جامعة الإمام عبدالرحمن بن فيصل
IMAM ABDULRAHMAN BIN FAISAL UNIVERSITY

مجلة جامعة الإمام عبدالرحمن بن فيصل للعلوم الإنسانية والتربوية

Journal of Imam Abdulrahman Bin Faisal University for Humanities and Educational Sciences

Peer-reviewed Journal دورية علمية محكمة

IAUHES

المجلد 3 | العدد 1 | يناير - أبريل 2025
Volume 3 | Issue 1 | Jan - Apr 2025

ISSN 1658-970X
EISSN 1658-9785

فهرس المحتويات

نحو رفع التَّعارض بين المعنى العقلانيّ والمعنى النَّقديّ للتقدُّم من منظور الأخلاق التطبيقيّة 1

عبد الرزاق بلعقروز، جامعة سطيف2 الجزائر

تقييم مهارات الكتابة الأكاديمية في أبحاث متعلمات اللغة العربية كلغة ثانية في المستوى المتقدم 12

ولاء فهد السبيت؛ نجلاء إبراهيم الشثري، جامعة الأميرة نورة بنت عبد الرحمن

القصة التفاعلية في ألعاب الأطفال الإلكترونية: دراسة تطبيقية على لعبة الرعاية اليومية في منصة "روبلوكس" 24

منى محمد الغامدي، جامعة الإمام عبد الرحمن بن فيصل

التأصيل الإسلامي لمعايير المساءلة الذكية 37

مارية فواز الشهيوين، جامعة أم القرى

واقع جودة البيئة في دور الحضانة ومراكز ضيافة الأطفال لروتين الرعاية الذاتية في مدينة الرياض 49

لطيفه خالد الحرابي، جامعة الأميرة نورة بنت عبد الرحمن؛ غادة صالح السدراني، جامعة الملك سعود

العلاقات الدلالية وأثرها في الانسجام النصي: دراسة تطبيقية في ديوان " عاشقة الزمن الوردي" لمحمد الثبيتي 64

عبد الرحمن أحمد المقري، جامعة الباحة

IAUHES
مجلة جامعة الإمام عبد الرحمن بن فيصل
للعلوم الإنسانية والتربوية

جامعة الإمام عبدالرحمن بن فيصل
IMAM ABDULRAHMAN BIN FAISAL UNIVERSITY

القصة التفاعلية في ألعاب الأطفال الإلكترونية: دراسة تطبيقية على لعبة الرعاية اليومية في منصة "روبلوكس" *

Interactive Storytelling in Children's Electronic Games: An Applied Study on the Daycare Game on the Roblox Platform

الاستلام: 2024.5.5	القبول: 2024.9.11	النشر: 2025.1.1

منى محمد الغامدي

أستاذ مشارك، قسم اللغة العربية، كلية الآداب، جامعة الإمام عبد الرحمن بن فيصل

Mona Mohammed Alghamdi

Asscoiate Professort, Arabic Langguage Department, College of Arts, Imam Abdulrahman Bin Faisal University

https://orcid.org/0009-0004-5339-1073

الاستشهاد: الغامدي، منى. (2025). القصة التفاعلية في ألعاب الأطفال الإلكترونية: دراسة تطبيقية على لعبة الرعاية اليومية في منصة "روبلوكس". *مجلة جامعة الإمام عبدالرحمن بن فيصل للعلوم الإنسانية والتربوية، 3*(1)، 24-36.

الملخص

يتلمس هذا البحث لعبة Daycare في أدب الأطفال التفاعلي في الألعاب الإلكترونية، أو ما يعرف بألعاب الفيديو؛ بصفتها إحدى ألعاب الأطفال الإلكترونية في منصة Roblox. وتأتي هذه الدراسة في سياق الدراسات المهمة التي أشارت إلى أن بعض الألعاب الإلكترونية تتضمن تطورًا قصصيًا جديرًا بالدراسة والاهتمام. وتنبثق أهمية هذا البحث من كون القصة بعامة والقصة المعروضة على شكل ألعاب إلكترونية بخاصة، المقدمة للطفل هي في معظمها ألعاب مغرية له، وتستأثر باهتمامه، وتوجه سلوكه، وتحدد نمط تفكيره، وتشكل معارفه وذائقته الأدبية من خلال تتبعه السرد والقص عبر حركات ومؤثرات بصرية وسمعية؛ كما تتجلى أهمية البحث في مواكبة الدراسة للتحول الرقمي الذي يشهده عصرنا الراهن، ودخول التكنولوجيا في جميع شؤون حياتنا ومنها الأدب. ويهدف هذا البحث إلى تحقيق مجموعة من الأهداف أهمُّها الكشف عن أهمية ألعاب الفيديو وخطورتها ومدى تأثيرها في الطفل، والإسهام في ابتكار قصص تفاعلية للألعاب الإلكترونية ألصق بالثقافة العربية الإسلامية، ومواكبة التطور الرقمي الذي فرض نفسه في كل المجالات الأدبية. وتحقيقا لهذه الأهداف، يستخدم البحث المنهج الوصفي التحليلي للاستفادة من آليتي التحليل والوصف اللتين تساعدان في دراسة البنية السردية للقصة والكشف عن عناصرها. وخلص البحث إلى أن القصة المدروسة في (Daycare) قصة تفاعلية، يشارك اللاعبون في إنتاجها، وتتحكم اختياراتهم في سرعة نموها وتطورها، وهي ذات بنية سردية متفرعة، تتوافر فيها عناصر القص الفنية من حوار وحبكة ومكان وزمان وشخصيات ونهاية تتسق مع خصائص النمو الإدراكي والنفسي لمرحلة الطفولة المتوسطة.

الكلمات المفتاحية: الألعاب الإلكترونية، ألعاب الفيديو، ألعاب الأطفال الإلكترونية، منصة روبلوكس، أدب الأطفال، الأدب التفاعلي

ABSTRACT

This study investigates the storytelling in interactive children's literature in an electronic game (i. e. video games) -- Daycare -- one of the games on the Roblox platform. It comes in the context of important studies indicating that some electronic games include a narrative development worthy of study and analysis. The study is significant because storytelling, in general and as presented in the form of electronic games in particular, is attractive for children. Stories capture their attention, affect their behaviour, determine their thinking and shape their knowledge and literary taste via the narrative it provides. This can be achieved through visual and auditory effects. The significance of this study is manifest in its alignment with the current digital transformation and the intrusion of technology into all aspects of our life, including literature. The study aims to explore the importance and danger of video games and their impact on children. This will contribute to the creation of interactive stories for electronic games that are more closely related to Arab-Islamic culture, in line with the digital developments dominating all literary fields. With these objectives in mind, the study draws upon the descriptive - analytical approach which uses mechanisms that help study the narrative structure of the story and reveal its elements. This study concluded that Daycare is an interactive story in which players participate in the creation thereof. The players' choices control the speed of the story's build up and development. With its branched narrative structure, the elements of artistic fiction are observed, including dialogue, plot, setting, time, characterization and an ending compatible with the features of cognitive and psychological development of middle childhood.

Keywords: Electronic games, video games, children's electronic games, roblox platform, children's literature, interactive literature

1. المقدمة

حاول المهتمون بأدب الطفل أن يضبطوا مفهومه من حيثُ خصائصُه التي تميزه عن أدب الكبار، فعرّف بأنه "الآثار الفنية التي تصور أفكارًا وإحساسات وأخيلة تتفق ومدارك الأطفال وتتخذ أشكال: القصة، والشعر والمسرحية، والمقالة، والأغنية" (الهيتي، د.ت. ص.72). وهذا التعريف يشترط احترام قدرات الطفل في الأنواع الأدبية لتعدَّ من أدب الأطفال، وقد كانت القصة ألصق الأنواع الأدبية بالطفل من جملة الأنواع الموجهة إليه؛ إذ الطفل مشغوفٌ بالقص والحكي على امتداد مراحله العمرية، نظرًا لما تقدمه القصة من أدب شائق فيه جمال ومتعة، وله عشاقه الذين يتنقلون في رحابه الشاسعة الفسيحة على جناح الخيال، فيطوفون بعوالم بديعة فاتنة، أو عجيبة مذهلة، أو غامضة تبهر الألباب وتحبس الأنفاس، ويلتقون بألوان من البشر والكائنات والأحداث تجري وتتَّابع، وتتآلف وتتقارب، وتفترق وتتشابك، في اتساق عجيب وبراعة تضفي عليها روعة آسرة وتشويقًا طاغيًا (نجيب، 1991). ولذلك، استحوذت القصة على اهتمام الطفل بما تحفل به من شخصيات وما يصطرع فيها من أحداث، وما يجري فيها من مغامرات، وشغف بطريقة السرد التي تتبلور فيها القصة، ثم ازداد شغفه بها عندما مازجتها التكنولوجيا، ودخلت بداية ضمن ما يسمى بألعاب الكمبيوتر، والقصص الإلكترونية والقصص المُحرَّكة سواء المنتجة على أسطوانات ليزر D- ROM أو المجلوبة بوساطة شبكة المعلومات الدولية "إنترنت "Internet أو الشبكة المصغرة "إنترانت Intranet"، بالإضافة إلى ألعاب الأتاري أو ألعاب الفيديو التي تستغرق الطفل استغراقًا تامًّا عند الجلوس أمامها والإمساك بالأذرع الخاصة بها، أو الضغط على مفاتيحها (شبلول، 2000). وهذه الوسائط الإلكترونية تترك أثرًا في الطفل يفوق ما يتركه الوسيط الورقي، وذلك لأنه يستغرق حواسه كلها؛ ومن ثم ظهرت القصة في ألعاب الفيديو، فوفّرت للطفل تجربة تفاعلية فريدة، يرحل معها إلى عوالم خيالية، ويحل ألغازها، ويتحدى مخاطرها، الأمر الذي سمح له بالتفاعل معها وبالشخصيات الموجودة فيها، ويأخذ دورًا فيها. وبهذا الشكل امتزج فيها التعلم في المتعة. ولكن كيف تنتقل أفكار القصة في ألعاب الفيديو؟ وكيف يتجسد السرد؟ تحمل الإجابة عن هذا السؤال تلخيصًا لفحوى البحث، الذي يدرس البنية السردية في إحدى الألعاب الإلكترونية المقدمة في منصة Roblox (Roblox, n.d.) وهي لعبة Daycare، فندرس بنيتها السردية والفنية ومدى ملاءمتها للطفولة بوصفها نوعًا من أنواع أدب الأطفال التفاعلي للكشف عن أهم الجماليات اللغوية وغير اللغوية الموظفة في تشكيل بنية السرد فيها.

2. أهداف البحث

يسعى البحث إلى تحقيق الأهداف الآتية:

- دراسة البنية السردية في القصة التفاعلية في لعبة Daycare، للتدليل على وجود البنية السردية في ألعاب الفيديو، وأهمية هذه البنية في تفاعل الطفل معها.
- الكشف عن أهمية ألعاب الفيديو وخطورتها ومدى تأثيرها في الطفل.
- الإسهام في ابتكار قصص تفاعلية للألعاب الإلكترونية ألصق بثقافتنا.
- مواكبة التطور الرقمي الذي فرض نفسه في كل المجالات الأدبية.

3. إشكالية البحث

يطرح البحث الإشكالية الآتية: هل يتوافر البناء السردي للقصة في ألعاب الأطفال الإلكترونية التفاعلية؟ وما سماته؟ وهل يشارك اللاعبون في خط سيره ونموه؟ وللإجابة عن هذا السؤال لا بد من البحث في مفهوم القصة في ألعاب الأطفال الإلكترونية، وكيف تقوم الشخصية بالسرد لتروي الحدث الذي تمر به، ومن ثم الكشف عن البناء القصصي وتسلسل سير الأحداث إلى بلوغ الذروة والحل إن كانت القصة تسير سيرًا متسلسلًا أو تتحرك ذهابًا وإيابًا بين أزمنة مختلفة.

4. أهمية البحث

تتجلى أهمية البحث في مواكبته للتحول الرقمي الذي يشهده عصرنا الراهن، ودخول التكنولوجيا في جميع شؤون حياتنا حتى الأدب، فأحدث ذلك نوعًا من التزاوج بين الأدب والتكنولوجيا؛ بل وصل الأمر إلى حد هيمنة التكنولوجيا على العصر، ولم يكن الطفل بعيدًا عن هذا كله، إذ انغمس في ذلك العالم، فأخذ يستخدم التكنولوجيا، ويقرأ القصص المتوافرة في المواقع الإلكترونية، ويشارك في ألعاب الفيديو، وهذا ما أسهم في تشكيل شخصيته ومعارفه وذائقته الأدبية، فنتج عن ذلك أدب جديد سُمي أدب الطفل التفاعلي، الذي قُدِّم للطفل بديلًا عن الأدب المكتوب مستثمرًا كل الطاقات التعبيرية والرمزية في العلامات غير اللغوية كالصور والأصوات والألوان وغيرها مما تتيحه الوسائل الرقمية، وهو ما جعلنا نتجه نحو اختيار هذا الموضوع.

5. منهج البحث

اختار البحث المنهج الوصفي التحليلي للاستفادة من آليتي التحليل والوصف اللتين تساعدان في دراسة البنية السردية للقصة والكشف عن عناصرها.

6. الدراسات السابقة

لم نعثر على دراسة سابقة تناولت البنية السردية في القصة التفاعلية في الألعاب الإلكترونية، ولم تطبق أي دراسة أدبية على لعبة Daycare في منصة Roblox، ولكن هناك دراسة للباحثة حلا قاسم، بعنوان: "تأثير تغيير السياق السردي في ألعاب الفيديو على تجربة اللاعب الإجمالية، دراسة حالة: لعبة فيديو (The Last Of Us II)، وهي دراسة مختلفة عن دراستنا من حيث نوع اللعبة وطريقة الدراسة ومنهجها وهدفها، إذ تناولت

الباحثة دور السرد في الاستجابة العاطفية للاعبين ومستوى رضاهم بهدف توجيه مصممي الألعاب وكاتبي السرد بطريقة أفضل لفهم أنماط اللاعبين واستجابتهم العاطفية؛ لتمكنهم من تصميم ألعاب تحقق درجات رضا أعلى. واعتمدت على المقابلة الشخصية مع اللاعبين، والمنهج الوصفي الإحصائي لتحديد العلاقة بين المتغيرات وقياس أثرها باستخدام أداة التحليل SPSS. ولا بد أن أشيد هنا بجهود هيئة الأدب والنشر والترجمة التابعة لوزارة الثقافة في المملكة العربية السعودية، التي تفضلت بتقديم منحة بحثية ضمن مسار الدراسات البحثية في مجال أدب الاطفال واليافعين، وذلك لإنجاز هذا البحث، فلها الشكر الجزيل.

7. القصة في ألعاب الأطفال الإلكترونية

نستطيع تحديد مفهوم الألعاب الإلكترونية، بأنها تلك الألعاب التي صممت بهدف سرد قصة، تتألف من تقاليد فنية محددة تخدم اللعبة وقصتها، من مثل: الصور المرئية والرسوم المتحركة والموسيقى، التي تستخدم كتقنيات سردية داخل الألعاب لدعم سرد ألعاب الفيديو. كما تعرف بأنها "جميع أنواع الألعاب المتوفرة على شكل هيئات إلكترونية رقمية، وتشمل هذه الألعاب: ألعاب الحاسوب المحمول أو الثابت، وألعاب الإنترنت، وألعاب الفيديو، وألعاب الهواتف النقالة" (رندا، 2020، ص.988).

7.1. السرد في ألعاب الفيديو

يشير معنى السرد في الأدب والروايات إلى طريقة عرض الأحداث، ويكون هذا العرض عن طريق هياكل متعددة يمكن استخدامها، ومن أكثرها استخدامًا في ألعاب الفيديو الهياكل الخطية Linea، وغير الخطية Non-Linear، أو في مجموعات من كليهما (Aarseth, 2012)، وقد يتبع هيكل السرد الخطي مسارًا زمنيًا محددًا، إذ يتقدم اللاعب من خلاله في اللعبة من البداية تتابعًا إلى النهاية، وهنا يتوافر للاعب حرية اتخاذ القرارات التي تؤثر في سير القصة، إذ توفر لها نهايات مفتوحة، ولكن "تنتهي القصة بحل" (Dam, 2021) وقد يتكسر الزمن لديه ويتقطع، ويمكن إطلاق الحبكة على سير الأحداث ومن ثم تأزّمها. وتتعلق الحبكة بالسبب والنتيجة؛ فعندما تسير الأحداث سيرًا خطيًّا مرتبًا ومتسلسلًا، يتوقع الجمهور ما سيحدث. وقد تتضمن بعض الألعاب الإلكترونية تطورًا قصصيًّا، وبعضها لا يزيد عن كونه أنشطة وتحركات، وسيكون الحديث عن تلك المتضمنة تطورًا سرديًّا، التي انقسمت الآراء حول شكلها الكتابي: هل هي شكل سردي أم لا؟ فبعض النقاد يرون أن السرد مقتصر فقط على الوسائط التقليدية كالأفلام والكتب، ولا ينطبق على تفاعلية ألعاب الفيديو، وبعضهم يرى أنه لا قيمة للألعاب الإلكترونية إلا بتوافر البناء القصصي في اللعبة، وبين هذين الرأيين تتفاوت آراء النقاد ومبرراتهم، وذلك على النحو الآتي:

7.2. الرأي الرافض لوجود البنية السردية في ألعاب الفيديو:

من أبرز مؤيدي هذا الــرأي:(2001) Eskelinen، الذي لا يرى في القصة في الألعاب أكثر من مجرد أداة تسويقية لا تستحق الدراسة أما (2001) Juul فيرى أن السرد المقترن بالتفاعل يكون دائمًا غير مُرضٍ، وستسهم إضافة القصة إلى اشتراطات اللعبة السردية في تقليص مساحة اللعبة وحرية اللاعب.

7.3. الرأي المؤيد لوجود البنية السردية في ألعاب الفيديو:

من أبرز مؤيدي هذا الرأي: (1999) Murray & Jenkins التي ترى أن الألعاب التفاعلية إذا ما أريد عدّها شكلًا من أشكال الفن الناضج، فلا ينبغي أن تنفصل عن السرد. وأبدت في نقاشها رغبتها المثالية في زيادة التفاعل والتحكم، وفي المقابل انتقدت الألعاب الحالية لافتقادها السرد والتفاعل. وبرزت في هذا الجانب أيضًا آراء (1999) Jenkins & Cassell وحماسته في الرد على الرأي المعارض الذي يرفض وجود السرد في ألعاب الفيديو. وهذا ما يراه أيضًا (2012) Aarseth الذي لا يجد فرقًا واضحًا بين الألعاب والسرد، بل إن هناك عددًا من العناصر المشتركة بين الألعاب والقصص. ونرى أن ألعاب الفيديو هي أحد التشكلات الفنية للأدب التفاعلي، ولا تختلف عن أشكال الأدب التفاعلي الأخرى إلا في نمط التفاعل، وليست كل ألعاب الفيديو تتضمن سردًا، فهناك ألعاب قادرة على جذب اللاعبين دون أن تتضمن تطورًا قصصيًّا؛ كما أن مساحة القصة تختلف من لعبة إلى أخرى، فضلًا عن أن هيمنة الصفة التفاعلية على قصة اللعبة قد تفقدها -أحيانًا- بعض العناصر القصصية أو جزءًا منها، كالثبات في خطية التطور، أو فردية النهايات، أو فقدان نصية الحوار واللغة. ولا يخرج البناء القصصي للقصة التفاعلية - سواء أكان في الألعاب الإلكترونية أم غيرها من نماذج القص التفاعلي - عن البناء الفني المعروف للقصة سواء في السرد الموجه للأطفال أم للكبار في البيئة الزمانية والمكانية، والموضوع، والتشخيص واللغة والأسلوب، وتطور الحدث الذي يتخذ في ألعاب الفيديو ثلاث بنى رئيسة هي الأكثر شيوعًا:

7.4. البنية السردية الخطية:

وتعد طريقة اللعب الخطية مثالًا شائعًا لنموذج محدد جدًّا لشكل السرد المستخدم في ألعاب الكمبيوتر (Lindley, 2005, p.16)، وتكون خطية عندما تظل خيارات اللعب المتوافرة للاعب نسبيًّا هي نفسها على طوال التجربة (Besmond, 2019).

7.5. البنية السردية غير الخطية:

يمكن تعريف القصة ذات البنية غير الخطية بأنها تلك التي اختار المؤلف أن لا يرتب الأحداث وفق وقوعها، فالزمن فيها يتحرك في اتجاهين مختلفين بغية جعل القصة أكثر إثارة وتشويقًا وعمقًا (McIntosh et al., 2008)، يمكن أن يؤدي السرد القصصي غير الخطي إلى الغموض لجهل المشاهدين بما يحدث، لعدم تراتبية الأحداث، وتنقسم البنية السردية إلى النوعين الآتيين:

7.6. البنية السردية المتفرعة:

لكيلا تظل القصة خطية، فإنها تصمم لتتفرع في اتجاهات مختلفة (Majewski, 2003)، وتكون نتيجة هذه الفروع شجرة أو في الحالات الأكثر تعقيدًا شبكة من الاحتمالات. وفي بعض الأحيان تنضم الفروع لاحقًا (Majewski, 2003).

7.7. البنية السردية المفتوحة

وتنهض بنية السرد هنا من خلال منح اللاعب حرية اختيار المحتوى الذي يرغب في إكماله وبأي ترتيب، (Besmond, 2019) وهذا النوع من القصص يكون التفاعل فيه صعبًا؛ نظرًا للمساحة الكبيرة من الحيرة المتروكة للاعبين كي يتفاعلوا مع بعضهم (شوقي، 2012، ص.106).

8. دراسة تطبيقية على لعبة Daycare في منصة Roblox

- لعبة Daycare

شكل 1

بداية اللعبة، لعبة Daycare منصة روبلوكس

8.1. فكرة اللعبة:

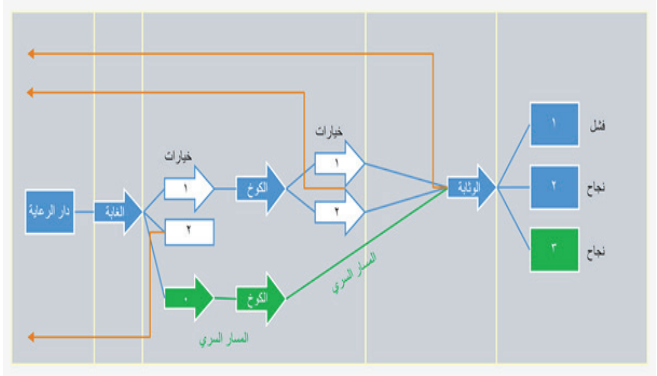
تدور فكرة اللعبة حول مجموعة من اللاعبين، يخوضون تجربة الالتحاق بدار رعاية الأطفال مع عدد من أصدقائهم، وتواجههم خلالها أحداث مخيفة تتمثل في وحش يقوم بمطاردتهم، وخلال رحلة الفرار منه يمرون بتحديات متعددة. تتناسب فكرة القصة وتطلعات الأطفال في مرحلة الطفولة المتوسطة الذين ينجذبون إلى قصص المغامرات الخيالية، ويميلون إلى التشبه بالمغامرين والأبطال (الهيتي، 1997، ص.28)؛ وذلك يتسق أيضًا مع عوالم واقعية وأخرى خيالية لا تخلو من بعض الشخصيات الخرافية، فضلًا عن أن مستويات التحديات في هذه التجربة القصصية تلائم القدرات الفكرية لأطفال الطور المتوسط من الطفولة. وتتخلل اللعبة بعض الإشارات، مثل الإشارة إلى بعض القيم التي تنفذ إلى وجدان الطفل وفكره في أثناء اللعب بشكل غير مباشر، لارتباطها باستثارة انفعالية، وموقف مرئي هو جزء من تطور الحدث، منها: قيمة التعاون المتمثلة في حرص اللاعبين على تخليص أصدقائهم من شرك الوحش، وعدم الاستسلام للتحديات، والمثابرة في الوصول إلى الحلول، وتحمل المسؤولية، وهذا ما أبدته المعلمة عندما دافعت عنهم ضد الوحش؛ كما أن تعدد الخيارات في اللعبة، وتوافر الموارد والأسلحة ينمي في الطفل القدرة على اتخاذ القرار وسرعة تنفيذه. وفي المقابل، لم تخل لعبة Daycare من مشاهد العنف التي قد تؤثر على الاستقرار النفسي للطفل، وهي ظاهرة شائعة في ألعاب المغامرات الإلكترونية، ولكن شيوعها لا يسوغ تقبلها في أدب الأطفال التفاعلي، بيد أن بعض مصممي الألعاب يخفف من حدتها بتجنب رسم هذه المشاهد بتفاصيلها، فيعتمدون على الصورة المرئية الرمزية، من مثل: اختفاء الشخصية مباشرة بعد تصوير لحظة الضرب أو القتل؛ تجنبًا لتصوير مظاهر العنف الحسية، إلا أن لعبة Daycare لم توظف تقنية رمزية تصوير مشاهد القتل والعنف بشكل كافٍ، فقد جاءت مظاهر القتل والضرب من قبل الشخصية المضادة - الوحش - واضحة في مراحل اللعبة.

8.2. البناء التفاعلي لقصة اللعبة:

تقوم بنية القصة في لعبة Daycare على ما يعرف بالبنية السردية المتفرعة، وسميت بالمتفرعة لشبهها بأغصان الشجرة، إذ يمثل الجذع القصة الرئيسة، أما الفروع فتمثلها الاختلافات والنهايات المحتملة (Besmond, 2019). وتظهر التفرعات بناء على الخيارات المتاحة، فنقطة التفرع الأولى تتضح في الخيارين المتاحين في الغابة: إما بإضرام النار في الحطب أو بناء الكوخ، ويمنح أحد الخيارين مجموعة اللاعبين فرصة استكمال مسار الحدث، والآخر يعود باللاعب إلى نقطة البداية، وتظهر نقطة التفرع في الكوخ حيث بالإمكان اختيار تشغيل زر التشغيل أو عدم تشغيله، وتنتهي هذه الخيارات بنهايتين متضادتين، ونهاية ثالثة أخرى تسمى في لغة الألعاب (سرية) لأنها لا تتحقق دائمًا، وتكون فردية من خلال مسار خاص بها، وبهذا تتعدد نهايات اللعبة وتتفرع إلى ثلاث نهايات.

شكل 2

مسارات اللعبة، لعبة Daycare منصة روبلوكس



8.3. (البداية) مرحلة دار الرعاية

تبدأ بصعود الأطفال على الحافلة التي ستوصلهم إلى دار الرعاية، وهناك يتعرف الأطفال إلى معلمتهم، ثم يبدؤون بممارسة الأنشطة التي تشمل التنقل بين الغرف، واللعب في الألعاب المتاحة لهم، وتناول الوجبات حسب الإرشادات، ويبدأ الحدث بانقطاع تيار الكهرباء، وظهور وحش يلاحق الأطفال، ويختفي بعودة التيار الكهربائي، ويحاول الأطفال

إقناع معلمتهم بوجود هذا الوحش إلا أنها لا تصدقهم. وحين يعود الأطفال إلى ممارسة أنشطتهم ولعبهم في اليوم التالي، يتفاجؤون بظهور الوحش مرة أخرى، ويأخذ في إشعال الحرائق، وينجح الأطفال في إخمادها، إلا أنهم يبدؤون في التفكير بطريقة مختلفة، وهي محاولة الهرب من دار الرعاية، فيحاولون النفاذ من خلال فتحة تكييف الهواء لكن محاولتهم تبوؤ بالفشل، إذ تصادفهم تحديات كثيرة؛ على أنهم لم يستسلموا فيبادرون بالهرب من الباب الخلفي للدار بعد كسره، ويواصلون مسيرهم نحو الغابة.

شكل 3

دار الرعاية، لعبة Daycare منصة روبلوكس

8.4. مرحلة (صعود الحدث) الغابة

بعد هروب اللاعبين من دار الرعاية، تصادفهم غابةٌ كثيفة الأشجار، يخيم عليها الظلام والبرد؛ ومع شعورهم بالجوع يقررون تناول فاكهة التفاح المتدلية من الأشجار، ولكنهم لم يلبثوا أن اكتشفوا أن قرارهم كان قرارًا سيئًا؛ إذ أصيبوا بالإعياء بعد أكلهم إياها، ولم يتضح سبب مرضهم: هل هو فساد التفاح وعدم صلاحيته للأكل أو أن هذه الفاكهة لم تكن نظيفة؟ وفي هذه الأثناء يظهر لمجموعة اللاعبين خياران: خيار إضرام النار من خلال إشعال الحطب، وخيار بناء الكوخ، على أن يصوت اللاعبون على أحد الخيارين، وفي حال اختيار الأغلبية إشعال النار، ستكون نهايتهم غير موفقة بسبب هطول المطر، الذي سيتسبب بموتهم، ويعود اللاعبون حينها إلى نقطة البدء؛ وفي حال اختاروا بناء الكوخ، فإنهم يختارون الخيار الصائب؛ إذ سيتمكنون من الاحتماء من البرد والمطر، ويستمرون في إكمال اللعبة إلى أن يظهر لهم الوحش من جديد، ويقبض على أحدهم، فينشغل اللاعبون بالبحث عن صديقهم.

شكل 4

الغابة، لعبة Daycare منصة روبلوكس

8.5. مرحلة الذروة أو التأزم (الكوخ)

وفي أثناء بحثهم في الغابة عن صديقهم، الذي أسره الوحش، يجد اللاعبون كوخًا، فيضطرون إلى كسر بابه ليَلِجوا فيه، فتظهر لهم كبسولة زجاجية تحتجز صديقهم، وبجانب الكبسولة منصة أعلاها زر تشغيل كبير، وتظهر لهم إرشادات تُحدِّدُ لهم خيارين: إما الضغط على الزر، أو الامتناع عن ضغطه. وبحسب ردة فعل اللاعبين، يتغير مسار اللعبة على النحو الآتي:

شكل 5

الكوخ، لعبة Daycare منصة روبلوكس

8.6. المسار الأول: مسار الفشل - هبوط الحدث (الوثابة - النهاية)

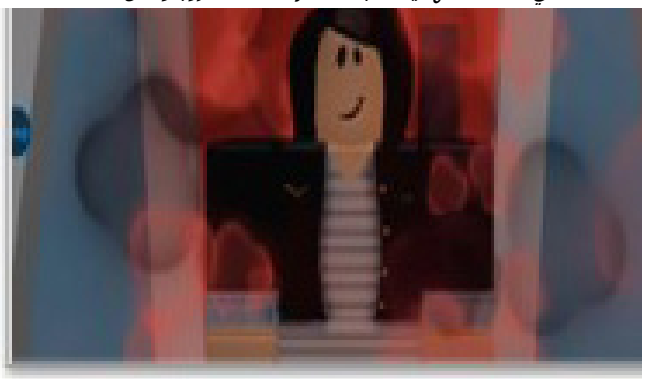
وهو خيار تشغيل الزر، وفي نهايته سيكون موت صديقهم اللاعب المحتجز، ثم ظهور فتحة كبيرة تحت أقدامهم يسقطون عبرها على وثابة Parkour ، يقفزون على صخورها حتى ينتهي بهم المطاف إلى نهاية الكهف، وتصادفهم آنذاك مفاجأة، وهي ظهور معلمتهم التي اختفت منذ المرحلة الأولى من اللعبة، تتلوها مفاجأة أخرى حين يدركون أن من ظهر لهم ليس معلمتهم، بل الوحش الذي تقمص شخصيتها، ثم يعود مرة أخرى بشخصيته الحقيقية، ويخبرهم بأنه قد تخلص من معلمتهم، وتنتهي اللعبة بمشهد ظلام دامس في حديقة (دار الرعاية)، وتُسلَّط الصورة على تماثيل قبور اللاعبين؛ وفي اللقطة نفسها يظهر مدخل دار الرعاية حيث تقف المعلمة، لتختفي سريعًا ويظهر مكانها الوحش متقمصًا شخصيتها.

شكل 6

قبور اللاعبين، لعبة Daycare منصة روبلوكس

شكل 7

المعلمة في اللقطة النهائية، لعبة Daycare منصة روبلوكس



شكل 8

الوحش في اللقطة النهائية، لعبة Daycare منصة روبلوكس

8.7. المسار الثاني: مسار الفوز - هبوط الحدث (الوثابة - النهاية)

يبدأ المسار الثاني من لحظة اختيار اللاعبين الخيار الثاني في الكوخ، وهو تجاهل زر التشغيل المثبت على المنصة، فبدلًا من تشغيله يقوم اللاعبون بتحطيم الكبسولة الزجاجية وإنقاذ صديقهم. ومع أن مسار الحدث ينبئ عن نجاح اللاعبين حتى هذه المرحلة، فإن الأحداث تعود لتندمج مع مسار الخيار الأول، إذ تنفتح الأرض من تحتهم ليسقطوا على الوثابة نفسها Parkour التي سقط عليها اللاعبون الذين اختاروا تشغيل زر المنصة، ليمروا بالعقبات والتحديات نفسها التي مر بها لاعبو المسار الأول في الوثابة؛ غير أن النهاية تختلف حين يبلغون نهاية الكهف، ويظهر لهم الوحش، وتظهر لهم أيضًا روح معلمتهم التي تقتل الوحش، وبذلك ينتهي هذا المسار نهاية سعيدة، مع ما تضمنته هذه النهاية من مفاجأة، وهي أن معلمتهم لم تكن في الحقيقة سوى الوحش الذي سبق أن قتلها، وتقمص شخصيتها منذ بَدءِ الحكاية. ولعل تضمين قصص الطفل بعض المفاجآت مسألة فيها نظر؛ فإن وردت المفاجأة في أثناء التطور القصصي الذي لم يبلغ حد النهاية، فهي تساعد الطفل على تخمين أكثر من نتيجة، الأمر الذي يسهم في عملية التشويق والجذب (الهيتي، 1997). على أن الخطورة تكمن في ورودها في نهاية اللعبة حلا ًناجزًا عندما تتعقد الأمور، فتأتي المفاجأة إنقاذًا سريعًا ومخرجًا سهلًا؛ والحق أن مثل هذه الحلول قد تعوِّد الطفل ترقب الحلول الناجزة؛ فيتراخى عن التفكير ويتعوّد الاتكالية.

شكل 9

روح المعلمة، لعبة Daycare منصة روبلوكس

8.8. المسار الثالث: المسار السري (البطولة المفردة - النهاية)

يعد هذا المسار سريًا، وليس كثير التحقق في اللعبة؛ إذ يبدأ في وقت مبكر قبل نقطة البدء في المسارين السابقين في الكوخ، ويعتمد على مستوى طاقة التحمل الحيوية لدى اللاعب في التعامل مع التحديات، ومحافظته على مستوى معين من الطاقة يساعده في إكمال مسار اللعبة بشكل فردي، إذ يتمكن من مواصلة اللعب إلى أن يصل الكوخ بمفرده، ولا يضطر إلى كسر الباب ليدخل الكوخ، وتظهر الكبسولة فارغة أي ليس كمثل وضعها في المسارين الآخرين، فلا يوجد أي لاعب محتجز فيها؛ ومع ذلك فإنه يمر بالمواقف نفسها التي مرت بها المجموعة في حال الخيارين السابقين؛ إذ تنفتح الأرض من تحته، ويسقط على الوثابة ليعيش التحديات نفسها، إلا أن نقطة النهاية تختلف، إذ يمتد ممرٌّ صخريٌّ من نهاية الكهف الى الصخرة التي يقف عليها، ثم يظهر أمامه سيف مضيء مغروز في الأرض، ويعود الوحش من جديد، فيسارع اللاعب إلى قتله بالسيف، وبذلك تنتهي اللعبة بفوز اللاعبين. وتختلف هذه النهاية عن النهاية السعيدة في المسار الثاني في أسلوب اللعب الفردي، وعدم ظهور الخيارات المرتبطة بالكوخ - تشغيل الزر أو عدم تشغيله - لأن اللاعب بالأصل لم يعد لديه أصدقاء يلعب معهم أو ينقذهم، فضلًا عن التغيير الفرعي في الحدث من خلال إتاحة أداة جديدة لم تظهر في المسارين وهي السيف؛ كما أن الفوز في هذا المسار لم يتحقق جماعيًا، إنما بمجهود فردي من اللاعب البطل، ومن هنا يمكن وصف هذ المسار بالمسار (المختصر) بسبب بطولته الفردية، ولأن بعض الأحداث والخيارات لا تظهر فيه.

شكل 10

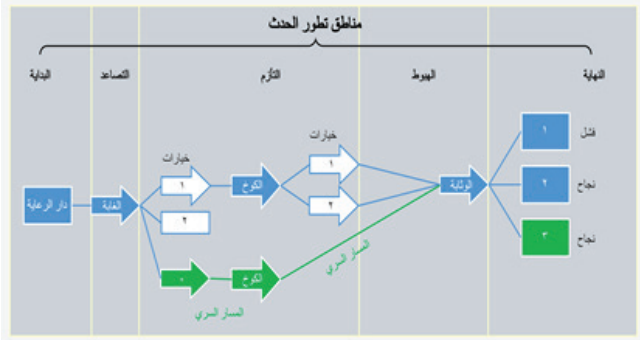
المسار السردي، لعبة Daycare منصة روبلوكس

ومن خلال تسلسل الأحداث والمسارات المتاحة في اللعبة، يتضح البناء السردي للقصة في لعبة Daycare المتمثل في البنية السردية المتفرعة، وهي:

إحدى الطرق المثيرة للاهتمام، وإن كانت غير شائعة إلى حد ما، ولتحسين العلاقة بين اللعبة والسرد يُعطى اللاعب رأيًا في طريقة تطور السرد، وهذا ما يحدث في نموذج السرد المتفرع، كما هو الحال في نموذج عقد اللؤلؤ، فهي مصممة لتتفرع في اتجاهات مختلفة، ويمكن تحقيق هذ التفرع بطرق مختلفة سواء في تسلسلات اللعب، أم في المشاهد السينمائية (Majewski, 2003). ويبدو التفرع في بنية هذه القصة فيما أتيح للاعبين من خيارات في بداية التأزم - صعود الحدث أو في ذروته - التي رسمت بعد ذلك نهاية القصة، ومع أن التفرع في البنية يظهر في منطقة تأزم الحدث، فإن المسارات المتفرعة تعود وتلتقي في مسار واحد حينما ينتقل الحدث إلى القفز على الوثابة، لتعود المسارات إلى الاتساع والاختلاف من جديد، وتتباين في النهايات الثلاث: الفشل الجماعي أو الفوز الجماعي، أو البطولة الفردية. ولعل التفرع في الحدث يزيد من تشويق الأطفال لمتابعة اللعب، فضلًا عن أن الاعتداد برأي اللاعب في تطور السرد وصنع النهايات - وإن كانت محددة مسبقًا - يزيد من ثقة الطفل اللاعب بنفسه، بعد فشله في مواجهة (الوحش) في بعض منعطفات القصة؛ إذ بإمكانه الانتصار عليه في تفرعات أخرى، وبأساليب أخرى قد تتضح في المسار السري.

شكل 11

تطور الحدث، لعبة Daycare منصة روبلوكس



وفكرة التفرع في القصة تنهض على المسارات الناتجة عن تفضيل اللاعبين أحد الخيارين المتاحين. فقد يكون الاختيار ونتائجه واضحًا على الفور، كما هو الحال في لعبة Wing Commander عندما يمنح اللاعب في خضم المعركة خيار تغيير الجوانب، وبطبيعة الحال حتى لو كانت العواقب المباشرة واضحة، فقد تكون هناك عواقب أخرى طويلة الأمد تظل مخفية في الوقت الحاضر. (Majewski, 2003). وهو ما حدث في قصة لعبة Daycare إذ النتيجة المباشرة للخيارات المتاحة لم تغن عن العواقب الأخرى طويلة المدى التي أثرت في مسار القصة حتى نهايتها. ويمكن تصنيف هذا البناء السردي على أنه (متفرع خاضع للرقابة أو متحكَمٌ فيه) وفق ما وصفه Besmond (2019) وذلك إذا استطاع مصمم اللعبة أن يتحكم في مسار القصة الرئيس مع ما أتاحه من تفرعات في الحدث؛ إذ إن هناك قدرًا من السيطرة والتحكم سيجذب اللاعب في النهاية نحو مسار القصة الرئيس وذروتها، ويتضح ذلك في لعبة Daycare بشكل جلي في اتساق مسارات اللعبة واشتراكها فيما قبل النهاية في الوثابة، ثم تفرع المسارات في خطوط النهايات الثلاث. الجدير بالإشارة هنا أنه مع تفرع البناء السردي للحكاية التفاعلية في اللعبة فإن أسلوب اللعب الذي ينتهجه اللاعبون أو اللاعب قد لا يظهر له تفرع في القصة، وبخاصة إذا استمر في مسار الفوز الذي اختاره، ومعنى ذلك أن بناء السرد قد يكون متفرعًا إلا أن أسلوب لعب الطفل في القصة يكون خطيًّا، والسبب هو: أن الألعاب ذات السرد المتفرع تقع ضمن العلاقة بين الحد الأدنى من الكلاسيكية والمضادة للهياكل، والكلاسيكية هي التي تتميز بحبكة من الأحداث المرتبطة سببيًا، مع نهاية مغلقة، في حين أن البنية المضادة تتميز برفضها خصائص البنية الكلاسيكية حيث تتقدم الحبكة من خلال مصادفات غير ذات صلة، ويكون وقت القصة غير واضح إلى درجة يصبح من المستحيل تمييز التقدم الزمني الخطي (Majewski, 2003). ووقوع اللعبة المتفرعة بين نموذج هيكل الكلاسيكية والمضادة للهياكل يعني أن اللعبة في تفرعها لا تلتزم بنموذج الهياكل المحددة بسبب اتباعها مسارًا محددًا، وهي في الوقت نفسه تتسم بقربها من هيكل اللعبة الكلاسيكية في اتباع اللاعب مسارًا واحدًا وفق الخيار الذي فضله، ويتابع معه نهاية اللعبة مع توافر المسارات الأخرى ذات النهايات المتباينة. وهذ الأنماط المتفرعة في البناء السردي تعمل على تنمية تفكير الطفل من الذاتية المركزية إلى الموضوعية النسبية، فمع أن تفكير الطفل في طور الطفولة المتوسطة يتقدم من خلال المفاهيم المرتكزة حول ذاته إلى المفاهيم الموضوعية، فإن يُفَضل مواجهة الطفل "في جميع مراحل نموه بمشكلات عقلية تتناسب في درجة صعوبتها مع مستوى نضجه، فلا تكون سهلة تمتهن تفكيره، ولا صعبة تعجزه وتشعره بالفشل." (زهران، 2003)، ويمنح البناء السردي المتفرع الطفلَ هذه الاختبارات المتعددة إذا ما صُممت خيارات السرد وأبعاده بما يتوافق مع خصائص النمو الإدراكية لمرحلة الطفولة المناسبة للعبة. وقصة Daycare أشبه بالمغامرة

التي يخوضها الأطفال بحماسة، ودافع الحماسة هو النجاة من الوحش، مما يعني أن دافع الخوف هو الذي يسيطر على الأطفال في هذه اللعبة، ويجعلهم ينتقلون من مكان إلى آخر، لا سيما أن مخاوف الطفل في مرحلة الطفولة المتوسطة تتصف بالواقعية؛ إذ يخاف الطفل من الفشل، كما يخشى على مكانته الاجتماعية بالنسبة لأقرانه، ويخاف من الأشياء التي تشكل خطرًا على حياته. (اللبابيدي وخلايله، 1998)؛ وهو ما يدفعه إلى تجاوزها وتخطيها في الألعاب بحماس ونشاط.

8.9. شخصيات اللعبة

يمكن تصنيف الشخصيات الرئيسة في هذه القصة إلى ضربين: شخصيات اللاعبين، وشخصيات القصة، تتمثل شخصيات اللاعبين في البطولة الجماعية التي تبرز من خلال تعاون اللاعبين الأطفال مع بعضهم في المسارين الأول والثاني؛ وشخصية رئيسة أخرى تمثل شخصية البطل في المسار السري. والفكرة الجمعية والتشاركية التي تميز معظم أنواع الأدب التفاعلي تظهر بشكل جلي في هذه اللعبة، في تعاونهم فيما بينهم في مجابهة الوحش وإنقاذ صديقهم، وأخذهم برأي الأغلبية في تحديد الخيار المناسب، وتنفيذ التعليمات، وغيرها من المواقف، التي تتطلبها اللعبة الجمعية والتشاركية، وهذا التركيز على الصفتين (الجمعية والتشاركية) في اللعب يتلاءم مع ميل أطفال مرحلة الطفولة المتوسطة إلى أن يكون لعبهم جماعيًا منظمًا خاضعًا للقواعد والقوانين، (زهران، 2003)؛ كما يظهر في هذه المرحلة - بشكل جلي - تأثير جماعات اللعب على الطفل، فيتمثل بآرائها ويأخذ بقراراتها، وعن طريق هذا النوع من اللعب يستطيع الطفل أن يؤسس لنفسه مكانة اجتماعية بين أقرانه (زهران، 2003)، كما أن لهذه الزمر والجماعات دورًا كبيرًا في معالجة مشكلات الطفل الاجتماعية، ومدِّها له بطرق التخلص من التوتر النفسي. ومع أن البطولة الفردية تنحصر في القصة التي لا تعد مسارًا رئيسًا مثل المسارين الآخرين (الفشل / الفوز) فإن تضمن اللعبة لها يتوافق مع اهتمامات مرحلة الطفولة المتوسطة في ظهور بوادر الزعامة والقيادة في أوائل السنة السادسة (يوسف، 1992). وسواءً كانت البطولة جماعية أم فردية، فإنها لا تظهر إلا بتعدد التحديات والمخاطر. وتتمثل شخصيات القصة في الشخصية الرئيسة: الوحش (الشخصية الرئيسة المضادة)، التي تعمل على تكوين الصراع، وشخصية ثانوية واحدة هي شخصية المعلمة. وشخصية الوحش شخصية مستمرة في المسارات الثلاثة، وهي من النوع الثابت، فلم تتطور طبيعتها مع تطور الحبكة، بل ظلت محصورة في القالب العدائي المتمثل بمطاردة الأطفال، ومحاولة القضاء عليهم. وتمارس شخصية المعلمة ذات الدور الثانوي المحدود التي لا تظهر إلا في بداية القصة ونهايتها دورًا كبيرًا في نهاية المسارين الاعتياديين (الفشل/ الفوز)؛ إذ إنها تقوم بتشكيل نهايتي مسار الفشل ومسار الفوز بأسلوبين مختلفين، وتكون هي عنصر المفاجأة في المسارين ذاتهما؛ ففي المسار الأول الذي ينتهي بهزيمة الأطفال، تظهر المعلمة بدور مغاير عن بدايتها؛ إذ يتضح أن الوحش هو الذي يتقمص شخصية المعلمة منذ بداية القصة. وهذا التباين في الدور الذي قامت به المعلمة، والتطور الحاصل في شخصيتها الذي كشفت عنه النهاية، يمكن أن يصنف تحت ما يعرف بالشخصية المدورة أو النامية "وهي الشخصية المعقدة التي لا تظهر للقارئ معالمها وأبعادها إلا مع آخر صفحات القصة، وهي تتطور بتطور الحدث القصصي، وتتضح أبعادها شيئًا فشيئًا حتى تبدو الشخصية العامة مع آخر صفحات العمل القصصي" (نصر، 1983). أما المسار الثاني للعبة - وهو مسار الفوز- فتظهر فيه المعلمة أيضًا في دور شخصية نامية، فدورها في نهاية القصة يختلف عن الدور الذي كانت تقوم به في بداية القصة؛ إذ تظهر في نهاية اللعبة في شكل روح أو ملاك تعمل على مساندة الأطفال وتخليصهم من الوحش؛ ومن هنا يكتشف الأطفال أن الوحش قد قتلها، وهو ما يفسر أيضًا غيابها عن مسار الحدث سابقًا، فعنصر المفاجأة ليس في ظهور المعلمة، أو تقمص الوحش لشخصيتها وحسب - كما في المسار الأول - بل في المفاجأة المركبة المبنية على استنتاجين، الأول: أن الوحش قد قتل معلمتهم، والثاني: أن روح معلمتهم هي من ستقوم بإنقاذهم. والفرق بين ما هو معروف للشخصية النامية في السرد، وطبيعة الشخصية النامية في هذه القصة، أن هذا التطور التدريجي في شخصية المعلمة لم يتضح في القصة بشكل متدرج مساير للحدث، بل في التباين ما بين الدور الذي قامت به في نهاية المسار عن الذي كانت عليه في بداية القصة. ومع أن شخصية المعلمة في المسار الثاني تصنف شخصية نامية في ظهورها في بُعد شخصي وشكلي آخر في نهاية القصة وإنقاذها للأطفال، فإنه أنه بالتعمق في طبيعة شخصية المعلمة - من حيث كونها شخصية نامية أو شخصية ثابتة - فإن نهاية المسار الأول، الذي تجلى باكتشاف حقيقة تقمص الوحش لشخصية المعلمة، ما هو إلا امتداد للسلبية التي ظهرت بها في عدم تصديقها لرواية الأطفال عن وجود وحش يهددهم، ولا سيما أن مواقفها المشتركة مع الأطفال قليلة جدا لا تتعدى استقبالهم أو بعض الحوارات، من مثل: إخبارها لهم برغبتها في أخذ فترة استراحة، وكذا دور الملاك أو الروح، التي أنقذ تهم في المسار الثاني - مسار الفوز - فإنه لا يخرج عن الدور الذي مارسته المعلمة في بداية القصة من استقبالها للأطفال وحديثها العادي معهم، وكذلك في موقفها من عدم تصديق روايتهم عن الوحش، كون الأمر بدهيًّا في حال لم تشهده بنفسها ولا سيما أنها تشاركهم المكان نفسه، وبذلك لا يكون هناك نمو في شخصية المعلمة بقدر ما هو استمرار للدور الذي تمارسه كمعلمة في التوجيه والرعاية الذي يبلغ في نهاية القصة درجة البطولة. وكلا الدورين لا يغيران من موقف الأطفال اللاعبين تجاه معلمتهم، ففي المسار الأول كانوا قد أدركوا أن شخصية المعلمة ما هي إلا شخصية الوحش في الحقيقة بعد أن تقمصها، وهو ما ينبئ عن أنه قد تخلص منها منذ البدء، وهو

ما يزيد من حزنهم وتعاطفهم معها؛ كونها الشخصية الأولى التي تعرضت للقهر والقتل من قبل الوحش؛ كما أن التطور الحاصل في شخصية المعلمة في تحولها إلى - ملاك أو روح -يدعم كذلك شعور الانتماء والتعاطف عند الأطفال، وبخاصة عندما أنقذتهم؛ وبذلك تتأطر شخصية المعلمة في قالب الرحمة والتضحية والبطولة، وهي صورة نمطية لا تتعارض مع النموذج الحقيقي للمعلم والمعلمة في الواقع في قيامهم بدور الرعاية والحماية. وعلى صعيد الصفات الشكلية والهيئة الجسدية، فإن شخصية الوحش تتمثل في جسد غير واضح المعالم، لكنه يشبه في هيئته الخارجية جسد الإنسان؛ له رجلان ويدان ممتدتان، يغشاه بالكامل اللون الأسود، وله رأس يشبه في هيئته رأس الحيوانات، وقسمات وجهه غير واضحة، ما عدا العينين الحمراوين، يعلو رأسه قرنان مقوسان، ينتهي طرفاهما بلون أحمر، ولم تتضح هوية الوحش: أهو من البشر أم من الحيوانات؟ كما أنه ليس بالغ الضخامة، لكنه أكبر بقليل - في جسده - من المعلمة، وهذه الصفات الحسية ستعمل على تنفير الطفل من هذه الشخصية، وتساعد الطفل في تحديد موقفه الفكري والانفعالي المضاد لهذه الشخصية في أثناء ممارسة اللعبة؛ كما أن هذه الصفات تبرز هذه الشخصية المضادة بمظهر القوة، ولا بد أن تكون الشخصية المضادة على المستوى نفسه من الرهبة والقوة التي تتساوى بها مع الشخصية المركزية حتى يحدث تكافؤ في الصراع "فالنضال لا يكون نضالًا هامًا ظريفًا إلا حينما يكون المناضلون سواسية ومتساوين في قوة النضال الناشب بينهم." (اجرى، د.ت. ص.221).

شكل 12

الوحش، لعبة Daycare منصة روبلوكس

أما شخصية المعلمة فتظهر في بدايات المسارات الثلاثة بشكل واحد: جسد ضخم، وشعر أسود متوسط الطول ترتدي ملابس قاتمة اللون، وتميل إلى أن تكون عادية في مظهرها، وهذا المظهر يظل ثابتًا في أبعاده الجسدية والشكلية إلى نهاية المسار الأول (مسار الفشل) ثم يتبدل إلى هيئة الوحش عندما يكشف عن تقمصه شخصيتها. أما في نهاية المسار الثاني، فتظهر في هيئة روح جاءت من عالم آخر لإنقاذ اللاعبين الأطفال؛ وفي هذا المسار، تميل إلى اللون الأبيض الباهت الشفاف مع شعر أشقر اللون، وظهورها بهذه الشفافية يتناسب مع الدور الذي تقوم به وهو دور الملاك، أما نهاية المسار الثالث فلا يوجد أثر لها فيه، ويقتصر دورها على البداية ثم تختفي من التطور القصصي.

شكل 13

المعلمة، لعبة Daycare منصة روبلوكس

شكل 14

الملاك، لعبة Daycare منصة روبلوكس

وإظهار الشكل الجسدي للشخصيات بشكل يتناسب مع طبيعة أدوارهم في القصة مسلك يتسق مع نمط تفكير الطفل في مرحلة الطفولة المتوسطة، الذي لا يزال النمط الحسي يشكل جزءًا من تفكيره، وإن تطور تفكيره من الحسي إلى التجريدي المعنوي يساعده - كما سبقت الإشارة - في تحديد موقفه من الشخصيات التي تعمل على نقل الحدث وتطويره منذ وقت مبكر من اللعبة، مما يشعره بشيء من التوازن الانفعالي عوضًا عن الحيرة والارتباك والتردد في تحديد موقفه. وترى سليم (2001) أن الاستغراق الكلي والاندماج النفسي الذي يعيشه الطفل وهو يتابع مثل هذه التوهمات والخيالات، يفيد في تفريغ شحناته وانفعالاته، ومن ثم يعمل على استقراره وجدانيًا. أما وجود الشخصيات الخرافية المتمثلة في الوحش وفي روح المعلمة، التي عادت لتنقذ الأطفال فلا ضير من عرضها على أطفال مرحلة الطفولة المتوسطة، إذ يجمع أكثر الأدباء على تسمية هذه المرحلة باسم مرحلة الخيال الحر (نجيب، 1991)، فطفل هذه المرحلة يميل إلى قصص الخوارق القائمة على الإيهام، ولهذا يتجه إلى بيئة الخيال الحر التي تظهر فيها الجنيات العجيبة والساحرات والعمالقة والأقزام والملائكة (الحديدي، 2003). والخرافة مقبولة كفكرة فنية مقدمة إلى أطفال الطور المتوسط شرط أن تحكمها بعض المعايير، كعدم تعارضها مع القيم العقدية، التي قد

تناقض مضامين تلك الخرافات، ولا سيما أن هذه اللعبة تَرِد في منصة عالمية يشاهدها الأطفال من بلدان شتى من العالم على اختلاف أجناسهم وديانتهم وثقافتهم، وألا تكون هي الهدف والمرمى بحد ذاتها، بل يتعين أن تكون الخرافة ذات مهمة تعليمية أو تربوية أو تثقيفية تعبر عنها بشكل غير مباشر، ولا بد أيضًا من أن يسير الخط الواقعي بموازاة خط الخرافة في هذه القصص، فمع أن هناك شخصيات خرافية كالوحش وروح المعلمة في البناء القصصي للعبة Daycare، وبعض الأماكن والأدوات الأسطورية مثل الوثابة، والسيف المنغرز في الأرض، فإن الواقعية تسير بإزاء هذه القصة في بعض الأماكن: كدار الرعاية والغابة والكوخ، وما يتصل بها من مظاهر حقيقية وظواهر واقعية وأدوات وأثاث وتصميم وأشجار ونار وحطب وأمطار.

8.10. البيئة الزمانية للقصة

تمثل القصة في بنيتها الزمنية العصر الحاضر، يتضح ذلك من معالم دار الرعاية، وتصميم الدار والأثاث والغرف، فضلًا عن أن الأحداث تتطور في أغلبها في وقت الليل، كما هو موضح في وصف اللعبة؛ إذ إن الأطفال سيقضون ليلتين في الدار، ومعنى ذلك أن البناء السردي للقصة محدود بليلتين على كثرة الأنشطة والمواقف والتحديات، ولا سيما أن ظهور الوحش قد ارتبط بالظلام والليل في أمكنة الأحداث كلها، وهذا الارتباط هو من أجل تكثيف عنصر الخوف والرعب، لتحقيق عنصر التشويق والمغامرة في هذه القصة، ولم تخلُ القصة من بعض رموز القصص الأسطورية التاريخية والشعبية التي تحمل إشارات إلى أزمنة أكثر قدمًا، وتتمثل هنا في شخصية الوحش وصفاته الجسدية، فضلا عن الوثابة الصخرية (Parkour) المرتبطة بالكهوف، والممرات الأسطورية، والمغامرات في عصور سالفة. والتطور الزمني في المسارات يتجه بالقصة واللاعبين نحو الأمام في أغلب المسارات إلا في حال الفشل باختيار الخيار الخاطئ، فيضطر اللاعب إلى إعادة اللعب من جديد، وهو أمر لا علاقة له ببناء القصة، ولكنه ذو صلة بأسلوب اللعب. وتظهر العودة بالزمن إلى الوراء في نهايتي المسارين الأول والثاني حين تظهر المفاجأة بظهور المعلمة، وفي تلك اللحظة يعود اللاعبون الأطفال بذاكراتهم إلى الوراء لتبرير تصرف المعلمة السلبي في عدم تصديق روايتهم عن الوحش، أو في تبرير غيابها، أو انعدام ردة فعلها إزاء هروبهم من دار الرعاية، ومثل هذه التقنيات الزمنية التي تعود بالأطفال إلى وقت سابق قليلة جدًّا في مسارات القصة. وبصورة عامة، مثل هذه الارتدادات الزمنية اليسيرة تتسق وقدرات الطفل الفكرية في طور المرحلة المتوسطة من الطفولة من ناحية مدى انتباههم ومدته.

8.11. البيئة المكانية للقصة

العنصر الرئيس في تطور البناء السردي لقصة اللعبة Daycare احتمله المكان، أو الأمكنة التي دارت فيها المواقف المتعددة، وقد جرى تصنيف تطور البناء السردي في هذه اللعبة من خلال الارتباط بمكان الحدث، بدءًا بدار الرعاية، ثم الغابة، فالكوخ، ثم الوثابة، إلى نهاية الكهف، مع ظهور مشهد القبور في إحدى النهايات. وما يجعل المكان مختلفًا في قصص الألعاب الرقمية عن كل الأنواع الأدبية في أدب الأطفال، توافره في قصص الألعاب بصورة مرئية واقعية مشاهدة، تمثل تطور الحدث وجزءًا رئيسًا من البناء القائم على توالي المشاهد، وتفاعل اللاعبين مع شخصيات القصة، وهو ما يميزها عن القصص النصية التي قد تستغني عن الرسومات، وتعتمد على مخيلة المتلقي الطفل في تصور المكان وأدواته حتى وإن دُعمت برسومات توضيحية؛ فهي تقتصر على تصوير بعض الأمكنة بشكل جزئي ومساند. وقد يكون للمكان السلطة الأقوى من بين العناصر الأخرى حين يتدخل في تحديد المرحلة العمرية من الطفولة المناسبة للأدب، فتعدد أماكن الحدث المصورة واختلافاتها الجغرافية يتناسبان مع تطلعات الطفل واهتماماته في مرحلة الطفولة المتوسطة سواء في التنقل في الغابة ومصادفة الكوخ، أم في القفز على الوثابة، أو في النهايات المستندة إلى عنصر المفاجأة. وقد كان لبعض الأماكن والمواقع تأثير رئيس في مجريات مسارات القصة؛ فمع أنها لم تكن تمثل مرحلة رئيسة في تطور بنية السرد، فإنها كانت جزءًا فاعلًا من مكونات تلك المراحل الرئيسة في أماكنها التي ارتبطت بها، مثل:

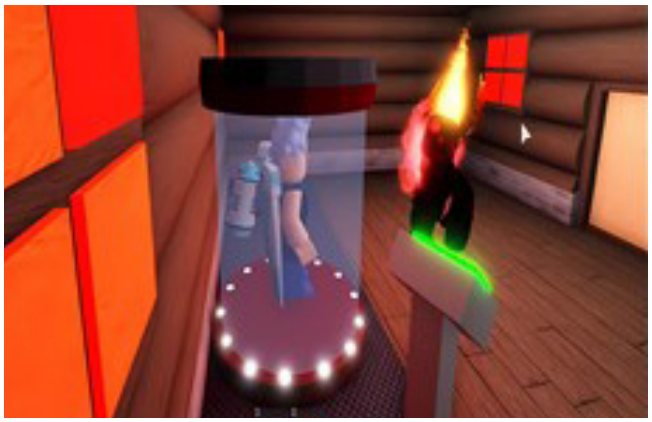
- فتحة تكييف الهواء، تلك التي كانت وسيلة الهرب الأولى للأطفال من دار الرعاية، وإن لم تحقق الهدف.
- باب دار الرعاية الخلفي، والذي كان وسيلة النفاذ الوحيدة من دار الرعاية.
- الكوخ الذي بناه الأطفال في الغابة كخيار جيد للاحتماء من المطر.
- أشجار التفاح في الغابة والتي كانت وسيلة غير جيدة في رفع منسوب طاقة الأطفال؛ إذ تبين أنها فاسدة وسببت الإعياء للأطفال.
- الكبسولة الزجاجية، تلك التي احتجزت أحد اللاعبين، وكان التعامل معها هو موضوع الخيارين اللذين سيحددان مصير اللاعبين.
- الوثابة Parkour، وهي الممرات المتحركة في المياه التي تشكل التحدي الأقوى في تجاوز الأطفال لها بالنجاح في القفز عليها، وتعد قاسمًا مشتركًا لجميع النهايات الثلاث للقصة، والمَعْبر الرئيس في بلوغ النهاية لكلٍّ منها.

شكل 15

الوثابة (Parkour)، لعبة Daycare منصة روبلوكس

شكل 16

الكبسولة الزجاجية، لعبة Daycare منصة روبلوكس



وهكذا تنتهي اللعبة، وتختتم القصة بعد طوافنا في عالم اللعبة، الذي مكننا من الشعور وكأننا في عالم حقيقي مفعم بالنشاط والتنقل. وقد استطاعت اللعبة أن تقدم للطفل خيارات متعددة للعبها، جعلته يشعر وكأنه عنصر رئيس في مسارات اللعبة؛ كما تمكن السرد والمؤثرات الضوئية والسمعية من تكثيف عوامل الجذب والتشويق في هذه اللعبة.

9. الخاتمة

سعى هذا البحث إلى دراسة البنية السردية في أنموذج من ألعاب الفيديو من خلال التطبيق على محتوى رقْمي تفاعلي، يتمثل في إحدى الألعاب المتوافرة على منصة Roblox، وهي لعبة Daycare، وتقييم البناء القصصي المتفرع فيها من وجهة نظر أدب الأطفال، وسمات أدب الأطفال التفاعلي. وخلص البحث إلى مجموعة من النتائج، يمكن إجمالها في النقاط الآتية

- القصة في اللعبة Daycare، هي قصة تفاعلية، يشترك الأطفال في إنتاجها وتتطور أحداثها بما أتيح لهم من خيارات تؤثر في نمو حبكتها.
- تتميز قصة Daycare بالبناء السردي المتفرع الذي يمكن وصفه بـ (التفرع الخاضع للرقابة) من حيث تحكم مصمم اللعبة في المسار الرئيس مع إتاحة الخيارات للاعبين.
- ثبات أسلوب لعب الأطفال في لعبة Daycare باتباع مسار واحد وفق الخيار المفضل مع توافر المسارات الأخرى ذات النهايات المتباينة بمقابل تفرع بنية القصة السردية.
- توافرت للعبة عناصر القص الفنية من حوار وحدث ومكان وزمان وشخصيات ونهاية تتسق مع خصائص النمو الإدراكي والنفسي لمرحلة الطفولة المتوسطة.
- أضفى تعدد المسارات، وتعدد مكان المواقف، وتفرع الأحداث، وتباين الخيارات، وانعكاسها على تباين مواقف الشخوص في نهاية القصة فضلًا عن بدايتها قدرًا من التشويق، والجذب اللازم لأدب الطفل ووسائطه، وأدى إلى استمرار الأطفال في اللعب.
- تميزت القصة بتوظيف الخرافة بشكل متوازن، وذلك بالجمع بين الخط الخرافي والخط الواقعي وهذه سمة تجعل الخرافة مقبولة فنيًا، ومتسقة فكريًّا مع شروط أدب الأطفال ومعاييره.

10. التوصيات

خرج البحث بمجموعة من التوصيات يمكن الإشارة إلى أهمها في النقاط الآتية:

- على مصممي ألعاب الفيديو تحديد المرحلة العمرية من عمر الطفولة التي تناسبها اللعبة، وإجراء دراسة البناء القصصي وتفرعاته قبل تصميم اللعبة للتعرف إلى قدرات الطفل في المرحلة المعنية باللعبة، وقدرته على تجاوز التحديات. على أن هذا لا يعني أن تكون القصة في غاية البساطة والسهولة، بل المطلوب التوازن ما بين مستوى الصعوبة والتحدي اللازم للعبة أو المغامرة، وبين خصائص النمو الإدراكية والمعرفية والاجتماعية والانفعالية للطفل اللاعب، وهو مطلب مهم في تصميم قصص ألعاب الأطفال. ومن المهم أن يكون التحديد وفق مراحل الطفولة الأربع، وأن يكون هناك تمايز واختلاف بين مراحل الطفولة الثلاث المبكرة، والمتوسطة، والمتأخرة، فلا تصنف الألعاب على أنها للأطفال فوق السابعة أو العاشرة فحسب؛ كما أن التمايز لا بد أن يتضح بين ألعاب الأطفال وألعاب الكبار أو اليافعين والشباب.
- ألا تنتهي الخيارات المطروحة لألعاب الأطفال بالعودة إلى نقطة البداية من جديد لما لها من تأثير سيئ على الأطفال ولا سيما لدى الأصغر سنًّا، وأن يمنح اللاعب الطفل على الأقل فرصتين للتجريب، وألا يكون هناك خيار واحد حاسم، ويمكن كذلك استبدال نقطة العودة إلى بداية اللعبة بتفرعات جانبية يعود بعدها اللاعب الطفل إلى أحد المسارات الرئيسة، وفق البنية المختارة لقصة اللعبة.
- أن تكون البيئة الجغرافية للعبة من حيث المكان والمنطقة مناسبة للنمو الاجتماعي والمعرفي للأطفال في المرحلة المحددة، وحين الاضطرار إلى إضافة بيئة أكبر من مستوى إدراك الطفل، ومعرفته في هذه السن تُزوَّد اللعبة بأدوات تعينه على الفهم أو التوجيه.
- التعامل مع الخيال بأنواعه: البسيط والخرافي والخارق من حيث الإغراق والسطحية بحسب متطلبات نمو الطفل

في مراحل طفولته، من حيث تجنب المبالغة في الأوهام لمرحلة الطفولة المبكرة، وتضمين الخيال الحر في المرحلة المتوسطة، والانفتاح في الخيال لمرحلة الطفولة المتأخرة.

- مراعاة عولمة اللعبة من حيث اختلاف اللاعبين في العقائد والأفكار الدينية، وتجنب ما يضع اللعبة في إشكالية عدم الفهم والتعارض بين اللاعبين الأطفال من ذوي الثقافات المختلفة المنشأ.
- مراعاة اختلاف لغات الأطفال المشاركين في اللعبة وتوظيف الذكاء الصناعي في ترجمة الحوارات والإرشادات بشكل فوري سريع بحيث يتكلم كل لاعب بلغته في التحاور مع اللاعبين الآخرين، على ألا تظهر إلا لغة المستخدم التي اختارها حين سجل بمنصة اللعب.
- التخلص - قدر - الإمكان من ارتباطات التقدم في اللعبة بالمكاسب المادية للعبة، إذ ارتبطت عودة بعض اللاعبين إلى الحياة بعد موتهم باختيار الخيار غير الصحيح، بدفع مبلغ مالي؛ وهذا يُظهر الفروق الفردية القائمة بين الأطفال مما قد يشعرهم بالدونية أمام أقرانهم. ويُفضل أن ترتبط المدفوعات المالية بأدوات وأساليب جديدة مبتكرة بحيث لا تؤثر على خط مسار الحدث الذي يترتب عليه إنهاء اللعبة، حتى لا تصادف هذه الحال الأطفال كثيرًا، بل تكون قليلة الظهور بحيث لا تمنعهم من الاستمرار في اللعبة.
- عدم إظهار مثل هذه الشخصيات الواجب احترامها وتقديرها، مثل المعلمين والمربين والوالدين والأجداد وغيرهم، بصورة منفرة، حتى وإن كان على سبيل اللهو واللعب، في أي مسار من مسارات القصة.

***البحث ممول من هيئة الأدب والنشر والترجمة التابعة لوزارة الثقافة ضمن مسار الدراسات البحثية في مجال أدب الطفل واليافعين.**

نبذة عن الباحثة

منى محمد الغامدي

أستاذ مشارك في الدراسات الأدبية، قسم اللغة العربية، كلية الآداب، جامعة الإمام عبد الرحمن بن فيصل. نائب رئيس مجلس إدارة جمعية أدب الطفل وثقافته، نشرتُ وحكَّمتُ مجموعة من الأبحاث، وكيلة الكلية التطبيقية بجامعة الإمام عبد الرحمن بن فيصل مستشارة بهيئة تقويم التعليم والتدريب منذ تسع سنوات.

Mmalghamdi@iau.edu.sa

المراجع

المراجع العربية

أجرى، لاجوس. (د.ت.). *فن كتابة المسرحية* (دريني خشبة، مترجم). مكتبة الأنجلو المصرية.

أحمد، رندا. (2020). العلاقة بين المخططات المعرفية اللاتكيفية في خدمة الفرد وإدمان الألعاب الإلكترونية لدى عينة من الطالبات الجامعيات: دراسة تنبؤية. *مجلة دراسات في الخدمة الاجتماعية والعلوم الإنسانية*، *51* (3)، 883-926.

الحديدي، علي. (2010). *في أدب الأطفال* (ط.2). مكتبة الأنجلو المصرية.

زهران، حامد. (2003). *علم نفس النمو الطفولة والمراهقة* (ط.6). عالم الكتب.

سليم، مريم. (2001). *أدب الطفل وثقافته*. دار النهضة العربية.

شبلول، أحمد فضل. (2000). *تكنولوجيا أدب الأطفال*. دار الوفاء.

شوقي، داليا أحمد. (2012). القصص التفاعلية القائمة على الكمبيوتر. *مجلة أدب الأطفال (دراسات وبحوث)*، (4)، 103-111

اللبابيدي، عفاف، وخلايله، عبد الكريم. (1998). *سيكولوجية اللعب* (ط.3). دار الفكر.

نجيب، أحمد (1991). *أدب الأطفال علم وفن*. دار الفكر العربي.

نصر، محمد عباس. (1983). *البناء الفني في القصة السعودية المعاصرة* (ط.2). مطبوعات دار العلوم.

الهيتي، هادي نعمان. (1997). *أدب الأطفال*. الهيئة المصرية العامة الكتاب.

الهيتي، هادي نعمان. (د.ت.). *أدب الأطفال فلسفته، فنونه، وسائطه*. الهيئة المصرية العامة للكتاب؛ دار الشؤون الثقافية العامة.

يوسف، عبد التواب. (1992). *الطفل العربي والأدب الشعبي*. الدار المصرية اللبنانية.

المراجع المرومنة

Aḥmad, R. (2020). Al-‘alāqah bayna al-Mukhaṭṭaṭāt al-ma‘rifīyah allātkyfyh fī khidmat al-fard wa-idmān al-Al‘āb al-iliktrūnīyah ladá ‘ayyinah min al-ṭālibāt al-Jāmi‘āt : dirāsah tnb’yh. *Majallat Dirāsāt fī al-khidmah al-ijtimā‘īyah wa-al-‘Ulūm al-Insānīyah, 51*(3), 883-926. [in Arabic]

Ajrá, L. (n.d.). *Fann kitābat al-masraḥīyah* (Dirīnī Khashabah, mutarjim). Maktabat al-Anjlū al-Miṣrīyah.

Al-Ḥadīdī, ‘A. (2010). *Fī adab al-aṭfāl* (Ṭ. 2). Maktabat al-Anjlū al-Miṣrīyah. [in Arabic]

Al-Hītī, H. (1997). *Adab al-aṭfāl*. Al-Hay’ah al-Miṣrīyah al-‘Āmmah al-Kitāb. [in Arabic]

Al-Hītī, H. (D. T.). *Adab al-aṭfāl falsafatuh, funūnuh, wsā’ṭh*. Al-Hay’ah al-Miṣrīyah al-‘Āmmah lil-Kitāb ; Dār al-Shu’ūn al-Thaqāfīyah al-‘Āmmah. [in Arabic]

Al-Labābīdī, ‘A., & khlāylh, ‘A. (1998). *Saykūlūjīyat al-la‘ib* (Ṭ. 3). Dār al-Fikr. [in Arabic]

Najīb, A. (1991). *Adab al-aṭfāl ‘ilm wa-fann*. Dār al-Fikr al-‘Arabī. [in Arabic]

Naṣr, M. (1983). *Al-binā’ al-Fannī fī al-qiṣṣah al-Sa‘ūdīyah al-mu‘āṣirah* (Ṭ. 2). Maṭbū‘āt Dār al-‘Ulūm. [in Arabic]

Salīm, M. (2001). *Adab al-ṭifl wa-thaqāfatuh*. Dār al-Nahḍah al-ʻArabīyah. [in Arabic]

Shablūl, A. (2000). *Tiknūlūjiyā adab al-aṭfāl*. Dār al-Wafā'. [in Arabic]

Shawqī, D. (2012). Al-qiṣaṣ al-tafāʻulīyah al-qā'imah ʻalá al-kumbiyūtar. *Majallat adab al-aṭfāl* (Dirāsāt wa-buḥūth), (4), 103-111 [in Arabic]

Yūsuf, ʻA. (1992). *Al-ṭifl al-ʻArabī wa-al-adab al-shaʻbī*. Al-Dār al-Miṣrīyah al-Lubnānīyah. [in Arabic]

Zahrān, Ḥ. (2003). ʻ*Ilm nafs al-numūw al-ṭufūlah wālmrāhqh* (Ṭ. 6). ʻĀlam al-Kutub. [in Arabic]

المراجع الأجنبية

Aarseth, E. J. (2012). A narrative theory of games. *Proceedings of the Foundations of Digital Games Conference*.

Besmond, Sampo. (2019) *Narrative Structure of Videogames: Basics and Analysis* [Bachelor's thesis, JAMK University of Applied Science] https://2cm.es/LdY2

Dam, N. (2021, May 3). Linear & Non-linear stories. Game Design Development 2021. https://2cm.es/J0LC

Eskelinen, M. (2001). *The gaming situation. The international journal of computer game research Game Studies. 1*(1). https://2cm.es/J0LH

Jenkins, H., & J. Cassell (1999). *Complete freedom of movement: Video games as gendered play spaces.* The MIT Press.

Juul, J. (2001). *A clash between game and narrative*. [Master's thesis, University of Copenhagen]. https://2cm.es/J0M0

Lindley, Craig A. (2005). *Story and Narrative Structures in Computer Games*. pp 1-16. https://2cm.es/LdXx

Majewski, J. (2003). *Theorising Video Game Narrative*. [Master's thesis, Bond University]

McIntosh, B., Cohn, R. and Grace, L. (2008). *Nonlinear Narrative in Games: Theory and Practice'.* Game Career Guide. https://2cm.es/LdXD

Murray, J. H., & Jenkins, H. (1999). Before the holodeck. In G. M. Smith (Ed.), *On a silver platter: CD-ROMs and the promise of a new technology*. (pp. 35-57). New York University Press.

Roblox Corporation. (n.d.). *Daycare story* [iOS game]. Roblox. https://www.roblox.com/games/3835537082/Daycare-Story

J
IAUHES