وزارة التعليم العالي والبحث العلمي
Ministry of higher education and scientific research
جامعة الشهيد الشيخ العربي التبسي - تبسة
Echahid Cheikh Larbi Tebessi University- Tebessa
كلية العلوم الإنسانية والاجتماعية
faculty of humanities and social sciences

قسم علوم الاعلام و الاتصال
تخصص سمعي بصري

مذكرة ماسترتحت عنوان

-الدلالات الرمزية لمحتوى الألعاب الالكترونية
.دراسة سيميولوجية للعبة الببجي الالكترونية

مذكرة مقدمة لنيل شهادة الماستر L.M.D

إعداد الطالبة : طالبي امينة

اللجنة المناقشة :

الاســـــــم واللقـــــــب	الرتبـــــــة العلميـــــــة	الصفـــــة
د.مسعودي بدر الدين	أستاذ محاضر (ب)	مشرفـــــا ومقـررا
ا.د هارون منصر	أستاذ تعليم عالي	رئيســـــــــــــا
ا.ذويب أميرة	أستاذة مساعدة	عضوا ممتحنـــــــا

السنة الجامعية 2022 / 2023

وَقُلْ رَبِّ زِدْنِي عِلْمًا ﴿١١٤﴾

سورة طه- الاية114

شكر و عرفان

اشكرالله عزوجل الذي انعم علي بنعمة العلم

ويسرلي إتمام هذا العمل المتواضع ... فالحمد لله رب

العالمين.

أتقدم بالشكروالعرفان لأستاذي

المشرف الدكتور"مسعودي بدرالدين" .

إلى كل من ساعدني من قريب اوبعيد في انجازهذا العمل

اهداء

إلى نفسي وأحلامها

إلى عائلتي فردا فردا خاصة أبي و امي

إلى كل صديقاتي

حتى اللو اتي لم يعدن متواجدات في حياتي

إلى كل من عرفتهم وعرفوني وكانت لهم بصمة خاصة في حياتي

ملخص الدراسة

تسعى هذه الدراسة إلى التعرف على الدلالات الرمزية لمحتوى الألعاب الإلكترونية، والكشف عن المعاني الصريحة والضمنية، بتوظيف منهجية التحليل السيميولوجي،كما تقوم على أربعة فصول فصل منهجي، استعرضت فيه بعض الخطوات المنهجية المعتمدة في الدراسة، والفصل الثاني تضمن ماهية الألعاب الإلكترونية ،ثم الفصل الثالث وهو الفصل التطبيقي، الذي قمت فيه بتحليل بيانات الدراسة من شعارات و رموز و مقاطع بالاعتماد على مقاربة التحليل السيميولوجي ل "رولان بارث"، أما الفصل الرابع و الأخير فيتضمن نتائج الدراسة ، ثم بالخاتمة.

Abstract :

This study aims to identify the semiotic meanings of video games content and uncover explicit and implicit meanings by employing semiotic analysis methodology. It consists of four systematic chapters. The first chapter provides an overview of the methodological steps adopted in the study. The second chapter explores the nature of video games. The third chapter is the applied chapter, where I analyze the study's data, including slogans and symbols, using Roland Barthes' semiotic analysis approach. The fourth and final chapter presents the study's results, followed by a conclusion.

الفهرس:

شكر و عرفان.....	
اهداء.....	
ملخص الدراسة.....	
Abstract.....	
مقدمة.....	ا
الفصل المنهجي	
الاشكالية.....	11
التساؤلات الفرعية.....	12
اسباب اختيار الموضوع.....	12
اهمية الدراسة.....	13
اهداف الدراسة.....	13
مفاهيم الدراسة.....	14
مجتمع الدراسة و العينة.....	17
منهج الدراسة و ادواته.....	18
الدراسات السابقة.....	21
الفصل الثاني : ماهية الألعاب الالكترونية	
مفهوم الألعاب الالكترونية	29
نشاة و تطور الألعاب الالكترونية.....	31
مجالات و انواع الالعاب الالكترونية.....	42
خصائص الألعاب الالكترونية.....	44
ايجابيات وسلبيات الألعاب الالكترونية.....	47
لعبة PUBG.....	49
ملخص الفصل.....	50
الفصل الثالث : تحليل بيانات الدراسة	
بطاقة تقنية للعبةPUBG	53
ملخص لعبةPUBG.....	54

التحليل السيميولوجي لملصق لعبة PUBG.....	55
التحليل السيميولوجي لشعار الموسم الثاني للعبة PUBG.....	59
التحليل السيميولوجي لشعار الموسم 20للعبة PUBG.....	62
التحليل السيميولوجي الدلالي للمقطع المختار من لعبة PUBG.....	65
الفصل الرابع	
نتائج الدراسة.....	86
قائمة المصادر و المراجع.....	89
خاتمة.....	93
الملاحق.....	95

مقدمة

مقدمة:

أصبحت الألعاب الإلكترونية جزءًا أساسيًا من الترفيه الحديث، حيث تجذب ملايين اللاعبين حول العالم.و مع التطورات التكنولوجية وارتفاع شعبية منصات الألعاب، تطور محتوى الألعاب الإلكترونية بشكل كبير. بحيث تقدم هذه الألعاب تجارب ومغامرات و تأخذ اللاعبين إلى عوالم افتراضية مليئة بالتحديات والتنافس.

و يتضمن محتوى الألعاب الإلكترونية عناصر متنوعة، بما في ذلك الشخصيات والسرد والإعدادات وآليات اللعب والتأثيرات السمعية البصرية وميزات اللعب الجماعي. بحيث يبذل مطورو الألعاب جهودًا كبيرة في إنشاء محتوى جذاب ومثير يستهوي مجموعة واسعة من اللاعبين.

أما الجانب السلبي فيقتصر على احتواء بعض الألعاب الإلكترونية على مشاهد عنف مكثفة وصور دموية بحيث ان التعرض المتكرر لهذا المحتوى العنيف يؤثر على نفسية وسلوك اللاعبين، خاصةً الأطفال والمراهقين. ولهذا السبب اخترت ان يكون موضوع دراستي "الدلالات الرمزية لمحتوى الألعاب الالكترونية "لكي أقوم بتحليل سيميولوجي لمحتوى لعبة "ببجي الالكترونية " و اختياري لهذة اللعبة لم يكن اعتباطيا ، و انما لكونها الاكثر شيوعا و انتشارا في الآونة الأخيرة بين الشباب. وقد اعتمدت في بحثي هذا على اربع فصول :

المنهجي يتناول الإشكالية وتساؤلات الدراسة ، الأسباب والأهداف، أهمية الدراسة، تحديد المفاهيم والمصطلحات، الدراسات السابقة والمدخل النظري ونوع الدراسة، مجتمع البحث وعينة الدراسة و أدوات جمع البيانات.

-الفصل الثاني :تحت عنوان الألعاب الالكترونية ويتضمن العناصر التالية:

مفهوم الألعاب الالكترونية،نشاة وتطور الألعاب الالكترونية،مجالات و انواع الألعاب الالكترونية،خصائص الألعاب الالكترونية،ايجابيات و سلبيات الألعاب الالكترونية و اخيرا لعبة ببجي الالكترونية.

-أما الفصل الثالث فيتضمن تحليل بيانات الدراسة.

-و أخر فصل يتضمن نتائج الدراسة .

الفصل المنهجي للدراسة

الفصل المنهجي للدراسة:

1-اشكالية الدراسة.

2-اسباب اختيار موضوع الدراسة.

3-اهمية الدراسة.

4-اهداف الدراسة.

5-تحديد المفاهيم و المصطلحات.

6-مجتمع البحث وعينة الدراسة.

7-منهج البحث و ادو اته.

1- إشكالية الدراسة:

أصبحت الألعاب الالكترونية ظاهرة واسعة الانتشار نظرا لتوفرها عبر مختلف الوسائط الإعلامية الجديدة، وسلاسة ممارستها وكذا مجانيتها وإتاحتها في نوادي الألعاب، إلى جانب ما تتمتع به من مميزات كتوفير تجارب تفاعلية وواقعية للمستخدمين، حيث يتمكن اللاعبون من التفاعل مع عوالم افتراضية وشخصيات مصممة بعناية و أيضا توفر تحديات ومستويات مختلفة، وتعزز المهارات الذهنية والتنافسية والتعاونية. و هذا ما جعلها جاذبة لمختلف شرائح المجتمع، وخاصة ما يتعلق بالألعاب القتالية كألعاب (pubg, freefire, fortnight, call of dutty) لاحتوائها على عنصري الإثارة والتشويق وكذا الرغبة الجامحة في الانتصار.

ومع ذلك، قد تثير الألعاب بعض المخاوف والاعتراضات عند البعض، خاصة عندما تحتوي على رموز تعزز العنف أو التمييز والعنصرية. فالرموز المستخدمة في المحتوى الرمزي للألعاب تقدم رسائل معينة وتنقل أفكارًا وثقافات وقيمًا مختلفة.

بحيث أن الدلالات الرمزية في محتوى الألعاب الإلكترونية تتنوع بشكل كبير، وتعتمد على نوع اللعبة ومضمونها وسياقها. كما تتضمن تمثيلًا للأبطال والشخصيات التي تحمل قيمًا مثل الشجاعة والصداقة والعدالة.و في بعض الأحيان، يمكن أن تؤثر الدلالات الرمزية السلبية في سلوك اللاعبين وآرائهم، وتعكس أفكاراً تحتوي على تحيزات ومفاهيم خاطئة. وهذا جعل منها قضية معقدة ومتنوعة، حيث يمكن أن توفر تجربة إيجابية وتعليمية للاعبين، وفي نفس الوقت قد تثير قضايا حول العنف والتمييز.و تحقيق التوازن المناسب في استخدام الدلالات الرمزية يعد تحديًا مستمرًا لصانعي الألعاب، مع الحرص على توفير تجارب ترفيهية ذات قيمة إيجابية لجميع اللاعبين.

ومن هنا وجب علي أن أتساءل عن العلاقة التي تربط البيئات الكامنة في محتوى الألعاب الإلكترونية بمختلف دلالاتها.

ومنه اصيغ التساؤل الآتي:

ماهي اِلدلالات اِلرمزية اِلتي تِحتويها لِعبة PUBG اِلالكترونية؟

التساؤلات الفرعية:

لتندرج تحته مجموعة من التساؤلات الفرعية :

1-ما هي دلالات الرسائل الالسنية المستخدمة في لعبة الببجي ومدى تطورها؟

2-ما هي الدلالات المرتبطة بالأصوات والمؤثرات الصوتية في اللعبة؟

3- ما هي الدلالات الرمزية المرتبطة بالألوان والإضاءة في العالم الافتراضي للعبة؟

2-اسباب اختيار الموضوع:

إن توجه الباحث لمعالجة أي موضوع او ظاهرة ما لا ينطلق من فراغ، بل يعود إلى مجموعة من العوامل والأسباب التي تتعلق بمتغيرات الظاهرة وقدرة ملاحظته على أنها تحتاج إلى تناول علمي وتحليل وتفسير يصل من خلاله إلى جملة من النتائج التي تثري البحث العلمي في أي حقل من الحقول البحثية، وتتمثل أسباب اختياري لدراسة موضوع: **الدلالات الرمزية لمحتوى الألعاب الالكترونية دراسة سيميولوجية للعبة الببجي :الالكترونية**، في الأتي

ا-الأسباب الذاتية:

1- الاهتمام الشخصي بإصدارات الألعاب الالكترونية عبر الانترنت وكل ما يتعلق بالتكنولوجيات الحديثة والرقمنة .

2-اهتمامي بمنهجية التحليل السيميولوجي ومجال دراسته الذي يشمل الأساليب اللفظية وغير اللفظية.

3- التأثر والاستخدام الشخصي للعبة الالكترونية " PUBG" ومتابعة كل سلسلة من سلسلتها.

ب-الأسباب الموضوعية:

-1-المساهمة في إثراء المكتبة الجامعية الجزائرية بدراسة تصب في حقل علوم الإعلام والاتصال .

الشعبية الكبيرة التي كستبتها اللعبة منذ صدورها. 2-

3-موضوع البحث راهن، لم يستوف حقه من الدراسة ولا سيما في الجزائر.

3-اهمية الدراسة:

تتوقف أهمية أي بحث على أهمية الظاهرة المدروسة وعلى قيمتها العلمية والعملية ومدى إسهامها في إثراء المعرفة النظرية من جهة والميدانية من جهة أخرى، و لكي يتحقق الهدف الأساسي لأي دراسة علمية لابد أن يقاس على أهميتها العلمية والعملية والمعرفية سواء بالنسبة للباحث أو للمجتمع، ومنه فإن أهمية هذه الدراسة تكمن في النقاط الآتية:

-إبراز أهمية دلالات الصورة السمعية البصرية في ألعاب الفيديو.

-فهم أبعاد هذه اللعبة الاكترونية والغوص في مكنوناتها التي تنقل رسائل واشارات قد تحمل في طياتها العديد من القيم المختلفة.

4- أهداف الدراسة:

- إضفاء رصيد أكاديمي جديد في قائمة البحوث التحليلية التي تفتقر إليها نوعا ما المكتبات الجامعية.

-الوصول إلى المعاني والرموز الظاهرية والضمنية للعبة الببجي الإلكترونية.

- معرفة سر استحواذها على العقول وتسببها في العديد من الظواهر الاجتماعية.

- محاولة معرفة الدلالات الرمزية التي تحملها العناصر السردية المستعملة في لعبة الببجي.

-محاولة معرفة مدى بلاغة الصورة الفيلمية في لعبة ببجي.

5- المفاهيم الإجرائية للدراسة:.

إن تحديد وضبط المفاهيم التي يعتمدها الباحث كمتغيرات أساسية في دراسته تساعده في نفس الوقت على تحديد ما يريد التعمق فيه من مفاهيم تشكل ظواهر أو ممارسة يستطيع من خلالها الباحث

الضبط الجيد لزاوية معالجة وتناول الظاهرة المدروسة، وقد تختلف المفاهيم من باحث إلى آخر وفقا لما يتوصل إليه كل باحث من خلال عملية الملاحظة الدقيقة للظاهرة المدروسة و تتمثل المفاهيم الأساسية لهذه الدراسة في :

- ✓ **الدلالات الرمزية.**
- ✓ **الالعاب الالكترونية.**
- ✓ **لعبةPUBG**

وقبل عرض المفاهيم الإجرائية التي توصلت إليها، نتطرق أولا إلى عرض بعض المفاهيم اللغوية و الاصطلاحية لكل مصطلح:

الدلالات

✓ **لغة:** جمع دلالة

الدلالة: تدلّ مادة (دَلَلَ) على إبانة الشيء بإمارة تتعلم "(١)، ثم اشتق من هذا الأصل كلمة (الدلالة)، فالدليل" ما يُستَدَلّ به، وقد دلّه علي الطريق يدله دِلالة ودَلالة، والفتح أعلى (٢) ، فالدلالة بمعناها اللغوي تعني الإرشاد إلي الشيء، والإبانة عنه.[1]

[1] الدلالة وعلم الدلالة: المفهوم والمجال والأنواع.د. السيد العربي يوسف- 2016 م.

اصطلاحا:

أمّا اصطلاحاً فهو العِلم الذي يبحث في "المعنى"، ونظرياته مع كيفيّة جعل المُفردات ذات معنى، كما تُعرَّف الدّلالة بأنّها استخدام المُفردات استخداماً مُعيّناً ضمن نَسَق لُغويّ مع مُفردات أخرى مع وُجود علاقات بينهم، كذلك ذُكِر في كتاب (التّعريفات) لصاحبه

الجرجانيّ تعريفٌ للدّلالة أشار إليه السّيد الشّريف قائلاً: "الدّلالة هي كَون الشّيء بحالة يلزم مِن العلم به بشيء آخر، والأول هو الدّال، والثّاني هو المدلول"[1].

الرمزية

- ✓ **لغة :الرمز :** الرّمز لغةً كما ورد في المعجم الوسيط هو الإيماء والإشارة، و العلامة وفي علم البيان هو الكناية الخفيّة.[2]
- ✓ **اصطلاحا :** فيعرّف اصطلاحًا كمذهب أدبي ينحو المنحى الفلسفي، إذ يتم من خلاله التعبير والإفصاح عن التجارب والحالات بشكلٍ غير مباشر، وفي نظر بعض الأدباء أنّ هذه الحالات لا تستطيع اللغة تمثيلها، فالرمزية لا تستخدم للتعبير عن حالات واضحة، حيث يستخدم الرمز والإيماء كوسيلة وأداة لذلك، فالرمز كلّ ما يحلّ محلّ شيء آخر في الدلالة عليه لا بطريق المطابقة التامّة، إنّما بالإيماء أو بوجود علاقة عرضية أو متعارف عليهان وعادة يكون الرمز بهذا المعنى شيئا ملموسًا يحلّ محل المجرد مثال: الرجل الهرم كرمز للشتاء، والرّمزية "اتجاه ظهر في الشعر في فرنسا وازدهر في الخمس عشرة الأخيرة من القرن التاسع عشر، ويصوّر حياة الشاعر الداخلية ويجعل مما يرونه في العالم رمزا للحالات النفسية[3]."

والرمزية: مذهب في الأدب والفن ظهر في الشعر أولًا، يقول بالتعبير عن المعاني بالرموز والإيحاء، ليدع للمتذوق نصيبًا في تكميل الصورة أو تقوية العاطفة، بما يضيف إليه من توليد خياله[4].

---

[1] أ ب مهين حاجي زاده (2010)، "البحث الدلالي عند ابن الجني"، مجلة اللغة العربية وآدابها، العدد 10، صفحة 50،10،9. بتصرّف

[2] مجمع اللغة العربية، المعجم الوسيط، القاهرة: مكتبة الشروق الدولية، صفحة 372.

[3] عليه عزت (1994)، معجم المصطلحات اللغوية والأدبية، القاهرة: المكتبة الأكاديمية، صفحة 144.

[4] مجمع اللغة العربية، المعجم الوسيط، القاهرة: مكتبة الشروق الدولية، صفحة 372.

الدلالات الرمزية :

التعريف الإجرائي : الدلالات الرمزية وتعني تلك الرموز والإشارت، الألوان والأشكال والإيحاءات المتضمنة في لعبة "PUBG" من أجل إرساء المعنى الذي تأتي به الصورة السمعية البصرية.

الألعاب الالكترونية :

هي نشاط ينخرط فيها اللاعبون في نزاع مفتعل، محكوم بقواعد معينة، بشكل يؤدي إلى نتائج قابلة للقياس الكمي. وتكون في هيئة رقمية الكترونية تشتغل على منصة الحاسب والإنترنت ويشترط فيها إعطاء شخصية للاعب يعرف بها أثناء التحاقه باللعبة في سلسلة متواصلة تنقطع بانقطاع شبكة الانترنت.

وتعرف أيضا على أنها سلعة تكنولوجية متاحة بشكل رقمي صنعت لأغراض تجارية بناء على الثقافة الرقمية الحديثة.

لعبة "PUBG" :

هي لعبة الكترونية قتالية يقوم فيها اللاعبون بالقتال بنظام فردي أو نظام فريق بواقع 100 لاعب عبر شبكة الانترنت من أماكن مختلفة في العالم حيث يتم تجميعهم في خريطة وهمية يوجد بها أسلحة متنوعة يقوم اللاعبون بتجميعها لبدئ الحرب، ولن ينجو منهم إلَّا لاعب او فريق واحد فقط.

6-مجتمع الدراسة و العينة :

6-1-مجتمع البحث :

هو جميع الأفراد او الأشياء او الأشخاص الذين يشكلون موضوع مشكلة البحث .وهو جميع العناصر ذات العلاقة بمشكلة الدراسة التي يسعى الباحث إلى أن يعمم عليها نتائج الدراسة.[1]

6-2-عينة الدراسة :

[1] محاضرات المنهج التجريبي د. محمد عبد مطشر الالمي

هي مجموعة جزئية من مجتمع البحث، وممثلة لعناصر المجتمع أفضل تمثيل، بحيث يمكن تعميم نتائج تلك العينة على المجتمع بأكمله وعمل استدلالات حول معالم المجتمع. لذا فان عينة البحث يجب ان تحتفظ بجميع خصائص المجتمع الاصلي حتى تكون ممثلة لذلك المجتمع[1].

وبهذا فان موضوع دراستي يدور حول لعبة PUBG الالكترونية و مجتمع بحثي هنا سيكون الألعاب الالكترونية القتالية،بحيث ان الأسلوب القصدي لتحديد العينة هو الأفضل و ذلك لأنه يعتمد على اختيار العينة بصورة قصدية.

فالعينة القصدية تعتبر فرع من فروع اختيار العينة حيث يستخدم طرقًا غير عشوائية لاختيار مجموعة من الأشخاص للمشاركة في عملية البحث.و تجدر الإشارة إلى أن العينة القصدية لا تركز على التمثيل الدقيق لجميع الأعضاء من مجموعة كبيرة من السكان ضمن مجموعة عينة أصغر من المشاركين، ونتيجة لذلك لا يتمتع كل أفراد السكان بفرص متساوية للمشاركة في الدراسة[2].

وعليه فقد اتبعت أسلوب العينة القصدية في اختياري للعبة PUBG "الإلكترونية، ونظرا لما تحمله اللعبة من العديد من المواسم من بداية ظهورها فقد تعمدت اختيار موسمين فقط بداية بالموسم الثاني وذلك لاعتباره الموسم الذي شهد إقبالا كبيرا و انتشارا واسعا للعبة منذ بدايتها نتيجة التحديث الجديد و التعديلات التي جذبت انتباه هواة الألعاب الالكترونية حول العالم اما عن اختياري للموسم 20 فلم يكن اختيارا عشوائيا بل لاحتوائه على الكثير من الرموز و الدلالات التي أثارت فضولي كباحثة علمية.

الموسم	تاريخ صدوره	تاريخ نهايته
الموسم 2	06/20/2018	08/21/2018
الموسم 20	13/07/2022	15/09/2022

الجدول رقم (1) :المواسم المختارة من لعبة PUBG.

7-منهج الدراسة و أدو اته :

[1] نفس المرجع السابق.

[2] "What is non-probability sampling? Definition and examples", qualtrics, Retrieved 1/2/2022. Edited.

1-7-منهج الدراسة :وهو الطريق الذي يؤدي إلى الكشف عن حقيقة معينة. ويكون ذلك عن طريق مجموعة من القواعد والوسائل التي يتبعها الباحث للوصول إلى هذه الحقيقة. ومن الناحية الشكلية. فإن المنهج هو الإطار الذي توضع فيه البيانات والمعلومات والتي يتم والتعامل تنظيمها معها وفقاً لقواعد وإجراءات معينة [1].

فالمنهج يحتل أهمية كبيرة في البحوث الاجتماعية والإنسانية لأنه يسعى عبر أدواته إلى اختيار كافة عناصر الظاهرة موضوع الدراسة والتصرف معها بشكل يؤدي إلى استخراج العلاقات والروابط الكائنة بينها.[2]

وبما ان موضوع دراستي هو الدلالات الرمزية لمحتوى الألعاب الالكترونية فان منهج التحليل السميولوجي هو المنهج المناسب الذي سأتبعه في هذه الدراسة.

- **المنهج السيميولوجي :**

فقد وضح الباحث الدانماركي "لويس هايمسلاف (Louis Himslef) "الغرض من التحليل السيميولوجي قائلا" :هو مجموعة التقنيات و الخطوات المستخدمة لوصف و تحليل شيء باعتباره له دلالة في حد ذاته بإقامته علاقات مع أطراف أخرى من جهة أخرى، و يمثل التحليل السيميولوجي بالنسبة لـ "رولان "بارث شكل من أشكال البحث الدقيق في المستويات العميقة للرسائل الأيقونية أو الألسنية على حد سواء، يلتزم فيه الباحث بالحياء اتجاه هذه الرسالة من جهة، و يسعى فيه من جهة أخرى إلى تحقيق التكامل من خلال التطرق إلى الجوانب الأخرى السيكولوجية، الاجتماعية، الثقافية ...) التي يمكن أن تدعم التحليل بشكل أو بآخر[3].

2-7-أداة الدراسة :

[1].د / حامد عبد الماجد: مقدمة في منهجية ودراسة وطرق بحث الظواهر السياسية – 2000 – ص 17

[2] زينب مزياني, وسام ماجور، الأبعاد الرمزية لأفلام الأنمي لِهايا وِمي ا زكي spirited Away دِ ا رسة سِيميائية، رسالة . 2012 , ص 30 -2011 , مقدمة لنيل شهادة الماستر في علوم الاعلام والاتصال، جامعة باتنة

[3] (فايزة يخلف، 1996، ص 17).

تعتبر المقاربة السيميولوجية خطوة هامة في الكشف عن الدلالة الحقيقية لمحتوى الرسائل وهذا لمعرفة معناها الحقيقي ومضمونها الخفي، والتحليل السيميولوجي حسب الناقد الفرنسي رولان بارث هو شكل من أشكال البحث الدقيق في المستويات العميقة للرسائل الإعلامية والألسنية، بحيث يلتزم فيها الباحث بالحياد نحو الرسالة، والوقوف على الجوانب السيكولوجية والاجتماعية والثقافية التي من شأنها المساعدة في تدعيم التحليل.[1]

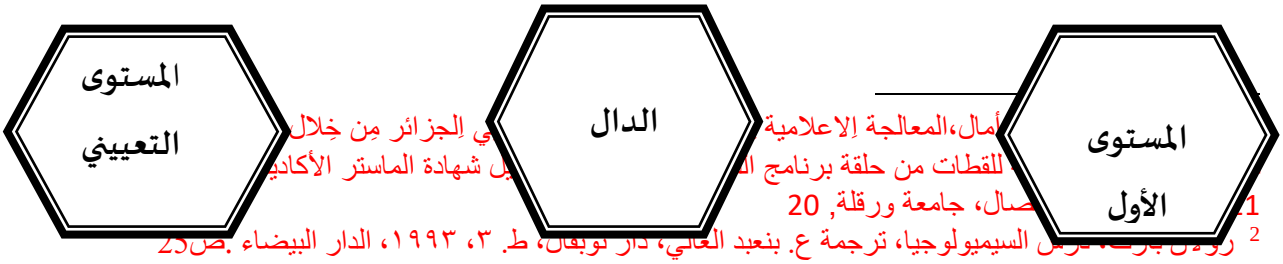
لذا لانجاز هذه الدراسة و التوصل لنتائج علمية يتوجب تحليل لعبة PUBG الالكترونية تحليلا سيميولوجيا وفق المقاربة السيميولوجية للباحث رولان بارث.

- **مقاربة رولان بارث Roland Barthe**

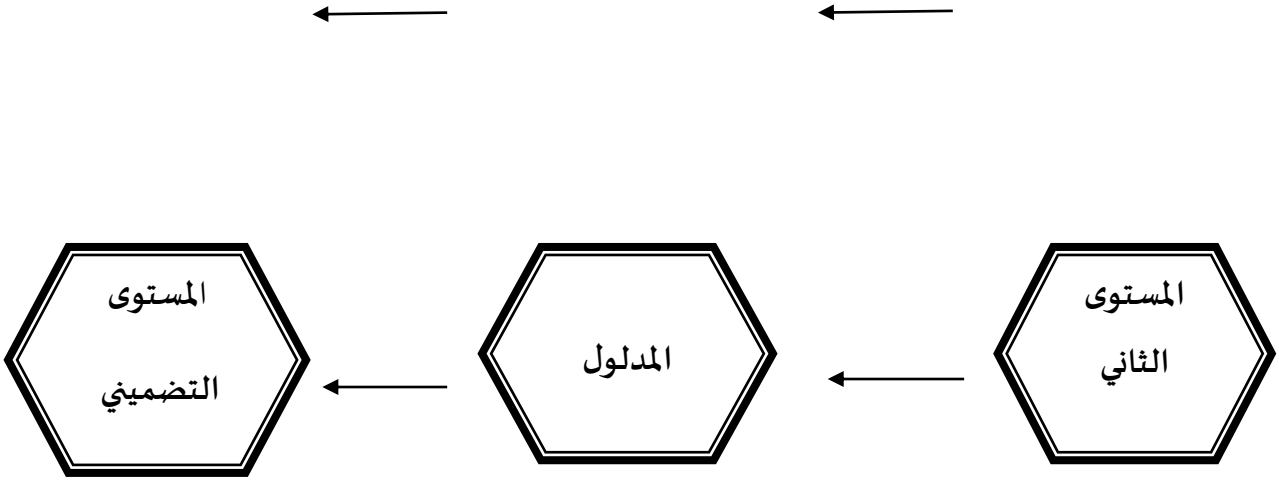
تتميز هذه المقاربة وتختلف عن مثيلاتها بأنَّها تغدي وتتغذى من حقول معرفية مختلفة، إذ بإمكانها أن تقدم خدمات لبعض العلوم الأخرى كالتاريخ والفلسفة وعلم الأقوام وغيرها. ويعوّل بارت على هذا العلم في تقديم يد المعونة لجميع الأبحاث. وتؤدي دورها في جميع المعارف كما هو شأن الدليل في كل خطاب [2] .

وهو أول من وضع منهجية توظيف التحليل السيميولوجي للصورة التي تكون على مستويين التعييني والتضميني والرسالة الألسنية.

- ✓ المستوى الأول (المستوى التعييني)
- ✓ المستوى الثاني (المستوى التضميني)



1 أمال،المعالجة الإعلامية ي الجزائر مِن خِلال للقطات من حلقة برنامج ال ل شهادة الماستر الأكاديـ صال، جامعة ورقلة, 20
2 رولان بارث، مبادئ السيميولوجيا، ترجمة ع. بنعبد العالي، دار توبقال، ط. ٣، ١٩٩٣، الدار البيضاء .ص25



المستوى التعييني:

في هذا المستوى اعتمدت على الوصف الدقيق للصور المتحركة في لعبة الببجي، تحديد مجمل اللقطات وأبعادها " سلم اللقطات، زوايا التصوير، حركة الكاميرا، مضمون الصورة"، هذا كله مشار له من خلال شريط الصورة، أما شريط الصوت فسنحدد ضمنها مختلف ملامح الإدراك للنص المنطوق " صوت وحوار" وكذا الموسيقى الموظفة والمؤثرات الصوتية الأخرى.

المستوى التضميني :

ساتطرق لتحليل المدونة البصرية وهي تجسيدات الكاميرا وحركتها وتكوين الصورة، والمدونة المرجعية لملامح ودلالات الصورة، التي تعطي للصورة دلالات ثقافية، وهنا تطرح الاسئلة التالية : بماذا توحي الرموز ؟ ، لماذا أستخدم سلم اللقطة وزاوية التصوير هذه أو تلك دون غيرها؟ إلى ما ترمز الألوان المستخدمة ؟ وماهي دلالة أشكال الديكور الموظفة؟ ومن خلال تحليل هذه الأوضاع وغيرها نستطيع قراءة الدلالة التضمينية، أو كما يسميه رولان بارث المستوى التضميني الأيديولوجي الذي تقدمه الصورة والذي يكون قائما على أسس ثقافية.[1]

1 -Roland Barathres, la rhétorique de l'image ,Revue de communication ,N 04 [1] ,SEUIL 1964 ,P40.

• **الرسالة الألسنية :**

المتمثلة في كل ما يرافق المتتاليات المختارة من صوت سواء كان متعلقا بالحوار المتداول بين اللاعبين فيما بينهم أو الأصوات التي تصدرها الشخصيات المحاربة في اللعبة بالإضافة إلى اسم اللعبة وشعارها المرافقة للرسالة الإلكترونية على أساس وظيفتها الثنائية والمتمثلة في الترسيخ والمناوبة.

8-الدراسات السابقة :

البحوث العلمية تأتي دائماً بغاية الإجابة عن الأسئلة التي تدور في ذهن الباحث، ولهذا كان من الضروري الاستعانة بدراسات ومؤلفات ومراجع سابقة؛ حيث تبرز أهميتها في إعطاء الباحث إلماماً كاملاً وشاملاً بالموضوع الذي يكون بصدد دراسته؛ فتجميع المعلومات من مصادرها المختلفة والمتنوعة يساعد وبشكل كبير على الغوص في الموضوع والوصول إلى أدق تفاصيله ونتائجه. كما أن قيمة الرجوع إلى الدراسات السابقة تساعد الباحث على تحديد زاوية تناوله للظاهرة المدروسة خلافا على ما تم تناوله سابقا ومواصلة البحث في الظواهر بشكل تكاملي.

وفي تناولي لموضوع الدلالات الرمزية لمحتوى الالعاب الالكترونية، واجهتني قلة من الدراسات المشابهة له فحاولت جمع بعض الدراسات العربية والأجنبية ذات العلاقة بأحد المتغيرات الأساسية للدراسة والتي اوجزها في

➢ اولا -الدراسات المحلية :

تمحورت إشكالية الدراسة حول توضيح المضامين اللغوية والأيقونة لاستنباط الدلالة النهائية والتضمينية للعناصر السردية في الومضات الإشهارية المختارة في هذه الدراسة حيث اعتمدت الباحثة على المنهج السيميولوجي من خلال عينة قصدية واستخدمت في تحليلها على مقاربة رولان بارث.

وجاء التساؤل الرئيسي كما يلي: ماهي دلالة العناصر السردية في الومضات الاشهارية للمتعامل نجمة للهاتف النقال؟

وبالنسبة للتساؤلات الفرعية فجاءت كالاتي:

1- ما هي الدلالات الثقافية "القيم" التي تحملها العناصر السردية المستعملة في ومضات نجمة؟

2- هل تعمل الرسالة الإشهارية في ومضات نجمة على توظيف الوسائل الأيقونية واللسانية بالشكل الذي يؤدي إلى توصيل الدلالات المرجوة للجمهور المتفرج؟

3- ما مدى بلاغة الصورة الإشهارية في ومضات نجمة؟

4- ما مدى تطور اللغة الاشهارية المستعملة في ومضاتها؟

5- هل ارتقت فعلا الرسائل الاشهارية الجزائرية الى المستوى الذي يسمح لها القيام بالترغيب

والتحفيز على عملية الشراء؟

ومن أهم النتائج المتوصل إليها في هذه الدراسة نذكر :

• توظيف الوسائل الأيقونية واللسانية بالشكل الصحيح الذي يسمح بأداء الرسالة الإشهارية لمهمتها وتحقيق الأهداف المنشودة عن طريق تكامل الدور بين الصورة والخطاب.

- ❖ تمتعت الصورة الإشهارية في الأفلام الاشهارية المدروسة بمستوى بلاغي راقي حيث تم استعمال الدلالات الرمزية الخاصة بالمجتمع الجزائري، سواء على مستوى البيان البصري أوالبيان اللفظي.
- ❖ الرسالة الألسنية لعبت دور ترسيخ وليس مناوبة، مما يدل على بلاغة الصورة التي تستطيع الاستغناء عن الكلام في توصيل الدلالات.
- ❖ تطور اللغة الاشهارية لدى أفلام نجمة بفضل الاعتماد على تقنيات اشهارية حديثة كالتفاعلية من خلال اقتراح التصويت وتدخل الجمهور في تحديد موضوع الومضات.
- ❖ استعملت "نجمة" الإدراك التضميني أو نظام من الرموز ترسخ في أذهان المتلقين عبر الحفاظ على نفس الموسيقى والتركيز على طول مدة الومضات بالأسلوب الدرامي.[1]

أين استفدت من هذه الدراسة وخاصة في طريقة المعالجة والتحليل والتمكن من استخدام مقاربة التحليل السيميولوجي لرولان بارث.

➢ ثانيا-الدراسات الاجنبية :

[1] - هادف ليندة خديجة،دلالة العناصر السردية في الاشهار التلفزيوني دراسة تحليلية سيميولوجية لومضات نجمة للهاتف النقال، مذكرة ماجستير في علوم الاعلام والاتصال، كلية العلوم السياسية والاعلام، جامعة الجزائر,2006-2007

تمحورت الإشكالية حول الكشف عن الرسالة التي توجهها الألعاب الالكترونية والتعرف على الوسائط الإعلامية المتاح عليها الألعاب الإلكترونية كذا البحث في الدلالات المقدمة في الألعاب الإلكترونية ومعرفة ما توجهه هذه الدلالات ومدى تأثيرها على المراهقين حيث استعملت الباحثة منهج المسح الإعلامي بشقيه الميداني والتحليلي وذلك لمسح عينة متكونة من 8 ألعاب الكترونية. وتم معالجة هذه الدراسة من خلال العبارة التقريرية الآتية : الدلالات في الألعاب الإلكترونية عبرالوسائط الإعلامية الجديدة وتأثيراتها على المراهقين.

وانبثق من هذه العبارة مجموعة من الأسئلة نذكر منها:

1-ما الوسائط الإعلامية الجديدة المتاح عليها الألعاب الإلكترونية؟

2- ما الدلالات في الألعاب الإلكترونية عبر الوسائط الإعلامية الجديدة؟

3- ما الذي توجيه الدلالات في الألعاب الإلكترونية؟

4- ما التأثيرات المحتملة للألعاب الإلكترونية على المراهقين؟

ومن أهم النتائج المتوصل اليها:

- ❖ أن الهاتف المحمول جاء في مقدمة الوسائط الإعلامية التي تتاح من خلالها الألعاب الإلكترونية.
- ❖ ظهر تنوع دلالات الألفاظ والرموز مابين حركات اليد اللافتات، وإيماءات الوجه، العين لقدرتها على خلق نوع من التواصل.
- ❖ ميل مصممي الألعاب إلى المزج بين الأصوات البشرية والغير بشرية وذلك لخلق نوع من التفاعل والواقعي
- ❖ تنوعت دلالات الصورة في الألعاب الإلكترونية بين الحداثة والإيجابية والسلبية، التاريخية والواقعية.[1]

[1] - نسرين محمد إسماعيل مراد، الدلالات فِي الألعاب الالكترونية عِبر الوسائط الإعلامية الجديدة وتأثيرها عِلى المراهقين، رسالة ماجستير في التربية النوعية، اعلام تربوي، كلية التربية النوعية، جامعة المانيا, 2008

الفصل الثاني

الألعاب الالكترونية

الفصل الثاني : الألعاب الالكترونية.

تمهيد.

- ❖ **مفهوم الالعاب الالكترونية.**
- ❖ **نشأة و تطور الألعاب الالكترونية.**
- ❖ **مجالات و أنواع الألعاب الالكترونية**
  - ▪ **3-1-مجالات الألعاب الالكترونية.**
  - ▪ **3-2-انواع الألعاب الالكترونية.**
- ❖ **خصائص الألعاب الالكترونية.**
- ❖ **ايجابيات وسلبيات الالعاب الالكترونية.**
- ❖ **لعبة PUBG الالكترونية**

ملخص الفصل.

تمهيد :

قد يعتقد البعض أن الألعاب الإلكترونية هي مجرد مضيعة للوقت وشيء عديم الفائدة، لكن التاريخ يذكر أن الألعاب الإلكترونية لها ميزة كبيرة في تحسين وتحفيز مهارات البرمجة لدى البشر. ساعد في تطوير علم البرمجة ليبلغ ذروته في التطور اليوم فقد تم إنشاء الألعاب الإلكترونية في المقام الأول لتكون تطبيقات عملية على البرمجة يثبت من خلالها المبرمجون قدرتهم على تنفيذ البرمجيات بدقة وفاعلية، وكان ذلك فائدة كبيرة لقطاع الصناعات والبرامج الترفيهية الذي عرف أهم مجالاته وهي الألعاب. ومقدار الضرر الذي قد يراه الإنسان في الألعاب الإلكترونية، مثل غيره من الأشياء، فكما لها فوائد لها ايضا اضرار و سلبيات.

وفي دراستي هذه ساتترق و أتحدث عن الألعاب الالكترونية و كافة جوانبها وذلك لأنها أصبحت تثير الانتباه وتستحق البحث والدراسة بالشكل المناسب من حيث سماتها ودلالتها الرمزية.

❖ **1:مفهوم الالعاب الالكترونية.**

اللعبة الالكترونية نشاط ينخرط فيه اللاعبون في نزاع مفتعل محكوم بقواعد معينة بشكل يؤدي إلى نتائج قابلة للقياس الكمي، ويطلق عليها الكترونية لأنها على هيئة رقمية، و يتم تشغيلها على منصة الحاسب الانترنت، التلفاز، الفيديو، الهواتف النقالة، والأجهزة الكفية .[1]

وفي الغالب يرتبط مفهوم الألعاب الالكترونية بالعاب الفيديو، والذي يمكن تعريفها كالآتي: مجموع نشاطات اللعب ذات طابع إعلام آلي تتضمن بعدا تفاعليا وصورا في حالة حركة، أين يعتبر العنصر الأساسي فيها هو الشعور بالصورة التي تنتجها وتصدرها مختلف أجهزة نظام الإعلام الآلي المستعملة من طرف الفرد اللاعب، بحيث يمكنه التفاعل مع الغير من البشر او الرموز المبرمجة من خلال الاعتماد على لواحق الكمبيوتر باعتبار انه الوسيلة الأساسية الأكثر اعتمادا في العاب الفيديو. وتجدر الإشارة إلى أن العاب الفيديو تم اختراعها وتصميمها من طرف جماعات وفرق تطوير متكونة من عدة اختصاصات من أهمها:

❖ 1- المصممون المختصون في تصوير التصميم الذي يرتكز عليه اللعب مثل: الكون، القواعد، الرسومات المناظر المحيطة بمكان اللعب....الخ

❖ 2- الفنيون المختصون في إنتاج المحتوى البصري للشخصيات المتحركة للعبة مثل الأبطال، الراوي، الآلات، المعدات....الخ.

❖ 3- التقنيون المبرمجون المختصون في تطوير محرك اللعب وأزرار القيادة ومختلف أجهزة التحكم.

كما تعرف **الألعاب الالكترونية** على أنها : " نوع من الألعاب التي تعرض على مختلف الشاشات قد تكون حاسوب او تلفزيون والتي تزود الفرد بالمتعة من خلال استخدام اليد والعين (التآزر البصري/ الحركي) كما أنها تعمل على تنمية أو الحد من الإمكانيات العقلية، وهي نوع من الألعاب الذي يتميز بنظام ثلاثي الأبعاد، سرعة معالجة نظام معقد من المؤثرات الصوتية و البصرية المرئية التي تؤثر على اللاعب أثناء اللعب.[2]

[1] برتيمة سميحة الألعاب الالكترونية والعنف المدرسي، دراسة ميدانية على عينة من تلاميذ متوسطة الشهيد عروك قويدر بلدية المرارة ولاية الوادي، مذكرة مكملة لنيل شهادة الماجستير في علم الاجتماع، كلية العلوم الإنسانية والاجتماعية، جامعة بسكرة، الجزائر، 2017، ص 58.

[2] مها حسني الشحروري، الألعاب الالكترونية في عصر العولمة: (ما لها وما عليها)، الطبعة الأولى، دار المسيرة، الأردن، 2008م، ص 46.

ويرى"سيان اوريالي Sean O'Reilly " في دراسة له حول العاب الفيديو أن لعبة الفيديو: هي وسيلة من وسائل الإعلام الجديد التي تنص على تجربة مستخدميه والتي تكون في بعض مستوياتها اكبر من التفاعل، فالتفاعلية كما يقول ديفيد مارشال David Marshall هي أن يكون الجمهور كمشاركين في إكمال النموذج ووان يكون له معنى، فقانون ممارسة اللعبة هو التفاعلية في البيئة على الشاشة مع وحدة تحكم ووضعها خارج دور عدد الجمهور السلبي بمعنى أكثر حرفية. كما أن الجمهور لا يشارك فقط في الإجراءات المبرمجة مسبقا بل أيضا يكمل معنى سردية ووصفية حالة اللعب من إجراءات أو قرارات في اللعبة.[1]

كما يقول ديفيد مارشال David Marshall أن ممارسة او الانخراط في العاب الفيديو يشتمل على مستويات أعمق من التفاعل من منطلق التفاعل الآلي والبشري خاصة العاب الفيديو عبر الانترنت، كما أنها أنتجت إمكانيات مذهلة للاتصال بين الناس وكسر العزلة الاجتماعية، وأنتجت أيضا القدرة على القراءة والتواصل عبر الانترنت مع الآخرين عبر أنحاء العالم.

ويعرف الورون جوليي Laurent Jullier أن العاب الفيديو : هي عبارة عن أنظمة إعلام آلية تعمل بتجهيزات المداخل والمخارج وتعوض ردود الفعل المعروفة والمتوقعة في المحيط الواقعي بردود أفعال اصطناعية في ظل بيئة افتراضية.

ومنه يمكن القول بأن الألعاب الالكترونية: هي عمل بصري تفاعلي هدفه الأول تسلية مستعمليها وجمهورها، ويتطلب إنتاجها أجهزة مرتكزة على تكنولوجيات الاتصال والإعلام الآلي التي تستهدف تطوير التفكير وتنمية قدرات التعليم الذاتي في ظل بيئة افترضيه وحقيقية في ذات الوقت (اللاعبين حقيقيين + التواصل المباشر عبر الانترنيت اثناء اللعب حقيقي و ليس اصطناعي).

ف**الألعاب الالكترونية** عند بعض الأشخاص هي الحياة الحقيقية التي يندمجون فيها أكثر من الواقع وذلك لاحتوائها للعناصر الأساسية لعملية الاتصالية مثل : البيئة الاتصالية التي تلبي احتياجاته، المرسلين، المتلقين، الأثر الوسائل) خاصة وان هناك وسائل اتصال مدمجة في بيئة اللعبة في حد ذاتها)، الرسائل الاتصالية التي من خلالها يعيشون مع غيرهم من اللاعبين ويتواصلون عبرها.[2]

[1] Sean O'Reilly, Vidéo Games, Interactivity and Connectivity, Publier le : 31/06/2017sur : www.issuu.com/seanspoman/docs/video. (Consulté le 14/04/2019).

[2] مها حسني الشحروري، مرجع سبق ذكره ص 47 .

وبالتالي فإن الشروط التي تتطلبها الألعاب الالكترونية ما يلي:

1- وجود نظام إعلام آلي متطور من اجل تجميع المكونات الالكترونية ومعالجة المعلومات المقدمة بطريقة تقنية عبر أدوات الإدخال التسيير الإخراج، التحكم...الخ.

2 - أجهزة الكمبيوتر ولواحقه الفائقة الجودة.

3- تصميم بيئة تقنية بشرية متناسقة في التصميم التركيبي، الصوتي، الصوري، الحركي.

4- وجود شخصيات اصطناعية وطبيعية مبرمجة مسبقا من طرف إدارة اللعبة.

❖ 2:نشأة و تطور الألعاب الالكترونية.

يرى الان لوديباردار Alain le Diberder بأن عالم الألعاب الإلكترونية مر بست مراحل حتى 2003، فالألعاب الإلكترونية هي المرحلة المتقدمة من ألعاب الفيديو و التي تلعب على مختلف أجهزة اللعب وحتى على التلفزيون و الهاتف النقال و غيرها.

تتميز كل مرحلة من مراحل تطور و نشأة الألعاب الإلكترونية بتكنولوجيا جديدة وبصعود قوي للقطاع وبمظاهرة انهيار مع تشكيل مسبق للمرحلة التي تليها، وبدأت المرحلة السابعة عام 2004 أي في سنة التي تلت صدور كتاب "لوديباردار".

- **المرحلة الأولى:**

انطلقت في بداية الستينات مع ظهور الألعاب على الكمبيوتر والتي طورها فيزيائيون فقط لتمضية الوقت أو لاستعراض التكنولوجيا، وتعد العاب بونغ PONG و حرب الفضاء space war التي اخترعها فيزيائي و مهندس الكرونيك ثمار هذه الفترة، ففي بداية الستينات كانت الشروط التقنية و الاقتصادية الضرورية لظهور الألعاب الالكترونية مجتمعة.

- صناعة ألعاب قوية.

- دخول التليفزيون للكثير من البيوت.

- الممارسة الاجتماعية للألعاب الميكانيكية وألعاب الأقواس في القاعات.

- تطور القدرة الشرائية للأطفال والمراهقين منذ سنوات الخمسينات.

- تطور استعمالات الإعلام الآلي، حيث لم تعد مقتصرة على التسيير أو الحاسبات

العلمية.

-ويعد العنصر التكنولوجي المطلق لهذه المرحلة هو ظهور الرقاقةالمصغرةProcesseur Microالمسوقة من مؤسسة ينتال Intel عام 1971 ، وفي العام الموالي 1972 أسس گولان بوشنال Nolan Bushnell أول مؤسسة الألعاب الإلكترونية أتاري Atari وأدخل أول لعبة أقواس إلكترونية "بونغ Pong وفي أول عام باعت أتاري أكثر من 10 آلاف آلة، وفي عام 1976 تم تسويق أول لعبة لا تتيح إلا اللعب بلعبة بونغ، لتشتري مؤسسة وارنر Warner " في ذات أتاري مقابل مبلغ 28 مليون دولار.

وقد أدى النجاح الفوري و المعتبر إلى تضاعف عارضات التحكم المنافسة، وفي الوقت الذي كانت فيه مؤسسة ابل Apple تستعد لإطلاق أجهزة الكمبيوتر ابل 2،2 Appele أدت غزارة المنتجات التي صعب عليها أن تجدد نفسها، الى انهاء الدورة الأولى لا لعاب الفيديو عام 1977 ، وسيبقى بوشنال "و "تاري" الأبطال الرئيسيين للمرحلة الثانية من مسيرة الألعاب الإلكترونية.[1]

- **المرحلة الثانية:**

تبدأ المرحلة الثانية مع الإعلان عن أول عارضة تحكم متعددة الألعاب وهي VCS2600 من أتاري و التي تتضمن سلم ألعاب بأهداف وقواعد جديدة وبالتالي ولدت صناعة نشر الألعاب Edition des jeux) ، وتعد اللعبة الرمز في هذه الفترة "باك مان pac-man" التي اخترعت في اليابان توروايواتاني Toru Iwatani" لمؤسسة "نامكو Namco" ، واشترت أتاري أجهزة VCS التي ستبيع لاحقا 22 مليون دولار ، هذه الأرقام التي تثير خيال رجال الأعمال و المضاربين، أدت الى تضخم في انتاج الألعاب، ومعظمها وصف بالرديء.

وأظهر صعود أجهزة الكمبيوتر وضعف الإبداع، عارضات التحكم و كأنها ألات تجاوزها الزمن ، وانهارت المبيعات ابتداء من سنة 1983 ، وأمام هذه الخسائر التي صارت مهولة، باعت مؤسسة "وارنر" نشاط عارضة التحكم تاري" لأحد مؤسسي صناعة أجهزة الكمبيوتر "كومودور Commodore وفرع ألعاب الأقواس للمؤسسة اليابانية "نامكو Namco". في هذا الظرف بالذات بدأت الصحافة تعلن نهاية ألعاب

[1] احمد فلاق الطفل الجزائري وألعاب الفيديو، دراسة في القيم و التغيرات، أطروحة دكتوراه جامعة الجزائر، كلية العلوم السياسية و الاعلام، قسم علوم الاعلام والاتصال، الجزائر ، ص113. 2008 -2009

الفيديو، لكن في نفس الفترة أعلنت "نينتاندو Nintendo"وهي مؤسسة أنشئت في القرن التاسع عشر ومختصة في صناعة

الألعاب الورقية و ألعاب الجيب و الصالات، أنها على وشك إطلاق عارضة التحكم نيس Nes مدللة اليابانيين، ويعود هذا النجاح الى ثلاث أسباب رئيسية:

1 . ثمن لا يتجاوز نصف ثمن الألعاب المنافسة.

2.تكنولوجية تسمح لنينتاندو بالسيطرة على الألعاب المطورة على عارضتها للتحكم وبالتالي ضمان النوعية وأسلوب يتلاءم مع فئة8-10 سنوات.

3. البطل المميز ل "نيس" وهوماريو Mario ، وهو رصاص بشوارب يبدأ مشواره بمصارعة غوريلا مجنونة دونكي كونغ Donkey Kong ، ويعد مصمم هذه اللعبة المختص في الرسومات البيانية Graphise شيجيرو" ميامونو shigeru Miyamoto" وجها رائدا في صناعة الخيال بألعاب الفيديو.

- **المرحلة الثالثة :**

جرت هذه المرحلة أساسا في أروبا و الولايات المتحدة الأمريكية مع تطوير أجهزة كمبيوتر عائلية كومودور commodore" و" سينكلير sinclair" و" أمستراد Amstrad ، وفي عام 1986 أتاري أس تي Atari st" الذي يسجل نقطة الذروة في هذه المرحلة ، فهذه الألعاب تتيح ممارسة ألعاب جديدة في طبيعتها وفي نوعيتها الرسمية (البيانية) و الصوتية، فمعالم كل مستوى مختلفة عن تلك الموجودة في مستوى آخر، وهي تتجدد بالتتابع الجانبي على الشاشة داخل من مستوى ويتبح الاصطناع في الوقت الحقيقي تجديدا في الشريط السمعي لم يتم بلوغه من قبل.

وتسمح أجهزة الكمبيوتر هذه أيضا باكتشاف البرمجة و التقنيات المتعددة الوسائط، فالكثير من المصممين البيانيين "Infographistes" المستقبليين و الموسيقيين أظهروا مهاراتهم من خلال ألعاب مثل "أميغا Amiga" أو " أتاري أس تي Atari st.[1]

انتهت هذه المرحلة بسبب ظاهرتين تنامي الاستنساخ غير القانوني للألعاب وخصوصا الضعف العائد للخاصية التناسخية لهذه الآلات كلها متشابهة)، فسرعان ما صارت هذه الآلات غير قادرة على المجاراة التقنية والمالية لعارضات التحكم الحقيقية القادمة من اليابانأو أمام أجهزة الكمبيوتر الحقيقية مثل "بي

[1] أحمد فائق المرجع السابق، ص 114.

سي pc" أو "أبل apple ،وفي سنة 1989 أوقف كل صانعي هذا النوع من الآلات إنتاجهم وتعرض معظمهم للإفلاس، لكن في اليابان بقيت "نينتاندو" في أفضل حالاتها واحتكرت تقريبا السوق.

- **المرحلة الرابعة:**

تتوافق هذه المرحلة مع انتصار الياباني المحض الذي تجسده "نينتاندو" عبر "سوبرنيس SUPER NES" وكذا لمؤسسة نصفها مملوك من اليابانيين وهي "سيغا SEGA ، من خلال لعبة ميغا درايفر MEGADRIVER"، وتعد هذه الرحلة أيضا مرحلة تطوير الألعاب عبر أجهزة الإعلام الألي PC، وظهور ألعاب المغامرة و الألغاز مثل "ميست "Myst أو "سيفن كويست seven Quist"، وكذا ألعاب الأدوار مثل "فاينل فانتيزي Final fantasy"، ومع نهاية هذه المرحلة عام 1995 بدأ أن بطل سيغا تفوق على ماريو.

- **المرحلة الخامسة:**

وتتوافق هذه المرحلة مع استخدام الألعاب لتقنيات الاعلام المتعدد الوسائط Multimedia التي لم تطور خصيصا لهذا الهدف: معالجة الصور الثلاثية الأبعاد في الزمن الحقيقي، الحساب المتوازي مع "المعالجات المخصوصة processeurs Dédiés" و استعمال القرص الضوئي المضغوط cd rom و الألعاب على الشبكات المحلية lan وعلى الانترنيت.

كما نسجل في هذه المرحلة دخول لاعب جديد في مسرح ألعاب الفيديو وهو"سوني sony" بلعبته "بلايستايشن playstation" ، و احترام في هذه المرحلة الصراع بين "سوني و"نينتادو"، مما أزال "سيغا" التي انسحبت من السوق عارضات التحكم، كما ستعرف هذه المرحلة ظهور بطلة ألعاب الفيديو لارا كروفت Lara croft" التي حققت أرقاما قياسية، وظهور ألعاب بعوالم بيانية ايفركويست Everquist و اولتيما اونلاين Ultima online)، وألعاب أف بي أس FBS المتعددة اللاعبين وهي ألعاب الحركة المركزة على مهارات الرمي بأسلحة متعددة، علما أن الصورة المشاهدة هي محاكاة لما تراه الشخصية التي يتحكم فيها اللاعب، ومن أمثلتها "دوم Doom" ثم "هالف لايف Half life"، وتبقى "نينتاندو" الوحيدة في سوق عارضات التحكم الجيبية و تمثل "الببوكيمونات les pokemons التي أبدعتها تجسيدا لعالم طفولي جديد، و تجاوز رقم أعمال ألعاب الفيديو بذلك مبيعات التذاكر في السينما، وفي ظل ازدهار الاقتصاد الجديد ارتفعت أسهم عناوين مؤسسات النشر وحلقت عاليا.[1] وفي عام 2001 قام المضاربون الذين أخلطوا بين الألعاب و الوعود المسبقة بازدهار سوق الأنترنيت بالانسحاب ،هذا الانسحاب أدى إلى أزمة غير مسبوقة في عالم الألعاب الإلكترونية و ألعاب الفيديو. .

[1] أحمد فائق المرجع السابق، ص 115

- **المرحلة السادسة:**

بدأت المرحلة السادسة بدخول ميكروسوفت Microsoft"و الصراع الشرس بين عارضات التحكم : بي أس PS22 وغايم كوب game cube وايكس بوكس XBOX.[1]

- **المرحلة السابعة :**

من خصائص هذه المرحلة ظهور عارضات التحكم اليدوية المتنقلة من طرف العمالقة الثلاثة، وبدأت هذه المرحلة مع دخول العام 2004 بإصدار جديد كليا أطلقته "نينتاندو" وهو عبارة عن جهاز تحكم يدوي متنقل " نينتاندو" ديأس Nintendo ds"، كما أعلنت سوني عن إطلاق جهاز بلايستايشن المتنقل psd" والذي تم طرحه في الأسواق اليابانية في شهر سبتمبر 2004.

وفي مارس 2005 وصل جهاز سوني بي أس دي الى الأسواق الأمريكية ،وعرضت الشركة في المؤتمر العالمي العاب الفديو الذي أقيم في لوس أنجلس في ماي 2005 جهاز بلايستايشن - Playstation الذي وصل الى الأسواق مع بداية عام 2006، كما أطلقت مايكروسوفت خلال النصف الأول من عام 2005 جهازها الجديد ايكس بوكس 360-360 xbox.1

وقد أسهم الجيل الجديد من عارضات التحكم الذي أطلق عام 2006، في النقلة التكنولوجية التي اضطرت المطورين الى التكيف معها، وقد مر ذلك عبر التعلم السريع على الأدوات الجديدة في التطوير المقدمة من قبل صانعي عارضات التحكم، فهذه المرحلة غالبا ما كانت قليلة التقدير لكن أثارها كانت كبيرة على ميزانية الإنتاج. غير أن الدعم التكنولوجي وتأثيراته ليست العناصر الوحيدة التي أدخاها مطورو الألعاب الإلكترونية، فالعبة الالكترونية قطاع يعرف موسمية كبيرة في عملية تسويق العناوين وفي دورة حياة الأجهزة، وهذه الظاهرة الأخيرة أخذت شكلا واضحا، فقطاع ألعاب الفيديو يرفع نحو الأعلى من طرف سوق عارضات التحكم وبشكل شبه متوازي من قبل سوق برامج الالعاب على عارضات التحكم.

إن دورة حياة عارضة يقدر ما بين 5 و 6 سنوات، وتحاول مؤسسة "سوني SONY تمديد فترة حياة عارضات التحكم من خلال تطوير عارضاتها من مثل تطوير "بلايستايشن PLAYSTATION" اللا " بلايستايشن وان PSONE" و "بلايستايشن تو PS2" الى "بلايستايشن إكس PSX"، وتسعى المجموعة اليابانية بذلك الى بيع آخر طبعة من عارضاتها خلال العشر سنوات المقبلة، كما تعمل مؤسسة "ميكروسوفت Microsoft"على اختصار عمر الاتها من أجل تجاوز منافساتها، لكن قد لا يكون ذلك كافيا

[1] أحمد فائق المرجع السابق، ص 116

لفرض نفسها، خاصة وأن سيغاsega اعتمدت هذه الإستراتيجية و أطلقت عارضات تحكم على هذا الأساس لكنها أعلنت ثلاث سنوات فيما بعد تخيلها عن تصنيع عارضات التحكم.

لقد قفزت الألعاب الالكترونية في العهد الأخير قفزات تقنية هائلة جعلت هذا السوق هو أكثر رواجا من بين وسائل الترفيه الأخرى كالموسيقى و الأفلام، وقد أدى ذلك الرواج بدوره إلى إقبال الشركات الكبرى على ذلك المجال مثل شركة الكترونيك "أرتس المنتجة للعبة FIFA" الشهيرة لكرة القدم والتي تبلغ عوائدها 25 مليار دولار سنويا، ولقد قامت هذه الشركات بوضع استثمارات ضخمة في برمجة وتصميم الألعاب بحيث تحضي بقدر كبير وغير مسبوق من المحاكاة للواقع يضفي عليها المصداقية و المتعة. ولقد تطورت الألعاب الإلكترونية عبر السنين حيث أصبح ممكنا الأن الدخول من خلال الخيال والحواس في عالم الألعاب الالكترونية التي أصبحت ذات أبعاد ثلاثة، مثلا في لعبة شطرنج مع بطل جالس لأمامنا مجازيا أو مواجهة شخصيات مستنسخة في الكرة المضرب وكرة القدم ، حتى أنه تم إنشاء متنزهات مجازية حيث يستطيع الزائر التدرب على التزلج أو لعب البيسبول مقابل صور مستنسخة من الأبطال، أو لعب الغولف في أجمل الأمكنة في العالم ونزول المنحدرات الأكثر روعة ، واصطياد الحيوانات البرية في أدغال افريقيا، وزيادة المدن التاريخية في سباق العربات في روما أو في معركة تاريخية بالسيوف و الخيول.[1]

❖ 3:مجالات و أنواع الألعاب الالكترونية.

3-1- مجالات الألعاب الالكترونية :

توجد خمسة مجالات رئيسية معروفة من المجالات التي يمكن من خلالها إمكانية اللعب باللعبة الإلكترونية، خاصة بعد التطور التقني الكبير الذي يشهده هذا المجال من الألعاب فكل نوع يوفر عدد كبير من الألعاب، فالألعاب الالكترونية هذه التي تلعب في هذه المجالات تختلف عن ألعاب الفيديو في كونها ألعاب تلعب على الهواتف المحمولة و على جهاز الكمبيوتر وشبكة الانترنيت وخاصة على عارضات التحكم الخاصة بهذه الألعاب، بالإضافة إلى اللعب على أجهزة الألعاب الإلكترونية في قاعات اللعب العامة على خلاف ألعاب الفيديو التي تلعب فقط على عارضت التحكم الخاصة بها و التي تعتبر من الحوامل القديمة كاتاري و نيتاندو، فمنه يمكن تصنيف مجالات الألعاب الالكترونية الى مايلي:

[1] بشير نمرود،العاب الفيديو وأثرها في الحد من ممارسة النشاط البدنيو الرياضي الجماعي الترفيهي عند المراهقين المتمدرسين ذكورا (12-15سنة)، القطاع العام، دراسة حالة على متوسطة البساتين الجديدة ببئر مراد رايس-الجززائر، رسالة ماجيستير ، جامعة الجزائر، معهد التربية البدنية والرياضية، نظرية ومنهجية التربية البدنية و الرياضية ، تخصص الإرشاد النفسي الرياضي الجزائر 2008،ص84

1- **الألعاب الالكترونية على الهواتف المحمولة :**

يعد سوق الألعاب على الهواتف المحمولة بوضوح سوق المستقبل مثلما تدل عليه مختلف الاستثمارات التي قام بها كبار الناشرين العالميين، وقد أظهرت دراسة قامت بها "جي. أف كا G.F.K' عن وجود تشكيلة واسعة (عدة ألاف من العناوين) وهي في تزايد مستمر، كما ان تنوع أصناف الألعاب الالكترونية المتاحة هي في تزايد مستمر مما أدى الى اتجاه عمالقة الألعاب الإلكترونية الى هذا النوع من الحوامل وتظهر التحليلات التي قامت بها "جي أفكا" بأن هنالك أنواعا معينة هي الأكثر انتشارا مقارنة ببقية الانواع.

- ألعاب الرياضة
- الألعاب الكلاسيكية
- ألعاب التقمص
- ألعاب المجتمع

وبالمقارنة مع العاب الفيديو التقليدية يتضح وجود فارق كبير، على سبيل المثال ألعاب الأدوار لا تبدو ملائمة للهواتف الحمولة في حين هي الألعاب الأكثر مبيعا الأجهزة الكمبيوتر، كما تمثل ألعاب كازوال غايمس Casual Games نوعا خاصا بسوق الألعاب على الهواتف المحمولة، فهي عبارة عن العاب بسيطة يمكن ممارستها بسرعة وفي مختلف الوضعيات اليومية وتعد لعبة تيتريس Tetris النموذج الرمز و الاكثر انتشارا في أوروبا مثلا، لكن توجد ألعاب أخرى على غرار ألعاب البلياردو ميستري مونسيون Mystery mansion"، و" بينبول pinball" و "جي.تي.اي.بينبول gti pinball 3 دي بول D pool3 و ألعاب كسر الأحجار مثل: بورك بريكر دولوكس bloc breaker deluxe أو العاب البولينغ ميدنايت بولينغ midnight bowling..... الخ، وتعد ألعاب الثلاثة من طرف المختصين ذات مؤشرات تطور كبيرة وكذلك الالعاب على الانترنيت بحيث يعتبر هذا السوق أكثر تطورا في أسيا وأمريكا الشمالية مقارنة بأروبا التي لديها مؤهلات تطور هامة ، غير أن الهواتف المحمولة لا تتوفر كلها على إمكانية الوصل بالأنترنيت وتجهيزاتها لا تتيح بالضرورة إدخال ألعاب فيها، لكن تدريجيا تتوسع حظيرة الهواتف النقالة القابلة لإدخال ألعاب فيها، ويتم ادخال هذه الألعاب عادة بواسطة بوابات الانترنيت لتعاملي الهاتف النقال حتى وإن تزايدت مؤخرا بوابات موجهة خصيصا لألعاب في أوروبا.[1]

[1] الحمد فلاق المرجع السابق، ص 125

إن إطلاق لعبة على الهواتف النقالة يتطلب تكييف هذه الألعاب على مختلف أنواع الهواتف المحمولة الموجودة، والتي لا توفر نفس الخصائص التقنية (العرض و أزرار

التحكم.. الخ) ، لذلك فإن عدد أنواع الألعاب يقدر بالمئات، لكن يبقى أن أسعار البيع للمستهلكين في المتناول.[1]

2. الألعاب الإلكترونية على جهاز الكمبيوتر

إن الألعاب الإلكترونية على جهاز الكمبيوتر هي عبارة عن برنامج معلوماتي ال LOGICIEL، تم تركيبه على جهاز كمبيوتر شخصي ذو إمكانية لتبادل المعلومات بين الأنظمة الآلية للألعاب، ومن بين هذه الإمكانية يمكن أن نذكر الثنائية (لوحة الكتابة الفأرة)، الخاصتان بجهاز الكمبيوتر وتمكن القارة الدخول بسرعة مذهلة إلى التحكمات الكثيرة التي تساعدها في ذلك لوحة التحكم أو الكتابة، وراحة أفضل يمكن للاعب أن يصل جهازه بأجهزة أخرى التي تجلب له أفضل راحة، مثل عصي قيادة المروحية أو الطائرة ومقود السيارة لألعاب السباق.

الصورة تتم عبر شاشة الكمبيوتر وبمساعدة مخرج الصورة يمكن إخراجها عبر شاشة خارجية أكبر، أو قناع الأبعاد الثلاثة (30)، أما الصوت يجب إيصاله بمكبرصوت خارجي أو مخرج صوت ليصل إلى جهاز تحسين الصوت. [2]

3. الألعاب الإلكترونية على شبكة الانترنيت

إن محاولات الناشرين لاقتحام الإنترنيت ليست كبيرة جدا و السبب لا يتمثل في أن الانترنيت ليست مهمة ولكن لأن انفجار الشبكة العنكبوتية أدى بمختلف الفاعلين إلى التريث فالنشاطات الغير مثمرة تم التخلي عنها من طرف الناشرين، لكن في السنتين الأخيرتين عاد الاهتمام بهذه التقنية، ويمكن تسجيل الملاحظات التالية على النشاط في هذا المجال:

- تطوير بوابات بمثابة واجهات للناشرين من أجل عرض و تسويق مجموع التشكيلة.
- تطوير العناوين القابلة للعب على الخط بداية على أجهزة الكمبيوتر ثم على عارضات التحكم الموصولة بالأنترنيت.
- تحميل عارضات التحكم بعناوين ناجحة قابلة للعب على الخط بجهاز الكمبيوتر.
- توفير عناوين قديمة قابلة على الخط بالمجان.

[1] الحمد فلاق نفس المرجع ، ص 130

[2] بشرير نمرود، المرجع السابق ص 85

4. الألعاب الإلكترونية على عارضات التحكم

عارضة التحكم أو جهاز الألعاب الإلكترونية هو جهاز حاسب الكتروني متخصص في تنفيذ وظائف محددة له، وهو جهاز نو مواصفات عالية وكفاءة بالغة الجودة، يتكون من معالج PROCESSOR مثل المعالجات التي توجد بالحاسبات الشخصية التي نستخدمها، ولكي يتم بيع أجهزة الألعاب الإلكترونية بتكلفة معقولة فإنها تستخدم المعالجات المنتشرة بكثرة في الأسواق ولا تلجأ إلى المعالجات الحديثة جدا و التي غالبا ما يكون سعرها مرتفع، هذه التقنية تستعمل وفقط مع الأجهزة الخاصة بهذا الشأن،

لكونها مادة فريدة من نوعها متبوعة بمراقب موجه لإنتاج الصوت و الصورة ووسائل الدخول إلى محتويات اللعبة وأكثر فأكثر أصبحت هذه الأجهزة كجهاز كمبيوتر شخصي مع تبادل المعلومات بين الأنظمة الآلية لتبسيط وتوجيه ومراقبة اللعبة.

توصل أجهزة اللعب غالبا إلى شاشة جهاز التليفزيون كما يمكن للاعب أيضا من استخدام عصي القيادة أو المقود الرشاش النظري أو الليزري ومن أمثلة هذه الأجهزة نجدXBOX وهو الجهاز التابع لشركة ميكروسوفت Microsoft وله عدة أنواع و نماذج، كما نجد أجهزة شركة سوني sony مثل بلاي ستايشن 1 و 2 و 3 وجهاز أس2-PS، وأجهزة شركة نيتاندو NINTENDO التي تعرف باسم GAME CUBE.[1]

5. أجهزة قاعات الألعاب الالكترونية العمومية :

هذا النوع من الأجهزة متعددة وكثيرة الانتشار وكل جهاز مشدود إلى أدوات وأجهزة تحكم متنوعة الجهاز الرئيسي المركب أساسا من صندوق لجمع القطع النقود شاشة لإخراج الصورة، جهاز تحكم مكون من لوحة القيادة التي بدورها تتكون من أزرار مختلفة في مبادئ عملها ووظيفتها بالإضافة الأدوات أخرى مثل : المسدس أو الرشاش كرسي الدراجة النارية أو السيارة ويمكن أن نميز بين نوعين أساسيين من أجهزة اللعب الإلكترونية في هذه القاعات:

- أ- **أجهزة أحادية اللعب** و التي تسمح ببرمجة لعبة واحدة فقط يعمل على أساسها أجهزة التحكم و القيادة كما يمكن لشخص واحد أو عدة أشخاص المشاركة في اللعب.
- ب - **أجهزة متعددة اللعب** و التي ظهرت في بداية الثمانينات 1980 بفضل التبسيط الذي أدى إلى اختراع نظام JAMMA الذي يسمح بتغيير اللعبة من الداخل من حيث المكان و الزمان وطريقة اللعب.

[1] بشهر نمرود، المرجع السابق ص85

في يومنا هذا معظم الألعاب تستخدم في محيطها ومتوفرة للمحيطات الأخرى سواء على جهاز الكمبيوتر أو غيره من الأجهزة حيث نجد فيها تقريبا نفس قائمة الألعاب، و السبب الرئيسي لهذه الحالة يرجع إلى صعود القياسي و القوي لنتائج أجهزة اللعب العمومية على حساب النشاطات الترفيهية الأخرى ، حيث نجد المبرمجين يركزون على تطوير الألعاب للحصول على أحسن شفرة CODE و الربح بسرعة.

و البرمجة اليوم تكون بسرعة هذا ما يوفر إمكانية توفر الألعاب المختلفة معا على جهاز X-XBOX أو station play و game cubeفي وقت واحد و التي هي أجهزة لها قوة خارقة.

▪ 3-2-انواع الألعاب الالكترونية.

ا- ألعاب المتعة والإثارة :

وهي تهدف عموما للتسلية وشغل الفراغ وتعتمد أساسا على تفاعل المستثمرين للعبة في أوضاع وحالات تبدأ بمستويات بسيطة يسهل التعامل معها لتصبح معقدة وسريعة، وغالبا ما تتجاوز سقف القدرات مهما أتقن تدريبه، وتتميز هذه الألعابأنها مثيرة وجذابة وتشد الانتباه لكثرة تتالي المواقف فيها، واستخدامها للصور والأصوات القريبة من الواقع وهي بهذا تستهوي كثيرا من الصغار.

ب- ألعاب الذكاء :

وتعتمد هذه الألعاب على المحاكاة المنطقية في اتخاذ القرار وتتطلب إعمال الفكر للتعامل معها، ولعل الشطرنج من أشهر الألعاب في هذا المجال إذ بات التعامل مع أجهزة الشطرنج الإلكترونية أو برامج الشطرنج الحاسوبية تحديا كبيرا يتجاوز في بعض الأحيان كبار اللاعبين'.[1]

ج- ألعاب الحركة:

[1]فاطمة :همال الألعاب الالكترونية عبر الوسائط الإعلامية الجديدة وتأثيرها على الطفل الجزائري مذكرة مكملة لنيل شهادة الماجستير، تخصص الإعلام وتكنولوجيا الاتصال الحديثة قسم علوم الإعلام والاتصال، كلية العلوم الإنسانية والاجتماعية والعلوم السياسية، جامعة الحاج لخضر باتنة، 2012، ص 43

[2]www. Pensand books .com/ 27.03.2017. 11.45 -2 24

وهي الألعاب التي تعتمد على فعل جسماني حيث يتحرك اللاعب بشخصية إلكترونية داخل أجواء تتطلب منه المقاتلة أو تسلق أشياء كالجبال أو الجري....الخ ويكون الهدف في النهاية هو التخلص من العدو وتحقيق الهدف.

د- ألعاب المغامرات :

هذه النوعية هي أكثر نوعية تعتمد على القصة بمحاذاة فعل اللعب نفسه فاللاعب يرسل في رحلة بحث وتصبح أمامه مجموعة من الألغاز التي عليه حلها ومواقف عليه أن يختار فيها أي المسارات سيسلك، وتتمتع هذه النوعية ببيئة قد تكون مختلفة تماما كأجواء ما قبل التاريخ أو المستقبل في الفضاء أوأجواء تاريخية لم تعد موجودة كالعصور الوسطى.[1]

هـ- ألعاب المحاكاة:

تعد ألعاب المحاكاة إعادة إنتاج صور لنشاطات واقعية رياضية أساسا، فقواعد هذه النشاطات يتم الاحتفاظ بها مع تثبيت كبير بالجزئيات، وتستوحي هذه الألعابإما من الواقعأو من تصورنا لهذا الواقع، ولا ترتكز هذه الألعاب فقط على الرسم القريب من الواقع ولكن أيضا على

المكانة التي تعطي اللاعب نفسه، ففي العاب محاكاة الطيران مثل "فلايت سيمولانور" من ميكروسوفت .[2]

❖ 4:خصائص الألعاب الالكترونية.

تتم الألعاب الالكترونية بجملة من الخصائص نوجزها في مايلي:

1- الخصائص التقنية :

- الاعتماد على الصورة المجسمة سواء كانت صورا حقيقة شخصية أو طبيعية، أو اصطناعية.
- الاعتماد على الحركة وسرعة التحرك في بيئة اللعبة الالكترونية.

---

[2] مريم قويدر: اثر الألعاب الالكترونية على السلوكيات لدى الأطفال، مذكرة لنيل شهادة الماجستير تخصص، مجتمع المعلومات قسم علوم الإعلام والاتصال، كلية العلوم السياسية والإعلام جامعة الجزائر 3، 2012، ص 138

[2] Lim Yong Quan. Cheong Hui Qi. Saw Shi Qi; Video Games, Positive Affect And Negative Affect Among Utar (Perak Campus) Undergraduate Students. A Research Project Submitted Inpartial Fulfillment Of The Requirements For The Bachelor Of Social Science (Hons) Psychology Faculty of Arts And Social Science (Fas) University Tunku Abdul Rahman. October 2015. P 24-25.

- المرونة في التعامل التكنولوجي مع جهاز الحاسوب ولواحقه. توظيف مختلف الأصوات المساعدة في اللعبة سواء الأصوات البشرية الطبيعية الحقيقية لاعبين، الأصوات المبرمجة مثل : الراوي، الأصوات الطبيعية الاصطناعية مثل أصوات الحركة، الحيوانات، الأسلحة..الخ.
- ارتباط تطور الألعاب الالكترونية بتطور التكنولوجيات الاتصالية خاصة الحاسوب والتلفزيون والهواتف النقالة كذلك تطور خدمات الانترنت.
- الاعتماد على فريق عمل تقني متشكل من مصممين تقنيين في الإعلام الآلي، الجرافيكس، البرمجة الصوتية، فعند تجهيز اللعبة تأتي مرحلة التصميم هي تسمى محرك الموديلينج ,Modeling للدخول إلى الموديلينج أو التصميم يجب أن تملك احد برامج التصميم وهناك العديد منها على الانترنت, مثل,Maya, Blender, Sketch Up, 3D Max .

في الواقع قد لا تكون جودة التكستشرز عالية ولكنها تفي بالغرض، فكلما زادت جودته كلما احتجت إلى جهاز أقوى لمعالجة هذه الرسومات وهذا يفترض وجود تكستشرز بدقة عالية K4 فعند إدخال التكستشرز إلى محرك الألعاب ووضعه على المجسم فأنه يخضع إلى Shaders الموجود في المحرك، وهذه الأخير يقوم بعمليات معقدة لإظهار المجسم بشكل واقعي مثل حسابات انعكاسات الإضاءة والانكسارات.[1]

2 - الخصائص الفنية :

- الخيال الواسع هو الأشياء الأساسية في عالم صناعة الألعاب، فالألعاب الشهيرة وحتى إن كانت بسيطة معظمها مبنى على فكرة رائعة تثير خيال الفرد وهذا ما يحقق الدافعية والرغبة لدى الفرد فيالتعلم الذاتي.
- استخدام الرياضيات تقريبا في كل جزء من أجزاء الألعاب التي نراها فحركة Mario محكومة بمعادلة تحدد سرعته والأبعاد بين العناصر المختلفة ليست اعتباطية والظل والضوء بناء على معادلات أيضا.
- تستخدم مؤثرات سمعية وبصرية لذلك فهي تستخدم أكثر من حاسة لدى الإنسان، مما يجعل التعلم من خلالها أبقى أثراً وأكثر تأثيراً.

- من أكثر الوسائل التي تثير التفكير لدى المتعلم وتعمل على زيادة نموه العقلي، خاصة التفكير الإبداعي، نظراً لأنه ينسجم مع هدف اللعبة في خياله وقد يحاول أن يبتكر أفكارًا جديدة في اللعب لتحقيق الهدف.
- تقوم الألعاب الإلكترونية بتقسيم المعلومات إلى خطوات صغيرة تتطلب استجابة وتعطي تغذية راجعة فورية، مما يركز على الهدف التعليمي ويدفع المتعلم لمواصلة اللعب.
- تدمج المعرفة الرقمية المكتسبة من خلال الألعاب الالكترونية بمهارات التفكير الإبداعي مثل: مهارة التفكير المنطقي، مهارة حل المشكلات مهارة التخطيط واتخاذ القرارات.
- من أكثر الوسائل التي تثير التفكير لدى المتعلم وتعمل على زيادة نموه العقلي، خاصة التفكير الإبداعي، نظراً لأنه ينسجم هدف اللعبة في خياله وقد يحاول أن يبتكر أفكارًا جديدة في اللعب لتحقيق الهدف وهذا ما تؤكده الأبحاث من أن الخيال الذي يظهره الأطفال عند ممارسة الألعاب الإلكترونية قد تكون له قيمه عظيمة في القدرة على الإبداع.
- إثبات الذات من خلال اللعب وتحقيق الهدف دون الاستعانة بالآخرين.
- القدرة على تشكيل ثقافة رقمية ترتبط بنمو المعرفة حول التعامل مع تكنولوجيات الاتصال الحديثة من خلال التفاعل بين اللاعبين وتبادل المعارف والخبرات في هذا المجال.
- إقامة علاقات اجتماعية بين مختلف اللاعبين دون مراعاة ضعف اللغة المستخدمة.[1]

5:إيجابيات وسلبيات الألعاب الالكترونية.

أ- إيجابيات الألعاب الإلكترونية:

تتميز الألعاب الإلكترونية بوجود العديد من الجوانب الإيجابية التي تصب في مصلحة الأطفال, حيث أشار فتح الله أنها تنمي حس المبادرة والمنطق و التخطيط, كما أنها تطور الذاكرة وتزيد من سرعة التفكير, تعمل ممارسة الألعاب الالكترونية على التعود و التدرب على التعامل مع التقنيات الحديثة و احتراف العمل عليها, وتعمل هذه الألعاب على تنمية الذكاء وتنشيط الانتباه والتركيز, لأنها تقوم على عوالم افتراضية خيالية و حل الألغاز والأحاجي، كما تعد الألعاب الالكترونية كمصدر مهم لتعليم الطفل, حيث

[1] عائشة بلهيش العمري، الألعاب الالكترونية (مميزاتها ،أنماطها، مراحل تصميمها مقال الكتروني نشر بتاريخ: 03/10/2015م، على الموقع الالكتروني-http://learning-otb.com/index.php/tools-concept1/746 : - educational gamesالاطلاع بتاريخ: 04/04/2019م.

أن الألعاب الالكترونية تغذي خيال الطفل بشكل غير مسبوق ويكشف الطفل الكثير من خلال ممارستها, كما تزود هذه الألعاب الطفل بالنشاط و الحيوية وتعطي الألعاب الالكترونية الطفل فرصة لممارسة خطوات حل المشكلات التي تحفز التفكير العلمي, ومن إيجابياتها أيضا أنها تولد بين الأصدقاء في الألعاب ذات اللاعبين المتعددين روح المنافسة[1] .

كما يرى"حوامدة" أن أهم إيجابيات الألعاب الالكترونية بشكل عام ما يلي:

- تنمية القدرات العلمية للأفراد.

-إثارة الفكر بمتابعة الألعاب وحل الألغاز.[2]

-تعزز ثقة الطفل بالتكنولوجيا الحديثة، ويقدر دورها في اشباع رغباته وتحقيق حاجياته.

-يتمثل الأطفال الأخلاق والمبادئ المثالية المتضمنة في بعض ألعاب الحاسوب.

- تنمية الإبداع والابتكار في إيجاد ألعاب حاسوبية وتصميمها من قبل الأطفال وتخزينها على الحاسوب وتبادلها مع الأقران. [3]

-إثارة روح التنافس بين الأطفال لتحقيق الفوز على الأقران في مسابقات الألعاب الحاسوبية. الأطفال من إشباع حاجاتهم وفق قدراتهم الجسدية والعقلية باختبار الألعاب يتمكن جميع المتوافقة مع قدراتهم.[4]

-يعتاد الأطفال دقة الملاحظة وسرعة البديهة والتنظيم والدقة والالتزام بتنفيذ الخطوات وفق

قوانين وأنظمة للوصول الى النتيجة الصحيحة.

-الابتعاد عن الانحرافات الجسدية والضلالات الفكرية لانشغال تفكير الطفل المتواصل بالألعاب شديدة التنوع.[5]

-يعتاد الأطفال الإصرار على الفوز وتحقيق الذات المحاولة والخطأ. [1]

[1] - سارة محمود عبد الرحمان حمدان إيجابيات الألعاب الالكترونية التي يمارسها أطفال مرحلتي الطفولة المتأخرة و المراهقة وسلبياتها من وجهة نظر المعلمين والأطفال أنفسهم، رسالة ماجستير، كلية العلوم التربوية قسم الإدارة والمناهج التربوية، آيار 2016 ص34

[2] - محمد الأزهر بالقاسمي، سلبيات وإيجابيات الألعاب الالكترونية التي يمارسها الطفل و دور الأسرة في التعامل معها، مجلة تنوير للعلوم الإنسانية والاجتماعية، العدد 9 ديسمبر 2019, ص275.

[3] النوي : بالطاهر، ، عائكة غرغوط الأضرار النفسية والتربوية الناجمة عن ممارسة الأطفال للألعاب الالكترونية، مجلة السراج التربوية وقضايا المجتمع، العدد 08 ديسمبر 2018, ص 41.

[4]سعيد عبد الرزاق، الألعاب الالكترونية و الأطفال "قراءة في الإيجابيات و السلبيات", جامعة الجزائر 3, الجزائرص220.

[5] عادلي سلطاني، الألعاب الالكترونية وتأثيراتها في إعادة تشكيل ثقافة الشباب في عصر العولمة، مذكرة ماستر، كلية العلوم الإنسانية والاجتماعية، قسم العلوم الاجتماعية جامعة محمد خيضر بسكرة, 2011/2012, ص 97.

ب سلبيات الألعاب الالكترونية :

على الرغم من وجود من يرى الجانب المشرق للألعاب الالكترونية ويؤيد استخدامها, ألا أن هناك العديد من الدراسات التي تدعم وجود مخاطر لها, فأشارت احد الدراسات أنه وفقا لكثير من الأحداث و الدراسات التي تناولت الألعاب الإلكترونية، أنها تعمل على توليد ميول عدوانية لدى الأطفال فقد عزت السبب وراء الكثير من أعمال العنف وجرائم القتل و الاعتداءات إلى العنف الذي تعرضه وسائل الإعلام والألعاب الإلكترونية على سبيل الاستمتاع والتسلية, حيث يتحقق النصر في بعض هذه الألعاب عندما يقتل الطفل أكبر عدد من الناس أو تدمير أكبر عدد من المنشآت والأملاك, مما يولد مشاعر سلبية لدى الطفل.[2]

وذكرت " قويد" عددا من السلبيات التي تترافق مع ممارسة الألعاب الإلكترونية ومن أهمها قلة التواصل الأسري بين أفراد الأسرة الواحدة، يقلل من معرفة الآباء والأمهات لطبيعة الأبناء واحتياجاتهم مما يخلف مشاكل أسرية كان من الممكن تفاديها، وأن الساعات الطويلة التي يقضيها الطفل باللعب وراء الشاشات الإلكترونية تتناسب بشكل عكسي مع عدد الساعات المخصصة للدراسة، فتؤثر سلبا على تحصيل الأطفال الدراسي، كما تؤثر الألعاب الإلكترونية على الذاكرة اللفظية للأطفال فتعمل على إضعافها. [3]

-الاهتمام المتزايد بألعاب الحاسوب يشتت أذهان الأطفال عن متابعة تحصيلهم. [4]

-تضعف البناء الجسمي بتراخي العضلات البدنية، لابتعاد الأطفال عن ممارسة النشاطات الرياضية التي تكسب الجسم قوة وفاعلية. [1]

---

[1] حيدر محمد الكعبي، الألعاب الالكترونية و واثرها الفكري والثقافي المركز الإسلامي للدراسات الاستراتيجية، ط3, 2019,ص 31.

[3]تهامي محمد جعفورة مصعب، الآثار لإدمان الألعاب الالكترونية لدى الأطفال، مجلة التمكين الاجتماعي، العدد 1 مارس 2019, ص 90.

[3] - سليمة بوسعيد حنان عوادي مخاطر تأثير الألعاب الإلكترونية على الفرد والمجتمع ز طرق علاجها، مجلة المجتمع والرياضة، المجلد2, العدد 1 جوان 2019, ص42.

[4] -محمودي رقية هل تغذى العنف المدرسي من حيث السلوكيات والتصرفات من رموز العنف الافتراضي المتضمن الألعاب الالكترونية العنيفة ، مجلة الحكمة للدراسات التربوية والنفسية، المجلد 1, العدد 2 جوان 2013ص71

- تؤثر سلبا على علاقات الطفل الاجتماعية بالانطواء والعزلة، ومن ممارسة أدواره

- الاجتماعية من حيث تبادل التيارات مع الأهل والأقرباء واستقبال الضيوف ومحادثتهم بمجريات أحداث الساعة .[2]

- فراغ مضمون الألعاب الالكترونية من الفكر والثقافة واعتمادها فقط على اللهو الذي فيه

ضياع لأوقات الأطفال وذروة عطائهم.

-يتأثر بثقافات غريبة وينجذب الى عاداتها.

-تشوه الصورة الأخلاقية والاجتماعية للطفل عن طريق مشاهدة الضرب، ونمط اجتماعي مخالف للعادات والأعراف الاجتماعية، التي تنطلق أساسا من معايير أخلاقية ثابتة.

-يضعف إدراك الطفل لحقائق الأشياء وطبيعتها .[3]

ورغم ما تقدم من تعداد لمجموع السلبيات غير أن هناك ثلاثة تأثيرات سلبية حظيت بأكبر قدر من الدراسات والتمحيص هي : ظاهرة التقليد والمحاكاة، العنف والموقف المتحيز من الشعوب، لأن الطفل ذات متلقية تتصل مع ما تراه معروضا على الشاشة من خلال حاسة البصر، التي تعد الأقوى من بين الحواس في التقاط الشفرات واكتساب المعلومات ويتفاعل المتلقي مع النصالمعروض حينما يجد فيه ما يحاكي عقله ويحرك عواطفه ويلبي حاجاته المتنوعة.[4]

❖ 6 :لعبة PUBG الالكترونية.

لعبة ببجي PUBG - PlayerUnknown's Battlegrounds:

---

[1] -سهير فارس السوداني، البرامج التلفزيونية وقيم الأطفال، دار كنوز المعرفة العلمية للنشر و التوزيع، ط1, عمان, 2009,ص21 .

[2] -فهد بن عبد الغفيلي، الألعاب الالكترونية خطر غفلنا عنه يهدد الأسرة و المجتمع، مكتبة الملك فهد الوطنية، الرياض, 1431هـ, ص22.

[3] -دلال الواعر ، تأثير الألعاب الالكترونية على سلوك الطفل الجزائري، مذكرة لنيل شهادة الماستر، علوم الاعلام و الاتصال، تخصص صحافة واعلام الكتروني، جامعة العربي بن مهيدي أم البواقي, 2016 /2017, ص32.

[5]-لامية بوبيدي، أسماء بن تركي، سامية عدائكة ، تأثيرات الإدمان على الألعاب الإلكترونية على التوافق النفسي للأطفال، مجلة الدراسات والبحوث الاجتماعية، جوان 2019, ص12.

صدرت لعبة ببجي المعروفة أيضاً بلعبة ساحات معارك اللاعبين المجهولين عام 2017 في شهر مارس، وكانت نسختها الأولى مخصصة لأجهزة الكمبيوتر وأنظمة تشغيل ويندوز وإكس بوكس وان، ليتم فيما بعد طرح النسخة الجديدة للهواتف المحمولة وأنظمة تشغيل آندرويد ونظام ios[1].

وهي عبارة عن لعبة قتال تحوي خارطة وهمية باسماء غير حقيقية, مستقاة من فيلم ياباني صدر عام 1999م للكاتب الياباني Koushun Takami ، حيث جعل البشر في مواجهة بعضهم البعض، أما بالنسبة للاسم جاء ارتجالًا أثناء تجربته للعبة Arma والتي تعطيك الاسم الافتراضي Player One لذا فإنه قام بتغيير كلمة One ليحل محلها كلمة Unknown، في كل جولة يقاتل اللاعب 100 لاعب من اجل البقاء, ولضمان عدم اختباء اللاعبين فان مصممي اللعبة ابتكروا طريقة لاجبار جميع اللاعبين على المواجهة وهو ما يعرف بـ"الزون"، وانتشرت بسبب الترويج لها عبر تويتر ويوتيوب[2].

تعد من الألعاب التي تسبب ألدمان بسبب إفرازات الدماغ وكيمياء المخ، وخطورتها النفسية هي كون اللعبة تشبه العالم الحقيقي لذا ومن قواعد علم النفس أن العقل الباطن ال يستطيع التمييز بين الحقيقة والخيال اذا تم ادخال المعلومات بطريقة معينة وهو ما يستخدم في االيحاء والتخيل التصوري للوصول لألهداف، لذا على المدى البعيد سيتحول الخيال والوهم لحقيقة وما تفعله في لعبة ببجي ستفعله في الحقيقة ولألسف أنها تسبب التفكك ألسري وتربي دوافع العنف والقتل وتوهمك أن ذلك يساعدك على البقاء وتغير في تركيبتك النفسية وصفاتك لألسوأ.

-بداية اِللعبة:

في البداية فإن لعبة ببجي موبايل تعتمد علي مرحلة البقاء، وبالتالي فإن اللاعب يعمل بقدر الإمكان أن يبقي في الجولة لمدة طويلة حتي يحصل علي كونه فائزًا للجولة، وذلك من خلال وضع خطة ناجحة واتباعها عند بدء الجولة، حيث أنه عند بدء الجولة يبدأ اللاعب في النزول بالطائرة ولابد من نزول اللاعب في مكان جيد ثم بعد ذلك يتم البدء في تجميع الأسلحة والذخيرة المختلفة والمناسبة للجولة، والعمل علي المحافظة علي نفسه عند مواجهة اللاعبين وأن يعمل علي قتل اللاعبين المواجهين له، وفي هذه الجولة يصل عدد اللاعبين إلي 100 لاعب من جميع أنحاء العالم بمختلف الجنسيات، وبعد نزول اللاعبين من الطائرة يبدأ كل لاعب في العثور علي الأسلحة والذخائر، والعمل علي تجميع كل احتياجاته أثناء المواجهة، وبالتالي فإنه عند بدء المعركة يكون هدف كل لاعب حول البقاء لفترة كبيرة، وفي هذه اللعبة

[1] https://www.hellooha.com

[2] منال عبد الرحيم حسن, فاتن أحمد أبو الوفا, أسماء عيد محمد عبد العلي, دراسة تحليلية لإنتشار بعض الألعاب الالكترونية الخطيرة, مجلة العمارة والفنون, العدد 7, ص462.

3 خرائط يحصل اللعب علي أفضل خريطة من الثلاث، وبالتالي فإن الثلاث خرائط تكون مختلفة من حيث حجمها وطبيعتها، والخريطة الأساسية تكون عبارة عن جزيرتين متصلتين تحتوي علي غابات، والخريطة الثانية فهي أكبر وتتميز بكونها صحراوية، أما بالنسبة للخريطة الثالثة فهي أصغرهم حجما وتحتوي علي 3 جزر خضراء اللون متصلة مع بعضها عن طريق الجسور.

-تطور الأحداث :

وبعد ذلك يتم البدأ في عملية تجميع الأسلحة والأدوات المختلفة، ثم قتال اللاعبين لبعضهم البعض، ومع مرور الوقت تبدأ ظهور دائرة بالتقلص مع موت الكثير من اللاعبين، وبالتالي فإن الغرض من هذه الدائرة هي بقاء تركيز اللاعبين نحو منطقة اللعب ليكون ضماناً لاستمرارية القتال.

-النهاية:

وفي النهاية يتبقى لاعب واحد فقط ويكون بذلك هو الفائز، ويحصل علي جائزة فوزه Winner Winner, Chicken Dinner، وبالتالي فإن وجود اللاعب في نهاية المباراة هو الهدف الرئيسي لهذه اللعبة مما جعل كثير من الأشخاص مهتمون بها.

حيث أن عدد كبير من اللاعبين يدققون النظر حول قتل عدد كبير من الآخرين في كل مباراة، وبالتالي فإن اللاعبين الذين يهتمون بالتسلية يكون ميلهم إلى القتال والهجوم في كل مباراة، وبالرغم من وجود مخاطرة كبيرة أثناء الهجوم والقتال إلا أنهم بذلك يحصلون علي خبرة عالية في

كل مباراة وبذلك يكونون أكثر قدرة علي الفوز والوصول إلي النهاية مع مرور الوقت.[1]

[1] رميساء كواشخية, نرجس عمبار-الدلالات الرمزية لمحتوى الالعاب الالكترونية، مذكرة لنيل شهادة الماستر،في علوم الإعلام والاتصال تخصص سمعي بصري جامعة الشهيد حمه لخضر-الوادي.

❖ ملخص الفصل :

لقد أصبحت الألعاب الإلكترونية من أكثر وسائل الترفيه التي تستهوي الغالبية العظمى من الشباب والأطفال في مختلف دول العالم، لهذا أصبح البعض يراها ظاهرة اجتماعية تستحق ما تناله من اهتمام من قبل مستخدميها ومن الباحثين الذين ينظرون لها بطريقة جدية لربطها بمتغيرات أخرى، وقد تناولنا في بحثنا هذا ماهيتها بشيء من التفصيل النظري، وتعرفنا على أهم الرموز والمضامين التي تستدعي استعمالها بشكل مكثف، واقبال الأطفال والمراهقين عليها بشكل أدى الى الإدمان عليها.

الفصل الثالث

البيانات التحليلية للدراسة

1- التحليل السيميولوجي للعبة "PUBG "الالكترونية .

1-1 بطاقة تقنية للعبة " PUBG" الالكترونية.

2-1 ملخص لعبة PUBG".

2-التحليل الدلالي السيميولوجي لشعارات "PUBG".

1-2 التحليل السيميولوجي الدلالي لشعار الموسم الثاني من لعبة "PUBG".

2-2 التحليل السيميولوجي الدلالي لشعار الموسم 20 من لعبة "PUBG" الالكترونية.

3-التحليل السيميولوجي الدلالي للمقاطع المختارة من لعبة "PUBG" الالكترونية .

1- 1بطاقة تقنية للعبة "PUBG" :

اسم اللعبة	PUBG :Player Uknown's Battle Ground.
المصمم	Brendan Greene.
تاريخ الصدور	19 مارس2018 .
الشركة النتجة	Krafton Game Union.
محرك اللعبة	UNREAL ENGINE 4.
نوع اللعبة	Multiplayers & Survival : لعبة كثيفة اللاعبينُ, لعبة البقاء.
اللغات المستعملة	14 لغة
الشركات المطورة	LEVEL INFINITE & LIGHTSPEED .
الموزع	GooglePlay,AppStore,Steam..
عدد التنزيلات	500M+
عدد اللاعبين في المباراة	100لاعب.
الجوائز	the Esports Mobile Game of the Year,The Game Award For Best Multiplayers Games.

الجدول رقم (2) : بطاقة تقنية للعبة "PUBG".

❖ 1-2ملخص اللعبة:

لعبة الببجي " player Unknown's Battlegrounds " تختصر(PUBG)وتترجم الى اللغة العربية ساحات معارك اللاعبين المجهولين، وهي لعبة كثيفة اللاعبين على الانترنت، ولعبة بقاء صدرت بتاريخ 23 مارس 2011 وهي متوفرة على أجهزة ويندوز, واكس بوكس ون، وصدرت نسختان الأولى في أوائل سنة 2012 لمنصتي "آي أو إس", وأندرويد من تطوير شركة " تينسنت", والتي قامت بالتعاون مع شركة " بلوهول" لإصدار اللعبة على الهواتف المحمولة, وتعمل بنفس المحرك الذي تعمل به النسخة الأصلية, تم تطوير النسخة الألية من قبل شركة " بلوهول" على محرك أنريل إنجن 4, والتي تحتوي على اللغة العربية, إذا هي لعبة من الألعاب الإلكترونية التي تلعب على الهواتف الذكية أو على الأجهزة الحاسوبية. وهي لعبة قتال تحوي خارطة وهمية بأسماء غير حقيقية، مستقاة من فيلم ياباني صدر عام1999 م للكاتب الياباني "Koushun Takqmi" ، حيث جعل البشر في مواجهة بعضهم البعض, أما بالنسبة للاسم جاء ارتجالا أثناء تجربته للعبة " Arma " والتي تعطيك الاسم الافت ا رضي "Player One" ، لذا فإنه قام بتغيير كلمة "One " ليحل محلها كلمة "Unknown" "، في كل جولة يقاتل اللاعب 100 لاعب من أجل البقاء ولضمان عدم اختباء اللاعبين فإن مصممي اللعبة ابتكروا طريقة لإجبار جميع اللاعبين على المواجهة وهو ما يعرف ب" ال زون", وانتشرت بسبب الترويج لها عبر تويتر ويوتيوب.[1]

[1] - منال عبد الرحيم حسن, فاتن احمد أبو الوفا, أسماء عيد محمد عبد العلي, دراسة تِحليلية لِإنتشار بِعض اِلألعابِ الالكترونية اِلخطيرة, مجلة العمارة والفنون, العدد 1, ص 462

2-التحليل اِلسيميولوجي اِلدلالي لِشعارات لِعبة PUBG

1-2 التحليل اِلسيميولوجي لِملصق لِعبة PUBG

صورة رقم 1 :ملصقة لعبة PUBG الالكترونية .

-المستوى التعييني:

التقطت الملصقة بزاوية عادية وأخذت بلقطة عامة، وبلقطة متوسطة حيث يظهر فيها بشكل بارز شاب في مقتبل العمر في زي طالب ثانوي بربطة عنق سوداء، وقميص أبيض وعليه شريط باللون البني منتصف الذراع الايسر مع خوذة جندي، وألاحظ أيضا وجود مسدس في يده ليسرى ومسدس رشاش خلف ظهره وقفازات على مستوى اليدين في مزيج بين الجندي والطالب ،ويبدو خلفه انفجار كبير باللون البرتقالي يصعد إلى الأعلى و أيضا مباني محطمة و مفجرة مليئة بالدخان الذي يبدو باللون الرمادي و ايضا الاحظ خلفه على الارضية اشارات مرور . كما يظهر في أقصى يسار الملصقة بناية يعلوها شعار على شكل قنبلة باللون الرمادي أما أقصى يمينه فنلاحظ وجود جزء من سيارة منقلبة نتيجة الانفجار.

-اِلمستوى اِلتضميني:

في مقدمة الصورة يبرز شاب في مقتبل العمر ، يقف وقفة استعداد وكأنه في تحدي ومواجهة من أجل الفوز والانتصار.

حيث يرتدي الشاب زي رسمي نوعا ما كزي الطلاب و يتكون من بدلة بيضاء اللون وربطة عنق سوداء، ومن دلالات اللون الأبيض أنه يرمز للنصر والسلام والنور والفرح، أما اللون الأسود فهو يعد مصدرا هائلا من مصادر القوة، فهو يجمع بين الغموض والاثارة،

إضافة الى لوازم الجندي التي تتمثل في الخوذة و التي تعتبر رمزا للحماية و الصمود في وجه الخطر و قد ترمز ايضا للحرب و الصراع، ويوحي اللون الرمادي الموجود في الخوذة والقفازات والأسلحة بالذكاء، فهو يشير إلى الأشخاص الذين يتميزون بالجمود والحذر والتحفظ، و المتعطشون للحياة، كما يعبر أيضا على أن كل شيء مسموح لهم.ايضا نلاحظ وجود شريط باللون البني مربوط حول ذراع الشاب الايسر وهذا يرمز للقيادة و التحفيز اما اللون البني فيدل على الراحة والشعور بالأمان، كما يعبر عن الإغواء والمبالغة في تقدير الذات.

ومن خلال هيئة الشاب والألوان التي يرتديها على ملابسه التي هي مزيج بين الطالب والجندي نعرف للوهلة الأولى أن اللعبة تقوم على أساس المواجهة و التحدي ، يستخدم فيها جميع الوسائل الحربية من مسدسات ووسائل حماية كالخوذة والقفازات, كما تبين أيضا حرص اللاعب على استعمال جميع أساليب الذكاء والحيلة والغموض للفوز بالمعركة والاحساس بلذة القوة والانتصار على الخصم. الذي بدوره يوضح لنا فكرة اللعبة المستوحاة من الفيلم العالمي " The Hunger Games "و التي تدور أحداثه حول «كاتنيس إيفردين» (جينيفر لورنس)، ذات الـ16 عاماً، التي تعيش في المستقبل في دولة جديدة تدعى بانيم المكونة من الكابيتول الغنية، والمحيط بها من 12 مقاطعة فقيرة. تعيش «كاتنيس» في المقاطعة 12 مع أمها وأختها الصغرى «بريم». عندما يتم اختيار «بريم» للاشتراك في مباريات الجوع - وهي مسابقة تقوم بها الكابيتول سنويًا كعقاب للـ12 مقاطعة على محاولة الثورة عليها في السابق، حيث يتم اختيار ولد وبنت من كل مقاطعة ليتنافسوا حتى يتبقى متسابق واحد على قيد الحياة.

يظهر في خلفية الملصقة اللون البرتقالي الذي جاء على شكل انفجار معبرا عن أسلوب من أساليب الدفاع والهجوم ، فهو يوحي أيضا بمدى سعادة الشاب بتحقيق الفوز وترغيب المتلقي لممارسة هذه اللعبة المثيرة. ونجد أعلى الملصق وأسفله باللون الرمادي الناتج عن دخان الانفجار, فهو يوحي بالذكاء والتفكير ويشير للأشخاص المتعطشين للحياة، وبالتالي يعطي إحساسا للمتلقي بالحماس والرغبة الشديدين لتجريب هذه اللعبة التي تشعره بلذة الفوز والتفوق واستخدام ذكائه للانتصار على العدو وربح المعركة بجميع الأساليب. أما على يسار الصورة فتظهر لنا بناية يعلوها شكل قنبلة سوداء اللون، التي تعتبر من

الأسلحة المتاحة في هذه اللعبة، كما تعتبر السيارة المنقلبة الموجودة على يمين الصورة من بين الوسائل التي يستعين بها الشاب في التنقل والبقاء .

- تحليل الرسالة الألسنية:

تنوعت الصيغة الطوبوغرافية في هذا الملصق، حيث جاءت بحروف لاتينية أسفل الصورة ، وقد كتب عنوان اللعبة على مرحلتين، فالأولى تخص عبارة" Player unknowns" التي جاءت ببنط Majuscule وبحجم صغير باللون الأسود، موضوعة في إطار مستطيل باللون الأصفر، أما العبارة الثانية فقد جاءت أسفل العبارة الأولى بشكل بارز فهي تخص عبارة " BATTEL GROUNDS " التي جاءت ايضا ببنط Majuscule وبحجم كبير ملونة بمزيج من الأصفر والبرتقالي،. كما جاءت هاته العبارات باللغة الإنجليزية موضوعة في مركز الصورة أمام الشخصية البارزة في الملصقة.

-المستوى التضميني للرسالة الألسنية:

تضمن هذا الملصق رسالة ألسنية تشمل الاسم الكامل للعبة ، حيث جاء على مرحلتين متنوعة سواء من ناحية الصيغة الطوبوغرافية وكذا الألوان، حيث يظهر عنوان اللعبة على شقين، الأول يخص عبارة " Player unknown's " والتي تعني "اللاعبين المجهولين " فقد جاءت باللون الأسود الذي يمثل العنف و القوة بالإضافة الى الوحشية و الغموض الذي يتجسد في عدم الانتماء من خلال عبارة مجهولين، وكذا المستطيل الذي جاء باللون الأصفر فهو مساعد على لفت الانتباه وتجديد اليقظة او التحذير كونه عدواني بصريا، واذا ما جاور الأسود دل على الخطر، والفاتح منه يرمز للخطر والخيانة وعدم الأمان ، أما العبارة الثانية " BATTELE GROUNDS " فقد جاءت ببنط عريض وبحجم كبير بمزيج من الأصفر والبرتقالي، والتي تعني ساحات المعارك، حيث يتم على مستواها إقامة الاشتباكات بين اللاعبين، في قالب من المرح والنشاط مع أخذ الحذر والترقب خاصة وأن من شروط اللعبة البقاء على قيد الحياة وأن للاعب فرصة واحدة كما في الواقع، وبالتالي وجب عليه الحرص في الحفاظ على بقاءه على قيد الحياة ليحقق الفوز.

كما احتلت الرسالة الالسنية موقعا هاما في الصورة م ا رفقة صورة اللاعب البارز بلقطة متوسطة لتبيان العلاقة بين اللاعب وعنوان اللعبة الذي يسعى جاهدا لتحقيق الفوز والانتصار في اللعبة بقتل اللاعبين الموجودين على مستوى ساحة المعارك والبقاء على قيد الحياة وهذا هو الهدف من اللعبة .

2-2 التحليل اِلسيميولوجي لِشعار اِلموسم اِلثاني مِن لِعبة PUBG:

الصورة رقم (2) :شعار الموسم الثاني للعبة PUBG

-المستوى التعييني:

جاء شعار الموسم الثاني للعبة PUBGعلى شكل يشبه الى حد كبير شكل الوسام، حيث اعتمد فيه المصمم على اللون الذهبي بشكل كلي، كما يوجد في الجزء العلوي للشعار شكل مستطيل وعلى جانبيه شكل يشبه أجنحة الطائرة. حيث يظهر في الأسفل شكل منطاد باللون الأصفر، ونرى ان خلفية الشعار مرسوم عليها خطوط متفرقة تبدأ من أسفل الشعار وتصعد إلى أعلاه، حيث تبدو مرققة من الأسفل وكلما صعدت الى الأعلى ا زاد عرضها حتى أعلى الشعار.

-المستوى التضميني:

صمم الشعار على شكل الوسام الذي يرمز الى التفوق والتميز، وهذا يعني أنه للفوز بهذه المرحلة يجب على اللاعب التفوق على الأعداء دون المخاطرة بحياته، فأهم شرط في هذه اللعبة هو حفاظ اللاعب

على حياته، وقد جاء باللون الذهبي الذي يعتبر رمزا من رموز وهو لون الفخامة والنجاح والإنجاز والانتصار. أما شكل الأجنحة الموجودة في أعلى الشعار فهو دليل على احتياج اللاعب والرغبة الملحة للوصول وتحقيق الأهداف والرغبات وذلك لأن الجناح يستخدم في الوصول الى أسمى وأعلى الرغبات وتحقيقها، وبالتالي تحديد الأهداف والقيام بتنفيذها، كما يوجد في أسفل الشعار منطاد باللون الاصفر و الذي يعتبر وسيلة لهبوط اللاعب الى أرض الميدان، فالمنطاد يعتبر من الدلالات التي تشير الى روح المغامرة والمخاطرة ، أما اللون الاصفر فيدل على التفكير العميق، حيث إنّه عادةً ما يُفضّله الأشخاص الذين يغامرون في أسلوب تفكيرهم. كما نجد أيضا الخطوط العمودية الموجودة في خلفية الشعار تشير الى العلو وتسامي الروح والحياة والهدوء والاستقرار، والتي نجدها في ت ا زيد كلما صعدت للأعلى كانها شعاع والذي بدوره يرمز الى التالق و التميز أي أن اللاعب كلما تمكن من قتل أكثر عدد من الأعداء كلما زادارتفاع مستواه في اللعبة.

- تحليل الرسالة الألسنية:

يتكون الخطاب الألسني في شعار الموسم الثاني من شقين وكلاهما ببنط Majuscule، حيث تظهر الكلمة الأولى في أعلى الشعار مكونة من حرفين باللغة اللاتينية " RP " التي جاءت باللون الابيض وبحجم صغير وفي اطار يشبه المستطيل ذو خلفية رمادية، أما الرسالة الالسنية الثانية تظهر في كلمة " ELITE" التي جاءت بمزيج من الابيض و الاصفر وبحجم كبير محتلة المساحة الأكبر من الشعار.

-المستوى التضميني للرسالة الألسنية:

تضمن شعار الموسم الثاني رسالة ألسنية مكونة من شقين ، يتمثل الشق الأول في حرفين باللغة اللاتينية " RP " وهي اختصار لكلمة " ROYALE PASS "، التي تعني المرور الملكي، ويقصد بها العبور الى الموسم القادم بفخامة و نجاح لان هذا الشعار يتوفر فقط عند اللاعبيين الذين دفعوا مالا حقيقيا و يترجم ب عملة ال "UC" في اللعبة ، ف "رويال باس" حدث مهم جدا في "ببجي موبايل"، يسمح للاعبين على مدار الموسم بإكمال غير مشابه للمهام الأسبوعية والشهرية، والفوز بالعديد من الجوائز والهدايا المقدمة من اللعبة.

أما الشق الثاني من الرسالة الألسنية فيتمثل في كلمة " ELITE " بالغة الانجليزية و تعني "النخبة" و يقصد بها النسخة المدفوعة لان الغير مدفوعة تاتي على شكل كلمة "FREE" و معناها مجاني ، وجاءت

الرسالة باللون الأبيض الذي يوحي بالاتساع والانتشار الذي تطمح اليه و أيضا تحقيق الانتشار والشهرة. وبالتالي فقد ظهر مدلول الرسالة الألسنية بشكل واضح في ترسيخ مضمون الشعار، من خلال ترجمة الم ا زيا التي منحتها اللعبة للاعبين من خلال عبارتي " RP " التي تعني المرور الملكي إلى موسم مقبل، و " ELITE" التي تعني النخبة، حيث تشكل العبارتين تركيبة لغوية تدل على ان " الرويال باس" متاح فقط لشريحة معينة من اللاعبين و الذين اختارت ان تسميهم بالنخبة و هم من يدفعوا مقابل هذا ال " RP" ، و ليس بإمكان الجميع الحصول على الهدايا والمكافئات وذلك بهدف ادخال ارباح مالية من اللعبة . ولهذا يمكن القول أن الصياغة الخطية استطاعت ان تحدد لنا معظم أفكار وشروط اللعبة وذلك بتعويض العبارة الخطية للدلائل الموجودة في الشعار.

3-2التحليل السيميولوجي لشعار الموسم 20 من لعبة PUBG:

الصورة رقم (3) :شعار الموسم 20 للعبة PUBG

-المستوى التعييني:

يتضمن هذا الملصق عدة أشكال مرتبطة ببعضها البعض، تشكل لنا شعارا يشبه الى حد بعيد رمز الوسام،حيث اعتمد فيه المصمم Brendan Greene على مجموعة درجات للون البنفسجي و ادخل أيضا اللون الأبيض ، كما يتكون الشعار من مجموعة أشكال هندسية بحيث جاء الجزء العلوي للشعار على شكل مستطيل باللون الأرجواني و يأتي تحته مباشرة الجزء الثاني و جاء نوعا ما على شكل مربع بالأزرق و يظهر عليه رقم 20 مكتوب بحجم كبير وباللون الابيض إلا أن المصمم اعتمد على ان يجعله ينحرف من الاعلى بزوايا مختلفة .ثم يليه مباشرة مستطيل كبير باللون البنفسجي الغامق و يظهر اسفله مثلث صغير الحجم باللون الأبيض في منتصف الجزء السفلي لهذا المستطيل ثم ينتهي بشكل قوس باللون البنفسجي و نلاحظ فيه وجود بريق باللون الأبيض ويحيطه أيضا إطار باللون الفضي أو الرصاصي .

-المستوى التضميني:

صمم الشعار على شكل الوسام الذي كما ذكرت في تحليل الشعار السابق يرمز الى التفوق والتميز، وهذا يعني أنه للفوز بهذه المرحلة يجب على اللاعب التفوق على الأعداء دون المخاطرة بحياته،

فأهم شرط في هذه اللعبة هو حفاظ اللاعب على حياته، كما نجد عبارة ببجي PUBG MOBILE باللون الأبيض في أعلى الشعار والذي يدل على الانتصار والفوز وكذا الفرح و الإقبال على موسم جديد يجمع بين المرح والنصر والمثالية, أما خلفية العبارة فقد جاءت باللون البنفسجي الذي يرمز إلى الإبداع، والشعور بالعظمة و ايضا رمز للملوك والنبلاء في المجتمعات الأوروبية. أي أن اللاعب الذي يحمل هذا الوسام يعتبر ملك الموسم وذلك لما يحمله من مميزات تميزه عن باقي اللاعبين . إما اكبر شكل في الشعار فكان شكل المربع الذي يعتبر رمزا للصلابة، والأمان والمساواة، إلا أن استقرارها وشيوعها قد يوحي بالملل كونها لا تجذب الانتباه و هذا ما يفسر انحرافه بزوايا مختلفة بغية خلق تصميم مبتكرو جالب للانتباه وقد جاء هذه المرة بالأزرق و الذي يعد إشارة للاستقرار والثقة و هذا ما يشير الى استراتيجية اللعبة التي تحث على الاتحاد وكسب اللاعبيين ثقة بعضهم البعض, وبخصوص الرقم 20 فهو يمثل رقم الموسم الذي وصلت اليه اللعبة ملونا باللون الأبيض الذي يوحي بالاتساع والانتشار الذي تطمح اليه اللعبة بالوصول الى شرائح كبيرة من المجتمع وتحقيق الانتشار والشهرة، دلالتا على الاتساع و الانتشار.

أما شكل المستطيل الموجود أعلى الشعار فهو دليل على الاتساع والصلابة، والأمان والمساواة و اللون الأرجواني فهو دلالة على الغموض و الاستقلال كما يوجد في أسفل الشعار مثلث صغير و الذي يرمز للاتحاد ففي المجتمعات الغربية ، غالباً ما يكون للمثلث معاني مسيحية عالية عند استخدامه في سياق ديني. لأن الإله المسيحي هو ثالوث - الأب ، الابن والروح القدس ، متحدين في رأس واحد. ، وهو منطاد باللون الأصفر و الذي يعتبر وسيلة لهبوط اللاعب الى أرض الميدان، فالمنطاد يعتبر من الدلالات التي تشير إلى روح المغامرة والمخاطرة ، أما اللون الاصفر فيدل على التفكير العميق، حيث إنّه عادةً ما يُفضّله الأشخاص الذين يغامرون في أسلوب تفكيرهم. كما نجد أيضا الخطوط العمودية الموجودة في خلفية الشعار تشير الى العلو وتسامي الروح والحياة والهدوء والاستقرار، والتي نجدها في ت ا زيد كلما صعدت للأعلى كانها شعاع والذي بدوره يرمز الى التالق و التميز أي أن اللاعب كلما تمكن من قتل أكثر عدد من الأعداء كلما زادارتفاع مستواه في اللعبة.

- تحليل الرسالة الألسنية:

تضمنت الرسالة الألسنية في شعار الموسم " 20" عبارتين الأولى" PUBG MOBILE " التي جاءت في أعلى الشعار بحجم صغير وببنط Majuscule بلون أبيض وبخلفية بنفسجية مستطيلة، أما العبارة

الثانية " ROYALE PASS " فقد جاءت في وسط الشعار بحجم كبير وبخط عريض ملونة بالأبيض فوق خلفية هي الأخرى بنفسجية مستطيلة.ثم يوجد في اسفل الشعار رقم 1 بحجم كبير وجنبه st باللون الابيض.

-المستوى التضميني للرسالة الألسنية:

تمثلت الرسالة الألسنية الموجودة في الشعار، في وضع تذكير باسم اللعبة والجهاز الذي تتوفر عليه الذي يظهر جليا في عبارة " PUBG MOBILE " فهي اختصار لاسم اللعبة " PLAYER UNKNOUN'S BATTEL GROUNDS" باستعمال الحروف الأولى من كل كلمة والتي أصبحت تلقب ب"PUBG" أما الألوان التي جاءت عليها فهي توحي بقوة اللعبة وانتشارها بشكل سريع عن طريق جهاز الهاتف النقال ، وكذا إثارة انتباه اللاعب الجديد وجذبه للعب بها بسهولة، خاصة وأن هذا الجهاز (الهاتف النقال) متوفر لدى الجميع وبالتالي فقد خصصت اللعبة هذا الجهاز نظرا لتوفره في جميع الأماكن وفي كل الأوقات وبالتالي يسهل ممارستها تحت أي ظرف. أما عبارة " ROYALL PASS " التي تعني المرور الملكي، فقد جاءت بشكل بارز وسط الشعار باللون الأبيض بخلفية بنفسجية مستطيلة، فهي دلالات على التجدد والإشراق والفخامة وذلك لاعتبار الموسم 20 من اللعبة من أكثر المواسم التي شهدت التجديد و التغيير حيث تم إضافة العديد من الفعاليات و كذا تغييرات وتنويعات مليئة بالحماس والديناميكية والقوة والإثارة،اما عبارة 1st التي جاءت اسفل الشعارفيقصد بها احتلال حامل الشعار المرتبة الاولى في الموسم.

قد استطاعت الرسالة الألسنية من الناحية السيميولوجية أن تؤدي وظيفتي الترسيخ والمناوبة بترسيخ اسم اللعبة وكذا الجهاز الذي تتوفر عليه، بالإضافة إلى ترسيخ أفكار ومفاجآت الموسم من خلال عبارة " ROYALE PASS " حيث أدت وظيفتي الترسيخ والمناوبة بالتعبير عن أفكار الموسم التحديثات الجديدة فيه بطريقة غير مباشرة.

3-التحليل السيميولوجي الدلالي للمقطع المختارمن لعبة "PUBG" الالكترونية .

1-3 :التحليل اِلسيميولوجي لمقطع مِن اِلموسم الثاني لِلعبةPUBG:

- التقطيع اِلتقني:

مدة اِلمقطع: 2:3 د

عدد اِللقطات: 14 لقطة

شريط الصورة							شريط الصوت		
رقم اللقطة	مدة اللقطة	سلم اللقطة	زاوية التصوير	حركة الكاميرا	مضمون الصورة	الموسيقى	كلمات و حوار	المؤثرات الصوتية
1	13ث	لقطة عامة	زاوية عين الطائر	حركة الدرون	نزول الاعب من الطائرة الى ساحة المعركة باستعمال المضلة	/	/	-صوت الرياح -صوت المظلة
2	2ث	لقطة متوسطة	زاوية مستوية	حركة بانورامية افقية	توجه اللاعب الى منزل مهجور.	/	/	-صوت اقدام
3	7ث	لقطة متوسطة	زاوية عالية	حركة الملاحقة tracking	دخول اللاعب من نافذة المنزل المهجور والتقاط سلاحين و محفظة و علبة اسعافات اولية.	/	-picked up p92 -picked up s12k -picked up a backpack lv2 -picked up first aid kit	-صوت الاقدم -صوت التقاط المعدات

4	9 ث	لقطة متوسطة	زاوية عالية	حركة الملاحقة tracking	خروج اللاعب مسرعا من المنزل ليتصادف بخروج عدو من وراء المنزل المقابل فيقوم بتصويب السلاح حوله وقتله ثم ياخذ عتاده.	/	-you knocked out lamsorybro with s12k -you killed iamsorybro by headshot withs12k -1 kill -picked up med kit -picked up police vest lv1	-صوت اقدام -صوت الرصاص -صوت التقاط الأغراض او اللوازم
5	9ث	لقطة متوسطة	زاوية عالية	حركة الملاحقة tracking	اللاعب و زميله في للعبة في عملية بحث عن مصدر صوت اطلاق النار	/	/	/

6	11ث	لقطة متوسطة	زاوية عالية	حركة الملاحقة tracking	يلمح اللاعب وجود عدو وراء مبنى فيقوم باللحاق به و قتله ثم يقوم بالتقاط اللوازم التي كانت بحقبية العدو.	/	-you knocked out joe with s12k -restricting the play area in 5 mins -you killed joe with s12k -2 kills -picked up first aid kit -picked up bandages.	-صوت الرصاص -صوت اعادة تعبئة السلاح بالرصاص
7	11ث	لقطة متوسطة	زاوية عالية	حركة الملاحقة tracking	زميل اللاعب يصاب من قبل الفريق العدو يحاول اللاعب اللحاق به و انقاذه فيدخل في مواجهة مع العدو ويصاب قليلا الا انه في الاخير استطاع قتله لكن زميله مات قبل وصوله.	/	- Your teammate sevou was knocked out by mohashim11111 by ump54 - Revive - You killed mohashim111 by s12k - 3kills	-صوت الاقدام -صوت الرصاص

							- Your teammate died	
8	10ث	لقطة متوسطة	زاوية عالية	حركة الملاحقة tracking	رجوع اللاعب الى صندوق زميله لاخذ ما يلزمه لمواجهة باقي الاعداء ثم يكمل البحث عنهم بين المباني من خلال تتبع صوت الرصاص.	/	-sevou's crate -picked up military helmet lv2 - picked up painkiller Picked up scope x3 -picked up red dot sight	-صوت الاقدام صوت الرصاص.
9	5ث	لقطة متوسطة	زاوية عالية	حركة الملاحقة tracking	تغيير اللاعب لسلاحه s12k ب m416من احد الصناديق الموجودة في الارض ثم يتوجه صوب مجموعة من	/	-Picked up m416 -Picked up 5.56mm -You killed rbgr by m416 4 kills	-صوت الاقدام - صوت الرصاص - صوت تعبئة مخزن السلاح

			الاعداء يبدو انهم في مواجهة و يقوم بقتل واحد منهم					
10	10ث	لقطة متوسطة	زاوية عالية	حركة الملاحقة tracking	اثناء بحث اللاعب عن باقي الاعداء يهاجمه عدو مختبئ وراء الصور ويقوم باصابته بطلقتين لكن اللاعب يسيطر على الوضع و يقتله ثم ينبطح ارضا لكي لا يصيبه باقي الاعداء ثم ياخذ اغراض العدو التي يحتاجها	/	- You killed raneemzn by headshot with AKM - 5 kills - Picked up vest police lv2 - Picked up energy drink	-صوت الاقدام -صوت الرصاص -صوت التقاط اللوازم

11	12ث	لقطة متوسطة	زاوية عالية	حركة الملاحقة Trackingو Zoom in	يحاول اللاعب الدخول الى المنطقة الامنة قبل وصول منطقة الخطر يجد سيارة في احدي البيوت المهجورة ياخذها و يدخل المنطقة الامنة.	/	-restricting the play area in 1 min -drive -get in Picked up smoke grenade	-صوتت الاقدام -صوت الرعد و المطر -صوت التقاط الاغراظ صوت محرك السيارة
12	30ث	لقطة متوسطة	زاوية عالية	حركة الملاحقة Tracking	يسمع اللاعب صوت اطلاق نار قادم من احد البيوت فيتوجه نحوه ليسمع صوت اقدام العدو هنا ينزل في البيت المقابل ويترصد حركات العدو من	/	-WARNING!RED ZONE HAS STARTED -restricting playing area You knocked out eylul with m762.	-صوت المطر -صوت محرك السيارة -صوت الرصاص -صوت الاقدام

			النافذة ثم يقتله					
13	15ث	لقطة متوسطة	زاوية عالية	حركة الملاحقة Tracking	ياخذ اللاعب حبوب من مسكن الالم و يضع ضمادات	/	-taking pain killers -applying bandages - can not use that item when health's above 75%	-صوت فتح المحفظة -صوت علبة الحبوب -صوت التضميد

14	31ث	لقطة متوسطة	زاوية عالية	حركة الملاحقة Trackingو Zoom in	اثناء ركوب اللاعب السيارة تطلق رصاصة عشوائية يتتبع اللاعب مصدر الصوت يدخل من نافذة بيت مهجور و يصعد للطابق العلوي ثم يتعقب حركات العدو و يطلق عليه النار الى ان يموت و يفوز بالمباراة.	/	-drive -get in -you killed feroking by headshot with AWM -Winner winner chiken dinner	-صوت محرك السيارة -صوت الرصاص -صوت الاقدام -صوت السلاح

الجدول رقم (3) :تحليل لقطات الفيديو.

- القراءة التعينية والتضمينية لمقطع من الموسم الأول للعبة PUBG MOBILE:

الصورة رقم (4) : بداية اللعبة

-المستوى التعييني للمقطع :

المقطع عبارة عن مباراة قتالية في لعبة PUBG MOBILE و يتكون من 14 مقطع، وقد جاء المقطع الأول بلقطة عامة وبزاوية عين الطائر وحركة عين الطائر، الذي يتضمن نزول اللاعب من الطائرة إلى ساحة الميدان باستعمال المظلة التي جاءت بلونين الاسود و الأصفر، وفي لقطة متوسطة وزاوية عالية وحركة بانوراميه أفقية (Pan vertical، يظهر فيها اللاعب متوجها نحو منزل مهجور مرتديا سترة بالون الأصفر الذهبي وسروالا أبيضا ، حيث يدخل إليه فيقوم بالتقاط الأسلحة والذخيرة الموجودة فيه، وبلقطة متوسطة وزاوية عالية يخرج اللاعب من المنزل مسرعا وهو على استعداد للقتال، حتى يتفا جئ بخروج أحد المنافسين من وراء المبنى المقابل فيقوم بقتله عن طريق إطلاق النار عليه ببندقية من طرازS12k ، ثم يذهب الى مكانه ويأخذ المكافأة الملقاة على الأرض وبحركة tracking (ملاحقة) و زاوية عالية يظهر اللاعب هو وزميله يتتبعون مصدر صوت الرصاص لقتل الأعداء ، ليلمحوا وراء مبنى صغير وجود منافس يحاول الاختباء فيلحقه اللاعب ويصيبه بطلقة ليقع ارضا ثم يقتله بطلقة ثانية بنفس السلاح وبزاوية عالية وبلقطة متوسطة يقف اللاعب فوق صندوق الضحية لأخذ اللوازم التي يحتاجها لإكمال القتال لكن زميله يصاب من طرف فريق منافس يحاول اللاعب اللحاق به و انقاذه فيقتل احد

أعضاء ذلك الفريق ليعود مسرعا لاسعاف زميله لكن بسبب خسارته الكثير من الدم تفشل عملية الانقاذ و يموت ، وبلقطة متوسطة وبزاوية عالية يلتقط اللاعب بعص اللوازم من صندوق زميله ثم يكمل البحث عن باقي المنافسين بين مباني المدينة من خلال تتبع مصدر صوت إطلاق النار.و بزاوية عالية و لقطة متوسطة يقوم اللاعب بتغيير البندقيةs12k بسلاح رشاش من طراز m416 من احد الصناديق الموجودة في الأرض ثم يتوجه صوب مجموعة من الأعداء يبدو أنهم في مواجهة و يقوم بقتل واحد منهم ثم يبدأ بالتجول من مكان إلى آخر للبحث عن باقي المنافسين، فجأة يهاجمه عدو مختبئ وراء الصور ويقوم بإصابته بطلقتين لكن اللاعب يسيطر على الوضع و يقتله ثم ينبطح أرضا لكي لا يصاب من طرف باقي الأعداء ثم يأخذ أغراض العدو التي يحتاجها ، و بنفس اللقطة و الزاوية السابقة يظهر اللاعب وهو يعالج نفسه و يأخذ حبوب من مسكنة للألم و يضع ضمادات ويكمل رحلته في البحث على المنافسين الباقيين وبلقطة متوسطة و ا زاوية مستوية يظهر اللاعب وهو يحاول إيجاد طريقة للدخول إلى المنطقة الآمنة قبل وصول منطقة الخطر حتى يجد سيارة في احدي البيوت المهجورة، يأخذها ويذهب اتجاه المنطقة الآمنة.و أثناء تجوله بالسيارة يسمع صوت رصاصة عشوائية أطلقت فيقوم بتتبع مصدر الصوت إلى أن يصل إلى مكان تواجد العدو فيصعد إلى الطابق العلوي للمنزل المقابل ويترصد تحركات المنافس ثم بزاوية عالية و لقطة متوسطة وحركة Zoom in يقوم بفتح مكبر x8 ويصيبه بطلقة على مستوى الرأس "headshot" بقناصة طراز AWM تؤدي إلى موته ليكسب اللاعب المباراة .

مجموعة لقطات من المقطع

-المستوى التضميني للمقطع :

وفي قراءة تضمينية للمقطع المختار ، جاء بلقطة عامة وبزاوية عين الطائر يظهر اللاعب يحلق في السماء للنزول إلى ساحة المعارك، الموجودة في خريطة "Erangel" وهي الخريطة الرئيسية ، وجاءت التسمية مزيجا بين اسم "Eren" وهي ابنة مصمم اللعبة "Brandan Greene" والتي اعتاد مناداتها ب " Eren my angel" فقام بمزج الاثنين معا ليصبح أسم الخريطة "Erangle" تخليدا لإسم إبنته في اللعبة ,أما المناطق الموجودة في الخريطة فكانت مناطق حقيقية مهجورة، كمدينة "Pochinki" وهي قرية صغيرة مهجورة في موردوفيا الواقعة في روسيا،أيضا "School" و هي مدرسة مهجورة موجودة في أوكرانيا، وكذا منطقة " Mylta Power " وهي محطة نووية شهيرة مهجورة كذلك. وقد جاء المقطع الأول بلقطة عامة

يصور فيها المصمم المكان بصفة عامة وكيفية هبوط اللاعب من الطائرة باستعمال المظلة الهوائية التي جاءت باللون الأسود و الأصفر،للدلالة على القوة و الاحترافية و التشجيع على التغيير ويوحي بالأمل وبالتالي يشجع على اتخاذ مغامرة جديدة، فقد جاء مرتبطا بالمظلة التي تعتبر مؤشرات للأمان والتفوق، لكن يبدو عليها وجود رمز جمجمة وعظمتان متقاطعتان و هذا ان دل على شيئ فهو يدل على وجود خطر , أما عن أزياء اللاعب فهو يرتدي سترتا باللون الاصفر الذهبي والذي يدل على النجاح و الانتصار, وسروالا أبيض اللون الذي يعبر عن التجدد والإشراق ،كما يبدو اللاعب فارغ اليدين لا يمتلك أي سلاح للدفاع عن نفسه، وهذا من شروط اللعبة التي تفرض على اللاعبين البحث عن الأسلحة والألبسة والذخيرة، التي تساعده في المواجهة وتحميه للدفاع عن نفسه، ولهذا نجد اللاعب بلقطة متوسطة وزاوية عالية وذلك لإعطاء نظرة عامة على الميدان او ساحة المعركة،فمباشرة فور نزوله، يجد بيت مهجور يوجد فيه بعض الأسلحة والذخائر ووسائل الحماية كالمحفظة التي يضع فيها ذخائره، حيث يقوم بارتدائها ثم يخرج في وضعية استعداد للقتال، ليفاجئ بخروج أحد المنافسين من وراء البيت المقابل فيقوم بقتله مباشرة, ويأخذ اللوازم التي هي عبارة عن ممتلكات القتيل وتستمر عملية قتل الضحايا، بلقطة متوسطة وحركة ملاحقة (Tracking)، ليصل عددهم الى 27 قتيل، فالمكان المهجور واللاعب المجهول ومهمة القتل ما هي إلا رموز ودلالات عن عدم الانتماء و اللاهوية التي تعد رمزا إيديولوجيا يدل على الإرهاب الذي تتصف فيه جميع الصفات التي وظفها المصمم في هذه اللعبة، وبالتالي فهي عبارة عن ترويج لأفكار إرهابية و كأنها أمر عادي بل تصل به إلى درجة الاستمتاع، لتمكنه من قتل أكبر عدد ممكن من الأفراد وتكافئه على ذلك ،خاصة وأنه ركز على توظيف المحادثات الصوتية بين اللاعبين و أصوات وتحركاتهم ،وأصوات الرصاص، والطلقات النارية التي تشعر اللاعب وكأنه في معركة حقيقية، وهو الأمر الذي ساعد في انتشار هذه اللعبة انتشارا رهيبا في شتى أنحاء العالم ،حيث يجعله مرتبطا باللعبة إلى حد الإدمان فهو مستعد ان يصرف أموالا طائلة على تطوير أسلحة وألبسة و سيارات باللعبة، فهي تشبه العالم الحقيقي بشكل كبير لذا ومن قواعد علم النفس أن العقل الباطن لا يستطيع التمييز بين الحقيقة والخيال اذا تم إدخال المعلومات بطريقة معينة وهو ما يستخدم في الإيحاء والتخيل التصوري للوصول للأهداف، فهناك دراسة أجريت من قبل تقول أن " على المدى البعيد، سيتحول الخيال والوهم لحقيقة وما تفعله في لعبة ببجي ستفعله في الحقيقة وبالتالي تربي دوافع العنف والقتل وتوهمك أن ذلك يساعد على البقاء".

اعتمد المصمم في المقطع على حركة الملاحقة أو Tracking وذلك لعيش اللحظة وكأنها واقعية و الزاوية العالية و التغيير بين اللقطة العامة و اللقطة المتوسطة الذي يتمكن فيها اللاعب من تحديد مكان الخصم، فتوظيف هذا السلم من اللقطات، يتولى تقديم مجموعة مهمة من الديكور ' المكان، الزمان، الجو، الشخصيات، المكافآت .....'، بغرض الدقة في البحث عن المنافسين وكذا الحرص على عدم تلقي أي ضربات نارية تؤدي به إلى الموت وبالتالي خسارة اللعبة،وهذا يدل على الحرص على توفير اجواء للتركيز الجيد والتخطيط الذكي، الذي يساعده في قتل أكبر عدد ممكن من المنافسين وتحريضه بطريقة غير مباشرة على العدوانية.

صورة رقم (5) :رمز الجمجمة على المظلة

-الرسالة الألسنية للمقطع:

جاء النص اللغوي في هذا المقطع حول كل الأفعال التي يقوم بها اللاعب فقد جاء في شكل عبارات مرفوقة برسومات تظهر على الشاشة، توضح كل التحركات التي يقوم بها هذا الأخير والمتمثلة في: جمع الذخائر، عمليات قتل مع ذكر الكيفية وطراز السلاح الذي تمت به عملية القتل ، مع ذكر اسم القتيل، إضافة الى عدد القتلى .

بحيث ان العبارات جاءت شكل جمل قصيرة، مكتوبة بخط صغير باللون الأبيض، وبعضها باللون الأحمر، العبا ا رت التي جاءت باللون الأبيض فهي تخص:

عبارات تحركات اللاعب أثناء التقاطه للوازم:

- picked up p92-تم التقاط سلاح P92.
- picked up s12k- تم التقاط سلاح S12k .
- picked up a backpack lv2-تم التقاط حقيبة ظهرمستوى2.
- picked up first aid kit- تم التقاط علبة إسعافات أولية .
- picked up military helmet lv2- تم التقاط خوذة عسكرية مستوى2
- picked up painkiller - تم التقاط مسكن الم.
- Picked up scope x3- تم التقاط مكبر ثلاثي الأبعاد.
- Picked up smoke grenade- تم التقاط قنبلة دخانية.
- Picked up energy drink- تم التقاط مشروب طاقة.

عبارات استخدام اللاعب للوازم :

- taking pain killers- يأخذ مسكنات الألم.
- applying bandages- يضع ضمادات.
- you killed joe with s12k -لقد قتلت (اسم المنافس) ب (طراز السلاح)

عبارات التخيير :

- Open-فتح
- Close-غلق
- Drive-سياقه
- Get in-صعود
- Revive-إعادة إحياء

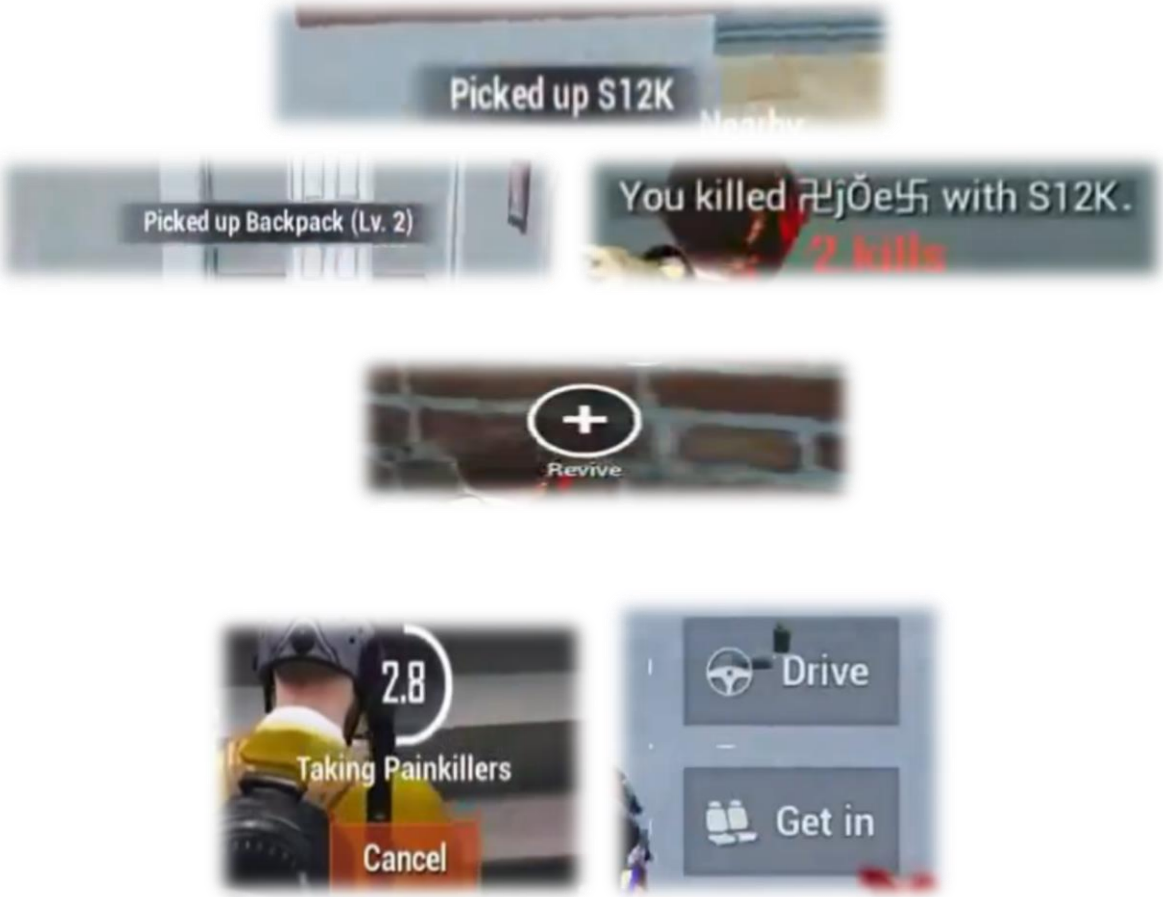
عبارات التنبيه :

- restricting the play area in 5 mins-سيتم تقييد منطقة اللعب خلال 5 د
- can not use that item when health's above 75% لا يمكنك استخدام هذا الغرض وصحتك أكثر من 75%.
- WARNING!RED ZONE HAS STARTED- تنبيه! المنطقة الحمراء قد بدأت .

العبارات الخاصة بعدد القتلى :

- 1 kill,2 kills,3 kills –قتيل ,2 قتلى.....

-عند الفوز بالمباراة تظهر عبارةWinner Winner Chicken Dinner باللون الأصفر.



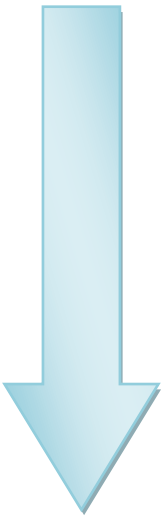
-المستوى التضميني للرسالة الألسنية:

يتمحور النص اللغوي في هذا المقطع حول بعض الأفعال التي يقوم بها اللاعب أثناء المباراة ، والتي تخص تحركات اللاعب والتقاطه للوازم و الذخائر التي يحتاجها للبقاء حيا ،و أيضا عمليات القتل والإصابات وعدد القتلى الذي يتزايد كلما تطورت أحداث المعركة ، حيث جاء بعضها باللون الأبيض والتي تخص ذكر تفاصيل العملية من خلال ذكر اسم الشخص وطراز السلاح الذي قتل به،أما اللون فجاء دلالتا على الراحة و الانتشار بالإضافة إلى تحديد ما إذا كان المنافس مصابا أو مقتولا، فإذا كانت عملية القتل ناجحة تأتي عبارة عدد القتلى مرافقة لها باللون الأحمر،وذلك لتشجيع اللاعب و وتحريضه على قتل اكبر عدد ممكن من الأفراد، خاصة وأن المصمم اعتمد توظيفه باللون الأحمر الذي يعتبر جاذبا للنظر من جهة، ومن جهة أخرى فإن اللون الأحمر له علاقة وطيدة تربطه بعملية القتل الذي يروج لكل صفات العنف والإجرام ، وكذا ربطها بالعدد الذي يستمر بالازدياد. وبالتالي تتولد لدى اللاعب الرغبة في الانتصار و الفوز،و الذي يعزز من ثقته بنفسه و يزيد من شعوره بالسعادة ومع مرور الوقت يتأثر بها ويبدأ في تطبيق كل هاته الأفعال في حياته الواقية كما بينت العديد من الدراسات السابقة .

وعند قتل اللاعب لأخر منافس متبقي في الخريطة تظهر عبارة "Winner Winner Chicken Dinner "وهي عبارة أجنبية يحتفل بها عند الفوز و بالتالي هي دلالة على الانتصار و احتلال المرتبة الأولى بعد ان حصل اللاعب على اكبر عدد من القتلى و هو 27 قتيل ، و حقق الغرض من اللعبة و هو البقاء حيا حتى النهاية .

حيث تظهر على الشاشة عبارة الفوز التي جاءت مقترنة بمقلاة صفراء اللون وتعبر سلاح ابيض داخل اللعبة يستعمله اللاعب للدفاع عن نفسه في حالة عدم توفر أسلحة في المنطقة، ثم يأتي تحتها تلك العبارة، بحجم خط متوسط و باللون الأصفر، الذي يمثل الحكمة و يوحي بذكاء اللاعب وفطنته، والذي يؤهله أيضا على استكمال مغامرة جديدة, أما عن تاريخ العبارة فيعود لسنة 1929 فترة الانهيار الاقتصادي الكبير في أمريكا وتحديدا في مدينة"Las Vegas " حيث كانت الكازينوهات آنذاك تمنح الفائز في جولات القمار دولاريين وهو ثمن عشاء دجاج (Chicken Dinner) فمن يفوز بالجولة يهتف " Winner Winner Chicken Dinner" ، ومن هناك أصبحت هاته الجملة مشهورة أثناء الفوز، وأصبح الناس يستخدمونها في أي لعبة كدليل على الفوز.

الفصل الرابع



نتائج الدراسة

-نتائج الدراسة :

- من خلال تحليلي لمحتوى لعبة" الببجي الالكترونية"، تمكنت من الحصول على النتائج التالية:

✓ يتم استخدام مجموعة متنوعة من الألوان في لعبة ببجي لإيصال رسائل ودلالات مختلفة. على سبيل المثال، الألوان الزاهية والبراقة قد تشير إلى الأسلحة والمعدات القوية والنادرة، في حين يمكن أن ترمز الألوان الداكنة إلى التمويه و العنف.

✓ تحتوي لعبة ببجي على مجموعة واسعة من الصوتيات المختلفة، مثل أصوات الأسلحة والانفجارات وأصوات الحركة. يمكن لهذه الصوتيات ان تحمل دلالات وتعبيرات مختلفة، مثل الخطر أو التحذير أو النجاح.

✓ يمكن أن تكون الدلالات الرمزية متعة وتعزز تجربة اللعبة، ولكن يجب على اللاعبين أن يكونوا حذرين ومدركين للمعنى الحقيقي للدلالات والرموز وعدم افتراض أو إساءة تفسيرها خارج سياق اللعبة.

✓ عدم إصابة المصمم في توظيف بعض الدلالات مثلا اللون الأبيض الذي اعتمده بكثرة في تصميم اللعبة والذي يرمز الى النقاء و البراءة و الخير وهو عكس محتوى اللعبة تماما بحيث انها تحرض على العنف و القتل و الوحشية.

✓ جاء ديكور ساحات المعارك، عبارة عن غابات ومناطق مهجورة، الموجودة فعلا على أرض الواقع، فربط اللاعبين المجهولين، بساحات معارك مهجورة لا تحمل أية معالم إنما هو رمز لعدم الانتماء واالاهوية.

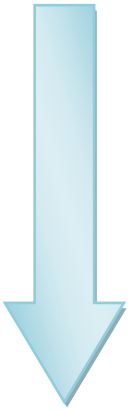
✓ تحتوي ملابس الشخصيات أو العناصر الأخرى في اللعبة على رموز وشعارات معينة، مثل رمز الفريق أو شعار النجاح او رموز الجماجم والاسلحة بحيث تعكس هذه الرموز الانتماءات والهويات الفردية لكل لاعب.

✓ استغنى المصمم كليا عن توظيف الموسيقى أثناء المباريات و ركز جيدا على المؤثرات الصوتية بهدف جعلها تبدو اقعية اكثر بحيث ان اللاعب يحس انه وسط حرب حقيقية .

✓ التنويع في استخدام العديد من الاشكال و الرموز ،اما اكثرهم استخداما في اللعبة هو المثلث و الذي يعتبر رمزا للصرامة و معرفة الهدف .

- ✓ محتوى اللعبة كله يدور حول التشجيع على العنف و التحريض على القتل و العدوانية .
- ✓ الألعاب الإلكترونية تعدت حدود اللعب والتسلية إلى ترسيخ قيم وسلوكيات جديدة وغريبة عن مجتمعاتنا موسومة بمجموعة من الصيغ المتجسدة في الرموز واللباس والرسومات والكلمات والحركات وغيرها.

قائمة المصادر والمراجع



قائمة المصادرو المراجع :

1. د. السيد يوسف، الدلالة وعلم الدلالة (المفهوم والمجال والأنواع).
2. مهين حاجي زاده (2010)، "البحث الدلالي عند ابن الجني"، مجلة اللغة العربية وآدابها، العدد 10، بتصرّف.
3. مجمع اللغة العربية، المعجم الوسيط، القاهرة: مكتبة الشروق الدولية.
4. عليه عزت (1994)، معجم المصطلحات اللغوية والأدبية، القاهرة: المكتبة الأكاديمية.
5. مجمع اللغة العربية، المعجم الوسيط، القاهرة: مكتبة الشروق الدولية.
6. محاضرات المنهج التجريبي د. محمد عبد مطشر الالمي.
7. د / حامد عبد الماجد: مقدمة في منهجية ودراسة وطرق بحث الظواهر السياسية – 2000
8. زينب مزياني, وسام ماجور، الأبعاد اِلرمزية لِأفلام اِلأنمي لِهايا وِمي زاكيِ spirited Away دِراسة سِيميائية، رسالة الماستر في علوم الاعلام والاتصال، جامعة باتنة2012
9. بن تواتي عزيزة، خناق أمال،المعالجة اِلاعلامية لِظاهرة اِختطاف اِلأطفال فِي اِلجزائر مِن خِلال اِلتحقيقات اِلصحفية، دراسة تحليلية سيميلوجية للقطات من حلقة برنامج الشروق تحقق، مذكرة لنيل شهادة الماستر الأكاديمي في علوم الاعلام والاتصال 2011 جامعة ورقلة
10. رولان بارث، درس السيميولوجيا، ترجمة ع. بنعبد العالي، دار توبقال، ط. ٣، ١٩٩٣، الدار البيضاء
11. هادف ليندة خديجة،دلالة اِلعناصر اِلسردية فِي اِلاشهار اِلتلفزِيوني دِ ا رسة تِحليلية سِيميولوجية لِومضات نِجمة لِلهاتفِ النقال، مذكرة ماجستير في علوم الاعلام والاتصال، كلية العلوم السياسية والاعلام، جامعة الجزائر,2006-2007
12. نسرين محمد إسماعيل مراد، الدلالات فِي اِلألعاب اِلالكترونية عِبر اِلوسائط اِلإعلامية اِلجديدة وِتأثيرها عِلى اِلمراهقين، رسالة ماجستير في التربية النوعية، اعلام تربوي، كلية التربية النوعية، جامعة المانيا, 2008
13. برتيمة سميحة الألعاب الالكترونية والعنف المدرسي، دراسة ميدانية على عينة من تلاميذ متوسطة الشهيد عروك قويدر بلدية المرارة ولاية الوادي، مذكرة مكملة لنيل شهادة الماجستير في علم الاجتماع، كلية العلوم الإنسانية والاجتماعية، جامعة بسكرة، الجزائر، 2017

14. مها حسني الشحروري، الألعاب الالكترونية في عصر العولمة: (ما لها وما عليها)، الطبعة الأولى، دار المسيرة، الأردن، 2008م
15. احمد فلاق الطفل الجزائري وألعاب الفيديو، دراسة في القيم و النتغيرات، أطروحة دكتوراه جامعة الجزائر، كلية العلوم السياسية و الاعلام، قسم علوم الاعلام والاتصال، الجزائر ، 2008.
16. بشير نمرود،العاب الفيديو وأثرها في الحد من ممارسة النشاط البدنيو الرياضي الجماعي الترفيهي عند المراهقين المتمدرسين ذكورا (12-15سنة)، القطاع العام، دراسة حالة على متوسطة البساتين الجديدة ببئر مراد رايس-الجزائر، رسالة ماجيستير ، جامعة الجزائر، معهد التربية البدنية والرياضية، نظرية ومنهجية التربية البدنية و الرياضية ، تخصص الإرشاد النفسي الرياضي الجزائر
17. فاطمة همال الألعاب الالكترونية عبر الوسائط الإعلامية الجديدة وتأثيرها على الطفل الجزائري مذكرة مكملة لنيل شهادة الماجستير، تخصص الإعلام وتكنولوجيا الاتصال الحديثة قسم علوم الإعلام والاتصال، كلية العلوم الإنسانية والاجتماعية والعلوم السياسية، جامعة الحاج لخضر باتنة، 2012
18. مريم قويدر: اثر الألعاب الالكترونية على السلوكيات لدى الأطفال، مذكرة لنيل شهادة الماجستير تخصص، مجتمع المعلومات قسم علوم الإعلام والاتصال، كلية العلوم السياسية والإعلام جامعة الجزائر 3، 2012
19. عائشة بلهيش العمري، الألعاب الالكترونية (مميزاتها ،أنماطها، مراحل تصميمها مقال الكتروني نشر بتاريخ: 03/10/2015م، على الموقع الالكتروني-http://learning : otb.com/index.php/tools-concept1/746-educational games الاطلاع بتاريخ: 04/04/2019م.
20. سارة محمود عبد الرحمان حمدان إيجابيات الألعاب الالكترونية التي يمارسها أطفال مرحلتي الطفولة المتأخرة و المراهقة وسلبياتها من وجهة نظر المعلمين والأطفال أنفسهم، رسالة ماجستير، كلية العلوم التربوية قسم الإدارة والمناهج التربوية، آيار 2016
21. محمد الأزهر بالقاسمي، سلبيات وإيجابيات الألعاب الالكترونية التي يمارسها الطفل و دور الأسرة في التعامل معها، مجلة تنوير للعلوم الإنسانية والاجتماعية، العدد 9 ديسمبر 2019.
22. النوي : بالطاهر، ، عائكة غرغوط الأضرار النفسية والتربوية الناجمة عن ممارسة الأطفال للألعاب الالكترونية، مجلة السراج التربوية وقضايا المجتمع، العدد 08 ديسمبر 2018.
23. سعيد عبد الرزاق، الألعاب الالكترونية و الأطفال "قراءة في الإيجابيات و السلبيات", جامعة الجزائر 3, الجزائر

24. عادلي سلطاني، الألعاب الالكترونية وتأثيراتها في إعادة تشكيل ثقافة الشباب في عصر العولة، مذكرة ماستر، كلية العلوم الإنسانية والاجتماعية، قسم العلوم الاجتماعية جامعة محمد خيضر بسكرة, 2011/2012
25. حيدر محمد الكعبي، الألعاب الالكترونية و واثرها الفكري والثقافي المركز الإسلامي للدراسات الاستراتيجية، ط3, 2019
26. تهامي محمد جعفورة مصعب، الآثار لإدمان الألعاب الالكترونية لدى الأطفال، مجلة التمكين الاجتماعي، العدد 1 مارس2019
27. سليمة بوسعيد حنان عوادي مخاطر تأثير الألعاب الإلكترونية على الفرد والمجتمع ز طرق علاجها، مجلة المجتمع والرياضة، المجلد2, العدد 1 جوان 2019.
28. محمودي رقية هل تغذى العنف المدرسي من حيث السلوكيات والتصرفات من رموز العنف الافتراضي المتضمن الألعاب الالكترونية العنيفة ، مجلة الحكمة للدراسات التربوية والنفسية، المجلد 1, العدد 2 جوان 2013
29. -سهير فارس السوداني، البرامج التلفزيونية وقيم الأطفال، دار كنوز المعرفة العلمية للنشر و التوزيع، ط1, عمان, 2009,.
30. فهد بن عبد الغفيلي، الألعاب الالكترونية خطر غفلنا عنه يهدد الأسرة و المجتمع، مكتبة الملك فهد الوطنية، الرياض, 1431هـ
31. دلال الواعر ، تأثير الألعاب الالكترونية على سلوك الطفل الجزائري، مذكرة لنيل شهادة الماستر، علوم الاعلام و الاتصال، تخصص صحافة واعلام الكتروني، جامعة العربي بن مهيدي أم البواقي, 2016 /2017.
32. لامية بوبيدي، أسماء بن تركي، سامية عدائكة ، تأثيرات الإدمان على الألعاب الإلكترونية على التوافق النفسي للأطفال، مجلة الدراسات والبحوث الاجتماعية، جوان 2019
33. منال عبد الرحيم حسن, فاتن أحمد أبو الوفا, أسماء عيد محمد عبد العلي, دراسة تحليلية لإنتشار بعض الألعاب الالكترونية الخطيرة, مجلة العمارة والفنون, العدد 7.
34. رميساء كواشخية, نرجس عمياء-الدلالات الرمزية لمحتوى الالعاب الالكترونية، مذكرة لنيل شهادة الماستر،في علوم الإعلام والاتصال تخصص سمعي بصري جامعة الشهيد حمه لخضر-الوادي.
35. منال عبد الرحيم حسن, فاتن احمد أبو الوفا, أسماء عيد محمد عبد العلي, دراسة تِحليلية لِإنتشار بِعض اِلألعابِ . الالكترونية اِلخطيرِة, مجلة العمارة والفنون, العدد 1

-المصادر الاجنبية :

1. "What is non-probability sampling?

Definition and examples", qualtrics, Retrieved 1/2/2022. Edited

2. Roland Barathres, la rhétorique de l'image ,Revue de communication ,N 04 ,SEUIL 1964
3. Lim Yong Quan. Cheong Hui Qi. Saw Shi Qi; Video Games, Positive Affect And Negative Affect Among Utar (Perak Campus) Undergraduate Students. A Research Project Submitted Inpartial Fulfillment Of The Requirements For The Bachelor Of Social Science (Hons) Psychology Faculty of Arts And Social Science (Fas) University Tunku Abdul Rahman. October 2015

قائمة المو اقع الالكترونية:

1. www. Pensand books .com/ 27.03.2017. 11.45 -2 24
2. https://www.hellooha.com

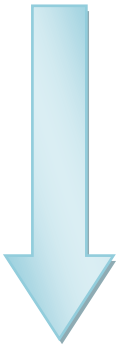
رابط الفيديو المختار :

-https://www.youtube.com/watch?v=SoP7rcH (edited).

خاتمة :

و في الختام، أرى أن الألعاب الإلكترونية أصبحت جزءًا أساسيًا من الترفيه الحديث، حيث تجذب ملايين اللاعبين حول العالم. مع التطورات في التكنولوجيا وارتفاع شعبية منصات الألعاب، تطور محتوى الألعاب الإلكترونية بشكل كبير.بحيث تقدم هذه الألعاب تجارب و مغامرات تأخذ اللاعبين إلى عوالم افتراضية مليئة بالأوهام بل وتاثر على سلوكا تهم و تصرفاتهم في حياتهم الواقعية .

الملاحق



The Ouroboros :

الأوروبوروس هو رمز يعود أصله إلى الفكر الغنوصي و يتم تصويره عادة على شكل أفعى تأكل ذيلها ، مكوناً حلقة مغلقة.

-يرمز الأوروبوروس إلى وحدة كل الأشياء وتكاملها، سواء كانت مادية أو روحية.

- يعبر الرمز عن الدورة الأبدية للتحوّل والتجدد، حيث يمثل الدمار والإعادة الإبداع باستمرار.

-يعكس الأوروبوروس فكرة الانتقال المستمر والدوام الدائم للحياة والكون.

-يُعتبر الأوروبوروس رمزًا قويًا للتغير والتحوّل الدائم والتجدد الذي يميز الحياة والكون بشكل عام.

Horus Eye :

العين اليمنى لحورس هي رمز قديم مهم في الثقافة المصرية القديمة. يشار إليها أيضًا باسم "عين حورس" وتتمثل العين اليمنى لحورس في شكل عين بشرية، ولكنها محاطة بأجنحة ريشية ومتواجدة فوق رأس الصقر.

-يعتبر العين اليمنى لحورس رمزًا قويًا للحماية والشفاء والقوة الروحية. يعود تاريخ العين اليمنى لحورس إلى العصور القديمة، حيث كانت تعتبر رمزًا هامًا في الديانة المصرية القديمة.

-كانت تمثل النظرة الحاذقة والرؤية الحادة لحورس، الذي كان إلهًا مصريًا يرمز إلى السماء والسلطة والحماية.

-كما رمزت العين اليمنى لحورس أيضًا إلى الشمس والقوة والعزيمة.

- يعتبر استخدام العين اليمنى لحورس في الزخرفة والحلي والتماثيل شائعًا في الثقافة المصرية القديمة، حيث كان يُعتقد أنها تمنح الحماية والحظ الجيد لأصحابها.

-عتبر العين اليمنى لحورس أيضًا رمزًا للحكمة والروحانية والقوة الداخلية. إلى يومنا هذا، يحتفظ العديد من الناس بالعين اليمنى لحورس كمصدر للحماية والحظ الجيد.

صنم الطمطم :

صنم الطمطم هو تمثال أثري يمتلك شكلًا بشريًا مع رأس صغير وجسم ضخم ورفيع.يعود تاريخ صنم الطمطم إلى العصور القديمة، وكان يُعتقد أنه يمثل إلهًا أو قوة روحية في الثقافات القديمة.

-تعتبر معابده ومواقع العبادة التي تضم صنم الطمطم من أهم المعالم الأثرية في العديد من الثقافات القديمة.

- يُعتقد أن الناس كانوا يعبدون الطمطم كوجه إلهي أو رمز للقوة الروحية والحماية.

-تُعزى العديد من الخصائص والرموز إلى صنم الطمطم في الثقافات المختلفة، وقد تشمل هذه الرموز القوة والحماية والخصوبة والنجاح والتوازن.

-يعتبر صنم الطمطم تجسيدًا للعبادة والروحانية في تلك الثقافات القديمة.

-وعلى الرغم من أن صنم الطمطم يعود إلى العصور القديمة، إلا أنه ما زال يثير الاهتمام والفضول في الدراسات الأثرية والتاريخية. تعتبر محافظة صنم الطمطم والمحافظة على تراثه أمرًا هامًا لفهم واستكشاف ثقافاتنا القديمة وتطور العبادة والفكر الإنساني.

ملصق ثاني للعبة PUBG

مدينة Pochinki

بوشنكي (من الأماكن الأكثر شهرة في لعبة بوبجي) في الحياة الحقيقية Pochinki هي قرية صغيرة مهجورة في منطقة موردوفيا في روسيا على بعد حوالى 200 كم (124 ميلا) الى الغرب من أوليانوفسك، وعلى بعد 700 كيلومتر (435 ميل) شرق موسكو، يبلغ عدد سكانها 11891 نسمة و تبلغ مساحتها 11 كم مربع تم تأسيسها سنة 1647.