القيم والسلوكيات التي تتضمنها المسلسلات الأجنبية علي منصة نتفليكس: لعبة الحبار نموذجاً

رحاب ثروت محمد الشريف *

تاريخ الاستلام: 4 يونيو 2024 تاريخ القبول: 20 يونيو 2024 تاريخ النشر: 24 يونيو 2024

مستخلص:

تتمثل مشكلة الدراسة في التعرف علي القيم والسلوكيات التي تتضمنها المسلسلات الأجنبية علي منصة نتفليكس، وهدف إلي رصد وتحليل المضامين التي تقدمها المسلسلات الأجنبية على منصة نتفليكس،معرفة القيم والسلوكيات التي تقدمها المسلسلات الأجنبية على منصة نتفليكس، تنتمي هذه الدراسة إلى مجال البحوث الوصفية ، وقد اعتمدت علي منهج المسح الإعلامي، وجاءت أبرز النتائج متمثلة في: - القيم الإيجابية المقدمة في المسلسل عينة الدراسة قليلة جدًا مقارنة بالسلوكيات السلبية التي تم ملاحظتها في المسلسل، أبرز السلوكيات السلبية التي تم ملاحظتها؛ هي: الغش، الكراهية، المبالغة في حب المال، القتل وكيفية التخلص من الجثة، السرقة، الطمع، العنف، العلاقات المحرمة بين الجنسين، المثلية الجنسية.

الكلمات المفتاحية:

نت فيلكس- المسلسلات الأجنبية- القيم والسلوكيات

* المدرس المساعد بقسم الإذاعة والتلفزيون، كلية الإعلام – جامعة بني سويف

المقدمة:

لقد استطاعت **منصة نيتفليكس (Netflix)** أن تكون قاعدة شعبية كبيرة عالميًا خاصةً في المنطقة العربية في الفترة أخيرة؛ حيث بلغ عدد المشتركين في نيتفليكس 203.67 مليون مشترك في جميع أنحاء العالم اعتبارًا من الربع الرابع لعام 2020، ومعظم مشتركي نيتفليكس يتمركزون في الولايات المتحدة؛ حيث يبلغ عدد المشتركين في الولايات المتحدة أكثر من 73 مليون من إجمالي قاعدة مشتركي نيتفليكس العالمية، وفي حين أن شعبية خدمة شبكة نيتفليكس في تزايد، فإن قسم دي في دي(DVD) في الشركة قد انخفض؛ حيث في نهاية عام 2019 كان هناك فقط 2.15 مليون مشترك في خدمة استئجار أقراص دي في دي في الولايات المتحدة، وهو انخفاض من 11.17 مليون في عام 2011، وعلى الرغم من التوسع الشديد الذي حققته نيتفليكس في المنطقة العربية وخاصةً مصر إلا أن هناك ثلاثة بلدان وإقليم واحد متنازع عليه لا تتوفر فيه خدمة نيتفليكس: (الصين، وكوريا الشمالية، وسوريا، وشبه جزيرة القرم)، ولا تزال الشركة تعمل على إيجاد خيارات تسمح لها بالعمل في الصين، ولكن هذه ليست خسارة كاملة بالنسبة لنيتفليكس، ففي الوقت الحالي أصبح محتواها مرخصًا للتدفق على مواقع بث الفيديو المحلية، كما اختارت نيتفليكس عدم العمل في الصين بسبب المنافسة المحلية والقيود الرقابية الصارمة، كما يوجد الكثير من المنصات الأجنبية؛ مثل: Amazon , Hulu, Apple TV

وتُعد الانطلاقة الأولي ل Netflix في أبريل 1998، وكانت باسم Inc "NetFlix.com"، وبدأ العمل بثلاثين موظفًا من خلال واجهة محل صغير في وادي سكوتس، واستطاعت الشركة أن تحتفظ بقائمة جرد لكل عنوان من أصل 925 عنوانًا تم إصداره بتنسيق DVD الجديد حتى الآن، كما قدمت نتفلكس شيئًا فريدًا، وهي خدمة تسمح للعملاء بتسجيل الدخول إلى قاعدة بيانات الأفلام على الإنترنت، وإنشاء

ملف تعريفي، ثم الطلب وبعد ذلك يتم تسليم عناوين DVD مباشرة إلى منازلهم في غضون 24 ساعة، كان الطلب مرتفعًا جدًا لدرجة أن الخوادم الخاصة بنيتفليكس تحطمت من كثرة الإقبال عليها وحدث ذلك دون إنفاق دولار واحد على الإعلانات، قامت Netflix بشحن أكثر من 20000 قرص DVD في الأشهر الأربعة الأولى من بداية إنشائها، فتعتبر بداية نيتفليكس تجربة رائعة لشركة تقوم بشحن المحتوى بطريقة جديدة، في الواقع أن Netflix تخطت حدود الابتكار التكنولوجي، فهي لم تكن أبدًا مجرد شركة تعمل على أقراص DVD عبر البريد الإلكتروني، إنما كانت دائمًا عبارة عن شركة بث مباشر (منصة بث رقمية) تنتظر وقتها حتى يتغير سلوك المستهلك نحو هذه التكنولوجيا، وبالتالي تم تطويرها بما يكفي لدعم خدمة الإنترنت المتدفقة بعد عقد من بدء Netflix بإرسال أقراص DVD عبر البريد تحديدًا عام 2007 لعبت دورًا أكبر في رقمنة المحتوى التلفزيوني، وفي غضون سنوات قليلة فقط تم ترحيل المحتوى التلفزيوني من أقراص DVD إلى محتوي متدفق ومتوفر على موقع نيتفليكس، ويمكن الوصول إلى ذلك المحتوي عن طريق أجهزة الكمبيوتر والهواتف الذكية والأجهزة اللوحية والتلفزيون الذي يدعم الإنترنت، كما يُعتبر نجاح خدمة بث Netflix سبب كبير وراء نجاح وشعبية الأجهزة المحمولة في الولايات المتحدة وحول العالم.

وتُعتبر الدراما من أهم الأشكال البرامجية، والتي لها دورًا مهمًا في التأثير على هوية الشباب، كما أنها تجذب إليها عددًا كبيرًا من الجماهير وخاصةً فئة المراهقين، وتحاول تكوين هوية جديدة مغايرة لترسيخ مضامين ثقافية جديدة، وإلغاء أو تعديل نسق قيمية جديدة؛ حيث أصبحت الآن الدراما تقدم بعض الأعمال التي تحوي أفكارًا وقيمًا غريبة عن مجتمعنا المصري بل وتحتوي على بعض القيم المنافية للأخلاق والآداب العامة؛ مثل: القتل، والسرقة، والاغتصاب، والألفاظ المنافية للأخلاق، بالإضافة لمشاهد العنف، والمشاهدة الجنسية، والمشاهد التي تثير الغرائز،

ووجود منصات البث الرقمي وانتشارها قد ساعد على انتشار جميع أنواع الدراما؛ مثل: الدراما الأمريكية، والألمانية، والإسبانية، والتركية، وبالتالي أصبحت منصات البث الرقمية مستودع لجميع أنواع الدراما المستوردة من مجتمعات تختلف عن مجتمعنا المصري والعربي، وتعكس باختلاف جنسياتها مجتمعات غريبة تختلف في هويتها وعناصر تكوينها عن مجتمعاتنا العربية والإسلامية، وقد أثارت تلك الدراما المعروضة على منصات البث الرقمي جدلاً على المستوي الأدبي والفني والإعلامي، واعتبرها البعض أنها تُشكل نوعًا من أنواع الغزو الثقافي خاصةً أنها تعرض بدون أي حذف رقابي لأي أجزاء قد تحوي ما لا يناسب الأخلاقيات والقيم المميزة لمجتمعاتنا.

أولاً: الدراسات السابقة:

تُعتبر مرحلة الاطلاع على الدراسات السابقة والبحوث حول موضوع الدراسة من المراحل الضرورية واللازمة لكل دراسة مهما اختلفت طبيعتها، وبعد مسح التراث العلمي قد قامت الباحثة بتقسيم الدراسات السابقة إلى محورين؛ وهما:

- **المحور الأول:** دراسات تناولت تأثير المحتوي الدرامي على منظومة القيم
- **المحور الثاني**: دراسات تناولت منصات البث الرقمي

المحور الأول: الدراسات التي تناولت تأثير المحتوي الدرامي على منظومة القيم

(1) **بسمة بهاء (2022) دراسة حول أثر الدراما التليفزيونية المصرية على انتشار معدلات العنف السلوكي والجريمة بين الشباب في المجتمع المصري**[1]:

تهدف الدراسة إلي تحليل المحتوى والمضمون الدرامي للموضوعات والأحداث المتعلقة بالجرائم وممارسة العنف السلوكي في الأعمال الدرامية التليفزيونية المصرية لمعرفة مدى تأثيرها على انتشار معدلات العنف السلوكي

والجريمة في المجتمع، وقد تم إجراء دراسة استطلاعية على عينة من الشباب عددها (120) مبحوث وتُعد هذه الدراسة من الدراسات الوصفية التي اعتمدت على منهج المسح، واستخدمت أداة تحليل المضمون لعينة من الأعمال الدرامية التليفزيونية المصرية، والتي تمثلت في مسلسلات (بنت السلطان – الطاووس – كله بالحب – ضل راجل)، كما استخدمت الدراسة نظرية الغرس الثقافي كإطار نظري لها، ومن أهم النتائج التي توصلت إليها الدراسة ارتفاع نسب العنف والجريمة والانحراف الأخلاقي في الأعمال الدرامية عينة الدراسة، ووجود تأثير كبير للتنشئة الاجتماعية والمحيط الاجتماعي على سلوك الشخصيات الدرامية.

(2) داليا عثمان (2020) دراسة حول تأثير مشاهدة المسلسلات المقدمة على منصة نيتفليكس على النسق القيمي للمراهقين[2]:

هي من الدراسات الكيفية التي تهتم بتحليل أعمق للظاهرة، وقد اعتمدت على منهج المسح عن طريق مسح عينة من المراهقين الذين يتعرضون لمسلسلات منصة نيتفليكس في المرحلة العمرية من (13- 17سنة)، وتم استخدم مجموعات النقاش المركزة كأداة لجمع البيانات، واعتمدت على نظرية التعلم الاجتماعي كإطار نظري للدراسة، وقد توصلت الدراسة إلى عدة نتائج أهمها: أن أكثر المسلسلات المقدمة عبر نيتفليكس تقدم المحتوى الجنسي بشكل كبير لا يتناسب مع المراحل العمرية التي تتابعه، فرغم تصنيف العديد من المسلسلات على أنها مقدمة لفئة المراهقين، نجد المشاهد الجنسية بها كثيرة جدًا،، كما قدمت مسلسلات نيتفليكس العنف والجريمة بشكل مبهر للمراهقين المشاهدين، ما عبر عنه بعض من عينة الدراسة بأنهم تعلموا كيفية القتل والهروب من الاتهام بذكاء، كما اتضح أن نسبة القيم الإيجابية المقدمة في مسلسلات نيتفليكس قليلة جدًا بالمقارنة بنسبة القيم السلبية التي وللأسف وافق عليها أغلبية المراهقين عينة الدراسة في إطار "الحرية الشخصية"، وتقبل الآخر كما هو

دون انتقاد، رغم إقرارهم بعدم تبنى هذه القيم السلبية بشكل شخصي، إلا أن مجرد القبول يحوى ضمنًا خطر المحاكاة فيما بعد مع تغير الظروف.

(3) Jeffrey Bridge, et al. (2020) حول العلاقة بين إصدار Netflix لمسلسل13 reasons why ومعدلات الانتحار في الولايات المتحدة[3]:

تهدف هذه الدراسة إلى رصد وتفسير العلاقة بين إصدار نيتفليكس لذلك المسلسل ومعدلات الانتحار في الولايات المتحدة، وذلك من خلال تقييم المعدلات الشهرية للانتحار بين الأفراد الذين تتراوح أعمارهم بين 10 إلى 64 عامًا منقسمين إلى ثلاث فئات عمرية (10-17، و18-29، و30-64 عامًا) في الفترة بين 1 يناير، 2013 و31 ديسمبر 2017، أي قبل وبعد إصدار المسلسل 13 سببًا للسبب في 31 مارس 2017، وقد توصلت الدراسة إلى عدة نتائج أهمها: قد زاد المعدل الإجمالي للانتحار بين الأطفال الذين تتراوح أعمارهم بين 10 و17 سنة زيادة كبيرة في الشهر الذي أعقب مباشرة إصدار 13 سببًا (نسبة معدل الإصابة، 1.29)، 95 في المائة بفاصل ثقة يتراوح بين 1.09 و 1.53)، وكشفت توقعات هولت وينترز عن ارتفاع معدلات الانتحار الملاحظة في الشهر الذي يلي إصدار المسلسل وفي شهرين تاليين، مقارنة بمعدلات متوقعة مقابلة وخلافا للتوقعات، واقتصرت هذه الارتباطات على الفتيان، ولم نجد بين ممن تتراوح أعمارهم بين (18 و29)عامًا ومن تتراوح أعمارهم بين(30 و64)عامًا تغييرًا كبيرًا في مستوى أو اتجاه الانتحار بعد إصدار المسلسل بشكل عام وحسب الجنس، وذلك عدم مراعاة الآثار الموسمية والاتجاه المتزايد الأساسي في معدلات الانتحار الشهرية.

(4) Ibrahim Darwish & Noora Abu Ain **(2020) لغة بذيئة على التلفزيون العربي: دراسة حالة لأول مسلسل عربي أردني على منصة نيتفليكس[4]:**

تهدف الدراسة إلى معرفة الأسباب الكامنة وراء الجدل الذي أحاط بمسلسل "الجن"، وهو أول مسلسل أردني أصلي عربي خارق للطبيعة على شبكة Netflix، فقامت الدراسة بالكشف عن الاستخدام المثير للجدل للغة المحرمات في مسلسل الجن؛ حيث تم تجميع الكلمات المحظورة التي تم نطقها في كل حلقة من حلقات الموسم الأول من المسلسل ووجد أن 75٪ من الكلمات المحظورة تندرج تحت مواضيع رئيسية؛ مثل: الأنشطة الجنسية، والأعضاء الجنسية، والدين والأم، وبنسبة 25% المواضيع الثانوية؛ مثل: الدعارة والحيوانات، قد وجد أن أكثر الكلمات المحرمة كانت في الحلقة الأولي من المسلسل بنسبة 55%، ويرجع الباحث السبب وراء ذلك هو هدف المنتجين في جذب أكبر نسب مشاهدة قدر المستطاع، وخلصت الدراسة إلى أن السبب الرئيسي وراء ردود الفعل العنيفة والضجة في الصحافة الأردنية والتلفزيونية والاجتماعية هو استخدام اللغة في المسلسل المتعارضة مع القيم لدى المجتمع

(5) مروة غالي (2020) دراسة حول سيكولوجيا الانحراف الاجتماعي في الدراما وعلاقته بالسلوك العدواني لدى الشباب[5]:

تركز الدراسة على التعرف على مدى وجود بين سيكولوجيا الانحراف الاجتماعي في الدراما والسلوك العدواني لدى الشباب، واعتمدت الدراسة على منهج المسح، وتم مسح عينة من الشباب لمعرفة مدي إدراكهم للانحراف الاجتماعي في الأعمال الدرامية وارتباطه بالسلوك العدواني، وكذلك كثافة مشاهدتهم لهذه الأعمال، وتم تطبيق استمارة الاستقصاء على عينة عشوائية بلغت (400) مفردة، ويمكن تلخيص نتائج الدراسة في النقاط التالية: بالنسبة للشخصيات في الدراما المصرية جاء في الترتيب الأول استخدام الشخصيات لبعض ألفاظ السب والشتائم بمتوسط 2.52، كما يمكن أن يقلد المبحوثين الشخصيات الدرامية وفقًا للنوع بنسبة 38.2%، وبالنسبة للمعالجة الدرامية للأحداث جاء في الترتيب الأول أن الدراما تفقد القيم والعادات الدينية والشرقية بنسبة67.2%.

(6) نعيمة عطوي (2019) دراسة حول واقع الدراما المدبلجة وآثارها على جمهور المراهقين[6]:

تركز الدراسة على الأعمال الدرامية المستوردة التي يتم إنتاجها وفق قيم ومعايير وأخلاقيات المجتمع الذي جاءت منه، وتأثيرها البالغ الخطورة خاصةً على فئة المراهقين الذين لم تصقلهم تجارب الحياة بعد، وتُعد الدراسة من الدراسات الوصفية، واستخدمت منهج المسح، وتوصلت الدراسة إلى عدة نتائج أهمها، ارتفاع نسبة القيم والمعايير والأخلاقيات المختلفة عن المجتمع الذي تعرض فيه هذه المسلسلات، وتوصلت الدراسة إلى أن الدراما الغربية تقدم للمراهقين صور مُبالغ فيها فينتهي بهم الأمر إلى التقليد الأعمى أو تقمص شخصيات المعروضة في تلك الدراما، وقد توصلت الدراسة إلى مجموعة من الآثار التي تتركها الدراما المدبلجة في المشاهدين؛ وهي: اغتراب فكري ولغوي، والتهرب من مواقف الحياة، ونشر ثقافة الشعور بالنقص، ونشر ثقافة العنف، مما يتطلب إيجاد دراما إسلامية بديلة قادرة على المنافسة وتغني عن الأجنبية، وكذلك ضرورة توعية الشباب على اختيار المضامين الأفضل لهم.

المحور الثاني: الدراسات التي تناولت منصات البث الرقمي:

(1) Aytac & Emrah (2022) دراسة حول العوامل التي تؤثر على استمرارية عضوية المنصة الرقمية: Netflix نموذجًا [7]:

تسعي الدراسة إلى معرفة الأسباب الكامنة وراء سلوك إعادة الشراء أو تجديد الاشتراك في منصة نيتفليكس، وتهدف أيضًا إلى إقامة علاقات طويلة الأمد مع العملاء الحاليين في المنصة، وتم جمع البيانات من المستهلكين الذين لديهم اشتراك في منصة نيتفليكس داخل جامعة غازي عنتاب من الطلاب والأكاديميين وأعضاء هيئة التدريس باستخدام استمارة الاستبيان كأداة لجمع البيانات، وقد تم اختيار العينة

العشوائية في جمع البيانات، وتم تطبيق الاستبيان على (363) شخصًا، وبعد إزالة الاستبيانات التي تحتوي على بيانات مفقودة أصبح عدد المبحوثين (341) شخصًا، وقد توصلت الدراسة إلى أن المستخدمين يفضلون Netflix عندما يجدون محتوى مثل المسلسلات والأفلام مفيدًا، وعندما يجدون ذلك يريدون قضاء وقت ممتع؛ حيث تمكن المنصة أفراد الأسرة من مختلف الفئات العمرية والاهتمامات الوصول المحتوى الذي يمكن أن يلبي احتياجاتهم وتوقعاتهم الخاصة، وهذا يزيد من ولائهم للعلامة التجارية بشكل إيجابي، كما يؤثر على نيتهم في تجديد الاشتراك، كما تسمح لهم منصة نيتفليكس بإنشاء اقتراحاتهم الخاصة من خلال التفكير في مختلف التقييمات، وتطبق Netflix سياسة الأسعار الأكثر ملاءمة في الأسواق، وهذا أيضًا له تأثير إيجابي على نية المستخدمين في إعادة تجديد الاشتراك.

(2) داليا عثمان (2022) دراسة حول آثار مشاهدة Netflix بنهم على التحصيل الأكاديمي للمراهقين المصريين[8]:

تحلل هذه الدراسة تأثيرات مشاهدة نيتفليكس بنهم على التحصيل الأكاديمي للمراهقين المصريين، وتهدف إلى تحديد مدة تعرض المراهقين المصريين على Netflix والمشاهدة الشراهة، بالإضافة إلى تحديد نوع المحتوى الأكثر تحفيزًا لظاهرة مشاهدة الشراهة للمراهقين الذين تتراوح أعمارهم بين (14- 20عامًا)، وبالتالي تهدف إلى التحقق من تأثير ظاهرة مشاهدة Netflix بنهم على تحصيلهم الأكاديمي وخطتهم المستقبلية، بالاعتماد على نظرية التعلم الاجتماعي ونظرية الاستخدامات والإشباعات، وأوضح الاستطلاع الذي تم إجراؤه أن 84٪ من الطلاب يشاهدون Netflix في أيام الامتحان بمعدل تعرض عالٍ يبدأ من 2 إلى 7 ساعات في اليوم، و82.7٪ من الطلاب خلال أيام الامتحانات بنسبة مئوية من 53.5 نحو محتوى العمل وبنسبة 52.5 تجاه المحتوى الغامض لذلك، وتم تسليط الضوء على أن المراهقين لديهم معدلات مشاهدة بنهم عالية حتى في أيام الامتحانات الخاصة بهم؛ مما

يعني أن Netflix يؤدي إلى إضاعة الوقت ونقص الانتباه بسبب ارتفاع معدلات مشاهدة الشراهة أثناء فترات الامتحانات؛ مما قد يؤدي لاحقًا إلى مشاركة أكاديمية أقل بمرور الوقت، ويؤدي إلى تحصيل أكاديمي أقل وعواقب سلبية على تقدمهم الأكاديمي، وفي الواقع قد يؤثر هذا على خطط المراهقين المستقبلية.

(3) Jennifer Gutzeit, et al. (2021) دراسة حول سلوك المستخدم لمنصات الفيديو حسب الطلب (دوافع المستخدم ومعايير اختيارهم للمحتوى)[9]:

تهدف الدراسة إلى تحليل سلوك مستخدمي خدمات الفيديو عند الطلب، والتعرف على كيفية بحث المستخدمين عن المحتوى على خدمات VoD، واعتمدت الدراسة على منهج المسح، واستخدمت الدراسة في جمع البيانات أداة الاستبانة الإلكترونية للإجابة على تساؤلات الدراسة، وقد تم تطبيقها على عدد (1258) مبحوث من مستخدمي خدمات الفيديو عند الطلب في البلاد غير الناطقة بالألمانية كان (609) مشاركًا (48.4٪) من الذكور، و(644) مشاركًا (51.2٪) من الإناث، و(5) مشاركين (0.4٪) كانوا متنوعين، وقد اعتمدت الدراسة على نظرية تقرير المصير، وقد توصلت نتائج الدراسة إلى أن تصرفات المستخدمون تكون بدافع جوهري ويبحثون بالفعل عن محتوى مثير للاهتمام، ونتيجة للعادات "القديمة" في استهلاك البرامج التلفزيونية، واختيار البرامج المحددة مسبقًا لمحطات التلفزيون، فقد أصبح من الطبيعي أن يتلقى المستخدمون محتوى في مجموعة متنوعة معينة من العروض، ونظرًا لأن أنظمة التوصية على الإنترنت تحدد مسبقًا المحتوى للمستخدمين الفرديين أو المجموعات الخاصة بالموضوع عن طريق الخوارزميات، يتعين على المستخدمين عبر الإنترنت ذكر عملية اختيار تقوم بتصفية المعلومات وتخرج جزءًا فقط من العروض الممكنة، وعلى الرغم من أن اقتراحات الخدمات يتم إنشاؤها بواسطة

الخوارزميات إلا أنها تستند إلى سلوك المستخدم السابق، وتؤثر تصرفات المستخدم (مثل: عادات المشاهدة)، سواء بدوافع خارجية من قبل مستخدمين آخرين أو من دافع داخلي محدد ذاتيًا على الخوارزميات.

(4) دعاء البنا (2021) دراسة حول مستويات تبني الشباب المصري للمنصات الرقمية الإعلامية لتداول المحتوى الترفيهي وآثاره [10]:

تهدف الدراسة إلى البحث في مستويات تبني الشباب المصري الذين تتراوح أعمارهم بين 18-35 عامًا للمنصات الرقمية الإعلامية لتداول المحتوى الترفيهي، وهي من الدراسات الوصفية، واعتمدت على استخدام منهج المسح وأداة الاستبيان بالتطبيق على عينة قوامها (400) شابٍ مصري، تحددت في (211) أنثى و(189) ذكر، كما قامت الدراسة بتوظيف نظرية نشر المستحدثات كإطار نظري لها، وقد توصلت الدراسة إلى عديد من النتائج أهمها: ارتفاع كثافة استخدام الشباب المصري عينة الدراسة للمنصات الإعلامية الرقمية لتداول المحتوى الترفيهي؛ حيث بلغت نسبة من يستخدمونها بشكل دائم53%، وهي نسبة تزيد عن نصف العينة، وبلغت نسبة من يستخدمونها أحيانًا 29.5%، ومن لا يستخدمونها 17.5%، وتعددت أسباب استخدام عينة الدراسة من الشباب المصري للمنصات الرقمية الإعلامية لتداول المحتوى الترفيهي، وتحددت في مزايا هذه المنصات التي تضمنت بثها لمحتوى متكامل وحصري من الأفلام والمسلسلات والبرامج، وتعدد اللغات التي تبث بها المضمون، ومصاحبتها بالترجمة والدبلجة، وجودة الخدمة المقدمة في هذه المنصات، والتحكم في مستوى المضمون الترفيهي، وعدم وجود إعلانات أو فواصل.

(5) أماني مصطفي (2021) دراسة حول دوافع التعرض للمحتوى الدرامي في خدمات المشاهدة حسب الطلب VOD والإشباعات المتحققة[11]:

تهدف الدراسة إلى رصد دوافع التعرض للمحتوى الدرامي الأصلي المقدم من خلال خدمات الفيديو حسب الطلب VOD والإشباعات المختلفة المتحققة من هذا

التعرض سواء (نفسية، اجتماعية، ثقافية، أو إشباعات خاصة بالخصائص التكنولوجية للوسيلة)، وذلك من خلال عمل دراسة ميدانية على عينة من مستخدمي هذه الخدمات في إطار نظرية الاستخدامات والإشباعات بمفهومها الحديث، والذي يهتم بالتعرف على دوافع استخدام الجمهور لوسائل الإعلام الجديد ومدى اختلاف الإشباعات المتحققة عن تلك الناجمة عن استخدام وسائل الإعلام التقليدية، وشملت عينة الدراسة (250) مفردة من مستخدمي خدمات الفيديو حسب الطلب، وأوضحت نتائج الدراسة أن الإشباعات النفسية جاءت في مقدمة الإشباعات التي يحصل عليها أفراد العينة من متابعة المحتوى الدرامي عبر خدمات VODوالتي تتمثل في الترفيه والإمتاع، وهي الإشباعات التي يأمل المشاهدون الحصول عليها، والتي تدفعهم للاشتراك في خدمات المشاهدة حسب الطلبVOD، وتلي ذلك الإشباعات التي تتعلق بالخصائص التكنولوجية للوسيلة ذاتها، والتي تتمثل في أن المشاهد يشعر بأنه متحكم في المحتوى المقدم.

(6) Brad Limov (2020) دراسة حول نيتفليكس والزيادة في مشاهدة المحتوي الأجنبي من سكان الولايات المتحدة[12]:

تسعي الدراسة إلى تحديد مدى ارتباط تكرار المشاهدة وشدتها باستخدام المستجيبين للمنصة والمواقف تجاه المحتوى الأجنبي والبلدان، فقام الباحث بعمل استطلاع طبق على عدد (288) من مستخدمي Netflix في الولايات المتحدة الذين شاهدوا المحتوي الأجنبي على منصة البث نيتفليكس، وقد توصلت نتائج الاستطلاع إلى وجود علاقة وطيدة بين المشاهدة بنهم واستخدام نظام التوصية الموجود على المنصة، وأن مزايا نيتفليكس هي التي تسهل عملية المشاهدة، فبمجرد الضغط ينغرس المشاهد ويصبح بعد ذلك مدمنًا، كما توصلت الدراسة إلى أن مشاهدة المبحوثين للمحتوي الأجنبي قد ازداد بعد استخدامهم لمنصة نيتفليكس.

- **أوجه الاستفادة من الدراسات السابقة:**

(1) استطاعت الباحثة وضع تصور عام للدراسة.

(2) تحديد مشكلة البحث وأهدافه.

(3) اختيار الأدوات الملائمة لجمع البيانات (أداة تحليل المضمون)

(4) تحديد المنهج المستخدم (منهج المسح).

ثانيًا: مشكلة الدراسة:

أصبح من المُلاحظ في السنوات القليلة الماضية انتشار المسلسلات الأجنبية التي تُعرض عبر منصات البث على الإنترنت، والتي تعرض قيمًا وأفكارًا مختلفة عما نراه ونعايشه في واقعنا خاصةً مجتمعنا المصري، كما أن هذه المسلسلات تحظي بشعبية وجاذبية كبيرة تحديدًا من الشباب الذي يفضل متابعة كل ما هو جديد وحصري عبر الهاتف المحمول أو الكمبيوتر الخاص بعيدًا عن جهاز التلفاز الذي أصبح تقليدي من وجهة نظرهم خاصة بعد التطور التكنولوجي الهائل في تكنولوجيا المعلومات والتحول للنظام الرقمي، وانطلاقًا من هذا الأمر **تتمثل مشكلة الدراسة في التعرف علي القيم والسلوكيات التي تتضمنها المسلسلات الأجنبية علي منصة نتفليكس .**

ثالثًا: أهمية الدراسة:

تنبع أهمية الدراسة من النقاط التالية:

(1) انتشار العديد من المسلسلات الأجنبية عبر منصات البث الرقمي.

(2) وجود الكثير من المفاهيم والعادات والتقاليد الغريبة على مجتمعنا بعد الإنتاج الدرامي الأجنبي الضخم في الآونة الأخيرة.

(3) دراسة القيم المجتمعية التي تعرض في المسلسلات الأجنبية عبر منصات البث الرقمي.

أهمية دراسة المسلسلات الأجنبية على منصات البث الرقمي:

(1) تتم مشاهدة تلك المسلسلات الأجنبية بعد تنزيل التطبيق أو الدخول على المنصة سواء من الهاتف أو جهاز الكمبيوتر، وذلك فرديًا وليس في محيط عائلي.

(2) تزايد منصات البث الرقمي وتنافسها في تنوع المضامين لتحقيق أعلى معدل مشاهدة.

(3) ما تتمتع به تلك المسلسلات الأجنبية من مميزات؛ مثل: الجوانب التقنية في الصوت والصورة، والإضاءة، واستخدام تقنيات جديدة في الإنتاج فتجذب إليها الشباب.

(4) تستخدم تلك المنصات خاصية الذكاء الاصطناعي، فتساعد المشاهد على الاختيار من خلال خاصية الترشيح طبقًا لاهتماماته المختلفة.

(5) قلة حلقات الموسم الواحد من المسلسل فتصل في بعض الأحيان إلى حلقة واحدة أو اثنين مما يجذب انتباه المشاهد.

(6) طول الفترة الزمنية للحلقة فتصل إلى ساعتين أو أكثر، ومع قلة عدد الحلقات ذلك يدفع المشاهد إلى مواصلة المشاهدة لمعرفة الأحداث.

رابعًا: أهداف الدراسة:

(1) رصد وتحليل المضامين التي تقدمها المسلسلات الأجنبية على منصة نتفليكس .

(2) معرفة القيم والسلوكيات التي تقدمها المسلسلات الأجنبية على منصة نتفليكس .

خامسا :- تساؤلات الدراسة

(1) ما الديكورات المستخدمة ؟
(2) ما المدونة التشكيلية للملابس بالمسلسل عينة الدراسة ؟
(3) ما هي استخدامات المكياج والاكسسوارات وتأثيرها ؟
(4) ماهي الموضوعات التي تم مناقشتها ؟
(5) ما نوع الشخصية المحورية في المسلسل عينة الدراسة ؟

(6) ما نوع البطولة بالمسلسل عينة الدراسة ؟
(7) ما الحالة الاجتماعية للشخصيات الرئيسية بالمسلسل عينة الدراسة؟
(8) ما التوجه الجنسي للشخصيات الرئيسية أو الثانوية ؟
(9) ما المستوي المادي أو الاقتصادي للشخصيات الرئيسية ؟
(10) ما الحالة العمرية للشخصيات الرئيسية ؟
(11) ما الخلفيات العرقية أو الدينية أو الوطنية للشخصيات الرئيسية أو الثانوية ؟
(12) ما القيم الإيجابية المقدمة بالمسلسل عينة الدراسة ؟
(13) ما أبرز السلوكيات السلبية المقدمة بالمسلسل عينة الدراسة؟

سادساً: نوع الدراسة:

تنتمي هذه الدراسة إلى مجال البحوث الوصفية التي تعني بدراسة وقائع الأحداث والظواهر والآراء وتحليلها وتفسيرها بهدف الوصول إلى استنتاجات معينة؛ حيث تسعى هذه الدراسة إلى رصد وتحليل القيم والسلوكيات التي تتضمنها المسلسلات الأجنبية علي منصة نتفليكس

سابعا: منهج الدراسة:

تعتمد الدراسة على منهج المسح باعتباره أكثر المناهج ملائمة لأغراض الدراسة؛ حيث يُعتبر منهج المسح من أبرز المناهج المستخدمة في مجال الدراسات الإعلامية خاصةً البحوث الوصفية.

ثامناً: الدراسة الاستطلاعية ونتائجها:

قامت الباحثة بعمل دراسة استطلاعية على عينة من الشباب المصري قوامها (٥٠ شاب وفتاة) بهدف التعرف على أكثر منصات البث الرقمي التي يفضلها الشباب المصري لمشاهدة المسلسلات الأجنبية، وأكثر المسلسلات الأجنبية التي

يفضل متابعتها الشباب المصري على منصات البث الرقمي، وذلك خلال الفترة من٢٠٢٢/١/١ إلى ٢٠٢٢/١/١٥ .

نتائج الدراسة الاستطلاعية

وقد تبين التالي: أن منصة نتفليكس هي أكثر منصات البث الرقمي التي يفضلها الشباب لمشاهدة المسلسلات الأجنبية؛ حيث جاءت في المرتبة الأولي بنسبة ٧٥٪، وجاء في المرتبة الثانية منصة شاهد دوت بنسبة ١٥٪، وفي المرتبة الثالثة منصة أمازون برايم بنسبة ١٠٪، أما عن المسلسلات الأجنبية التي يفضلها الشباب، فقد تنوعت إجابات المبحوثين، وكانت أغلبها مسلسلات من الأعمال الأصلية المقدمة على منصة نتفليكس واما عن نوعية المسلسلات الأجنبية التي يفضلها شباب عينة الدراسة الاستطلاعية كانت المسلسلات الكورية المعروضة علي منصة نتفليكس وجاء في الترتيب الأول مسلسل لعبة الحبار.

تاسعا :- عينة الدراسة

مسلسل squid game (كوري) وتم اختياره بناءً على: ما حققه المسلسل من شهرة واسعة بعد عرضه على منصة نيتفليكس وهو من موسم واحد، كما احتل المسلسل المركز الأول في قائمة المسلسلات الأكثر مشاهدة علي منصة نتفليكس، وكان من أكثر المسلسلات الأجنبية التي فضل مشاهدتها مبحوثين عينة الدراسة الاستطلاعية

عاشرا:- أدوات جمع البيانات

(1) أداة تحليل المضمون.

الحادي عشر: اختبار الصدق والثبات:

تم عرض فئات التحليل الخاصة باستمارة تحليل المضمون علي مجموعة من المحكمين(*): لقياس صدقها، وتم إجراء التعديلات المطلوبة على كل فئة بناءً على آرائهم وتوجيهاتهم بحيث أصبحت تقيس بالفعل ما صُممت لقياسه، وبعد التحديد الدقيق لفئات التحليل ووحداته والتأكد من أنها تقيس فعلاً ما صُممت لقياسه، تم

(*) **أسماء السادة أعضاء هيئة التدريس المحكمين لأدوات الدراسة وفقًا لدرجاتهم العلمية والترتيب الأبجدي:**

- أ.د/ **أبو بكر حبيب الصالحي** وكيل كلية الإعلام- جامعة النهضة.
- أ.د/ **صالح السيد عراقي** رئيس قسم العلوم الاجتماعية والإعلام – كلية التربية النوعية – جامعة الزقازيق.
- أ.د/ **عادل محمد فهمي** أستاذ الإذاعة والتلفزيون- جامعة القاهرة.
- أ.د/ **عبد الهادي النجار** أستاذ الصحافة بقسم الإعلام – كلية الآداب- جامعة المنصورة.
- أ.د/ **مني سعيد الحديدي** أستاذ الإذاعة والتلفزيون- كلية الإعلام – جامعة القاهرة.
- أ.د/ **نهي عاطف العبد** أستاذ الإذاعة والتلفزيون – كلية الإعلام- جامعة بني سويف.
- أ.م.د/ **ريهام محمد أحمد درويش** أستاذ الصحافة المساعد – كلية الآداب – جامعة كفر الشيخ.
- أ.م.د/ **عمرو محمد عبدالحميد** أستاذ الإذاعة والتلفزيون المساعد – كلية الإعلام – جامعة بني سويف.
- أ.م.د/ **محمود جمال** أستاذ الإذاعة والتلفزيون المساعد – كلية الإعلام – جامعة بني سويف.
- أ.م.د/ **ممدوح مكاوي** أستاذ الإذاعة والتلفزيون المساعد – كلية الإعلام – جامعة بني سويف.
- د/ **أمل جمال** مدرس الإذاعة والتلفزيون – كلية الإعلام- جامعة القاهرة.
- د/ **شاهندة عاطف** مدرس الصحافة – كلية الإعلام – جامعة بني سويف.
- د/ **محمد عبد العزيز عصيدة** مدرس الإذاعة والتلفزيون – كلية الإعلام –جامعة بني سويف.

التعاون مع باحثتين[*]، وشرح فئات ووحدات التحليل لهما، وقامت كل باحثة بتحليل حلقة من مسلسلات عينة الدراسة التحليلية، وبناءً على مقارنة نتائج تحليل كل باحثة تم تعديل بعض الفئات ووحدات التحليل لتصبح أكثر وضوحًا، ثم أعيد التحليل وفي النهاية تم الوصول إلى نسبة لم تقل عن91 %؛ مما يشير إلى ارتفاع معامل ثبات التحليل الذي وصل إلى 0.9.

بطاقة وصف مسلسل Squid Game والنتائج المتعلقة به:

- اسم المسلسل: **Squid Game (لعبة الحبار)**
- عدد المواسم = **1**
- عدد حلقات الموسم الأول = **9 حلقات**
- مدة الحلقة: **يتراوح من نصف ساعة إلى ساعة**
- تصنيف النضج: **+18**
- منصة العرض: **NETFLIX**
- الموزع: **NETFLIX**
- تأليف وإخراج: **هوانغ دونغ هيوك**
- منتج العمل: **هان مول سيو**

---

[*] **الباحثتين:**

- **غادة يحيي حلمي** مدرس مساعد بقسم الإذاعة والتلفزيون – كلية الإعلام – جامعة بني سويف.
- **فاطمة الزهراء محمد الحفني** مدرس مساعد بقسم الإذاعة والتلفزيون –كلية الإعلام– جامعة بني سويف.

- شركة الإنتاج: **سيرن بيكتشرز**
- سنة العرض: **2021**
- اللغة المستخدمة: **اللغة الكورية**

أولاً: فئة الشكل:

(1) شكل التتر:

بعد مشاهدة وتحليل مسلسل Squid Game تبين أنه لم يعتمد على شكل التتر المعتاد من حيث تعريف الأبطال أو ظهور صورهم على الشاشة أنما بدأت أولي حلقات الموسم الأول من المسلسل بمشهد للأطفال وهم يلعبون لعبة الحبار الشهيرة عند الأطفال في كوريا، وهي لعبة كانت شائعة في كوريا في السبعينات والثمانينات بين الأطفال في الشارع، وتعتمد تلك اللعبة على وجود فريق للدفاع وفريق للهجوم، ويرسم على الأرض مخطط به دائرتين واحدة في الأعلى والأخرى في الأسفل، ويتقاطع المثلث مع الدائرة في أحد طرفيه ويتقاطع المربع مع الأخر وبمجرد بدء اللعبة انقسم الأطفال وبدأ المدفاعين بالركض على قدمين بينما المهاجمين كانوا خارج الخط ويقفزون على قدم واحدة فقط، وانتهي المشهد بفوز غي هون (الطفل)، وتتوالي الحلقات بمتابعة أحداث المسلسل دون وجود أي تعريف بكادر المسلسل.

ونستنتج من ذلك أن مسلسل Squid Game:

- خالف أسلوب شبكة نيتفليكس في تعريفها للأعمال التي تقدمها من خلال المقدمة الصغيرة التي يعقبه تتر مختصر، وهو ما يمكن أن نطلق عليه مجازًا أسلوب (mini titer).

- كان المسلسل بدون تتر بداية، إلا أنه مع نهاية أخر حلقاته تم استعراض أسماء فريق العمل جميعهم فيما يمكن اعتباره تتر نهاية.

(2) الديكور المُستخدم:

شهد العمل تنوع أشكال وخامات الديكور المُستخدم تبعًا للأحداث التي يرويها:

المشاهد الأولى حيث منزل البطل والحي الذي يسكن فيه، كان الديكور معبرًا عن حالة الفقر والعوز التي تسيطر على كل سكان الحي من خلال البيوت البسيطة في تكوينها وحتى السوق الشعبي المتواضع للغاية، وذلك يمهد على احتياج البطل للمال وقابليته للاشتراك في تلك المسابقة أو اللعبة.

إما عن الديكورات المُستخدمة في اللعبة، فكانت ملائمة للموضوع، فأول مشهد في اللعبة عندما استيقظ اللاعبين ظهروا في غرفة كبيرة (**الديكور الأول**) ذات ارتفاع عالي تحتوى على العديد من الأسره، وفوق بعضها البعض متدرجة بصورة هرمية على شكل حرف مربع ناقص ضلع، وهذا التدرج النظامي والمتكرر الدقيق يوحي للمتلقي بالعديد من الأحاسيس والمشاعر النفسية المتنوعة أولها الشعور بمدى ضآلة المتسابقين بالرغم من كثرتهم، أما عن الغرفة فليس بها أي تصميم الحوائط باللون الأبيض لا يوجد بها أي تفاصيل أو ديكورات باستثناء بعض الخطوط، وبعض الرسومات البسيطة كالأزهار باللون الأسود، وذلك يوحي إنها ليست للنوم والطعام فقط، وإنما عكست فكرة المؤلف بأن جميع اللاعبين عبارة عن مصفوفة رياضية منتظمة ومتدرجة من الأكثر إلى الأقل، فكلما ارتقى اللاعبون للقمة قل عددهم وتباعدوا، أما بالنسبة للفراغ الضخم الذي في المنتصف فهو يرمز إلى المجهول، ثم مع تقدم الأحداث في المسلسل والوصول إلى ذروة الأحداث نرى مجموعة

من الرسومات على الحوائط تبدأ في الظهور مع قلة عدد اللاعبين، وكلك الأسرة الموجودة في الغرفة، فتظهر الجدران بشكل أوضح، ونرى شرح لجميع الألعاب التي لم يستطع أحد رؤيتها في البداية، وهكذا الحقيقة لا أحد يستطيع رؤيتها وسط الزحام.

(**الديكور الثاني**) وهو عبارة عن ممرات ذات مناسيب مختلفة، وألوان مبهجة (الأصفر – الزهرى – التركواز) وهو أشبه بالمتاهة، وهذا يثير دهشة وتضارب المتلقي عن نوعية الألعاب التي سوف تلعب، في اختلاف الألوان ما هو إلا رمزية ما بين الإحساس بالحماس والفرح والتشجيع الذي يعكسه اللون الأصفر، والهدوء والدفء الذي يعكسه اللون الزهري، والتواصل باللون التركواز، مجموعة من الألوان والأحاسيس المتنوعة والمتضاربة، ولقد أبدع المصمم في اختيار هذا التصميم في حلقة الوصل بين مكان معيشة اللاعبين ومكان الألعاب، ففي منظور اللعبة هذه التركيبة تعمل على تشتيت اللاعبين وعمل نوع من الحيرة، ويوحي للمشاهد بسعادة ومرح؛ لأن هذه الألوان عادة تُستخدم في مناطق ألعاب الأطفال، وهو نوع أيضًا من الخداع، وهذا التصميم مستوحى من مجمع سكني في إسبانيا تحت اسم الجدار الأحمر قبالة ساحل كالبي الإسباني، وهو مشروع سكني صممه ريكاردو بوفيل عام 1968، وتم اختيار ألوان الدهانات للواجهات الخارجية والداخلية اللافتة للنظر، إما تتناقض مع الطبيعة أو لإثبات نقاوتها، ويقع منزل" La Muralla Roja" في مدينة أليكانتي، وعند التجول في الممرات سيلاحظ الزائر أوجه التشابه بين المنزل والمبنى الذى ظهر بالمسلسل الكوري.

(**الديكور الثالث**) كان عبارة عن منطقة صحراء فارغة بها دمية على شكل بنت صغيرة في أول لعبة، وهي لعبة الضوء الأحمر والضوء الأخضر " Red light, Green light"، وكانت الدمية ضخمة للغاية وتصميمها بهذا الشكل يوحي

للمشاهد بمدى صغر حجم اللاعبين من جهة ومن جهة أخرى لتشويق المشاهد لاكتشاف الأحداث التالية.

وكانت غرف الألعاب التالية ما هي إلا غرف تم طلائها بالأبيض دون تصميم، والتي استخدمها صانعوا الفيلم كفاصل بين مكان الإقامة ومكان اللعب، وأيضًا تُعتبر منطقة تنظيمية لما بعدها، أو غرف تحتوى على ألعاب رسومات الطفولة كنوع من تشويق في معرفة أنواع الألعاب التي سوف تلعب.

فمثلاً عند لعبة خلية النحل (**الديكور الرابع**) "Honeycomb" تم تصميم الموقع مستوحى من مناطق ألعاب الأطفال؛ حيث إن الأطفال عادة لا تحب أن تكسر الحلوى الخاصة بها، وتحب أن تأكلها سليمة دون خدش..

أما في لعبة الكرات الزجاجية (**الديكور الخامس**) فنرى تصميم الموقع مستوحى من الحواري والأزقة التي كان الأطفال يلعبون بها هذه اللعبة تأخذ المشاهد إلى الماضي حين كان هو نفسه يلعب ذات اللعبة أو ألعاب مشابهة؛ مما يقوده إلى ما يشبه الاندماج قبل أن يجد نفسه أمام أقوى وأقصى المشاهد حزنًا في المسلسل.

ولم يقتصر دور تصميم المواقع الداخلية على ذلك فقط، فنرى استخدام اللون الأسود في العديد من المواقع تارة مع اللون الذهبي، وتارة مع الأصفر مع التناغم مع ألوان الإضاءات، وظهر ذلك في لعبة شد الحبل، وهذه التصاميم توحي بنوع من التشويق، وتعكس الأبعاد الدرامية للمسلسل.

ونستنتج من ذلك أن مسلسل Squid Game:

- يتميز بالديكور البسيط.
- اعتمد على الألوان في إيصال العديد من الرسائل الدرامية.

- استخدم العمل بعض التكوينات الهندسية للتعبير عن الأحداث بشكل مستقبلي أو كنتيجة لها.

- استغل العمل المساحات والفراغات للتعبير بشكل جيد عن الأحداث.

(3) المدونة التشكيلية للملابس:

كانت الملابس المتنوعة في مشاهد قليلة جدًا خلال المسلسل، وذلك قبل دخول الشخصيات في اللعبة أو بعد الانتهاء منها، إما زي الموحد كانت في أغلبية مشاهد المسلسل؛ حيث ارتدي اللاعبين زي موحد عبارة عن بدلة رياضية لونها أخضر، وتحمل رقم تعريفي للمتسابق، كما أن طريقة ارتداء نفس الزي الموحد اختلفت بشكل يشير لطبيعة الشخصية؛ مثل: حالة "هان مي" حيث كانت لا ترتدي الجاكت وتكتفي بربطه حول خصرها ولم تمانع في استمالة لاعب آخر لإقامة علاقة جنسية، أما الذين يديرون اللعبة كانوا يرتدون بدل حمراء، وتحمل أشكال هندسية مثل المربع والمثلث؛ حيث كل شكل هندسي مختص بأداء ووظيفة معينة، وقد نالت تلك الملابس التي ارتادها سواء اللاعبين أو المشرفين على اللعبة رواجًا كبيرًا.

صورة (1) زي المتسابقين

صورة (2) زي المشرفين

ونستنتج مما سبق أن استخدام الملابس المتنوعة كان محدود للغاية، واقتصر على مشاهد قليلة فقط، أما غالبية مشاهد المسلسل تم استخدام الزي الموحد للاعبين ومشرفي اللعبة، وأن نمط الزي الموحد كان بلا أي فروقات داخل الفريق أو المجموعة بما يدلل على أن أمام كل اللاعبين نفس التحديات ويواجهون نفس المصير، وتميز الزي الموحد بالبساطة والقبول لدى المشاهد بما جعله يسعى لشرائه وارتدائه.

(4) استخدامات المكياج والاكسسوارات:

ظهر بوضوح استخدام النظارة الطبية، والمكياج والأقنعة، وتسريحة الشعر، فكان **استخدام النظارة الطبية** للشخصية المحورية سانغ، وله تأثير فعال؛ حيث استطاع المخرج أن يبرز شخصيته في بداية الحلقات، فهو شخصية موقرة وصاحب علم وأخلاق قد تخرج من جامعة سيول الوطنية، وأصبح رئيسًا لفريق استثمار، وقد دفعته الظروف الاقتصادية إلى الوقوع في بعض المتاعب، ولسوء الحظ تم القبض عليه وهو يسرق الأموال من عملائه وأصبحت الشرطة تلاحقه؛ لذلك قرر الدخول في اللعبة، ومن خلال خلعه لتلك النظارات استطاع المخرج أيضًا توضيح تحول

الشخصية وظهورها على حقيقتها، فهو شخص ليس لديه أي أخلاق، ويسعي للحصول فقط على المال، ولا يقدر معني الصداقة على عكس صديقه البطل غي هون.

وكان للمكياج أيضًا دور فعال في إظهار الشخصيات المحورية في اللعبة خاصة أن جميع المتسابقين يرتدون زي موحد عبارة عن بدلة رياضية ذات لون أخضر وعليها رقم تعريفي، ومن خلال المكياج استطاع المخرج إبراز أبعاد كل شخصية، ومن ثم مع توالي الحلقات نجد أن لكل متسابق قصة درامية كشفت السبب القوي الذي دفعه للدخول في اللعبة، وبالتالي كان سببًا في أغلب تصرفاته وأفعاله وتعاملاته مع غيره من المتسابقين، وفي الحلقة قبل الأخيرة استطاع أيضًا المكياج توضيح إنهاك وتعب المتسابقين الثلاثة، وشعورهم بعدم الثقة، والاشمئزاز، والخوف.

وأيضًا في نهاية الحلقة الأخيرة يظهر البطل **بتسريحة شعر** أحمر زاهية، فقد صبغ شعره بعدما كان لونه أسود، وذلك يدل على بداية جديدة يسعي إلى تنفيذها وتحقيقها، وبالفعل قام أولاً بإخراج الأخ الصغير للاعب 67 من الملجأ، وأحضره إلى والدة Sang-Woo، التي توافق على الاعتناء به قبل أن يختفي، وترك لها حقيبة تحتوي على نصف جميع مكاسبه، وبذلك قام الوفاء بوعده لصديقه بأنه سيعتني بوالدته، كما تم استخدام طريقة تصفيف الشعر للفتيات للتفرقة بين الشخصيات المتمردة أو الصاخبة (هان مي)، والأخرى الهادئة (ساي بيوك).

كان هناك عدة أنواع للأقنعة التي تم استخدامها في المسلسل؛ حيث ظهر الرئيس يحمل قناعًا لونه أسود ولا يحمل أي شعار، بينما العاملين ذات الأقنعة الحمراء كان هناك ثلاثة أنواع، وكل نوع له عمل مخصص؛ وهم: الدائرة، والمثلث، والمربع، وأيضًا لعبت الأقنعة دورًا في إبراز عنصري التشويق والإثارة خاصةً مع استخدام رجال الأعمال المساهمين في اللعبة لتلك الأقنعة أثناء مشاهدة الجولة الأخيرة من اللعبة.

ومما سبق نستنتج أن المسلسل يعتمد على المكياج، والاكسسوارات المختلفة، وطريقة تصفيف الشعر للتعبير عن الشخصيات، ووصف تحولاتها العاطفية، والنفسية.

(5) الأماكن المستخدمة في التصوير:

كانت الأماكن التي تم تصوير فيها قليلة ومحدودة؛ نظرًا لأن أغلب الأحداث تدور حول مكان المسابقة المغلق الذي يعرف لا مكانه أو مسماه المتسابقين حتي عند دخولهم اللعبة تم نقلهم بعد تخديرهم، وظهر في أول حلقة منزل البطل الذي يسكن فيه، ومعالم الحي ليدلل المخرج على مدي فقره واحتياجه للمال، وكان استخدام وسائل المواصلات أيضًا محدود عند انتقال اللاعبين، وعندما حصل البطل على بطاقة اللعبة في محطة مترو الأنفاق، وفي الحلقة الأخيرة يظهر البطل في المطار ولكن قبل الصعود على متن الطائرة إلى أمريكا، قرر"جي هون" الاتصال بالرقم الذي وجده في بطاقة اللعبة، ويهدد بالعثور على أولئك الذين يديرون الألعاب السادية، بينما يخبر المتصل جي-هون أن يترك الأمر، ويصعد على متن الطائرة، ولكن سرعان ما يغير رأيه، وذلك جعل هناك نوع من الإثارة لوجود موسم ثاني من المسلسل؛ حيث كانت النهاية مفتوحة، وتم التصوير في أحدي البنوك؛ وذلك لإيضاح أن غي هون لم يصرف أي مبلغ مما أكتسبه من تلك المسابقة، وأيضًا تم التصوير في قسم الشرطة فبعد ما اتفق اللعبين على الخروج من اللعبة ذهب "جي هون" ليبلغ الشرطة لكن الشرطي لما يصدقه، وعندما قام بالاتصال على الرقم الموجود على الكارت الذي يحمله "جي هون" ردت فتاة وقامت بسبه، أثناء ذلك كان يسمعه أحد الضباط الذي يعاني من فقدان أخيه، وكان معه كارت مشابه للكارت الذي يحمله "جي هون".

ومما سبق نستنتج أن الأماكن التي تم استخدامها في المسلسل رغم أنها كانت محدودة نظرًا لأن أحداث المسلسل كلها كانت في مكان واحد فقط؛ حيث

المسابقة وما بها ألعاب إلا أنها كانت مهمة، وتم استخدامها لإيضاح دلالات وأحداث مهمة للغاية، وكانت الأماكن كالتالي: المنزل، قسم الشرطة، البنوك، وسائل المواصلات.

ثانيًا: فئة الموضوع:

(1) الموضوع:

يُعد مسلسل لعبة الحبار أحداثه تدور في إطار **اجتماعي واقتصادي** في الوقت ذاته، فهو ليس مجرد لعبة قاتلية أو عنيفة إنما يسلط الضوء على حال مئات من الناس الذين يعانون من مشاكل مالية، ويبرز الصراع الطبقي الاجتماعي والرأسمالي في كوريا الجنوبية، وقسوة العيش في نظام رأسمالي، وقد تم تسليط الضوء على "جي هون" الشاب الأربعيني الذي يعيش بلا امتيازات، وفشل في بناء حياة كريمة في بلاده، يعيش مع والدته المريضة كل هذه الظروف تجعل من "جي هون" فريسة سهلة للدخول في حلقة مفرغة من الديون والقمار خاصةً مع مرض الأم، إذا تدور أحداث المسلسل حول الاستعداد لفعل أي شيء أو التنازل عن أي قيم أو مبادئ في سبيل جني المال الذي من خلاله يمكن تأمين مستوى اقتصادي وبالتالي اجتماعي يوصف بالرفاهية ولو بدرجة ما، فالمشاركون في تلك اللعبة يتقاسمون حلم الفرصة التي يمكن أن تؤمن لهم يومهم وغدهم، وفي سبيل تلك الفرصة لا مانع من التضحية بأي أمر آخر.

(2) الشكل الفني:

يُصنف المسلسل على أنه **دراما**؛ نظرًا لما تدور حوله الأحداث؛ حيث الظروف الاقتصادية الذي يعاني منها البطل وبعض المتسابقين، وعرض حكايتهم

التي تجعلنا نتأثر إما عن **العنف**، فالألعاب التي تتم داخل المسابقة والطريقة التي يموت بها المتسابقين عند خسارتهم لا يمكن تسميتها إلا بالمحتوي **العنيف والمرعب.**

(3) مصدر القصة:

تُعد قصة المسلسل من وحي خيال المؤلف.

ومما سبق نستنتج التالي أن مسلسل لعبة الحبار تدور أحداثه في إطار اجتماعي، ويسلط الضوء على الظروف الاقتصادية في كوريا، ويصنف المسلسل أن محتواه درامي، مرعب، عنيف، أما مصدر القصة فهو من وحي خيال المؤلف، ولا يمت للواقع بصلة.

ثالثًا: فئة الشخصيات:

(1) نوع الشخصية المحورية:

تنوعت الشخصيات المحورية بين (الذكو، والإناث)، ولكن رغم وجود شخصية محورية أنثوية إلا أن التركيز كان على شخصية "جي هون"، وهو البطل الذي تدور حوله أغلب الأحداث، وقام بدوره الممثل الكوري "جونغ جاي"، وكان عدد الشخصيات الأنثوية قليلة جدًا مقارنة بالشخصيات المحورية الذكورية، فلم يتم التركيز سوى على شخصية "ساي بيوك" و"هان مي" المتسابقين في اللعبة.

ومما سبق يتضح استحواذ الشخصيات المحورية الذكورية في مسلسل لعبة الحبار، واقتصار الشخصيات المحورية الأنثوية على شخصيتان فقط.

(2) نوع البطولة:

كان نوع البطولة في مسلسل Squid Game بطولة فردية، فكان محور وأغلب الأحداث تدور حول البطل "غي هون"، ففي البداية أوضح الظروف التي

واجهت الشخصية وصولاً به إلى الاشتراك في المسابقة عكس باقي المشتركين، وبالتالي يُعتبر مسلسل لعبة الحبار ذات بطولة فردية.

(3) الحالة الاجتماعية للشخصيات الرئيسية:

تنوعت الحالة الاجتماعية للشخصيات الرئيسية بين (أعزب، ومتزوج، ومطلق)، وتم التركيز على الحالة الاجتماعية للبطل "غي هون"، فهو كان **مطلق** وفقد حضانة ابنته، ويجلس مع والدته في منزلها، وكانت ظروفه الاجتماعية سببًا من الأسباب التي دفعته أيضًا للاشتراك في هذه المسابقة، و"سانغ" صديق "جي هون" منذ **الصغر أعزب**، و"علي عبدول" **متزوج**، وكان أيضًا حالته الاجتماعية سببًا في اشتراكه للمسابقة.

(4) التوجه الجنسي للشخصيات الرئيسية أو الثانوية:

كان التوجه الجنسي لأغلب الشخصيات "طبيعي"، بينما ظهر "مثلي الجنس" عندما ظهر إحدى رجال الأعمال الذين يمولون المسابقة ويستمتعون بمشاهدة الجولة النهائية من المسابقة، يحاول استدراج الضابط عندما كان متخفي في شخصية نادل، وحاول إغراءه جنسيًا وطلب منه نزع القناع عن رأسه، وممارسة الرذيلة معه.

(5) المستوي المادي أو الاقتصادي للشخصيات الرئيسية:

كانت الشخصيات الرئيسية في المسلسل هم المتسابقين، وبسبب فقرهم كان دافع قوي لاشتراكهم في تلك المسابقة.

ومما سبق يتضح أن المستوي أو الاقتصادي للشخصيات الرئيسية في المسلسل هو "الفقر".

(6) الحالة العمرية للشخصيات الرئيسية:

تنوعت الشخصيات الرئيسية في المسلسل حول الشباب وهم من المتسابقين والرجل العجوز الذي كان اكبر المتسابقين وتبين في النهاية أنه الممول وصاحب فكرة المسابقة إما المراهقة فهي فتاة من شمال كوريا تدعي "ساي بيوك".

ومما سبق نستنتج أن الحالة العمرية لشخصيات المسلسل الرئيسية كانت بين الشباب، المراهق، والعجوز

(7) الخلفيات العرقية أو الدينية أو الوطنية للشخصيات الرئيسية أو الثانوية في المسلسل :

ظهرت الشخصية ذات خلفية وطنية مختلفة من خلال "ساي بيوك"، وهي من شمال كوريا، واشتركت في المسابقة لتتمكن من دفع ثمن وسيط للعثور على أفراد عائلتها الباقين على قيد الحياة الذين ما زالوا عبر الحدود، وحتي تتمكن من استعادتهم.

وظهر أيضًا "علي عبدول" المسلم ذات الأصول الهندية، وهو أحد المتسابقين في اللعبة، وقد مات بعدما خسر أمام "سانغ" في لعبة الكرات الزجاجية؛ حيث تمكن من خداعه وأوهمه أنهما سيحتفظان بالكرات الزجاجية ولن يخسرا.

ونستنتج مما سبق وجود شخصيات ذات خلفيات مختلفة من حيث: الدين، والوطن في المسلسل الكوري لعبة الحبار.

رابعًا: فئة القيم:

(1) القيم الإيجابية:

- **التعاطف والمساعدة:**

ظهرت تلك القيم؛ حيث البطل "جي هون" تعاطف مع اللاعب العجوز الذي يحمل رقم 001 اخبره عن سبب مشاركته في تلك اللعبة، وهو أنه مصاب

بالسرطان، وسيموت قريبًا فلا مشكلة من المشاركة في تلك اللعبة؛ لأنه ليس لديه ما يخسره، وبعدما تخلي عنه كل اللاعبين ولم يريدوا أن يشتركوا معه في إحدى الجولات اشترك هو معه.

- **التعاون:**

في الجولة الثالثة؛ حيث لعبة شد الحبل استطاع فريق "جي هون" الاتحاد والفوز في تلك الجولة بعد تنفيذ تعليمات المتسابق (001) الذي نصحهم بأن يصطفوا على جانبي الحبل، وبعد مدة من شد الحبل يقوموا بالتقدم أمامًا والرجوع للخلف سريعًا، وبالفعل نفذوا التعليمات، وتم الفوز في هذا التحدي.

ونستنتج من ذلك أن القيم الإيجابية التي ظهرت في المسلسل اقتصرت على التعاطف، والمساعدة، والتعاون.

(2) السلوكيات السلبية:

- **الغش:**

ظهر هذا السلوك عندما كان هناك طبيب بين اللاعبين كان يقوم بتشريح جثث اللاعبين مقابل أنه يساعده بعض المشرفين على المسابقة، وعندما يمتنع أحدي الشرفين عن إعطاء الطبيب بعض معلومات عن اللعبة الجديدة تحدث مشاجرة بينهما تنتهي بموت كلاً منهما على يد القائد.

وظهر أيضًا عندما استطاع "سانغ" في لعبة الكرات الزجاجية خداع "علي عبدول" ووضع له في كيسه بعض حبيبات الطوب الصغيرة بدل الكرات الزجاجية بعدما أوهمه أنه سيحتفظ كلاً منهم بكراته، ومن المستحيل أن يتم قتلهم.

- **الكراهية:**

استطاعت تلك المسابقة أن تبث الكراهية في قلوب كل المتسابقين؛ حيث إن هناك شخص واحد فقط هو من سيحصل على الجائزة.

- **الانتحار:**

عندما اشتركا رجل وزوجته في جولة الكرات الزجاجية، وكان لابد أن يحصل كل متسابق على كرات الزجاجية من شريكه قررت الزوجة الخسارة وإعطاء زوجها الكرات الزجاجية، وتم قتلها بعد انتهاء هذه الجولة لم يستطع الزوج التحمل، وقام بشنق نفسه، ووجده باقي المتسابقين بعد استيقاظهم من النوم منتحر باستخدام غلاف الوسادة.

- **المبالغة في حب المال:**

بعد الجولة الأولي من المسابقة؛ حيث لعبة إشارة خضراء وحمراء، طلب بعض المتسابقين عدم الاستكمال، وطبقا لقوانين المسابقة لكي يستطيعوا الخروج من اللعبة يجب أن يقوم أكثر من نصف المتسابقين بالتصويت لعدم استكمال المسابقة كان المتبقي 201 متسابق بعد تلك الجولة، 100 متسابق صوتوا "بنعم"، و100 متسابق صوتوا ب "لا" ليكون المتسابق رقم (001) الرجل العجوز هو المتسابق الفارق الذي سيحدد إذا كانوا سيستكملوا أما لا، وبالفعل اختار لا، ويتم توفيق المسابقة لكن المتسابقين الذين صوتوا بـ نعم تذمروا بعد ما عرفوا المبلغ الذي سوف يحصلون عليه بعد انتهاء الجولة الأولي، ولم يهتموا بطريقة الموت البشعة التي مات بها الآخرين.

وظهر أيضًا هذا السلوك عندما قرر المتسابقين الرجوع مرة أخري للمسابقة والتغاضي عن الطريقة التي يتم قتل بها الخاسر في جولات المسابقة، وذلك لضخامة المبلغ الذي سيكتسبه في النهاية الفائز في تلك المسابقة

- **القتل وكيفية التخلص من الجثة**:

الجولة الأولي من المسابقة كانت عبارة عن عروسة كبيرة تغني إشارة حمراء وخضراء، إشارة حمراء يقف المتسابق، وعند إشارة خضراء يقوموا بالجري، وكانت هذه الدمية عبارة عن مستشعر تري من قام بالتحرك، ويتم إطلاق النار عليه، وعندما رأي المتسابقين أول لاعب يقع والدم من حوله، وواحد تلو الآخر يسقط أصاب ذلك بعض المتسابقين الذعر والخوف، وقليل من استطاع أن يتمالك أعصابه ويصل إلى خط النهاية بدون قتل.

أما الجولة الثانية كانت عبارة عن قرص العسل الذي به عدة أشكال، وعلى المتسابقين أن يقوموا بنحت الشكل دون تكسير القرص، وكان من يخطا أو يفشل يتم إطلاق عليه على الفور.

والجولة الثالثة لعبة شد الحبل، ومن يسقط يتم رميه من أعلى الكوبري ويموت، انتهت اللعبة الثالثة وعدد اللاعبين فيها 40، وبعد ذلك الجولة الرابعة؛ حيث لعبة الكرات الصغيرة حيث يحصل كل لاعب على 10 كرات، وعلى كل لاعب أن يربح كرات زميله بأي طريقة ممكنة، ومن يخسر يتم إطلاق النار عليه.

إما الجولة الخامسة كانت لعبة الجسر الزجاجي، يقل عدد اللاعبين إلى 16 لاعب، وفي اللعبة التالية يكون عليهم العبور من فوق جسر زجاجي به ألواح ضعيفة وألواح مقواة، وعلى اللاعبين العبور على الجسر دون كسر الزجاج، وبعد انتهاء اللعبة يتبقى ثلاثة لاعبين فقط "جي هون"، و"سيانغ" و"سايبوك"، وقبل الجولة الأخيرة يقوم سيانغ بذبح الفتاة "سايبوك".

أما الجولة الأخيرة بعد الطريقة البشعة التي يتم قتل بها المتسابقين الخاسرين يتم التخلص من الجثث عن طريق حرقها.

وأيضًا تم قتل الضابط على يد أخيه القائد ذو القناع الأسود؛ حيث استطاع الضابط الخروج من الجزيرة النائية التي يحدث فيها المسابقة، وتم تعقبه من قبل القائد ذو القناع الأسود والمشرفين بالزي الأحمر، وعندما كان يحاول الضابط الاتصال للحصول على نسخة احتياطية وإرسال الأدلة التي جمعها إلى رئيس الشرطة، كان غير قادر على ذلك بسبب ضعف خدمة الهاتف الخلوي، وفي النهاية تم محاصرته على منحدر صخري مرتفع، وطُلب منه الاستسلام من قبل القائد ذو القناع الأسود، الذي كشف عن نفسه أنه شقيق الضابط الذي جاء بسببه إلى الجزيرة والمسابقة ليبحث عنه، وقد كان عرف الضابط أثناء بحثه في أرشيف اللعبة أن أخيه قد فاز بهذه المسابقة عام 2015.

- **السرقة:**

قامت "ساي بيوك" بسرقة "جي هون" في محطة القطار عندما كان ذاهب لتسديد دينه، فاضطر أن يمضي على تنازل عن أعضاءه إذا لم يستطع تسديد الدين

- **الخيانة**:

رغم العلاقة الجنسية التي حدثت بين كلا المتسابقة رقم(212) تدعي "هان مي" والمتسابق رقم (101) يدعي "دوك سو" إلا أن "دوك سو" تخلي عنها في لعبة شد الحبل، وأخذ يسخر منها بعدما اتفق معها أنه لن يتخلى عنها، وستنضم إلى فريقه، فشعرت "هان مي" أنه تم استغلالها جنسيًا، وبالتالي عند لعبة الجسر الزجاجي قامت "هان مي" بدفع "دوك سو" فسقط الاثنان من على الجسر

- **الطمع:**

عندما جلس "جي هون" وهو بائس في محطة القطار، يأتي له شخص يجلس بجواره ويعرض عليه لعبة لو فاز فيها يكسب 100 ألف وون، وبعد عدة محاولات فاشلة، وضرب الرجل له ينجح في الفوز بالمبلغ، ويعرض عليه الرجل لعبة

أخرى ويخبره أنه إذا أراد أن يربح الملايين فعليه الاتصال به، يطمع "جي هون" في كسب المزيد من الأموال بعدما عاد إلى المنزل، واستري عشاءً لكن أمه ذكرته بما لديه من مشاكل، وأنه يجب أن يحصل على المزيد من الأموال للحصول على حضانة أبنته، وبسبب مشاكل "جي هون" المالية الكبيرة يتصل بالرجل الغريب؛ لأنه قرر أن يشارك في اللعبة، ويرسل الرجل إليه سيارة، وبمجرد ركوبها ينطلق غاز منوم.

- **شرب الخمر:**

كان القائد ذو القناع الأسود يستمتع بمشاهدة اللاعبين وهم يلبعوا، ويموت من يموت وهو يشرب الخمر.

- **العنف:**

عندما قصد المشرفين على اللعبة وضع كميات قليلة من الطعام، وكان عبارة عن بيضة مسلوقة ومياه غازية، وهذا الطعام لم يشبع أحد، وقام بعض المتسابقين بأخذ حصص غيرهم من الطعام، وبالتالي هناك متسابقين لم يحصلوا على أي طعام، حدثت مشاجرة بين المتسابقين انتهب بموت أحد اللاعبين، فتفاجئ المتسابقين أن الكرة التي بها الأموال تم ملئها، وبذلك كان هذا بداية العنف، وعند انقطاع الأنوار ليلاً للنوم حصلت مشاجرة وضرب وقتل؛ مما أدي إلى تناقص عدد اللاعبين.

- **العلاقات المحرمة بين الجنسين:**

نشأت علاقة جنسية بين اثنين من المتسابقين المتسابقة رقم(212) تدعي "هان مي" والمتسابق رقم (101) يدعي "دوك سو".

- **الانتحار:**

قام أحد اللاعبين بشنق نفسه بعد ما خسر زوجته في لعبة الكرات الزجاجية، وكان هو من يشاركها هذه اللعبة؛ حيث تفاجئ به باقي المتسابقين صباحًا وهو شانق نفسه باستخدام كيس المخدة، كما قام أيضًا "سانع" بقتل نفسه في الجولة الأخيرة من المسابقة، كما حاول الانتحار في الحلقة الثانية قبل أن يعود للمسابقة مرة أخري .

- **المثلية الجنسية:**

ظهرت عندما حاول أحد رجال الأعمال الذين حضروا لمشاهدة اللعبة مباشرة، وحاول أن يقيم علاقة مع الضابط الذي كان متخفي في زي المشرفين على اللعبة، وكان يضايف هؤلاء الرجال.

نستنتج مما يلي أن أبرز السلوكيات السلبية التي تم ملاحظتها في المسلسل؛ هي: الغش، الكراهية، المبالغة في حب المال، القتل وكيفية التخلص من الجثة، السرقة، الطمع، العنف، العلاقات المحرمة بين الجنسين، المثلية الجنسية.

النتائج المتعلقة بمسلسل **Squid Game** :

- أن مسلسل Squid Game خالف أسلوب شبكة نيتفليكس في تعريفها للأعمال التي تقدمها من خلال المقدمة الصغيرة التي يعقبه تتر مختصر، وهو ما يمكن أن نطلق عليه مجازًا أسلوب (mini titer)

- كان المسلسل بدون تتر بداية، إلا أنه مع نهاية أخر حلقاته تم استعراض أسماء فريق العمل جميعهم فيما يمكن اعتباره تتر نهاية.

- يتميز مسلسل Squid Game بالديكور البسيط.

- قد اعتمد المسلسل على الألوان في إيصال العديد من الرسائل الدرامية.

- استخدم المسلسل بعض التكوينات الهندسية للتعبير عن الأحداث بشكل مستقبلي، أو كنتيجة لها.

- استغل المسلسل المساحات والفراغات للتعبير بشكل جيد عن الأحداث.

- رغم اعتماد المسلسل على الزي الموحد إلا أن تلك الملابس التي ارتادها سواء اللاعبين أو المشرفين قد نالت رواجًا كبيرًا في الأسواق، وحققت مبيعات كبيرة.

- استطاع أيضًا نمط الزي الموحد بلا أي فروقات داخل الفريق أو المجموعة أن يدلل على أن أمام كل اللاعبين نفس التحديات وسيواجهون نفس المصير.

- أصبح من لم يشاهد المسلسل متشوقًا لمشاهدته بعد انتشار الملابس التي تم استخدامها في المسلسل كسلع للبيع، وبالتالي أصبحت الملابس المُستخدمة أداة تسويقية ودافع لمشاهدة المسلسل.

- المسلسل اعتمد على المكياج والاكسسوارات المختلفة، وطريقة تصفيف الشعر للتعبير عن الشخصيات، ووصف تحولاتها العاطفية والنفسية، وقد نجح في ذلك.

- يركز المسلسل حول فكرة الاستعداد لفعل أي شيء أو التنازل عن أي قيم أو مبادئ في سبيل جني المال.

- تدور أحداثه في إطار اجتماعي، ويسلط الضوء على الظروف الاقتصادية في كوريا، ويصنف المسلسل أن محتواه درامي، مرعب، عنيف، أما مصدر القصة فهو من وحي خيال المؤلف ولا يمت للواقع بصلة.

- من خلال متابعة المسلسل تبين استحواذ الشخصيات المحورية الذكورية خلال أحداث المسلسل.

- تبين أن المسلسل ينتمي إلى الأعمال الفنية ذو البطولة الفردية رغم تعدد الممثلين داخل العمل إلا أن هناك تركيز دقيق مع البطل (جي هون)

- تنوعت الحالة الاجتماعية للشخصيات الرئيسية بين (أعزب، ومتزوج، ومطلق)، ورغم الاختلاف في الحالة الاجتماعية تبين أنها كانت دافعًا لكل منهم للاشتراك في المسابقة.

- ظهور أحدي الشخصيات الثانوية ذات توجه جنسي مثلي الجنس كان غير مبرر، ولم يخدم الدراما في شيء بينما كان التوجه الجنسي للشخصيات الرئيسية طبيعي الجنس.

- كانت الحالة الاقتصادية أو المادية لجميع الشخصيات الرئيسية (الفقر)، وهي الدافع الرئيسي للاشتراك في مثل هذه المسابقة:

- رغم وجود شخصية محورية ذات أصول دينية مختلفة، ولكن المسلسل لم يتطرق إلى أي أمور خاصة بهذا الدين (الدين الإسلامي).

- القيم الإيجابية التي ظهرت في المسلسل اقتصرت على التعاطف، والمساعدة، والتعاون.

- تبين أيضًا أن القيم الإيجابية المقدمة في المسلسل قليلة جدًا مقارنة بالسلوكيات السلبية التي تم ملاحظتها في المسلسل.

- أبرز السلوكيات السلبية التي تم ملاحظتها؛ هي: الغش، الكراهية، المبالغة في حب المال، القتل وكيفية التخلص من الجثة، السرقة، الطمع، العنف، العلاقات المحرمة بين الجنسين، المثلية الجنسية.

المراجع:

[1] بسمة بهاء (2022). أثر الدراما التليفزيونية المصرية على انتشار معدلات العنف السلوكي والجريمة بين الشباب في المجتمع المصري. المجلة المصرية لبحوث الرأي العام، مركز بحوث الرأي العام، كلية الإعلام، جامعة القاهرة، 21(2)، ص 397-453.

[2] داليا عثمان(2020). تأثير مشاهدة المسلسلات المقدمة على منصة نيتفليكس على النسق القيمي للمراهقين: دراسة كيفية. المجلة العربية لبحوث الإعلام والاتصال، (31)، 168- 199.

[3]Jeffrey A., Bridge, et al.(2020). Association between the Release of Netflix's 13 Reasons Why and Suicide Rates in the United States: An Interrupted Time Series Analysis , Journal of the American Academy of Child & Adolescent Psychiatry,59(10), retrieved from: https://www.sciencedirect.com/science/article/abs/pii/S0890856719302886 accessedon1-1-2023,11:00pm.

[4] Darwish, Ibrahim, & Noora Abu Ain(2020). Foul Language on Arabic Television: A Case Study of the First Jordanian Arabic Netflix Series. Academic Journal of Interdisciplinary Studies, 9 (1),p.83. https://doi.org/10.36941/ajis-2020-0007 accessedon1-1-2023,2:00 am.

[5] مروة وائل عمر غالي(2020). سيكولوجيا الانحراف الاجتماعي في الدراما وعلاقته بالسلوك العدواني لدى الشباب. مجلة البحوث والدراسات الإعلامية، المعهد الدولي العالي للإعلام بالشروق، 12(12)، ص10- 66.

[6] نعيمة عطوي (2019). واقع الدراما المدبلجة وآثارها على جمهور المراهقين. مجلة آفاق للعلوم، جامعة زيان عاشور، الجلفة، الجزائر، (15)، ص235- 250.

[7] Emrah Sitki Yilmaz, & Aytaç Erdem(2022). Dijital Platform Üyeliklerinin Devamlılığına Etki Eden Faktörler: Netflix Örneği. İktisadi İdari ve Siyasal Araştırmalar Dergisi, https://doi.org/10.25204/iktisad.970186 accessedon1-1-2023,11:30 pm.

[8] داليا عثمان(2022). آثار مشاهدة Netflix بنهم على التحصيل الأكاديمي للمراهقين المصريين. المجلة المصرية لبحوث الرأي عام، كلية الأعلام، جامعة القاهرة، 21(2)، ج(2)، ص 161-189.

[9] Jennifer Gutzeit, et al.(2021). Information Behavior on Video on Demand Services: User Motives and Their Selection Criteria for Content. Information 2021, 12(4), p.173; https://doi.org/10.3390/info12040173 accessedon1-1-2023,2:00 am.

[10] دعاء أحمد البنا(2021). مستويات تبني الشباب المصري للمنصات الرقمية الإعلامية لتداول المحتوى الترفيهي وآثارها(Netflix - Shahid - Watch it) . المجلة المصرية لبحوث الرأي العام، مركز بحوث الرأي العام، كلية الإعلام، جامعة القاهرة، 20(2)، ص 479- 559.

[11] أماني رضا عبد المقصود مصطفي (2021). دوافع التعرض للمحتوى الدرامي في خدمات المشاهدة حسب الطلبVOD والإشباعات المتحققة: دراسة ميدانية. مجلة البحوث الإعلامية، كلية الإعلام، جامعة الأزهر، (56)، ج(1)، يناير، ص267- 322.

[12] Brad Limov(2020). Click it, Binge it, Get Hooked: Netflix and the Growing U.S. Audience for Foreign Content. International Journal of Communication, (14), p.6304-6323.