمير الدول، ومواطني تلك الدول كانوا أداة في يد الغرب كما في العراق وكما في ليبيا، حيث كنا نحب الرئيسين صدام حسين، ومعمر القذافي، الذين كانت مواقفهم مشرفة تجاه القضية الفلسطينية، الآن أنظر ما حدث في العراق وليبيا؛ هل يمكن أن تعفي الشعوب من هذا فهم المسؤولين عما حدث.

أكد بعض المبحوثين الفلسطينيين أن موضوع التطبيع كان حاسماً بالنسبة لهم في تغير مشاعرهم إتجاه اللاعبين الآخرين، وأن هذه المشاعر قد تغيرت بفعل ممارسات لقادة من هذه الدول، فعلى على سبيل المثال، أوضح ذلك مبحوث رقم (9)، من خلال الاقتباس التالي:

ما قبل التطبيع لم أكن ألتفت الى هذه الأمور، وانعكاسها على علاقتي باللعب، ولكن إن العاطفة تغلب دائماً، عندما أشاهد السفير الاماراتي في "تل أبيب" يحتفل، وأشاهد زيارات مسؤولين "إسرائيليين" لبلدان عربية وافتتاح مصانع للطائرات "الإسرائيلية" في المغرب فإنني أعكس ذلك على اللعب، وأنا مجبر على ذلك لان مشاعري ودافعي الوطني لا يسمح لي بالسكوت. انا اتابع الشأن السياسي ليس الفلسطيني فحسب بل المنطقة العربية، وهذا ما يجعلني على احتكاك دائم مع لاعبين من بلدان مختلفة اثناء لعبة ببجي.

أشار بعض المبحوثين أن المشاعر السلبية التي قد تتولد في الحياة الواقعية، هي نفسها تبقى حتى في الفضاء الاقتراضي، فالعدو في الواقع هو نفسه العدو الافتراضي، وإن إختلفت الأماكن، وهذا ما شرحه مبحوث رقم (13)، من خلال الاقتباس الآتي:

> ويبقى طبعا ودائما أن العدو الكلاسيكي الحقيقي في الميدان هو عدوك في اللعبة، وأحيانا تشعر أنك تريد ان تنتقم سياسياً مما يجري معك من خلال اللعبة، فقتل فريق "إسرائيلي" أو لاعب "إسرائيلي" يعطيك شعوراً بالتفوق تفتقده في الواقع، ما يدخل السعادة الى قلبك كمان أنك تتعامل مع من يتحالف مع الفرق "الإسرائيلية" بنفس التوجه الطبيعي حيال الشعور مع من يتعاون مع "إسرائيل" ضد شعبه، وقضيته من الفلسطينيين.

عزز رأي مبحوث رقم (13)، رأي مبحوثة رقم (21) من قطر، والتي بينت أن "التبني القطري للمقاومة الفلسطينية،" والمشاعر الإيجابية التي تجمع القطريين والفلسطينيين من خلال "رفضهم للتطبيع" يعزز علاقات اللاعبين في غرف الألعاب الالكترونية، حيث أوضحت:

> قطر التي رعت مونديال كأس العالم أثبتت للجميع أنها تقف مع فلسطين وكذلك الشعوب العربية التي كانت تحمل العلم الفلسطيني وكيف تعاملت مع الصحفيين الإسرائيليين وهذا دليل على أن قطر تقف في وجه المطبعين. في غرف الألعاب الالكترونية هناك زيادة في رابط العلاقة الإيجابية بين القطريين والفلسطينيين عقب كأس العالم... ولم يحدث ان شتم فلسطيني قطري أو العكس بل العلاقة قائمة على محبة وود كبير لان قطر تدعم المقاومة الفلسطينية في غزة وتقف مع الفلسطينيين في كافة القضايا.

أيضا بينت نتائج المقابلات المعمقة أن المسائل السياسة في الدول العربية نفسها تؤثر على مشاعر اللاعبين ببعضهم البعض، فالأمر ليس مقتصراً على قضية التطبيع، وهو ما أكده مبحوث رقم (25) من سوريا: "لا شك أن مشاعر اللاعب في الحياة الشخصية تنعكس على لعبة ببجي فنحن لاعبين في النهاية لنا مواقف تنعكس على علاقتنا مع بعض الدول التي أرادت تخريب سوريا بكل تأكيد." وهو الأمر ذاته الذي أكده مبحوث رقم (26) من الجزائر:

هناك عنصرية انعكست في اللعب في لعبة ببجي، وأكثر هذه الحساسية تحدث بين اللاعبين في الجزائر والمغرب. أنا لا أخفي مشاعري كلاعب عقب تطبيع المغرب، ولكن أنا شخصيا بت لا أحبذ اللعب مع لاعبين من المغرب رغم الخلافات حول الصحراء الغربية، لكنها زادت من مشاعرنا الحادة تجاه المغرب على كل المستويات بعد تطبيع المغرب مع الكيان الصهيوني.

ووفقاً لما سبق يمكن القول أشار بأن المشاعر السلبية التي قد تتولد في الحياة الواقعية، هي نفسها تبقى حتى في الفضاء الافتراضي، وهذه المشاعر السلبية لم تقتصر على الفلسطينيين أنفسهم كونهم المتأثر الأكبر من عملية التطبيع، بل تظهر أحياناً في تعاملات الأخرين من الدول المطبعة مع اللاعبين الفلسطينيين، والأمر ليس مقتصراً فقط على قضية التطبيع، بل أن المسائل السياسية في الدول العربية نفسها تؤثر على مشاعر اللاعبين ببعضهم البعض.

الفصل الخامس

مناقشة النتائج

بينت نتائج المقابلات مع اللاعبين الفلسطينيين في غرف ألعاب الببجي أن هناك أثر سلبي على علاقات اللاعبين الفلسطينيين مع اللاعبين الذين ينتمون إلى الدول المطبعة، حتى وصل الأمر بأن يختار اللاعب زميله وفقاً للجنسية، وقد بين بعض المبحوثين وجود مشاعر سلبية اتجاه الفلسطينيين من قبل لاعبين ينتمون إلى دول طبعت علاقاتها مع دولة الاحتلال. تتوافق هذه النتيجة مع نتائج دراسة (Latner et al., 2007) التي ربطت بين استخدام ألعاب الفيديو بردود الفعل السلبية اتجاه الفتيات والفتيان الذين يعانون من السمنة المفرطة، حيث أشارت نتائج الدراسة إلى أن الأولاد والبنات على السواء قد يتلقون رسائل الوصم بالسمنة من لاعبي ألعاب الفيديو. وبالرغم من اختلاف السياق في كلتا الدراستين فإنه في سياق هذه الدراسة أشارت النتائج أن اللاعبين في لعبة الببجي يتبادلون رسائل الوصم وفقاً للتوجه السياسي لبلدهم، حيث بينت النتائج أن اليمنيين على سبيل المثال يشيرون إلى اللاعبين السعوديين والإماراتيين بصفات سلبية مثل "كلاب إسرائيل في المنطقة،" وكذلك تعرض الفلسطينيين أيضاً إلى تنمر من بعض اللاعبين الذين ينتمون إلى منطلقات فكرية لا تتوافق مع توجهات السلطة الوطنية الفلسطينية أو حتى مع المقاومة الفلسطينية، وهو الأمر نفسه الذي يتعرض له اللاعبين المصريين أحياناً بسبب السياسة الداخلية للجمهور العربية المصرية وإقصاء جماعة الأخوان المسلمين. وبعليه تشير نتائج الدراسة أنه من الصعب الفصل بين مواقف الدول السياسية، وعلاقة مواطنيها مع الأخرين في غرف الألعاب الالكترونية.

بينت نتائج المقابلات المعمقة مع المبحوثين أن اللاعبين الفلسطينيين يرفضون اللعب مع لاعبين من دولة الاحتلال الإسرائيلي بالمطلق، وذلك بسبب طبيعة الصراع على أرض الواقع. إن واقع الصراع لم يقتصر على مشاعر الفلسطينيين فقط، بل أن اللاعبين من دولة الاحتلال أيضاً يظهرون

مشاعر الكره والضغينة ضد الفلسطينيين، وأن أعمال القتل والتدمير التي يمارسونها على أرض الواقع، تنسحب أيضاً على الفضاء الرقمي في غرف الألعاب الرقمية. وهذا بالتالي أيضاً أدى إلى شعور اللاعبين الفلسطينيين بالقوة والسيطرة عندما يقومون بالقضاء على لاعبين من دولة الاحتلال الإسرائيلي في محاولة منهم لعكس الواقع الممارس ضدهم على أرض الواقع، وهذا بالتالي يتوافق مع ما جاءت به دراسة Henthorne (2003) والتي بينت أن اليوتوبيا (المثالية) السيبرانية تمنح اللاعبين الوهم بأنهم هم من يضعون القواعد، وهذا يؤهل الألعاب الالكترونية إلى تقديم رؤى طوباوية (مثالية) إيجابية للمستقبل بطريقة مقنعة، وبالتالي تعزيز تأثيرها الأيديولوجي.

وبينت النتائج أيضاً أن لاعبي الببجي من بعض الدول العربية، يعتبرون الانتصار على لاعبين من دولة الاحتلال بمثابة عمل وطني. وهذا يتمشى مع دراسة 12:23 م في أن معاني ألعاب الفيديو مفتوحة للمنافسة وإعادة التكوين، ما يجعل الألعاب مكاناً للصراع في حد ذاتها، حيث تمنح ألعاب الفيديو نظرة ثاقبة لأهداف الـلاعبين وتصوراتهم الذاتية.

إن هذه العلاقة المتوترة في غرف الألعاب الإلكترونية ليست مقتصرة على مشاعر الفلسطينيين فقط وطبيعة تحالفاتهم، بل هي أيضاً تظهر في مشاعر الآخرين اتجاه اللاعبين الفلسطينيين، وعلى الرغم من ذلك أشار العديد من المبحوثين أنهم كونوا صداقات عميقة مع بعضهم البعض بغض النظر عن السياسة الخارجية لبلدانهم، وهذا بالتالي يتوافق مع نتائج دراسة رمضان (2019) التي بينت أن هناك علاقات اجتماعية تشكلت بين لاعبي "الببجي" وتطورت لتتحول من علاقات عبر المجال الافتراضي إلى علاقة في الحياة الواقعية، حيث كانت لعبة ببجي أو غيرها من الألعاب الإلكترونية وسيلة أسهمت في تشكيل علاقات ذات طابع اجتماعي، تتسم بخصائص تقترب بشدة من خصائص العلاقات الواقعية؛ مثل: التعاون والتنافس والصراع. وهذا أيضاً ما أظهرته الدراسة الحالية والتي بينت في نتائجها وجود تعاون بين اللاعبين الفلسطينيين والمتعاطفين معهم من دول صديقة.

وتنعكس حالة الصراع من خلال تأكيد بعض المبحوثين العرب أن موقفهم من اللعب مع لاعبين من دولة الاحتلال هو أمر مبدئي، حتى لو كلفهم عدم اللعب خسارة بطولات عالمية، وهذا يؤكد أنه على الرغم من موجة التطبيع الرسمية إلا أن الغالبية العظمى من الشعوب العربية ما زالت ترفض فكرة التطبيع، وهو ما أشارت إليه ايضاً دراسة (Hitman & Zwilling, 2022) التي هدفت إلى معرفة توجهات الجماهير العربية نحو التطبيع مع دولة الاحتلال في ظل التقارب الرسمي بين بعض الدول العربية ودولة الاحتلال، حيث بينت دراستهما أن هناك فقط 25% من مستخدمي وسائل التواصل الاجتماعي وغالبيتهم من قطر والسعودية يدعمون عملية التطبيع مع دولة الاحتلال.

وحيث أن اتفاقيات التطبيع أثارت نقاشات واسعة بين الجماهير العربية التي اعتبرت لعقود عديدة دولة الاحتلال دولةً عدوة، والتزمت رفض كل أشكال التطبيع معها، قبل التوصل إلى حل شامل وعادل للقضية الفلسطينية (المركز العربي للأبحاث ودراسة السياسات، 2020)، فقد بينت الدراسة الحالية امتداد هذا النقاش إلى غرف الألعاب الالكترونية، على الرغم من أنها تعتبر مكاناً للتسلية والترويح عن النفس. وعلى الرغم من إشارة فرج (2022) إلى أن مواقع التواصل الاجتماعي هي الساحة الرئيسية التي احتدمت فيها النقاشات بين مؤيد ومعارض، إلا أن الدراسة الحالية تؤكد أن هذه النقاشات سادت غرف الألعاب الالكترونية أيضاً، ولم تقل ضراوة عن النقاشات التي سادت مواقع التواصل الاجتماعي، بل أكثر من ذلك، حيث بينت نتائج الدراسة أن هناك تأثيرات سلبية للسياسة الخارجية للدول العربية على طبيعة التحالفات في لعبة الببجي، فما يحدث على أرض الواقع من تجاذبات سياسية ينسحب أيضاً على الألعاب في الفضاء الافتراضي.

إن النقاشات التي سادت عبر لعبة الببجي فيما يتعلق بقضية التطبيع وغيرها من القضايا الجدلية ودون وجودة سلطة تقيد هذه النقاشات، تتماشى مع رؤية هابرماس في نظرية المجال العام، والتي افترضت أن العمل الديمقراطي التواصلي يجب أن يكون في إطار خطاب نقدى خالي من

الالزامات والقيود السلطوية، وأن الفعل الاتصالي هو المبدأ الرئيسي في المجال العام، وأن المشاكل والنزاعات كلها يمكن حلها عبر النقاش المفتوح (Holub, 2013). وبالتالي يمكن القول بأن الألعاب الالكترونية المفتوحة وتفاعل اللاعبين مع ميزاتها الاتصالية تندرج تحت ما يعرف باسم المجال العام الافتراضي، والذي عرفه 12:23 م بأنه مجال مترامي الأطراف، تتم فيه عملية تفاعلية بين المستخدمين من خلال استخدام وسائل الإعلام الجديدة، من خلال نوعين من التفاعل؛ الأول يتم من خلال تفاعل المستخدمين مع منصات الإعلام الجديدة عبر العملية التواصُلية، والثاني، يكون من خلال تفاعل المستخدمين مع بعضهم البعض، من خلال محادثات بين شخصين أو أكثر.

وبالرغم من اقتراح Dahlberg (2014) لعدد من المعايير لتشكل المجال العام الافتراضي، ومنها الاستقلال عن الدولة والمصالح الاقتصادية، أي أن الخطاب المقدم عبر المجال العام يجب أن يتبنى اهتمامات المواطنين ومشكلاتهم كبديل لما تُقدمه السلطة الإدارية، لم يستطع بعض اللاعبين في الببجي الفصل بين اهتمامات المواطنين ومشكلاتهم الحقيقية، وبين خطاب السياسة الخارجية لدولهم. وفيما يخص مفهوم تبادل النقد على أسس منطقية عقلية، بحيث يتم المشاركة فى الخطاب بُناءً على النقد العقلاني المبرر بأدلة اقناعية، لم يكن هذا الأمر سائداً في غرف العاب الببجي، حيث كانت الردود من خلال الصدام المباشر في الغالب.

توفر في بعض الأحيان غرف ألعاب الببجي قدراً من المساواة الاستطرادية والإدراج، حيث أشار Dahlberg (2014) إلى أن الإدراج في المحادثات عبر الإنترنت مرتبط بالتباينات الاجتماعية والاختلافات الثقافية خارج الإنترنت، فعلى الرغم من هذا الاختلاف، إلا أن الأفراد متساوون من حيث فرص التفاعل، لأن الفيصل في المجتمع الافتراضي هو قوة افتراضية وليست قوة الواقعية، حيث يكون لكل شخص فرص متكافئة فى التعبير عن اتجاهاته ورغباته أياً كانت.

الخاتمة

هدفت هذه الدراسة إلى معرفة بشكل أساسي إلى معرفة انعكاسات توجهات السياسات الخارجية للدول العربية إزاء القضايا السياسية على علاقات الجماهير العربية مع بعضها البعض في غرف الألعاب الالكترونية، من خلال دراسة لعبة الببجي كدراسة حالة، وقضية تطبيع بعض الدول العربية مع دولة الاحتلال الإسرائيلي كدراسة حالة. ولتحقيق هذا الهدف فقد اعتمدت هذه الدراسة الاستكشافية على المقابلات المعمقة مع عينة متاحة من لاعبي الببجي الفلسطينيين والعرب، وعددهم 30 مبحوثاً، وكذلك أداة الملاحظة الشخصية، بينت النتائج أن هناك أثر سلبي على علاقات اللاعبين الفلسطينيين مع اللاعبين الذين ينتمون إلى الدول المطبعة، حتى وصل الأمر بأن يختار اللاعب زميله وفقاً للجنسية، وقد بين بعض المبحوثين وجود مشاعر سلبية اتجاه الفلسطينيين من قبل لاعبين ينتمون إلى دول طبعت علاقاتها مع دولة الاحتلال.

وأما نتائج الملاحظة الشخصية، فقد أظهرت جلياً انعكاس السياسة وحتى الخلافات التاريخية تتجلى من خلال هذه اللعبة بين أوساط اللاعبين، على سبيل المثال الكثير من اللاعبين الأتراك يصفون العرب بالخيانة في إشارة لتحميلهم المسؤولية عن إنهيار الدولة العثمانية، ولهذا نجد أن هناك علاقة متوترة بين العرب والأتراك داخل اللعبة بصورة مستمرة.

إضافة الى ذلك يمكن تسجيل تداعيات الأزمة الروسية الأوكرانية على سلوك اللاعبين العرب من خلال اصطفافات مع أوكرانيا بوضع علم أوكرانيا لتحديد هوية اللاعب، وبنسبة أعلى عند اللاعبين السوريين المعارضين للنظام واللاجئين منهم في أوروبا تعبيراً عن كرههم للنظام الروسي لتدخله في سوريا عسكرياً، ناهيك عن علاقة السوريين بالإيرانيين أثناء اللعب من خلال قتلهم وتعمد اهانتهم اثناء اللعب بطريقة القتل.

التحالف الذي نراه واضحا هو أن عدد لا بأسه من اللاعبين الأكراد يضعون علم دولة الاحتلال الإسرائيلي، وعندما نسألهم لماذا تضعون هذا العلم يجيبون بأنهم يحبون "إسرائيل" القوية في الشرق الأوسط نكاية بالعرب، والعديد من التحالفات تتم بين لاعبين أكراد ولاعبين من دولة الاحتلال. ونلاحظ أيضاً أن اللاعب الكردي شديد العداء لتركيا من خلال الشتائم التي توجه للرئيس التركي رجب طيب أوردغان خلال حديث عند صعود اللاعبين الى الطائرة، بعضهم يتقن كلمات الشتائم باللغة التركية يوجهونها للاعبين الأتراك.

والحال ينطبق على بعض الفلسطينيين الذين يعتبرون تركيا تتماشى مع سياسة دولة الاحتلال الاسرائيلي في مواقفها من خلال إدانة العملية التفجيرية التي وقعت في القدس قبل فترة زمنية، وإدانة الرئيس التركي لها، وهذا انعكس على عدد من اللاعبين الفلسطينيين الذين يوجهون الانتقادات لتركيا باللغة العربية والانجليزية على الفضاء العام في اللعبة.

ولاحظ الباحث أيضاً التنمر المتبادل والخلاف بين لاعبين فلسطينيين ولبنانين حيث قضية اللاجئين الفلسطينيين في لبنان، وأوضاعهم الإنسانية الصعبة، وعدم السماح لهم بالعمل هناك، حيث باتت تشكل هذه القضية نقاشات حادة بين اللاعبين والتصريحات العنصرية التي صدرت عن بعض المسؤولين اللبنانيين، لهذا وجدنا نقاشات وتنمر من الفلسطينيين واللبنانيين تنتقدهم كعرب في اكرام الضيف، وكذلك التنمر عندما وقعت أزمة النفايات في لبنان وجدنا نقاشات تقول للاعب اللبناني "قبل ما تحكي اذهب واجمع القمامة فقد وصلت رائحتها الى فلسطين."

أما حالات العنصرية والتنمر من قبل غالبية اللاعبين العرب فهي تتمثل في نعت السوريين باللاجئين المشردين الذي باعوا أوطانهم وحاولوا الانقلاب على النظام، ولجأوا للأردن ولبنان ودول أوروبية، فنستمع لعبارات التمني "أن يقطع بشار الأسد رؤوسهم ويزيد من بطشه تجاههم." إضافة الى استهزاء اللاعبين الفلسطينيين والاردنيين من اللاعبين العراقيين واستخدام عبارات الشماتة "بأين

وصلت بلادهم بعدما جلبوا الاحتلال الأمريكي لبلادهم وتآمروا على قتل صدام حسين الرئيس العراقي السابق."

ويصل الحال في لعبة ببجي إلى الحديث عن الثورات العربية، وما حدث في مصر والاستهزاء بشخص الرئيس المصري عبد الفتاح السيسي، بوصفه بالدكتاتوري مستخدمين كلمة (بلحة) لمناداة اللاعب المصري أو كلمة (طعمية). وكذلك حال اللاعبين الليبيين باتهامهم من قبل اللاعبين العرب بأنهم قتلوا رئيسهم معمر القذافي ودمروا بلادهم بأيديهم، وصولا الى الاستهزاء بأوضاع الاعبين السودانيين الذي يعانون الفقر والجوع ويلعبون لعبة ببجي.

أكثر العلاقات التي توصف بالمميزة بين اللاعبين هو علاقة الفلسطيني والجزائري التي لم تتأثر بأي شكل من الأشكال بأي أحداث سياسية، حيث أن أكثر التحالفات تتم بين الطرفين، بل أن الثناء والشكر والود قائم بصورة ملحوظة أثناء اللعب حتى يصل الحال الى اعتذار الفلسطيني للجزائري، والعكس صحيح، عندنا يقتل آحدها الآخر أثناء اللعبة.

على الصعيد الفلسطيني نجد أن علاقة اللاعبين من القدس والضفة مع فلسطينيي داخل الخط الأخضر متوترة بعض الشيء حتى وصلت الأمور الى ما هو أبعد من الشتائم الى التهديد بالقتل من خلال طلب بعد اللاعبين من أراضي الخط الأخضر اسم اللاعب الحقيقي.

أما علاقة فلسطينيي الضفة وقطاع غزة وبفعل الإنقسام بين فتح وحماس يتجسد في اللعبة أيضاً، فبعض اللاعبين تقع بينهم مشاحنات وملاسنات أثناء اللعب من خلال "أنهم يستحقون ما تقوم به حماس تجاههم،" وكذلك الحال بالنسبة للاعب الغزي الذي يصف لاعبي الضفة أنهم "يخدمون في المستوطنات، وأنهم يبنون دولة الاحتلال التي تقتل أبناء شعبهم،" إضافة الى الانتقادات اللاذعة التي توجه للرئيس الفلسطيني محمود عباس، وللسلطة الفلسطينية، ولما يسمى بالتنسيق الأمني بين السلطة ودولة الاحتلال. ولا تقف الأمور عند هذا الحد بل أصبح اللاعبون الفلسطينيون يتعاملون جغرافياً

مع بعضهم من خلال تقسيمات "إبن الشمال، وإبن الجنوب، وإبن القدس، وإبن رام الله، وإبن غزة،" وما يتبعها من عنصرية نشهدها بشكل ملحوظ بقبول اللاعب من عدمه ضمن الفريق.

باعتقادي الشخصي أن لعبة ببجي هي لعبة حرب وقتل تتجذر في السياسة بشكل لافت بين اللاعبين وتستغل دولة الاحتلال هذه اللعبة لبناء علاقات، وتحسين صورتهم أمام اللاعبين العرب، لكن يقابلون بالرفض في غالبية الأحيان وينجحون في أحيان أخرى، بقولهم وادعائهم انهم من اليسار ويرفضون فكرة الاحتلال، لكنهم يبثون أفكاراً مسمومة بين اللاعبين العرب قد تصل حد الحصول على معلومات لجوانب استخباراتية. هذه اللعبة وغيرها من الألعاب الالكترونية التفاعلية لها أضرار كبيرة لسمتها في تخريب علاقة الشعوب وبث خطاب الكراهية والعنف بين صفوف العرب على وجه التحديد.

الاستنتاجات

- إن السياسة الخارجية لأي دولة قد تؤثر على علاقة اللاعبين في غرف الألعاب الإلكترونية، وهذا الأمر ليس مرتبطاً فقط بالقضية الفلسطينية، وإنما ينسحب أيضاً على علاقات الدول العربية مع بعضها البعض بشكل عام نتيجة للسياسة الداخلية أو الخارجية للدولة التي ينتمي إليها اللاعب.
- أن طبيعة المشاعر التي يكنها اللاعبون في غرف الألعاب الالكترونية لبعضهم البعض تتغير بتغيرات السياسة الخارجية لبلدهم الأم، وعلى طبيعة التحالفات في الألعاب القتالية.
- إن مفهوم المجال العام الافتراضي لا يقتصر فقط على شبكات التواصل الاجتماعي كما اشارت اليه بعض الدراسات، وإنما هذا المفهوم ممكن ان ينسحب على غرف الألعاب الالكترونية المفتوحة.

- تصنع الألعاب الإلكترونية تواصلاً إنسانياً عالمياً لم يسبق له مثيل، ويرى الباحث أن هذه الألعاب تفوقت على مواقع التواصل الاجتماعي، اذ تشير منصة فاينانس أونلاين (FinancesOnline) الى ان عدد اللاعبين عام 2022 ارتفع الى مليارين و95 مليون لاعب في ألعاب الفيديو، وأن هذا العدد مرشح للارتفاع الى 3.07 مليارات في عام 2023 بنسبة نمو سنوي مركب تبلغ 5.6% (Financesonline, 2022).

التوصيات

- استطلعت الدراسة الحالية آراء عينة متاحة مكونة من 30 مبحوثاً، وبالتالي يمكن للدراسات المستقبلية توسيع عينة الدراسة من خلال أداة الاستبانة، ومقارنة النتائج مع نتائج الدراسة الحالية.
- الألعاب الالكترونية، وعلى الرغم من إشارة بعض الدراسات أنها محملة أيدلوجياً من قبل مصمميها، إلا أنها وجدت للتسلية والترويح عن النفس، وبالتالي يتوجب على لاعبي هذه الألعاب الفصل بين بين توجهات السياسة الخارجية للبلد التي ينتمون إليها، والحكم على الآخرين.
- ينبغي على صناع القرار في الوطن العربي القيام بحملات توعية لتعميق الصلات والروابط بين الدول العربية، وتعزيز قيم الأخوة والصداقة والمحبة بين الشعوب العربية.
- ينبغي على صناع القرار الفلسطينيين إجراء تدريبات مختصة للمواطنين الفلسطينيين حول دبلوماسية المواطن، بحيث أن كل مستخدم فلسطيني للإنترنت هو سفير لبلده، حيث يرى العالم الخارجي صورة فلسطين من خلالهم سلوكاهم سواءً في الألعاب الالكترونية بشكل خاص، والفضاء الالكتروني بشكل عام.

- التواصل ما بين وزارة الخارجية الفلسطينية واتحاد الالعب الالكترونية الفلسطيني لوضع خطة دبلوماسية رقمية مواجهة التطبيع داخل غرف الالعاب الالكترونية

المراجع

المراجع العربية

1. إسماعيل، سهى يونس؛ وزيباري طاهر حسو. (2022). نظرية المجال العام عند هابرماس – دراسة تحليلية. لارك، 4(47)، 461–429.

2. آر تي. (2021، آذار 31). توقيع "اتفاق مائي" بين البحرين وإسرائيل. تم الاسترجاع من https://ar.rt.com/q300

3. الأناضول. (2022، أيلول 30). المغرب وإسرائيل.. التعاون العسكري ثمرة عامين من التطبيع (إطار). تم الاسترجاع من https://www.aa.com.tr/ar/إسرائيل/المغرب-وإسرائيل-التعاون-العسكري-ثمرة-عامين-من-التطبيع-إطار/2698940

4. بي بي سي (2022، شباط 3). كيف يرى المواطن العربي خطوات التطبيع مع إسرائيل؟ تم الاسترجاع من https://www.bbc.com/arabic/interactivity-60252048

5. بوطاهري، جمال. (2022). الفضاء العام – سيرورة تشكل المفهوم. مجلة جيل العلوم الإنسانية والاجتماعية، 7(67)، 19–34.

6. بن عمروش، فريدة؛ ولمشونشي، مبروك. (2020). الإعلام الجديد والمجال العام الافتراضي: دراسة في المفهوم والأطر النظرية، مجلة الأستاذ الباحث للدارسات القانونية والسياسية، 4(2)، 516–593.

7. الجبور، رامي عبد الحميد؛ الكريميين، أيمن أحمد؛ و المجالي، ماجدة عبد العزيز. (2020). العلاقة بين لعبة البوبجي والميل إلى العنف لدى الأبناء من وجهة نظر الآباء والأمهات في المجتمع الأردني: دراسة مسحية على عينة من أهالي إقليم الشمال. دراسات العلوم الإنسانية والاجتماعية، 47(1)، 868-884.

8. حمدي، محمد الفاتح. (2017). منهجية البحث في علوم الاعلام والاتصال. عمان. الاردن: دار اسامة للنشر والتوزيع.

9. خلف الله، بهاء الدين. (2021). تداعيات التطبيع العربي الإسرائيلي على القضية الفلسطينية في ظل الانقسام السياسي الفلسطيني. مجلة ابن خلدون للدراسات والأبحاث، 1(1)، 202-235.

10. رزقي، خليفي؛ وهجيرة، شيقارة. (2017). منهجية تحديد نوع وحجم العينة في البحوث العلمية. مجلة معارف، 12(23)، 280-294.

11. رمضان، نورا طلعت إسماعيل. (2019). العلاقات الاجتماعية لمستخدمي الألعاب الإلكترونية عبر الإنترنت. المجلة العربية للنشر العلمي AJSP، 2019(14)، 446-498.

12. الزويني، ابتسام؛ والموسوي، رائدة (2018). مناهج البحث التربوي. عمان، الاردن : الدار المنهجية للنشر والتوزيع.

13. الشيخي، بسمة صالح سعيد؛ والزوي، إيمان موسى فرج. (2022). الألعاب الإلكترونية وأثرها على العلاقات الأسرية – لعبة البُبجي نموذجاً. مجلة العلوم الإنسانية والطبيعية، 7(3)، 253-275.

14. عربي21. (2021، نيسان 6). مجلس الوزراء السوداني يلغي مقاطعة الاحتلال الإسرائيلي. تم الاسترجاع من https://arb.im/1349577

15. علالي، هناء؛ وكيحل، مصطفى. (2017). الفضاء العمومي ودوره في تفعيل الفكر التواصلي عند هابرماس. مجلة التواصل، 23(2)، 187-199.

16. الصوالحة، علي سليمان؛ العويمر، يسرى راشد؛ العليمات، علي مصطفى. (2017). علاقة الألعاب الإلكترونية العنيفة بالسلوك العدواني والسلوك الاجتماعي لدى أطفال الروضة. مجلة جامعة القدس المفتوحة للأبحاث والدراسات التربوية والنفسية، 4(16)، 178-196.

17. المحمداوي، علي عبود. (2011). الإشكالية السياسية للحداثة من فلسفة الذات إلى فلسفة التواصل: هابرماس أنموذجا. الجزائر: دار الأمان.

18. المنشاوي، محمد. (2022، تموز 6). التطبيع الخليجي الإسرائيلي.. العلاقات العسكرية مدخلا. تم الاسترجاع من

https://www.aljazeera.net/opinions/2022/7/6/التطبيع-الخليجي-الإسرائيلي-العلاقات

19. فرج، شريف. (2022). مدركات واتجاهات النُخب المصرية على تويتر نحو قضية التطبيع العربى الإسرائيلي: دراسة تحليلية للتغريدات وتفاعل القراء معها. المجلة العربية لبحوث الاعلام والاتصال، 2022(38)، 166-201.

20. المركز العربي للأبحاث ودراسة السياسات. (2020، حزيران 21). التطبيع العربي مع إسرائيل: مظاهره، ودوافعه. تم الاسترجاع من

https://www.dohainstitute.org/ar/PoliticalStudies/Pages/Arab-Normalization-with-Israel.aspx

21. الميادين. (2022، شباط 3). "إسرائيل" والبحرين توقعان على اتفاق تعاونٍ أمني. تم الاسترجاع من https://mdn.tv/6W5I

22. الميادين. (2020، كانون الأول 23). المغرب يوقّع اتفاق التطبيع مع "إسرائيل" برعاية أميركية في الرباط. تم الاسترجاع من https://mdn.tv/63ef

23. وكالة وطن للأنباء. (2020، أيلول 11). البحرين تسقط في وحل التطبيع. تم الاسترجاع من https://www.wattan.net/ar/news/319394.html

24. وزارة الاقتصاد الامارتية. (2022، أيار 31). الإمارات وإسرائيل توقعان اتفاقية شراكة اقتصادية شاملة لتحفيز التجارة البينية وصولاً إلى 10 مليارات دولار سنوياً خلال 5 أعوام. تم الاسترجاع من

https://www.moec.gov.ae/-/الإمارات-وإسرائيل-توقعان-اتفاقية-شراكة-اقتصادي

المراجع الأجنبية

25. Britannica. (2023, January 8). Foreign policy. https://www.britannica.com/biography/Charles-Emmanuel-I

26. Chambers, S. (2021). Truth, deliberative democracy, and the virtues of accuracy: is fake news destroying the public sphere? Political Studies, 69(1), 147-163.

27. Dahlberg, L. (2014). The Habermasian public sphere and exclusion: An engagement with poststructuralist-influenced critics. Communication Theory, 24(1), 21-41.

28. Dahlgren, P. (2005). The Internet, public spheres, and political communication: Dispersion and deliberation. Political communication, 22(2), 147-162.

29. Dorantes-Argandar, G. (2021). Playing violent videogames is unrelated to antisocial behavior in Mexican children. Entertainment Computing, 39(August 2021), 100439. https://doi.org/https://doi.org/10.1016/j.entcom.2021.100439

30. Financesonline. (2022). Number of Gamers Worldwide 2022/2023: Demographics, Statistics, and Predictions. https://financesonline.com/number-of-gamers-worldwide/

31. Gabbiadini, A., & Greitemeyer, T. (2017). Uncovering the association between strategy video games and self-regulation: A correlational

study. Personality and Individual Differences, 104(January 2017), 129-136. https://doi.org/https://doi.org/10.1016/j.paid.2016.07.041

32. Hennink, M., Hutter, I., & Bailey, A. (2020). Qualitative research methods (2nd., Ed.). Sage.

33. Henthorne, T. (2003). Cyber-utopias: The politics and ideology of computer games. Studies in Popular Culture, 25(3), 63-76.

34. Hitman, G., & Zwilling, M. (2022). Normalization with Israel: An analysis of social networks discourse within Gulf states. Ethnopolitics, 21(4), 423-449.

35. Hoffman, J. (2021). The Return of Great-Power Competition to the Middle East: A Two-Level Game. Middle East Policy, 28(1), 87-104.

36. Holub, R. C. (2013). Jurgen Habermas: Critic in the public sphere. Routledge.

37. Jimada, U. (2019). Social media in the public sphere of accountability in Nigeria. Global Media Journal, 17(32), 1-9.

38. Karataş, İ., & Uslu, N. (2022). The Abraham Accords: Can Interculturalism Solve Grave Conflicts of the Middle East? Journal of Ecumenical Studies, 57(2), 297-315.

39. Kopf, S. (2022). Participation and deliberative discourse on social media–Wikipedia talk pages as transnational public spheres? Critical Discourse Studies, 19(2), 196-211.

40. Latner, J. D., Rosewall, J. K., & Simmonds, M. B. (2007). Childhood obesity stigma: association with television, videogame, and magazine exposure. Body image, 4(2), 147-155.

41. Lukacs, Y. (1997). Israel, Jordan, and the peace process. Syracuse University Press.

42. Mantello, P. (2012). Playing discreet war in the US: Negotiating subjecthood and sovereignty through Special Forces video games. Media, War & Conflict, 5(3), 269-283.

43. Overland, I. (2018). Introduction: Civil society, public debate and natural resource management. In I. Overland (Ed.), Public brainpower: Civil society and natural resource management (pp. 1-22). Palgrave Macmillan.

44. Quwaider, M., Alabed, A., & Duwairi, R. (2019). The Impact of Video Games on the Players Behaviors: A Survey. Procedia Computer Science, 151(2019), 575-582. https://doi.org/https://doi.org/10.1016/j.procs.2019.04.077

45. Riley, S., & Chamberlain, K. (2022). Designing Qualitative Research in Psychology. In U. Flick (Ed.), The SAGE Handbook of Qualitative Research Design (pp. 1113-1128). SAGE.

46. Robinson, N. (2012). Videogames, persuasion and the War on Terror: Escaping or embedding the military—entertainment complex? Political Studies, 60(3), 504-522.

47. Rodriguez, N. M., Ryave, A., & Ryave, A. L. (2002). Systematic self-observation: A method for researching the hidden and elusive features of everyday social life (Vol. 49). Sage.

48. Rosas, O. V., & Serrano-Puche, J. (2018). News media and the emotional public sphere—Introduction. International Journal of Communication, 12(2018), 2031–2039.

49. Schulzke, M. (2013). The virtual War on Terror: Counterterrorism narratives in video games. New Political Science, 35(4), 586-603.

50. Schulzke, M. (2017). Military videogames and the future of ideological warfare. The British Journal of Politics and International Relations, 19(3), 609-626. https://doi.org/10.1177/1369148117704173

51. Stamenković, D., Jaćević, M., & Wildfeuer, J. (2017). The persuasive aims of Metal Gear Solid: A discourse theoretical approach to the study of argumentation in video games. Discourse, Context & Media, 15(March 2017), 11-23.

52. Swedberg, R. (2020). Exploratory Research. In C. Elman, J. Mahoney, & J. Gerring (Eds.), The Production of Knowledge: Enhancing Progress in Social Science (pp. 17-41). Cambridge University Press. https://doi.org/DOI: 10.1017/9781108762519.002

53. Trump, D. J. (2020, September, 11). Another HISTORIC breakthrough today! . https://twitter.com/realDonaldTrump/status/1304464923469193217?

54. UN. (2016, December 23). Israel's Settlements Have No Legal Validity, Constitute Flagrant Violation of International Law, Security Council Reaffirms. https://press.un.org/en/2016/sc12657.doc.htm

55. Winter, O. (2022). Peace in the Name of Allah: Islamic Discourses on Treaties with Israel (Vol. 3). Walter de Gruyter GmbH & Co KG.

56. Yao, M., Zhou, Y., Li, J., & Gao, X. (2019). Violent video games exposure and aggression: The role of moral disengagement, anger, hostility, and disinhibition. Aggressive behavior, 45(6), 662-670.

57. Zahoor, M., & Sadiq, N. (2021). Digital public sphere and Palestine-Israel conflict: A conceptual analysis of news coverage. Liberal Arts and Social Sciences International Journal (LASSIJ), 5(1), 168-181.

الملاحق

ملحق رقم (1): قائمة المبحوثين

	رقم المبحوث كما تم الإشارة اليه في النتائج	اسم المستخدم	الجنسية
.1	مبحوث رقم (1)	لوفي	فلسطين – غزة
.2	مبحوث رقم (2)	970 LAMA	فلسطين– جنين
.3	مبحوث رقم (3)	أدم Adam	فلسطيني مغترب في الولايات المتحدة الأمريكية
.4	مبحوث رقم (4)	abokhahed	فلسطين
.5	مبحوث رقم (5)	loui لؤي	فلسطين
.6	مبحوث رقم (6)	لاعب فلسطيني 0707 ps	فلسطين
.7	مبحوث رقم (7)	not–dongoy	فلسطين – القدس
.8	مبحوث رقم (8)	aldon–flank	فلسطين
.9	مبحوث رقم (9)	انس NOT–DAMAR	فلسطين
.10	مبحوث رقم (10)	zahi	فلسطين
.11	مبحوث رقم (11)	kosfi	فلسطين
.12	مبحوث رقم (12)	ameenkh	فلسطين
.13	مبحوث رقم (13)	ads3	فلسطين
.14	مبحوث رقم (14)	RORO	لبنان
.15	مبحوث رقم (15)	النشمي ٩٣	الأردن

.16	مبحوث رقم (16)	مجالي	الأردن
.17	مبحوث رقم (17)	5g ninja	مصر
.18	مبحوث رقم (18)	عبود tik	العراق
.19	مبحوث رقم (19)	ahmadmoshkela32	مصر
.20	مبحوث رقم (20)	p1sqxdragon	المغرب
.21	مبحوث رقم (21)	saifQ6R	قطر
.22	مبحوث رقم (22)	لاعب عراقي(احبك)	العراق
.23	مبحوث رقم (23)	لاعب مصري	مصر
.24	مبحوث رقم (24)	razon-jo	الأردن
.25	مبحوث رقم (25)	ابلع TS	سوريا
.26	مبحوث رقم (26)	عمار	الجزائر
.27	مبحوث رقم (27)	lulu	السعودية
.28	مبحوث رقم (28)	nawaf-UA	الامارات
.29	مبحوث رقم (29)	shimari-US	الامارات
.30	مبحوث رقم (30)	yamann	اليمن