عالمية اللغة العربية في تشفير الألعاب الالكترونية – البابجي أنموذجا-

The universality of the Arabic language in encryption electronic games – PUBG as a model

فوزية عزوز[1*]،

[1] المركز الجامعي مغنية ، مخبر الثقافة الوطنية في الأدب الجزائري الحديث(الجزائر)

azzouz.fouzia13@gmail.com

تاريخ الإرسال: 2023/10/12	تاريخ القبول:2023/10/23	تاريخ النشر:2024/03/26

ملخص:

أحدثت التطورات التكنولوجية العالمية وثبة في حياة الأمم والحضارات ،وقلبت موازين التعامل مع الأطر الفكرية و الفنية وغيرها من الأسس،التي باتت قاب قوسين أو أدنى من الأقمار الصناعية والموجات الالكترونية الحاسوبية فانتشرت العديد من الألعاب الالكترونية التي أضحت تشكل الحزمة الترفيهية المرغوب فيها من قبل الكبير و الصغير،ولم تستثن أي فرد من الطبقات الاجتماعية إناثا أو ذكورا،شبابا أو كهولا مما أدى بالتواصل الالكتروني إلى خرق الشبكة الوطنية وصار يلوح للعالمية ،وبما أن اللغة أداة طيعة في يد أصحابها؛فلم تطرح العربية من اللوحات المفتاحية لمثل هاته الألعاب ،وإنما تربعت على العرش وشملت تشفيرات مختلفة وظفت بها ضمن الألعاب الحديثة و المتطورة ؛ومنها البابجي التي أحدثت ضجة عالمية صاخبة في الآونة الأخيرة ،وهنا بيت القصيد إذ سنحاول التطرق إلى اللغة العربية وتبيان مكانتها في تثبيت اللعبة وربط أواصرها عن طريق التشفير ،وهذا من خلال التمثيل بمقاطع مختلفة من اللعبة مع توضيح المصطلحات والكلمات العربية المستخدمة ،وتبيان دورهافي إثراء الرصيد اللغوي للطفل مع تحيين للمصطلحات وربطها بالدلالة المرحلية للعبة .

الكلمات المفتاحية :الشبكة ؛ الذاكرة ؛ الألعاب؛ التصميم .

Abstract:

Global technological developments have created a revolution in the lives of nations and civilizations, and have changed the balance of dealing with intellectual and artistic frame works and other foundations, which are now just around the corner from satellites and computer electronic waves. Many electronic games have spread, which have become the entertainment package desired by the great and It did not exclude any individual from the social classes, female or male, young or old, which led to electronic communication breaching the national network and becoming global. Since the language is a malleable tool in the

* فوزية عزوز

hands of its owners, Arabic was not excluded from the keyboards for such games, but rather took the throne and included variousencryptions that were used in modern and advanced games, including PUBG, which has caused aloud international uproar recently, and here is the point as we will try Addressing the Arabic language and clarifying its place in stabilizing the game and linking its ties through encryption,This is done by acting out different clips of the game, clarifying the Arabic terms and words used,and explaining their role in enriching the child's linguistic knowledge, while updating the terminology and linking it to the interim significance of the game.

Keywords: network, ; memory, ; games, the design

1.مقدمة: إن الحديث عن مفاتيح التواصل بين الأجيال المتعاقبة عبر الأزمان يدفعنا إلى البحث عن السياقات و المسارات المختلفة التي ساهمت في إذكاء الروح السننية الفكرية،باتخاذ القوننة اللغوية منهلا ومرتكزا متنوع المآخذ و المشارب ،متأرجح بين المنطوق منه والمكتوب و ذلك بحنكة غير متناهية ،فنهل الأفراد على مختلف طبقاتهم من أسرار لغة القرآن الكريم المستعملة أساليب وطرق خطابية جعلتها منفردة عن بقية اللغات الأخرى،و منارة تاجية أنتجت أجيالا حضارية صامدة النهج القويم، بتكوينها ثوابت الأمة ،و كشفها عن السلوكيات ، وتعبيرها عن الهوية الثقافية و الانتماء، دون نسيان دورها الفعال في الدفاع عن أسرارها المبثوثة بين الخبايا و المعبرة عن الخفايا،التي لا يقرأها إلا من غاصت أعماقه في أضربها المتماهية بين ائتلاف المعنى و اختلاف المبنى ،و هذا من باب أن " اللغة بالمعنى الواسع وسيلة للتبليغ أو التواصل المستعملة من قبل المجموعة الإنسانية " (مرتاض، 2021)

إذ تسعى من ورائها الجماعة إلى توطيد العلاقات فيما بينهم،و في الوقت نفسه تنصّب مراتب تشريفية تستأثر من خلالها تنميط الأفق لمخيلة الأفراد للدفاع عن التمثلات الفكرية،والحفاظ على التشكيلات الاجتماعية،إذ طرقت مسائل العباد و قضايا البلاد فعبرت عن جل الظواهر المؤثرة في حياتهم الظاهرة منها و الباطنة .

ومن جهة أخرى تطويق الفرد والمجتمع من الثغرات التي يتعرض لها و إبعاده عن الوخز المسمم للأفكار والمثبط للأعمال،وهذا راجع لآلية إنتاج الخبر التي اعتمدها اللغة إذ " تحمل أفكارا و نظرات إلى هذا العالم تخص من ينطق بها ،ومجموعها يكون هويتهم ...إلا أن الهوية بدون تميز في الإبداع قد يجعلها تنغلق على نفسها و تتقوقع ..." (الكريم، 2017)،والملكة اللسانية العربية لم ترض بالبوائد التحنيطية للمصطلحات لتجعلها مقامات تلازمية لفترات معينة،دون البحث عن برزخ العوائد و مساءلة المشاغل اليومية المؤثرة في النظريات الوجودية،وإنما رفعت التحديات و منطقت الأطر على تنوع قنواتها الاتصالية التي عمدت إلى تناسق الدلالات الفكرية إذ نجد "هناك عناصر كثيرة أصبحت تعمل على التقريب بين الفصحى و لهجاتها المعاصرة .. و منها وسائل الإعلام المتنوعة،ووسائل التواصل" (تازورتي، 2017) ، التي سهلت التعامل مع الأشخاص ،و في الوقت نفسه قربت المسافة بين الأفراد و بات العالم مدينة واحدة،بعدما كان الاتصال بينهم في المنطقة الواحدة يحتاج إلى جهد جهيد ،و باتت المعرفة أيضا في متناول الجميع و ذلك باستخدام وسائط ترفيهية تعليمية صممت من قبل هيئات متخصصة في مجالات متنوعة "فظهرت العاب مبرمجة تسمح بمحاكاة واقع افتراضي virtual reality و تفاعل المستثمر مع هذا الواقع ، كما تهيء له استخدام عدد من حواسه كالبصر والسمع و اللمس،و يستمر تطور الألعاب الالكترونية وفق فاعليتها في زيادة التشويق والتعليم والتعلم ." (الحمصي)

و هنا بيت القصيد ،إذ نطرح التساؤل الآتي: كيف استغلت الألعاب الالكترونية اللغة العربية ؟و على أي أساس وظفت اللغة العربية في الألعاب الإلكترونية ؟

2. الألعاب الإلكترونية مهارة و أداء

1.2 سنفونية الحيز الافتراضي للعبة البابجي :

و لن نطرح كل الألعاب الالكترونية على طاولة النقاش،و إنما نبحث عن الترياق الاجتماعي،و الزبرجد السياقية المتربعة على عرش الألعاب بحيث " لم يعد اللاعبون يريدون في وقتنا الحالي الرسوم التوضيحية الجميلة،بل هم في بحاجة إلى ألعاب أكثر ذكاء باستخدام الذكاء الاصطناعي " (القحطاني، 2022)، و من بين الألعاب التي أخذت حيزا بارزا،وخلدت مكانتها في العالم بأسره،لعبة البابجي التي سهرت الصغير و الكبير ،و أخذت من أوقات الراشد و الكهل ،و لم تستثن المرأة من العملية الحسابية للعبة المذكورة ، بالعكس تجدها تلعب مع الأحواز غير المعروفة ،و اشملت اللعبة على ساحات الوغى و طريقة الحرب و السلاح و كيفية استخدامه،إلى جانب تكوين فرق من اللاعبين من مختلف الأجيال والأجناس و يلعبون ضد بعضهم البعض،و كل فريق يعمل على ايجاد السبل القويمة لتحرير نفسه و الحفاظ على الجميع ،وهي لعبة حربية محض ،بأسلحتها ،وأزيائها ،أدواتها ،طريقة القتال و كأنك في ساحة الوغى و إن حاولنا تقصي بعض مراتب اللعبة بإدراج مقاطع معبر عن المواقف الأساسية و التي كان لنا فيها مآرب أخرى في طريقة الاختيار،باحثين عن مصطلحات اللغة العربية المستعملة في اللعبة بالرجوع إلى المقاطع،والصورة الآتية تعبر عن دلالة اللعبة :

" فقد بلغ عدد الذين يمارسون هذه الألعاب 2،69 مليار لاعب في جميع أنحاء العالم في عام 2020 ،كما ذكرت منصة فايناس أونلاين finances on line ،والألعاب الالكترونية هي طريقة جديدة و مختلفة للتواصل البشري ،أوجدها العصر الرقمي و الثورة الصناعية " (سناجلة، 2022) وإن كانت الحياة على اختلاف رؤاها مجدت للعب منذ الأزل ،و لم تمر مراحل الحياة قديما في فراغ ،و إنما استخدمت الوسائل و الأدوات على حسب العصر ،و عبرت عن متطلعات الفكر أنذاك و أعطتنا مخرجات الحياة و من هذا الباب نجد التماثل بين الأمم في طريقة تلقي الشواهد المعرفية وغيرها من الأشكال،إذ عبرت عن أسرار المقابلة الحياتية منذ الأزل،وكان للمسرحة دورا فعالا في تشكيل هوية الشعوب والحضارات،وهذا ما جعل الأفراد يميلون إلى الحالات والأحوال للبشرية وهذه التساوقات لا تكفي وحدها في التأثير،وإنما نمقت المقامات تعالقاتها مع أسرار اللغة العربية في طريقة جذب اللاعبين والتقديم من قبلهم مع تبيان الدرامية الرامية لترسيخ منابت الحرب وقساوتها، وفرحة الفرد لاستقباله الانتصار الذي يتراءى من خلاله بزوغا لآماله وآلامه،وهذا بارتدائه لأثواب وتعبيره عن مراحل يلخص فيها دورة الحياة الحربية ،وكل هذه المظاهر تحتضنها اللغة و يعبر عنها اللاعب بطريقته الخاصة ويصبغها بأدائه الفرجوي الضاري ،لأن الحرب ضروس بالغة بين الفرق و الثكنات العسكرية ، و من ثم "فقد بدأت بعض الشركات تتطلع لأسواق أوسع لتصريف منتجاتها و تطرح ألعابا بعدة لغات منها العربية." (الحمصي)بحيث عاشت الشعوب والأمم منذ الأزل على وقع التمسك بعادات التلاسن على مختلف مشاربها وتنوع

مرامها،إلا أنها لم تسقط الاستعراض من الحياة وطرقه التقليدية من الحسبان،مما جعل مشعل التنقيب والتأصيل للمادة اللغوية ليأخذ حيزا واسعا في الدراسات الانثروبولوجية ،وذلك من خلال تقصي معالمها وتبيان مراتب التيمات الثقافية الموجهة إلى البحث عن مسالك الحضارات للتعريف بمقاصدها ،وفي الوقت نفسه التركيز على المبادئ الأساسية لأداء اللغة و ارتباطها بالمواضيع المختلفة للعبة على اعتبار " الألعاب الالكترونية electronic games من أهم الظواهر التي رافقت ظهور الحاسوب و تطوره ،وهي في المفهوم المعلوماتي برمجيات تحاكي واقعا حقيقيا او افتراضيا بالاعتماد على إمكانات الحاسوب في التعامل مع الوسائل المتنوعة multi media و عرض الصور تحريكها و إصدار الصوت" (الحمصي)

فعكفت الشعوب على التأصيل لمنابت اللعب برسمها الخطوط العريضة لمبادئ الحياة الحربية، باحثة عن المخارج البناءة والرؤى العميقة في تفكيرها والواسعة في تدبيرها، من خلال بحثها عن الروح الاجتماعية القديمة للأمم بجعلها واسطة بين الحضارات واستحداثها لنماذج تراثية اعتبرت في أزمان غابرة محطة للأخذ والعطاء،وبؤرة أساسية لتبادل الأفكار والآراء التي نقلت من الخلف إلى السلف وهذا لأهميتها في تصميم الروابط بين الأفراد،ولمكانتها في استخراج الضوابط التي تنسخها المحظورات، والمتوجة بلباس المنطق، والملفوفة بنظام تقويمي للأسس المجتمعية التي عكست معظم الأطوار الحياتية،وذلك بمختلف دواوينها؛ المعنوية منها والمادية شارحة المحامل الثقافية التي مرت بها العملية القتالية ،والتي عملت على ترتيب الحاجيات وترصيف الاحتياجات على اعتبار

"الصوت الافتراضي يتماشى و الخطة المعتمدة في اللعب بحيث يوجد "الكثير من الألعاب و الفيديو والصور التي تمثل جزءا من الواقع الافتراضي ،حيث إن أجهزة الواقع الافتراضي لديها الكثير من الإمكانات اللانهائية للضوء و الامتداد و الصوت و الإحساس و الرؤية ، و لن يمضي وقت طويل قبل أن يصبح من العسير فصله عن الواقع الحقيقي في حياتنا اليومية " (الهنداوي، 2017) .

وكل عصر يعبر عن الذات المستخدمة للأساليب والمنتجات المستجدة في الحياة اليومية،لأن المحمول الثقافي ينظم الصروح المختلفة للتعبير مع التأطير الأمثل للمعدات المستفاد منها و كذا تحسين الضوابط الجمالية اللغوية بحيث منها ما هو على المستوى الشكلي،وآخر مضموني وهذا ما تحيل إليه المقاييس المعتمدة للدراسة وتتبع الوقفات الاستعراضية الحربية و المؤثلة برصيد لغوي ؛ وقل دلالي منقطع النظير ، إذ أننا سنخرج المكنون منها من خلال التمثيل للمقامات العرضية لبعض الأنواع والجزئيات الخاصة بالمنافسة ومكانتها لأن "اللعب مارسه الإنسان في بعض الأوقات كوسيلة من

وسائل الترفيه ،يوم لم يكن له وسيلة ترفيه غيره ،وعرض فيه صورة من صور لهوه البريء " (سعد، 1983)، إلا أن جيل اليوم استدعى التكنولوجيا و موادها المختلفة و الدليل على ذلك العنوان الرئيس في الصورة أعلاه إذ تبدأ ب :

الصوت الافتراضي		
التواصل	الحركة	تكتيكي
أنا سأدخل / سأحميك / هيا بنا / سأتولى الجزء الخلفي / هناك كمين لا تجازف / اجتمعوا / النجدة / انتشروا / ادخل الغرفة انطلق / قم بحمايتي /		
انقر للاستماع إلى عينة		

الحرب القتالية التخيلية الافتراضية

3الخطة	الخطة 2	الخطة 1
قائمة عجلة		
الأعداء أمامنا /لقد حصلت على امدادات / اصطفوا حولي / شغل المايك / اذهب إلى المنطقة الآمنة / النجدة/ ابحث عن مركبات /عمل ممتاز		
تغيير		

شغل التشفيرات اللغوية الخاصة بالمقايسة الحربية أولا،ثم الدلالات العنيفة باستصراخه لفِراسة الآراء ليكرم بها بلاغة الأداء لأن " اللغة مجموعة منسجمة من الدوال و المدلولات ذات بنية عامة ثم بنى جزئية تندرج فيها ،وهذا هو الوضع ،وما يسمى بالقياس هو المعقول من هذا الوضع ،أي ما يثبته العقل من انسجام و تناسب بين بعض العناصر اللغوية والعلاقات التي تربطها، و من جهة أخرى ما يثبته من تناسب بين العمليات المحدثة لتلك العناصر على شكل تفريعي أو توليدي (من الأصول إلى الفروع) " (صالح، 2007)، فاستنطق المصمم ثريا للوحات اركيولوجية لغوية مستقاة من كنه ساحة القتال و هذا ما عبر عنه من خلال المفردات الآتية : الكمين / المجازفة وكأن اللعبة باتت حربا نفسية قبل أن تلج ساحة المعركة المتمثلة في : الأعداء ، إمدادات، النجدة و إن كانت المصطلحات تصب في الموضوع و هي مرسخة للفكرة عن طريق :

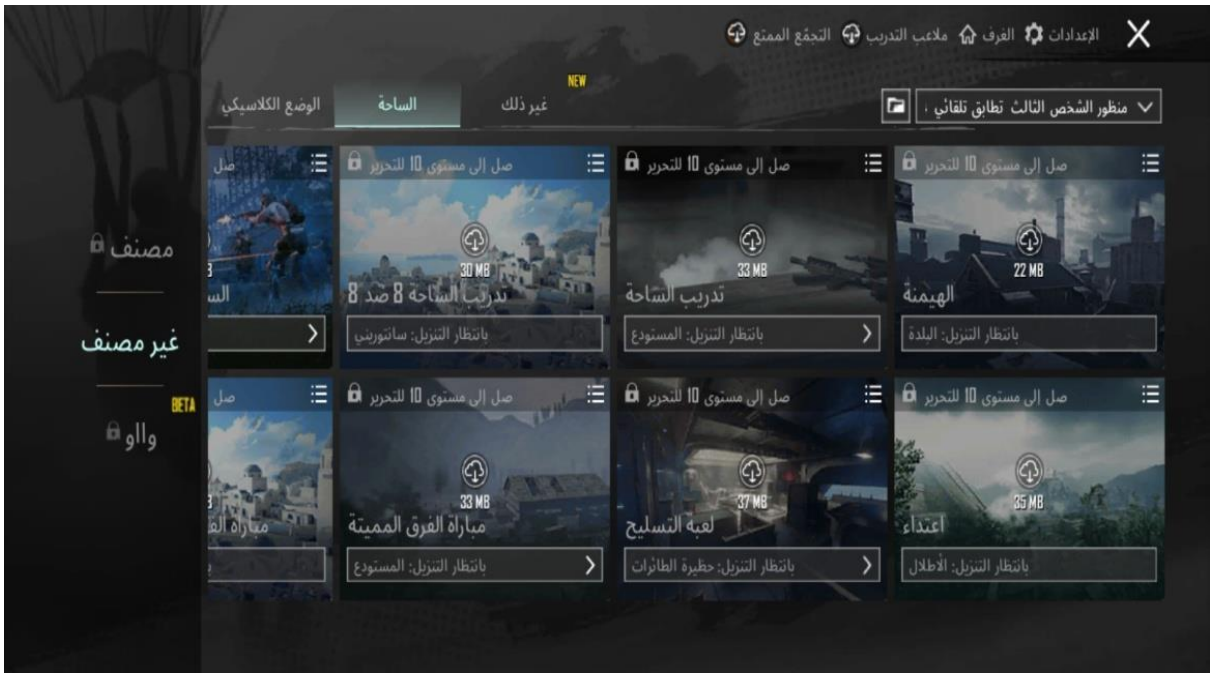
- ❖ المصطلحات (المفردة) : - التواصل / قائمة / حركة / تكتيكي / الخطة / عجلة / النجدة
- ❖ صياغة الجمل المفيدة : - هناك كمين لا تجازف / قم بحمايتي / اذهب إلى المنطقة الآمنة
- ❖ فالمعجم حربي افتراضي و الدليل على ذلك : - أنا سأدخل / سأحميك / سأتولى
- ❖ إصدار الأوامر من شخص يمتلك حق القائد : - ادخل/ انطلق / قم بحمايتي
- ❖ العمل الجماعي يتجسد في اللعبة من خلال:- اجتمعوا/ انتشروا/ اصطفوا

الحاضر
الأمر
الجمع

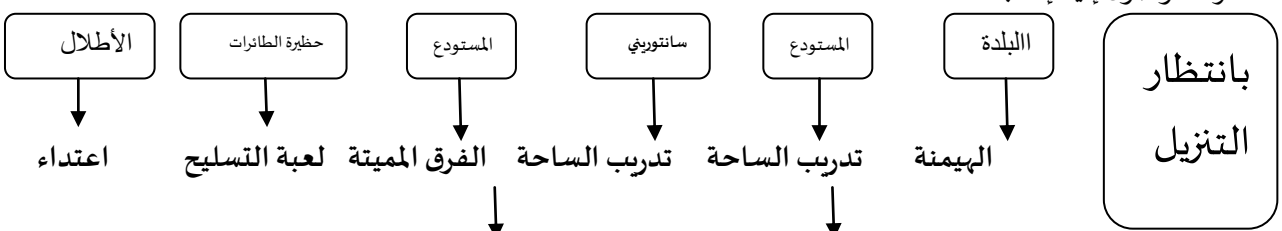
و كان الطفل في القديم يلعب حرب العصابات عن طريق الأدوات البسيطة المتمثلة في العصي و الأحجار و غيرها إلا أنه " قصد به في أوقات أخرى إلى المنافسة و إظهار المهارة و الرشاقة و سرعة البديهة والقوة والدفاع عن النفس ،وقدّم مثالا من أحوال النظام الاجتماعي كالتعاون والتكافل وحب الغلبة و الامتثال للنظام، أو بواسطة القوى المميزة (الأحاجي العقلية)،أو باستعمال قوة الإرادة والمقدرة على التحمل(ألعاب الركوب على الظهر واحتمال انحباس النفس)،ويمثل بعضها الآخر الألعاب الاجتماعية التي يشترك فيها اثنان فأكثر بغرض واحد " (سعد، 1983) .

2.2 المقامات التشكيلية للعبة البابجي

ولعبة البابجي أيضا اشتراكية بين مجموعة من اللاعبين و الدليل على ذلك العبارة الآتية من الصورة أدناه : " منظور الشخص الثالث تطبق تلقائي"



والصورة تمثيل دقيق لمجريات المعركة و كأنك في ساحة الحرب،و الاشتباكات متوالية بين الأطراف مع تخصيص المعجم اللغوي لكل مقطع أو مرحلة،وهي مشاهد تتألق فيها اللغة العربية بمفرداتها و جملها و هي مقامات تنسيقية منظورة و أخرى مسموعة عن طريق صوت الأسلحة وذويها مع ترديده بين اللاعبين"ولذا فان مخطط التواصل الجاكبسوني الذي يقوم على ستة عوامل: إنسان مرسل،إنسان ملتقط،إقامة اتصال بين المرسل والملتقط،تنظيم القواعد نفسه في لغة مشتركة بين المرسل و الملتقط مرسلة لغوية بينهما،محتوى لساني ترمز إليه المرسلة من خلال سياق بنيوي يقوم في مجمله على عاتق المتلقي،هذا فضلا عن كون الباث يتعامل مع متلقيه بمعادلات رياضية،بل برموز لغوية ذات سياق بنيوي قد تفوق قدرة المتلقي على تحديد ما يتلاقاه من دلالات في خط مستقيم ،بل قد تفوق المرسلة نفسها،ومن هنا تتعدد الاحتمالات في التلقي أحيانا و ما ذلك إلا تبعا لتعدد ما تحمله دوال تلك الرموز من احتمالات ، و ما شحنت به من طاقات " (مرتاض، 2012)، ومن المنطلقات السابقة سأحاول مناقشة فحوى الصورة أعلاه لأوضح مكانة اللغة في توصيف وتوصيل المعلومات،وإن اشتملت الصورة على ثمان مقاطع مختلفة الدلالة و التسميات و حتى الوظائف والصورة تحاول تلخيص المرور إلى الدور العاشر من اللعبة و الدليل على ذلك :**صل إلى المستوى 10للتحرير** و هي من الجمل المكررة ، وعدد اللاعبين " تدريب الساحة 8 ضد 8 " ، إلى جانب عبارة : بانتظار التنزيل و يختلف حسب المكان المراد الوصول إليه إذ نجد :



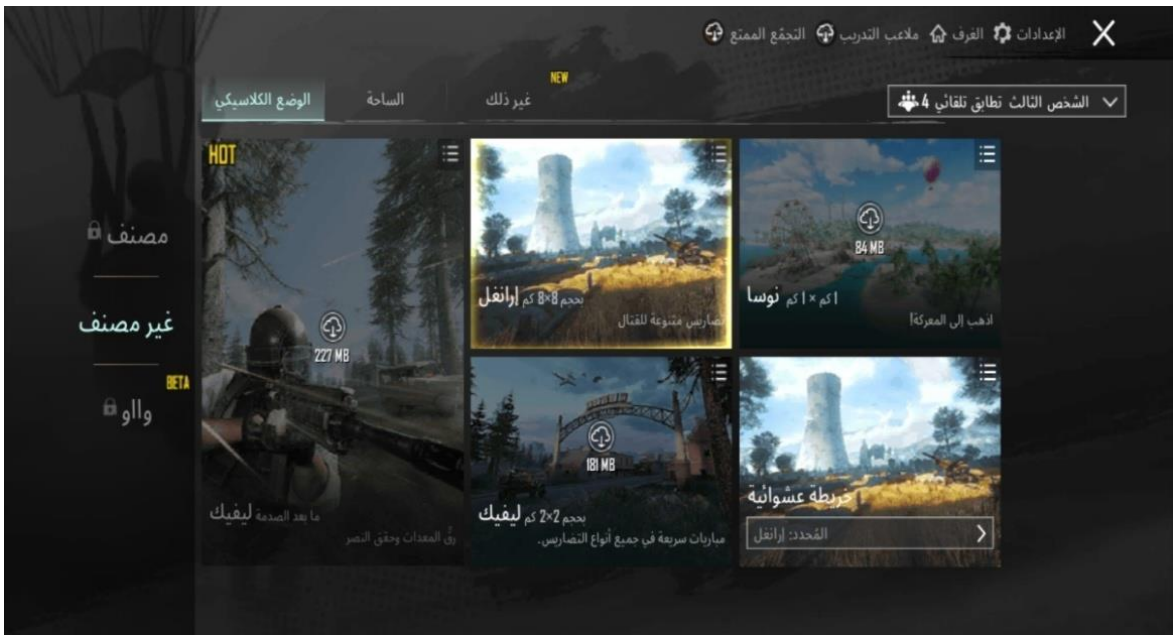
فهذا التنزيل يميز لنا بين الرسائل و الملفوظات المختلفة في تقصي مستويات اللعب ،مع التمايز الذي يمارسه اللاعب في تحدي الواقع للولوج إلى عالم الحرب و الأسلحة مع تأثيل

وذلك من باب أن "مزايا الألعاب الإلكترونية تحسين المفردات اللغوية ،معظم الألعاب متعددة اللاعبين متصلة بالانترنت و تحتاج بالتأكيد إلى التواصل للفوز باللعبة ،والتلاميذ من جميع انحاء العالم يستخدمون لغة مشتركة مفهومة للجميع ، فأنت تدفع لتعلم اللغة ،وبالتالي تحسين المفردات اللغوية للغة التي تصمم بها اللعبة " (السيد، 2021) .

وهذا نوع من الاستشراف للغة العربية و نصيبها من تجدد المعطيات،والمزاوجة بين البناء المادي و الإنساني (الفكر)و (اللعبة)،فهي صياغات تطلعية و فاعلية للمعارف الإبداعية المسافرة في جنابات الوعي،بحيث لم تبق الألعاب على شكل قوالب جامدة يستخدمها الأطفال كمواد رمزية و اشارية و إن كانت الرموز لها وقع آخر في حياة اللغة وهي "مركبة من وحدات دنيا تدعى علامات أو إشارات " (مرتاض، 2012) ، و هذا ما توضحه الصورة أدناه منها :

نوسا / أرانقل
ليفيك / ما بعد الصدمة ليفيك } وهي عبارة عن خرائط" تضاريس" وتحديثات البابجي المعتمدة كل شهرين من السنة تقريبا

إذ استعان طفل اليوم بالذكاء الاصطناعي ،و استخدمه بطريقة متحفة سواء للغة أو المادة المعروضة من أسرار اللعبة والتعرف على بعض خبايا المواضيع التي كانت غائبة عن الطفل،و كللت البابجي بروائع البيان،ومن ثم اللعبة تعبيرا و تنفيسا عن الضغوطات التي تهطل كوبال السهام وكنانة النبال في ساحة الوغى فلم تستعمل للاستمتاع فقط و إنما "اللعب ليس مجرد نشاط طفولي بل هو للولد كما للراشد طريقة لاستعمال ذكائه،إن اللعب أداة اختبار بل يمكن أن تختبر فيها وسائل التنسيق بين الفكر والكلام و الخيال " (تازروتي، 2003).



والخطاب قصير في الصورة إذ عبر عن القوالب المختلفة لدلالات الأفكار المستنبطة من أصل تصورات وتحولات فكرية وهي بمثابة عتبات يتعالق معها الذهن ليفك شفرات النص،وفي الوقت نفسه معلومات حول ربط الفكر بخبر (رسالة) +معلومة = رصيد معرفي ،و ثراء لغوي ليصبح نبع و أداة الطفل أو اللاعب لمثل هذه الألعاب ؛لأن السن لا يعتبر فاصل في التفريق بين الفئات العمرية .

3.البرمجيات اللغوية للعبة البابجي

1.3 اللغة العربية بين الثنائية و الازدواجية :

و دائما نلاحظ تقريبا نفس الملاحظة في لعبة البابجي الذي استأثر العاب الحروب فأعطاها مساحة واسعة وطرق تقريبا معظم استراتيجياتها إذ" من الشائع استخدام برمجيات المحاكاة و التدريب على المعارك العسكرية " (الهنداوي، 2017)، و هذا ما توضحه الصورة أدناه :

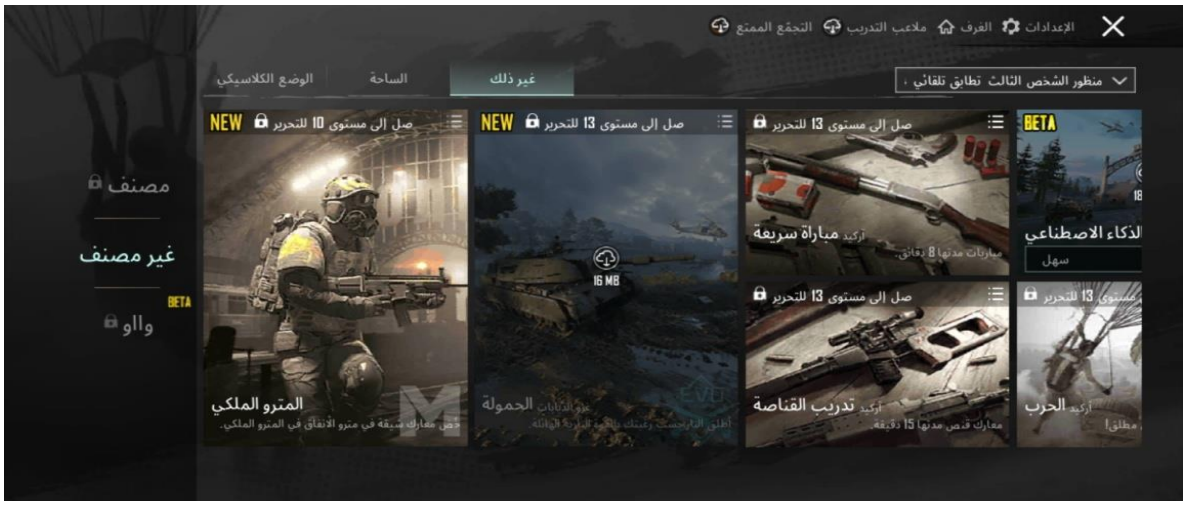
وسميت ب :" تدريب القناصة " و هو المستوى 13،ويتضح ذلك من خلال العبارة الآتية : "صل إلى المستوى 13 للتحرير "، كما نجد عبارات لها علاقة بالقنص ألا و هي : " تدريب القناصة : مدتها 15 دقيقة / مباراة سريعة :مدتها 8 دقائق .

ثنائية اللغة منها: new * beta .

و المعجم اللغوي في الصورة يحتوي على مفردات أكثر منها جمل ونأخذ البعض منها على سبيل التمثيل :

- الإعدادات / الغرف / الحمولة
- سهل / مطلق / مصنف / الساحة

ومن ثم تعد الألعاب الالكترونية electronic games أداة تطوير لثقافته و قدراته إذ تشد انتباهه و تنقل إليه المعلومة بيسر و متعة (الحمصي).



" و السمة الأهم في الذكاء الاصطناعي ،ألا و هي القضاء على الأعمال الروتينية الرتيبة ،بمعنى أن الذكاء الصناعي قد يساعد في تقليص وظائف المستوى الأساسي و الأدوار التي يتمحور حولها أي عمل " (الهنداوي، 2017)

- <u>الموضوع الرئيس في الصفحة الصناديق</u> : إذ يشرحها بشكل مفصل منها :
  - الصندوق المميز / صندوق حظ (يتكرر ثلاث مرات)

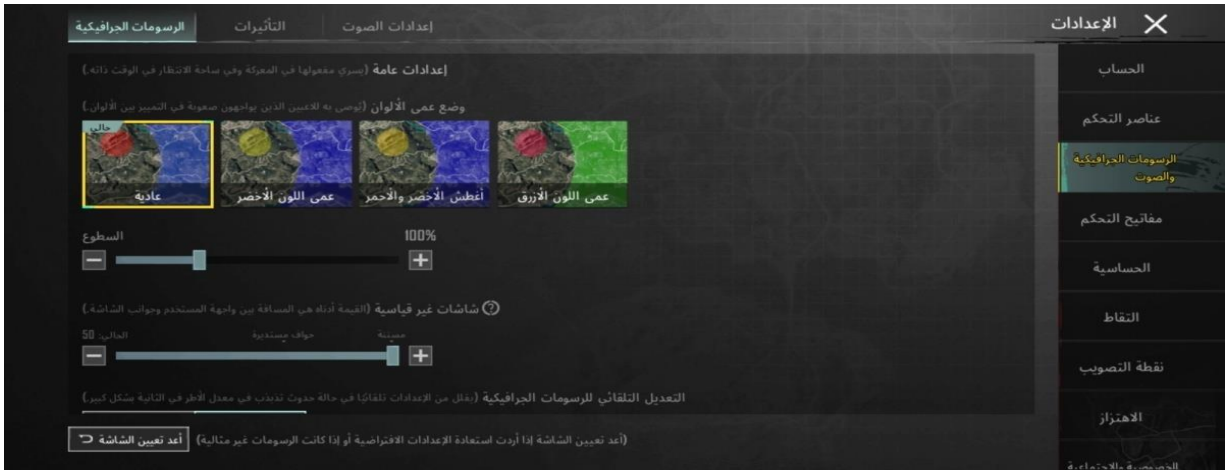
- صندوق قرص الفرامل / صندوق رمضان / الصندوق الكلاسيكي

" و العربية كأي لغة إنسانية لهي أوسع ممن يتحدثها ،ويمكن لأي من العلماء وحده أن يحيط بها،لأن اللغة تملك و لا تملك ،و بالفعل فالعربية الفصحى قد ملكت أجناسا متعددة من العرب على وجه الخصوص و غير العرب بدافع ديني خاصة و علمي " (مادن، 2011)

❖ <u>التحفيز باستخدام النقاط و الأرصدة :</u> و ذلك من أجل إعطاء فرص متمايزة للمنافسة بين اللاعبين ثم لفتح المجال لجلب أكبر عدد .

و الصورة المدروسة تعتمد على الازدواجية في اللغة " و نشر الرصيد اللغوي المعد على نطاق واسع بينهم و تعويدهم على استعماله حتى تتوحد اللغة ،دون أن تهدر الاختلافات الحقيقية التي تشكل ثروة لغوية و اجتماعية (تازورتي، 2017) ، إذ نجد بعض المصطلحات بغير اللغة العربية و عددها أربع كلمات منها :

- Pubg/ Luck
- Change/ Mobile



الشاشة أعلاه تحمل تسع مواضيع متعلقة بالإعدادات و كل موضوع له شفرات خاصة به ،ونحن حاولنا الولوج إلى موضوع الرسومات الجرافيكية و الصوت لتبيان المفردات المستخدمة في هذه المرحلة و توضح لنا الشاشة أيضا الموضوع

المستخدم " وأصبح اللاعبون جاهزون و مدربون بخصائص خاصة تجعل الشخص واقعيا في اللعبة ،وبوجود طرق و خوارزميات الذكاء الاصطناعي التي يتم الآن إنشاؤها مما يوفر فرصة رائعة لمصممي الألعاب لعرض إمكاناتهم الكاملة " (القحطاني، 2022).

إلا أن فنية اللغة أعطت الجمالية للوحة المقدمة التي تعبر لنا عن علاقة الدال بمدلوله بحيث بات اللاعب في كل مرحلة من مراحل اللعبة يستخدم مصطلحات مختلفة ومتمايزة ولها علاقة بالموضوع ،و بالعكس لم تستعمل المصطلحات العادية اليومية ،وإنما استهدفت المفردات الفصيحة واستندت إلى المعرب منها ،فلم تعتمد على " لغة المنزل أو اللغة الحميمية العائلية هي لغة الذاتية المشاركة في التبادلات العائلية،في مقابل لغة المدرسة أو لغة التمدرس،والتي هي اللغة المحافظة المسؤولة عن نقل المعارف " (تازورتي، 2017) .

2.3اللغة العربية و خوارزميات الفنون :

كما استأثرت الصورة أعلاه على فن الجرافيك و ربطته بالألوان و طريقة استخدامه من قبل اللاعب ،مع تبيان فنية انتقاء المصطلحات،و في الوقت نفسه استخدام مهارات لغوية رصينة ومن بين المصطلحات المعتمدة في اللوحة أعلاه منها :

الرسومات الجرافيكية

عبارة عن رسم "و تعني النمط أو الكتابة و يعتبر هذا الفن شكل من أشكال الفولكلور و هي مصادر لغوية" (سناء، 2018)

الألوان

وتنقسم إلى قسمين:العادية و الخاصة بالفئة الضعيفة التميز بين الألوان و سميت: ب عمى الألوان

التصميم

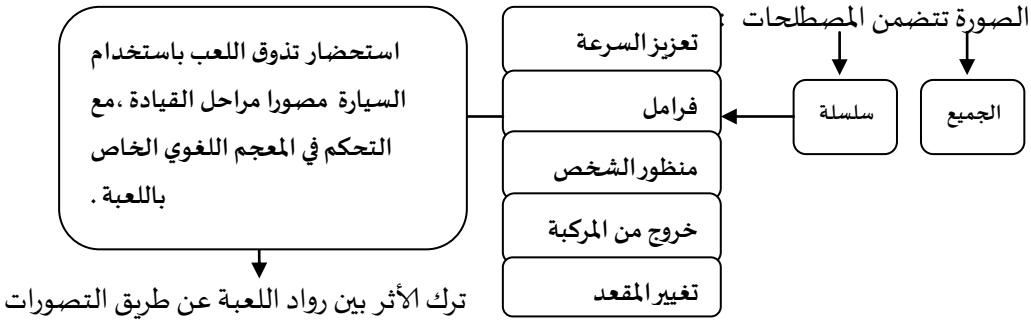
السطوع و حواف مستديرة و مسننة .

- استخدام الجمل الشارحة لموضوع الرسومات الجرافيكية منها :
  - إعدادات عامة (يسري مفعولها في المعركة و في ساحة الانتظار).
  - وضع عمى الألوان (يوصي به للاعبين الذين يواجهون صعوبة في التمييز بين الألوان)
  - شاشات غير قياسية (القيمة أدناه هي المسافة بين واجهة المستخدم وجوانب الشاشة)
  - التعديل التلقائي للرسومات الجرافيكية (يقلل من الإعدادات تلقائيا في حالة حدوث تذبذب في معدل الأطر في الثانية بشكل كبير)
  - أعد تعيين الشاشة إذا أردت استعادة الإعدادات الافتراضية أو إذا كانت الرسومات غير مثالية)

و في المقابل استخدمت المصطلحات أو المفردات وعددها عشرة منها:

- الإعدادات / الحساب / الحساسية / التقاط/ الاهتزاز
- الحالي / التأثيرات/ عادية / السطوع / مسننة

واللاعب لما يلج لهذه الصفحة يتعلم عدد لا يستهان به من المصطلحات وحتى الجمل،و في بعض الأحيان يستعان بالصوت مما يؤدي إلى سماعها من قبل اللاعبين و هنا جانب آخر،إذا كانت المجموعة الملعوب معها من حيز جغرافي مختلف فإن اللاعب يتعرف على منطقة جديدة لهذا يقال بأن " تعلم اللغة الأم يكون أسرع إذا ما اندرج في سياق لعبي " (تازروتي، 2003) ، و هذا ما تعبر عنه الصورة الآتية الحاملة لأسرار السياقة و مبادئها الأساسية التي استقت مفرداتها من أبجديات السيارة ، إذ الأهداف التعليمية للغة العربية لا تحققها المدرسة وحدها ،وإنما تشارك في تحصيلها و تمكينها و ترسيخها أطراف أخرى كالأسرة و المجتمع ووسائل الإعلام المختلفة :المسموعة و المرئية و المكتوبة (عوفي، 2013)



التخيلية المثارة في اللعب.

" ألعاب المحاكاة هذا النوع من الألعاب وصل إلى درجة كبيرة جدا من التطور وذلك ما توفره هذه اللعبة من محاكاة حقيقية للواقع حيث أصبح اللاعب يجلس في مقعد السيارة أو الطائرة ممسكا بعجلة القيادة بالإضافة إلى المؤثرات الصوتية التي يسمع من خلالها صوت فرامل المحرك " (السيد، 2021).

فهي بذرات تبقى على مر الأجيال نستشرف من خلالها أسس ومرتكزات المجتمع ،وفي جانب آخر نستقي منها ونبني من خلالها سيناريوهات ونعلم عن طريقها أوليات و تفاصيل الذوق الرصين والجمالية الروحية الاستشرافية أكثر تمسكا بأواصر الحضارة المبنية على السلوك المنبثق عن منطلقات اجتماعية و غيرها من القضايا .، و تقديمها على منابر وشبكات التواصل الاجتماعي التي باتت تستقطب أكبر عدد " فقمنا بتصميم بعض الألعاب الالكترونية التي تجذب انتباه الطفل لفترة أطول فيتعلم باستماع أكثر ، و بينما يلعب الأطفال و يتنافسون عالميا على إنهاء المغامرة و الوصول إلى القلعة الموجودة داخل اللعبة و نقوم بتقييم مهارات الأطفال و جدولتها بتقارير مفصلة تحدد الفروق الفردية لكل طفل " (حلاوة، 2015)

<u>خوارزميات الذكاء الاصطناعي و اللغة العربية في لعبة البابجي</u> :

" و الاعتماد على الذكاء الاصطناعي ،و تم تطوير هذا التطبيق بالاعتماد على علم دراسة الأجهزة العصبية للإنسان ،ويمكنك هذا التطبيق الذي يحتوي على العديد من الألعاب الالكترونية المصغرة من إمكانية اختبار كل من الذكاء ،الذاكرة،اللغة،المهارات العقلية ،و مع هذا التطبيق تحدي ذاكرتك ،انتباهك و العديد من الأشياء " (مزوار، 2022)

فكان استخدام اللغة العربية في اللعبة من خلال :

المفردات أو المصطلحات

التعبير عن الصورة عن طريق الشرح و التحليل و التأويل .

استعمال الجمل الطويلة لشرح مراحل اللعبة مثلا :

وبعدما يتنافس اللاعبين فيما بينهم لمدة موسم يحدد من قبل شروط لعبة البابجي التي تظهر نتائجها في لوحة احصائية يتعرف كل لاعب على مستواه في اللعب من خلالها و كأنها حوصلت الامتحانات التي مر بها طوال تلك الفترة وبطبيعة الحال لا يتوان في تأثيل المعجم اللغوي الخاص بها و نأخذ على سبيل التمثيل لا الحصر :

و من المفردات المستخدمة في المرحلة النهائية ،و هي متعلقة بتتويج و فوز فرق أو أفراد منها :

سجل المسيرة : و كأنك في امتحان

معدل الانتصارات

إجمال الضرر ⟵ ملخص الموسم :إحصائيات ملخص الموسم

متاحة الآن يمكنك

طلقات رأس : والمفردات تعبر عن البطاقة المعرفية و الاجتماعية للاعب .

- ضرر
- إجمالي المساعدات
- بطاقة اللاعب الاجتماعية
- نظام الجدارة

و على الرغم من الكثافة من المفردات المستخدمة في الألعاب عامة و البابجي خاصة ، و على الرغم من الدور المنوط إليها ،إلا أن الألعاب الالكترونية تعرضت في الوقت الحاضر،لانتقادات و إدانة بسبب التأثير السلبي الذي تسببه بشكل خاص في الألعاب العنيفة ،ومع ذلك هناك أراء تفيد أن الألعاب الالكترونية يمكن أن تعود بفائدة معينة على التلاميذ،و من بين هذه الفوائد يمكن أن تساعد ممارسة الألعاب الالكترونية لمدة ساعة في تحسين المهارات البصرية و المكانية و الرياضيات " (السيد، 2021) ، و غيرها من المهارات التي تساهم في إذكائها وسائل التواصل عامة و الألعاب الإلكترونية بمساعدة الذكاء الصناعي الذي اعتبر مادة دسمة في توصيل و تثقيف الناشئة ، إلا أن الحذر واجب من خطورة شبح الانترنت الذي بات يتملك الفرد و الوقت ،يهدم أكثر مما يبني في حالات الاستغلال غير العقلاني و هذا ينطبق على جميع المجالات .

4. خاتمة:

تفتح التكنولوجيا آفاقا واسعة في جل مناحي الحياة ،الظاهرة و الباطنة ،كما ترفع من مستويات الثقافة لدى الأفراد و المجتمع ،وتسهل التواصل بين متعامليها، و تقرب المعلومة و تساهم في تطور العلم عامة و اللغات خاصة ،و العربية الفصحى منها بالخصوص ،وهذا ما نلتمسه من خلال لعبة البابجي التي عقدت مجالس و حلقات واسعة بين اللاعبين و انجر عن ذلك المتعة في اللعب و التواصل و الجمع بين المادي و المعنوي في ثنائية نفس من خلالها عن اللاعبين في التواصل فيما بينهم .

النزعة الاستشرافية لمكانة اللغة العربية

المزواجات الجيلية بين الذكاء الصناعي و الاستشراف

وعي المجتمعات عن طريق الاستشراف العلمي و الحقائق للألعاب الالكترونية

رهانات وواقع اللغة العربية

تحديات الذكاء الصناعي في تتويج اللغة العربية و جعلها من بين خوارزمياته

ثوابت اللغة العربية في اللعبة منها : المفردات ، المصطلحات ، الجمل الطويلة ،و القصيرة المعبرة عن الحالات و التحولات للعب .

- ارتباط الدال بمدلوله في استخدام المصطلحات و حتى الجمل فلم تأت عشوائية ،و إنما استغلت بطريقة معجمية حقلية منتقاة من كنه السيناريوهات المتخصصة لا العامة .
- الاستراتيجيات و المهارات في تصور و انتقاء أسرار اللغة العربية في لعبة البابجي .
- التدريب العقلي على المصطلحات اللغوية العربية في مجالات اللعب ،إلى جانب متانة اللغة في التواصل مع المواضيع .

الاقتراحات :

الاهتمام بالألعاب الالكترونية و العالم الافتراضي بات سلاح ذو حدين ، إذ لا إفراط ولا تفريط لأن الانغماس في العالم الافتراضي و خاصة الأطفال سيؤدي بهم إلى عواقب لا تحمد ، و في الوقت نفسه لابد من المراقبة المستمرة للأولياء و المرافقة لأن مثل هذه الألعاب تكسب الطفل رحابة التفكير و رصانة اللغة .

5. الهوامش والإحالات :

أحمد أبو سعد. (1983). *ص 8*.

أحمد ذوقان الهنداوي. (2017).*ص135*.

الحسين مزوار. (أغسطس, 2022).

حفيظة تازروتي. (2003)..

حفيظة تازورتي. (2017). ص 59.

سهام مادن. (2011).*ص30*

عبد الجليل مرتاض. (2012).ص 39

عبد الرحمن حاج صالح. (2007).ص 195

عبد الكريم عوفي. (2013). ص، 19.

عبد اللي سناء. (2018). .

فاطمة القحطاني. (13 /9/ 2022)..

ليلى حلاوة. (22 افريل, 2015).

محمد سناجلة. (23/ 3/ 2022)..

معاذ الحمصي. ، *ص 253*.

نعيم محمد ناجي السيد. (2021).*ص* ، 1165.

6.القائمة المصادروالمراجع:

تدوّن المصادر والمراجع المعتمدة في المقال، وترتب حسب الطريقة الأتية:

تدون قائمة المراجع في آخر المقال، وذلك وفق الآتي:

الكتب:

أحمد أبو سعد. (1983). *معجم الألعاب الشعبية اللبنانية* . لبنان: المؤسسة الجامعية للدراسات و النشر .

أحمد ذوقان الهنداوي. (2017). *استشراف المستقبل وصناعته ما قبل التخطيط الاستراتيجي...استعداد ذكي* . قنديل للنشر و التوزيع .

حفيظة تازروتي. (2003). *اكتساب اللغة العربية عند الطفل الجزائري* . الجزائر: دار القصبة

سهام مادن. (2011). *الفصحى و العامية و علاقتهما في استعمالات الناطقين الجزائريين*. الجزائر : كنوز الحكمة.

عبد الجليل مرتاض. (2012). *اللغة و التواصل ، اقترابات لسانية لاشكاليات التواصل للتواصليين الشفوي و الكتابي* . الجزائر : دار هومة.

عبد الرحمن حاج صالح. (2007). *بحوث و دراسات في علوم اللسان* . الجزائر : موفم للنشر.

المقالات:

عبد الكريم عوفي. (2013). مشكلات تعليم اللغة العربية و كيفية التغلب عليها . *دراسات أدبية ، مركز البصرة* ، 19.

عبد اللي سناء. (2018). الكتابات الجدارية من المركزية إلى الهامشية . *مجلة قراءات* .

معاذ الحمصي. *الألعاب الإلكترونية، الموسوعة العربية، التصنيف: تربية و علم نفس ، المجلد الثالث ، ص 253.*

نعيم محمد ناجي السيد. (2021). أثر ممارسة الألعاب الإلكترونية التفاعلية على الذاكرة العاملة لدى تلاميذ مرحلة العليم الأساسي . *مجلة كلية التربية ، جامعة المنصورة* ، 1165.

مو اقع الانترنيت:

الحسين مزوار. (أغسطس, 2022). أفضل أربع ألعاب تم تطويرها باستعمال خوارزميات الذكاء الاصطناعي ، إن قمت بلعبها ستزداد ذكاء (ألعاب ستنمي ذكاءك)

فاطمة القحطاني. (13 9, 2022). الذكاء الاصطناعي يغير مستقبل صناعة الترفيه.

ليلى حلاوة. (22 افريل, 2015). ديانا الدجنى ، صممت ألعاب الكترونية تسهل تعلم العربية للأطفال. موقع العربي الجديد.

محمد سناجلة. (23 3, 2022). الألعاب الإلكترونية تصنع تواصلا انسانيا عالميا لم يسبق له مثيل في التاريخ .

أعمال ملتقى:

حفيظة تازورتي. (2017). اللغة الأم: لغة الأم أم لغة الوطن الرسمية؟ تحليل لوضع اللغة العربية في الجزائر. *احتفاء باليوم العالمي للغة الأم* ،منشورات المجلس الأعلى للغة العربية.