بسم الله الرحمن الرحيم

مجلة جامعة الملك عبدالعزيز: الآداب والعلوم الإنسانية، م (٣٣)، ع (٦)، ص ص: ١ – ٥٦٧ (٢٠٢٥م)
ردمد ٠٩٨٩ – ١٣١٩
رقم الإيداع ١٤/٠٢٩٤

مجلة جامعة الملك عبدالعزيز: الآداب والعلوم الإنسانية، م (٣٣)، ع (٦)، ص ص: ١ – ٥٦٧ (٢٠٢٥م)
ردمد ٠٩٨٩ – ١٣١٩
رقم الإيداع ١٤/٠٢٩٤

مجـــــلة
جامعة الملك عبد العزيز
الآداب والعلوم الإنسانية

المجلد (٣٣) العدد (٦)
٢٠٢٥م

مَركز النشر العلمّي
جَامعَة الملك عبدالعزيز
ص ب: ٨٠٢٠٠ – جدة: ٢١٥٨٩
http://spc.kau.edu.sa

مجلة جامعة الملك عبدالعزيز: الآداب والعلوم الإنسانية، م (٣٣)، ع (٦)، ص ص: ١ – ٥٦٧ (٢٠٢٥م)
ردمد ٠٩٨٩ – ١٣١٩
رقم الإيداع ١٤/٠٢٩٤

■ هيئة التحرير ■

أ. د. أحمد بن محمد صالح عزب aazab@kau.edu.sa	رئيسًا
أ. د. عبدالرحمن بن رجا الله السلمي aralsulami@kau.edu.sa	عضوًا
أ. د. عبدالرحمن العمري aaalamri1@kau.edu.sa	عضوًا
أ. د. أرفت وزنه ralwazna@kau.edu.sa	عضوًا
أ. د. السيد خالد مطحنة Ekibrahim@kau.edu.sa	عضوًا
أ. د. عبد الرحمن القرني alqarni333@yahoo.com	عضوًا
أ. د. هناء أبو داود habudaoud@kau.edu.sa	عضوًا
أ. د. زيني الحازمي zzainy@gmail.com	عضوًا
أ. د. عواطف الشريف aalherth@kau.edu.sa	عضوًا

مجلة جامعة الملك عبدالعزيز: الآداب والعلوم الإنسانية، م (٣٣)، ع (٦)، ص ص: ١ – ٥٦٧ (٢٠٢٥م)
ردمد ٠٩٨٩ – ١٣١٩
رقم الإيداع ١٤/٠٢٩٤

المحتويات

القسم العربي

الصفحة

- اتجاهات ممارســـي العلاقات العامة نحو اســـتخدام أدوات الذكاء الاصـــطناعي في إدارة الأزمات وأتمتة العمليات الاتصالية في البنوك السعودية. ١
إيمان أحمد مرسي .....

- مراعاة مقاصد الشريعة الإسلامية في وثيقة المدينة المنورة: دراسة تحليلية تطبيقية. ٤٦
خالد بن عيد بن عواض العتيبي .....

- الاستثناءات النظامية للقطاع غير الربحي: دراسة مقارنة. ٧٦
عبد العزيز بن محمد بن عبد الله الناصر.....

- الردُّ إلى الأصل عند تمَّام حسَّان. ١٠٥
جمال رمضان حيمد حديجان .....

- أثر التحديات الأسرية والاجتماعية والاقتصادية على تمكين المرأة السعودية في المجال الرياضي. ١٣١
رفعه تركي إسماعيل مله .....

- تعريب الرياضات الإلكترونية والوعي اللغويّ لدى طلاب السنة التحضيريّة بجامعة الملك عبد العزيز. ١٦٧
ياسر بن عبد العزيز بن عوض السلميّ .....

- تفسير القرآن بالقرآن عند الإمام مجاهد بن جبر في تفسيره: دراسة مقارنة (سور البقرة وآل عمران والمائدة أنموذجًا). ٢٠٤
أحمد بن عبدالله بن أحمد الحصيني .....

- واقع المسؤولية الاجتماعية في المنظمات الرياضية بالمملكة العربية السعودية. ٢٣٢
نايف بن محمد المقهوي– موفق بن عوض سلّام .....

- المعلومات والبيانات في نشرة إصدار الأسهم في السوق الموازية: دراسة نظامية. ٢٥١
نايف بن إبراهيم المزيد.....

- عوارض الأهليَّة عند الأصوليِّين: دراسةٌ أصوليَّةٌ تطبيقيَّةٌ على المرض ٢٧٩
عبدالرحمن بن مستور بن سعيد المالكي .....

مجلة جامعة الملك عبدالعزيز: الآداب والعلوم الإنسانية، م (٣٣)، ع (٦)، ص ص: ١ – ٥٦٧ (٢٠٢٥م)
ردمد ٠٩٨٩ – ١٣١٩
رقم الإيداع ١٤/٠٢٩٤

- جريمة الاحتيال المالي في النظام السعودي والفقه الإسلامي: دراسة مقارنة ٣٠٥

أنس محمد ظافر الشهري.....

- بلاغة الصورة السردية في رواية دفاتر الوراق ٣٣٥

فوزي علي علي صويلح..... .....

- التشريع في الشريعة والقانون وسلطة ولي الأمر في التشريعات: دراسة تحليلية مقارنة بين الفقه والقانون ٣٦٦

محمد بن مبارك بن سالم الشلوي .....

- الأوجه النّحويّة لكلمة (قليل) في القرآن الكريم ٣٩٣

تركي بن صالح المعبدي الحربي .....

- موقف النظام السعودي من فكرة الحق في النسيان الرقمي ٤١٩

هاجر بنت سليمان الحمّاد .....

- التحديات اللغوية والثقافية في الترجمة من العربية إلى البنغالية: دراسة تحليلية على المترجمين في بنغلاديش ٤٣٤

أنور بن سعد الجدعاني – أنور شهادات بن محمد مصطفى .....

- الطائفة اليزيدية: عرض ونقد ٤٥٥

محمد بن أحمد الجوير .....

- السياحة الشتوية في إقليم تهامة عسير في منطقة عسير بالمملكة العربية السعودية ٤٨٥

عبد الله بن معيض مصحوب آل كاسي القحطاني .....

- المنهج النبوي في تقدير الذات: دراسة تأصيلية موضوعية. ٥١٦

هناء عبد الله أبوداود – خديجة الراشدي .....

- بناء مقياس الحساسية النفسية الانفعالية لدى العاملين في القطاع الصحي وفق نموذج سلم التقدير .. ٥٤٩

منى سعد فالح العمري.....

مجلة جامعة الملك عبدالعزيز: الآداب والعلوم الإنسانية، م (٣٣)، ع (٦)، ص ص: ١٦٧ – ٢٠٣ (٢٠٢٥م)
DOI: 10.4197/Art.33-6-6

تعريب الرياضات الإلكترونية والوعي اللغويّ لدى طلاب السنة التحضيريّة بجامعة الملك عبد العزيز

ياسر بن عبد العزيز بن عوض السلميّ

أستاذ اللغويّات المشارك، قسم المواد العامة، كلية الآداب والعلوم الإنسانية، جامعة الملك عبد العزيز، جدة، المملكة العربية السعودية

المستخلص: يتناول هذا البحث قضية تعريب الرياضات الإلكترونية وأثره على الوعي اللغوي لدى طلاب السنة التحضيرية بجامعة الملك عبد العزيز. انطلق البحث من تساؤل محوري: هل يسهم تعريب الألعاب الإلكترونية في تعزيز الهوية والوعي اللغوي العربي لدى الشباب، أم أنه مجرد جانب شكلي محدود الأثر؟ اعتمدت الدراسة المنهج الوصفي التحليلي من خلال استبانة وُزعت على (١٢٠) طالبًا. أظهرت النتائج أن نسبة كبيرة من الطلاب تميل إلى تفضيل اللغة الإنجليزية في الألعاب بسبب قصور جودة التعريب الحالي، إلا أن غالبية المشاركين عبّروا عن استعدادهم لتبني الألعاب المعرّبة في حال توفرت بجودة عالية. كما كشفت النتائج أن التعريب الجيد قادر على تقريب اللغة العربية الفصحى إلى الشباب، وإثراء رصيدهم اللغوي بمصطلحات جديدة في المجالات العسكرية والتقنية والتاريخية، إضافةً إلى تعزيز ارتباطهم بالهوية الثقافية العربية. أوصى البحث بضرورة تطوير جودة التعريب من خلال: اعتماد الفصحى السهلة، تحسين الأداء الصوتي، وضع معاجم موحّدة للمصطلحات التقنية، إشراك اللاعبين في عملية التعريب، وتفعيل البعد الثقافي في النصوص المعرّبة. وخلصت الدراسة إلى أن تعريب الألعاب الإلكترونية ليس مجرد ترجمة، بل مشروع ثقافي ومعرفي يسهم في دعم الهوية اللغوية للأجيال الجديدة.

الكلمات المفتاحيّة: تعريب، الوعي، الرياضات الإلكترونيّة، الهويّة.

المقدّمة

بسم الله الرحمن الرحيم

الحمد لله رب العالمين، والصلاة والسلام على أشرف الأنبياء والمرسلين، نبينا محمد وعلى آله وصحبه أجمعين.

أمّا بعد؛

فقد شهدت الرياضات الإلكترونيّة نموًّا متسارعًا، بدءًا من نشأتها في منتصف القرن العشرين الميلاديّ، حين ابتكر المهندس الأمريكيّ رالف باير أول جهاز يمكن توصيله بالتلفاز للعب الألعاب؛ إذ يعدُّ باير الأب الروحي لألعاب الفيديو، حتى وصلت إلى ذروتها في هذا الواقع الذي نعيش فيه.

وقد أثّرت الرياضات الإلكترونيّة كثيرًا على اللغة الأمّ للمستخدمين؛ فمع تزايد انتشارها على مستوى العالم بشكل هائل، حيث تجاوّز عدد المستخدمين للرياضات الإلكترونيّة ٣ مليار إنسان حول العالم، فإنّ هذا الانتشار لهذه الرياضات قد أوجد بيئة لغويّة وثقافيّة جديدة لها تأثيراتها، وأفرز لها محاسن ومساوئ، ويستوجب هذا الأمر والواقع الذي أنتجته هذه الرياضات وانتشارها من المشتغلين باللغة والثقافة الإسهام في هذا الواقع، ودراسة ما فيه، واستثمار هذا الواقع الحيويّ في نشر اللغة العربيّة وتقريبها لأفراد الجيل بصورة محبّبة إلى النفوس، لاسيّما الجانب الاستعمالي والتداوليّ للغة، بطريقة غير مباشرة، تنفذ إلى عقولهم، وتحسّن بيانهم، وتعمّق انتماءهم إلى لغتهم، وتزيد من اعتزازهم بها.

ولا أخفي ترددي في الكتابة فيه، ولكني نظرت في انتشار الرياضات الإلكترونيّة وإقبال الشباب العربيّ عليها إقبالاً كبيرًا يفوق إقبالهم على المجالات العلميّة التي اشتغلت بها واشتغل بها أساتذتي وزملائي المشتغلين بالعلم ومسائله؛ فعزمت على خوض غمار هذا العالم، وكان من واجب الخوض فيه معرفة واقع هذا العالم الذي أنا بعيد عنه، فالحكم على الشيء فرعٌ عن تصوّره، وهنا لا أنسى أن أشكر الأستاذ سراج الغامدي الذي قدح شرارة هذا الموضوع في ذهني، والأستاذ أنس الغامدي الذي وقفني على تفاصيل هذا العالم من الرياضات الإلكترونيّة.

ومما قوّى عزمي على السعي في بحث هذا الموضوع أنّي وجدت الدولة – أعزّها الله – لم تغفل هذا المجال، بل أنشأت اتّحادًا للرياضات الإلكترونيّة هو الاتّحاد السعوديّ للرياضات الإلكترونيّة عام ١٤٣٩هـ/ ٢٠١٧م بهدف رعاية وتنمية مجتمع الألعاب والصناعة الخاصة بها في المملكة العربية السعودية. بالإضافة إلى خلق بيئة تساعد في تطوير نخبة الرياضيين في المملكة العربية السعودية، للمنافسة في البطولات العالمية.

وقد اعتمد مجلس الوزراء المنعقد في ١٤٤٧/٣/٩هـ برئاسة سمو ولي العهد رئيس مجلس الوزراء الأمير محمد بن سلمان تشكيل مجلس أمناء مؤسسة كأس العالم للرياضات الإلكترونيّة، لمدة ثلاث سنوات، برئاسة سمو ولي العهد الأمير محمد بن سلمان بن عبد العزيز آل سعود.

ومن وسائل تطوير هذا المجال الحيويّ أن نسهم في تعريب الألعاب الإلكترونيّة للشباب، فجاءت هذه الورقة البحثيّة لمعرفة تقبّل الشباب العربيّ لتعريب هذه الرياضات الإلكترونيّة.

وبدأت بالبحث ومطالعة ما ينشر في الشبكة العالميّة لمعرفة واقع الرياضات الإلكترونيّة، فهالني ما رأيت من حجم الاشتغال بالألعاب الإلكترونيّة، فوجدت عدد المشاهدات لقناة واحدة فقط على اليوتيوب من القنوات المشتغلة بالألعاب الإلكترونيّة يتجاوز ٦ مليار مشاهدة!

١- الإطار المنهجيّ:

١-١ مشكلة الدراسة: تتمحور مشكلة البحث حول تعريب الألعاب الإلكترونيّة والوعي اللغويّ لدى الطلاب، وتقييم جودة هذا التعريب من وجهة نظرهم، بالإضافة إلى قياس التأثير الفعلي للتعريب على استخدامهم للغة العربية الفصحى.

١-٢ أسئلة الدراسة:

- ما مستوى تعرّض طلّاب السنة التحضيريّة للألعاب الإلكترونيّة المعرّبة وغير المعرّبة؟
- ما مدى وعي الطلاب بأهميّة تعريب الألعاب ودوره في الحفاظ على اللغة العربيّة؟
- ما أبرز عيوب التعريب الحالية من وجهة نظر الطلاب؟
- هل يعتقد الطلاب أن تعريب الألعاب يسهم في تقريب اللغة العربية الفصحى إليهم؟
- هل يسهم تعريب الألعاب في إثراء المفردات اللغوية لدى الشباب؟
- ما أفضل الطرق المقترحة لتحسين جودة التعريب وجعله أكثر فعالية؟

١-٣ أهداف الدراسة:

- الهدف الرئيس:

قياس مستوى تعرّض الطلّاب للألعاب الإلكترونية المعرّبة وغير المعرّبة وأثره على الوعي اللغويّ، وبيان دور التعريب في إثراء لغتهم العربيّة.

- الأهداف الفرعية:

- تحديد العوامل التي تؤثر في قرار الشباب استخدام اللغة العربية في الرياضات.
- تقييم مستوى جودة التعريب الحالي من وجهة نظر الشباب.
- تقديم توصيات لشركات الألعاب والمؤسسات التعليميّة لتحسين جودة التعريب وجعله أداة فعالة لتعزيز الهويّة اللغويّة.

١-٤ الدراسات السابقة:

لم أقف على دراسة تناولت هذا الموضوع بالتحديد: تعريب الرياضات الإلكترونية وأثره على الهويّة اللغويّة لدى طلاب السنة التحضيريّة بجامعة الملك عبد العزيز، ولكني وجدت بعض الدراسات التي تناولت جوانب من تأثير الألعاب الإلكترونيّة، فمنها:

- تأثير ممارسة الألعاب الإلكترونيّة على الذكاء اللغويّ والاجتماعيّ لدى الأطفال "دراسة وصفيّة تحليليّة على أطفال مرحلة الطفولة المتوسّطة بالمملكة العربيّة السعوديّة"، للباحثة: أماني عبد التوّاب، منشورة في منصّة المنهل، (٢٠١٧م)، وهي دراسة تربويّة نفسيّة، قامت بها الباحثة لمعرفة تأثير الألعاب الإلكترونيّة على طلاب المرحلة الابتدائيّة في ست مدارس بمدن الرياض والخرج والمدينة المنوّرة، وطبّقت عليهم مقاييس الذكاء اللغويّ والاجتماعيّ، وهي دراسة تختلف عن دراستي هذه.

- الألعاب الإلكترونيّة وعلاقتها بالتحصيل الدراسيّ لدى الأطفال من وجهة نظر معلّمات الروضة. للباحثة: هياء الخالدي، المنشورة في المجلة الأكاديميّة للأبحاث والنشر، (٢٠٢٣م)، وقد ركّزت الباحثة على الألعاب الإلكترونيّة التعليميّة وكيف تستثمر في زيادة التحصيل الدراسيّ، وهو جهد مشكور، يختلف عن دراستي مادةً وميدانًا.

- استخدام الألعاب اللغويّة الإلكترونيّة لتنمية مهارات التحدث الوظيفيّ لدى دارسي اللغة العربية الناطقين بغيرها. للباحثين: أحمد رشوان، وعبد الوهاب سيّد، وإسلام جمال محروص، المنشورة في مجلة كلية التربية بأسيوط، (٢٠٢٥م). وهي دراسة اعتنت بالألعاب اللغويّة الإلكترونيّة لتنمية مهارة التحدث لغير الناطقين بالعربية، أجريت على ١١ طالبًا من غير العرب، وخلصت إلى جملة من النتائج. وبحثي هذا ليس مختصًّا بالألعاب اللغويّة، بل هو للرياضات الإلكترونيّة عامّة.

١-٥ حدود الدراسة:

الحدُّ المعرفيّ: تعريب الرياضات الإلكترونيّة وأثره على الهويّة اللغويّة.

الحدُّ المكانيّ: استبانة إلكترونيّة موزّعة على طلاب السنة التحضيريّة في جامعة الملك عبد العزيز.

الحدُّ الزمانيّ: تمّ تطبيق الدراسة في الفصل الدراسيّ الصيفيّ ١٤٤٧هـ/٢٠٢٥م.

الحدُّ البشريّ: طلاب السنة التحضيريّة بجامعة الملك عبد العزيز.

١-٦ منهج الدراسة: اعتمدت في الدراسة المنهج الوصفي إضافة إلى دراسة عيّنة.

١-٧ خطّة الدراسة: قسّمت الدراسة إلى إطارين: نظريّ معرفيّ، وعلميّ إحصائيّ، يسبقهما إطار منهجي لمعرفة منهج الدراسة وآليتها، وختمت الدراسة بذكر النتائج والتوصيات.

٢- الإطار النظريّ/ المعرفيّ:

- **الوعي اللغويُّ والهويّة اللغويّة**

اللغةُ ركنٌ أصيل من هويّة كلِّ أمّة من الأمم؛ وتعكس هذه اللغة ثقافة الأمّة معارفها وقيمها وأفكارها وثقافتها، وتربط بين أفراد هذه الأمّة وإن تباعدت ديارهم وتعدّدت أماكنهم واختلفت أزمنتهم، وهي جزءٌ من ذات الأمّة، والوعي بها لا يقصر استعمالها في جانب دون جانب.

٢-١ الوعيُ لغةً: مصدر وعى يعي، والوعيُ: حفظُ القلب للشيء(١).

ووعى الشيء حفظه وجمعه(٢).

والوَعِيُّ: الحافِظ الْكيِّس الْفَقِيه. ومنه الحديث: نَضَّرَ اللَّهُ امْرَأً سَمِعَ مَقَالَتِي فَوَعَاهَا وَحَفِظَهَا وَبَلَّغَهَا، فَرُبَّ حَامِلِ فِقْهٍ إِلَى مَنْ هُوَ أَفْقَهُ مِنْهُ"(٣).

٢-٢ الوعيُ اللغويُّ اصطلاحًا:

عرّف الدارسون المحدثون الوعيَ اللغويّ بتعريفات مختلفة الألفاظ متقاربة المعاني(٤)، ويُفضّل بعض الباحثين استعمال مصطلح "المعرفة باللغة" مكانه(٥).

ويمكن أن أعرّف الوعيَ اللغويَّ فأقول إنّ **الوعي اللغويَّ** هو إدراك أهميّة اللغة للفرد والمجتمع، والاعتزاز بها، وفقه طبيعة هذه اللغة وقواعدها في أصواتها وأبنيتها وتراكيبها ودلالاتها واستعمالاتها، ومعرفة خصائصها ودورها في حياتهم.

ويستعمل مصطلح الوعي اللغويّ (Metalinguistics Awareness) في اللغويّات الاجتماعيّة، في سياق النقد أيضًا، وتشير إلى أنّ برامج هذا الحقل المعرفيّ هي وعيٌ لغويٌّ ناقد(٦).

---

(١) الأزهريّ: تهذيب اللغة. ٣/١٦٦-١٦٧.

(٢) الفيروزآبادي: القاموس المحيط، (وعي). ١٣٤٣.

(٣) سنن الترمذي (تحقيق: شاكر). الحديث رقم (٢٦٥٨). ج٥. ص٣٤.

(٤) ينظر على سبيل المثال: مازن المبارك: نحو وعي لغويّ. مؤسسة الرسالة ط ٢. ١٤٠٦هـ. عبد الرحمن مرعيّ: نحو تنمية الوعي اللغويّ. مجلة الرسالة. العدد العاشر. ٢٠٠١م.

(٥) رونالد كارتر: الوعي اللغويّ. مجلة .ELT . يناير. ٢٠٠٣م. ص ٥٧.

(٦) منصة سوار للمعاجم اللغويّة: الوعيُ اللغويّ.

https://siwar.ksaa.gov.sa/result-page public/%D8%A7%D9%84%D9%88%D8%B9%D9%8A%20%D8%A7%D9%84%D9%84%D9%91%D9%8F%D8%BA%D9%88%D9%8A%D9%91?searchType=lemma

٢-٣ مركزيّة اللغّة العربيّة في الثقافة العربيّة والإسلاميّة

واللغة العربيّة اختصّها الله بخصائص ليست لغيرها؛ فهي لغة الكتاب الخالد، والسنّة المطهّرة، ولغة تراث الأمّة الممتدّ من أكثر من خمسة عشر قرنًا.

والوعيُ بمكانة اللغة العربيّة في وجدان الأمّة وثقافتها ليس وليد هذا العصر، بل هو ظاهر منذ فجر الإسلام؛ فقد جاء التنويه باللسان العربيّ في تسعة مواضع من القرآن الكريم، وعُني الصحابةُ ومَن بعدهم بهذه اللغة الشريفة.

فهذا الفاروق (رضي الله عنه) ينوّه بالعربيّةِ وشأنها، ويحضُّ الأمّةَ على تعلُّمها وتعليمها إذ يقول: "تعلَّموا العربيّةَ؛ فإنّها تثبّتُ العقل"(٧).

وفي لفظ: "عليكم بتعليم العربية؛ فإنها تدل على المروءة، وتزيد في المودة"(٨).

وقد بحث الخطابيّ في معنى زيادة المودّة في قول عمر (رضي الله عنه)؛ ففهم منها أنّ "المعرفة بكلِّ صناعة تجمع بين أهلها"(٩).

وهذا ركنٌ من أركان الوعي اللغويّ؛ فإنّ المرء إذا عُنِي باللغة وتاريخها وثقافتها لا شكَّ أنّه سيزداد محبّةً لها ولأهلها، ويجد في نفسه ارتباطًا بهم وإن لم يلقهم يومًا من الدهر، فإذا أردت أن تقطع الصلة بين قوم وثقافتهم فاقطع الصلة بينهم وبين لغتهم، وهذا ما يصنعه المحتلُّ إذا غزا أرضًا فإنّه يفعل هذا الأمر، وشواهد التاريخ كثيرة على هذا الأمر.

يقول د. مازن المبارك: "ولا يبلغ الوعيُ السياسيُّ ولا القوميُّ مداهما ما لم يقترنا باللغويّ السليم"(١٠).

فمن هذا المنطلق أردت أن أتبيّن واقع الوعي اللغويّ لدى طلاب السنة التحضيريّة بجامعة الملك عبد العزيز تجاه تعريب الرياضات الإلكترونيّة التي انتشرت انتشارًا واسعًا.

٢-٤ انتشار الرياضات الإلكترونيّة وتأثيرها على لغات المستخدمين

لم تعد الرياضات الإلكترونيّة هوايةً مجرّدة للتسلية والترفيه فقط؛ بل غدت ظاهرة عالميّة مؤثّرة على الناس في جوانب متعددة لاسيّما الأطفال والشباب، هذا وقد وصف بعض الباحثين الألعاب

(٧) الخطابيّ: غريب الحديث ٦٠/١.

(٨) الخطابيّ: غريب الحديث ١٩٩/٢.

(٩) الخطابيّ: غريب الحديث ١٩٩/٢.

(١٠) مازن المبارك: نحو وعيّ لغوي. مقدمة الكتاب.

الإلكترونيّة بأنّها هي الحدود الثقافيّة واللغويّة الجديدة بحسب موقع (Language on the move)[١١].

وقد شهدت انتشارًا واسعًا في العالم بسبب انتشار الشبكة العالميّة الإنترنت، والأجهزة الإلكترونيّة التي تمكّن مقتنيها من الدخول إلى هذه الألعاب في كل مكان.

وقد أسهمت شركات الألعاب العالميّة في الترويج للرياضات الإلكترونيّة من خلال تطوير هذه الألعاب وجعلها أكثر جاذبيّة، بل إنّ الألعاب الإلكترونيّة أصبحت صناعة ضخمة تضاعفت بعد جائحة كوفيد ١٩، وتشير هذه الدراسة **(الرياضات الإلكترونية هي الحدود اللغوية والثقافية الجديدة)** المنشورة في نوفمبر ٢٠٢١م إلى أنّه في عام ٢٠٢٠م وصلت إيرادات الألعاب الدولية إلى أكثر من ١٧٣ مليار دولار أمريكي ومن المتوقع أن يتضاعف هذا الرقم بحلول عام ٢٠٢٦، وبلغ عدد اللاعبين في الألعاب الإلكترونيّة ما يقارب ٣,٢٤ مليار حول العالم!

وهذا يعني أنّ أكثر من (٨١%) من مستخدمي الإنترنت في العالم يشاركون في هذه الألعاب ويتعرّضون لها، وأنّ أكثر من (٤١%) من سكّان العالم يشتغلون بهذه الألعاب الإلكترونيّة!

٢-٥ هيمنة اللغة الإنجليزيّة على هذه الرياضات

وبحسب الدراسة أيضًا فإنّ اللغة الإنجليزيّة تهيمن على هذه الألعاب، فتُعدّ أكثر اللغات استخدامًا (٤٠%) تليها الصينيّة (٢١%) تليها الروسيّة (١١%)، وهذا يدلّ على هيمنتها اللغويّة لأسباب لا تخفى.

فالكثير من الألعاب والمحتوى المتعلّق بها مثل الشروحات، القنوات، والبثّ المباشر يكون باللغة الإنجليزيّة، وهذا يؤدّي إلى انتشار المصطلحات الإنجليزيّة ليتواصل اللاعبون مع بعضهم ويفهموا مجريات اللعبة، ثمّ تصبح بعد ذلك مع كثرة الاستعمال جزءًا من مفرداتهم اليوميّة.

ويضاف إليه أنّ التعرّض المستمر للغة الإنجليزيّة يعدُّ حافزًا لغير الناطقين بالإنجليزيّة لتحسين مهاراتهم اللغويّة فيها، خاصّةً في الاستماع والقراءة، وهذا ما صرّح به غير واحد من الطلّاب والأقارب الذين سألتهم عن هذا الأمر.

هذا من جهة من يرغب في تعلّم الإنجليزيّة، لكنّ اللغة تظلُّ عقبة كؤودًا عند من لا يتقنها ويريد الاستمتاع باللعبة؛ فقد ذكر الباحثون في الدراسة السابقة أنّ اللاعبين الصينيين يقومون بحملات يطالبون فيها بإدراج اللغة الصينيّة في خيارات اللعب: (نحن بحاجة إلى الصينيّة!).

---

(١١) ينظر:

https://www.languageonthemove.com/esports-are-the-new-linguistic-and-cultural-frontier /

٢-٦ تعريب الرياضات الإلكترونيّة

القصّة أضحت عنصرًا أساسيًّا في الرياضات الإلكترونيّة، وينعكس فهم هذه القصّة على مدى الاستمتاع باللعبة، لا سيّما الألعاب التي تتكون من مراحل، ويصطلح عليها اللاعبون بألعاب "التختيم".

الألعاب الإلكترونيّة مرتبطة بالحاسب الذي انتشر في العالم العربيّ في تسعينيّات القرن الميلاديّ، الذي نهضت لتعريبه الشركة الشهيرة "صخر" في عدد من البرامج، منها: (مجموعة برامج الأسرة) التي ضمّت داخلها مجموعة من الألعاب المخصّصة للغّة العربيّة، ومن في جيليّ يذكر في تلك الأيّام بعض هذه الألعاب مثل لعبة اختبر معلوماتك ولعبة الكنز، وغيرها.

لكنّ هذه الشركة كانت وحيدة في هذا الشأن تقريبًا، فضعف تأثيرها بعض الشيء، مع مرور الأيّام وتسارع التقنية تسارعًا غير مسبوق، لكنّها مهّدت لعودة اللغة العربيّة مرّة أخرى، وأكّدت أنّ التعريب ممكن وليس مستحيلًا، شأننا شأن الأمم الأخرى.

فبدأنا نلحظ في العقدين الأخيرين نشاطًا في تعريب الألعاب الإلكترونيّة لكنّها محاولات فرديّة لألعاب خاصّة في أجهزة خاصّة، وخلت منصّات الألعاب الشهيرة مثل: (بلايستيشن) و(إكس بوكس) من الألعاب المعرّبة؛ لأنّه لا يمكن للمترجمين الوصول إلى ملفات النظام فيها.

وقد قامت بعض المحاولات الفرديّة لتعريب الألعاب الإلكترونيّة لكنّها كانت محاولات فرديّة، وكانت هذه المحاولات على يد بعض الفرق المستقلّة، فدفعت عجلة تعريب هذه الألعاب، مثل فريق "جيمز إن آرابيك" الذي عرّب بعض الألعاب العالميّة البارزة وأتاحها للاعبين العرب فخاضوا تجربة هذه اللعبة بلغتهم الأم بجودة عالية(١٢).

وهذه الجهود لم تقتصر على إتاحة هذه الألعاب بالعربيّة، بل أثبتت وجود طلب واسع لتعريب هذه الألعاب، وأبرزت دليلًا واضحًا على حجم الطلب الكبير على ذلك في صناعة الرياضات والألعاب الإلكترونيّة.

حتّى بدأت الشركات والمنصّات الكبرى بتعريب الألعاب، وذلك حين قامت شركة سوني وشركة إكس بوكس بتعريب لعبة (فيفا ١٢) التي عرّبت بشكل كامل في الأجزاء الثلاثة: القوائم، والنصوص، والحوارات الصوتيّة، وكان ذلك في نهاية العام (٢٠١١م).

---

(١٢) موقع ميناتك:

https://www.menatech.net /

٢-٧ عناصر تعريب الرياضات الإلكترونيّة

تعريب الرياضات الإلكترونيّة في الغالب يقوم على ثلاثة أمور:

ترجمة القوائم، وهي القوائم التي تظهر في واجهة المستخدم ليختار الشخصيات والفرق وطريقة اللعبة، وما يتعلق بها من خصائص.

ترجمة الحوارات بين شخوص اللعبة.

الدبلجة، وهي استبدال صوت جديد مكان الصوت الأصلي مع مطابقة حركة الشفاه ومناسبتها لحركات اللاعب داخل اللعبة(١٣).

والأمور الفنيّة التقنيّة لها دور كبير في اتخاذ قرار التعريب؛ لأنّ الشركات المنتجة تنظر في جدوى ذلك في مبيعاتها من عدمه؛ فمثلًا ألعاب تقمّص الأدوار التي يعبّر عنها اختصارًا بألعاب RPG تعريبها مكلف جدًّا ومبيعاتها لا تكاد تغطي هذه التكلفة، فلذا لا تلجأ غالب الشركات إلى تعريبها لعدم المردود المادي المجزي منها(١٤).

وجودة التعريب لها أثرٌ كبير في انتشار اللعبة؛ وقد دفعني البحث إلى مشاهدة بعض المقاطع من لعبة Assassin's Creed Mirage التي طورتها ونشرتها Ubisoft في عام ٢٠٢٣م، وهي مثالٌ جيّد لجودة التعريب، والتصوير والتعليق الصوتيّ المناسب.

وتصوّرُ أحداثها في بغداد في القرن التاسع الميلاديّ، فلقيت هذه اللعبة إقبالاً وإشادات واسعة لجودة التعريب فيها(١٥).

وفي المقابل تبرز كثير من الألعاب التي كان التعريب فيها مثارًا للسخرية والتندّر من اللاعبين؛ فضلًا عن الألعاب التي عرّبت باللهجات المحكيّة في مصر والشام وغيرها.

---

(١٣) ينظر: بشير زندال، الدبلجة إلى العربيّة: تاريخها وأنواعها، مراحلها. مجلة الآداب للدراسات اللغويّة والأدبيّة، العدد١١. سبتمبر ٢٠٢١م. ص ٤٨٨.

(١٤) ينظر التقرير المصوّر على قناة في موقع يوتيوب;truegaming .المنشور في ٩-٧-٢٠١٩م: كيف يتمّ اتخاذ قرار التعريب على موقع يوتيوب:

https://www.youtube.com/watch?v=mvJJsTTd1vs&t=381s

(١٥) تقرير وكالة الأنباء السعوديّة (واس): الاتحاد السعودي للرياضات الإلكترونية ونيكو بارتترز يستعرضان إستراتيجيات توطين الألعاب في منطقة الشرق الأوسط وشمال أفريقيا:

https://www.spa.gov.sa/N2155686

٢-٨ تفعيل اللغة العربيّة في الرياضات الإلكترونيّة العالم العربيّ

وهذا يقود إلى سؤال آخر:

ما حجم الإقبال على الألعاب المعرّبة في العالم العربيّ؟

جاء في تقرير "كيف يتمّ اتّخاذ قرار تعريب الألعاب؟" أنّ تفعيل الألعاب المعرّبة يصل في دول المملكة العربيّة السعوديّة، وسلطنة عمان، ومملكة البحرين إلى (٧٠٪) من نسبة اللاعبين.

وهذه النسبة تبدو نسبة مرتفعة لكنّها إذا قورنت بدول مثل ألمانيا وإيطاليا فإنها تبدو أقل منها بكثير؛ فتفعيل الألمانيّة في ألمانيا، والإيطاليّة في إيطاليّة تصل نسبة تفعيلها إلى (٩٢%)، وأكثر من ذلك في اليابان؛ إذ تبلغ نسبة تفعيل اليابانيّة في الألعاب الغربيّة إلى أكثر من (٩٨٪)[١٦].

ما السبب في ذلك؟

نحاول في هذه الدراسة على اللاعبين من طلاب السنة التحضيريّة في جامعة الملك عبد العزيز معرفة آراء اللاعبين في هذا الأمر، ولماذا يقلُّ خيار تفعيل التعريب في الرياضات الإلكترونيّة في نظرهم؟

من الأسباب المذكورة غير قلّة الألعاب المعرّبة مقارنة بغيرها:

- يرى بعض اللاعبين أنّ تعريب الألعاب يجعلها تنحو نحو الجديّة ويفقدها عنصر المتعة؛ فاللعبة المعرّبة تبدو جادّة أكثر من اللازم.

- ويرى بعضهم أنّ بعض الألعاب المعرّبة فيها أخطاء كثيرة لغويّة وإملائيّة؛ إذ لو لو بقيت على حالتها الأولى لكان خيرًا لها من هذه الترجمة الضعيفة في نظرهم.

- ويرى بعضهم أنّ بعض المنتجين لجأوا في التعريب إلى استعمال بعض العاميّات في العالم العربيّ كالعاميّة المصريّة والعاميّة الشاميّة، وهذا يحدُّ من انتشارها من جهة، ويسبب تحفّظًا من جهة أخرى عند قطاع كبير في العالم العربيّ إذ خصّت هذه اللهجة دون غيرها في التعريب الهزيل.

- أنّ الألعاب لها خلفيّة ثقافيّة لمنتجها والقائم عليها؛ فلذلك ذكر تقرير "نيكو بارتنرز" نشرت وكالة الأنباء السعوديّة (واس) جزءًا منه أنّ ما يزيد عن (٧٥%) من اللاعبين في المملكة العربيّة السعوديّة وقطر والإمارات يعدّون تصوير الثقافة العربيّة في اللعبة أمرًا لا بدَّ منه.

---

(١٦) ينظر التقرير المصوّر على قناة truegaming; المنشور في ٩-٧-٢٠١٩م: كيف يتمّ اتخاذ قرار التعريب على موقع يوتيوب:

https://www.youtube.com/watch?v=mvJJsTTd1vs&t=381s

- وقد ذكر تقرير "نيكو بارتنرز" أنّ سوق الألعاب الإلكترونيّة في دول مجلس التعاون الخليجيّ قد حقق مبيعات وصلت ٢,٢٤ مليار دولار في عام ٢٠٢٣م، ومن المتوقع أن تصل إلى ٣,٤٨ مليار دولار بنهاية ٢٠٢٨م(١٧).

٢-٩ الثقافة العربيّة الإسلاميّة في الرياضات الإلكترونيّة

وهنا يبرز سؤال آخر له علاقة وثيقة بالتعريب: ما مدى ظهور الثقافة العربيّة والإسلاميّة في الألعاب والرياضات الإلكترونيّة؟

التعريب يجب ألّا يقتصر على اللغة التواصليّة فقط؛ بل يجب أن يشمل إبراز الثقافة العربيّة الإسلاميّة؛ فنحن ندرك أنّ الألعاب تتبع ثقافة منتجها ومطوّرها بعد ذلك؛ فكثير من الألعاب تتضمّن قيمًا وأفكارًا تخالف دين الإسلام، وثقافة المسلمين؛ مثل الألعاب التي فيها شركيّات؛ كالسجود للتماثيل، أو الركوع للعظماء، أو تعظيم السحرة وقدراتهم؛ فهذه الأخيرة – وإن كانت تخيُّلًا – لكنّها تغرس في أذهان الناشئة شيئًا لا يرضاه الله ولا رسوله (ﷺ)، فيجب التحذير منها، وعدم نشرها في بلاد المسلمين. وكذلك الألعاب التي تتضمن أمورًا تخالف الفطرة وتشجع على انتكاسها؛ كالألعاب التي تدعو إلى الشذوذ والفاحشة وما شابه ذلك فهذه كذلك ومثلها لا ينشر ولا يعرّب.

وأمّا الألعاب التي فيها مشترك إنسانيّ وأمور مباحة فهي محلُّ حديثنا هنا في العناية بتعريبها، ويمكن صياغة التعريب والدبلجة بما يوافق قيمنا ومبادئنا كما حصل ذلك في عدد من أفلام الكرتون المدبلجة في القنوات الفضائيّة.

هذا فيما أنتجه غيرنا من الأمم الأخرى، ولكنّنا إذا أنتجنا فيجب أن يكون إنتاجنا نابعًا من قيمنا وتراثنا، ويعكس ثقافتنا ومجتمعنا.

٢-١٠ فوائد التعريب الاقتصاديّة

الوعي بجدوى التعريب وأهميّته لا يقتصر على الهويّة اللغويّة، بل إنّ له فوائد كبيرة على المجال الاقتصاديّ؛ فإذا علمنا أنّ تعدد اللغات يزيد من إيرادات الشركات المنتجة للألعاب الإلكترونيّة لأنّ التاجر يبحث عن سوق يكسب فيه، وتوسعة قاعدة المستخدمين، فإن استثمار هذا الأمر في تقريب اللغة ونشرها أمرٌ ينبغي ألّا نغفل عنه.

(١٧) تقرير وكالة الأنباء السعوديّة (واس): الاتحاد السعودي للرياضات الإلكترونية ونيكو بارتنرز يستعرضان إستراتيجيات توطين الألعاب في منطقة الشرق الأوسط وشمال أفريقيا:

https://www.spa.gov.sa/N2155686

فمن فرص العمل التي يمكن أن يوفّرها التعريب: الترجمة، التمثيل والأداء الصوتيّ، التنسيق اللغويّ، كتابة المحتوى، التعليق على المباريات، والتدقيق والمراجعة اللغويّة.

٢-١١ تعريب الرياضات الإلكترونيّة في المملكة العربيّة السعوديّة

تبرز المملكة العربيّة السعوديّة بصفتها أكبر سوق من حيث الألعاب الإلكترونيّة في العالم العربيّ حيث استحوذت على أكثر من نصف الإيرادات عام ٢٠٢٣م.

وقد أنشأت المملكة العربيّة السعوديّة في نهاية عام ٢٠٢٣م منطقة الرياضات الإلكترونيّة في مشروع القدّية على مساحة ضخمة تقارب (٥٠٠٠٠٠م) مربع، ويعد توطين الألعاب الإلكترونيّة العربية في هذا المشروع خطوة أساسية قبل دخول سوق الألعاب السعودي حيث إنّ توطين الألعاب يجعل اللعبة أكثر قابلية للاستخدام من قبل الجمهور من خلال التعريب والتوطين(١٨).

والجدير بالذكر، أنّ مجمع الملك سلمان العالميّ للغة العربيّة قد أصدر معجمًا إلكترونيًّا للرياضات الإلكترونيّة بالتعاون مع الاتّحاد السعوديّ للرياضات الإلكترونيّة، وهو جهد مشكور يحسن باللغويّين استثماره، وعلى المستثمرين في صناعة الألعاب الإلكترونيّة تفعيله فيما ينتجون من ألعاب، لنشر اللغة العربيّة في هذا المجال الحيويّ الذي أصبح واقعًا لا يمكن إنكار تأثيره في واقع الجيل.

وقد قام الاتّحاد السعوديّ للرياضات الإلكترونيّة بخطوات جادّة في هذا السبيل؛ إذ قام بالتعاون مع عدد من الجهات ذات العلاقة بالرياضات الإلكترونيّة بهدف تعريب وتوطين الرياضات الإلكترونيّة، من هذه الجهات شركة "نيكو بارتنرز" الشركة العالميّة المختصّة بالأبحاث التسويقيّة لصناعة ألعاب الفيديو والرياضات الإلكترونيّة في العالم العربيّ ودول آسيا التي قدّمت تقريرًا مفصلًا ونشرة توقعيّة عن مستقبل الألعاب في العالم العربيّ(١٩).

وقدّم الاتّحاد السعوديّ للرياضات الإلكترونيّة مجموعة من التوصيات، منها:

"التواصل المثمر مع الجماهير المستهدفة وإجراء أبحاث مخصصة لفهم احتياجاتهم ورغباتهم بشكل دقيق، والتعاون مع خبراء محليين: يمكن للمطورين استشارة خبراء ثقافيين وتاريخيين ولغويين محليين لضمان تقديم محتوى أصيل يحترم الهوية العربية، وتكييف محتوى الألعاب مع

---

(١٨) ينظر التقرير الذي نشره موقع سعودي سوفت:
https://localization.saudisoft.com/localization-and-e-sports /

(١٩) ينظر تقرير صناعة الألعاب ستنمو في المملكة العربيّة السعوديّة ومصر بنسبة ٥٦% في عام ٢٠٢٦م الذي نشر في موقع نيكو بارتنرز:
https://nikopartners.com/news/games-market-in-saudi-arabia-uae-and-egypt-mena-3-will-grow-56-by-2026_arabic /

ثقافة المنطقة، ويجب مراعاة الخصائص الثقافية واللغوية في منطقة الخليج العربي عند تصميم الألعاب، بما في ذلك الشخصيات، والسرد القصصي، وقوائم الإعدادات، لضمان أن تعكس اللعبة ثقافة المنطقة وقيمها، والتعاون مع مطورين محليين يمكن لمطوري الألعاب الدوليين التعاون مع أستوديوهات محلية متخصصة في تطوير الألعاب وتوطينها من أجل فهم الخصائص الثقافية وتفضيلات الجمهور في المنطقة العربية"(٢٠).

فيجب على اللغويّ وجوبًا علميًّا ألّا يُغفل هذا الأمر، ويُفكّر في وسائل يستثمر بها في نشر اللغة على المستوى الاستعمالي التداوليّ، ففي هذا تقريبٌ للغة العربيّة لجيل الشباب الذين نشكو من ضعفهم في اللغة العربيّة، ونشكو من ذلك الضعف في مدارسنا وجامعاتنا، ولست هنا بصدد الحديث عن أسباب هذا الضعف، فله موضع آخر، ولكنّا إذا أحسنّا الدخول في هذا العالم المحبّب لجيل الشباب نكون قد قرّبنا اللغة إليهم، وجذبناهم نحوها، ونرتقي بلغتهم بعد ذلك.

وقد سألت بعض طلابي في الجامعة من تخصصات مختلفة في الطب والهندسة والعلوم والاقتصاد وغيرها عن أثر هذه الألعاب المعرّبة في اكتسابهم مفردات وتراكيب لغويّة لم يكونوا يعرفونها من قبل، فأجابوا بالإيجاب، وذكروا أنّ لها أثرًا حسنًا في ذلك.

فعزمت بعد ذلك على بحث هذا الموضوع بحثًا علميًّا، ومعرفة اتجاهات الطلّاب نحو تعريب هذه الرياضات الإلكترونيّة، وما الملحوظات التي يرونها في تعريب هذه الرياضات، وهل يؤثّر تعريبها على تفاعلهم معها إيجابًا أو سلبًا؟

٣- الإطار العلميّ/ الإحصائيّ:

وقد صمّمت استبانة وضعت فيها عددًا من الأسئلة قسّمتها إلى أربعة أجزاء، أجاب الطلاب عنها ثمّ قمت بتحليلها ودراستها لمعرفة هذا الواقع، وطرق سد الفجوات اللغويّة التي تعترض هذا الأمر، وبيان النتائج واقتراح بعض التوصيات.

ولكي يكون البحث محدّدًا بحدود زمانيّة ومكانيّة فقد اخترت أن تكون العيّنة المدروسة طلابي في السنة التحضيريّة والأولى في جامعة الملك عبد العزيز الذين أدرّسهم مادّة اللغة العربيّة العامّة في الفصل الصيفيّ ١٤٤٧هـ/ ٢٠٢٥م، لأنّهم من تخصصات مختلفة، وفيهم من الطلبة الدوليّين، وهذا أنفع وأشمل لإكمال التصوّر واستجلاء الصورة في هذا الموضوع: **(تعريب الرياضات الإلكترونية والوعي اللغويّ لدى طلاب السنة التحضيريّة بجامعة الملك عبد العزيز)** الذين يقارب عددهم ١٨٠ طالبًا، وأجاب على الاستبانة ١٢٠ طالبًا، وهي عيّنة صالحة ونسبة استجابة مقبولة

(٢٠) وكالة الأنباء السعوديّة (واس) بتاريخ١١-٢-١٤٤٦هـ:

https://www.spa.gov.sa/N2155686

لتحليلها في البرنامج الإحصائيّ (SPSS)، حيث استخدمت الأساليب الإحصائيّة الوصفيّة لعرض خصائص العيّنة، ووصف إيجابيّاتهم عن طريق التكرارات والنسب المئويّة المتمثّلة في الجداول لمعرفة التباينات والاختلافات في درجة التوزيعات للمتغيّر التابع، وأيضًا لمعرفة العمر والتخصص؛ باعتبار أنّ تنوع التخصصات يعطي صورة أوسع في بيان الوعي، وأسلوب التحليل الكيفيّ الذي يصف النتائج ويحللها، ويربط المتغيّرات بالواقع الميدانيّ للاعبين، ويقارن بين البيانات حسب المتغيّرات من خلال إخراجه من دائرة الجداول، كما يربط بين الإطار النظريّ والميدانيّ ليكتمل البحث.

وأسأل الله العزيز الحكيم أن يوفقني وأن ينفع بهذا البحث.

٣-١ محتوى الاستبانة

وقد اشتملت الاستبانة على خمسة وعشرين سؤالًا، مقسّمة إلى خمسة أجزاء:

الجزء الأول: البيانات العامة والعادات

١. كم عدد الساعات التي تقضيها في اللعب أسبوعيًا؟

٢. هل تفضّل اللعب باللغة الإنجليزية أم العربية؟

٣. ما تخصصك العلميّ في الجامعة؟

- **هذا الجزء هدفه التعرف على خلفية المشاركين وتخصصاتهم وعاداتهم في ممارسة الألعاب.**

الجزء الثاني: التعريب في الرياضات الإلكترونيّة الحاليّة وجودته

٣. هل تعتقد أن تعريب أسماء الأعلام والشخصيات في الألعاب ضروري؟

٤. عند توفر خيار التعريب الكامل للعبة (حوار، واجهة، ترجمة)، هل تفضّل استخدامه؟

٥. كيف ترى علاقة اللغة العربية بالقصص والأساطير التي تقدّمها الألعاب؟

٦. ما أبرز المشاكل التي تواجهها في التعريب الحالي؟

٧. هل سبق لك أن تغيّرت رأيك في لعبة ما بسبب جودة التعريب؟

٨. ما رأيك في اللهجة المستخدمة في التعريب؟ (الفصحى مقابل اللهجات المحلية)

٩. ما رأيك في جودة التعريب الموجود حاليًا في الألعاب الإلكترونية؟

١٠. في رأيك، ما المقومات التي تجعل من التعريب ناجحًا ومؤثّرًا في نظر اللاعبين؟

١١. في حال اختيارك للعب باللغة العربية، ما هي الأسباب الرئيسية لهذا الاختيار؟

١٢. هل تلاحظ أن التعريب في الألعاب أصبح أفضل مع مرور الوقت؟

١٣. إذا كنت تجيد الإنجليزية، فهل تفضّل اللعب بلغتها الأصلية أم بالعربية؟

١٤. برأيك، ما الدور الذي يمكن أن يؤديه التعريب في الحفاظ على الهوية الثقافية العربية؟

١٥. هل يهمك أن يكون الممثل الصوتي للشخصية المعربة متوافقًا مع الأداء الأصلي؟

١٦. هل تعتقد أن تعريب الألعاب يمكن أن يؤثر على طريقة تفكيرك أو استخدامك للمصطلحات اليومية؟

١٧. ما رأيك في ترجمة المصطلحات التقنية في الألعاب؟

١٨. في حال اختيارك للعب بالإنجليزية، ما الأسباب الرئيسة لهذا الاختيار؟

١٩. هل تعتقد أن بعض أنواع الألعاب تناسب التعريب أكثر من غيرها؟

- **هذا الجزء يركّز على موقف الشباب من التعريب، وهل يرونه مناسبًا أم لا، والأسباب التي تدفعهم لاختيار العربيّة أو الإنجليزيّة، وتقييم جودة التعريب وملاءمته لبعض الألعاب دون بعض.**

الجزء الثالث: تأثير التعريب على الهوية والثقافة العربيّة

٢٠. ما رأيك في دور التعريب في الحفاظ على الهوية الثقافية العربية في الألعاب؟

٢١. ما رأيك في العلاقة بين اللغة العربية والقصص والأساطير داخل الألعاب؟

– هذا الجزء يتناول البعد الثقافيّ والهويّة وتأثّرها بهذه الألعاب، ودور التعريب في تعميق الهويّة والثقافة العربيّة.

الجزء الرابع: الوعي اللغوي لدى الشباب

٢٢. هل شعرت يومًا أنك تعلمت مصطلحًا أو كلمة عربية جديدة من خلال لعبة معربة؟

٢٣. ما نوع المصطلحات التي تعتقد أن تعريب الألعاب يمكن أن يُضيفها إلى مفردات الشباب؟

٢٤. هل ترى أن تعريب الألعاب قد يشجّع الشباب على القراءة أو الاهتمام بالمحتوى العربي المكتوب بشكل عام؟

٢٥. هل تعتقد أن تعريب الألعاب الإلكترونية يساعد في تقريب اللغة العربية الفصحى للشباب؟

- **هذا الجزء يبرز الوعي اللغوي لدى الطلاب؛ لأنه يقيس:**

• إدراك الشباب لقيمة اللغة العربيّة الفصحى.

- مدى تفاعلهم مع المصطلحات الجديدة.
- أثر التعريب في إثراء معجمهم اللغويّ.
- تحفيزهم على استخدام العربية في سياقات أخرى.

الجزء الخامس: مقترحات التحسين.

- **هذا الجزء خصّص لاقتراحات المشاركين في التعريب ليكون أكثر جودة ومتعة.**

٣-٢ النتائج

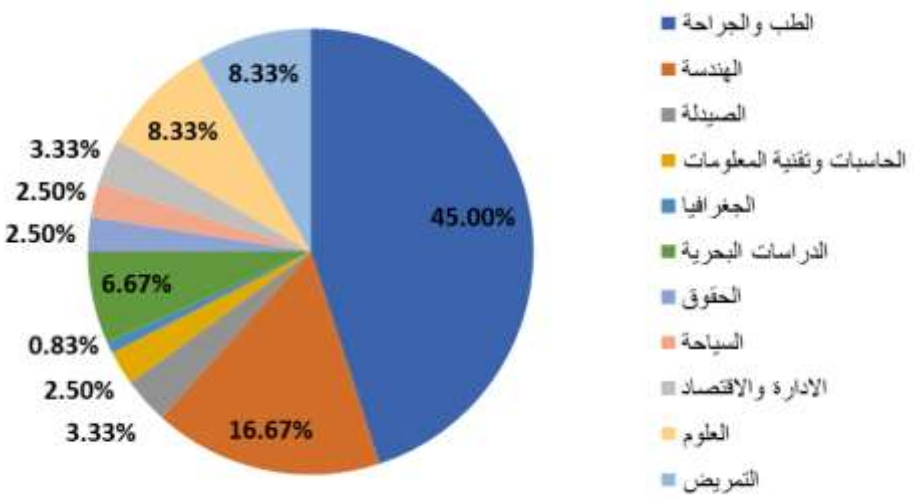
تم تحليل البيانات الشخصية للمشاركين في الدراسة والبالغ عددهم (١٢٠) مشاركًا باستخدام التكرارات والنسب المئوية كما هو موضح في الجدول (١).

جدول رقم (١): نتائج تحليل البيانات الشخصية للمشاركين

المتغير	الفئات	التكرار	النسبة المئوية (٪)
	الطب والجراحة	٥٤	٤٥
	الهندسة	٢٠	١٦ ,٦٧
	الصيدلة	٤	٣,٣٣
	الحاسبات وتقنية المعلومات	٣	٢,٥
	الجغرافيا	١	٠,٨٣
	الدراسات البحرية	٨	٦,٦٧
	الحقوق	٣	٢,٥
	السياحة	٣	٢,٥
	الادارة والاقتصاد	٤	٣,٣٣
	العلوم	١٠	٨,٣٣
	التمريض	١٠	٨,٣٣
	سعودي	١١٩	٩٩,١٧
	غامبيا	١	٠,٨٣

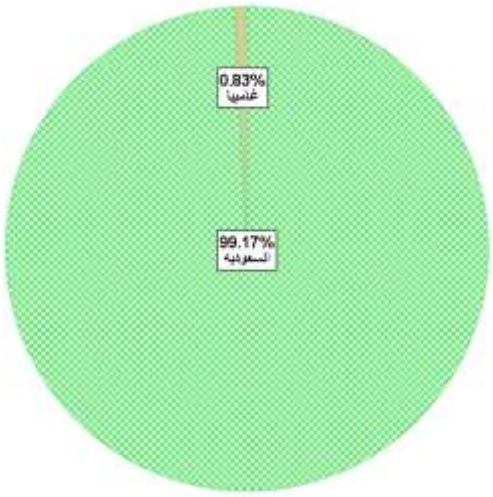
أظهرت نتائج تحليل البيانات الشخصيّة جملة من النتائج:

أما من حيث تخصص المشاركين، فتشير البيانات في الشكل (٢) الى أن طلاب الطب والجراحة هم الأكثر مشاركة في الدراسة بنسبة (٤٥%)، يليهم الطلاب في تخصص الهندسة بنسبة (١٦,٦٧%)، بينما جاءت مشاركة الطلاب في تخصص الجغرافيا الأقل وبنسبة (٠,٨٣%)؛ وسبب هذا الارتفاع فيما يبدو أنّ طلاب الطبّ والجراحة هم أكبر نسبة في دراسة هذه المادة في الفصل الصيفيّ، وفيه إشارة أخرى هي جدّية طلاب هذا التخصص وتفاعلهم مع الاستبانة أكثر من تفاعل غيرهم.



شكل رقم (٢): توزيع المشاركين وفقا للتخصص

- ويظهر أيضًا أنّ معظم المشاركين في الدراسة هم من السعوديين، حيث بلغت نسبتهم (٩٩,١٧%)، واشترك طالب واحد من دولة (غامبيا) بنسبة (٠,٨٣%)، وهو من الطلاب الدوليّين كما يظهر في الشكل رقم (٣).



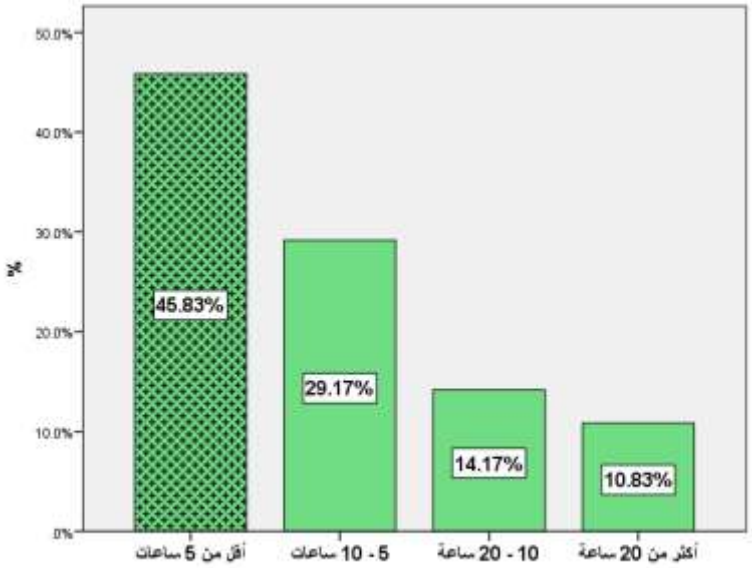
شكل رقم (٣): توزيع المشاركين وفقًا لجنسية المشاركين

- لتحقيق أهداف البحث، تم تحليل البيانات التي تم جمعها من عدد من المشاركين من طلاب السنة التحضيريّة بجامعة الملك عبد العزيز وعددهم (١٢٠) مشاركًا ومشاركة.

- وقد بينت النتائج أنّ أغلب المشاركين يقضون أقل من ٥ ساعات في اللعب أسبوعيًّا وبنسبة (٤٥,٨٣%)، بينما بلغت نسبة من يقضون أكثر من ٢٠ ساعة أسبوعيًا (١٠,٨٣%).

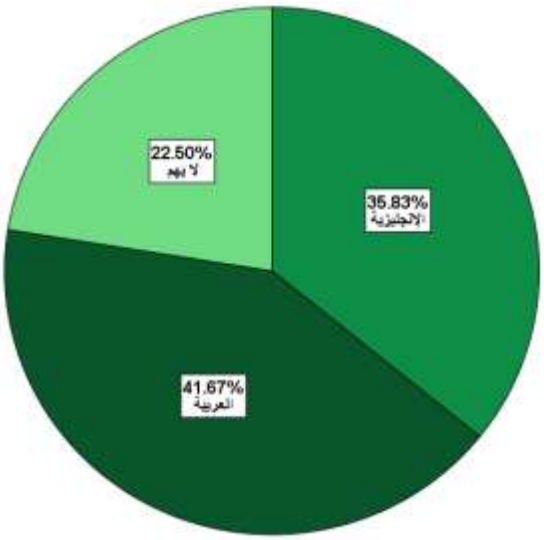
- ويمكن تفسير هذه النتيجة بأنّ أغلب الطلّاب من تخصصات تأخذ وقتًا طويلًا في الدراسة والحضور والمذاكرة فلذا كانت ساعات اللعب الأسبوعيّة أقلّ من ٥ ساعات.

انظر الشكل رقم (٤).



شكل رقم (٤): توزيع المشاركين وفقا لعدد الساعات التي يقضونها في اللعب (أسبوعيًا)

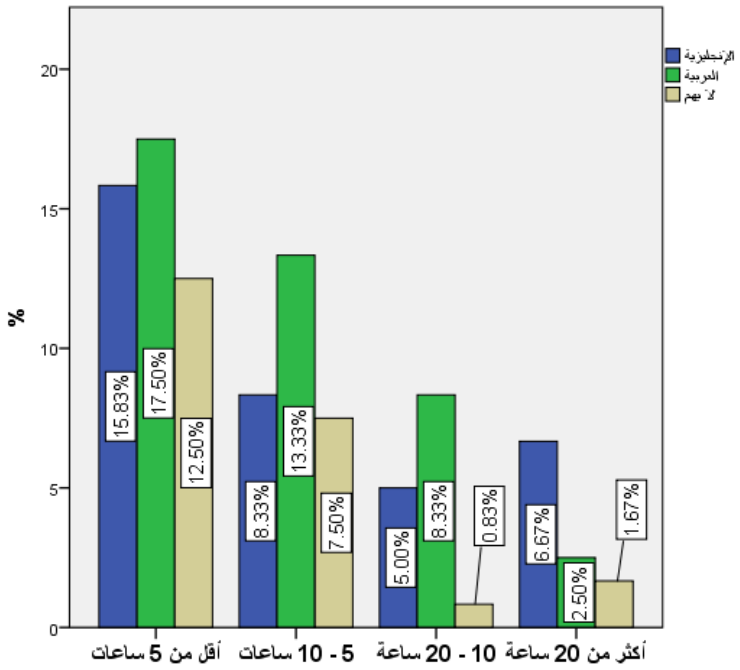
- كما بيّنت نتائج التحليل أنّ ما نسبته (٤١,٦٧%) من المشاركين يفضلون الألعاب الإلكترونية المعربة، بينما في الجهة الاخرى هناك من يفضّلون الألعاب الإلكترونيّة باللغة الانجليزية وبنسبة (٣٥,٨٦%) من عيّنة الدراسة، في حين أشار (٢٢,٥%) من المشاركين أن اللغة ليست ذات أهمية عندما يمارسون الالعاب الإلكترونية، كما في الشكل رقم (٥).



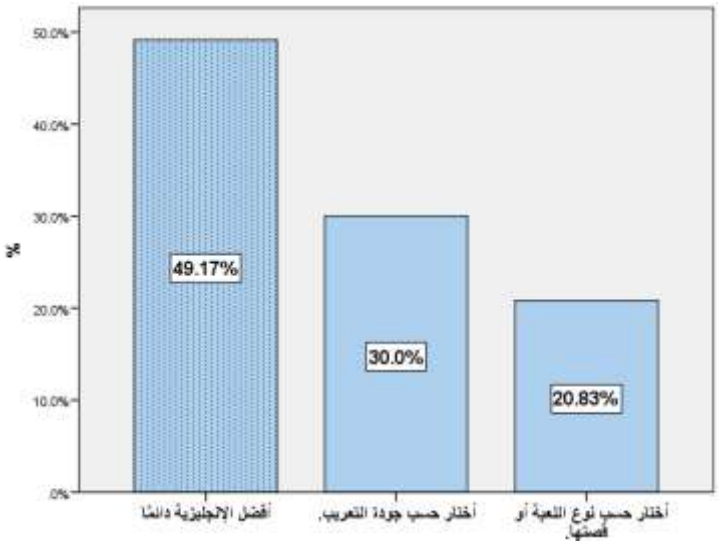
شكل رقم (٥): توزيع المشاركين وفقًا لتفضيلهم لغة اللعبة الإلكترونية

- الشكل (٦) يبين توزيع لغة الألعاب الالكترونية وفقًا لفئات عدد الساعات الأسبوعي التي يقضيها المشاركون على تلك الألعاب.

- يظهر من الشكل أنّ ما نسبته (٤١,٦٧%) من عيّنة الدراسة من طلّاب السنة التحضيريّة في الفصل الصيفيّ يتعرضون إلى الألعاب الإلكترونية بأقل من ٥ ساعات أسبوعيًّا، معظم لغة تلك الألعاب هي اللغة العربية، كما يظهر التحليل أن لغة من يقضون أكثر من ٢٠ أسبوعيًا على ممارسة الألعاب الإلكترونية هي اللغة الإنجليزية.



شكل رقم (٦): مستويات تعرض طلّاب السنة التحضيريّة للألعاب الإلكترونيّة المعرّبة وغير المعرّبة



شكل رقم (٧): توزيع المشاركين الذين يتقنون اللغة الانجليزية وفقاً لتفضيلهم لغة الالعاب الالكترونية

- أشارت النتائج أن معظم المشاركين الذين يتقنون اللغة الانجليزية يفضلون اللعب بتلك اللغة وبنسبة (٤٩,١٧%) من المشاركين، في حين أنّ ما نسبته (٣٠%) من المشاركين ذكروا أنّهم يختارون اللغة وفقًا لجودة التعريب، في حين بيّنت النتائج أن (٢٠,٨٣%) يفضلون اللغة وفقًا لفكرتها أو قصتها.

جدول رقم (٢): أسباب اختيار اللعب باللغة الإنجليزية

السبب	النسبة
أفضِّل الأداء الصوتي باللغة الأصلية.	%٢٤,٦
أرى أن الترجمة العربية قد لا تكون دقيقة بالقدر الكافي.	%٢٠,٥
اعتدت على اللعب باللغة الإنجليزية ولا أرى حاجة للتغيير.	%١٣,٣
أحب القصة كما هي في نسختها الأصلية دون أي تدخل.	%١٤,٣
أستمتع بتعلم مصطلحات جديدة باللغة الإنجليزية أثناء اللعب.	%١٦,٧
لأن بعض الألعاب استُخدِمت فيها بعض اللهجات العامية الخاصة ببعض الشعوب	%١٠,٦
المجموع	**%١٠٠**

- تشير النتائج في الجدول رقم (٢)، أن ما نسبته (٢٤,٦%) من المشاركين الذين اختاروا اللعب باللغة الإنجليزية كان السبب وراء ذلك هو أنهم يفضِّلون الأداء الصوتي بلغة اللعبة الأصلية، بينما ذكر (٢٠,٥%) منهم أنّ السبب وراء ذلك يتعلق بأن الترجمة للغة العربية قد لا يكون دقيقًا بالقدر الكافي للاستمتاع باللعبة، وبيّنت فئة قليلة نسبتها (١٠,٦%) من المشاركين الذين اختاروا اللعب باللغة الإنجليزية أن السبب وراء ذلك مرتبط بأن بعض الألعاب استخدمت فيها بعض اللهجات العامية الخاصة ببعض الشعوب.

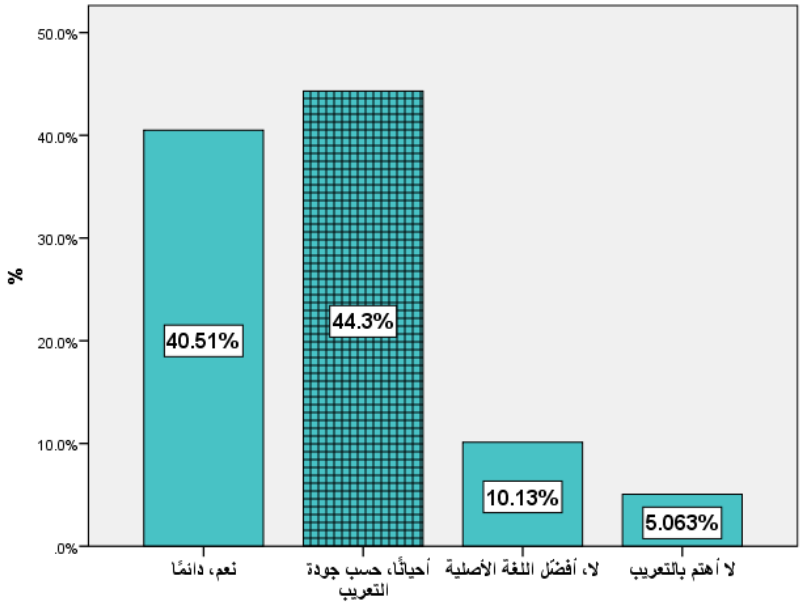
- أما فيما يتعلق بتحليل نتائج المشاركين الذين اختاروا اللعب باللغة العربية كما هي مبينة في الجدول (٣)، فقد أشار ما نسبته (٢٤,٧%) من المشاركين الى أنّ السبب يعود إلى أنهم يجدون أنّ فهمهم للقصة والسيناريو يكون أعمق إذا كانت اللعبة باللغة العربية، وأنّها تعبّر عن ثقافتهم.

- في حين أنّ ما نسبته (٢٣,٣%) منهم ذكر أنّ السبب يعود الى أنهم يشعرون بارتباط أكبر بالقصة والشخصيّات عند سماعها باللغة العربية، في حين بيّن (٢٢,٣%) أنَّ السبب يعود إلى أنهم يحبون دعم المحتوى العربي وتشجيع الشركات على المزيد من التعريب.

جدول رقم (٣): اسباب اختيار اللعب باللغة العربية

السبب	النسبة
أشعر بارتباط أكبر بالقصة والشخصيات عند سماعها بلغتي الأم.	%٢٣,٣
أجد أن فهمي للقصة والسيناريو يكون أعمق باللغة العربية.	%٢٤,٧
أحب دعم المحتوى العربي وتشجيع الشركات على المزيد من التعريب.	%٢٢,٣
أرى أن اللغة العربية تزيد من هويتي الثقافية أثناء اللعب.	%١٦,٢
أستمتع بتعلم مصطلحات عربية فصحى جديدة من الألعاب.	%١٣,٥
المجموع	**%١٠٠**

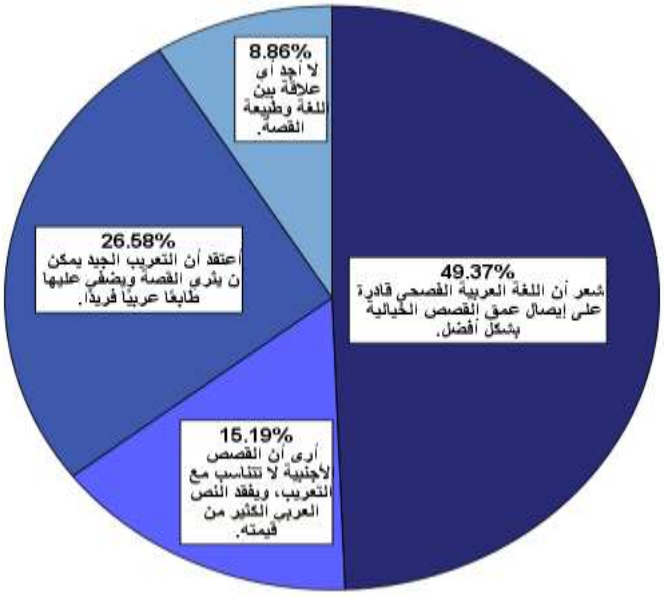
- ولقياس وعي الطلاب بأهميّة تعريب الألعاب ودوره في الحفاظ على اللغة العربيّة، فقد بيّنت النتائج أن معظم المشاركين وبنسبة (٤٤,٣%) يفضِّلون أحيانًا استخدام خيار التعريب الكامل للعبة عند توفره (حوار، قوائم، ترجمة)، في حين أشار ما نسبته (٤٠,٥١%) من المشاركين بأنهم دائمًا يفضِّلون استخدام خيار التعريب الكامل للعبة، بينما تبنّت نسبة قليلة بواقع (٥,٠٦٣%) رأي عدم الاهتمام بالتعريب حتى حين توفره، انظر الشكل (٨).



شكل رقم (٨): توزيع المشاركين وفقاً لتفضيلهم استخدامهم خيار التعريب الكامل للعبة (عند توفره)

- بينت النتائج الموضّحة في الشكل (٩)، أن غالبيّة المشاركين بنسبة (٤٩,٣٧%) يشعرون أنّ اللغة العربية الفصحى قادرة على إيصال عمق القصص الخيالية بشكل أفضل، في حين يشعر ما نسبته (٢٦,٥٨%) من عينة الدراسة أن اللغة العربية الفصحى قادرة على إيصال عمق القصص الخيالية بشكل أفضل.

- في الجانب الآخر يدّعي ما نسبته (٨,٨٦%) من المشاركين أنهم لا يشعرون أنّ اللغة العربية الفصحى قادرة على إيصال عمق القصص الخيالية بشكل أفضل.



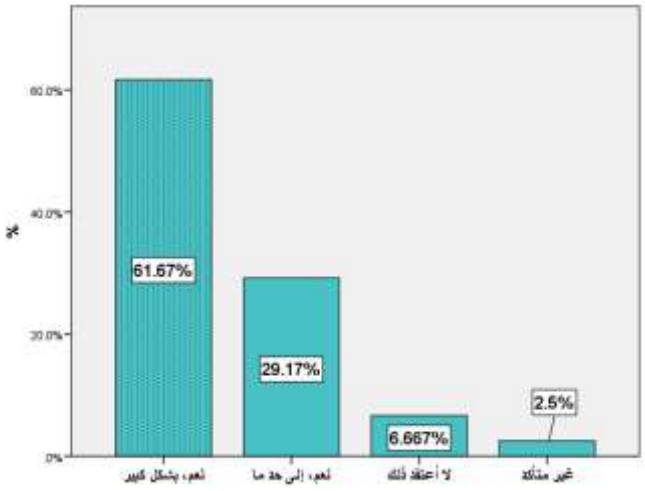
شكل رقم (٩): توزيع المشاركين وفقاً لتفضيلهم استخدامهم خيار التعريب الكامل للعبة (عند توفره)

- وفي السياق نفسه ومن خلال النتائج في الجدول (٤)، يرى معظم المشاركون بنسبة (٦٢,٥%) أن التعريب يؤدي دورًا أساسيًّا وحيويًّا في الحفاظ على الهوية الثقافية العربية في عالم الألعاب الإلكترونية، فهو يربط اللاعبين بتراثهم ولغتهم، في حين ترى نسبة قليلة بواقع (٥,٨%) من المشاركين في الدراسة ان التعريب لا يؤدي أيَّ دور في ذلك، فالهوية الثقافية تُكتسب من مصادر أخرى غير الألعاب.

جدول رقم (٤): الدور الذي يؤديه التعريب في الحفاظ على الهوية الثقافية العربية في عالم الألعاب الإلكترونية

الدور	النسبة
دور أساسي وحيوي، فهو يربط اللاعبين بتراثهم ولغتهم.	%٦٢,٥
دور ثانوي، فالألعاب تبقى منتجًا عالميًا بغض النظر عن اللغة.	%٣١,٧
لا أرى أي دور، فالهوية الثقافية تُكتسب من مصادر أخرى غير الألعاب.	%٥,٨

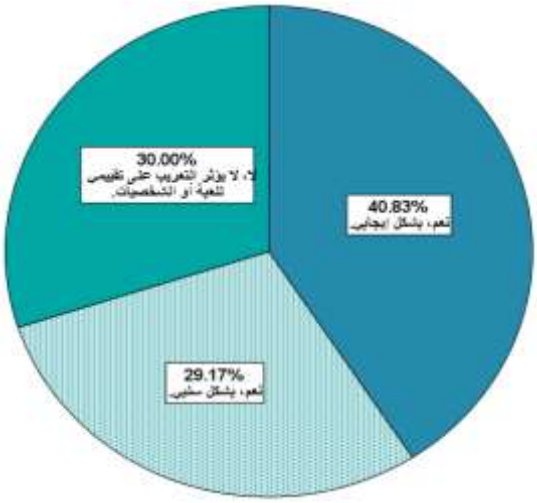
- وفي الإطار نفسه، يعتقد معظم المشاركين وبنسبة تجاوزت (٦١%) أن تعريب الألعاب الإلكترونية يساعد بشكل كبير في تقريب اللغة العربية الفصحى للشباب، بينما أشار (٢٩,١٧%) من المشاركين الى أن ذلك صحيحٌ إلى حد ما، الشكل (١٠).



شكل رقم (١٠): توزيع المشاركين وفقاً لاعتقادهم بأن تعريب الألعاب الإلكترونية يساعد في تقريب اللغة العربية الفصحى للشباب

- بينت نتائج الدراسة والموضحة في الشكل رقم (١١) أن أبرز عيوب التعريب الحالية من وجهة نظر الطلاب تمثل في حالة الصوت أو الصورة، فقد أشار ما يزيد عن (٤٠%) من المشاركين أن التغيير في رأيه في لعبة ما أو شخصية فيها بسبب جودة التعريب (صوتًا أو نصًا)، بينما يرى

(٣٠%) من المشاركين أن حال الصوت او الصورة المرتبطة بالتعريب لا تؤثر في تقييم اللعبة أو شخصيات اللعبة بشكل خاص.



شكل رقم (١١): آراء المشاركين وفقًا لجودة التعريب (صوتًا أو نصًا)

جدول رقم (٥): نتائج آراء المشاركين في جودة التعريب الموجود حاليًا في الألعاب الإلكترونية

الفئات	النسبة المئوية
جيدة ومقبولة	%١٣,٣
متوسطة	%٣٩،٢
سيئة	%٣٣،٣
سيئة جدًا	%١٤،٢
المجموع	**%١٠٠**

- يبين الجدول (٥) أن (٣٩,٢%) من المشاركين يرون أن جودة التعريب الموجود حاليًا في الألعاب الإلكترونية جاءت متوسطة، بينما وجد (٣٣,٣%) من عينة الدراسة أن جودة التعريب الحاليّة سيّئة، في حين أشار (١٣,٣%) من المشاركين إلى أنّ جودة التعريب الموجود حاليًا في الألعاب الإلكترونية جيدة ومقبولة.

- وفيما يتعلق بأبرز المشاكل في تعريب للألعاب الإلكترونية الموجودة حاليًا وفقًا لطلاب السنة التحضيريّة في الفصل الصيفي ٢٠٢٥م بجامعة الملك عبد العزيز، يظهر التحليل في الجدول (٦) أن الترجمة غير الدقيقة من أبرز تلك المشاكل، يليها استعمال اللهجات العاميّة، ثم الأداء

الصوتي غير المناسب، ولا ننسى الأخطاء الإملائية والنحوية التي لحظها (١٥,٥%) من المشاركين.

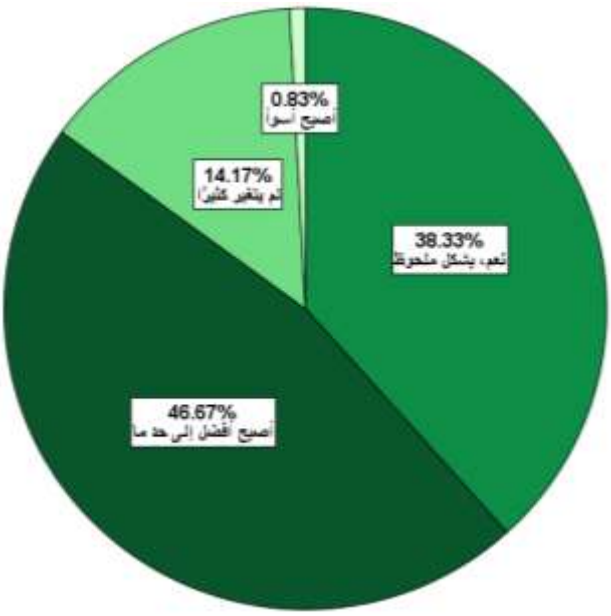
- وذكر (٩,٦%) أنّ مشكلة الخطوط العربيّة وظهور النصوص بشكل خاطئ مما يعيق التعريب الجيّد.

- في المقابل أشار (٢,٥%) من المشاركين إلى عدم وجود مشاكل في التعريب.

جدول رقم (٦): أبرز المشاكل التي يواجهها التعريب الحالي للألعاب الإلكترونية

الفئات	النسبة المئوية
الأخطاء الإملائية والنحوية	%١٥,٥
ترجمة غير دقيقة للمصطلحات	%٢٢,٨
اختلاف اللهجات (استخدام لهجات غير فصحى)	%١٨,٠
الأداء الصوتي غير المناسب	%١٧،٧
عدم توافق النص مع السياق	%١٣،٨
مشاكل تقنية (مثل: الخطوط، ظهور النص بشكل خاطئ)	%٩،٦
لا توجد مشاكل	%٢،٥
المجموع	**%١٠٠**

- ووفقًا للنتائج الظاهرة في الشكل رقم (١٢)، فإنّ معظم المشاركين وبنسبة (٤٦,٦٧%)، (٣٨,٣٣%) على التوالي يرون أنّ التعريب في الوقت الحالي أصبح أفضل إلى حد ما إلى أفضل بشكل ملحوظ مما سبق، وذكر (١٤,١٧%) أنّ التعريب لم يتغيّر كثيرًا عمّا سبق، في حين أنّ نسبة ضئيلة جدًا (٠,٨٣%) قد أشاروا إلى أن التعريب أصبح أسوء.



شكل رقم (١٢): آراء المشاركين في جودة التعريب حاليًا

- وأمّا أثر التعريب على الهويّة اللغويّة والوعي اللغوي فقد بيّنت النتائج أن تعريب الألعاب يسهم في تقريب اللغة العربية الفصحى إليهم كما في الجدول (٧).

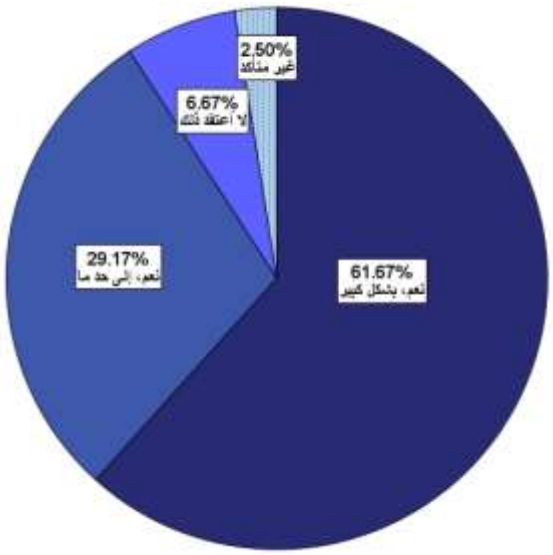
- فذكر (٤٢,٥%) أنّهم يفضّلون استخدام الفصحى مع بعض الكلمات العامية المناسبة للسياق، بينما أشار (٣٢,٥%) إلى أنّهم يفضِّلون اللغة العربية الفصحى بشكل كامل، في المقابل بيّن (٦,٧%) من المشاركين أنهم يفضّلون استخدام لهجة محددة (مثل اللهجة السعوديّة أو المصريّة أو الشاميّة) لتقريب الشخصيات.

جدول رقم (٧): نتائج تحليل آراء المشاركين في اللهجة المستخدمة في التعريب

(اللغة العربية الفصحى مقابل اللهجات المحلية)

أراء المشاركين	النسبة المئوية
أفضل اللغة العربية الفصحى بشكل كامل.	%٣٢,٥
أفضل استخدام الفصحى مع بعض الكلمات العامية المناسبة للسياق.	%٤٢،٥
أفضل استخدام لهجة محددة (مثل اللهجة السعوديّة أو المصرية أو الشامية) لتقريب الشخصيات.	%٦،٧
لا يهم، الأهم هو وضوح المعنى.	%١٨،٣
المجموع	**%١٠٠**

- يرى معظم المشاركين بنسبة (٦١,٦٧%) أن تعريب الألعاب الإلكترونية يساعد بشكل كبير في تقريب اللغة العربية الفصحى للشباب، كما أشار (٢٩,١٧%) من عينة الدراسة إلى أن ذلك يقرب الى حد ما اللغة العربية الفصحى للشباب، بينما بيّنت فئة قليلة (٢,٥%) أنهم غير متأكِّدين من ذلك، انظر النتائج في الشكل (١٣).



شكل رقم (١٣): مدى اعتقاد المشاركين في أن تعريب الألعاب الإلكترونية يساعد في تقريب اللغة العربية الفصحى للشباب

- في السياق نفسه، أشار المشاركون إلى دور تعريب الألعاب في زيادة الثروة اللفظيّة لدى اللاعبين؛ فيرى (٢٢,٤%) أن مصطلحات عسكرية (مثل: درع، سيف، هجوم) أضيفت إلى مفرداتهم بسبب الألعاب الإلكترونية، بينما بين (١٩,٣%) من المشاركين أن مصطلحات خيالية (مثل: تنين، سحر، وحش) قد أضيفت فعلا إلى مفرداتهم.

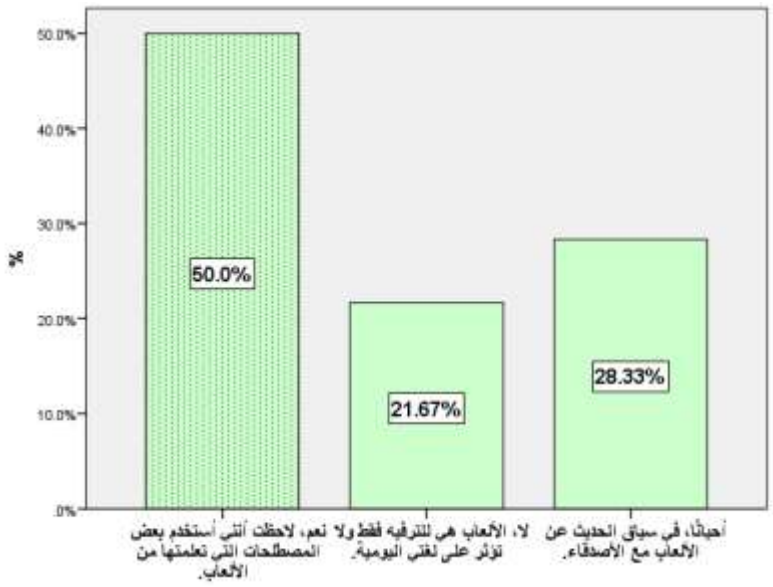
- ويرى ما نسبته (١٨,٧%)، (١٨,٤%) أن مصطلحات مثل (المصطلحات التقنية، المصطلحات التاريخية أو الأدبية) على التوالي أضيفت إلى مفردات المشاركين في الدراسة.

- في حين بيّنت النتائج أن (٢١,٢%) من المشاركين في الدراسة فقط اكتسبوا مجموعة من المصطلحات العامة من خلال ممارسة تلك الألعاب. تنظر النتائج في الجدول (٨).

جدول رقم (٨): نتائج تحليل أراء المشاركين في الكلمات والألفاظ المستفادة من الألعاب الإلكترونيّة المعرّبة

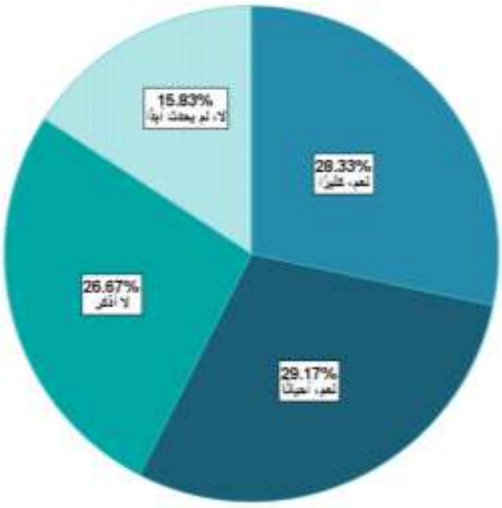
نوع المصطلحات	النسبة المئوية
مصطلحات عسكرية (مثل: درع، سيف، هجوم)	%٢٢,٤
مصطلحات خيالية (مثل: تنين، سحر، وحش)	%١٩،٣
مصطلحات تقنية (مثل: واجهة، خادم، ملف)	%١٨،٧
مصطلحات تاريخية أو أدبية	%١٨،٤
مصطلحات عامة	%٢١،٢
المجموع	**%١٠٠**

- وفي تحليل النتائج المتعلقة بمدى إسهام تعريب الألعاب الالكترونية في إثراء المفردات اللغوية لديهم، فيظهر من الرسم (١٤) أن نصف المشاركين قد لاحظوا أنهم يستخدمون بعض المصطلحات التي تعلموها أثناء اللعب، كما تبين أن ما نسبته (٢٨,٣٣%) منهم أحيانًا يستخدمون مفردات كانوا قد التقطوها أثناء ممارسة الالعاب الالكترونية أثناء حديثهم مع الأصدقاء، بينما أشار (٢١,٦٧%) من عينة الدراسة أن الألعاب هي للترفيه فقط ولا تؤثر على لغتهم اليومية.



شكل رقم (١٤): توزيع آراء عينة الدراسة حول تأثير التعريب اللغوي

- وفي ذات السياق، فيما يتعلق بمدى اكتساب المشاركين لمصطلحات عربية من خلال الألعاب، فقد بيّنت النتائج المبيّنة في الشكل (١٥)، أن (٢٩,١٧%) يرون أحيانا أنهم قد اكتسبوا مصطلحات عربية من خلال الألعاب الإلكترونية، بينما يبين (٢٨,٣٣%) من عينة الدراسة أنهم كثيرًا ما حصلوا على مفردات عربية جديدة من الالعاب، في المقابل بين (١٥,٨٣%) من المشاركين أنهم لم يكتسبوا مفردات عربية جديدة من خلال ممارستهم لتلك الألعاب.



شكل رقم (١٥): مدى اكتساب المشاركين لمفردات عربية من خلال الألعاب

- كما بينت نتائج التحليل المعايير لتحسين جودة التعريب وجعله أكثر فاعليّة، فقد أشار (٢٦,٧%) من عيّنة الدراسة أن أفضل تلك الطرق أن يكون القائم على التعريب والترجمة لديه القدرة على إيصال الفكاهة أو المشاعر الموجودة في النص الأصلي.

- أما (٢٢,٥%) من المشاركين فقد أشاروا إلى أنّ تناغم الأداء الصوتي مع شخصيات اللعبة هو من أهم المعايير في التعريب.

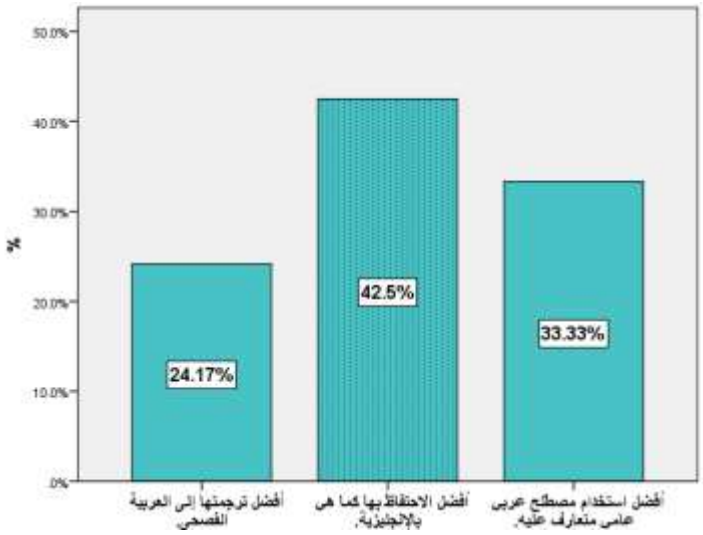
- في حين بيّن (٢١,٧%) منهم أنّ دقة الترجمة للمصطلحات هي من المعايير المهمة لتحسين تعريب الألعاب.

- في المقابل أشار (١١,٧%) من العيّنة إلى أن إتقان اللغة العربية الفصحى بشكل سليم دون أخطاء يعد أهم المعايير التي يجب مراعاتها من أجل تحسين جودة التعريب في الألعاب الإلكترونية وجعله أكثر متعة. ينظر الجدول (٩).

جدول رقم (٩): معايير تقييم نجاح التعريب وفقًا لآراء المشاركين

المعيار	النسبة المئوية
دقة الترجمة للمصطلحات	%٢١,٧
تناغم الأداء الصوتي مع شخصيات اللعبة.	%٢٢,٥
إتقان اللغة العربية الفصحى بشكل سليم دون أخطاء.	%١١،٧
القدرة على إيصال الفكاهة أو المشاعر الموجودة في النص الأصلي.	%٢٦،٧
استخدام مصطلحات عربية أصيلة بدلًا من الترجمة الحرفية.	%١٧،٥
المجموع	**%١٠٠**

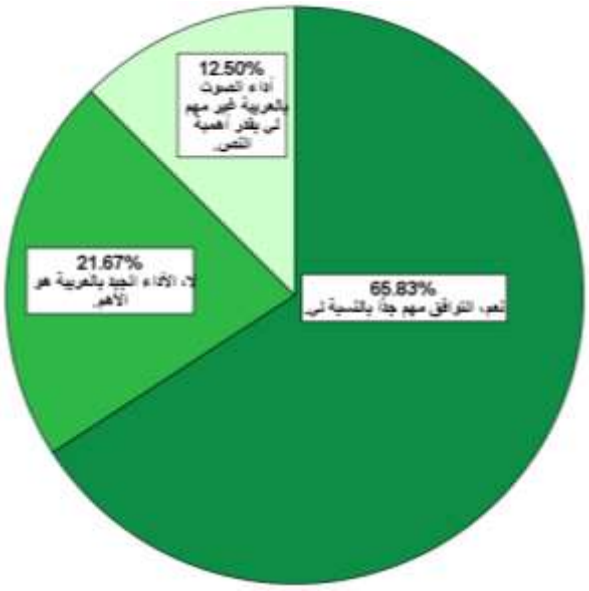
- أمّا ما يتعلّق بالمصطلحات التقنيّة داخل الألعاب واستبدالها بمقابل عربيّ، مثل: "headshot"، "buff"، "nerf"، فقد بينت نتائج التحليل في الشكل (١٥)، أنّ (٤٢,٥%) من المشاركين يفضّلون الاحتفاظ بالمصطلحات كما هي بالإنجليزية دون تعريب، وذكر (٣٣,٣٣%) منهم أنّهم يفضلون استخدام مصطلح عربيّ عاميّ متعارف عليه أثناء التعريب، بينما أشار (٢٤,١٧%) بأنهم يفضّلون ترجمتها إلى العربية الفصحى أثناء التعريب.



شكل رقم (١٥): توزيع آراء المشاركين في تحسين ترجمة المصطلحات التقنية في الألعاب الإلكترونية

- ومن جوانب التحسين كذلك، يرى (٦٥,٨٣%) من عينة الدراسة أنّ التوافق بين صوت الشخصية المعرّبة مع أداء الممثل الصوتي الأصلي مهم جدًا، بينما يرى (٢١,٦٧%) من

المشاركين أن الأداء الجيّد بالعربية هو الأهم كجزء من تحسين التعريب، في حين بين (١٢,٥%) أنّ أداء الصوت بالعربية غير مهم لهم بقدر أهميّة النص، الشكل رقم (١٦)



شكل رقم (١٦): توزيع آراء المشاركين في تقييم الحاجة إلى تحسين توافق الأداء الصوتي مع النسخة الأصلية للعبة الالكترونية

كما كشف تحليل إجابات المشاركين المفتوحة عن مجموعة من الأمور التي تحسن من جودة تعريب الالكترونية والمتضمن في:

١. **تحسين جودة اللغة والترجمة في التعريب:** يعد الأكثر أهمية في إجابات المشاركين، فقد اشارت المقترحات التحسينيّة إلى تحسين دقة الترجمة وتجنب الحرفية "ترجمة المعنى وليس الكلمة". أيضًا أهمية استخدام اللغة العربية الفصحى السليمة. كما أن التوازن بين الفصحى والعامية ذو أهمية، مع الابتعاد ما أمكن من تكرار استخدام لهجة معينة، مع ضرورة التنويع في اللهجات العربية. كما اقترح المشاركون استخدام مصطلحات معاصرة وواضحة أقرب لأسلوب الشباب مع تجنب المفردات العربيّة القديمة الصعبة.

٢. **تحسين الأداء الصوتي في الألعاب والدبلجة:** بينت ردود المشاركين في الدراسة إلى أهمية جودة وتوافق الأداء الصوتي، مع التركيز على أن يكون الأداء حماسيًا مع سياق اللعبة ومتوافق مع حركة وجوه الشخصيات. إضافة إلى ضرورة التوافق العاطفي مع المشهد، بحيث تتناسق مشاعر المتحدث مع مشاعر اللعبة ولا يكون الأداء "روبوتيًّا" آليًّا. أضف إلى ذلك اختيار الممثلين الصوتيين بعناية، وأن يكونوا من الشباب، واستخدام أصوات عربية لشخصيات مشهورة.

٣. **الاهتمام بإبراز الهوية الثقافية العربية:** أشار العديد من المشاركين إلى ضرورة المحافظة على روح اللعبة مع إيصال نفس المعنى والتأثير الأصلي دون مبالغة في التغيير، مع تعريب الأسماء

والمصطلحات بذكاء وليس بشكل عشوائي. إضافة لذلك يجب الاهتمام باختيار الألعاب المناسبة للتعريب، حيث أنه لا تعتبر جميع الألعاب قابلة للتعريب، واختيار تعريب الألعاب التي لها علاقة بالتاريخ العربي مثلًا.

٤. **دعم البنية التحتية وتشجيع الكوادر البشرية المتخصصة بتعريب الألعاب،** كأن يتم توظيف متخصصين عرب ضمن طاقم عمل صناعة الألعاب الإلكترونية لجعل التعريب أكثر أصالة. أيضًا من المهم إيجاد مموِّلين للاستثمار في إنشاء استوديوهات احترافية مع استخدام تقنية الذكاء الاصطناعي لجعل النص العربي يتوافق مع الأحداث نصيًّا أو صوتيًّا.

٥. **تحسين الجوانب التقنية وطريقة عرض الألعاب:** العمل على تحسين الواجهة والخطوط، مع أهمية تحسين الخط في واجهة اللعبة وشكل الترجمة. أيضاً من المهم تدقيق ومراجعة الترجمة لتوافق قواعد اللغة العربية.

جدول يوجز نتائج الاستبانة تعريب الرياضات وانعكاساتها على الوعي اللغويّ لدى طلاب السنة التحضيريّة بجامعة الملك عبد العزيز.

نتائج الاستبانة	انعكاسها على الوعي اللغويّ
غالبية الطلاب يفضلون اللغة الإنجليزية لأسباب ذكروها، لكن نسبة معتبرة مستعدة لتبني التعريب الجيد.	يعكس أن الميل إلى الإنجليزية سببه قصور التعريب الحالي لا رفض العربية.
التعريب يُعد وسيلة للحفاظ على الهوية اللغوية والثقافية إذا ارتبط بما يعكس الثقافة العربيّة.	يسهم في تعزيز الوعي بالهوية الثقافية واللغوية لدى الطلاب
التعريب الحالي في السوق ضعيف الجودة (حرفية الترجمة، ضعف الأداء الصوتي، ظهور اللهجات).	يُضعف من دور الألعاب في تنمية الوعي اللغوي ما لم يتم تطوير الجودة.
التعريب يسهم في إثراء الرصيد اللغوي بمصطلحات جديدة في مجالات متنوعة.	يدعم إثراء المفردات العربية لدى الطلاب ويقوي الجانب المعرفي.
تحسين التعريب قد يجعل الألعاب وسيلة لتقوية القراءة والوعي اللغوي بجانب الترفيه.	يفتح المجال لاستثمار الألعاب كأداة تعليمية تدعم اللغة العربية.
مقترحات الطلاب: استخدام الفصحى المبسطة، إبقاء بعض المصطلحات الأجنبية، تحسين الأداء الصوتي، إشراك اللاعبين في التطوير.	يوضح اتجاهات الطلاب نحو تطوير التعريب بما يجعله أقرب لواقعهم اللغوي والثقافي.

-يوضح الجدول السابق أنّ نتائج الاستبانة تكشف عن علاقة وثيقة بين ممارسة الرياضات الإلكترونية وبين تشكُّل الوعي اللغوي لدى طلاب السنة التحضيرية بجامعة الملك عبد العزيز.

- فقد أظهرت النتائج أن هذه المرحلة العمرية تمثل الفئة الأكثر تأثرًا باللغة المستخدمة في الألعاب، وأنّ الميل إلى اللغة الإنجليزية ليس رفضًا للعربية، بل نتيجة لقصور في جودة التعريب المتوافر حاليًا. كما تبين أن التعريب – إذا ما تم تطويره بصفة جيّدة – قادر على أن يسهم في تعزيز الهوية اللغوية والثقافية، وإثراء الرصيد المعجمي للطلاب، إضافةً إلى جعله وسيلة مساندة للقراءة والاطلاع.

- وتؤكد انعكاسات النتائج أن الطلاب لا ينظرون إلى التعريب على أنه مجرد نقل لغوي للنصوص، بل يعدونه مشروعًا ثقافيًا قادرًا على تقريب اللغة العربية الفصحى من جيل الشباب عبر وسيط ترفيهيّ مألوف لديهم. ومن هنا، فإنّ تحسين جودة التعريب واعتماد الفصحى السهلة مع بعض المصطلحات الأجنبية الضرورية، من شأنه أن يعزز من أثر الألعاب المعرّبة في تكوين وعي لغويّ إيجابيّ لدى الطلاب، وفي ربطهم بلغتهم وهويتهم في آن واحد.

الخاتمة:

بحمد الله وتوفيقه وصلنا إلى خاتمة هذا البحث، وقد عرّجت على موضوع حيويّ في واقع جيل الشباب، ويحسن في نهاية هذا البحث أن أذكر أهمّ الخلاصات، وأبرز النتائج والتوصيات.

وأمّا الخلاصة؛ فتكشف هذه النتائج أن تعريب الألعاب الإلكترونية ليس مجرد عملية نقل لغوي، بل هو مشروع ثقافي وهوياتي قادر على الإسهام في تعزيز الوعي اللغوي لدى الشباب العربي، وتقريب اللغة العربية الفصحى إلى الأجيال الجديدة من خلال وسيلة عصرية جاذبة. كما أن الارتقاء بجودة التعريب يشكل مدخلًا مهمًا لتوطين صناعة الألعاب الإلكترونية في العالم العربي، وتحويلها إلى رافد ثقافي ومعرفي بجانب دورها الترفيهي.

وأمّا نتائج البحث والاستبانة فهي على النحو الآتي:

– تفضيل اللغة يميل في الغالب إلى اللغة الإنجليزية، غير أن نسبة معتبرة من المشاركين عبّرت عن استعدادها لتبني التعريب الكامل في حال توافره بجودة عالية؛ مما يدل على أن الميل إلى الإنجليزية ليس رفضًا للتعريب، بل نتيجة قصور التعريب في مستواه الحالي.

– يرى المشاركون أن التعريب يمثل أداةً فاعلة للحفاظ على الهُويّة الثقافيّة العربيّة، وذلك من خلال ربطه بالثقافة العربيّة، والقصص والأساطير والمضامين ذات الطابع المحلي، وهو ما يعكس البعد الثقافي للتعريب بجانب بعده اللغوي.

– قيّم المشاركون جودة التعريب الحالي في سوق الألعاب الإلكترونية على أنها دون المستوى المطلوب، وأبرز ما أُشير إليه من ملاحظات: غلبة الطابع الحرفي على الترجمة، ضعف الأداء الصوتي وعدم اتساقه مع طبيعة الشخصيات الأصلية، غياب الاتساق الاصطلاحي بين الألعاب المختلفة.

– بينت النتائج أن الألعاب المعرّبة تُسهم في إثراء الرصيد اللغوي للشباب من خلال إدخال مصطلحات عربية جديدة، لاسيما في المجالات العسكرية والخيالية والتقنية والتاريخية.

– أظهرت الاستبانة أن تحسين مستوى التعريب يمكن أن يجعل من الألعاب الإلكترونية وسيلةً مساندة لتعزيز القراءة والاهتمام بالمحتوى العربي المكتوب، بما يتجاوز الوظيفة الترفيهية للألعاب.

– تضمنت اقتراحات المشاركين لتطوير التعريب ما يأتي: اعتماد العربية الفصحى المبسطة بدلاً من الفصحى التقليدية الثقيلة؛ الإبقاء على بعض المصطلحات الأجنبية التي يصعب ترجمتها دون فقد معناها؛ تحسين جودة الأداء الصوتي ليكون أكثر توافقًا مع الشخصيات الأصلية؛ إشراك اللاعبين في تقييم جودة التعريب والمساهمة في تطويره.

وأمّا التوصيات فعل النحو الآتي:

– تطوير جودة التعريب: ضرورة الابتعاد عن الترجمة الحرفية، واعتماد الترجمة السياقية التي تراعي طبيعة النصوص والمواقف داخل اللعبة، مع تحسين الأداء الصوتي بحيث يتوافق مع الشخصيات الأصلية.

– اعتماد العربية الفصحى المبسطة: استخدام لغة عربية فصيحة مبسطة وقريبة من لغة الشباب، مع الموازنة بين المحافظة على الفصحى وإدخال بعض المصطلحات المستعارة عند الحاجة.

– إدارة المصطلحات التقنية: وضع معاجم موحّدة للمصطلحات التقنية في الألعاب الإلكترونية، والإبقاء على بعض المصطلحات الأجنبية التي يصعب تعريبها دون الإخلال بالمعنى.

– إشراك اللاعبين في عملية التعريب: الاستفادة من آراء اللاعبين عبر الاستبيانات والمنصات الإلكترونية، وبناء مجتمعات لاعبين داعمة لعمليات المراجعة والتجريب.

– تعزيز البعد الثقافي للتعريب: إدماج عناصر من الثقافة العربية (قصص، أساطير، قيم) ضمن النصوص المعرّبة، والاستفادة من التعريب في تقريب الشباب من الثقافة العربية المكتوبة.

– دعم الصناعة محليًا: تشجيع الشركات العربية والجامعات على الاستثمار في برامج تدريبية متخصصة في تعريب الألعاب، وإقامة شراكات مع شركات الألعاب العالمية لضمان الجودة والخصوصية الثقافية.

– توظيف الألعاب كأداة تعليمية: استثمار الألعاب المعرّبة في المناهج التعليمية أو المبادرات الثقافية لتعزيز اللغة العربية، ودعم الأبحاث لدراسة أثر الألعاب المعرّبة في تطوير مهارات اللغة والتفكير.

– يمكن إجراء أبحاث "دراسة حالة" على بعض الألعاب التي نجحت في التعريب، وإبراز مزايا التعريب فيها، وما يمكن أن يكون بمثابة الأنموذج لبقيّة الألعاب التي ستترجم لاحقًا.

قائمة المصادر والمراجع

أوّلًا: المراجع العربيّة

الأزهري، محمد بن أحمد. (٢٠٠١). *تهذيب اللغة* (ط. ١). تحقيق: محمد عوض مرعب. بيروت: دار إحياء التراث العربي.

الجوهري، إسماعيل بن حماد الفارابي. (١٩٨٧). *تاج اللغة وصحاح العربية*. (ط. ٤). تحقيق: أحمد عبد الغفور عطار. بيروت: دار العلم للملايين.

الخطابي، أبو سليمان. (١٩٨٢) *غريب الحديث*. تحقيق: عبد الكريم الغرباوي. دمشق: دار الفكر.

الفيروزآبادي، محمد بن يعقوب. (٢٠٠٥) *القاموس المحيط*. (ط. ٨). إشراف: محمد نعيم العرقسوسي. بيروت: مؤسسة الرسالة للطباعة والنشر والتوزيع.

الترمذي، محمد بن عيسى بن سورة. (١٩٧٥). *السنن* (ط. ٢). تحقيق: أحمد محمد شاكر وآخرون. القاهرة: مطبعة مصطفى البابي الحلبي.

المبارك، مازن. (١٩٨٦). *نحو وعي لغوي* (ط. ٢). بيروت: مؤسسة الرسالة.

مرعي، عبد الرحمن. (٢٠٠١). نحو تنمية الوعي اللغوي. *مجلة الرسالة*، (١٠).

زندال، بشير. (٢٠٢١). الدبلجة إلى العربية: تاريخها وأنواعها، مراحلها. *مجلة الآداب للدراسات اللغوية والأدبية*، (١١).

ثانيًا: المواقع الإلكترونيّة

موقع سعودي سوفت:

https://localization.saudisoft.com/localizationand-e-sports /

موقع نيكو بارتنرز:

https://nikopartners.com/news/games-market-in-saudi-arabia-uae-and-egypt-mena-3-will-grow-56-by-2026_arabic /

وكالة الأنباء السعودية (واس). (٢٠٢٣). خبر عن سوق الألعاب الإلكترونية:

https://www.spa.gov.sa/N2155686

موقع ميناتك:

https://www.menatech.net /

قناة ترجيمنغ على اليوتيوب:

TrueGaming :https://www.youtube.com/watch?v=mvJJsTTd1vs&t=381s

منصة سوار:

https://siwar.ksaa.gov.sa/result-page-public/%D8%A7%D9%84%D9%88%D8%B9%D9%8A%20%D8%A7%D9%84%D9%84%D9%91%D9%8F%D8%BA%D9%88%D9%8A%D9%91?searchType=lemma

ثالثًا: المراجع الأجنبيّة

Carter, R. (2003). Language awareness. *ELT Journal*, *57*(1), 64–65. https://doi.org/10.1093/elt/57.1.64

Language on the Move. (2021, May 4). *Esports are the new linguistic and cultural frontier*.

https://www.languageonthemove.com/esports-are-the-new-linguistic-and-cultural-frontier/ .

المراجع العربية بالحروف اللاتينية

First: Arabic Resourses

al-Azharī, Muḥammad ibn Aḥmad. (2001). Tahdhīb al-lughah (Ṭ. 1). taḥqīq: Muḥammad ʻAwaḍ Murʻib. Bayrūt: Dār Iḥyā' al-Turāth al-ʻArabī.

al-Jawharī, Ismāʻīl ibn Ḥammād al-Fārābī. (27) Tāj al-lughah wa-ṣiḥāḥ al-ʻArabīyah (Ṭ. 4). taḥqīq: Aḥmad ʻAbd al-Ghafūr ʻAṭṭār. Bayrūt : Dār al-ʻIlm lil-Malāyīn.

al-Khaṭṭābī, Abū Sulaymān. (1982) Gharīb al-ḥadīth. taḥqīq: ʻAbd al-Karīm al-Gharbāwī. Dimashq: Dār al-Fikr.

al-Fīrūzābādī, Muḥammad ibn Yaʻqūb. (2005) al-Qāmūs al-muḥīṭ (Ṭ. 8). ishrāf: Muḥammad Naʻīm al'rqswsy. Bayrūt: Mu'assasat al-Risālah lil-Ṭibāʻah wa-al-Nashr wa-al-Tawzīʻ.

al-Tirmidhī, Muḥammad ibn ʻĪsá ibn Sūrat. (1975). al-sunan (Ṭ. 2). taḥqīq: Aḥmad Muḥammad Shākir wa-ākharūn. al-Qāhirah: Maṭbaʻat Muṣṭafá al-Bābī al-Ḥalabī.

al-Mubārak, Māzin. (1986). Naḥwa waʻy lughawī (Ṭ. 2). Bayrūt: Mu'assasat al-Risālah.

Marʻī, ʻAbd al-Raḥmān. (2001). Naḥwa Tanmiyat al-Waʻy al-lughawī. Majallat al-Risālah, (10).

Zndāl, Bashīr. (2021). al-dablajah ilá al-ʻArabīyah: tārīkhuhā wa-anwāʻhā, marāḥilihā. Majallat al-Ādāb lil-Dirāsāt al-lughawīyah wa-al-adabīyah, (11).

Second: Online resources

Mawqiʻ Saʻūdī swft: localization.saudisoft.com/localizationand-e-sports/

Mawqiʻ nykw bārtnrz: https://nikopartners.com/news/games-market-in-saudi-arabia-uae-and-egypt-mena-3-will-grow-56-by-2026_arabic

Wakālat al-Anbā' al-Saʻūdīyah (wās). (2023). khabar ʻan Sūq al-Alʻāb al-iliktrūnīyah. https://www.spa.gov.sa/N2155686.

Mawqiʻ mynātk: https://www.menatech.net/

Qanāt trjymngh ʻalá al-Yūtiyūb: TrueGaming:

https://www.youtube.com/watch?v=mvJJsTTd1vs&t=381s

Minaṣṣat Sawwār:

https://siwar.ksaa.gov.sa/result-page-*public/%D8%A7%D9%84%D9%88%D8%B9%D9%8A%20%D8%A7%D9%84%D9%84%D9%91%D9%8F%D8%BA%D9%88%D9%8A%D9%91?searchType=lemma* -

مجلة جامعة الملك عبدالعزيز: الآداب والعلوم الإنسانية، م (٣٣)، ع (٦)، ص ص: ١٦٧ - ٢٠٣ (٢٠٢٥م)
DOI:10.4197/Art.33-6-6

Localizing electronic sports into Arabic and language awareness of preparatory-year students at King Abdulaziz University

Yaser Abdulaziz Alsulami

Associate Professor of Linguistics, Department of General Courses, Faculty of Arts and Humanities, King Abdulaziz University, Jeddah, Saudi Arabia

Abstract: This study explores the impact of localizing electronic sports (eSports) into Arabic on the language awareness of preparatory-year students at King Abdulaziz University. The research seeks to answer a central question: Does the localization of video games enhance Arabic linguistic identity and awareness among youth, or is it merely a superficial addition with limited influence? The study employed a descriptive-analytical approach using a questionnaire distributed to 120 students. Findings revealed that while many students prefer English due to the current shortcomings in Arabic localization, a significant proportion expressed readiness to adopt localized games if provided with high-quality translation and dubbing. Results also indicated that effective localization can bring Modern Standard Arabic closer to youth, enrich their vocabulary with new military, technical, and historical terms, and strengthen their connection to Arab cultural identity. The study recommends improving localization quality through simplified Standard Arabic, better voice acting, standardized technical glossaries, involving players in the localization process, and embedding cultural elements within the translated content. It concludes that localization of eSports is not merely a linguistic transfer, but a cultural and intellectual.

Keywords: Localization, awareness, eSports, identity.

IN THE NAME OF ALLAH,
THE MERCIFUL,
THE MERCY-GIVING

JKAU/ Arts and Humanities, Vol. (33), No. (6), pp. 1- 567 (2025)
ISSN: 1319-0989
Legal Deposit 14/0294

Journal of
KING ABDULAZIZ UNIVERSITY
Arts and Humanities

Volume (33), Number (6)

2025

Scientific Publishing Center
King Abdulaziz University
P.O. Box 80200, Jeddah 21589
http://spc.kau.edu.sa

Editorial Board

Prof. Dr. Ahmed Mohamed Azab

aazab@kau.edu.sa

Prof. Dr. Abdul Rahman Raja Allah Alsulami

aralsulami@kau.edu.sa

Prof. Dr. Mohamed Salih Alghamdi

Msalghamdil@kau.edu.sa

Prof. Dr. Amal Yahya Alshaikh

Ayalshaikh@kau.edu.sa

Prof. Samia Abdallah Bukhari

Sbukare@kau.edu.sa

Prof. Zakaria Ahmed El-sherbeny

zalsherpeny@kau.edu.sa

Prof. Nuha Suliman Alshurafa

Nalshurafa@kau.edu.sa

Dr. Zainy Talal Alhazmi

Zalhazmi@kau.edu.sa

Dr. Suliman Mustafa Aydinn

slaydinn@hotmail.com

Dr. Abdul Ra hman Obeid al-qarni

aoalqarni@kau.edu.sa

JKAU/ Arts and Humanities, Vol. (33), No. (6), pp. 1- 567 (2025)
ISSN: 1319-0989
Legal Deposit 14/0294

Contents

Section I

Arabic Articles (English Abstracts)

page

- Attitudes of Public Relations Practitioners Toward the Use of AI Tools in Crisis Management and the Automation of Communication Processes in Saudi Banks. 45

Eman Ahmed Morsi ……..……

- Observing the Objectives of Islamic Law in the Constitution of Medina: An Applied Analytical Study 75

Khalid Eid Awwadh Al-Otaibi……...……...

- Legal Exceptions for the Non-profit Sector: A Comparative Study 104

Abdul Aziz Ibn Muhammad Ibn Abdullah Al-Naser……...……

- Attributing to root according to Tamman Hassan 130

Jamal Ramadhan Heimed Hadijaan …….....

- Impact of Family, Social, and Economic Challenges on the Empowerment of Saudi Woman in the Sports Field 166

Refah Turki Ismail Mallah…….…….....

- Localizing electronic sports into Arabic and language awareness of preparatory-year students at King Abdulaziz University 203

Yaser Abdulaziz Alsulami……..……..…

- Interpretation of the Qur'an in the Qur'an by Imam Mujahid bin Jabr in his interpretation: a comparative study (The wall of Al -Baqara and Al Imran and Al - Ma'idah as a model) 231

Ahmed bin Abdullah Al-Hussaini ……..……..

- The Reality of Social Responsibility in Sports Organizations in the Kingdom of Saudi Arabia 250

Naif M. Almugahwi - Mowaffaq A. Sallam …….…….……..

- Information and Data in the Prospectus of Issuing Shares in the Parallel Market: A Legal Study 278

Naif bin Ibrahim Almazyad……...……..

• Symptoms of Competence among Fundamentalists: An Applied Fundamentalist Study on Disease 304

Abdulrahman bin Mastour bin Saeed Al-Maliki …….

• The crime of financial Fraud in Saudi System and Islamic law: a Comparative Study 334

Anas Mohammed Dhafer Alshehri ……..…….

• The Rhetoric of Narrative Imagery in the Novel entitled "Defater Al-Warraq" 365

Fawzi Ali Ali Soelih …….…….…….

• Legislating in Sharia and statutory law: An Analytical-comparative study between Jurisprudence and Law towards the authority of the ruler in enacting legislations 392

Muhammed Mubarak Salim Alshalawi ……..……

• The Grammatical Cases of the Word “qaleel” in the Noble Qurʾān 418

Turki bin Saleh Al-Ma'badi Al-Harbi …….

• The stance of the Saudi Legal System towards the right to digital oblivion 433

Hajar Sulaiman Al-Hammad ……..

• Linguistic and Cultural Challenges in Translating from Arabic into Bengali: An Analytical Study of Translators in Bangladesh 454

Anwar Saad Aljadaani - Anwar Shahadat Muhammed Musyafa - ……...…….

• The Yazidi sect: presentation and criticism 484

Mohammed bin Ahmed Aljwair ……..…….

• Winter Tourism in Tihama Asir in Asir Region, the Kingdom of Saudi Arabia 515

Alqahtani, Abdullah Muidh M. ……..……..

• The prophetic approach of self-esteem: A subject-based and fundamental study 548

Hanaa Abdullah Abu Daoud - Khadija Alrashdi ……..……..

• Constructing of the psychological emotional sensitivity scale among healthcare workers based on the rating scale model 567

Mona Saad Falih Al-Amri …….……...……

JKAU/ Arts and Humanities, Vol. **(**33**),** No. **(**6**)**, pp. 1- 567 (2025)
ISSN: 1319-0989
Legal Deposit 14/0294