العـــدد A8 لسنة 2023
No. 8A – March 2023
المجلة العراقية للبحوث الانسانية والاجتماعية والعلمية
Iraqi Journal of Humanitarian, Social and Scientific Research
Print ISSN 2710-0952 - - Electronic ISSN 2790-1254

هوية طلاب المدارس في مدينة كربلاء في مواجهة مع فضاء الثالث

الباحث أمير عبود هادي
الأستاذ الدكتور عباس عموري
جامعة الأديان والمذاهب كلية العلوم الاجتماعية – إدارة الإعلام ، جمهورية إيران

ملخص

تسعى هذه المقالة إلى الرد على التغييرات أو تشكيل الهوية[1] الجديدة لطلاب المدارس الثانوية مع التغييرات في فضاءهم العقلي[2] مع نهج الفضاء الثالث[3] في مواجهة الفضاء الحدودية[4] (المختلطة[5]). يتم تعريف الهوية على أنها استجابة لماهية ومن هو الفرد ومن المجتمع ، والتي واجهت تحديات كبيرة في السنوات الأخيرة بسبب تشكيل الفضاء الافتراضي. يجب ألا ننسى أن الإجابة عن سؤال من وماذا قد تقودنا إلى تحدٍ معرفي وإلى قضايا الفجوة بين الأجيال، وهي ليست موضوع هذا المقال. الإطار النظري لهذه المقالة هو نظام مفاهيمي يتكون من الفضاء الثالث، والفضاء الحدودي والهوية؛ وسيكون موضوع هذه المقالة هو كيفية مواجهة طلاب المدارس الثانوية مدينة كربلاء كمستخدمين للمساحة الحدودية (المختلطة) - دراسة حالة لتطبيق بوك مونجو - وتشكيل هوية جديدة. منهج البحث في هذه المقالة هي IPA التفسيرية.

الكلمات المفتاحية: الهوية ، الفضاء الثالث ، المساحة الحدودية ، ألعاب الكمبيوتر ، بوك مونجو.

The Identity Of School Students In The City Of Karbala In Confrontation With The Third Space

Researcher Amir Abboud Hadi
Prof. Dr. Abbas Amouri
University of Religions and Doctrines, College of Social Sciences - Department of Information, Republic of Iran

Abstract

This article seeks to respond to the changes or formation of the new identity of high school students with the changes in their mental space with the approach of the third space in opposition to the (mixed) frontier space. Identity is defined as a response to what and who the individual is and to society, which has faced great challenges in recent years due to the formation of virtual space. We must not forget that answering the question of who and what may lead us to an epistemological challenge and to issues of generation gap, which is not the subject of this article. The theoretical framework of this article is a conceptual system consisting of the third space, frontier space and identity; The topic of this article will be how high school students encounter the city of Karbala as users of the (mixed) frontier space - a case study of the application of Bookmongo - and form a new identity. The research method in this article is explanatory IPA.

Keywords: identity, third space, border space, computer games, poke mongo.

مقدمة

في الوقت الحالي ، تم التوسع بشكل متزايد في استخدام الفضاء والتحليل المكاني كأسلوب للبحث الاجتماعي والنظري لفهم القضايا الاجتماعية. إن الإجابة على التحدي المتمثل في كيفية استخدام نظرية الفضاء في تحليل القضايا المتعلقة بالعلوم الاجتماعية ، وخاصة التواصل الاجتماعي ، مهمة للغاية.

في عالم التواصل والتفاعل الاجتماعي ، الذي أصبح عالمًا واسع النطاق من الشبكات الاقتصادية والسياسية والدينية والروابط الاجتماعية المترابطة ، فإن معرفة وفهم هذه الروابط ، ستكون التفاعلات والعلاقات الاجتماعية عبر الفضاء ممكنة وفي نفس الوقت مفيدة. "أساسًا ، يعتمد العلم الفضاء على افتراض أن الفاعلين البشريين هم أشخاص أذكياء يدركون تمامًا زمانهم ومكانهم" (هوبارد، 1396: 67). لهذا السبب ، يُطلق على النهج الوضعي لهذا النوع من النشاط *الانعطاف السلوكي*[6]. تسبب مفهوم الدوران السلوكي في أن يصل منظرين مثل كيفن أندرو ولينش (1918) إلى مفهوم *الخريطة الذهنية*[7] وجيدنز *للتجربة العقلية* واستبدال المكونات والمؤشرات الذاتية في البحث التجريبي بدلاً من استخدام المكونات الموضوعية. في النظرية الاجتماعية للفضاء وفي الخطابات الاجتماعية ، نؤسس هيمنة المكان والزمان. لهذا السبب ، فإن إنتاج المعرفة الاجتماعية للفضاء مهم بشكل متزايد ليس فقط لفهمنا "لكيفية الوجود الحالي للعلاقات الاجتماعية ، ولكن أيضًا لطرح أسئلة حول كيفية التصرف يعني فحص كيفية حدوث العلاقات والتفاعلات الاجتماعية في و على الفضاء الذي نعيش فيه. "نحن نحتلها ونستخدمها في حياتنا اليومية" (ژيلنيتس ، 1396: 6-7) ، تقول الإجابة.وعالمنا الاجتماعي ، عالم العلاقات والتفاعلات ، هو عالم يزيد من تعقيد علاقاته وشبكاته الاجتماعية كل يوم. في هذا العالم المترابط والمتشابك ، هناك حاجة إلى أداة معرفية جديدة للتعرف على الروابط والعلاقات الاجتماعية والاقتصادية والسياسية والترفيهية والتمثيلية بشكل أفضل ومن موقع جديد. يبدو أن هذا التعبير عن الفهم ، في عالم تكون فيه هيمنة الزمان-المكان هي السمة الأساسية لهذا الخطاب ، "تُستخدم معرفة الإنتاج الاجتماعي للفضاء بشكل متزايد ليس فقط لفهم الوجود الحالي للعلاقات الاجتماعية ، ولكن وأيضًا لطرح أسئلة حول كيفية ظهور هذه العلاقات ولماذا توجد في مثل هذه الأشكال والترتيبات ، أثناء عملها ، أمر أساسي أيضًا. ولكن من أجل شرح بعض الاعتراضات / المعارضات ، يجب أن ندرك أن التفكير عالميًا والتصرف محليًا يعني فحص كيفية حدوث العلاقات الاجتماعية والتفاعلات في الفضاء الذي نعيش فيه ونشغله ونستخدمه في حياتنا اليومية. نحن بحاجة إلى معرفة الروابط العالمية للحياة الحديثة وكذلك فهم [المساحات] التي نختبرها وربما نشكلها. يمكن أن تجعلنا الأسئلة التي تثار حول مفهوم الفضاء على دراية بتطور الهياكل والمنظمات والمؤسسات والإجراءات والسلوكيات والخبرات والسلطة والسياسة التي شكلت الحداثة وميزتها. تثير النظرية الاجتماعية للفضاء مثل هذا التحدي" (ژيلنيتس ، 1395: 13-14) ، وهم يسعون إلى إيجاد مخرج من هذا التحدي. واليوم ، يحتل إنتاج الفضاء والفضاء حياتنا اليومية ، ويجب اعتبار أي تغيير في المجتمع مرتبطًا بشكل أساسي بالتغيير في الفضاء. لأن هذه المساحات ، من وجهة نظر ليفوور[8] ، هي العنصر الأكثر أهمية للعلاقات المتبادلة والترابط والإجراءات الاجتماعية ، والتي ترتبط ارتباطًا وثيقًا بالوقت (انظر. تركمه و شيرخدايى، 1394). لقد غيرت البيئة الحضرية اليوم إيقاع الحياة وزادت التكنولوجيا من شدة هذا الإيقاع بحيث فقد الزمان والمكان والواقع معانيها السابقة (انظر. ليفور، 1393: 13-14). لذلك ، للتعرف على هذه المفاهيم والمعاني الجديدة ، هناك حاجة إلى طريقة جديدة ، والتي ستجعلها النظرية الاجتماعية للفضاء ممكنة. نتيجة لذلك ، "لا توجد نظرية للفضاء ليست جزءًا لا يتجزأ من نظرية اجتماعية ، حتى بشكل ضمني" (أفروغ ، 1377: 12).

بيان المشكلة

في هذه المقالة ، بناءً على آراء خبراء آخرين في مجال التواصل الاجتماعي ، يُفترض أن الإنسان اليوم يواجه فضاءين حقيقيين وافتراضيين. الغرض من البحث في هذه المقالة هو التعرف على الفضاء المختلطة

وتقديمها، من خلال البحث عن المستخدمين / اللاعبين الذين يستخدمون ألعاب الكمبيوتر خاصة Pokemon Goوهذه اللعبة هي Augmented Reality أو AR أيضًا ألعاب *الواقع الافتراضي*[9] (VR) تسببت في تغيير جوهري في هوية الأفراد. يستخدم هؤلاء المستخدمون لعبة يتم إنتاجها بطريقة عقلية-جسدية وفي مساحة حدودية أو مختلطة بين الفضاء الواقعي والافتراضي. هذه المساحة هي نوع من المساحات المتصلة بخصائصها الخاصة ، والتي تتمتع باستقلال نسبي (محدود) عن الفضائات الأخرى.

بهذه التفاصيل ، فإن موضوع هذه المقالة هو كيفية مواجهة واستخدام المستخدمين / السوجة / اللاعبين منها مع دراسة حالة للعبة "Pokemon Go" وتأثير المساحة الحدودية (المختلطة) على تشكيل هوية طلاب المدرسة الثانوية. تسعى هذه المقالة للإجابة على السؤال ، كيف يصبح هذا الفضاء الشروط اللازمة لإنتاج وإعادة إنتاج هوية جديدة؟

فضاء الاجتماعي

فضاء الاجتماعي ليس مثل "الشيء الذاتي" ولا مثل "الشيء الحقيقي" ، الذي يشبه الواقع الاجتماعي للعلاقات والأشكال التي تتضمن إمكانيات وقدرات للتفاعل الاجتماعي ، بحيث تشير كل مساحة إلى العلاقات الاجتماعية ، وتشمل هذه العلاقات. يخفي الفضاء الاجتماعي هذه العلاقات (هذا على الرغم من حقيقة أن الفضاء ليس شيئًا ، ولكنه مجموعة من العلاقات بين الأشياء، والأشياء والمنتجات). ينتج هذا الفضاء جزءًا من العلاقات الاجتماعية ويعتبر أحد اقوى من الإنتاج المادي وغير المادي. لذلك ، يصبح فحص التنظيم المكاني للمجتمع ، بما في ذلك الفضاء الافتراضي والمساحة الحدودية (المختلطة) ، أمرًا ضروريًا. يعني من الضروري نعرف أن مواجهة فرد الاجتماعي مع الفضاء اولاً متأثر من الزمان؛ الثانياً من المكان؛ الثالثاً من الجسد والرابعاً من التعامل بين الاشخاص والاشياء (عمورى، 1397).لذلك ، وفقًا للنظرية أعلاه ، يمكن اعتبار التنظيم المكاني للمجتمع عاملاً اجتماعيًا أساسيًا. هذا التنظيم وهذه التطبيقات لقوة التقنيات والأفكار المكانية في الحياة اليومية الحديثة يجب دراستها والبحث عنها في عالم الجسم (كالبدنية والعقلية). يمكن القول أنه في تحليل كيفية تأثير القوة على تنظيم الفضاء ، يتم إعطاء الأولوية للجسد. يعتمد هذا المنظور على قراءة الفضاء التي يتم فيها تأكيد وتوضيح تفاعل كل مكون من مكونات الثالوث "المتصور - المتخيل - الذي يعيش" ، وفقًا لـ ليفور وسوجا[10]. أدت هذه الرؤية الجسدية والعقلية أو الواقعية والافتراضية إلى إنتاج مساحة مشتركة ناتجة عن مجموع بعض خصائص كل من الفراغين ، والتي تسمى المساحة الحدودية أو الفضاء المختلط.لذلك ، في هذه المقالة نواجه شيئًا يتجاوز الازدواجية. هنا ، بدلاً من استخدام مفهوم التوتر أو الذاتية ، سوف نستخدم مفهوم جيدنز[11] للتفكير (اليوت و لرى، 1397: 98 من بعد و انظر. گيدنز، 1396: 130-90)، يرتبط هذا التفكير بشيء يتجاوز الأمور العقلية والثقافية ، ويجب البحث عن جذوره العميقة في مؤسسات الحياة الاجتماعية. اليوم ، يلعب هذا التفكير في جميع جوانب الحياة اليومية دورًا رئيسيًا في العالم الحديث. وبهذا المعنى ، فإن القاعدة العامة هي أن الفاعل / المستخدم يجب أن يتحكم ويتقن عن هوية. وبهذه الطريقة ، يؤدي هذا الإشراف والسيطرة للفرد على نفسه إلى وضع الفرد في مركز المجتمع. مع هذا التصور للفرد ، سيحتوي التفكير على الموضوعية والذاتية معًا ؛ وهذا ما يشكل موضوع المساحة الحدودية. كما قيل ، في المساحة الحدودية ، نواجه مساحة ناتجة عن مزيج من خصائص وميزات المساحتين الحقيقيتين والفضاء الافتراضي. المساحة الجديدة ، على الرغم من امتلاكها لخصائص كلا الفراغين ، مستقلة نسبيًا. هذه هي المساحة الأخرى التي نستخدمها كثيرًا في العالم الحقيقي وفي حياتنا اليومية. في هذا الفضاء ، تتم جميع الأمور المتعلقة بالحياة اليومية تقريبًا ، بدءًا من دفع جميع أنواع الفواتير إلى أهم الأمور الاقتصادية مثل الأعمال (راجع. گيدنز، 1396: 130-90).

كذلك ، استخدم أنتوني جيدينز (1938) مصطلح "تباعد الزمان-الفضاء" لفحص ما يعتقد أنه تحول في التفاعل الاجتماعي من خلال إعادة تنظيم المكان والزمان أو الفصل بين المكان والزمان. يشير مفهوم "إبعاد

الزمان والمكان" في الواقع إلى كسر (زعزعة الاستقرار / إزاحة[12]) التفاعلات الاجتماعية من سياقها المباشر أو موقعها وتوسيعها لتشمل مناطق واسعة محتملة من الزمان-الفضاء (گيدنز، 1990 منقول من ژلنيتس، 1396: 340-339 و انظر. گيدنز، 1384).هذا الاقتلاع أو "زعزعة الاستقرار" من سياقه وموقعه يتأثر بمطالب وعواقب التغيير الاجتماعي ، مما يؤدي بالتالي إلى تغيير تصوراتنا لمفاهيم الزمان والفضاء. لذلك ، من أجل الحصول على فهم أكثر موثوقية لظروف وتحولات المجتمعات الحديثة ، علينا أن نفهم ودراسة وبحث تحولات الزمان والفضاء التي تلعب دورًا حاسمًا في فهمنا للمجتمعات الحديثة. لأن الزمان والمكان يتجاوزان حدود المكان ويتم وضعهما بجانب الفضاء كعامل. يهدف جيدنز إلى إظهار أن استيعاب الزمان والمكان ، الذي لم يعد موجودًا في أماكن محددة (على عكس معناه السابق للحداثة) ، يؤدي إلى "عدم استقرار" الحياة الاجتماعية (گيدنز، 1990: 18 نقلت من ژلنيتس، 1396: 340-339 و انظر. گيدنز، 1384). هذه هي الأماكن التي يتم فيها تشكيل المساحة الحدودية. مكان يخرج عن معناه التقليدي من الزمان والمكان ويتشكل مثل مساحة أخرى بجوار المساحات الحقيقية والافتراضية. حاليًا ، باستخدام المساحة الحدودية (المختلطة) ، يمكن للمستخدمين تجربة تفاعلات جديدة ، لم تكن ممكنة قبل تشابك مساحتين حقيقيتين وافتراضيتين وتشكيل الحدود أو الفضاء المختلط.

أيضًا ، جنبًا إلى جنب مع المقاربتين العقلية والفيزيائية ، تمكن براين تورنر (1945) ، مثل جيدينز ، من اختيار وتقديم طريقة وسط وموحدة. في هذا النهج ، يعتبر الجسم ظاهرة طبيعية ومنتجًا اجتماعيًا. لذلك ، نستنتج أن الجسدية (الطبيعة البينية للبدنية) تحل بالضرورة محل الأجساد الذاتية ، التي تتشكل في ومن خلال الثقافة والشكل ومن خلال مجتمع التنشئة واللغة ، كل وجودها (ترنر، 1385: 215-214 و ترنر، 1385: 231-226 و ترنر، 1376: 104-76 و ترنر، 1383: 335). بهذه الطريقة ، وضعنا أجسادنا في سياق الأفعال المتعمدة في المساحات الاجتماعية اليومية. هذا هو المفهوم الذي نحتاجه في تحليل المساحة الحدودية (المختلطة). فاعل/الفرد/السوجة اليوم هو مدرك يتحول إلى وحدة تحكم باستخدام جهاز يسمى الهاتف المحمول ويلعب ألعاب الواقع المعزز أثناء القيام بالمهام اليومية في المساحة الحدودية (المختلطة). بعبارات أبسط ، فإن صانعي ألعاب الكمبيوتر الذين لديهم معرفة بالواقع البشري الحديث مثل: سرعة الإدراك في المجتمع التكنولوجي (راجع. ويريليو، 1994: 65 به نقل من كلارک، 1396: 209)، التركيز المفرط للموضوع على التجربة الحية واستخدام الواقع المعزز للمنافع المالية. يوضح الشكل أدناه العلاقة بين المفاهيم ونموذج النظام المفاهيمي.

فضاء مجازي

↕

(لعبة بوكمون جو) فضاء مجازي ـ واقعي (مختلط- واقعية المذيفه)

↕

فضاء واقعي ـ مجازي (مختلط- واقعية مجازي)

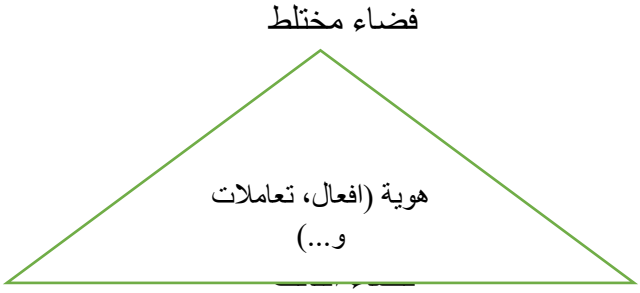
↕

فضاء واقعي

وضح الشكل 1- تفكيك فضائي (عمورى، 1397)

نظام المفاهيمي

في هذه المقالة ، بدلاً من استخدام نظرية محددة ، سأستخدم ثلاث نظريات كنظام مفاهيمي مترابط ؛ والتي سيتم شرحها على النحو التالي. يتم تخيل هذه المفاهيم أو الأفكار في شكل هرم ثلاثي الأبعاد ، في الجزء العلوي من هذا الهرم هو مساحة الحدودية (المختلطة) ، أي حيث قاعدة الهرم ، وهي الفضاء الثالث الخاص بـ المستخدم / الفاعل ، الذي يتم الكشف عن الهوية في وجهه من بين هرم التفاعلات هذا ، توجد ردود فعل فعلية أو تفاعلات تخلق أو تغير هوية الشخص.



يوضح الشكل 2- المخطط النظري والاتصال للنظام المفاهيمي (عمورى، 1397)

هوية

من وجهة نظر هذا المقال ، الهوية هي السمة المميزة لهوية الفرد وهويته الفردية والجماعية ، المتجذرة في تاريخ الفرد وثقافته وحضارته. وفقًا لمتطلبات هذا الاعتقاد ، يمكننا تقديم تعريف تاريخي أو ثقافي أو حضاري للهوية. على سبيل المثال ، يمتلك العراقي هوية تاريخية تشير إلى أصله العرقي والجغرافي ، واعتمادًا على مدى وضوح هذه الهوية والحفاظ عليها ، يمكنه وصف سلسلة من الأحداث الزمانية والمكانية التي حدثت في المجال البيولوجي وحياة أسلافه. استرجاع البيانات وإعادة قراءتها. تظهر هذه الهوية التاريخية أن هذا الشخص هو أحد الناجين من الأحداث وما كان لها من آثار على مصيره الحالي. من وجهة النظر هذه ، فإن الهوية التاريخية تلقي الضوء على الأحداث المفتوحة والمخفية ، التي يمكن أن يساعد بحثها الدقيق والعلمي الشخص على تحليل السلوك الفردي والجماعي لأسلافه وأحفاده ، وبهذه الطريقة لمعرفة نفسه بشكل أفضل في الحاضر الوضع.

الهوية الثقافية للإنسان هي مجموعة من المظاهر المادية والروحية الموجودة في حياته الشخصية والاجتماعية. تشمل هذه المظاهر المادية والنفسانية جميع الأشياء التي يقوم بها الشخص أو يتجنبها طواعية وغير طوعية. بقدر ما تعتبر اللغة وثيقة ثقافية ، فإن الأكل والشرب وحتى النوم والتجميل هي أيضًا وثائق ثقافية ووثائق هوية الشخص. عادة ما يكون نفي أو طلب الوثائق الثقافية وراثيًا وبدون سبب. أو ، على سبيل المثال ، في الهوية الحضارية ، هناك حديث عام عن الإشارات والعقود الطوعية والواعية. لذلك ، من حيث التعريف ، فإن الهويات التاريخية والثقافية والحضارية الثلاثة لكل شخص هي المصدر الرئيسي لمعرفة الشخص لنفسه والمجتمع من حوله. لكن تجدر الإشارة إلى أن كل هذه التعريفات تتعلق بمن نحن ، أي من هم أحفادنا وماذا فعلوا. في هذا الموقف ، أي موقع التعريف ، الهوية ليست قيمة ، ولكنها مؤشر. يعني أن لها قوة الفصل ، وهي موضوع تنظيف وامتياز ، وليست ميزة على الآخرين (ما يميزنا عن الآخرين). يحدث تحول الهوية إلى قيمة عندما تصبح هويتنا ما نحن عليه. ونتيجة لذلك ، فإن مسألة ما هو سؤال فلسفي وتعتمد على مفهوم النفي والعدم. عندما نتساءل عن ماهية الأشياء ، فإننا في الواقع نرفض ما هو ظاهر. عندما نقول ما هو الوجود ، فإننا في الواقع نبحث عن الوجود وراء كل ما هو موجود. هذا البحث هو مسألة مجردة تماما. إنه يعني توسيع آفاقنا إلى أشياء غير موجودة ، ولكنها موجودة ، مثل المستقبل. لقد ترك هذا الدمج بين من

وما هو أكثر آثاره ضررًا في طريقتنا في الاستجواب ، حيث تتشكل المعرفة. لأنه يحد من مجال معرفتنا ويدمر أو على الأقل يتحكم في مجال جهلنا الذي هو سبب التغييرات. نتيجة لخلط السؤال حول من هو مع سؤال ما هو ، خضعت حالة الهوية ، التي كانت حالة محددة بوضوح ، لتحول. ما كان مؤشرا وميزة مميزة أصبح أيضا صاحب عنوان القيمة. لذلك ، تم النظر أيضًا في هوية طبيعتهم.

مع هذا النهج ، خضعت قضية الهوية ، في مسارها التاريخي والحضاري والثقافي ، لتحولات تمنعها في معظم الأحيان من الظهور على أنها "تشابه" مع ثقافة أحفاد الإنسان الحديث. في تاريخ الفكر ، إذا كان من الممكن تحديد العبارة لتمثيل الهوية ، فإن هذا البيان هو "نفسه". هذا البيان لا يعتمد على أي بيان سابق ولا يكشف لنا أي شيء. يمكن إيصال هذا أولاً إلى الساكن ، أولاً لصمت الفكر. أي قبل طرح هذا التشابه ، يحكم الصمت الفكر. وفقًا لجون لوك ، طالما أن هناك سلسلة مستمرة من التجارب ، فلدينا هوية شخصية ، حتى لو تم نقل هذه السلسلة من الحالات العقلية من وجود مادي أو حتى من وجود غير مادي إلى آخر. في هذا الصدد ، يعتقد توماس ريد أيضًا أن هناك علاقة بين الأفكار والعواطف السابقة والحالات العقلية الحالية ، فضلاً عن ارتباط بين السلوكيات والعادات وقدرات الشخصية في الماضي والحاضر (مازلين ، 2001). "التشابه والتكامل والخيال ، هذه الوظائف الأساسية ، الغامضة ، القوية ، المعقدة ، ومعظمها غير واعية تكمن في قلب أبسط المعاني الممكنة " (فوكونيه و ترنر، 2002: 6 منقول من عمورى، 2018).

إذا قبلنا أن جوهر الحداثة هو الفردية؛ في الحداثة ، يجد الإنسان المعنى والمفهوم ليس كنوع ، بل كفرد ، وليس ككل ، ولكن كجزء. حطمت الحداثة توازن الهوية ودمرت اقتراح وحدة (هوية) الفرد بالروح الجماعية أو الجوهر المقدس. تم تنظيم هذا الانهيار مرة أخرى في شكل أيديولوجيا لجعل المحاولة الأخيرة للحفاظ على تراث عالم ما قبل الحداثة ممكنة. أو ربما يوفر إمكانية مواجهة الإنسان الحديث والعالم الجديد. في القومية ، لعب مفهوم الدولة القومية وفي الماركسية ، النخبة والطبقة القيادية في التاريخ ، نفس دور الروح الجماعية أو الجوهر المقدس ، لكن لم يستطع أي منهما التغلب على الحداثة. ولكن مع تطوير الفضاء الافتراضي وخلطه مع المساحة الحقيقية بواسطة أداة وسائط متعددة تسمى الهاتف المحمول كالاعلام، فقد جعل الفاعل/سوجة نئودكارتي يظهر مرة أخرى. هذا العرض للفاعل/سوجة جعل الشخص يستعيد دوره السابق والمفقود ، والذي سيكون موضوع هذا المقال.

فضاء المختلطة

بالنظر إلى السلوك ونوع اللقاء ونوع استغلال المستخدمين /المستهلكين مع كل من المساحات الحقيقية والافتراضية ، يبدو أنهم يتأقلمون مع الظروف الجديدة التي يفرضها الفضاء عليهم. في وقت ما ، واجه الفاعل مساحة واحدة فقط ، وهي المساحة الحقيقية ، ولكن مع توسع المساحة الافتراضية وتفاعل هاتين الفراغتين ، قام المستهلكون / المستخدمون بإنشاء مقارنة بينهم وبين هاتين المساحتين في طريقة المواجهة واستخدامها.

عندما عرض الفضاء الافتراضي الواقع الافتراضي للمستخدمين / الفاعلون ، ربما اعتقد القليل ، حتى أكثر الخبراء تفاؤلاً ، أن هذا سيؤدي إلى أحداث أوسع وأعمق. ومع ذلك ، بعد مواجهة هذين الفراغين ، سمُه مرحلة "فضائين". لكن لم يمض وقت طويل قبل أن تقدم المساحة الافتراضية شيئًا لا يمكن تصوره حتى ذلك الحين ، وهو الواقع الافتراضي. مع تشكيل هذه الظاهرة ، يمكن للفاعل / المستخدم القيام بعمله اليومي عبر الإنترنت وإنشاء أو توسيع اتصالاتهم مع الآخرين في وقت واحد (بغض النظر عن الزمان والمكان). يعني هذا العمل أن استخدام الواقع الافتراضي (السياحة الافتراضية ، والحج الافتراضي ، وما إلى ذلك) كان نوعًا من تمثيل الواقع ، مع اختلاف أن المستخدمين تمكنوا من استخدام هذه الإمكانية الجديدة مع هيئة أو جسد بديلة[13] (عموري، 2018) وليس بشكل متطابق. هذا الاحتمال تسبب في اختلاط مسافتين ليأخذوا لون الواقع.

وتمهيد الطريق لإنتاج وتوريد الواقع المعزز بحيث يتم توفير الظروف لظهور وإنتاج فضاء جديد. "في الواقع ، من خلال الاتصال والتداخل والتفاعل بين الفضاء الحقيقي والفضاء الافتراضي ، تم إنتاج فضاء ، أطلقنا عليه اسم المساحة الحدودية (فضاء المختلطة) في هذه المقالة" (عمورى، 2018 و عمورى، 1397).

السمة الرئيسية لهذا الفضاء ، على عكس المساحات الأخرى ، هو اجتماعي-تكنولوجي. ومن الأمثلة الواضحة على ذلك في هذه المقالة العديد من التطبيقات المستخدمة في الحياة اليومية وألعاب الكمبيوتر مثل Pokemon Go "VR". لقد احتلت هذه المساحة بالفعل العديد من أشكال الحياة وحياتنا اليومية ، بحيث لم نعد قادرين على تحديد الحدود بين الفضاء الحقيقي والفضاء الافتراضي في حياتنا اليومية. نحن نقوم بالكثير من الاتصالات والأشياء الحالية المتعلقة بالحياة اليومية في الفضاء الافتراضي بينما لا نزال غير متأكدين من وجود مساحة/ فضاء حقيقية أو مساحة/فضاء افتراضية بمعنى الماضي. نموذج الفضاءين أو العالمين غير قادر أيضًا على إظهار حياتنا الحقيقية معنى الماضي أو حتى اللون الحقيقي للوجود. يبدو أن عصر استخدام نموذج أو نظرية عالمين أو مكانيتين لتحليل وتفسير الظواهر الاجتماعية قد ولى ؛ اليوم ، نحن بحاجة إلى نظام مفاهيمي أو نموذج جديد لتمكين الإمكانية الضرورية والكافية لتفسير وشرح وتحليل الظروف التي تحكم المجتمع. يبدو أن استخدام نظرية الفضاء الثالث (عمورى، 2018 و عمورى، 1397) والمساحة الحدودية (فضاء المختلطة) يمكن أن يعطينا الكثير من المساعدة في إجراء البحث الميداني ، وفهم الظاهرة بعمق قدر الإمكان. القضايا الاجتماعية ، شكل ونوع الاتصالات والسلوكيات الاجتماعية-الفردية الجديدة ، والمناقشات النظرية ، والأهم من ذلك معرفة الفعل-التفاعل أو تفاعلات الفاعل / المستخدم. يجب أن نقبل أن الهويات ، والعائلات ، والجنس ، والعديد من الظواهر التي عرفناها قد تغيرت ؛ نتيجة لذلك ، هذا يستلزم استخدام نظام مفاهيمي جديد. لهذا السبب ، يجب أن نعتبر الفضاء كواحد من أكثر الخصائص الملموسة للحياة الاجتماعية البشرية اليوم لأنه يواصل حياته الاجتماعية فيه وفيما بينها.

كما ذُكر أعلاه ، فإن نظرية أو مفهوم الفضاء الحدودي (المختلط) يتم إنتاجه من خلط الفضاء الحقيقي والافتراضي ، أو بعبارة أخرى ، من تداخل فضاءين حقيقيين وافتراضيين ؛ وهو اجتماعي وتكنولوجي (انظر الشكل 4 الذي يصور العلاقة بين النظام المفاهيمي وبين الفراغات). على الرغم من استخدام بعض ميزات الفراغين ، إلا أن هذا الفضاء الجديد له طابعه وخصائصه الخاصة ؛ وهي ليست مساحة حقيقية ولا مساحة افتراضية ، ولكنها مساحة افتراضية حقيقية يتم فيها إنتاج الواقع المعزز.

مع ما قيل ، فإن مساحة الحدود هي نتيجة مشاركة أجزاء من مساحتين حقيقيتين ومساحة افتراضية. هذه المساحة ، وهي نقطة الاتصال بين فضاءين حقيقيين وافتراضيين ، وتحمل أجزاء من خصائص كلا الفراغين. من ناحية أخرى ، إنها تقنية الفضاء ، وبالتالي فهي افتراضية ؛ ومن ناحية أخرى ، في الواقع ، فهو يتعامل مع الحياة اليومية والتجربة الحية للمستخدمين / الفاعلين ، وبالتالي فهو حقيقي اجتماعي (عمورى، 1397: 184-174). على سبيل المثال ، لعبة Pokemon Go ، وهي لعبة الواقع المعزز ، تحول المستخدم / اللاعب إلى وحدة تحكم في العالم الحقيقي ، والتي تُستخدم للعثور على الإشارات المخفية في الواقع. لذلك ، مع هذا الشرح الموجز ، فإننا نواجه عدة مبادئ في المساحة الحدودية (المختلطة):

اصل الأول - في الفضاء الافتراضي ، نواجه *جسدًا وكيلًا*[14] ويأتي التواصل عبر العقل إلى الجسد ؛ نتيجة لذلك، نحن نواجه الجسد الواقعي الافتراضي أو العقلي الواقعي في الفضاء الحدودي (المختلط).

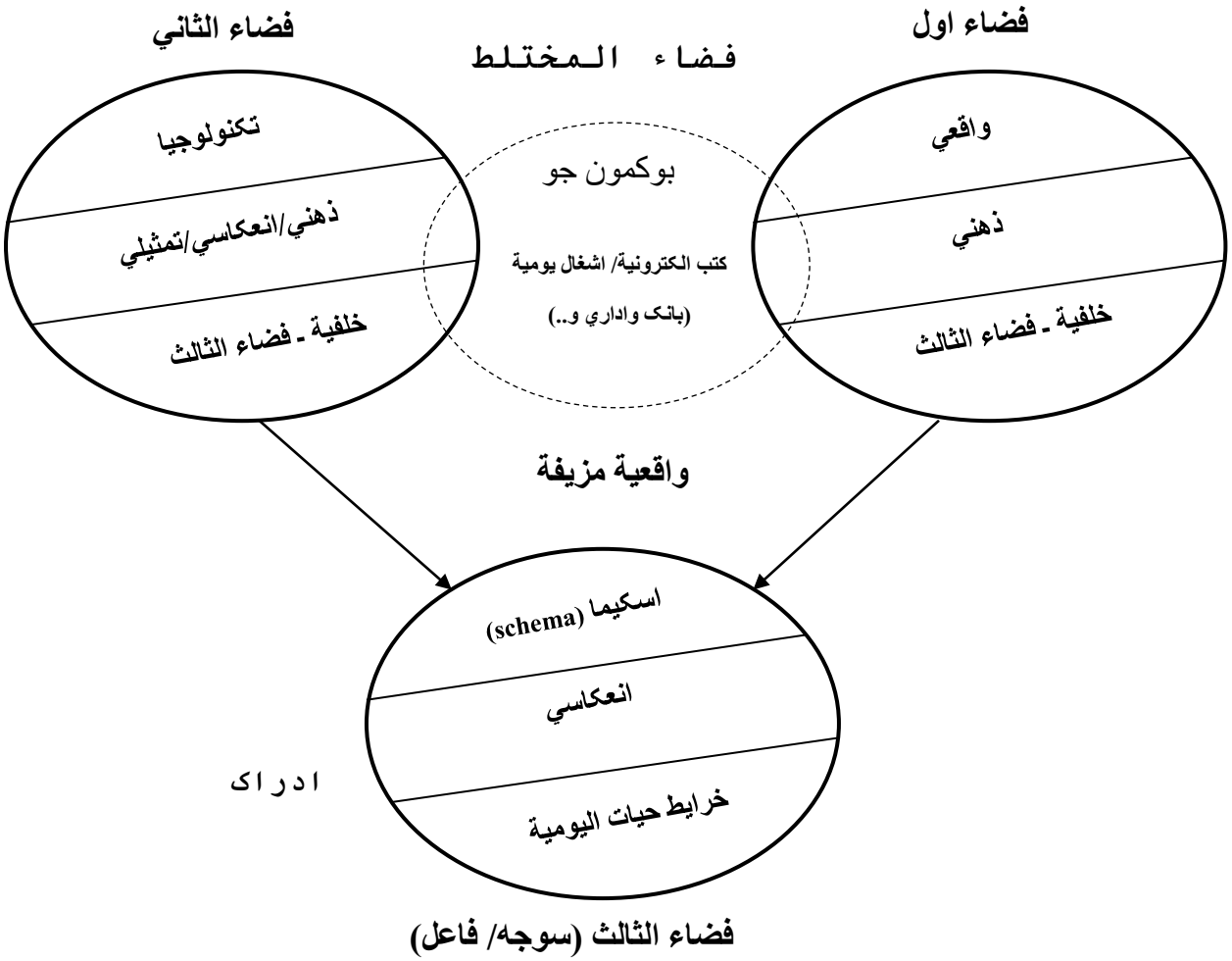
اصل الثاني - بينما يتعامل المستخدم / الفاعل مع الفضاء الافتراضي ، فهو يعلم جيدًا أنه يتعين عليه مواصلة حياته اليومية في الفضاء الحقيقي ومع القيود والسلطات التي تمارسها الحكومة.

اصل الثالث - في الفضاء الافتراضي ، على عكس الفضاء الحقيقي ، نواجه أفعالًا مكانية. يتغير هذا الإجراء في المساحة الحدودية (المختلطة) إلى فعل السلوك المكاني الحقيقي.

اصل الرابع - في الفضاء الحدودي (المختلط) ، يصبح الوعي من حالة ذاتية أو موضوعية بحتة وعيًا متصلًا ، وتتخذ التجربة الحية شكل تجربة هجينة وتصبح حالة مختلطة (عمورى، 2018: 185-163 و عمورى، 1397: 184-174).

اصل الخامس - في رأينا ، لدى جيدينز في نظريته خريطة معرفية لفضائين حقيقيين وافتراضيين ، والتي تتكون من:

التجربة الحية ← التجربة الذهنية ← الخريطة الذهنية ← تصل أخيرًا إلى إعادة إنتاج الهياكل.

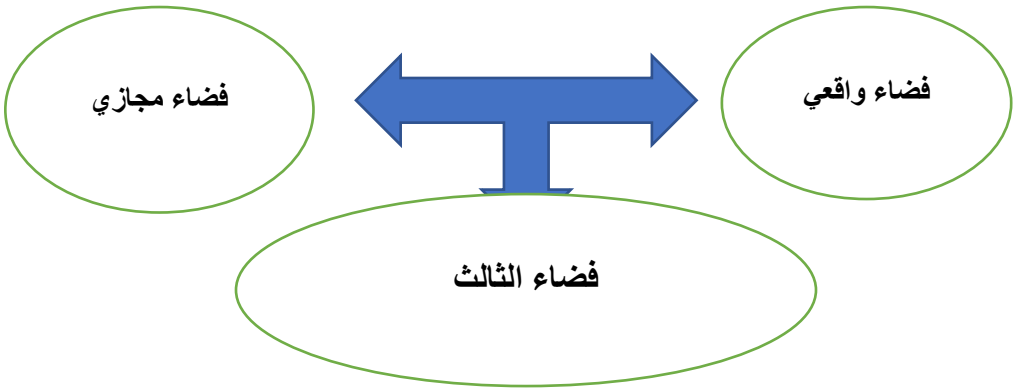


يوضح الشكل 4 مساحة الحدودية (المختلطة) وكيفية ارتباطها بالمساحات الأخرى (عمورى، 1397:184)

نتيجة لذلك ، تختلف نظرية المعرفة فضاء المختلط عن نظرية المعرفة للفضاء الحقيقي ، والتي تعطي الأولوية فقط للواقع المادي القائم على منطق الموقع ، أو الفضاء الافتراضي ، الذي يفضل الواقع العقلي ، بل الهدف على الجمع بين هذين وولادة فضاء جديد. وهو ليس عقليًا ولا حقيقيًا ولكن كلاهما ، كما يعتقد عموري (1397: 184-174).

فضاء الثالث

أولاً ، استخدامنا لهذا المفهوم يختلف عن استخدام هومى بابا[15] و سوجا وحتى فونيكيه[16] وترنر[17]. لأنه على الرغم من اهتمام كل من بابا وسوجا بعقلية الموضوع وتجربته الحياتية ، وهذا يعتبر نقطة قوية لمفهوم الفضاء الثالث ، إلا أنه يختلف عن تطبيق هذا المفهوم في هذه المقالة. يمكن وضع كل ما يقوله سوجا في الفضاء الأولى (فضاء الواقعي) في هذه المقالة. تقع مساحات بابا الأولى والثانية في نفس الفضاء تقريبًا ، لكن الفضاء الثالثة أو مساحته الهجينة تشبه إلى حد ما الفضاء العقلية أو الفضاء المختلطة لـ فوكونية وترنر. إن استخدام نظرية بابا في مجال التدريس والتعلم قريب أيضًا من فوكو، فضاء ذهنيًا ومختلطًا ، والذي نضعه في الفضاء الثالث في نموذجنا. لكن الفضاء الثاني في النموذج المرجعي هي الفضاء الافتراضية. هذا ، كما جاء ، مع ارتباطه بالفضاء الحقيقي ، فهو مساحة/الفضاء مستقلة نسبيًا. يوضح الشكل 6 العلاقة التجريبية (الثلاثية) بين هذه الفضاء/المساحات الثلاثة (عموري ، 2018):



وفقًا للشكل أعلاه ، يبدو أنه من أجل فهم علاقة المستخدم بمساحتين حقيقيتين وافتراضيين بشكل أفضل ، نحتاج إلى نموذج ثلاثي الأقطاب. القطب الثالث لهذا النموذج هو الفضاء الثالث. الفضاء الثالث هو مفهوم يوفر طريقة لفهم التفاعل الذي نشأ بين الفضاء الحقيقي للحياة اليومية والفضاء الافتراضي ، والذي يختبره المستخدم بشكل أفضل. يتغلب الفضاء الثالث على الازدواجية السابقة لهاتين الفراغين (الفضاء الحقيقي والفضاء الافتراضي) كتوأم متصل ويتحدث عن مساحة تفاعلية جديدة تتشكل في ذهن المستخدم. يتم استخدام مفهوم الفضاء العقلي والفضاء المختلط لـفوكونية و ترنر بالكامل في صياغة الفضاء الثالث. قد لا تكون هذه المساحة الثالثة (عموري، 2018: 183-173 و عموري، 1397: 112-77) ملموسة جدًا من وجهة نظر المستخدمين أنفسهم أو الأشخاص الذين يختبرون الفضاء الحقيقي والفضاء الافتراضي ويتحولون باستمرار من واحد للآخر. لكن الحقيقة هي أن مثل هذا الغلاف الفضائي قد تشكل. في الواقع ، وفقًا لما يقولون فوكونية وترنر، بدون وساطة، لا يمكن فهم هذا الفضاء الثالث على الإطلاق.

من أجل جعل المناقشة أكثر وضوحًا ، يمكن النظر بشكل عام في أربعة أنماط لتفاعل المستخدم في الفضاء الحقيقي والافتراضي ، والتي ترتبط بالطبع بالنمو المتزايد للتكنولوجيات السيبرانية. من بين الحالات الأربع أدناه ، فإن الحالة الرابعة قريبة مما يدور في ذهننا من تجربة الفرد لمساحتين حقيقيتين وافتراضيتين.

1. نعيش في الغالب في الفضاء الحقيقي وأحيانًا نذهب إلى الفضاء الافتراضي.

2. يبدو أننا نعيش أكثر في الفضاء الحقيقي ، ولكن في الواقع ، نقضي معظم وقتنا في التفاعل "في" و "من خلال" الفضاء الافتراضي.

3. نحن نتحرك باستمرار ذهابًا وإيابًا بين الفضاء الحقيقي والافتراضي.

4. نحن لا نعيش في فضاءين ، ولكن في فضاء ثالث مركب أو مؤلف (اصطناعي) ، والذي يتميز بخصائص كل من الفضاء الحقيقية والافتراضية في نفس الوقت.

لذلك ، فإن الفضاء الثالث هو مساحة ذهنية / مختلطة تتشكل في عقل المستخدم وتسهل التوسط بين الفراغين الآخرين. نظرًا لسرعة المستخدمين ذهابًا وإيابًا بين مسافتين ، لا يمكن التحدث فقط عن حقيقة عالم واحد بالنسبة له. كلا العالمين حقيقيان للمستخدم في نفس الوقت ، لأن لهما تأثيرات حقيقية عليه. يخضع لقواعد هذين العالمين ولا يستطيع تشكيلهما كما يشاء. هذان العالمان موجودان قبله وبعده ، ويشكل كل منهما بمفرده أو في تفاعل مع الآخر الفضاء ذهنية متعددة في ذهن المستخدم.

النقطة الأخيرة المتبقية هي شرح الخطوط المنقطة في نموذجنا. في هذا النموذج ، الخطوط المنقطة التي نسميها "المساحات/الفضاء الحدودية" هي نتيجة المساحات.الفضاءات الواقعية الافتراضية أو الواقعية-الافتراضية في نفس الوقت. تعد محاكيات تدريب الطيارين الحالية أمثلة للمساحات/الفضاء الحدودية الواقعية-الافتراضية. يعد العرض ثلاثي الأبعاد للمنحوتات بمساعدة تقنية الهولوغرام مثالاً آخر للمساحات/الفضاء الحدودية الافتراضية -الحقيقية. ألعاب الكمبيوتر وخاصة Pokemon Go هي أمثلة للمساحات/الفضاء الحدودية الواقعية -الافتراضية. في الوقت الحاضر ، أصبحت الهواتف المحمولة التي تعمل باللمس أفضل نقطة اتصال بين مساحتين حقيقيتين وافتراضيتين وهي واحدة من أفضل المساحات ذات الحدود/الفضاء المزدوجة.

نهج فوكونيه و ترنر المعرفي في تكوين الفضاء العقلي أو الفضاء المشترك هو نهج معرفي ، على الرغم من أنهم يشرح تكوين المخططات والخرائط الذهنية (الخرائط العقلية) جيدًا ، إلا أنه يفشل في شرح لقاء المستخدم الفعلي مع الفضاء الحقيقي والافتراضي وخلق مساحة/الفضاء ذهنية أو يتم تعطيل المباراة الجديدة. لفهم هذه العلاقة بشكل أفضل ، نحتاج إلى نهج ظاهري في الأساس. السؤال الأساسي هو ما إذا كان الجسدية [18]هو الشرط الأساسي لكونك حقيقيًا أم لا؟ من وجهة نظرنا ، صحيح أن أجسادنا ، بالمعنى السليم ، لا توجد في الفضاء الافتراضي ونختبرها بحالة غير جسدية[19] ، لكن هذه التجربة ليست مجردة تمامًا ونحن نواجه نوعًا من " بدنية غير مباشرة ". معنى التجربة الجسدية غير المباشرة هو أنه على الرغم من غياب الوجود المباشر للجسد في الفضاء الافتراضي ، لدينا معظم التجارب المادية في الفضاء الافتراضي.

يزيد التشابك المتزايد باستمرار للمساحات الحقيقية والافتراضية من ضغوطنا يومًا بعد يوم ويتطلب زيادة مهاراتنا في إدارة التفاعلات في هذه المساحات/الفضاءات وفيما بينها. الشخص الذي لا يستطيع تنسيق أنشطته المختلفة من خلال جهاز الكمبيوتر المحمول أو الهاتف المحمول الخاص به عندما يكون في المنزل أو في سيارة أجرة ، سيواجه ضغوطًا أكبر يومًا بعد يوم. لا يقتصر هذا الفاعل على إدارة أعمالنا الإدارية أو التجارية فحسب ، بل يتعلق أكثر من أي شيء آخر بإدارة علاقاتنا وعواطفنا. تجلب لنا المساحات الواقعية والافتراضية العديد من العلاقات العاطفية ، والتي يصعب إدارتها وتتطلب مهارة في إدارة علاقاتنا العاطفية. الفضاء الثالث هو بالضبط المفهوم الذي لم تهتم به نظريات التقارب مثل برادلي (راجع. 2011) وليس لها مكان في النماذج المقترحة من قبلهم. هذه مشكلة لم يتم الالتفات إليها في النهج المعرفي لـ فوكونيه وترنر.

منهج البحث

المنهج المستخدمة في هذه المقالة هي منهج الفينومينولوجيا /علم الظواهر تفسيري IPA تركز معظم الأدبيات الفينومينولوجية على طبيعة أنماط الوعي المختلفة أكثر من تركيزها على طبيعة كائنات الوعي المختلفة. لذلك، فإن الفينومينولوجيا هي محاولة لتجنب الهياكل النظرية للعلم والفلسفة ، التي نحاول من

خلالها السيطرة على وجودنا ، وهي محاولة للعودة إلى الأوصاف البسيطة لانخراطنا ما قبل النظري مع العالم. هذه هي الهياكل النظرية التي نحن مدينون لها. كما قال مرلوبونتي[20] لهذا الصراع المباشر والمتوقع هي "الإدراك" (راجع. كارمن و هنسن، 1391).

علم الظواهر هو محاولة لتوضيح معنى المفاهيم التي نستخدمها من خلال العودة إلى مصادر المعنى. لذلك ، يجب أن يكون للإدراك الأسبقية على أي شيء آخر ، لأنه في الإدراك تم العثور على هذه المصادر. بعبارة أخرى ، لا يمكننا ربط المعنى بفكرة مجردة إلا من خلال العودة إلى تجربتنا المباشرة مع الأشياء ، أي بالعودة إلى الإدراك (راجع. كارمن، 1390). علم الظواهر هو منهج يتعامل مع الدراسة الوصفية للظواهر ، والطريقة التي تتجلى بها الظاهرة في الزمان والمكان. على عكس القوانين المجردة والوقائع المعروفة بالحقائق المتعالية؛ علم الظواهر هو محاولة لفهم الطبيعة من خلال الأحداث والحقائق بناءً على التجربة الحية للفاعل (انظر. افروغ، 1377).

لماذا العاب؟

السؤال الذي يطرح نفسه هنا هو لماذا استخدمنا اللعبة لموضوع البحث. قبل شرح أسباب الاختيار ، من الضروري التمييز بين اللعبة كلعبة ولعبة. يعرّف هويزينجا (1980) في كتابه انسان والعاب [21] اللعبة على أنها: "نشاط تطوعي أو عمل يتم تنفيذه ضمن حدود خلفية محددة ومكان محدد، وفقًا للقواعد المقبولة بحرية ولكنها غير ملزمة تمامًا ، لغرض في حد ذاته ومع يرتبط الشعور بالتوتر والسرور والوعي باختلافها بالحياة اليومية" (هويزينگا، 1968: 32 نقلا عن فراسكا، 2001: 5). ووفقًا له ، يكمن الاختلاف بين البشر والمخلوقات الأخرى في اللعب (هنا لا نعني "اللعب" بل "اللعبة"). وهذا يعني أن الإنسان هو المخلوق الوحيد الذي يلعب الألعاب.

في عصرنا الحالي ، الألعاب ، مثلها مثل الأشياء الأخرى ، التي حولتها الحداثة والتقدم التكنولوجي إلى أداة لإنتاج رأس المال ، خضعت اللعبة أيضًا لهذه التغييرات وأصبحت أداة لإنتاج صناعة الترفيه. في العصر الذي نعرفه باسم عصر الألعاب ، بالإضافة إلى الجوانب الترفيهية والتعليمية ، أثرت اللعبة على الجوانب الثقافية والاجتماعية الأخرى في المجتمع. حول افتتان وسحر المستخدمين اللعبة إلى أداة قوية للغاية للتواصل الاجتماعي وتحديد الهوية. لقد خلق عالم الألعاب عالمًا خاصًا للمستخدمين يتضمن الجوانب المعرفية والعاطفية والأنطولوجية للألعاب في نفس الوقت. ثانيًا ، يمكن تسمية الألعاب بوسائط فضائية ، تختلف عن الوسائط السابقة. معنى الألعاب كوسيلة هو نقل مختلف المحتويات الثقافية والاجتماعية والاقتصادية والسياسية للأطفال والمراهقين واللاعبين. تعني وسائل الإعلام الفضائية أننا لا نتلقى الرسائل من خلالها (الوسائط والاعلام) فحسب ، بل نعيش فيها أيضًا. معنى العيش في الألعاب هو أننا نكتسب فهمًا مختلفًا لأنفسنا في مساحة/الفضاء اللعبة.

السبب الأخير هو أن اللعبة تُعرف باسم الفضاء ؛ لأننا نستطيع العيش "فيه". الفضاء هو أحد أبعاد حياتنا. البعد الذي تعتمد عليه العديد من تجاربنا. الفضاء في العالم الافتراضي للألعاب ، مثل الفضاء في العالم الحقيقي ، هو إنتاج اجتماعي. صحيح أن المساحة/الفضاء في الألعاب عبارة عن مجموعة من وحدات البت والبايت غير المرئية ومنتج مزيف تمامًا ؛ ولكن بمساعدة التفاعل بين المشغل والكمبيوتر في الواجهة الرسومية ، تصبح مساحة حقيقية. هذه المساحة/الفضاء ، مثل المساحة/الفضاء الموجودة في العالم الحقيقي ، هي منتج اجتماعي. من ناحية أخرى، فإن عواقب الألعاب حقيقية تمامًا ، والتي يمكن أن تؤثر بشكل مباشر على الإدراك والعواقب المعرفية.

الإجراءات

يجب أن نذكر أن الغرض من هذه المقالة ليس تحليل Pokemon Go ، وهي لعبة فيديو بتقنية الواقع المزيف، ولكن لإثبات تأثير الواقع المزيف وألعاب الواقع الافتراضي التي يتم إنتاجها في مساحة/فضاء (مختلطة) على الحدود الفضائين ؛ ومن خلال تصور اللاعبين يؤثر على هويتهم. لأنه في رأينا ، لعب بوكمون جو هو مثال على الفضاء المختلطة التى تخلق الهوية.

في هذا البحث الذي استمر لمدة شهر في ربيع 2021. اخترنا مجموعتين من 5 أشخاص ، تتراوح أعمارهم بين 16 و 17 عامًا وكانوا لاعبين محترفين يلعبون لعبة احترافية واحدة على الأقل أسبوعياً. وكان من بينهم 3 نساء (بنات) و 7 رجال (بنين). كانت تقنية البحث في هذه المقالة هي المقابلات الفينومولوجيا العميقة.

المجموعة الأولى من الأسئلة - تتضمن الأسئلة التي ترشدنا نتائجها إلى فهم اللاعبين / الطلاب للعبة.

1- على عكس ألعاب الفيديو والكمبيوتر والجوال والتي تخص الفضاء الافتراضي والمعروفة باسم الألعاب ، وكذلك على عكس لعبة الليزر تاغ التي يتم لعبها في النادي وفي الفضاء الحقيقي في ظل ظروف وقواعد معينة وتسمى لعبة اللعب إنها مشهورة ، وعلى عكس Blue Whale ، التي تُلعب في مساحة رمزية ، فإن Pokemon Go هي لعبة افتراضية حقيقية. 2- يعمل اللاعب كوحدة تحكم ويستخدم جميع حواسه بشكل حقيقي. 3- لا يقتصر تفاعل اللاعب مع الجهاز أو من خلال الجهاز. 4- تختلط بالحياة اليومية والاجتماعية. 5- إنها لعبة لعب. 6- الهوية المزيفة لا طائل من ورائها في هذه اللعبة. 7- على عكس الألعاب الافتراضية غير المحدودة والضرورية وليس لها حدود ، يتم لعب Pokemon Go في بيئة حقيقية. 8- على عكس الألعاب الافتراضية الأخرى ، يتحمل Pokemon Go مسؤولية اجتماعية ويجب على اللاعب قبول عواقب ما يفعله أثناء لعب اللعبة. 9- على عكس الألعاب الأخرى ، يكون اللاعب في وضع أخلاقي وتتأثر سلوكياته الاجتماعية والفردية بالحكم عليه. 10- تكييف السلوك الاجتماعي ضروري للعب اللعبة. 11- لها لغة وخطاب خاصين للاعبين. هذه اللغة لغة اجتماعية

جدول النتائج من مقابلة المعمقة علم فيمنولوجي

أبعاد	تعليقات المستخدم / اللاعب
ادراك وفهم لاعب من فضاء لعبة	فضاء ومساحة اللعبة في: 1-هذه اللعبة هي لعبة اجتماعية. 2- على عكس الألعاب الأخرى ، تتطلب سرعة الإدراك وسرعة العمل وسرعة النقل في اتخاذ القرار. 3- مساحة/فضاء اللعبة وشكل شبكة اللعبة لهذه اللعبة هو حجم العالم والفضاء الحقيقي. 4- يمكن للاعبين كسب المال من خلاله. 5- لا توجد مرحلة محددة سلفا. بدلاً من ذلك ، يجب على اللاعبين تصميم اللعبة بخريطة ذهنية خاصة بهم. 6- لا يوجد تجاوز أو ربح أو خسارة أو عقوبة. 7- مزيفة الواقعي اللعبة. يعني السيطرة على البيئة الجغرافية الحقيقية. 8- يدخل الفاعل في الحياة الاجتماعية مع الحفاظ على الفردية. 9- في هذه اللعبة ، بالإضافة إلى الترفيه ، فإن تعزيز روح البحث عن القوة (السيادة) وإدارة التفاعلات هو أساس اللعبة وهدفها. 10- إنها لعبة جماعية وجماعية مع 5 أشخاص على الأقل في نفس الوقت (على الرغم من أن شخصًا واحدًا يمكنه اللعب). 11- لا تحتاج لعبة التزامن هذه إلا إلى هاتف ذكي مزود بكاميرا ونظام تحديد المواقع العالمي (GPS). 12- مدة اللعبة غير محدودة.

ادراك وفهم من أنفسهم والبيئة المحيطة حولهم	1- أثناء اللعبة وأثناء الوقت الذي يقضونه في اللعب ، كان لا يزال لدى اللاعبين فهم كامل للموقع وموقعهم في الفضاء الحقيقي والوقت الذي يقضونه. 2- كان مستوى التفاعل أثناء اللعبة بين الركائز الثلاث للبيئة المحيطة باللاعب لعبة منسقة للغاية. 3- الهدف من هذه اللعبة من وجهة نظر اللاعبين هو تشجيع اللاعبين وتمكينهم من السيطرة على البيئة المحيطة وهو ما يشبه هدف اللعبة. 4- تنشيط الحس (اللمس والبصر والسمع) بالإضافة إلى الحركة الجسدية. 5- يؤدي إلى استهداف الإجراءات وزيادة رد الفعل وزيادة الدقة. 6- يؤدي إدراك البيئة المحيطة والتفاعل معها عبر الحواس للاعبين إلى تجربة معيشية جديدة غير ممكنة في أي لعبة أخرى. 7- سرعة الإدراك في هذه اللعبة عالية جدًا. 8- من الممكن توليد الإثارة العالية ، والتنقل العالي ، والتوافق العالي بين لعبة اللاعب والمجتمع بسبب ميزة الواقع المزيف للعبة.
تعددية أبعاد اللعبة	1- تشمل أبعاد اللعبة المتعددة الجوانب الفنية والاجتماعية والإدراكية المختلفة. 2- على الرغم من كونها لعبة ، كل شيء يحدث في الواقع. 3- يكون اللاعب مسؤولاً عن الوقت والأسلوب والمكان والأوضاع الأخرى. 4- علاقة اللاعب باللعبة ذات اتجاهين. 5- يعتمد تصميم اللعبة على الخريطة الذهنية والخبرة الذهنية والتجربة الحياتية للاعب. 6- يكون للاعب حضور جسدي في المجتمع ويمارس لعبته خلال حياته اليومية بجانب الآخرين. 7- يتعلم اللاعبون كيفية إدارة أفعالهم وعلاقاتهم. 8- ينشئ شبكة اتصال بين اللاعبين وأعضاء المجتمع الآخرين. 9- يخلق التوازن نحو التكيف الاجتماعي والعاطفي والسيطرة على العواطف. 10- في مجال السلوك الاجتماعي (الفضاء الحقيقي) ، لديهم وعي كامل ومحاولة التكيف مع الإدارة الذاتية لتفاعلاتهم. 11- مع حرية الحركة في هذه اللعبة ، يتعلم اللاعب كيف يتعلم ويختبر بشكل مباشر الطريقة الصحيحة للتفكير الاجتماعي والثقافي.
التأثير على الهوية	1- يمنح اللاعبين القدرة على *الإدراك الفضايي*[22] (القوة البدنية والقوة الذهنية) وهناك نوع من التوافق بين هدف اللاعب من اللعب وهدف اللعبة. 2- يحصل اللاعب على القدرة على التخيل *والتدوير الذهني*[23] (أي أن اللاعب يحصل على إمكانية والقدرة على التفسير والتغيير والتمثيل). 3- يجد اللاعب القدرة على تغيير ومعالجة الصور الفضائية (تلعب في التصور الزماني-المكاني[24]) ، سواء في اللعبة أو في الحياة اليومية. 4- هذه اللعبة متعددة الأبعاد وفي نواح كثيرة تكسر الحدود بين الحقيقي والمسموح وتجذب اللاعب من بعد واحد أو أكثر إلى العالم الحقيقي وفي نفس الوقت الذي يشبه اللعبة. 5- يستخدم كل حواس اللاعب وحركته الجسدية لتفعيل كافة القدرات الممكنة من خلال التأثير على إبداعه (عقلي ، سلوكي ، تفاعلي ، مرونة وعملي). 6- يمكن للاعب أن يخلق عالمًا حقيقيًا وافتراضيًا. 7- البعد الزمني للعبة هو بُعد الوقت الحقيقي والحياة الطبيعية (البيولوجية) والاجتماعية ، ويفهم اللاعب مرور الوقت مثل الظواهر الطبيعية الأخرى في الحياة اليومية. 8- البعد المكاني في هذه اللعبة ، مثله مثل البعد الزمني ، حقيقي ويحدث في سياق الطبيعة والمدينة. 9- رسومات هذه اللعبة عبارة عن واقع المزيف ثلاثي الأبعاد في العالم الحقيقي. هذه اللعبة ، مثل ألعاب الواقع المزيف الأخرى ، يمكن للاعب أن ينظر إليها في ثلاثة أبعاد واللعب في نفس الوقت. 10- يتأثر بشدة بالنشاط البدني (الجسد الحقيقي والجسم الوكيل) والنشاط العقلي.

التأثير على الحياة اليومية والاجتماعية	1- على عكس ألعاب الفيديو والكمبيوتر والجوال والتي تخص الفضاء الافتراضي والمعروفة باسم الألعاب الويدئويي، وكذلك على عكس لعبة الليزر تاغ التي يتم لعبها في النادي وفي الفضاء الحقيقي في ظل ظروف وقواعد معينة وتسمى لعبة اللعب إنها مشهورة ، وعلى عكس Blue Whale ، التي تُلعب في مساحة/فضاء رمزية ، فإن Pokemon Go هي لعبة افتراضية حقيقية. 2- يعمل اللاعب كوحدة تحكم ويستخدم جميع حواسه بشكل حقيقي. 3- لا يقتصر تفاعل اللاعب مع الجهاز أو من خلال الجهاز. 4- تختلط بالحياة اليومية والاجتماعية. 5- إنها لعبة للعب. 6- الهوية المزيفة لا طائل من ورائها في هذه اللعبة. 7- على عكس الألعاب الافتراضية غير المحدودة والضرورية وليس لها حدود ، يتم لعب Pokemon Go في بيئة حقيقية. 8- على عكس الألعاب الافتراضية الأخرى ، يتحمل Pokemon Go مسؤولية اجتماعية ويجب على اللاعب قبول عواقب ما يفعله أثناء لعب اللعبة. 9- على عكس الألعاب الأخرى ، يكون اللاعب في وضع أخلاقي وتتأثر سلوكياته الاجتماعية والفردية بالحكم عليه. 10- تكييف السلوك الاجتماعي ضروري للعب اللعبة. 11- لها لغة وخطاب خاصين للاعبين. هذه اللغة لغة اجتماعية.

لذلك يمكن الاستنتاج من هذه المقابلات أن:

1- الفضاء المختلط آخذة في الاتساع وأعادت إنتاج موضوعها الخاص.

2- يتم تشكيل فضاء اجتماعي يسمى الفضاء الحدودي أو الفضاء المختلط.

3- لم يعرف الأشخاص الذين تمت مقابلتهم شيئًا عن أن يصبحوا فضائين ولم يعرفوا سوى الفضاء الفردية التي أطلقنا عليها اسم الفضائية الحدودية (المختلطة).

4- توفر هذه الفضاء جميع الأنشطة واحتياجات الحياة اليومية للمقابلات.

5- هذا الفضاء له مضاعفات ونتائج تتطلب بحثًا مكثفًا.

تضمنت الفئة الثانية من الأسئلة أسئلة تقيس تأثيرات مساحة اللعبة على تغيير الهوية من خلال تعريف الطلاب /المستخدمين بالنظام المفاهيمي الذي يقصده منشئو اللعبة. في هذه الفئة ، وجدنا النتائج التالية التي أظهرت كل الإجابات أن الطلاب يعرّفون أنفسهم ويختارون بوعي ووعي ذاتي.

يعتقد حسين أنني "تعلمت من خلال هذه اللعبة أنني أستطيع اتباع قيمي واحتياجاتي أثناء تواجدي في العائلة ، والتي قد تكون مختلفة وتتعارض أحيانًا مع تعاليمي السابقة."

اعتقدت أمل أنني "تعلمت المضي قدمًا في العالم الواقعي -الافتراضي وفقًا لاحتياجاتي. لم أعد أهتم بما تريده عائلتي والمدرسة الثانوية والدروس مني بعد الآن. على الرغم من أنني لا أعارض علنًا ورسميًا.

يعتقد علي أيضًا أنه "على الرغم من أنني أحترم والدي ، إلا أنني لا أرى أي سبب للعيش مثلهما. لدي عالمي الخاص ولديهم عالمهم الخاص بهم."

يضيف هاني أيضًا أنه "عليّ أيضًا أن أمضي قدمًا مع العالم. إذا غادرت عراق يومًا ما ، يجب أن أوافق على الثقافة العالمية المتكاملة."

يعتقد محمد أنني "أرى اليوم وحوشًا في كل مكان ، حتى في أكثر الأماكن قداسة. نحن نعيش مع الوحوش بينما نعتقد أن الوحوش تنتمي للقصص".

في تلخيص هذا القسم ، يجب ذكر النقاط التالية:

أولا ، لا يوجد شيء ثابت ومحدد سلفا.

ثانياً ، الفردية ممكنة من خلال الجماعية.

ثالثًا ، التدريبات الرسمية غير فعالة وغير قابلة للاستخدام.

رابعًا ، لا يمكن لأي تعليم رسمي أن يحل مشاكل عالمنا اليوم.

خامساً ، لقد تغلغلت النسبية حتى في معتقدات الطلاب الدينية.

سادساً ، النظام المفاهيمي الذي تعرضه اللعبة للاعبين / الطلاب يتناقض ويتعارض مع النظام المفاهيمي لمجتمعنا.

نتيجة لذلك ، تعمل هذه الألعاب مع أنظمتها المفاهيمية على تغيير هوية جيلنا الجديد ، والتي لا تخلق بالضرورة فجوة بين الأجيال أو صراع بين الأجيال. لذلك ، من الضروري إجراء دراسات أساسية وعملية أكثر تفصيلاً في هذا الصدد.

خاتمة والنتيجة

أظهر هذا البحث أننا نواجه حدودًا أو فضاء مختلطة يتم إنتاجها من خلال الجمع بين بعض خصائص فضاءين حقيقيين وافتراضيين. تتمتع هذه المساحة باستقلالية نسبية وقد وفرت العديد من الاحتمالات لصانعي الألعاب واللاعبين / المستخدمين. مساحة الحدود (فضاء المختلطة) هي مساحة تتوسع بناءً على تطوير التقنيات المتقدمة مثل الهواتف الذكية وتأثيرها المباشر على الوظائف والتفاعلات الاجتماعية وإدارة التفاعلات الفردية والاتصالات ، وستصبح قريبًا في المستقبل قضية اجتماعية (إن لم تكن مشكلة اجتماعية). لذلك من الأفضل إجراء بحث في هذا المجال حتى تُعرف أبعاده بشكل أفضل وأكثر. يجب ألا ننسى أن هذا البحث أظهر أن هذا الفضاء يتوسع ويسيطر على التنظيم المادي للوظائف الاجتماعية والاقتصادية ، والتي تشترك في تزامنها. هذا يعني أنه بين الفضاءين الحقيقي والافتراضي ، تم تشكيل مساحة تنظم وظائفنا وتفاعلاتنا الفردية والاجتماعية والاقتصادية. هذه المساحة الآن قوية جدًا لدرجة أننا نتحرك في وجود الآخرين وعن طريق كسر الزمان والمكان للقيام بالمهام المتزامنة للحياة اليومية (انظرو الى حياتنا في ابيدمي فيروس كرونا). لذلك ، تتغير هوية الأشخاص الذين تمت مقابلتهم بشكل عام.

هوامش البحث:

1. identity
2. Mental space
3. third space
4. Border space
5. Blending space theory
6. Behavioral Rotation
7. a mental map
8. Lefebvre
9. Virtual Reality
10. Soja
11. Giddens
12. disembedded
13. pro-body
14 proxy body
15. Baba
16. Fauconie

[17] Turner
18. Embodiment
19. Disembodiment
[20] Merleau-Ponty
21. Human Player
22. spatial perception
23. mental rotation
24. spatial visualization

المصادر

مراجع الفارسي

1- الدن، استوارت (2009)، «فضا»، مترجم: همن حاجی میرزایی. سایت:
www.dialecticalspaca.com

2- افروغ، عماد (1377)، «فضا و جامعه، فضا و نابرابری اجتماعی». تهران: انتشارات دانشگاه تربیت مدرس.

3- ترنر، برایان (1383)، «فضیلت جهانشمولی. درباب دین در عصر جهانی»، مترجم هاله لاجوردی. فصلنامه ارغنون، شماره 24، فصل بهار، صفحات: 352-382.

4- ترنر، برایان (1376)، «شرق‌شناسی، پست‌مدرنیسم و دین»، مترجم ناصر زعفرانچی. فصلنامه فرهنگ، شماره 24، زمستان، صفحات: 79-104.

5- ترنر، برایان (1385)، «فضیلت جهان‌وطنی؛ دین در عصر جهانی‌شدن»، مترجمان: مجتبی کرباسچی، حمید پورنگ و حامد حاجی‌حیدری. فصلنامه راهبرد، شماره 8، فصل زمستان، صفحات: 206-240.

6- ترکمه، آیدین (1394)، «درآمدی بر تولید فضای هانری لوفور». تهران: انتشارات تیسا.

7- ژلنیتس، آندری (1396)، «فضا و نظریهٔ اجتماعی»، مترجم: آیدین ترکمه. تهران: انتشارات علمی و فرهنگی.

8- کارمن، تیلور (1394 و 1390)، «مرلوپونتی»، مترجم مسعود علیا. تهران: انتشارات ققنوس.

9- کارمن، تیلور و مارک بی.ان.هنسن (1391)، «مرلو-پونتی ستایشگر فلسفه»، ترجم: هانیه یاسری. تهران: انتشارات ققنوس.

10-کاستلز، مانوئل (1389)، «عصر اطلاعات، ظهور جامعهٔ شبکه‌ای (جلد اول)»، مترجمان: احد علیقیان و افشین خاکباز. تهران: انتشارات طرح نو.

11-کاستلز، مانوئل (1385 الف)، «عصر اطلاعات: اقتصاد، جامعه و فرهنگ، جلد اول: ظهور جامعه شبکه‌ای»، مترجمان: احد علیقلیان، افشین خاکباز، حسن چاوشیان. چاپ پنجم، تهران: انتشارات طرح نو.

12-کاستلز، مانوئل (1385 ب)، «عصر اطلاعات: اقتصاد، جامعه و فرهنگ، جلد دوم: قدرت هویت»، مترجمان: احد علیقلیان، افشین خاکباز، حسن چاوشیان. چاپ پنجم، تهران: انتشارات طرح نو.

13-کاستلز، مانوئل (1385 ج)، «عصر اطلاعات: اقتصاد، جامعه و فرهنگ، جلد سوم: پایان هزاره»، مترجمان: احد علیقلیان، افشین خاکباز، حسن چاوشیان. چاپ پنجم، تهران: انتشارات طرح نو.

16-کلارک، دیوید (1396)، «جامعهٔ مصرفی و شهرپسامدرن»، مترجم حمید پورنگ. تهران: انتشارات علمی و فرهنگی.

17-گیدون، زگیفرید (1395)، «فضا، زمان و معماری»، مترجم: منوچهر مزینی.چاپ پانزدهم، تهران: انتشارات علمی و فرهنگی.

18-گیدنز، آنتونی (1396)، «جامعه‌شناسی»، مترجم منوچهر صبوری. تهران: نشرنی.

19-لوفور، هانری (1393)، «ضرب‌آهنگ کاوی: فضا، زمان و زندگی روزمره»، مترجمان: آیدین ترکمه و آتوسا مدیری. تهران: رخداد نو.

20-لوفور، هانری (1393)، «تولید فضا»، مترجم محمود عبدالله‌زاده. تهران: مرکز مطالعات و برنامه‌ریزی شهر تهران.

20-لوفور، هانری (1393)، «ماتریالیسم دیالکتیکی»، مترجم آیدین ترکمه. تهران: انتشارات تیسا.

21-لوفور، هانری (1393 و 1394 الف). «ماتریالیسم دیالکتیکی»، مترجم آیدین ترکمه. تهران: انتشارات تیسا.

22-لوفور، هانری (1393 و 1394 الف). «ماتریالیسم دیالکتیکی»، مترجم آیدین ترکمه. تهران: انتشارات تیسا.

23-لوفور، هانری (1394 ب). «درآمدی بر تولید فضا (مجموعه مقالات)»، مترجم آیدین ترکمه. تهران: انتشارات تیسا.

24-لوفور، هانری (1394 ج). «فضا، تفاوت، زندگی روزمره، خوانش هانری لوفوور»، مترجم افشین خاکباز. تهران: انتشارات تیسا.

25-عموری، عباس (1397)، «دیالکتیک مواجهه سوژه/کاربر با دو فضای واقعی و فضای مجازی و شکل‌گیری فضای سوم»، پایان‌نامه دکتری، دانشگاه تهران، دانشکده علوم اجتماعی.

26-ماتیوس، اریک (1389). «درآمدی به اندیشه‌های مرلوپونتی»، مترجم رمضان برخورداری. تهران: انتشارات گام نو.

27-مرلوپونتی، موریس (1375)، «اولویت ادراک و پیامدهای فلسفی آن» مترجم مراد فرهادپور، فصلنامه مجله فرهنگ شماره 18، تابستان.

28-هوبارد، فیل (1396)، «شهر»، مترجم: افشین خاکبازد. تهران: انتشارات علمی و فرهنگی.

مصادر الاجنبیه

Abbas Amoori, (2018). Thirdspace: The Trialectics of the Real, Virtual and Blended Spaces, Journal of Cyberspace Studies, Volume 2, No. 2, pp. 163-185.

Fauconnier, G. (1994) Mental Spaces: Aspects of Meaning Construction in Natural Language.

Turner, Bryan S. (1992). Regulating Bodies: Essays in MedicalSociology, London.

Maslin, K.T. (2001) An Introduction to the Philosophy of Mind, Polity Press 65 Bridge Street Cambridge CB2 1UR, UK.