وزارة التعليم العالي والبحث العلمي

جامعة العربي التبسي - تبسة

جامعة العربي التبسي – تبسة
كلية العلوم الإنسانية والاجتماعية
قسم:علوم الإعلام و الاتصال

LARBI TEBESSI – TEBESSA UNIVERSITY
UNIVERSITE LARBI TEBESSI – TEBESSA-

الميدان: علوم إنسانية واجتماعية
الشعبة:علوم الإنسانية
التخصص: سمعي بصري

العنوان:

صورة الإسلام و المسلمين في الألعاب الإلكترونية

دراسة تحليلية سيميولوجية لعينة من صور الألعاب الإلكترونية

مذكرة مقدمة لنيل شهادة ماستر " ل.م.د "

دفعـــة: 2021

إعداد الطالب (ة):
رانية يعقوب

إشراف الأستاذ(ة):
د.أكرم بوطورة

جامعة العربي التبسي - تبسة
Université Larbi Tebessi - Tebessa

لجنـــة المناقشـــة:

الاســـــم واللقـــــب	الرتبـــة العلميـــة	الصفـــــة
د.طبي منير	أستاذ محاضر –أ–	رئيســـــا
د.أكرم بوطورة	أستاذ محاضر –أ–	مشرفـــا ومقررا
د.البار الطيب	أستاذ محاضر –أ–	عضوا ممتحنـــا

السنة الجامعية: 2021/2020

بسم الله الرحمن الرحيم

شكر وعرفان

لابد لنا ونحن نخطو خطواتنا الأخيرة في الحياة الجامعية من وقفة نعود إلى

أعوام قضيناها في رحاب الجامعة مع أساتذتنا الكرام الذين قدموا لنا الكثير

باذلين بذلك جهودا كبيرة في بناء جيل الغد لتبعث الأمة من جديد...

وقبل أن أمضي أتقدم بأسمى آيات الشكر والامتنان والتقدير والمحبة

إلى الذين حملوا أقدس رسالة في الحياة... إلى الذين مهدوا لنا طريق العلم والمعرفة.

إلى جميع أساتذتنا الأفاضل... وأخص بجزيل الشكر والعرفان أستاذي المبجل **بوطورة أكرم**

على إشرافه علينا ونصائحه القيمة التي أفادتني في بحثي وأقول لك **قول رسول الله صلى الله عليه وسلم:**

"**إن الحوت في البحر، والطير في السماء، ليصلون على معلم الناس الخير**"

كما أتقدم بالشكر إلى كل من أشعل شمعة قي دروب عملي

وإلى كل من وقف على المنابر وأعطى من حصيلة فكره لينير دربي.

الإهداء

بسم الله الرحمن الرحيم

إلى من بلغ الرسالة وأدى الأمانة.. ونصح الأمة.. إلى نبي الرحمة ونور العالمين

رسولنا محمد صلى الله عليه وسلم.

إلى من كلله الله بالهيبة والوقار، إلى من علمني العطاء بدون انتظار، إلى من أحمل اسمه بكل افتخار

إلى من جرع الكأس فارغا ليسقيني قطرة حب، إلى من كلّت أنامله ليقدم لنا لحظة سعادة

إلى من حصد الأشواك عن دربي ليمهد لي طريق العلم **أبي الغالي**.

إلى من أرضعتني الحب والحنان، إلى رمز الحب وبلسم الشفاء، إلى القلب الناصع

إلى معنى الحب وإلى معنى الحنان والتفاني، إلى بسمة الحياة وسر الوجود

إلى من كان دعائها سر نجاحي، وحنانها بلسم جراحي **أمي الحبيبة**

إلى من بهم أكبر وعليهم أعتمد...

إلى من بوجودهم أكتسب قوة ومحبة لا حدود له

إلى من عرفت معهم معنى الحياة.. أختي مروى وفاطمة وصغيرتي جوري

إلى من أرى التفاؤل بعينيهما والسعادة في ضحكتهم

أخي العزيز **أيوب** وصغيرنا معتز

إلى من تميزوا بالوفاء والعطاء إلى ينابيع الصدق الصافي إلى من معهم سعدت، وبرفقتهم في

دروب الحياة الحلوة والحزينة سرت، وكانوا معي على طريق النجاح والخير

إلى من عرفت كيف أجدهم وعلموني أن لا أضيعهم

إلى كل أصدقائي وصديقاتي

إلى كل من احتواهم خاطري ولم استطع ذكرهم

إلى كل من سقط من قلمي سهوا

أهدي هذا العمل.

العنوان	الصفحة
شكر و عرفان	/
مقدمة	أ
الفصل الأول: الإطار المنهجي للدراسة	
أولا: موضوع الدراسة	04
1. الإشكالية	04
2. أسباب اختيار الموضوع	06
3. أهمية الدراسة	07
4. أهداف الدراسة	08
5. تحديد مصطلحات ومفاهيم الدراسة	08
6. الدراسات السابقة	11
ثانيا: الإجراءات المنهجية للدراسة	16
1. منهج الدراسة	16
2. مجتمع البحث وعينته	17
3. أدوات جمع البيانات	18
الفصل الثاني: مدخل إلى الصورة ودلالتها الذهنية	
المبحث الأول: مدخل عام إلى الصورة	21
1. مفهوم الصورة	21
2.1. مفهوم الصورة في السيميولوجيا والمفاهيم المشابهة لها	23
2. نشأة وتطور الصورة	25
3. خصائص الصورة	26
4. أنواع الصورة	27
5. وظائف الصورة	31
6. تأثير الصورة	33
المبحث الثاني: علامات الصورة الذهنية للإسلام والمسلمين وتشكلها عند الغرب	35
1. مفهوم الصورة الذهنية	35
2. تشكل الصورة الذهنية	37
3. خصائص ومصادر تكوين الصورة الذهنية	40

4. أنواع الصورة الذهنية	41
5. مكونات وأبعاد الصورة الذهنية	43
6. العوامل المؤثرة في تكوين الصورة الذهنية	44
7. مصادر تشكل الصورة الذهنية للإسلام والمسلمين لدى الغرب	45
8. أسباب الصورة الذهنية السيئة للإسلام والمسلمين	48
9. وسائل وأساليب معالجة صورة الإسلام والمسلمين	51
الفصل الثالث: الألعاب الإلكترونية وتأثيرها على الفرد والمجتمع	
المبحث الأول: الألعاب الإلكترونية	55
1. مفهوم الألعاب الإلكترونية	55
2. نشأة وتاريخ الألعاب الإلكترونية	56
3. خصائص الألعاب الإلكترونية وأنواعها	60
4. وظائف الألعاب الإلكترونية	63
5. أسباب الانجذاب نحو الألعاب الإلكترونية	65
المبحث الثاني: تأثير الألعاب الإلكترونية على الفرد والمجتمع	66
1. التأثير الصحي	66
2. التأثير النفسي السلوكي	67
3. التأثير العقائدي الديني والثقافي	69
4. التأثير الإجتماعي والاقتصادي	70
5. بعض الألعاب الإلكترونية التي شوهت صورة الإسلام والمسلمين	72
الفصل الرابع: الإطار التطبيقي	
تمهيد	78
بطاقة فنية للعبة Call of Duty	79
بطاقة فنية للعبة Kuma War	79
بطاقة فنية للعبة Counter Strike	80
بطاقة فنية للعبة Splinter Call	80
بطاقة فنية للعبة Six Day's in Fallujah	80
أولا: التحليل السيميولوجي لصور الألعاب الإلكترونية المسيئة للإسلام والمسلمين	
الصورة رقم 01 Call of Duty	81

الصورة رقم 02 Call of Duty	88
الصورة رقم 03 Kuma War	94
الصورة رقم 04 Counter Strike	99
الصورة رقم 05 Splinter Call	104
الصورة رقم 06 Six Day's in Fallujah	110
ثانيا: النتائج الخاصة بالدراسة	
1. النتائج الجزئية	116
2. نتائج التحليل السيميولوجي	116
3. النتائج في ظل التساؤلات المطروحة	117
4. النتائج العامة	118
خاتمة	120
قائمة المصادر والمراجع	122

مقدمة

مقدمة

تعد الألعاب الالكترونية أحد أهم الوسائل الدعائية في وقتنا الراهن التي لها طبيعة خاصة باعتبارها أنها تدمج بين الصوت والصورة والحركة، فقد أصبحت أقرب إلى الواقع، فهي تكتسح جميع مجالات الحياة، وقد تدخل في الحياة السياسية، والاجتماعية، والتربوية، والدينية، وأثرها على سلوكيات الفرد والمجتمع، وللألعاب الالكترونية الغربية تأثير كبير على الصورة الذهنية للاعبين، فهي تقوم بنقل الحقائق بالصورة التي تريدها، وكل العالم يعلم عدوانية الغرب تجاه الإسلام والمسلمين، فقد تم استغلال هذه الوسيلة في تقديم أبشع صورة حول كل من الإسلام والمسلمين كونها تأثر بشكل كبير على الشباب خاصة بعد أحداث 11سبتمبر 2001، أين تأزمت الأوضاع بين العالم الغربي والعالم الإسلام، فصنع هذه الصورة وترسيخها في الذهن الغربي ظاهرة قديمة ومتجددة، فمنذ ظهور الإسلام وهو يتعرض للإساءة والتشويه والتحريف.

وهذه الدراسة التي بين أيدينا تتناول صورة الإسلام والمسلمين في الألعاب الالكترونية، ولعلى الألعاب الغربية هي الأشهر في هذا المجال، وذلك لأنها تنتج العاب تحاكي الواقع وتساهم في غرس الاتجاهات بطريقة غير مباشرة، وهذا ما ينعكس في الصور التي تقدمها، التي تعتمد على عناصر الجذب والتأثير بالدرجة الأولى، وجاءت هذه الدراسة لتحاول رصد الصور المعروضة في تلك الألعاب الالكترونية عن الإسلام والمسلمين. على اعتبارها الخطوة الأولى التي ترتكز عليها باقي الدراسات لتحليل الظاهرة، خصصت دراستنا لاستخلاص الإساءة للإسلام والمسلمين من خلال صور الألعاب الالكترونية، دراسة تحليلية سيميولوجية لعينة من صور الألعاب الالكترونية.

حيث تم تقسيم الدراسة إلى أربعة فصول:

الفصل الأول: الإطار المنهجي

الفصل الثاني والثالث: الإطار النظري

الفصل الرابع: الإطار التطبيقي

بالإضافة إلى مقدمة وخاتمة.

تناولنا في الفصل الأول إلى الخطوات المنهجية لانجاز هذه الدراسة، انطلاقا من تحديد المشكلة التي تبحث عن الدلالات والرموز التي وظفت في الصور المسيئة للإسلام والمسلمين في الألعاب الالكترونية، واندرجت ضمنها تساؤلات فرعية، التي تعتبر تفصيلا للتساؤل الرئيسي إلى أسباب اختيار الموضوع وأهمية الدراسة وأهدافها، ثم قمنا بتحديد المفاهيم الأساسية للموضوع والدراسات السابقة التي كانت مساعدة في انجاز المذكرة بالإضافة إلى اعتمادنا على المقاربة السيميولوجية، مقاربة مارتن جولي، وأدوات تحليل البيانات، أما الإطار النظري فقد قسمناه إلى:

الفصل الثاني: والذي تناولنا فيه مبحثين أساسين هما:

- المبحث الأول: مدخل عام إلى الصّورة.
- المبحث الثاني: تناولنا فيه كل ما يخص علامات الصورة الذهنية للإسلام والمسلمين وتشكلها عند الغرب

الفصل الثالث: الذي تناولنا فيه أيضا مبحثين هما:

- المبحث الأول: الألعاب الالكترونية من ماهية و نشأة وخصائص وأنواع.
- المبحث الثاني: فقد تطرقنا فيه إلى تأثير الألعاب الالكترونية على الفرد والمجتمع وصولا إلى الألعاب المسيئة إلى الإسلام والمسلمين.

أما الإطار التطبيقي، فقد قمنا بتقديم بطاقة فنية حول الألعاب الالكترونية، ليأتي بعدها تحليل الصور من خلال مستويين التحليل التعييني والتضميني، ثم قمنا بعرض نتائج الدراسة لنصل أخيرا إلى وضع خاتمة لموضوع الدراسة.

الفصل الأول

الإطار المنهجي للدراسة

أولا: موضوع الدراسة

1- أسباب اختيار الموضوع.

2- أهمية الموضوع.

3- أهداف الدراسة.

4- تحديد مصطلحات ومفاهيم الدراسة.

5- الدراسات السابقة.

ثانيا: الإجراءات المنهجية للدراسة.

1- منهج الدراسة.

2- مجتمع البحث وعينة الدراسة.

3- أدوات جمع البيانات.

أولا: موضوع الدراسة

1-الإشكالية:

إن معاناة الإسلام ليست وليدة الأمس و لا حديثة العهد، إنما هي ظاهرة ذات جذور تاريخية و فكرية تعود إلى العصور القديمة بالضبط في القرن الحادي عشر ميلادي الذي شهد بداية الحروب الصليبية. فقد نظر اللاهوتيون و الصليبيون و المستشرقون للإسلام بوصفه خطرا لاحقا يهدد الوجود الغربي المسيحي، لذلك قد سعوا جميعا إلى زرع بذور الخوف من الإسلام في النفسية الغربية. إذ أن الفرد الغربي لا يسعه إلا أن يكره الإسلام و المسلمين و يحقد عليهم واعتبروها حربا دائمة، الحرب التي لن تتوقف إلى أن يموت واحدا منهم (طاش،1993، ص112)، فمنذ أحداث الحادي عشر من سبتمبر 2001 زاد هذا التشويه أكثر فأكثر، حيث شكلت منعطف ضاعف من الحملات المشوهة المغرضة على المسلمين ودينهم، فقد أصبح المسلمون يتعرضون لهجوم غربي، إعلامي و فكري لم يكن له مثيل. ذلك من خلال استعمال كافة الوسائل الإعلامية السمعية البصرية و أيضا التقنيات المتطورة التي نجحت في نسب الإرهاب و العنف له. الغاية من ذلك زرع الخوف و الكره تجاه المسلمين، ثم الحد من انتشار الإسلام في العالم الغربي. حيث تروج لهذه الصورة النمطية و ترسخها في المجتمعات الغربية، و اخذ نبينا محمد صلى الله عليه وسلم القسط الأكبر من هذه الإساءات خاصة في السنوات الأخيرة من خلال الرسوم المسيئة له و نعته بألقاب مسيئة كنبيي الشؤم هدفه الأساسي الجنس و السلطة، إذ يعود الفضل الأكبر إلى ثورات الربيع في زيادة من حدّة مشكلة تشويه الصّورة النمطية للإسلام والمسلمين، والنزاعات الطائفية في البلد الواحد، وتهاون المجتمع الإسلامي عن نشر الصّورة الحقيقية للإسلام والمسلمين، كل هذا من شأنه أن يغرس صورا سلبية مهينة و سيئة عن الإسلام والمسلمين في الدول الغربية، فبعد تعرض الإسلام والمسلمين لحملة تشويه من الأفلام الهوليودية إلى الرسم الكاريكاتيري ثم الروايات و الكتب

المدرسية، وصولا إلى الأغاني، ومؤخرا في الألعاب الالكترونية التي اعتمدها الغرب على نشر و ترسيخ هذه الصّور باعتبارها وسيلة الأكثر تأثيرا في وقتنا الحالي و قد يكون هذا التأثير طويل المدى.

إذ تغيرت في الآونة الأخيرة أهداف الألعاب الالكترونية الغربية، فقد أصبحت أقرب إلى الواقع تحمل مضامين مسيئة و مشوهة للإسلام والمسلمين، كونها أصبحت وسيلة دعائية و أضمن الطرق للوصول للفرد و غرس مختلف الاتجاهات بشكل غير مباشر. فاستغلت هذا التشويه و التجريح في تقديم أسوء صورة عن المسلم و حصره في سلوكيات إرهابية متطرفة متعطش للدماء، لا توجد كلمة رحمة في قاموسه الشخصي، هدفه الوحيد إشباع رغباته و تحقيق متعته، أيضا استخفت بالدين الإسلامي و صورته على انه معاد للثقافة الغربية وتدوين الآيات القرآنية بشكل محرف في أماكن نجسة و توظيفها على أنها أغاني للمتعة واعتماد لفظ الجلالة في أماكن غير ملائمة و تجسيد الرموز الإسلامية على أنها أداة للشر... فقد بلّغ الكثير من المسلمين حول هذه المقاطع من أجل حذفها، كل هذا لم يمنع مطوري الألعاب من التوقف عن صنع ألعاب معادية للإسلام بل العكس هذا دليل على أن الألعاب الالكترونية تحاول عن قصد تبليغ رسالة واضحة و صريحة ملؤها التزييف لصورة الإسلام و المسلمين أمام الرأي العام العالمي، و تربي الأجيال الجديدة على أخذ نظرة سلبية ضد الإسلام و المسلمين باعتبار أن الألعاب الالكترونية أصبحت شغلهم الشاغر، ولمعرفة الصورة التي تكونها الألعاب الالكترونية عن الإسلام و المسلمين سنعتمد في هذه الدراسة على مقاربة التحليل السميولوجي للكشف عن المعاني و الدلالات الصريحة و الضمنية لعينة من الألعاب و للوصول إلى النتائج المبتغاة طرحنا الإشكالية التالية:

ما هي معالم الصورة الذهنية التي تكونها الألعاب الالكترونية عن الإسلام و المسلمين من خلال ما تقدمه من معاني و دلالات و إيحاءات صريحة و ضمنية؟

و لإثراء الإشكالية السابقة ارتأينا ضرورة تعزيزها بجملة من التساؤلات المتمثلة في :

1- كيف تعالج الألعاب الالكترونية موضوع الإسلام و المسلم؟

2- ما هي المعاني و الرسائل الضمنية التي نقلت للاعب عن الإسلام و المسلمين في الألعاب الالكترونية ؟

3- ما هي الأبعاد و الأفكار الدعائية التي احتوتها الألعاب الالكترونية في تصويرها للإسلام و *المسلمين*؟

2- أسباب اختيار الموضوع:

كل موضوع يختاره الباحث أيا كان نوعه لابد له من أسباب معينة تدفعه للتوجه إليه والبحث فيه، وكذا معالجته ومناقشته، ومن بين الأسباب التي دفعتنا إلى اختيار موضوع صورة الإسلام والمسلمين في الألعاب الالكترونية ما يلي:

أ.أسباب ذاتية:

- التعرف على صورة الإسلام و المسلمين في الألعاب الالكترونية.h
- الميول الشخصي للاهتمام بمختلف القضايا التي تمس العلاقة بين العالم الغربي و العالم الإسلامي.
- انجاز هذه الدراسة من اجل التدريب على تقنيات البحث العلمي.

- الاهتمام الشخصي بالألعاب الالكترونية.

ب.<u>أسباب موضوعية:</u>

- ✓ كثرة انتشار الألعاب الالكترونية المسيئة للإسلام و المسلمين في الآونة الأخيرة.
- ✓ جدية الموضوع و أهميته العلمية باعتباره محل نقاش و جدل واسع.
- ✓ اكتشاف قدرة الباحث في دراسته و طرح هذا النوع من المواضيع.
- ✓ إضافة رصيد معرفي للمكتبة الجامعية.
- ✓ الرغبة في تجربة منهج التحليل السيميولوجي في تحليل الألعاب الالكترونية.
- ✓ الدور التي تتميز به الصورة و أهميتها الكبيرة.

3-أهمية الدراسة:

تكمن أهمية هذه الدراسة فيما يلي :

- ✓ الانتشار الواسع للألعاب الالكترونية في مختلف بقاع العالم.
- ✓ توضح استخدام صورة الإسلام و المسلمين في الألعاب الالكترونية باعتبارها وسيلة دعائية اعتمدها الغرب في تشويه كل من صورة المسلم و الثقافة الإسلامية.
- ✓ تقدم تفسيرات منطقية للإشكالية المطروحة.
- ✓ الوقوف عند هذه الظاهرة و معرفة دور الألعاب الالكترونية في الترويج لهذه الصورة السيئة.
- ✓

4-أهداف الدراسة:

تكمن أهداف الدراسة في ما يلي :

- ✓ الكشف عن ملامح صورة الإسلام و المسلمين التي ترسخها الألعاب الالكترونية.
- ✓ التعرف على كيفية معالجة الألعاب الالكترونية لموضوع دين الإسلام و المسلم.
- ✓ تحليل المعاني و الرسائل الضمنية التي احتوتها الألعاب الالكترونية.
- ✓ التعرف على الأسباب التي أدت إلى صياغة صورة نمطية في المجتمع الغربي.
- ✓ تحديد صورة الإسلام و المسلمين التي كونتها الألعاب الالكترونية عند الغرب.
- ✓ تطبيق المنهج السيميولوجي في تحليل الألعاب الالكترونية.
- ✓ الوصول إلى مختلف المفاهيم التي يروج لها وتحتوي عليها الألعاب الالكترونية.

5-مصطلحات و مفاهيم الدراسة: تتضمن الدراسة عدة مفاهيم يستوجب توضيحها تتمثل في:

أ. **الصورة:**

تعرف الصورة على أنها شكل من أشكال الفنون الذي ينقل لنا واقعا ما، أو يأتي بمشهد من نسج الخيال، انطلاقا من واقع معاش. (اومون.2013 ، ص7). وقد ارتكزنا على الصورة في دراستنا من الناحية السيميولوجيا التي تعني نقل و تصور الإسلام و المسلمين في الألعاب الالكترونية و ربط هذه الصورة السيئة بالواقع الملموس.

ب. الإسلام:

هو الدين الذي انزله الله على نبيه محمدا صلى الله عليه و سلم و يكون باللسان و الإيمان بالقلب. (مختار عمر. 2008. ص 1100) و هو الدين الذي انزله على جميع الأنبياء، فقد دعوا جميعا إلى

أصول واحدة، تقوم على توحيد الله و عبادته.(السقار، د.س، ص4) أما الإسلام الذي نعنى به في دراستنا فهو ذلك الدين الذي يصوره الغرب على انه رجعي لا يرحم لا صغير و لا كبير .

ج. المسلم:

ذلك الشخص الذي يؤمن بكتاب الله سبحانه و تعالى و سنة نبيه محمد صلى الله عليه و سلم، يتصف بالأخلاق الحميدة، و يدعو إلى السلام.(بلخيري،2010، ص22) أما المسلم في دراستنا هو ذلك الشخص التي تعرضه لنا الألعاب الالكترونية على انه متخلف، إرهابي، ليس في قلبه رحمة، حيث تم الاعتماد على هذا النوع "الألعاب الالكترونية" من الدعاية لقوة تأثيرها في السنوات الأخيرة على الفرد الغربي لتبيان المسلم بأسوأ صورة.

د. الألعاب الالكترونية:

هي الألعاب التي نلعبها عبر الأجهزة الالكترونية غالبا ما تكون تستند إلى قصة من الواقع. (esposito 2005 p2) أما في دراستنا نعني بها الألعاب التي تلعبها المجتمعات الغربية و تتضمن قصص مزيفة حول الإسلام و المسلمين.

هـ. السميولوجيا:

- ✓ **لغة:** يعود اشتقاق كلمة سيميولوجيا إلى الجذر اللغوي اليوناني (**sémeion**)، و يعني العلامة و الإشارة، سواء كانت لغوية أو غير لغوية، أما اللاحقة(**logos**) فتعني العلم أو الخطاب و الدراسة، و هو نظير ما نجده في الكلمات المركبة، ويدمج الثنائية التركيبية يصير المقصود: علم العلامات. (عزوز، 2013، ص 20، 21)
- ✓ **اصطلاحا:** هي ذلك العلم الذي يبحث في أنظمة العلامات مهما كان مصدرها لغويا أو غير لغوي، و بما أن علامات اللغة تتمتع بنوع من التفرد و الامتياز عن باقي الأنواع الأخرى فإنها

تخرج عن محيط هذا التعريف، الشيء الذي تتحول معه هذه السميولوجيا إلى علم يدرس أنظمة العلامات غير اللسانية، و قد عبر عنه ديسوسير بأنه دراسة العلامات في دلالتها الاجتماعية. (السرغيني،1987، ص 5).

ويعرفها قدور عبد الله ثاني هي تلك العلم الذي يدرس العلامات، وحياة الدلائل داخل الحياة الاجتماعية. هدفها دراسة المعنى الخفي لكل نظام علاماتي فهي تدرس لغة الإنسان والحيوان وغيرها من العلامات غير اللسانية باعتبارها نسق من العلامات مثل علامات المرور وأساليب العرض في واجهة المحلات التجارية والخرائط والرسوم البيانية والصّور وغيرها.(عبد الله ثاني، 2005، ص77).

و تهتم بثلاث مجالات أساسية و هي:

1. **الدليل:** هو حامل الدلالة و يتكون من الدال و المدلول و العلاقة التي تجمع بينهما اعتباطية.
2. **الأنظمة و الشفرات:** و هي التي يعمل من خلالها الدليل، و هي طريقة تنظيم و تطور هذه الشفرات حسب حاجات و ثقافة المجتمع.
3. **الثقافة:** و هي التي تدور في خضمها هذه الشفرات و تتفاعل فيما بينها. (قادري، 2012، ص 18).

ونقصد بالسيميولوجيا في دراستنا هي العلم الذي نلجأ له في البحث و الكشف عن المعاني الخفية التي تشاع من طرف الألعاب الالكترونية للاعب عن الإسلام و المسلمين فهذا العلم هو الذي يساعدنا في الوصول إلى الدلالات الحقيقية باعتباره يدرس الدلائل.

6- الدراسات السابقة:

1- دراسة رضوان بلخيري المعنونة ب "**صورة المسلم في السينما الأمريكية**" **تحليل سيميولوجي لفيلمي الخائن traitor و المملكة the kingdom** رسالة ماجستير في علوم الإعلام و الاتصال بالجزائر سنة 2009 -2010، انطلقت الدراسة من الإشكالية التالية: **ما هي مختلف الدلالات والرموز التي وظّفها الإنتاج السينمائي في تقديم صورة عن المسلم؟**

ولإثراء الإشكالية المطروحة قام الباحث بطرح مجموعة من التساؤلات التي تمثل ركائز أساسية لتفكيك هذه الإشكالية و تتمثل فيما يلي:

1. ما هي المعاني والرسائل الضمنية التي نقلت للمشاهد عن المسلم في الأفلام الأمريكية؟
2. كيف عبرت الأفلام الأمريكية عن المسلم والإسلام؟
3. كيف تم توظيف المسلم في فيلم traitor؟
4. ما طبيعة الصورة التي عكسها مضمون فيلم The Kingdomعن المسلم؟

و تمثل مجتمع البحث في هذه الدراسة مجموعة من الأفلام السينمائية الأمريكية التي تناولت موضوع المسلم، أما العينة فهي قصدية عمدية تم اختيار فلمي الخائن و المملكة و اعتمدت على منهج التحليل السيميولوجي فهو الأنسب لهذه الدراسة و من ابرز نتائجها ما يلي:

• إن الإساءة للإسلام و المسلمين و العرب ليست وليدة هذا العصر، و لا تعود للرسوم الكاريكاتيرية، ولا للكتابات و تحاليل الكتاب و المثقفين، و الصحافيين الغربيين أو أفلام هوليوود و مختلف الصناعات الثقافية الإعلامية الغربية، بل المشكلة لها جذور في التاريخ فهوليوود لها "مسلسل" و تاريخ طويل مع تشويه صورة الإسلام و المسلم، فغالبا ما تقدم هذه الصورة في شخص الماكر و المجرم و زير نساء.

• من خلال تحليل الفلمين، تبين إن أمريكا لا تحترم الأخر، خاصة المسلم حيث تريد غرس قيم ماؤها التشويه لصورة المسلم باعتباره دموي، حقود، إرهابي ، يستهدف أرواح الأبرياء ، يحبذ العنف على السلام.

• تطرق الفلمان إلى موضوع أطفال المسلمين و التنشئة الإسلامية للطفل حيث طرح فكرة إن الأطفال المسلمين يتعلمون الإرهاب و العنف منذ الصغر و يحبذون القتل و الاعتداءات التي يقومون بها آباؤهم

• طرح فيلم الخائن صورة المسلم من وجهة النظر الغربية، كيف يكون و كيف يجب ان يكون فهو خائن و ماكر و يتخلى عن تعاليم دينه و مبادئه في اتفه المواقف، في حين نجد ان فيلم المملكة تطرق لشخصية المسلم و قدمها على انها شخصية همجية شريرة و عنيفة تحب سفك الدماء و استهداف ارواح الأبرياء خاصة الأمريكيين، الذين تكن لهم عداءات و كرها شديدا.

تطرق الباحث في دراسته، صورة المسلم في السينما الأمريكية" في كل من فيلمي الخائن و المملكة ، و قد أفادتنا في طريقة التحليل و كذلك منهج التحليل السيميولوجي ، و قد اختلفت دراستنا مع دراسة الباحث في طريقة التحليل فهو اعتمد على التحليل الفيلمي أما دراستنا فاعتمدت على تحليل الصورة الثابتة .

2- دراسة مي وصفي أبو مغلي بعنوان "تأثير **الصورة النمطية للعرب في العاب الفيديو الحربية على الشباب من وجهة نظر طلبة جامعتي البترا و الأردنية**" ، رسالة ماجستير في الإعلام بالأردن سنة 2014، حيث تحاول هذه الدراسة من معالجة مشكلة أساسية وهي: **ما مدى تأثير الصورة النمطية للعرب في ألعاب الفيديو الحربية على الشباب من وجهة نظر طلبة جامعتي البترا و الأردنية؟**

وقد قام الباحث بطرح الفروض التالية:

1. هناك علاقة بين من يستخدم العاب الفيديو ومدى تأثرهم بمضمون الألعاب التي تسيء للعرب.
2. تأثر طلبة جامعتي البترا والأردنية بمضامين العاب الفيديو الحربية التي تحتوي على الصورة النمطية للعرب.
3. توجد علاقة طردية بين الصناعة الغربية لألعاب الفيديو الحربية وتشويه صورة العرب.

تمثلت عينة الدراسة في طلبة جامعة البترا و الجامعة الأردنية، و اعتمدت على الاستبانة كأداة لجمع البيانات ، أما منهج هذه الدراسة تمثل في منهج المسح، و من ابرز نتائجها ما يلي:

- العاب الفيديو الحربية تساهم في تشويه صورة العرب، و بدرجة متوسطة.
- ابرز سلبيات وجود الصورة المسيئة للعرب في العاب الفيديو هي "تشويه صورة العرب كإرهابيين" و الذي بلغ تكراره (205) كما أظهرت النتائج سلبيات أخرى لوجود الصورة المسيئة للعرب في العاب الفيديو مثل : الفساد الأخلاقي بين العرب، الجهل، إثبات الاتهامات الكاذبة الموجهة للعرب.
- أبرز أسباب اختيار الألعاب ذات المضامين الحربية هي تمنحك شعور الترفيه و المتعة و الذي بلغ تكراره (161) كما أظهرت النتائج أسباب أخرى لاختيار الألعاب ذات المضامين الحربية مثل: تطور الألعاب و تفريغ للعنف الداخلي، و تنمية المهارات الحركية.

لقد تطرقت الباحث في دراسته، إلى تأثير الصورة النمطية للعرب في العاب الفيديو الحربية على الشباب من وجهة نظر طلبة جامعتي البترا و الأردنية و قد أفادتنا في معرفة الصورة المسيئة و المشوهة للعرب في الألعاب الالكترونية هذا ما تشابها مع دراستنا، أما الفرق تمثل في المنهج المستعمل في كل من الدراستين ثم العينة و أداة جمع البيانات.

3- دراسة وليد قادري **بعنوان** "**صورة الاسلاميين في السينما المصرية**" **تحليل سيميولوجي لفيلمي** "**عمارة يعقوبيان**" **و** "**مرجان أحمد مرجان**"، رسالة ماجستير في علوم الاعلام والاتصال، الجزائر، 2012.

من خلال الصورة التي تكونها السينما المصرية عن الاسلاميين من خلال اعتماده على مقاربة التحليل السيميولوجي للكشف عن المعاني والدلالات التي تحملها أفلام العينة، وقد جاء التساؤل الرئيسي كما يلي: **ماهي معالم الصورة الذهنية التي تكوّنها السينما المصرية عن الإسلاميين من خلال ما تقدمه من معاني ودلالات وإيحاءات صريحة وضمنية؟**

وجاء ضمن هذه المشكلة مجموعة من التساؤلات الفرعية المتمثلة في:

1. كيف تعالج السينما المصرية موضوع الإسلاميين؟
2. ما هي الرسائل التي تنقلها السينما المصرية لجمهورها حول الإسلاميين؟
3. هل الصور المقدمة تعكس توجه النظام المصري تجاه الإسلاميين والأخوان المسلمين على وجه الخصوص؟
4. ما هي الأفكار والخلفيات الإيديولوجية التي تتحكم في هذه الأفلام؟
5. هل تختلف الصّورة التي تقدمها السينما المصرية عن الصّورة التي يروّجها الإعلام الغربي وخاصة بعد أحداث 11 سبتمبر 2001 هي مجرد امتداد لها؟
6. إلى أي مدى تتصف هذه الصّورة الإسلاميين بمختلف حركاتهم وتوجهاتهم؟
7. ما هو تأثير هذه الصّورة على الإسلام ككل؟
8. ما هي الأساليب التي تعتمدها السينما المصرية في تكوين هذه الصّورة؟
9. كيف تناول فيلم عمارة يعقوبيان الإسلاميين؟
10. كيف قدّم فيلم مرجان أحمد مرجان الإسلاميين؟

11. من هو الجمهور المستهدف من هذه الأفلام؟

اعتمد الباحث في هذه الدراسة على منهج التحليل السيميولوجي وتمثلت عينة الدراسة في فيلمي "عمارة يعقوبيان" و فيلم "مرجان أحمد مرجان" وتم اختيار عينة قصدية، حيث توصلت الدراسة إلى مجموعة من النتائج أهمها:

- قدم كلا الفيلمين صورة نمطية سلبية عن القيادات الإسلاميين شكلت ملامحها المظاهر اللآتية: العنف، التطرّف، التشدد والغلو، النفاق، حشد الأعضاء من المستضعفين واستغلالهم، وهي نمطية لكونها نفس الصّورة التي يسوّقها الإعلام الغربي حول الإسلاميين.
- تم تصوير الإسلاميين في كلا الفيلمين على أنهم الأقلية بالمقارنة مع الفئات الأخرى في المجتمع. مما يكشف عن ايديولوجية المخرجين المتمثلة في انكار أو طمس وجود هذه الفئة التي تشكل جزءا هاما و كبيرا في المجتمع المصري، وهي كذلك في الجامعة المصرية من خلال التواجد الكثيف للجماعة الإسلامية.
- لم تختلف الصّورة التي قدّمها الفيلمان عن الإسلاميين كثيرا عن تلك التي تروّج لها السينما الغربية، وهي صورة لا تخلو من العنف والتطرّف والإرهاب ...الخ، ما يعكس تأثر السينما المصرية بقريناتها في الغرب، ولو أن الانطلاق في المعالجة لم يكن ماثلا، فالأفلام المتناولة في الدراسة انطلقت من واقع مصري أما السينما الغربية فغالبا ما تنطلق أوسع وهي تعولم الحركة الإسلامية والعنف العابر للقارات.
- تم تقديم الإسلاميين في الفيلمين إلى المشاهد من خلال رموز تتمثل في الأزياء الإسلامية، مع أنها ألبسة لها أبعاد ثقافية في المجتمعات العربية والإسلامية ككل وليست حكرا على الإسلاميين فقط، فهي تنتشر في مجتمعاتنا بشكل كبير وخاصة في أوساط المتدينين، وهذا

ما سيؤدي إلى أن تأخذ الصّورة المقدمة عن الإسلاميين أبعادا أخرى، لتشمل المسلمين بصفة عامة والثقافة الإسلامية وفي النهاية الإسلام ككل.

ثانيا:الإجراءات المنهجية

1. منهج الدراسة

لتحليل و دراسة أي موضوع لابد من تطبيق منهج علمي يتلاءم مع طبيعة الموضوع، يتبع أسلوب منظم وفق خطة معينة بهدف الوصول إلى حقائق، فالمنهج هو مجموعة من الخطوات العلمية الواضحة و الدقيقة التي يسلكها الباحث في مناقشة أو معالجة ظاهرة سياسية أو إعلامية أو اجتماعية معينة.(عامر، 2010، ص13).

ويعرفه عليان على انه أسلوب للتفكير و العمل يعتمده الباحث لترتيب أفكاره و يتم تحليلها و عرضها ثم بعد ذلك الوصول إلى حقائق حول الظاهرة المدروسة.(عليان، 2001، ص35).

وقصد تحليلنا لبعض من مقاطع الألعاب الالكترونية وكشف المعاني و الدلالات الكامنة التي تحملها هذه الألعاب حول الصور المشوهة و المسيئة للإسلام و المسلمين ارتأينا إن منهج التحليل السميولوجي هو الأنسب لهذه الدراسة، و يعرف بوقره التحليل "أنه تقسيم بنية النص إلى وحدات أساسية وفق رؤية منهجية محددة مسبقا".(بوقره،2009، ص96) أما المنهج السميولوجي فهو شكل من أشكال البحث الدقيق في المستويات العميقة للرسائل الإعلامية و الألسنية، و على الباحث الحياد تجاه هذه الرسالة. (بلخيري، 2009، ص14) .

يعتمد المنهج السيميولوجي على عدة مقاربات، واقتضت دراستنا الاعتماد على مقاربة مارتن جولي، إذ تعتمد في تحليلها على عنصري الدليل التشكيلي والدليل الايقوني اللذين تعكسهما "العلامة" (signe)، والتي يمكن النظر إليها من ناحيتين: تمثل الأولى المعنى المباشر المرئي والثانية المعنى المتسع، الكامن، غير

الظاهر أو النظام الدلالي. ويتم تحليل الصورة عندها من خلال السياق، الوصف، الرسالة التشكيلية، الرسالة الأيقونة والرسالة اللسانية.

بالإضافة طبعا إلى خلاصة عامة تخص الرسالة الضمنية للصورة. (دليو، 2019، ص24). فالصورة أيا كان نوعها، فهي توجه لنا رسالة معينة. هذه الرسالة البصرية لها لغتها الخاصة ورموزها الخاصة، ودائما لديها وظيفة رئيسة وأخرى ثانوية: التسجيل، التواصل، الإقناع، الانتقاد...(دليو، 2019، ص23).

يمثل المستوى التعييني التحليل السطحي لبعض من صور الألعاب الالكترونية عينة الدراسة أما المستوى التضميني يتعداه إلى وصف الرموز و المعاني الكامنة المتعلقة بصورة الإسلام و المسلمين، ويعبر التحليل التعييني عن العلاقة بين الدال و المدلول، أما التحليل التضميني فهو أقوى على لقطات متنوعة للقراءة الثانية التي تعتمد على قراءة ما وراء الصورة.(نايلي، 2013، ص 14)

2. مجتمع البحث وعينة الدراسة :

يتعين على الباحث عند شروعه في بحثه أن يحدد مجتمع البحث و عينته ليتمكن من التوصل إلى الإجابة عن التساؤلات المطروحة في الإشكالية.

إذ يعرف مجتمع البحث على انه جميع الإفراد أو الأشخاص الذين يكونون موضوع مشكلة البحث (عيشور،2017، ص226)، ويعرف أيضا على أنه جميع العناصر أو المفردات التي سيدرسها الباحث أمر ضروري جدا لأنه سيساعده في تحديد الأسلوب العلمي الأمثل لدراسة هذا المجتمع.(عليان وغنيم، 200،ص 137).

ومن هنا فإن مجتمع دراستنا التي تتناول الصورة السيميولوجية للإسلام والمسلمين في الألعاب الإلكترونية، تتمثل في كافة الألعاب الإلكترونية التي تناولت موضوع كل من الإسلام والمسلمين، ونظرا لصعوبة دراسة مجتمع البحث ككل استعنا بالعينة لتسهيل عملية البحث.

تعرف العينة على أنها مجموعة الوحدات التي يتم اختيارها من المجتمع. [النعيمي و البياتي ،2009، ص 80]، ويعرفها مزيان عمر(2002، ص282) على أنها الجزء المختار من مجتمع الدراسة الكلي المراد تحديد سماته، إذ يتم تحديدها وفق عملية معاينة هي اختيار جزء من مجموعة المادة حيث يمثل هذا الجزء المجموعة كلها، ويجب أن تكون عملية المعاينة التي نستخدمها قادرة أن تمدنا بعينة ممثلة للمجتمع الكلي، أصدق تمثيل حتى إن كل خواص المجتمع بما فيها من اختلاف بين وحداته تنعكس في العينة بأحسن ما يسمح به حجم العينة.

وعلى هذا الأساس قمنا باختيار صور من الألعاب الالكترونية بشكل مقصود، إذ اعتمدنا في دراستنا على تطبيق العينة القصدية التي يعتمد فيها الباحث على اختيار وحدات معينة يجمع منها البيانات ويستثنى غيرها. لأنه يعتقد أن هذه الوحدات تمثل ما يراد دراسته أكثر من تلك.(التل وآخرون، 2006، ص206).

3. أدوات جمع البيانات:

تعتبر هذه المرحلة من أهم المراحل، لأن طريقة جمع البيانات هي التي ستحدد ما يمكننا تحليله ضمن ما يراد دراسته، فنجاح الدراسة العلمية ترتبط أساسا بمدى فعالية الأدوات المستخدمة في جمع البيانات.

وقد اعتمدنا في دراستنا على الأدوات التالية:

الملاحظة:

تعرف الملاحظة على أنها وصف للأحداث أو السلوكيات أو الحقائق التي تظهر في مواقف اجتماعية طبيعية تم اختيارها للدراسة والفحص، فقد يقوم الباحث بملاحظة طالب ما خلال اليوم الدراسي وتسجيل ما يقوم به فعليا.(الخياط، 2011، ص173).

كما تعرف أيضا بأنها عملية مراقبة أو مشاهدة لسلوك الظواهر والمشكلات والأجداث ومكوناتها المادية والبيئية، ومتابعة سيرها واتجاهاتها وعلاقاتها، بأسلوب علمي منظم ومخطط وهادف، بقصد التفسير وتحديد العلاقة بين المتغيرات والتنبؤ بسلوك الظاهرة وتوجيهها لخدمة أغراض الإنسان وتلبية احتياجاته.(عليان وغنيم، 2010، ص 187).

لقد اجتمع المختصون على أن الملاحظة تعتمد أساسا على حواس الباحث وقدرته على ترجمة ما لاحظه إلى عبارات ومعاني ودلالات، فهي مصدر أساسي للحصول على البيانات والمعلومات اللازمة لموضوع الدراسة.(لقصير، 2006، ص38).

ولقد أفادتنا الملاحظة في دراستنا هذه من خلال الاطلاع على العديد من صور الألعاب الإلكترونية المسيئة للإسلام والمسلمين ومحاولة تحديد الأنسب لدراستنا من حيث الشكل والمضمون وضبطها كعينة لدراستنا.

الفصل الثاني

مدخل إلى الصورة ودلالتها الذهنية

المبحث الأول: مدخل عام إلى الصورة.

المبحث الثاني: علامات الصورة الذهنية للإسلام و المسلمين و تشكلها عند الغرب.

المبحث الأول:مدخل عام إلى الصورة

1.1 مفهوم الصورة:

قبل البدء في دراسة المفاهيم المختلفة للصورة وجب أن نقف على المفهوم اللغوي لكلمة "الصورة" والتعريف بها، ولكي تتمثل معاني هذه اللفظة وتجسيد مفاهيمها ومدلولاتها المختلفة، نلمس أصول أحرفها وصيغ اشتقاقها في بعض المعاجم اللغوية.

أ-<u>الصورة لغة</u>:

وقد وردت في القران الكريم:

قال الله تعالى «فِي أَيِّ صُورَةٍ مَا شَاءَ رَكَّبَكَ» الانفطار 8

و قال أيضا: «وَصَوَّرَكُمْ فَأَحْسَنَ صُوَرَكُمْ» غافر 24

وفي قوله تعالى «هُوَ الْخَالِقُ الْبَارِئُ الْمُصَوِّرُ »الحشر 24

فالصورة هنا تعني الهيئة والشكل التي خلق الله عليها الإنسان، والصورة تعني الشكل الذي يتميز به الشيء، وهي أيضا تعني (الصّور بكسر الصاد لغة في الصّور جمع صورة، وصوّره تصويرا فتصوّر، وتصوّرت الشّيء، توهّمت صورته فتصوّر لي)، ويذكر معجم لسان العرب لابن منظور أن الصّورة (ظاهرة الشيء وهيئته وحقيقة الشيء وصفته).(باقر، 2014، ص52)

يعرفها معجم وبستر على أنها تصور عقلي شائع بين أفراد جماعة معينة يشير إلى اتجاه هذه الجماعة نحو شخص معين أو شيء بعينه. (طاش، 1993، ص 20).

وقد جاءت في قاموس المحيط "الصورة بالضم الشكل ج صور...وتستعمل الصورة بمعنى النوع والصفة..."(أبادي، 1987، ص72).

ولقد وردت العديد من التعريفات للصورة نذكر بعض منها كما جاءت في قاموس (روبير) وذلك على النحو التالي:

- هي كل ما نشاهده على شاشة التلفزيون، والسينما، وجهاز الحاسوب وما يقدمه من أشياء.
- تمثيل شيئا بواسطة الرسم، أو التصوير الذاتي.

- كل ما يظهر على مرآة، أو سطح عاكس.
- رؤية كبيرة أو صغيرة لحقيقة لدينا عن شخص، أو شيء ما.
- ويرى (فرجون) أن الصورة تعني محاولة نقل الواقع بحيث تتحقق عملية الاتصال وهذا النقل للواقع لا يشترط فيه أن يتم عن طريق الصورة المطبوعة على الورق الحساس أو العادي، فقد تكون صورة صوتية لنقل حدث معين أو صورة حركية...(سليمان، 2014، ص165).

ب- اصطلاحا:

تحيلنا كلمة الصورة على التصوير، والتمثيل، والمحاكاة، ومن ثم فالصورة هي التي تمثل لنا الذوات والأشياء بواسطة الفنون البلاغية والتصويرية، أو بواسطة الصور التشكيلية والفوتوغرافية أو الفيلمية... وقد تكون تلك الصورة ثابتة أو متحركة، وقد تكون صورة لفظية تخيلية، أو صورة طباعية، أو صورة بصرية، أو صورة رقمية، أو مسموعة... وقد تكون تمثيلا سيكولوجيا لشيء مفقود وغائب. فالصورة هي التي تنقل لنا العالم، أما بطريقة حرفية مباشرة، وأما بطريقة فنية جمالية، أي تلتقط الصورة ما له صلة بالواقع، أو له صلة بالواقع، أو له صلة بالممكن والمستحيل. فالصورة تمثيل للواقع المرئي ذهنيا أو بصريا، أو إدراك مباشر للعالم الخارجي الموضوعي تجسيدا، وحسا، ورؤية.(حمداوي، 2020، ص9).

تعرفها ريتا الخوري بأنها شكل من أشكال الفنون الذي ينقل لنا واقعا ما، أو يأتي بمشهد من نسج الخيال، انطلاقا من واقع معاش. فهي تنقل عددا كبيرا من المعطيات الثقافية والاجتماعية، والفكرية، وحتى الدينية، كما تتقاطع في أغلب الأحيان مع مجالات علمية، كعلم الأحياء، والطب، مجالات اجتماعية كالتاريخ، وعلم الإنسان، دون أن ننسى المجالات النفسية، مع ما تمارسه الصورة من تأثير على المشاهد، وما يسقطه هذا الأخير من تفسير على الصورة في حد ذاتها. (اومون.2013، ص7).

أما الدكتورة نعيمة سعدية ترى أن الصورة هي رسالة إعلامية فكرية تمر على شبكة العلاقات الاجتماعية لتصل إلى ذهن الفرد وعواطفه وبنيته النفسية، في سبيل أن يكون مدركا مقتنعا بنمط العلاقات الاجتماعية، وواعيا بالمداخل والمخارج لهذه العلاقات، فاستجابة الناس لها مرتبطة بإدراكهم لنمط علاقاتهم الاجتماعية، لما لها أهمية، كونها أبلغ لغة تعبيرية عن موضوعها لما لها من قوة تأثير، وقدرة علة فرض نفسها على الجميع، بل إنها محاولة لدفع المرء على الإحساس بأمر أو الاعتقاد بفكرة أو تغيير سلوك يجب أن يعتمد ابتداء على توفير المعلومات الكافية حول ذلك. (سعدية، 2016، ص338).

ويعرف الدكتور العبيدي (2016، ص23) الصورة على أنها عملية إعادة الإنتاج أو النسخ للشكل الخاص بإنسان أو بموضوع معين، إلى الإشارة على كل ما يظهر على نحو خفي، ومن أكثر التعريفات قدرة على الوصول إلى الدلالة المنشودة.

1.1.1 مفهوم الصّورة في السيميولوجيا والمفاهيم المشابهة لها:

حسب السيميولوجيين الصّورة حاملة للمعنى والاتصال في نفس الوقت، ونجاح العملية الاتصالية التي تؤديها الصّورة تتوقف تأثيرا على المتلقي الذي يقوم بالتأمل والتمعن للوصول إلى المعنى الحقيقي لها.(دحمان، 2019، ص225).

الصورة هي أداة تعبيرية اعتمدها الإنسان لتجسيد المعاني والأفكار والأحاسيس، وقد ارتبطت وظيفتها سواء كانت إخبارية، رمزية، أو ترفيهية بكل أشكال الاتصال والتواصل. فالصّورة هي واقع متحقق في حياتنا، ويسهل تعريفها بالإشارة إلى تجليات المختلفة، وهذا الاختلاف والتنوع هو سمة من سمات الصّورة رغم وحدة كينونتها كنوع فني محدد. فالصّورة بشكل عام هي بنية بصرية دالة وتشكيل تتنوع في داخله الأساليب والعلاقات والأمكنة والأزمنة فهي بنية حية تزخر بتشكيل ملتحم التحاما عضويا بمادتها ووظيفتها المؤثرة الفاعلة. اذ ترتبط الصّورة بالمعنى الدلالي في كونها وسيلة تعبيرية.(سليمان، 2014، ص166).

وبعبارة أخرى الصّورة هي علامة أو أنها نظام للعلامات. إذ أن الصّورة تشكل علامة أو علامات متعددة ذات مفهوم سيميائي. .(سليمان، 2014، ص166).

وتعرفها مارتن جولي على أنها وسيلت تعبيرية، واتصالية تربط الشخص بتقاليده القديمة والغنية بثقافته.(M.Joly, 2001, p26).

حسب السيميولوجيين الصّورة حاملة للمعنى والاتصال في نفس الوقت، ونجاح العملية الاتصالية التي تؤديها الصّورة تتوقف كثيرا على المتلقي الذي يقوم بالتأمل والتمعن للوصول إلى المعنى الحقيقي لها.(دحمان، 2019، ص225).

1.1.1.1 المفاهيم المشابهة لها:

أ- الدّلالة:

لغة: كلمة دلالة تعني التوضيح والإفهام بقرينة موجودة في الشيء. يقول ابن فارس في معجم مقاييس اللغة: دلّلت فلانا على الطريق، والدليل الأمارة في الشيء.(عنيشل، 2013، ص145).

كما تعرف أنها:

تدل مادة (دلل) على إبانة الشيء بإمارة تتعلمها، ثم اشتق من هذا الأصل كلمة (دلالة)، فالدليل ما يستدل به، وقد دلّه على الطريق يدله دِلالة ودلالة، والفتح أعلى، فالدلالة بمعناها اللغوي تعني الإرشاد إلى الشيء، والإبانة عنه.(الغربي، 2016، ص2).

اصطلاحا:

هو العلم الذي يهتمّ بالصّورة المفهومية، باعتبار أن لا علاقة مباشرة بين الاسم ومسمّاه، إنما العلاقة تكون بين الدّال والمعنى الفكري.(عينة، 2012/2011، ص6).

ويعرفها الجرجاني على أنها كون الشيء بحالة يلزم من العلم به العلم بشيء آخر والشيء الأول هو الدال والثاني هو المدلول. وهو تعريف عام يشمل اللفظ وغير اللفظ.(بوزغاية، 2013/2012،ص30).

ب- الرمز:

لغة:

حوى المعجم العربي معاني متنوعة للفظة "رمز" فقد جاء في لسان العرب لإبن المنظور: "أن الرمز تصويت خفي باللّسان كالهمس ويكون بتحريك الشفتين بكلام غير مفهوم اللفظ، من غير إبانة بصوت وإنما هو إشارة بالشفتين.(يوسفي، 2018/2017، ص17).

كما ورد في القرآن الكريم، وبالتحديد في قصة سيدنا زكرياء عليه السلام قوله تعالى:"**ربي اجعل لي آية، قال آيتك ألا تكلم الناس ثلاثة أيام إلا رمزا**".(**آل عمران، الآية41**). بمعنى الإشارة باليد أو الرأس.

اصطلاحا:

الدلالة على ما وراء المعنى الظاهري مع اعتبار المعنى الظاهر مقصودا أيضا. فهو أسلوب يتضمن التلميح والإشارة بدل الكلام، أي أنه كل إشارة أو علامة محسوسة تذكر بشيء غير حاضر، ووظيفة الرمز هي ايصال بعض المفاهيم إلى الوجدان بأسلوب خاص لاستحالة إيصالها بأسلوب مباشر مألوف. وقد يكون الوسيلة الوحيدة المتيسرة للإنسان في التعبير عن واقع انفعالي شديد التعقيد.(بن هدي، 2017/2016، ص16).

2.1 .نشأة وتطور الصّورة:

يتجلى لنا من المنظور التاريخي إن الصورة حظيت بسبق كبير عن الكتابة، حيث ظلت الصّورة تعتبر كتابة منذ العصر الحجري بالضبط في المرحلة التي امتدت من الرسوم الدلالية الأولى على أشلاء العظام حتى الكتابة التصويرية والأسطورية، ويرى **دوبري** أن الصّورة إبداع ينتمي إلى شكل من أشكال الفكر والفن والدّين، فقد وجدت الصورة عندما وجد الإنسان لذلك سيبقى موضوع الصّورة هو الإنسان بأوضاعه الاجتماعية وحالاته النفسية وعلاقته المتعددة مع الطبيعة. (حراث، 2015-2016، ص25).

فالجنس البشري هو بالتأكيد الذي يحرص من خلال الصّور، باعتبارها الذاكرة السابقة على الذاكرة، على استحضار الذكرى الطيبة للأفراد. فالصّورة خاصة الإنسان وأولى أفعاله. وقد أثبتت الأركيولوجيا هذه الحقيقة الإحاثية المتمثلة في الرسم باعتباره علامة مميزة للإنسان. فالرسم والتخطيط وحده يؤكد ولادة الإنسان حوالبي 35000 سنة قبل الميلاد، أي في نهاية الحجر الصحي. (دوبري، 2002، ص92).

وقد تحدث الدكتور عبد الرحيم عن ظهور الصّورة التي كانت عبارة عن رسومات أو نقش على الجدران، وكانت عبارة عن أشكال هندسية، كذلك رسومات للحيوانات، حيث بدأ الإنسان بتسجيل أفكاره وتصوير حياته في أماكن آمنة من بيئته، نقش رسومات لحيوانات كانت تعايشه على جدران بعض الكهوف قبل عشرين ألف سنة قبل الميلاد، أي استخدام الرسم للتعبير، وتعتبر هذه الرسومات أول محاولة لكتابة رسالة من الماضي إلى الحاضر، فالإنسان بدأ ينحت قبل الكلام، وهذا يظهر جليا في الحضارة الفرعونية المصرية والحضارات القديمة، وكانت الصّور عبارة عن رموز يتم تحليلها وفكها لفهم مغزاها والمراد بها، لأنها هي أبسط وسيلة للتأثير والإقناع، وقديما كانت لا تحتوي على الألوان، موضوعة في مكان ثابت لا يتم الإطلاع عليها إلا أذا مرّ الإنسان من ذلك المكان، وكانت عبارة عن رسوم وأشكال مبعثرة وغير مهيكلة.(سلطاني، 2005-2006، ص47).

كما كانت الصّورة الوسيلة الأولى المعتمدة للتواصل، على اعتبار أنها سابقة عن الكتابة "فالإنسان سليل العلامة، وان العلامة تنحدر من الرسم والتخطيطات، مرورا بالكتابة المرسومة، والكتابة الهيروغليفية. ليس ثمة من قطيعة، بل ثمة استمرار تطوري بين محور "الصّورة المتعدد الأبعاد" و "محور الكتابة الخطية"...لقد كانت الصّورة وسيلتنا الأولى في إرسال المعلومات، والعقل الكتابي، بوصفه أم العلوم والقوانين، قد انحدر تدريجيا من العقل الأيقوني. وبما أن الخرافات قد سبقت العلم والملاحم المعادلات الرياضية، فإن الفعل التصويري أقدم من الحرف المخطوط بعشرات آلاف السنين، وهذا ما يفسر كون الصّورة ظلت تعتبر كتابة حتى الظهور الحديث للطرائق الأولى للتسجيل الخطي للأصوات. (كعسيس، 2009-2010، ص10).

ويرى عبد الله الغذامي "أن الصيغ التعبيرية في الثقافة البشرية قد مرّت بأربع مراحل مختلفة، وهي مرحلة الشفاهية ثم مرحلة التدوين وتتلوها مرحلة الكتابية وأخيرا مرحلة ثقافة الصورة ولكل مرحلة من هذه المراحل خصائصها وهي لا تزول مع ظهور مرحلة جديدة تبقى فاعلة حتى مع ظهور صيغ جديدة.ويخص" الغذامي" المرحلتين الأخيرتين بأكثر تفصيل يقول: إن ثقافة الصورة لن تزيح ثقافة الكتابة من الوجود، ولكن الذي سيحدث هو تجاور قوي بين صيغ ثقافية متعددة...وإن بدت الصورة أكثر قوّة وأبلغ مفعولية وأوسع انتشارا، إلا أن الثقافة الكتابية ستظل هي العلامة الثقافية وستكون هي مصدر الاستقبال والتأويل ولسوف يجري تغيير جذري في الذهنية البشرية تبعا لذلك. (كعسيس، 2009-2010، ص12).

فمن خلال هذه الإطلالة يمكن بأن الصّورة رسالة اتصالية انطلاقا من المرحلة البدائية للإنسانية، حيث كانت وسيلة الإنسان للتعبير عن حاجاته البيولوجية والإنسانية لأجل التواصل، فالصّور والرسومات الرسومات الموجودة الآن كآثار دليل على أن الإنسان كان يتصل مع غيره بواسطة الرسومات التي بقيت إلى وقتنا الحالي لتؤدي دورها الاتصالي مع الأجيال المتتالية.(سلطاني، 2005-2006، ص48).

3.1. خصائص الصورة: تتميز الصورة بعدة خصائص أهمها:

1. **عالمية لغة الصورة:** إن الصّورة تسقط وتزيل حواجز وعوائق اللغة، بين بني البشر، بحيث يمكن فهم مضمون الصّورة دون أن نكون متمكنين من لغة مرسليها. فالجميع يفهمها باختلاف لغاتهم، وحتى الأميين الذين يجهلون القراءة.(صبطي وبخوش، 2010، ص96).
2. **الغنى بالمعلومات:** قياسا بالنص المكتوب أو المقروء اللذان يعجزان عن تقديمهما بنفس الدرجة من الوضوح والتكامل والاختصار. (الزعبي، 2020، ص27)

3. **الشمولية:** وهذا يعني أننا عندما نطلع على الصّورة منحن نطلع على الكل أي على المجموع، أما التفاصيل فتأتي فيما بعد متزامنة مع تفحص بصرنا لأجزائنا.(صبحي وبخوش، 2010، ص96).
4. **الفورية وسرعة القراءة:** الوقت الذي يستغرقه الإنسان في قراءة الصور أقصر بكثير من الوقت الذي يقضيه في قراءة النص المكتوب. (الزعبي، 2020، ص28).
5. **متعددة القراءات:** فهي قد يفهم منها عدة معاني تختلف باختلاف المشاهدين، حتى أنها يمكن أن تعطي معنا مغاير تماما للمعنى الذي أراده لها صاحبها.(صبطي وبخوش، 2010، ص97).
6. **إمكانية تغيير الحقيقة:** من خلال عملية اختيار وانتقاء الموضوع المصوّر واستبعاد موضوعات أخرى، أو من خلال التركيز على جانب معين من الموضوع المصوّر وإغفال جانب آخر يعبر عن حقيقة الشيء المصوّر. (الزعبي، 2020، ص28).
7. **التشابه أو الاقتراب من الموضوع:** الصورة تشبه أو تقرب من الموضوع المصوّر ويكون ذلك بدرجة كبيرة أو قليلة، على خلاف اللغة المنطوقة. (الزعبي، 2020، ص27-28).

4.1. أنواع الصورة:

تتعد أنواع الصور بتعدد موضوعاتها إلا أنها تشترك بكونها تحمل لغة مرئية، وسواء جسدت إنتاجا تخيليا محضا أم عبّرت عن واقع موجود أصلا، فإن ما تثيره لا يمكن في وجودها بل فيما تحمله من أفكار وقيم وفيما تريد إبلاغه، و تتمثل في:

1-الصورة البصرية: وهي من أكثر الاستخدامات العيانية (الملموسة المحسوسة) للمصطلح ويشير هذا الاستخدام بشكل خاص إلى انعكاس موضوع ما، على مرآة أو على عدسات أو غير ذلك من الأدوات البصرية ويجري الامتداد باستخدام السابق فتتحدث عن الصورة الشبكية. (الزعبي، 2020، ص18).

2-الصورة الذهنية (التي في الدماغ): والتي هي في درجة أعلى من مجرد إعادة البناء للخبرة الحسية ومع تشابه هذا الاستخدام مع كثير من الأفكار الشائعة حول مفهوم الصورة الذهنية أو العقلية فإن بعض التحذيرات يجب أن توضع في الحسبان أن الصورة ليست مجرد صورة حرفية

من الخبرة الأساسية وأن الصورة هنا لم يعد ينظر لها بالضرورة باعتبارها مجرد إعادة إنتاج لواقعة أو حادثة وهذه الصورة التي في الدماغ يبدو أنها قابلة للتكيف أو للتحكم. (الزعبي، 2020، ص19).

3- الصورة التي تشير إلى الاتجاه العام: نحو بعض المؤسسات أو الأفراد مثل صورة الصينيين في أذهان الشعوب الغربية وصورة الشرق في أذهان الغربيين والتي تمثلت في النزعة الاستشراقية بعيوبها المعروفة وهكذا المعنى من معاني الصور هو ما يرتبط بما يسمى الآن في الدراسات الاجتماعية والنقدية باسم صورة الذات وصورة الأخر، صورتي الذهنية عن النفس الفردية الجماعية وصورتي عن الأخر وصورته عنه... (عبد الحميد، 2005، ص10).

4- صورة التخيل: ويشير المصطلح إلى نشاط غير محكوم أو غير متحكم فيه أو لا يمكن توجيهه بواسطة الفرد الذي ينغمس فيه كبديل للواقع، وهو يرتبط بأحلام اليقظة. ويفضل بعض الباحثين التمييز بين التخيل وأحلام اليقظة باعتبار أن التخيل له صفة لا شعورية غالبا وأن أحلام اليقظة لها صفة شعورية غالبة على صفاتها الشعورية. (الفضلي، 2010، ص17).

5-الصورة الارتسامية: وهي نوع من الصور الشبيهة بالإدراك وهي تستمر فترة طويلة كما أنها لا تتطلب تركيز النظر أو الانتباه المكثف كي تتكون، ويمكن أن تحدث من خلال علاقتها بنمط معقد من التنبيه. (عبد الحميد، 2005، ص11).

6-الصورة اللاحقة: تلك التي تتولد لدينا إذا نظرنا مثلا إلى مربع اسود مرسوم على صفحة بيضاء ثم حولنا نظرنا بعيدا عنه، فتبقى في أعيينا مربع ابيض لثوان قليلة، هي الصور التي تحدث عند حاسة الإبصار بعد انتهاء منبه حسي معين، وهو شكل لا يمكننا أن نتحكم فيه أو نعدله، لكنه يمكن أن يكون موضوعا لإدراكنا.(الفضلي، 2010، ص17).

7-صورة الذاكرة: وهو نوع التفكير المألوف لنا في الحياة اليومية، وقد يصاحب عمليات استدعاء الأحداث من الماضي، أو عمليات التفكير التي تحدث الان في الحاضر، أو توقع الأحداث والمواقف في المستقبل. (عبد الحميد، 2005، ص12).

8- الصورة الرقمية: أدى تطور الصور الرقمية في ثمانينات القرن العشرين وتسعيناته إلى تحولات جذرية في معنى الصور في الثقافة الإنسانية. وتتميز بأنها مولدة من الكمبيوتر أو معززة من طرفه. (عبد الحميد، 2005، ص12).

9- الصورة الفوتوغرافية: وهي الصور التي تلتقط بواسطة آلات التصوير المعروفة، وقد تكون صورا لأشخاص أو مناظر طبيعية أو أشياء عادية يستخدمها الإنسان في حياته أو غير ذلك، وهي ليست بالضرورة صورا صادقة في تمثيلها للواقع، فقد يتم التلاعب ببعض مكوناتها لأغراض خاصة بهدف التزييف، ومن ثم الإيحاء بالصدق. (سندوب، 2015، ص3).

10- الصورة المتحركة: هي وسيلة تتصف بالديناميكية والحركة في المقام الأول، وتعد من أفضل الوسائل المستخدمة في نقل الانطباعات والخبرات، وهي عبارة هن لقطات فيلمية متحركة أو لقطات فيديو سجلت وتعرض بطريقة رقمية وتتعد مصادرها لتشمل كاميرا الفيديو-عروض التليفزيون-اسطوانات الفيديو عن طريق مشغلاتها، وهذه اللقطات يمكن إسراعها وإبطاؤها وإيقافها وإرجاعها. (الطاهر، 2006، ص72).

11- صورة التلفزيون: وهي صور متحركة تكون لحظية ومؤقتة، أي أنها توجد فقط عندما تحضر أمامنا لحظة عرضها ثم تختفي بعد ذلك. (عبد الحميد، 2005، ص14). يكون وجود الصورة التلفزيونية لحظيا ومؤقتا، فهي موجودة فقط عند حضورها أمامنا لحظة عرضها ثم تختفي بعد ذلك، لاسيما في حال البث التلفزيوني، وتأثيرها يفوق الصور الأخرى. (الزعبي،2020، ص22).

12- صـورة الواقـع الافتراضـي: الواقـع الافتراضـي هـو بيئـة كمبيوتريـة تفاعليـة متعـددة الاسـتخدام، يكـون فيهـا الفـرد أكثـر تفاعليـة مـع المحتـوى، و كـذلك يشـارك فـي النشـاطات المعروضـة مشـاركة فعالـة مـن خـلال حريـة الإبحـار والتجـول والتفاعـل، وهـذه البيئـات تقـدم امتـدادا للخبـرات الحياتيـة الواقعيـة مـع إتاحـة درجـات مختلفـة مـن التعامـل والأداء للمهمـة المطلـوب انجازهـا، ويشـمل عـدة وسـائط مختلفـة مثـل الـنص والصـورة والصـوت والرسـوم والفيـديو ثلاثيـة الأبعـاد. أي انـه محاكـاة للواقـع مـن خـلال توظيـف الصـورة الثابتـة والمتحركـة ويصـاحب ذلـك التقنيـات المسـتخدمة فـي الوسـائط المختلفـة المسـتوحاة مـن الواقـع بصـوره موظفـه مـع بعضـها الـبعض لتعطـي تـأثيرا كبيـرا مـن خـلال محاكـاة البيانـات المختلفـة.(عبـد الحليم، 2018، ص604).

قد تم حوصلتها في:

أ. **الصورة الإدراكية الخارجية:**

والمتمثلة في الصورة البصرية باعتبارها أكثر استخدامات المصطلح، والتي تدل على انعكاس موضوع ما، على مرآة، أو على عدسات، أو غير ذلك من الأدوات البصرية، ويعني بهذا الصّورة التي نراها في العالم الخارجي، كالصّورة الموجودة في الجرائد والمجلات، والصّورة الإشهارية، والملصقات...(كعسيس، 2009_2010، ص38).

ب. الصّورة العقلية الداخلية: ومنها الصّورة الذهنية، وهي بقاء الإحساس في النفس بعد زوال المؤثر الخارجي، ولذلك قال بعضهم أنها ذكرى الإحساس. فهي قابلة للتحكم أو التكيف، يقول بوسويه Bossuet "ليذهب الشيء الذي أنظر اليه من أمامي، ولتهدأ الصحة التي اسمعها، ولأنقطع عن تجرع الشراب الذي احدث في لذة، ولتطفئ النار التي كانت تدفئني، وليعقب الحرارة-إذا شئت- إحساس بالبرودة، فأنا أتصور وأتخيل هذا اللون وهذه الضجة، وهذه الحرارة، وتلك اللذة، فإذا عدت إلي في الظلام والسكون، صورة ما

سمعت وما رأيت، لم أقل إني أراها أو أسمعها، بل فلت إني أتخيلها." فالصّورة تأتي من طبيعة الإحساس، اذ أنها تعتبر نسخة منه، اذ قيل: الإحساس صورة أولى، والصّورة إحساس ثاني. (صليبا، 1984، ص340).

ج. **الصور التي تجمع بين الداخل والخارج:** وتشمل الصورة بوصفها تعبيرا عن التمثيل العقلي للخبرة الحسية، أو إعادة إنتاجها، التي كانت مجالا للدراسات الفلسفية والنفسية، ثم الصور اللاحقة وهي التي تحدث عند حاسة الإبصار بعد انتهاء منبه حسي معين، ثم الصور الارتسامية، وهي الشبيهة بالإدراك وقد تستمر فترة طويلة كما أنها لا تتطلب تركيز النظر أو الانتباه المكثف كي تتكون، ونجد أيضا ضمن هذا النوع صور الذاكرة تكون عبر التفكير المألوف لنا في الحياة اليومية، أما عن صورة الذات وصورة الآخر وما يتعلق بها فهي ترتبط بالدراسات الاجتماعية والنقدية.(كعسيس، 2009_2010، ص39).

د. **الصور المتعلقة بالجانب التقني والآلي والرقمي:** تم إجمال كل من الصور الرقمية التي تكون معززة من طرف الكمبيوتر، والصور التلفزيونية ذات التأثير الكبير، والصور الفوتوغرافية الثابتة والمتحركة التي يتم التقاطها بواسطة آلات التصوير، ويشمل هذا النوع أيضا صور العالم الافتراضي...(كعسيس، 2009_2010، ص39).

5.1. وظائف الصورة:

الصورة، هذه الأيقونة البسيطة، والمعقدة الجاذبة عقول وقلوب الصّغار والكبار، هذه الأداة الغاية الحاملة والناهضة على مجموعة من الأسئلة المتعددة، يصب معظمها في عمق اهتمامات الإنسان وانشغالاته المتعددة، يستطيع إدراك المفكر واللامفكر فيه الذي يشغل باله. وللصّورة العديد من الوظائف أهمها:

1. **الوظيفة التربوية:** أي أن الصورة التربوية هادفة ومفيدة تستخدم في مجال التربية والتعليم، وبالضبط في الفصل الدراسي. إذ أنها وسيلة توضيحية، و أداة بيداغوجية هامة، تساعد المتعلم والمدرس معا على

التبليغ والإفهام والتوضيح، وتفسير ما غمض في الدرس، وتبيان جزئياته وتفاصيله المعقدة بشكل محسوس ومشخص. (حمداوي، 2014،ص45).

2. **الوظيفة التواصلية(الثقافية):** فالتواصل عبر الصورة يتيح الاقتراب من وحدتها ويجعلها وسيلة تواصلية، حيث تعتبر وسيلة شديدة الأهمية لنقل الثقافة فهي تسافر أفضل من النص، لأنها ربما اخف منه، إنها تقفز على الحدود وتصل حيث نرغب لها إن تصل، لكن قد تصل جامدة وصالحة للواجهة أو الشاشة، فالصورة لا تستمد سلطتها من ذاتها وإنما من المجموعة البشرية التي كانت أو هي لا تزال رمزا لها، والتي عبرها تتحدث أو تنصت لصدى ماضيها. (دوبري، 2002، ص203).
3. **الوظيفة الأيقونية:** ويعني هذا أن الصّورة أيقون بصري ومرئي له علاقة تماثلية مع الموضوع الذي يعبر عنه، أو يمثله، أو يشخصه. .(حمداوي، 2020، ص32).
4. **الوظيفة الانفعالية والتعبيرية:** تعبر الصّورة عن مجموعة من الانفعالات والمواقف الذاتية التي تصدر، وهي تهدد العلاقة بين المرسل والمستقبل وموقفه منها. فالصّورة في صدورها تدل على طابع مرسلها وتكشف عن حالته، فضلا عما تحمله من أفكار تعلق بشيء ما، اذ يعبر المرسل عن مشاعره حياله.(صبطي وبخوش، 2010، ص100).
5. **الوظيفة التأثيرية:** تسعى الصّورة مهما كانت طبيعتها، إلى التأثير في الشخص المتلقي، إيجابا وسلبا، وإثارة انتباهه المعرفي، والوجداني، والحسي الحركي. .(حمداوي، 2020، ص32).
6. **الوظيفة المرجعية:** تتمثل هذه الوظيفة في كون الصّورة وثيقة موضوعية ومرجعية، تعبر عن حقائق معينة ذاتية أو موضوعية، أو لكونها تلتقط ملامح الواقع المرجعي والسياقي الواقعي أو الافتراضي. وهي في أساس كل تواصل، فهي تحدد العلاقات بين الغرض الذي ترجع إليه. فهذه الوظيفة هي العمل الرئيسي للعديد من المرسلات، في حين لا تمارس الوظائف الأخرى، في مرسلات كهذه، سوى دور ثانوي. (صبطي وبخوش، 2010، ص101).

7. **الوظيفة السيميائية:** تتجلى في استعمال الصّورة باعتبارها علامة دالة، تحمل في طياتها دلالات رمزية موحية وضمنية.(حمداوي، 2020، ص32).
8. **الوظيفة الجمالية:** باعتبار أن الصّورة هي قبل كل شيء عمل فني، فإن لها قيمتها الجمالية التي تستوقف النظر والناظر وتبعث في نفسه الفضول والاهتمام.(الزعبي،2020، ص49).
9. **الوظيفة الحفاظية:** تحافظ الصورة على عملية التواصل بين الشخص وعالم الصّورة، بجذب انتباهه العقلي، والتفاعلي، والذكائي، وإثارته ذهنيا، ووجدانيا، وحركيا، واستفزازه إدماجيا وكفائيا، وتشجيعه على التعلّم الذاتيّ، وتوظيف خياله الإبداعي. .(حمداوي، 2020، ص33).

6.1. تأثير الصورة:

بما أن الصّورة هي رسالة اتصالية اقناعية، لديها خصائص تأثيرية منها: (سلطاني، 2005-2006، ص56).

أ- **جذب الانتباه:** تعمل الصّورة كنسق بصري على جذب انتباه القارئ، وذلك من خلال الرموز المتواجدة فيها، فهناك دراسة أنجزت حول قراءة الصحف ومدى تأثير الصّور على القرّاء، هذه الدراسة قام بها كل من ماريو جارسيا M.Garcia و بياجي ستاركP.Stark توصلت هذه الدراسة إلى نتيجة مفادها لأن أكثر من النصف من قراء الصحف ينظرون إلى الأعمال الفنية، والنصف الأخر ينظرون للصّور.

ب-**سرعة الفهم:** إن تأثير الصّورة يكمن أيضا في سرعة فهمها، ومعرفة دلالتها ومعانيها الكامنة، من خلال القراءة البصرية، أي اكتشاف المعنى الخفي للصّورة، من أجل فهم محتواها. وبما أن الصّورة تخاطب الجانب النفسي العاطفي للإنسان، فإنها تؤثر بعمق في القارئ أو المشاهد وذلك إذا كانت الأشكال والألوان في تناسق تام، وجذّابة إلى درجة تستهوي القارئ أو المشاهد.

ج- **لها قدرة كبيرة على التأثير والإقناع:** وذلك نظرا لما تحمله من ميكانيزمات تخوّل لها هذا الدّور.

د- جمهور كبير من المتأثرين: بما أن استيعاب مضمون الصّورة لا يشترط مستوى ثقافي أو تعليمي معيّن، فإن تأثيرها يمس جمهور كبير من القرّاء والمشاهدين، حيث تعطي الصّورة القرّاء الإحساس بالشعور بأنهم يشاهدون ويشتركون في الحدث المصوّر، ولهذا يمكن القول بأن الصّورة تجعل القرّاء أكثر عاطفية.

المبحث الثاني: علامات الصورة الذهنية للإسلام و المسلمين و تشكلها عند الغرب .

1.2. مفهوم الصورة الذهنية :

لم يشهد البحث العلمي مصطلحا اختلف الباحثون وتجادلوا حوله مثل مصطلح الصورة الذهنية، ويرجع في الغالب إلى كثرة المترجمات العربية التي تناولت هذا المصطلح، إضافة إلى اختلاف الدراسات التي تناولته؛ مثل: دراسات علم النفس، والاجتماع، والسياسية، والإعلام... والاستخدامات المتعددة لهذا المفهوم تتراوح بين معان متقاربة، منها: (الحماد، 2014، ص18).

لغة:

* صورة الشيء و تصوره في هيئته و حقيقته و ظاهره، يكونها الذهن في ضوء إدراكه و استدلاله للأشياء. (باقر، 2014، ص52).

* ويعرفها قاموس ويبستر في طبعته الثانية بأنها تشير إلى التقديم العقلي لأي شيء لا يمكن تقديمه للحواس بشكل مباشر، أو هي إحياء أو محاكاة لتجربة حسية كما أنها قد تكون تجربة حسية ارتبطت بعواطف معينة. و هي أيضا استرجاع لما اختزنته الذاكرة أو تخيل لما أدركته حواس الرؤية أو السمع أو اللمس أو الشم أو التذوق.(عجوة، 1983، ص4).

* ويعرفها معجم المصطلحات الإعلامية (Stereotype) بأنها الرموز المشتركة للجماهير، مثل الحكم والأمثلة والأساطير والأغنيات الشعبية، أي أنها التصورات التي عند الناس لأشياء معينة، وكذلك يعطي هذا المعجم لكلمة معنى القوالب الجاهزة، ولذا فإن معنى هذا المصطلح يكون مرادفا أيضا لصفحة طباعية تصنع لصب المعدن في قالب من الجص أو الورق المعجن مأخوذة من حروف منضدة.(التميمي، 2018، ص7).

اصطلاحا:

* تعرف الصورة الذهنية على أنها انطباع صورة الشيء في الذهن أو بتعبير أدق هي حضور الشيء في الذهن ويعود مصطلح الصورة الذهنية في أصله اللاتيني إلى كلمة IMAGE من فعل IMITARI بمعنى يحاكي أو يمثل، وتتشابه الصورة مع الإدراك الجماهيري أو السمعة والتي تعرف على أنها المعتقدات والآراء التي تحفظ حول شخص أو شيء معين. (ندا، 2017، ص4).

* أما "سكوت كتليب "يعرف الصورة الذهنية بأنها مزيج مركب من المعتقدات والأفكار والانطباعات التي يكونها الأفراد إزاء موضوع محدد.(شيبه، 2016، ص270).

* بينما يرى حسين محمد على أن "الصورة الذهنية صورة رمزية تتجمع فيها احتياجات الجماهير ومطالبها، واهتماماتها وتطلعاتها، والرغبة القادرة على الوفاء للجماهير بكل هذا وأكثر منه، وهذه الصورة لا يمكن أن تتشكل بين يوم وليلة، إذ أن مادتها تترسب في العقول قطرة قطرة، كما أنها ليست ترجمة لردود الفعل التي تحدثها الأفعال و تلك الأقوال. (بلخيري، 2016، ص18).

* كما عرفت الصورة الذهنية على أنها عملية معرفية نفسية نسبية ذات أصول ثقافية، تقوم على إدراك الأفراد الانتقائي المباشر وغير المباشر، لخصائص وسمات موضوع ما، وتكوين جهات سلوكية (ظاهرة–باطنة) في إطار مجتمع معين، وقد تأخذ هذه المدركات والاتجاهات والتوجهات شكلا ثابتا أو غير ثابت، دقيقا أو غير دقيق.(ندا، 2004، ص29).

* أما Ratier فقد عرف الصورة الذهنية على أنها التمثيل الذهني لشيء معين أو شخص في ذهنية الفرد.(Ratier, 2002, p3).

*أما الدكتورة سعدية فتعرف الصورة الذهنية على أنها "رسالة إعلامية فكرية تمر على شبكة العلاقات الاجتماعية لتصل في ذهن الفرد وعواطفه وبنيته النفسية، في سبيل أن يكون مدركا مقتنعا بنمط العلاقات الاجتماعية، وواعيا بالمداخل و المخارج لهذه العلاقات، فاستجابة الناس لها مرتبطة لنمط علاقتهم الاجتماعية، لما لها من أهمية،

كونها ابلغ لغة تعبيرية عن موضوعها لما لها من تأثير، وقدرة على فرض نفسها على الجميع، بل انها محاولة لدفع المرء على الإحساس بأمر أو الاعتقاد بفكرة على توفير المعلومات الكافية حول ذلك.(سعدية،2016،ص338).

2.2. تشكل الصورة الذهنية:

يبدأ تكوين الصورة الذهنية من اللحظة الأولى لولادة الإنسان، وربما قبل ذلك، حيث يتلقى الإنسان الحي رسائل مستمرة عن طريق حواسه، تكون غير واضحة في البداية، وينمو الطفل فيستطيع تمييز هذا العالم الخارجي إلى أشياء وأشخاص، ويدرك نفسه ضمن ذلك الخضم الموجود في العالم الخارجي، ومن هنا تبدأ ما أسماها "بولدنج" الصورة الذهنية الواعية Conscious Image. (الحمايدة، 2014، ص64).

وهناك من يرى أن الصورة تبنى على خبرات الفرد السابقة باحتفاظه بصورة ذهنية عما حوله في محيطه وبيئته من أشياء وأشكال ومثيرات كالألوان والإضاءة، وبمرور الزمن يستطيع الفرد استقبال تجارب جديدة وتفسيرها بإضافتها إلى التصور الموجود لديه ودعمه، أو إحداث مراجعات على هذا التصور، في حين أن بعض الأفراد قد يلجؤون إلى إعادة بناء كامل للتصور نتيجة للخبرات السابقة.(الكردي، 2014، ص30).

وقد أشار وولتر ليبمان في كتابه المشهور "الرأي العام" إلى أن العالم الذي نعيش فيه لا يمكن الإحاطة به كله مباشرة عن طريق حواسنا المعروفة. لذلك يحتاج الإنسان منا إلى اكتشاف هذا العالم عن طريق التصور والتخيل. فيتعلم–بحكم هذه الحقيقة– أن يرى بعقله وخياله جزءا كبيرا من هذا العالم الذي لا يستطيع أن يراه بعينه، أو يلمسه بيده، أو يدركه بحواسه الأخرى. وبذلك يبدأ الإنسان في تكوين صورة مقبولة لديه داخل عقله عن ذلك العالم الذي لا يدركه بحواسه.(طاش، 1993، ص24).

فالإنسان يحكى له عن العالم قبل أن يراه، وذلك من خلال أسرته ومدرسته، ومن ثم فهو يتخيل معظم الأشياء قبل أن تكون له بها خبرة، وهذه المفاهيم والمدركات المسبقة التي تغرس في عقله تتحكم بعد ذلك في كيفية إدراكه للعالم وتصوره له. كما أن كل ما يقوم به الإنسان لا يكون مبنيا على المعرفة اليقينية ولكن على

صور يصنعها بنفسه أو تعطى له، فلو قال له "اطلسه" أن العالم مسطح فلن يمشي بالقرب مما يعتقد أنه "حافة الكوكب الأرضي" خوفا من السقوط.ولو أن أمسك بيده "معدنا أصفر" يشبه الذهب، فسوف يتصرف لبعض الوقت كما لو كان قد أمسك ذهبا بالفعل، وهكذا.(ندا، 2004، ص67).

ولقد أثبتت الدراسات النفسية والاجتماعية أن تكوين الصور الذهنية من العمليات المعقدة التي تخضع لتفاعل العديد من العوامل النفسية والاجتماعية. كما أثبتت الدراسات العديدة التي أجريت في مجال علوم الاتصال أن تأثير الاتصال في تكوين أو تعديل الصور الذهنية لا ينفصل عن الأوضاع النفسية والاجتماعية التي يعمل في ظلها هذا الاتصال.(عجوة، 1983، ص71).

وتعود جذور تشكل الصورة الذهنية المشوهة عن الإسلام والمسلمين في العقل الغربي إلى بداية العلاقة التي نشأت وتطورت بين الإسلام والمسيحية خلال القرون الأولى لظهور الدين الإسلامي. أي مرحلة العصور الوسطى التي ساد بها الصراع بين العالم المسيحي والعالم الإسلامي، وذلك مابين القرنين الثالث والرابع عشر الميلاديين نمت صورة الإسلام وباتت أقل عداء عند الغربيين. وبالمرور للقرنين السادس والسابع عشر الميلاديين يظهر أن هناك تعايش سلمي بين العالم الغربي والإسلامي، ثم بدأت نزعة التعلق بالغرائب والامبريالية والتخصص وذلك في القرن التاسع عشر، وصولا إلى القرن العشرين الذي شهد نزعة عرقية أوروبية ضد المسلمين ظلت مهيمنة على العقل الغربي حتى وقتنا الحاضر. ولقد كان الأدب الشعبي للبيزنطيين الذين كانوا يتصارعون مع المسلمين كل يوم تقريبا طوال ثلاثة قرون "يزعم أن المسلمين يعبدون ثلاثين الها، وفي ذلك الوقت ازعم الرهبان الأسبان الذين عاشوا بين المسلمين في القرن التاسع أن النبي هو المسيح الدجال، بمعنى أن القيامة ستقوم بعد أن يظهر مباشرة...(طاش، 1993، ص39).

وقد بدأ استخدام مصطلح الصورة الذهنية مع بداية النصف الثاني من القرن الماضي وبخاصة في الولايات المتحدة الأمريكية، وقد كان لظهور كتاب تطوير صورة المنشأ للكاتب الأمريكي لي بريستال lee Bristel في عام 1960 أثر كبير في نشر مفهوم صورة المنشأ بين رجال الأعمال، وما لبث هذا المصطلح أن

زاد استعماله في المجالات التجارية والسياسية والإعلامية، والمهنية، وقد تبلور هذا المصطلح في مجال العلاقات الدولية بشكل واضح في عام1965 حينما ظهر كتاب "السلوك الدولي" الذي اشترك في تأليفه "هيربرت كليمان Kelman " مع مجموعة من زملائه.(رحماني، 2007، ص23).

وقد اهتمت الدراسات السياسة والإعلامية بصورة القيادات السياسية في بعض الشعوب وتأثيرها على صورة الشعب الذي ينتمي إليه من ناحية، وتأثيرها على السلوك الجماهيري إزاء هذه القيادات داخل شعوبها من ناحية ثانية. كما اهتمت الدراسات الإعلامية بدراسة صورة قطاعات المجتمع المختلفة من خلال ما يقدم في وسائل الاتصال الجماهيرية، أو خلال ما تعبر به الجماهير عن انطباعاتهم إزاء هذه القطاعات.(عجوة، 1983، ص3).

وقد دخل مفهوم الصورة الذهنية إلى حقل دراسات السلوك السياسي الدولي خاصة بعد الحرب العالمية الثانية، وذلك من ضمن الاهتمام بما يسمى بالشخصية القومية، فظهر مفهوم الصورة النمطية القومية التي توصف بأنها السمات الشائعة الثابتة التي تسري على شعب ما من جانب شعب أخر، والتي تأخذ شكل العقيدة العامة الجماعية، والتي تصاغ على أساس غير علمي أو موضوعي، تأثرا بأفكار متعصبة تتسم بالتبسيط في تصورها الأخر.(العيساوي، 2015، ص40).

3.2. .خصائص الصورة الذهنية و مصادر تكوينها:

تتميز الصورة الذهنية بعدد من الخصائص والسمات منها ما يلي: (الرميدي، 2017، ص251).

- عدم الدقة، حيث يلجأ بعض الأشخاص إلى تكوين انطباع عام حول مجتمع أو مؤسسة أو معتقد معين من خلال معلومات مغلوطة أو غير كافية.
- الثبات النسبي والتعميم وتجاهل الفروق الفردية.
- مقصودة ومخطط لها بعناية.

- ذات طبيعة معرفية، حيث أنها ترتبط بالمعارف والمعلومات الموجودة في أذهان الجماهير.
- قابلية للقياس باستخدام أساليب البحث العلمي، حيث يمكن التعرف على طبيعة الصورة الذهنية لدى الأفراد، وتتبع أي تغيرات وتطورات تطرأ عليها سواء كانت ايجابية أو سلبية.

ويرى خلف الحماد أن أهم سمات **الصورة الذهنية**، هي: (الحماد، 2014، ص26_ 27)

1. الصورة الذهنية تجسيد لواقع فكري معين، وللصورة مقدرة كبيرة على تقنين الفكرة، وهي القالب الذي تصب ضمنه ويحفظها من الضياع ويسهل انتشارها. وعندما تتشكل الصورة تصبح بحد ذاتها منطلقا لعمليات فكرية جديدة تضاف إلى الصورة فتبلورها.
2. تحمل الصورة حكما قيما وتعكس خيارا، وتعبر عن إدراك، لذا فدراسة مضمونها وعناصرها وخصائصها، وحركتها تظهر طبيعة الإرث الثقافي، والعد الإيديولوجي، والزاد المعرفي.
3. تتكون الصورة الذهنية لدى الإنسان تجاه شخص أو شعب معين من ثلاثة عناصر: العنصر المعرفي، والعاطفي، والسلوكي.
4. إن الصور أو القوالب الذهنية يجب ألا ينظر إليها كأشياء تتسبب بنفسها، بل كأعراض لأسباب خارجية أخرى.
5. إن المادة التي تتكون منها القوالب الذهنية تتنقل من جيل لأخر، وقد يستوعبها الطفل قبل أن يعي معنى كلمة شعب أو أمة.
6. إن الأحكام المسبقة قوالب سلبية، أو رافضة، تتخذ عن شخص، أو جماعة من الأشخاص، إذ تحصل هذه الجماعة بسبب المواقف المقولبة على صفات محددة أصلا.
7. الصورة الذهنية ليست دائمة أو ثابتة بالضرورة، بل قد تتطور، وتتعدل كليا، أو جزئيا بفعل عوامل ذاتية أو موضوعية.

1.3.2 مصادر تكوين الصورة الذهنية:

أ- **الخبرة المباشرة:** وتعني احتكاك الفرد اليومي بغيره من الإفراد والأنظمة والقوانين، مما يكون الانطباعات الذاتية عن المنظمة، وهذه الخبرة المباشرة أقوى تأثيرها على عقل الفرد وعواطفه إذا أحسن توظيفها، أي تكوين صورة الإسلام والمسلمين من خلال تعايش الفرد الغربي بالأقليات المسلمة هناك. (العيساوي، 2015، ص49).

ب-**الخبرة الغير المباشرة:** إن ما يتعرض له الفرد من وسائل شخصية يسمعها من أصدقاء أو عبر وسائل الإعلام عن مؤسسات وأحداث وأشخاص ودول لم يرهم ولم يسمع منهم مباشرة تعد خبرة منقولة وفي هذا النوع من الخبرة تلعب الوسائل السمعية البصرية دورا أساسا في تكوين الانطباعات التي تشكل الناتج النهائي لها الصورة الذهنية.(عبد الله الفرا، 2018،ص17).

1.2. أنواع الصورة الذهنية:

تتراكم الصورة الذهنية لتكوين مخزونا خاصا بها تسمى أحيانا اللاشعور، ويتم تصنيف وتجميع هذه الصور في مجموعات ترتب وفق تصنيف التضمين والاحتواء في الذهن إلى ثلاثة اتجاهات رئيسية: (العيثاوي، 2016، ص861).

أولا: الصورة بوصفها نسخا ذهنية للأحاسيس، "الرؤية، السمع، الرائحة، الغرائز(القدرات الطبيعية، الروحية) ويضم أيضا متخيل اللاوعي.

ثانيا: المتخيل الذهني بوصفه يتوسط المثير من العالم الخارجي من جهة والاستجابة من جهة أخرى، وهنا تكون الصورة الذهنية تركيب افتراضي ينجم عن حقيقة أن المداخلات السيكولوجية تختلف عن المخرجات.

ثالثا: المتخيل الذهني بوصفه مشاعر(سلوك وأحاسيس مستثارة) أي بمعنى تلك التي تحدث في غياب أي مؤثر عدا الصورة الذهنية.

ويقسم خبير العلاقات العامة فرانك جفكينز **Frank Jefkins** الصورة الذهنية إلى خمسة أنواع تتمثل في:

1. **الصورة المرآة: Mirror image:** ويقصد بها انعكاس الصورة في أذهان جمهور المؤسسة نفسه وخاصة قادتها، وتكون بداية للانطباع الذي يتخذه الجمهور الخارجي عن المؤسسة فيما بعد، وإسقاطها على دراستنا هي الصورة التي يرى بها الإسلام و المسلمين أنفسهم. (شيبه، 2016، ص282).
2. **الصورة المثلى: Optimum image:**هي أمثل صورة يمكن أن تتحقق، إذا أخذنا في الاعتبار وجود منافسة المنشآت الأخرى ووجودها في التأثير على الجمهور، أي كيفية ظهور الصورة المثلى للإسلام والمسلمين رغم جهود التأثيرات الأخرى، في إطار التشويه وتحريف لصورة الإسلام والمسلمين.(عبد الفتاح، 2013،ص26).
3. **الصورة الحالية: Curent image:** وتعكس الطريقة التي ينظر بها الجمهور الخارجي إلى المؤسسة، وتعتمد الصورة الحالية على الخبرة والتجربة ومدى تدفق المعلومات للجمهور وما تتميز به تلك المعلومات من فقر، أو ثراء، وقدرة على تحقيق الفهم، فالصورة الذهنية الصحيحة تكون نتاجا للانطباع الصحيح، أي الصورة التي يحملها الغرب عن الإسلام والمسلمين من خلال المعلومات المغلوطة و المحرفة المقدمة لهم. (شيبه، 2016، ص282).
4. **الصورة المرغوبة:Hope image** : وهي التي تود المنشأة أن تكونها لنفسها في أذهان الجماهير، وعادة ما ترتبط بموضوع جديد لم يحصل الجمهور الخارجي على معلومات كافية عنه، أي الصورة التي يريد الإسلام والمسلمين إيصالها إلى ذهن الغرب، الخالية من التشويه.(العيساوي، 2015، ص58).
5. **الصورة المتعددة: Multipe image** : وتحدث عندما يتعرض الأفراد لممثلين مختلفين للمنشأة يعطى كل منهم انطباعا مختلفا عنها، ومن الطبيعي أن لا يستمر هذا التعدد طويلا فإما أن يتحول إلى صورة ايجابية أو إلى صورة سلبية أو أن تجمع بين الجانبين صورة موحدة تظلها العناصر الايجابية والسلبية تبعا لشدة تأثير كل منها على هؤلاء الأفراد، وهو ما يحدث للإسلام و المسلمين، فهناك من يرسم صورته الجيدة، وهناك من يشوهها سواء بقصد أو بدون قصد.(فريحات، 2015،ص25).

5.2. مكونات وأبعاد الصورة الذهنية: هناك إجماع بين معظم الباحثين على أن الصورة الذهنية تشتمل على ثلاثة مكونات أو أبعاد أساسية تتمثل فيما يلي:

أ-**البعد أو المكون المعرفي(Cognitive component):** ويقصد بهذا البعد المعلومات التي يدرك من خلالها الفرد موضوعا أو قضية أو شخصا ما، وتعتبر هذه المعلومات هي الأساس الذي تبنى عليه الصورة الذهنية التي يكونها الفرد عن الآخرين وعن الموضوعات والقضايا المختلفة، وبناءا على دقة المعلومات التي نحصل عليها عن الآخرين تكون دقة الصور الذهنية التي نكونها عنهم، ووفقا للبعد المعرفي فإن الأخطاء المتكونة في الصورة لدى الأفراد هي أخطاء ناتجة أساسا عن المعلومات والمعارف الخاطئة التي حصل عليها هؤلاء الأفراد. (الشيخ، 2009، ص8)

ب-**البعد أو المكون الوجداني(Affective component):** يقصد بالبعد الوجداني الميل بشكل ايجابي أو سلبي تجاه موضوع أو قضية أو شخص أو شعب أو دولة ما في إطار مجموعة الصور الذهنية التي يكونها الأفراد، ويتشكل الجانب الوجداني مع الجانب المعرفي، ومع مرور الوقت تتلاشى المعلومات والمعارف التي كونها الأفراد وتبقى الجوانب الوجدانية التي تمثل اتجاهات الأفراد نحو الأشخاص والقضايا والموضوعات المختلفة، ويتدرج البعد الوجداني بين الايجابية والسلبية، ويؤثر على ذلك مجموعة من العوامل أهمها حدود توافر مصادر المعرفة، كما يؤثر في بناء البعد الوجداني خصائص الشعوب من حيث اللون والجنس واللغة، فاختلاف هذه الخصائص من الأمور التي تسهم في بناء الاتجاهات الايجابية. (فريحات، 2015، ص26)

ج-**البعد أو المكون السلوكي(Behavioral component):** يعكس سلوك الفرد طبيعة الصورة الذهنية المشكلة لديه في مختلف شؤون الحياة، حيث ترجع أهمية الصورة الذهنية في احد أبعادها إلى أنها تمكن من التنبؤ بسلوك الأفراد، فسلوكيات الأفراد يفترض منطقيا أنها تعكس اتجاهاتهم في الحياة.(الشيخ، 2009، ص9).

6.1. العوامل المؤثرة في تكوين الصورة الذهنية:

يرى حجاب أن العوامل المؤثرة في الصورة الذهنية، هي ثلاثة عوامل وهي كالتالي: (الدميمي، 2018، ص42-43)

1. **عوامل شخصية:** وتتمثل في:

- السمات الذاتية للشخصية المستقبلة للمعلومات(التعليم، الثقافة، القيم)
- قدرة الفرد على تفسير المعلومات الخاصة بالجهة المعنية (الإسلام والمسلمين)، ودرجة دافعيته، واهتمامه بالمعلومات المقدمة عنها.

2. **عوامل اجتماعية:** وتتمثل في:

- تأثير الجماعات الأولية على الفرد المستقبل للمعلومات.
- تأثير قادة الرأي اتجاهات الجمهور.
- تأثير ثقافة المجتمع الذي يعيش فيه الأفراد، والقيم السائدة فيه.

3. **عوامل تنظيمية:** وتتمثل في:

- الأعمال الحقيقية للجهة المعنية بالصورة، سياستها ومنتجاتها.
- الرسائل الاتصالية الخاصة بالجهة، والمنقولة عبر وسائل الاتصال المختلفة.
- نوع الوسائل الاتصالية المستخدمة لنقل الرسائل.
- الاتصالات الشخصية المباشرة بين المنتميين للجهة المعنية والجماهير.
- الأعمال الاجتماعية التي تقوم بها الجهة المعنية لخدمة المجتمع.

7.2. مصادر تشكل الصّورة الذهنية للإسلام والمسلمين لدى الغرب:

أ-الاستشراق:

يعدّ الاستشراق أولى مصادر الصّورة الذهنية للإسلام والمسلمين في الغرب، ويعرّف على أنه يدرس كل ما له صلة بالشرق ولغاته وعلومه وعاداته ومعتقداته بغض النظر عن أهدافه وغاياته، إذ جاء الاستشراق كبديل للحروب الصليبية لتحطيم عقيدة المسلمين وفكرهم والعمل على نشر عقيدة النصارى، وتم ذلك عن طريق الحرب، لأن تدين المسلمين يدفعهم للدفاع عن دينهم، اذ اعتبر المسيحيون أن المسلمون خطرا على الغرب، فلجؤوا إلى تشويه صورتهم، وكان الهدف من الاستشراق الرد على الإسلام والتبشير بالنصرانية بين المسلمين بتراجم عربية للإنجيل، وليس هذا فقط بل ترجموا أيضا القرآن باللغة اللاتينية قصد معرفة الإسلام جيدا لمحاربته وتشويهه وإبعاد النصارى عنه. (فلاك وجفافلة، 2020، ص57).

وقد كان لظهور اللإستشراق دوافع عديدة دينية وسياسية وتجارية ودوافع علمية إلا أن الواقع الديني هو الدافع الأول للإستشراق عند الغربيين فقد بدأ بالرهبان وهؤلاء كان يهمهم أن يطعنوا الإسلام ويشوهوا محاسنه ويحرفوا حقائقه ليثبتوا لجماهيرهم أن الإسلام دين غير جدير بالانتشار.(الشتري، 1998، ص42).

حيث جاهد المستشرقون لإنكار رسالة محمد صلى الله عليه وسلّم ويزعمون أن القرآن ليس بكلام الله عزّ وجل ويعلنون أن الإسلام دين ليس منزلا وهم في سبيل ذلك يجادلون دون أن يملكوا أي مستند يؤيده البحث العلمي السليم وذلك رغم ما حققه أهلهم في الغرب من حضارة مادية(الشتري، 1998، ص57) وبذلك يصدق في حقهم قول الله عزّ وجل: "ما يجادل في آيات الله إلا الذين كفروا فلا يغررك تقبلهم في البلاد. (غافر، الآية 4).

ومن أهداف الاستشراق أيضا:(شايب، 2010/2009، ص21).

- قتل اللغة العربية.

- القضاء على الخلافة الإسلامية.
- الترويج للثقافة الغربي بين المسلمين.
- القضاء على الحركات الإسلامية.
- إضعاف اقتصاد المسلمين.
- التدخل ففي مناهج التعليم في البلدان الإسلامية.
- تقديم الإسلام للغرب على أنه دين تخلف.

ب-التنصير:

يعرف التنصير على أنه الدعوة إلى اعتناق النصرانية ونشر عقيدته في جميع بقاع العالم، حيث سعى المنصرون إلى تحقيق مجموعة من الأهداف لمواجهة المسلمين، منها: (النملة، 1993، ص34-35)

- إخراج المسلمين من الإسلام، وهذا هدف طويل المدى، لأن النتائج فيه لا تتناسب مع الجهود المبذولة له، ذلك لأنه يسعى إلى هدم الإسلام في قلوب المسلمين، وقطع صلتهم بالله تعالى.
- بذر الاضطراب والشك في المبادئ الإسلامية لمن أصروا على التمسك بالإسلام.
- الإيحاء بأن المبادئ والمثل النصرانية أفضل من أي مبادئ أخرى لتحل هذه المبادئ النصرانية محل الإسلامية.
- التغريب، وذلك بالسعي إلى نقل المجتمع المسلم في سلوكياته وممارساته بأنواعها السياسي والاقتصادي والاجتماعي من أصالته الإسلامية إلى تبني أنماط غربية في الحياة.

لقد حاول المنصرون بناءا على أهدافهم المسطرة استمالة المسلمين وإدخالهم في الدّين المسيحي بكل الطرق والأساليب المباشرة وغير المباشرة وإن تخفوا باسم البعثات العلمية والجمعيات الخيرية والإنسانية، وبخاصة الدّول التي تجري الحروب على أراضيها من خلال بعثات الإغاثة واستغلال تدهور أوضاع المسلمين لتقديم المساعدات باسم المسيح إما بالتصريح المباشر أو الضمني، وقد ازدادت هذه البعثات في الأعوام الأخيرة

يبرر ذلك حجم الإنفاق على بعثات التنصير الموجودة في العالم العربي والإسلامي الجلية منها والخفية.(فلاك وجفافلة، 2020، ص59).

وعمل المنصرون أيضا على إنشاء المدارس والكليات ليس العلم وحده ولكن خدمة التبشير والدعوة للنصرانية فالغاية هي قيادة الناس إلى المسيح حتى يصبح الناس شعوبا مسيحية، فجامعتهم لا يمكن أن يعين فيها مسلم أبدا وهم يضيفون إلى مناهجهم الكتب التي تشوه الإسلام وتاريخه وشخصياته بالبهتان ولا يعوقهم شيء عن بنار كنيسة بجوار أي مدرسة، كما لا يفوتهم أن يؤسسوا كلياتهم بجانب المراكز الإسلامية التي ينبعث منها النّور إلى شتى بقاع العالم فقد أنشؤوا الجامعة الأمريكية بالقاهرة حتى تكون قريبة من الأزهر هذا فضلا عن إنشاء مدارس دينية. (الشثري، 1998، ص17).

ج-الاستعمار:

من الأمور التي أصبحت معروفة في أسباب الحروب الصليبية أنها وأن كانت في ظاهرها دينية غايتها تخليص بيت المقدس من يد المسلمين، بينما كانت حقيقتها سبيلا للسيطرة على الشرق الإسلامي بما فيه من خيرات اقتصادية ومراكز حربية،ودعاة الاستعمار العسكري الخالص كدعاة الاستعمار المستتر بالتبشير، سواء بسواء لا يرعون للناس عهدا ولا يحفظون لهم كرامة. اذ يتضح من ذلك أن الغزاة المستعمرين يلتقون مع المبشرين والمستشرقين على محاربة الإسلام ومقاومة دعوته وهدم أبنيته، والسبب واضح على محاربته لا يحتاج لتأمل، فالإسلام بمنهجه الشامل هو الطاقة الدافعة لأبنائه، وهو الجدار الذي يقف دون أطماع الصليبية والاستعمار، لذلك كان هدفهم الحقيقي هو هدم الإسلام، وكانت هذه المعادلة هي المنهج الذي سار عليه الغرب منذ ارتداد الجيوش الصليبية حتى اليوم. (الشتري، 2003، ص92).

ارتبط الاستعمار منذ اليوم الأول بقوتين أساسيتين هما التبشير والاستشراق وكان الهدف هو دعم الوجود الاستعماري بخلق عقلية موالية للغرب، منحرفة عن أصالة الإسلام الذي يعطيها دائما القدرة على المقاومة

والجهاد والمواجهة، إذ عملت هذه القوى الفكرية على السيطرة على التعليم والثقافة والصحافة من أجل تزييف المفهوم الإسلامي وتخليصه وحجب أبعاده الحقيقية. (الجندي، 2009، ص5).

ولقد كانت دعوى الاستعمار الغربي في احتلال العالم الإسلامي، هي دعوى التمدين ونقل الشعوب المتنافرة في مجال الحرية والواقع أن الدول الاستعمارية عملت على استنزاف واستعباد العالم الإسلامي، ولقد كانت نظرة الاستعمار إلى العالم الإسلامي هي نظرتهم إلى عناصر أقل درجة من الجنس الأبيض حامل الحضارة، وكانت ترى الشعوب الملونة ليست أهلا للحرية ولا الرفاهية.(الجندي، 2009، ص7).

وعموما فالتنصير والإستشراق دعامتان من دعائم الاستعمار، وعملاء التنصير والاستشراق عملاء للاستعمار وخدام لسياسته، فقد تقاسم التنصير والاستشراق والاستعمار جوانب الأعمال المقررة في الخطة العامة لغزو العالم الإسلامي والمسلمين وديار الإسلام، فحمل الاستشراق أعباء العمل في ميادين المعرفة الأكاديمية وحمل التنصير أعباء الدعوة الجماهيرية حتى إذا تمكن الفريقان من تحقيق أهدافها تمكن الاستعمار من غزو بلاد المسلمين دون عناء. (فلاك وجفافلة، 2020، ص60).

7.2. أسباب الصورة الذهنية السيئة للإسلام والمسلمين:

كانت العلاقات الثقافية والصلات التجارية، بين بلدان منطقتنا والغرب، خلال العصور اليونانية والرومانية، محدودة، لا تتعدى بعض التجار الرومان والإغريق، وبعض الرحالين والمغامرين إلى سواحل البحر المتوسط وشمال إفريقيا. ولهذا، لم تكن هناك إلا أجزاء محددة صغيرة، مما بات يعرف لاحقا، بالعالم العربي، معروفة بصورة مباشرة، من قبل أوروبا القديمة. واستمر ذلك حتى قيام الحروب الصليبية، في القرن الحادي عشر، والتي كانت البداية الجدية لاكتشاف العالم العربي، إما قبل هذا التاريخ، فكان من مفاخر الرحالة الطموح أو التاجر المقتدر، أن يتمكن من السفر إلى سوريا وفلسطين، ليطلع على حضارتهما، ويتاجر ببعض بضائعها، ا وان يزور مصر لمشاهدة أثارها الحضارية، التي تركها الفراعنة، أو الاطلاع على علومهم وفنون حضارتهم العظيمة.(الحيدري، 1996، ص9).

حيث يقدم كل من الإعلام الغربي و الأفلام السينمائية والألعاب الالكترونية صورة سلبية عن الإسلام والمسلمين، هذه الصورة عبارة عن قالب نمطي غير منطقي، ومناقض للواقع والحقيقة، ولم تتشكل هذه الصورة على أساس التجربة الصحيحة والفعالة، ولم تتكون بفعل المعرفة العلمية المجردة، بل تشكلت وترسخت عبر عملية تراكمية، معقدة وممتدة في التاريخ والمجتمع، وأصبحت ذات تأثير قوي.(خضور، 2002، ص8)

وقد تم رفض الإسلام كدين، والاعتراف بحمد كنبي ورسول. ووصف المسلمين بأنهم كفار، ووقف الغرب موقف العداء منهم، وترجم هذا الموقف في حروب حققت انجازات مؤقتة ثم انكفأت. واستمر وصف الدين الإسلامي بأنه دين متخلف وعقيم واستبدادي، يشل الفكر والإبداع، ويكرس الجمود والتراخي والكسل. وفي فترة الحرب الباردة تم ربط الإسلام بالشيوعية كأنظمة استبدادية في العقيدة والتطبيق. (خضور، 2002، ص22)

حيث صنف كل من Blasio & Elmi في دراستهم أسباب الصورة السلبية للإسلام والمسلين عند الغرب إلى أربعة أسباب: **(الخالدي، 2017، ص2613)**

أولا: تغيير علاقة القوة، حيث أن هناك تنافس بين العالم الإسلامي والعالم الغربي منذ تاريخ طويل وقسمها المؤرخون إلى أربعة مراحل:

- **المرحلة الأولى:** تتمثل هذه المرحلة بسنة سقوط غرناطة عام 622م وأصبح بذلك العالم الإسلامي القوة المسيطرة.

- **المرحلة الثانية:** تمثلت هذه المرحلة في الحرب الدينية بين الصليبيين المسيحيين والمسلمين في عام 683م.

• **المرحلة الثالثة والرابعة:** بعد انتهاء الحروب الصليبية وأدى ذلك إلى هيمنة الغرب واستعمار العالم الإسلامي. وعملت هذه الحروب على خلق صورة سلبية عن المسلمين وثقافتهم، فصورها بالنزعة العرقية، والتفوق ودونية ثقافة الآخرين.

ثانيا: صراع الحضارات، وهذا يشير إلى الاختلافات بين الثقافتين الإسلامية والغربية، وفي الواقع نجد أن كلا من العالم الإسلامي والعالم الغربي مقتنع بأن إيديولوجيته تستطيع أن تفهم الجميع، وهذا خلق الاختلاف والصراع بينهم فلإسلام نظام ديني يوفر بديلا كافيا لليبرالية الغربية والديمقراطية.

ثالثا: الإسلام السياسي، يواجه الغرب أوقات صعبة في التعامل مع العالم الإسلامي، وإن احد أهم العوامل الرئيسية التي تؤثر على صورة الإسلام عند الغرب هو أعمال العنف التي تقوم بها الحركات التي تدعي بانتمائها للإسلام، وعملت كل من وسائل الإعلام والألعاب الالكترونية على نقل هذه الأحداث وإعطاء صورة سلبية عن المسلمين بأنهم هم من ارتكبوا هذه الأفعال.

رابعا: خدمة المعلومات غير المرصودة، حيث إن المعلومات التي نتصورها من وسائل الإعلام الغربية لواقع الإسلام والمسلمين هي في معظم الأحيان منحازة ومفرطة في التبسيط والسطحية، ولم نلاحظ أنها تنشر واقع الإسلام والمسلمين بالصورة الحقيقية وبالشكل الواضح المعالم والمفهوم. : **(الخالدي، 2017، ص2613).**

وقد تمت صناعة الصورة المشوهة للإسلام والمسلمين في الغرب عبر عدو خطوات ساهمت كا منها في إخراج هذه الصورة وجعلها سائدة راسخة في الأذهان: (شقرة، 2015، ص30-31).

1. استدعاء صورة الإسلام والمسلمين في الموروث العقدي والثقافي والتراثي في الغرب وهي صورة مشوهة مظلمة تسكن في أذهان الغربيين وأعماقهم، تكونت من موروثات الحروب الصليبية وأبحاث ودراسات المستشرقين المغرضة في الكثير من الأحيان ومذكرات وسير الرحالة الغربيين الذين جابوا المناطق العربية والتي اعتمدت على مشاهدتهم في البوادي والصحراء الغربية وعلى تعميم لهذه المشاهدات على كل

المسلمين، فصورة المسلمين في هذه المصادر دميمة ذميمة فهم لصوص، وقذرين، ومخادعين، وقتلة، ومضطهدين ومستعبدين للمرأة، بدو متخلفين.

2. تضخيم هذه الصفات المشوهة وتعميمها وتكرار ذكرها بصور وأساليب وأطر مختلفة.

- قصص وروايات وقصائد ومسرحيات ألصقت فيها تلك الصفات السلبية بالإسلام والمسلمين.
- أفلام سينمائية وتلفزيونية لعب فيها من قام بدور المسلمين أدوارا تكرس ما ألصق بهم من صفات قبيحة ذميمة في تأطيرهم في أطر سلبية.
- مقالات صحفية وتقارير إخبارية ورسوم كاريكاتورية وألعاب الكترونية أكدت على تلك الصورة السلبية القبيحة للمسلمين.

3. البحث عن مواقف وأحداث واستغلالها بعرضها بطريقة مخالفة للواقع والحقيقة لتأكيد الصورة السلبية المشينة للمسلمين وذلك كما حدث في استغلال أحداث الحادي عشر من سبتمبر من عام 2011 والتي تم فيها تدمير برجي مبنى التجارة العالمي في نيويورك وضرب مبنى البنتاغون الأمريكي، في الإساءة للمسلمين في تشويه صورتهم بطريقة سلبية وشيطانية،حيث تم النظر إلى كل مسلم على أنه إرهابي ويشكل خطرا محدقا بالغرب وحضارته وطريقة حياته.

8.2. وسائل وأساليب معالجة صورة الإسلام والمسلمين:

دفعت الصّورة المزيفة عن الإسلام والمسلمين المجتمع الغربي إلى التعصب الأعمى ضدهم، اذ وجهوا لهم الاتهام بأنهم إرهاب، ووضعهم بالمركز الأول لأي قضية إرهابية. إذا على الدول الإسلامية محاربة هذه الصورة السلبية وتوجيه الإعلام إلى نشر الصورة الصحيحة عن الإسلام والمسلمين. ومن أهم الطرق التي تساعد على إشاعة الصورة للإسلام والمسلمين انه دين تسامح، وينبذ التعصب والفرقة، تكثيف الاتصالات مع المجتمع الدولي وخاصة الدول الغربية من اجل إشاعة القيم الصحيحة للإسلام ونشر الرسالة الحقيقية للإسلام، ويقتضي تحسين صورة الإسلام والمسلمين على وج تحرك عربي إسلامي منظم داخل المجتمعات الغربية ودعم المنظمات

الإسلامية داخل هذه البلدان للتأثير على مجتمعاتنا بدلا من الاكتفاء باقتناء سياساتها، كما يجب على الدول الإسلامية مواجهة ما يعرف بصدام الحضارات، مما يعني إبدال التصادم مع الغرب بما يعرف حوار الحضارات، مما يعني عدم المواجهة والتصادم وإنما التحاور مع الأخر وقبول خصوصياته الثقافية والدينية ومحاولة إقناعه بقبول خصوصيات وثقافات الآخرين. (**الخالدي، 2017،ص2616**).

وتؤكد الدكتورة اقجوج على ضرورة تطبيق المرجعية الدينية في ترشيد الصحوة وفي أسلوب الحوار، وفي التصدي لأية محاولة تشويه ورد كل شبهة بالعلم والحكمة والموعظة الحسنة عملا بقوله تعالى"ادع إلى سبيل ربك بالحكمة و الموعظة الحسنة" **(النحل 125)** والمجادلة بالتي هي أحسن "وجاء لهم بالتي هي أحسن" **النحل125** مع تسخير كل الآليات اللازمة وتفعيلها الأنسب والاقتداء بالرسول الكريم في مواقفه الحكيمة، ثم ترشيد فكر الأجيال الصاعدة في الغرب _الجيل الثالث والرابع على وجه الخصوص_ على اعتبار أنها تمثل الإسلام هناك وعليها يتوقف مستقبل الحضور الإسلامي، وهي تتحول يوما بعد يوم إلى جزء من النسيج الاجتماعي لتلك المجتمعات الغربية، ولان الغرب أو بعض الغربيين لا يمكنهم أن يتعرفوا على الإسلام إلا من خلال التعايش ومن خلال سلوكيات المسلم سواء مع المسلم أو غيره، أو في ردود فعله، وهذا الأهم في تعامله مع حملات التشويه المتكررة على اعتبار انه يمثل الإسلام في الغرب.(مجموعة من الباحثين، 2007، ص43).

وفي هذا الصدد يرى الدكتور محجوب المهتم بالموضوع أن الرد على حملات التشويه يجب أن يرتكز على: (بن سعيد،2013، ص102).

- تفنيد الشبهات والافتراءات والآراء الخاطئة عن الإسلام والمسلمين من خلال رصد ما يقال عن الإسلام في كل من وسائل الإعلام و الألعاب الالكترونية والمناهج المدرسية...
- بناء صورة بديلة من خلال تقديم الإسلام وحضارته للآخر وفق أبهى صور التشويق والإقناع والتأثير التي يؤمل أن تحل محل صور التشويه والتضليل.

- اقتراح إعداد دراسات علمية باللغات الأجنبية الأكثر انتشارا في العالم، وتصحيح المفاهيم الخاطئة في كتب المستشرقين المتحاملين.
- تصحيح المعلومات الخاطئة أو المشوهة أو الناقصة التي تتضمنها مناهج الكتب الدراسية الموجهة إلى طلاب المراحل الابتدائية والثانوية والمعاهد والجامعات الغربية.
- التشجيع على إنشاء جمعيات للصداقة بين الكفاءات المسلمة المهاجرة الجمعيات المثيلة للبلدان المضيفة، وهو ما يكفل تعزيز جسور التحاور والتبادل الثقافي ويسهم في التخفيف من حدة التحامل الغربي على الإسلام والمسلمين.
- تنظيم مؤتمرات دولية على مستوى عال بتعاون مع منظمة دولية، وتعزيز مكانة الترجمة أداة للتواصل والتفاهم، والمساهمة في المعارض الدولية الكبرى التي تقام في بعض العواصم الغربية.

فصنع الصورة المشوهة للإسلام والمسلمين وترسيخها في العقل الغربي ظاهرة قديمة متجددة، ويمكن القول بأن الإسلام كان ولا يزال أكثر الأديان تعرضا للإساءة في الغرب، كما أن المسلمين هم أكثر شعوب الأرض حظا في التشويه والتجريم في المجتمعات الغربية.(بن سعيد، 2013، ص98).

الفصل الثالث

الألعاب الالكترونية وتأثيرها على الفرد والمجتمع

المبحث الأول: الألعاب الالكترونية.

المبحث الثاني: أثر الألعاب الالكترونية على الفرد والمجتمع

المبحث الأول: الألعاب الالكترونية

1.1. مفهوم الألعاب الالكترونية:

إن الانتشار السريع للألعاب الالكترونية يمثل منحنى جديدا لثقافتنا الإعلامية اليومية وواجهة جذابة، تتحد فيها الصورة المبهرة مع المؤثرات الصوتية والموسيقى المصاحبة. وعرف "مصطلح اللعبة" بشكل عام بأنه "نشاط ينخرط فيه اللاعبون في مخطط مفتعل مكوم بقواعد معينة، بشكل يؤدي إلى نتائج قابلية للقياس الكمي.

بينما الألعاب الالكترونية ظهرت في أواخر الستينات على هيئة أنشطة ترويجية، وهي نشاط ذهني بالدرجة الأولى يشمل كل العاب الفيديو الخاصة بألعاب الكمبيوتر، العاب الهواتف النقالة، وألعاب اللوحات الالكترونية، بصفة عامة شمل كل الألعاب ذات الصيغة الالكترونية، وهي برنامج معلوماتي، حيث يمارس هذا النشاط بطريقة التي تمارس بها الأنشطة الأخرى كون الوسائل، التي تعتمد عليها هذه الأخيرة خاصة بها، و نقصد بها الحواسيب المحمولة والثابتة، الهواتف النقالة، التلفاز إلى غير ذلك من الوسائط، و تمارس هذه الأخيرة بشكل جماعي عن طريق الانترنيت أو بشكل فردي.(احمد، 2020، ص899).

وتعرف أيضا بأنها برمجيات تحاكي واقعا حقيقيا، أو افتراضيا بالاعتماد على إمكانيات الحاسوب في التعامل مع الرسائل المتنوعة، وعرض الصور وتحريكها وإصدار الصوت.(صاولي، 2020، ص38).

وقد عرفتها الشحروري بأنها " نوع من الألعاب التي تعرض على شاشة التلفاز(ألعاب الفيديو) أو على شاشة الحاسوب (ألعاب الحاسوب)، والتي تزود الفرد بالمتعة من خلال تحدي استخدام اليد مع العين (التآزر البصري الحركي) أو تحد للإمكانات العقلية، وهذا يكون من خلال تطوير للبرامج الإلكترونية.(بلقاسمي، 2019، ص268).

أما في المفهوم الاجتماعي فهي تفاعل بين الإنسان و الآلة للإفادة من إمكانيتها في التعليم و التسلية والترفيه.(حسن، 2013، ص3).

وتعرف أيضا بأنها جميع أنواع الألعاب المتوفرة على هيئات الكترونية، وتشمل ألعاب الحاسب وألعاب الفيديو (Play station) وألعاب الهواتف النقالة، وألعاب الأجهزة المحمولة (palm devices). (النمر، 2016-2017، ص8).

وتعرف أيضا على أنها إحدى الأنشطة الترويجية التي يستخدم فيها جميع أنواع الألعاب المتوافرة على شكل هيئات الكترونية رقمية تحاكي الواقع، وتشمل ألعاب الكمبيوتر المحمول أو الثابت وألعاب الإنترنيت، وألعاب الفيديو، وألعاب الهواتف الذكية، بهدف الإثارة والمتعة.(سعودي، 2020، ص8).

2.1. نشأة و تاريخ الألعاب الالكترونية:

مرّ عالم الألعاب الالكترونية حسب ألان لودييباردار Alain Le Diberder بست مراحل حتى عام 2003. وتتميز كل مرحلة بتكنولوجيا جديدة، مخالفة عن التي سبقتها، وبصعود مستمر للقطاع وبظاهرة انهيار مع تشكيل مسبق للمرحلة التي تليها. أما عن المرحلة السابعة فقد بدأت عام 2004 أي في السنة التي تلت صدور كتاب لودييباردار.

المرحلة الأولى: انطلاقها كان في بداية الستينات مع ظهور الألعاب على الحاسوب والتي طورها فيزيائيون فقط لتمضية الوقت أو لاستعراض التكنولوجيا. وتعد ألعاب "**بونغ Pong**" و "**حرب الفضاء Space war**" التي اخترعها فيزيائي ومهندس إلكترونيك ثمار هذه الفترة. ففي بداية الستينات كانت الشروط التقنية والاقتصادية الضرورية لظهور ألعاب الفيديو مجتمعة:

- تم تصنيع العديد من الألعاب القوية والمتطورة.
- دخول التلفزيون للكثير من البيوت في ذلك الوقت.

- الممارسة الاجتماعية لكل من ألعاب الأقواس والألعاب الميكانيكية في القاعات.
- كثرة و تطور القدرة الشرائية للأطفال والمراهقين منذ سنوات الخمسينات.
- التطور الكبير في استعمالات الإعلام الآلي، إذ لم يعد مقتصرا على التسيير أو الحسابات العلمية.

ويعتبر العنصر الفعال والتكنولوجي المطلق لهذه المرحلة هو ظهور "**الرقاقة المصغرة Micro Processeur**" التي تم تسويقها من طرف مؤسسة "**اينتال Intel**" عام 1971. وفي العام الموالي أسس نولان بوشنال **Nalon Bushnell** أول مؤسسة ألعاب الكترونية "**اتاري Atari** " وأدخل أول لعبة أقواس الكترونية، "**بونغ Pong**". وفي أقل من 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 العام أتاري مقابل مبلغ 28 مليون دولار.(فلاق، 2008-2009، ص113).

المرحلة الثانية: تبدأ مع الإعلان عن أول عارضة تحكم متعددة الألعاب. وهي VCS2600 من أتاري والتي تتضمن سلم ألعاب، بقوانين وأهداف جديدة وبالتالي ولدت صناعة نشر الألعاب (Edition des jeuw)، وتعد اللعبة الرمز في هذه الفترة "باك مان Pac-man" التي اخترعت في اليابان "تورو ايواتاني Tru Iwatani " لمؤسسة "نامكو Namco"، واشترت أتاري أجهزة VCS التي ستبيع 22 مليون دولار، هذه الأرقام التي تثير خيال رجال الأعمال والمضارين، أدت إلى تضخم في إنتاج الألعاب ومعظمها وصف بالرديء.

وأدى صعود أجهزة أجهزة الكمبيوتر وضعف الإبداع، إلى ضعف وتجاوز الزمن حول عارضات التحكم، وانهارت المبيعات ابتداء من سنة 1983، وأمام هذه الخسائر التي صارت مهولة، باعت مؤسسة "وارنر" نشاط عارضة التحكم "أتاري" لأحد مؤسسي صناعة أجهزة الكمبيوتر "كومودور Commodore" وفرع ألعاب الأقواس للمؤسسة اليابانية "نامكو Namco ". حيث بدأت الصحافة تعلن نهاية الألعاب

الالكترونية في هذا الظرف، لكن في نفس الفترة أعلنت شركة "نينتاندو Nintendo" على إطلاق عارضة التحكم "نيس Nes" ليسجل دخول اليابانيين إلى عالم ألعاب الفيديو، وفي ظرف أقل من ثلاثة أشهر أصبحت "نيس Nes" مدللة اليابانيين.(قويدر، 2011-2012، ص 126).

المرحلة الثالثة: جرت هذه المرحلة في كل من أوروبا 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 تم تسجيل نقطة الذروة في هذه المرحلة. هذه الألعاب تتيح ممارسة ألعاب جديدة في طبيعتها وفي نوعيتها الرسمية و الصوتية. فمعالم كل مستوى مختلفة عن تلك الموجودة في مستوى أخر، وهي تتجدد بالتتابع الجانبي على الشاشة داخل كل مستوى. و يتيح الاصطناع في الوقت الحقيقي تجديدا في الشريط السمعي لم يتم بلوغه من قبل.(فلاق، 2008-2009، ص114).

وانتهت هذه المرحلة بسبب تنامي الاستنساخ غير القانوني لألعاب 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 اليابان أو أمام أجهزة الكمبيوتر الحقيقية مثل "ببي سي PC " أو "ابل Apple".

وتم إيقاف الإنتاج من طرف كل صانعي هذا النوع من الآلات وتعرض معظمهم للإفلاس في سنة 1989. لكن الشركة الوحيدة التي بقيت في أفضل حالاتها واحتكرت السوق هي نينتاندو اليابانية.(فلاق، 2008-2009، ص115).

المرحلة الرابعة: تتوافق هذه المرحلة مع الانتصار الياباني المحض الذي تجسده "نينتادو" عبر "سوبر نيس Super Nes" وكذا لمؤسسة نصفها مملوك من اليابانيين وهي "سيغا Sega"، من خلال لعبة "ميغادرايفر Megadrive"، وتعد هذه المرحلة أيضا مرحلة تطوير الألعاب عبر أجهزة الإعلام الآلي PC، وظهور ألعاب المغامرة والألغاز مثل "ميست Myst " أو "سيفن كويست Seven Quist ، وكذا ألعاب

الأدوار مثل "فاينل فانتيزي Finale Fantasy"، و مع نهاية هذه المرحلة عام 1995 بدا أن بطل سيغا تفوق على ماريو. (قويدر، 2011-2012، ص128).

المرحلة الخامسة: تتوافق هذه المرحلة مع استخدام الألعاب لتقنيات الإعلام المتعددة الوسائط Multimedia التي لم تطور خصيصا لهذا الهدف: معالجة الصور الثلاثية الأبعاد في الزمن الحقيقي، الحساب المتوازي مع "المعالجات المخصوصة Processeurs Dédiés" واستعمال القرص الضوئي المضغوط CD-ROM والألعاب على الشبكات المحلية LAN وعلى الانترنيت.

كما نسجل في هذه المرحلة دخول لاعب جديد في مسرح ألعاب الفيديو وهو "سوني Sony " بلعبته "بلايستايشن Playsation". واحتدم في هذه المرحلة الصراع بين سوني و نينتاندو. كما ستعرف هذه المرحلة ظهور بطلة الفيديو "لارا كروفت" التي حققت أرقاما قياسية، وظهور ألعاب بعوالم بيانية (ايفركويست Everquist و أولتيما أونلاين Ultima online".

وتجاوز رقم أعمال ألعاب الفيديو بذلك مبيعات التذاكر في السينما. وارتفعت أسهم عناوين مؤسسات النشر و حلقت عاليا.(فلاق، 2008-2009، ص115).

المرحلة السادسة: بدأت هذه المرحلة بدخول "ميكروسوفت Microsoft" والصراع الشرس بين عارضات التحكم: بي أس2- PS2 وغايم كوب Game Cube واكس بوكس XBOX. (قويدر، 2011-2012، ص128).

المرحلة السابعة: وبدأت هذه المرحلة بإصدار أطلقته نينتاندو وهو جهاز تحكم يدوي متنقل "نينتاندو دي أس Nintendo DS". تم في هذه المرحلة ظهور عارضات التحكم اليدوية المتنقلة من طرف العمالقة الثلاثة عام 2004 ، كما أعلنت سوني عن إطلاق جهاز بلايستايشن المتنقل "PSD" في الأسواق اليابانية من نفس العام. وفي العام الموالي وصل هذا الجهاز إلى الأسواق الأمريكية. وعرضت الشركة في المؤتمر العالمي لألعاب الفيديو الذي أقيم في لوس انجلوس في مايو 2005 جهاز "بلايستايشن 3-

Playstation3". كما أطلقت مايكروسوفت خلال النصف الأول من عام 2005 جهازها الجديد "اكس بوكس360-XBOX360".(فلاق، 2011-2012، ص116).

1.1. خصائص الألعاب الالكترونية وأنواعها:

1.3.1. خصائص الألعاب الالكترونية:

من ناحية **الخصائص** التي تتميز بها الألعاب الالكترونية فلا يمكن حصرها في كونها جهاز ينقل للفرد المضمون والفكرة بشكل واضح يجعله ذا أثر فاعل في تعزيز العملية التعليمية واكتساب المهارات اللغوية والمعرفية والثقافية، بل تتميز أيضا بخاصية اكتساب المهارات حيث تنمي قدراته الذهنية والفكرية وتدفعه إلى التفكير والتعلم والتثقف وتجديد معلوماته اليومية، كما تفتح له أفاق جديدة في مجال العلوم والتكنولوجيا، إضافة إلى أن الألعاب الالكترونية وسيلة هامة بالنسبة للطفل إذا أحسن استعمالها، فهي وسيلة ترفيهية وتثقيفية وأداة توعية تساعده في كثير من مجالات الحياة الاجتماعية، كما أن هذه الألعاب تؤثر على سلوك الطفل خصوصا في سن ما قبل المدرسة بحيث يكون الطفل بحاجة إلى استيعاب القيم التي تعرض عليه، فيسعى الى أن يسلكها بأسلوب المحاكاة والتقليد. (قويدر، 2011-2012،ص66).

ومن خصائص الألعاب الالكترونية أيضا أنها توفر المتعة والترفيه والتسلية الاجتماعية وتشجع العمل الجماعي والتعاون والاتحاد العام، وتقوي المهارات الأكاديمية للطفل وتزيد من ثقته بنفسه وتزيد من قدرته على حل المشكلات والمصاعب التي تواجهه، إضافة إلى أنها تكسبه زيادة متميزة في التنسيق والسرعة وتنشيط الذاكرة، وحتى القوة والعزيمة التي تمدها بعض الألعاب القتالية، والشيء الأساسي الذي لا يمكن تناسيه في خصائص ألعاب الفيديو أنها تستعمل التكنولوجيا الحديثة، فهي منتوجات رقمية الكترونية متطورة مع التطور الرقمي والتكنولوجي الصناعي، أما من الجانب الاجتماعي فالشيء الملفت للنظر هو استعمال

هذه الألعاب في العلاج النفسي والسيكولوجي للأطفال وإعادة تأهيلهم ومعالجة الذين يعانون من الاضطرابات العصبية الادراكية. (قويدر، 2011-2012، ص67).

ويرى حمدان أن الألعاب الالكترونية تتميز بوجود العديد من الجوانب الإيجابية التي تصب في مصلحة الغير تتمثل في: (حمدان، 2016، ص33)

- أنها تنمي حس المبادرة والمنطق.
- كما أنها تطور الذاكرة وتزيد من سرعة التفكير.
- وتعمل على التعود والتدرب على التعامل مع التقنيات الحديثة واحتراف العمل عليها.
- وتعمل على تنمية الذكاء وتنشيط الانتباه والتركيز، لأنها تقوم على عوالم افتراضية خيالية.
- أثبت هذه الألعاب أنها تعطي للفرد إحساسا بالانجاز.
- تنمي قدراتهم المعرفية.
- تنمي القدرة على التخطيط والتعامل مع المواقف التي قد تكون غير معتادة ومعقدة.

2.3.1. أنواع الألعاب الالكترونية:

قد تعددت تصنيفات الباحثين لأنواع الألعاب الالكترونية، فالبعض قسمه على أساس الأجهزة المستعملة في اللعب، ومنهم من قسمه على أساس النوع و مضمون الألعاب، ومنهم من قسمها على أساس عدد الأفراد المشاركين في اللعبة، ونذكر أهم الأنواع المتمثلة في:

⋆ **ألعاب الحركة:** تحتاج هذه الألعاب إلى مهارة حركية من قبل اللاعبين، وتزيد سرعة حركتها في كل مستوى من مستويات اللعبة، لتصبح صعبة أكثر فأكثر في إدارة أحداثها، مما يتطلب انتباها وردود فعل سريعة في التجاوب أمام الصعوبات التي تظهر وتجميع أكبر عدد من النقاط، وتدخل ضمن هذا التصنيف

ألعاب أخرى تتميز بأهداف خاصة تتعلق بالمغامرات والقتال والقنص، وبعضها يحتوي على كل عناصر الأفلام أو روايات المغامرات.(رمضان، 2019-2020، ص453)

⋆ **ألعاب الذكاء:** يتطلب هذا النوع من الألعاب إعمال العقل والتفكير للتعامل معها، ولعل الشطرنج من أشهر الألعاب في هذا المجال، إذ بات التعامل مع أجهزة الشطرنج الالكترونية تحديا كبيرا يتجاوز في بعض الأحيان كبار اللاعبين، و تكمن قوة الألعاب الالكترونية في إمكانية معالجة كم هائل من الاحتمالات، و اختيار الحلول المثلى تبعا لمعايير محددة مشتقة من قوانين اللعبة وخبرة المحترفين سواء من اللاعبين أو المبرمجين، وذلك في وقت قصير تصعب مجاراته.(أبو عودة، 2011، ص29)

⋆ **ألعاب المتعة والإثارة:** تهدف هذه الألعاب إلى التسلية وملء وقت الفراغ، وتعتمد على تفاعل المستثمر مع اللعبة في أوضاع تبدأ بمستويات بسيطة يسهل التعامل معها لتصبح معقدة وسريعة، وتتميز هذه الألعاب بأنها مثيرة وجذابة وتشد الانتباه لكثرة تتالي المواقف فيها واستخدامها للصور و الأصوات القريبة من الواقع، وهي بهذا تستهوي كثيرا من الصغار. وقد يستخدم اللاعب أدوات الكترونية تابعة تمكنه من رؤية البعد الثالث.(همال، 2011-2012، ص41)

⋆ **الألعاب التربوية التعليمية:** هدف الألعاب التربوية والتعليمية إلى التوازن بين اللعب و المتعة، يتم من خلالها نقل المعلومة للمستثمر في العديد من المجالات بطريقة ممتعة، ومستوى هذه الألعاب عريض جدا يغطي جل المراحل الدراسية حتى الجامعات، وتشهد البرامج في هذا المجال تطورا وتوسعا كبيرين باتا يستفيدان من الإمكانات الحاسوبية المتاحة باستخدام الوسائط المتعددة في العرض و التفاعل مع المستثمر أثناء اللعب و التعلم، كما أنها تقدم إمكانية إجراء اختبارات لتقويم مستوى المتعلم، و قد صممت هذه الألعاب التعليمية، بحيث يشعر المتعلم بأنه يلعب، و لكن بقياس التعلم وجد أنه يتعلم الإبداع و الابتكار ومستويات عليا من الأهداف التعليمية. (الحيلة، 2002، ص41).

إذ يعتمد هذا النوع من الألعاب لتحقيق أهدافها على عنصر المنافسة بين الأفراد أو بين مجموعة وأخرى أو بين فرد أو معيار، وأن هذه الألعاب تنفذ في بيئة اصطناعية تحكمها مجموعة من القوانين وذلك من خلال إتباع خطوات معينة غير كفؤة ولكنها مسلية، والهدف من ذلك جعل المشاركين في اللعبة يقومون بممارسة التفكير بأنواعه المختلفة، والتشجيع على العمل والصبر في ضوء القوانين الموصوفة، وهذا بالتالي يؤدي إلى تعلم فعال يساعد في اتخاذ القرار بسرعة واكتشاف نتائج ذلك.(الحيلة، 2010، ص41)

⋆ **ألعاب التدريب:** مماثلة تماما لنشاطات واقعية خصوصا الرياضية منها، ويتم أخذ قواعدها من الواقع كألعاب مباراة القدم، والسلة، والتنس...، فلعبة التدريب على قيادة الطائرات fly simulation هي لعبة من إنتاج شركة "ميكروسوفت"، من أشهر وأقدم ألعابها، حيث يأخذ الطيار مكانه في واجهة الطائرة كما هو الحال في الحقيقة، وأمامه عدة أجهزة والقيادة تحتاج كلها إلى مراقبة، وإعادة برمجة تتطلب معرفة خاصة وأسسا نظرية لتحديد دور كل منها في لوح المراقبة من خزان الوقود، والعلو، وسرعة الرياح، والاتجاه...الخ، وجب التحكم فيها عن طريق المحاولة و الإعادة للتأقلم عن طريق التركيز الذهني.(رمضان، 2019-2020، ص454).

4.1. وظائف الألعاب الالكترونية: تحمل الألعاب الالكترونية في طياتها وظائف جديدة عديدة ومتنوعة، نذكر منها: (فلاق، 2008-2009 ص65-66).

أ- **الوظيفة النفسية:** يعتبر اللعب المسلك الوحيد الذي يتخذه الشخص من أجل التنفيس والتفريغ لكل الضغوط والشحنات، والغرائز الداخلية المكبوتة فهو يعكس الحياة النفسية للمراهق، كما يقول **ب. مارداغا P.Mardaga** لذا يكون المراهقين دائما في حالة نشاط وحركة لا متناهية، فما أن يفرغوا من لعبة إلا ويأخذون أخرى، أو يحركون هذا الشيء بعنف، لأن مثل هذا السلوك هو ضروري لنموهم في كافة نواحيهم، كما أن سلوكهم هذا يساعد المحللين النفسانيين على المحاولات التي يقوم بها المراهق للتوفيق بين الخبرات المتعارضة والتي يتعرض لها خط سير حياته. فيتمكن من التعبير على

المشكلة التي قد يعاني منها عن طريق اللعب ويسهل بذلك عمل المحلل النفسي. (فلاق، 2008-2009 ص65).

ب- **الوظيفة العقلية:** لا شك أن الحواس هي الوسيلة التي تمكن المراهق من معرفة ذاته والعالم المحيط، وما تلتقطه الحواس يشكل بدوره مباشرة مدركات وتصورات ومفاهيم المراهق. ويبين **قوتون Gutton** أن "عدم ممارسة الشخص للعب يعرضه إلى اضطرابات جسمية ونفسية ونفس-جسدية، بحيث يمكن أن تظهر هذه الإمراض في السنوات الأولى من عمره". ويضيف "إذا أردنا أن نقي المراهق من هذه الأخيرة علينا أن نشجعه على ممارسة مختلف النشاطات ذات العلاقة باللعب والتي تعمل على تنميته. : (فلاق، 2008-2009 ص65).

ج- **الوظيفة الاجتماعية:** تكسب معايير السلوك وتعلم الصواب والخطأ، الحق والواجب، من خلال توجيه الكبار وإشرافهم، لكن ذلك يتم أيضا عن طريق اللعب، حيث يتم التعود على أنماط السلوك المرغوب فيه كالنظام والترتيب، وكذلك تأهل الطفل إلى التعاون مع زملائه والتعايش معهم. : (فلاق، 2008-2009 ص66).

وبهذا فاللعب يساهم في التنشئة الاجتماعية، والاتزان العاطفي والانفعالي، فالطفل "يتعلم من خلال اللعب مع الآخرين الإثارة والأخذ والعطاء، واحترام حقوق الآخرين كما يلعب دورا في تكوين النظام الأخلاقي.

د- **الوظيفة الجسمية:** يساعد اللعب من الناحية الجسمية في زيادة وزنه، ونمو القدرات العضلية، وهذا ما يؤهل إلى استقبال الأعمال والمهارات التي تتطلبها المهارات المقبلة. حيث أن لكل "مرحلة نمو معينة مهارات وأعمال معينة لابد من اتقائها والإلمام بها، حتى يتم الانتقال إلى مرحلة النمو التي تليها انتقالا سويا كما أن اللعب ينمي ويقوي الجهاز العصبي، فالمراكز العصبية لا تكون عند الولادة قد اتخذت

شكلها الذهني، كما أن المخ على وجه الخصوص لا يمكن في حالة تمكنه من أداء وظائفه كاملة.(فلاق، 2008-2009 ص66).

5.1. أسباب الانجذاب نحو الألعاب الالكترونية:

تعددت أسباب انجذاب الأفراد كبارا و صغار نحو الانترنيت عامة بما فيها ألعاب الفيديو خاصة حيث أنها تتميز بالتشويق والإثارة والتفاعلية والخروج عم المألوف...ولعل مرجعه إلى الفراغ القاتل المحمل بالروتين المميت في جو مقيد للحريات و محد للقدرات... فالمدمن على العاب الفيديو قد يعتبرها الوسيلة لتحقيق الاشباعات، و أيضا المتنفس له من كل ما يقيده ويحبطه كما يوتره. وفي هذا الصدد يقول الدكتور **حيدر محمد الكعبي:** "يمكن أن نفسر سبب تفاعل الكثير... مع ألعاب شديدة الدموية أو ذات أجواء غريبة عن أجوائهم، حيث الإثارة والتشويق والفنتازيا. وذلك ما نجده يتجسد بشكل واضح جدا في الإقبال الشديد على لعبة(GTA). حيث يعيش اللاعب من خلالها نمط حياة مغايرة تماما لحياته الحقيقية حتى على صعيد من يلعبها في المجتمعات الغربية، إذ يطلق بطل اللعبة الذي ينتمي إلى عالم الجريمة غرائزه العدوانية بلا خوف من العقاب.(بوبيدي و آخرون، 2019، ص10).

المبحث الثاني: تأثير الألعاب الالكترونية على الفرد والمجتمع:

إن بيئة الألعاب الالكترونية لا تؤثر فقط على من يستخدمها، إنما تمتد أثارها إلى كل السياق الاجتماعي، وبعض هذه الآثار يمكن أن تلاحظ بوضوح في المجتمع، ولهذا حظيت الألعاب الالكترونية بأشكالها المختلفة "الفيديو، حاسوب، انترنيت، الهاتف المحمول، باهتمام الباحثين وذلك بفعل تأثيرها الكبير على الأطفال ونموهم الذهني والاجتماعي والحركي والتربوي على حد سواء.

1.2. التأثير الصحي:

كشفت الدراسات بسرعة أن مستعملي الألعاب الالكترونية يستعملون وسائل ترفيه قليلة كمشاهدة التلفاز وقليلا ما يطالعون الكتب، كما أكدت الدراسات ا ن إدمان نسبة كبيرة من الناس بمختلف الأعمار على الألعاب عبارة عن مسألة وقت حتى مع الفئة التي كانت تقول أن الوقت المكرس للهو عبارة عن تبذير للوقت، وقد ذكرت بعض الدراسات إن بعض الأولياء يشتكون حالة أطفالهم ممن أصيبوا بهوس اقتناء الألعاب الالكترونية والإدمان عليها من وجود بعض المشاكل الصحية و التربوية بين أطفالهم، فكثير من الأولياء يرون في اقتناء هذه الألعاب الالكترونية بعض الفوائد كأن تحد من خروج الطفل خارج المنزل أو كبديل لأخذ أبنائهم في نزهة ميدانية للحدائق نظرا لأنهم مشغولون ولديهم الكثير من الارتباطات. وقد قام عدد من الباحثين بدراسة أثر الألعاب الالكترونية على الدماغ، فوجدوا أن هذه الألعاب تدمر أدمغة المراهقين وذلك من خلال إعاقة تطور الدماغ، وأن هذه الألعاب تنتج أجبالا غبية وتميل إلى العدوانية، كما أن لديهم الميل نحو فقدان السيطرة على أنفسهم. (قويدر، 2011-2012، ص142).

كما حذر خبراء الصحة من أن تعود الأطفال على استخدام أجهزة الكمبيوتر والإدمان عليها في الدراسة واللعب ربما يعرضهم إلى مخاطر وإصابات قد تنتهي إلى إعاقات أبرزها إصابات الرقبة والظهر والأطراف، وأشاروا إلى أن هذه الإصابات قد تظهر في العادة عند البالغين بسبب استخدام تلك الأجهزة

لفترات طويلة مترافقا مع الجلوس بطريقة غير صحيحة أمامه، وعدم القيام بأي تمارين رياضية ولو خفيفة خلال أوقات الجلوس الطويلة أمام الحاسوب. ومن ناحية أخرى كشف العلماء مؤخرا أن الوميض المتقطع بسبب المستويات العالية والمتباينة من الإضاءة في الرسوم المتحركة الموجودة في هذه الألعاب تتسبب في حدوث نوبات من الصرع لدى الأطفال، وقد أشاروا أيضا إلى ظهور مجموعة من الإصابات الخاصة بالجهاز العظمي والعضلي نتيجة الحركة السريعة المتكررة في الألعاب، كما أن كثرة حركة الأصابع على لوحة المفاتيح تسبب أضرار بالغة لإصبع الإبهام ومفصل الرسخ نتيجة لثنيها بصورة مستمرة.(الفسفوس، 2006، د.ص).

2.2. التأثير النفسي السلوكي:

تم المقارنة بين كل من الألعاب الالكترونية والمخدرات معتبرين هذه الألعاب المخدر الأقوى بعد مخدر الكراك الذي تفوق تأثيراته الأفيون أضعافا كثيرة، لأنها تشجع الصغار و الكبار على الانسحاب من الواقع والعيش في عوالم خيالية منعزلة عن عالم الواقع، رغم أنها موجودة داخل الواقع. فعوالم اللعبة تكون بمثابة بدائل عن الحياة الحقيقية، تقوم بالتشجيع للانغماس فيها والعيش في رحابها التي تعتمد على التقنية الصورية ثلاثية الأبعاد، التي تجعل منها كأنها حقيقية، فهذه الأجواء الأسرة تمكن اللاعب من التحكم في سياق اللعبة كما يشاء، وتشعره بالسيطرة في الانخراط أكثر في تفاصيلها لتخطفه من واقعه الاجتماعي من خلال سمتها التفاعلية. حيث يرى بعض الباحثين أن هذه الألعاب تحول الأطفال و الشباب إلى مرضى نفسيين، فهي تنقل رسائلها الخطيرة ذات المضامين العنيفة التي تشجع على القتل و تروج لثقافة الجريمة والدم والجنسية المخلة بالآداب... لتعزز ثقافة الانطواء والانسحاب والانعزالية، إضافة إلى تجاهل الإباء لتنعكس سلبياتها الهدامة على الفرد والمجتمع.(سلطاني، 2011-2012، ص92).

وفي هذا السياق يقول الدكتور عبد الجواد فطاير في كتابه" الإدمان": أرى الناس مشدودين للشبكة أقل اهتماما بالانخراط أو الانسجام من حولهم في الحياة، فهم أقل اهتماما بذويهم وجيرانهم وزملائهم في العمل، وأكثر تعلقا بتلك الآلة. ووجدت أن هناك من يهتم ويقضي وقتا أمام الشبكة أكثر مما يهتم أو يعتني بإصلاح علاقة متوترة بينه وبين أخر مهم في حياته، أجد أننا نفقد الإحساس بالزمان والمكان، حيث ننفصل عن واقعنا الاجتماعي أحيانا...أرى أن التفاعل الاجتماعي هو بمثابة الأكسجين للعقل...ولعل المشكلة أخف وطأة وتأثيرا بالنسبة لفئة الكبار مقارنة بالصغار، حيث أن مستوى إدراكهم لمحتوى ما يتلقونه عبر الانترنيت والأهم عبر ألعاب الفيديو منخفض. فهم يقظون ساعات بين ألعابهم الرقمية، في اقتصاص من هذا، وقتل لذاك والقفز على ذلك في حركات خارقة، بألوان زاهية وجذابة وموسيقى حماسية، تزيد من درجة الانسجام والإدمان عليها. كما قد لا يكتف البعض من هؤلاء الأطفال بمتابعة اللعبة عبر اللوح الذكي، بل تتحول إلى ممارسات حقيقية.(بوبيدي وآخرون، 2019، ص12).

ويرى العلماء أن للعزلة الاجتماعية والانطواء مخاطر على الإنسان إذ أنها تؤثر على توافقهم الشخصي والاجتماعي والمدرسي، حيث يرى الدكتور عبد الحميد رزق، استشاري الطب النفسي أن خطورة إصابة المراهقين بالعزلة تكمن في عدم قدرتهم على التعبير عن الحالة التي يصابون بها، مما يجعل الفرد المنعزل يشعر بحساسية مفرطة في التفاعل الاجتماعي لقلة خبرته في الحياة، فضلا عن أنه يلجأ كثيرا إلى سلوكيات وتصرفات مضطربة، مثل الرغبة في الانتحار، نظرا لأن الشخص في سن المراهقة يكون مضطربا فكريا ونفسيا، وبالتالي يكون لديه الاستعداد لممارسة سلوكيات عدوانية تجاه نفسه والآخرون.(محمد ومصعب، 2019، 93).

2.3. التأثير العقائدي الديني و الثقافي:

من المظاهر السيئة لمحطة الألعاب الالكترونية أن هذه الألعاب تشتمل على قوادح من التوحيد ومصادمات في العقيدة، مثل إظهار الاعتداء على توحيد الربوبية، في قضية إحياء الموتى مثلا الشفاء من المرض وإنزال المطر وإرسال الصواعق وتسيير الرياح، فأبطال اللعبة هم من الذين يفعلون ذلك كله، بالإضافة إلى قضية إظهار الصليب والنجمة السداسية وقضية إظهار السحر والشعوذة، والعديد من الأشياء التي فيها إهانة القرآن والرموز الإسلامية، وجعل شخصية المسلم دائما إرهابية متعطش للدماء، بالإضافة إلى مبادئ أكثر انحرافية وتشويهية كتدمير سمة المسلمين الذين يجب قتلهم والقضاء عليهم في بعض هذه الألعاب، فهي تعمل على إثارة الروح العدوانية ضد المسلمين وزرع الهزيمة النفسية فيهم(قويدر،2011-2012، ص148).

كما تعمل بعض شركات الإنتاج على استغلال الألعاب الالكترونية في تهديم بعض القيم والمعتقدات وترويض الطفل ليثور ضد قيمه ومعتقداته، فقد كتبت إحدى الصحف الجزائرية تقريرا عن إحدى اللعب الالكترونية التي أثارت ضجة في الدول العربية والإسلامية، فهي تحتوي على معارك تجري في المدن الشرقية تهدم فيها المساجد ويقتل فيها المصلون من طرف عسكريين، والذين يتم التحكم فيهم من طرف اللاعب الذي يستعمل كل أسلحة فتاكة من أجل ذلك. هذا النوع من الألعاب يهدف إلى تسميم عقول الأطفال من خلال تشويه صورة الإسلام والمسلمين على أنهم خلقوا إرهابيين.(قويدر، 2011-2012، ص149).

كما أشارت الدكتورة عبد التواب أن إلى أن محتويات ومضامين بعض الألعاب الالكترونية، بما تحمله من سلبيات وطقوس دينية معادية ومسيئة للديانات وبالذات الدين الإسلامي، قد تؤثر سلبا على اللعب أو المشاهد. (صالح، 2017، ص239).

ويتجسد التأثير الثقافي في تعليم الأطفال من خلال هذه الألعاب الالكترونية الكثير من العادات والثقافات الغربية والحضارات الدخيلة على ثقافتنا العربية كأنواع السب والشتم ولعب القمار والميسر...كما أن معظم هذه الألعاب تعمل على تمرير فكرة أخرى خطيرة وسيئة يريد مصمم ومنتج اللعبة إيصالها إلى هؤلاء المتمرسين في هذه الألعاب، وهي أن مصمم هذه الألعاب يدرج في الكثير من الألعاب الالكترونية الموسيقى والأغاني الغربية خاصة، ومنها من يدرج فيها الموسيقى العالمية، وذلك لتعود اللاعبين على اللعب والتسلية بالاستماع للموسيقى والأغاني، مما يجعل الأطفال ينشئون على حب الفيديوهات اللاأخلاقية التي ينشرها الغرب. ولقد زاد اهتمام الباحثين في مجال الآثار والانعكاسات الناجمة عن التكنولوجيا المعاصرة على ثقافة المجتمعات ومنظوماتها القيمية. (بالقاسمي، 2017، ص274).

4.2. التأثير الاجتماعي والاقتصادي:

تتمثل بزيادة مساحة انفصال الفرد عن الواقع، وخطورة استخدام شخصيات الكترونية خيالية، فهذه الشخصيات تنمي خيال الفرد لكن في الوقت ذاته تنمي مساحة الانفصال عن الواقع، وكي يندمج بالواقع فانه يتعامل بمنطق هذه الشخصيات الخيالية، وهو ما يفجر طاقات العنف والتوتر، والتحدي، والخصومة الدائمة مع المجتمع المحيط به، كما تعد وسيلة للهروب من التواصل والجلسات العائلية. أي أنها تؤدي إلى تنامي روح العزلة لدى الأفراد، كما تؤثر هذه الألعاب سلبا على التحصيل الدراسي، مما يؤدي إلى إهمال الواجبات المدرسية والهروب من المدرسة أثناء الدوام.(ابن عبود و آخرون،1442 ص21).

ومن هذا المنظور فإن تجليات الألعاب الالكترونية كظاهرة اجتماعية ممارسة في واقعنا الاجتماعي فاحتكاك الممارسين بها من الأطفال والمراهقين والشباب اذ الجمهور المستهدف الذي يخضع لتأثيراتها لا تستثنى فيه الفئات العمرية المختلفة لدى الجنسين في شرائح مجتمعات العالم ولا تشذ مجتمعاتنا عن هذه القاعدة فالممارس المدمن عليها ينسحب اجتماعيا وينعزل عن الآخرين مم يعكس فقد المهارات

الاجتماعية التواصلية في الواقع الحقيقي خاصة لدى المراهقين والأطفال أجيال المستقبل فمحاكاة ثقافة تلك المؤسسات حاملة الثقافة يستدمجها الممارس بخيرها وشرها من خلال خاصية التفاعلية التي تجعل الممارس البطل الحقيقي للعبة بسيطرته المطلقة على أحداثها وجراء تعرضه لمضمون هذه اللعبة أو تلك الرسائل المختلفة والتي في الغالب هدامة خارجة من العرف الثقافي لمجتمعنا (سلطاني،2011-2012، 95).

أما من ناحية التأثير الاقتصادي فيتمثل ذلك في إهدار وتبذير الأموال لشراء تلك الأجهزة الالكترونية والرقمية الحديثة الخاصة باللعب الباهظة الثمن، فالأطفال وبفعل التحريض من طرف الأخر والتنافس فيما بينهم. يدفعون أوليائهم ويجبرونهم على شراء أخر إصدارات هذه الألعاب الالكترونية الرقمية، ثم إهدار المدخول المادي في صيانة وتصليح هذه الأجهزة، لأنها كثيرا ما تتعرض للتلف بسبب سوء الاستخدام وكثرته.(ابن عبود وآخرون، 1442، ص22).

ويمكن تلخيص الأثر السلبي للألعاب الالكترونية في: (قويدر،2012، ص137).

- إن قضاء ساعات طويلة أمام هذه الألعاب يولد الشعور باللامبالاة ويقلل من الشعور بالحساسية نحو القتل والتدمير.
- تسبب مشكلات أسرية، حيث يكون التفاعل بين الشخص وأسرته يتراجع يوما بعد يوم.
- الانفصال عن الواقع ومعايشة العالم الافتراضي.
- التأثير في الذاكرة اللفظية.
- المضامين الهدامة والرسائل المخفية التي تكمن وراء هذه الألعاب والتي تتعارض مع تعاليم الدين الإسلامي والعادات والتقاليد العربية.

5.2. بعض الألعاب الالكترونية التي شوهت صورة الإسلام و المسلمين:

بعد تطور الألعاب الالكترونية وارتباطها بشبكة الانترنيت قد دخلت على خط إنتاج هذه الألعاب جهات ذات أهداف إيديولوجية استثمرت هذه الألعاب لأغراض العولمة والغزو الثقافي إلى جانب تحقيق الإغراض التجارية، وأحد الأدلة الواضحة على ذلك تعمد بعض الشركات المنتجة للألعاب الالكترونية تضمين مشاهد ورموز تمس بشكل أو بأخر قضايا الأديان السماوية، وهي قضايا لا تخفى حساسيتها لدى مجتمعات عديدة. وبخاصة الدين الإسلامي الذي نال قسطا وافرا من هذا الاستهداف خلال العقود الأخيرة، لخلق حالة من النفرة تجاه هذا الدين في نفوس الأجيال المسلمة وتعزيز ظاهرة الإسلاموفوبيا لدى الأجيال غير المسلمة. لذا نجد أنه من الشائع أن ترى كثيرا من ألعاب الفيديو تجسد المسلمين كأشخاص متخلفين ومتوحشين، (الكعبي،2017، ص54).

* ومن الألعاب الالكترونية التي احتوت على مشاهد ورموز مسيئة للإسلام والمسلمين، نذكر منها:

- **Call of Duty:** لعبة (نداء الواجب) هي سلسلة ألعاب قتالية تعتمد على التصويب بالسلاح من المنظور الأول، صدر أول جزء منها في عام 2003 على الحاسوب ثم امتدت لتشمل أجهزة الألعاب المنزلية و الأجهزة المحمولة، تطورت وأصبحت تتكون من 14 جزءا وصدرت من شركة أكتيفيجن الأمريكية، وتروج هذه السلسلة للقوة العسكرية الأمريكية وتدعم العولمة وهيمنة القطبية التي تسعى الولايات المتحدة الأمريكية إلى فرضها، فاللعبة غالبا ما تظهر الجندي الأمريكي المدجج بأنواع الأسلحة هو أمل الشعوب في الخلاص من الإرهاب الذي يهددها وكثيرا ما تحاكي اللعبة حروبا واقعية حدثت في دول عدة من العالم، كما تعطي توقعات عن حروب أخرى يمكن أن تقع في المستقبل.(أبو مغلي، 2014، ص30) ثم تم إطلاق سنة 2008 **Call of Duty : World at War** الذي يعتبر الأول من سلسلة اللعبة يحتوي على مهمات حربية وقتالية في المحيط الهادي. أما

في السنة الموالية لها في عام 2009 ظهرت لعبة **Call of Duty2 :Modern warfare** جاءت تكملة للجزء **Call of Duty4 : Modern Warfare** التي تدور أحداثها مثل الأجزاء السابقة، حيث أن اللاعب يحارب الإرهابيين في الشرق الأوسط وروسيا والولايات المتحدة الأمريكية.(Allison، 2010، ص3).

صورة من لعبة (Call of Duty)

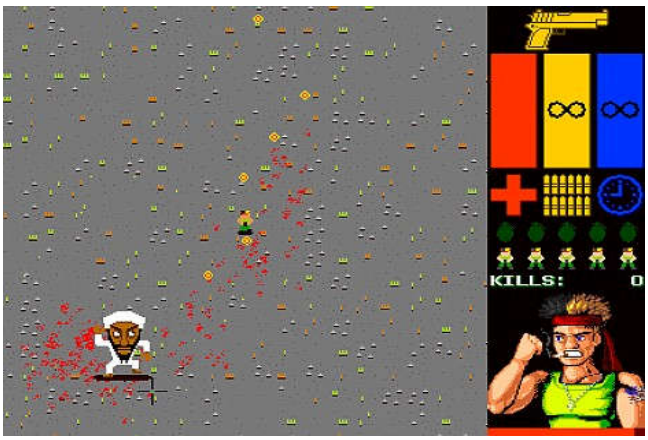
- **Counter Strike:** الشخصية الرئيسية في اللعبة هو جزء من فرقة مكافحة الإرهاب الأمريكية يتم إرساله في مهمة إلى الشرق الأوسط، ويتم تصوير بيئة الدول العربية بصورة نمطية مثل(الرمال، وأشجار النخيل، والنص العربي على الجدران) والهدف من اللعبة هي إما القضاء على قوات العدو والتي تتكون من أربعة أعضاء، أو تفكيك القنابل ضمن إطار زمني محدد. والعدو المستهدف في هذه اللعبة لديهم صفات نمطية للمسلمين مثل (البشرة الداكنة، واللحية، وقناع على الوجه أو العمامة، وزي الصحراء . (Anderson and Saleem, 2013, p87) .

صورة من لعبة (Counter Strike)

- **Devil My Cry:** هي سلسلة ألعاب تتبع طريقة مغامرات الأكشن تم إنتاجها ونشرها من شركة كابكوم اليابانية في عام 2005، تتحدث عن شخصية رئيسية اسمها دانتي يحاول معرفة ماضيه عبر سلسلة أحداث يمر بها خلال الإصدارات المختلفة،حيث تظهر في مرحلة من مراحل اللعبة باب الكعبة المقدسة كرمز لمدخل برج الشيطان في اللعبة(الكعبي، 2017،ص54).

صورة من لعبة (Devil My Cry)

- **Muslim Massacre**: (مذبحة المسلمين) تم تطوير هذه اللعبة عام 2008، حيث تشمل قواعدها على قتل نساء منقبات ورجال ملتحين، والمطلوب قتل النبي محمد صلى الله عليه وسلم في نهاية اللعبة على أيدي جندي مسلح بأحدث الأسلحة بعد أن يتم إنزاله بالمظلة في إحدى دول الشرق الأوسط. (الكعبي، 2017، ص55).



صورة من لعبة (Muslim Massacre)

- **Resident Evil**: أي "الشّر المقيم" وقد صمم دغاركون هذه اللعبة، وقد أنتجتها شركة ألعاب يابانية، حيث تقوم هذه اللعبة على: (شقرة، 2015، ص84-85)

*الاستهزاء برموز الدين الإسلامي وتشويهها كالقرآن الكريم والكعبة والمسجد النبوي...

ويظهر ذلك من خلال:

- ما يكون في هذه اللعبة من أن يكون الانطلاق يبدأ بتفجير أحد المساجد مما يدفع الطفل بشكل لا إرادي ليقوم بهذه المهمة وهو ما يغرس في ذهنه أن التخلص من رموز الإسلام وعباداته شرط ضروري للتقدم.
- إلقاء القرآن الكريم على الأرض وإطلاق النار عليه والمرور من فوقه للانتقال من مرحلة إلى أخرى، وهو ما يوحي للطفل ويغرس في ذهنه أن التغيير والتطوير لن يتم إلا بالتخلي عن القرآن بل إعدامه والتخلص منه نهائيا.
- وجود مبنى يشبه الكعبة في هذه اللعبة ويحاول "كريس ريدفيلد" وهو الشخصية الرئيسية فيها أن يدخل إلى هذا المبنى ويقتل ما بداخله لأنهم شياطين، وهو ما يشعر الطفل بأن الكعبة قبلة المسلمين ما هي إلا ملجأ ومسكنا للشياطين وبالتالي لابد من التخلص منهم بأي ثمن.

- وجود مسجد في هذه اللعبة يشبه المسجد النبوي وضع على بابه علامة للشيطان، وهي إشارات واضحة لا تحتاج إلى تفسير بل هي إساءات وتشويه لا تحتمل التأويل.
- تعتمد اللعبة على الفنون القتالية مع ما يعنيه ذلك من خلق شخصية عدوانية بتنشئة الطفل على القتال والعنف، وهي في ذلك تكرس صور المسلم كمتطرف وإرهابي لا يجيد إلا القتال والغزو وبث الرعب في نفوس الناس.

صورة من لعبة (Resident Evil)

الفصل الرابع

الإطار التطبيقي

تمهيد

1- بطاقة تقنية للعبة **Call of Duty**

2- بطاقة تقنية للعبة **Kuma War**

3- بطاقة تقنية للعبة **Counter Strike**

4- بطاقة تقنية للعبة **Splinter Call**

5- بطاقة تقنية للعبة **Six Day's in Fallujah**

أولا :التحليل السيميولوجي لصور الألعاب الالكترونية المسيئة للإسلام و المسلمين.

ثانيا: النتائج الخاصة بالدراسة

1- النتائج الجزئية.

2- نتائج التحليل السيميولوجي.

3- النتائج في ظل التساؤلات المطروحة.

4- النتائج العامة.

تمهيد:

تطرقنا في الفصول السابقة إلى الصورة ودلالتها الذهنية والألعاب الالكترونية وغيرها من المفاهيم النظرية لكننا في هذا الجزء سنقوم بتحليل صور الألعاب الالكترونية المسيئة للإسلام والمسلمين التي تعد عينة الدراسة، إذ اخترنا هاته المفردات بالضبط كونها تحمل الدلالات والمعاني المشوهة والتي استندنا بالدرجة الأولى على الملاحظة العلمية لذا وقع اختيارنا على منهج التحليل السيميولوجي بمقاربة مارتن جولي في تحليل الصور المسيئة للإسلام والمسلمين لنصل إلى نتائج هذه الدراسة العامة والجزئية.

1- بطاقة تقنية عن لعبة Call Of Duty:

أي نداء الواجب، وهي سلسلة ألعاب تصويب منظور الشخص الأول حائزة على العديد من الجوائز، انطلقت السلسلة على الكمبيوتر الشخصي، ثم امتدت لتشمل أنظمة الألعاب والأنظمة المحمولة. كما استوحت منها عدة ألعاب وصدرت بالتزامن معها، إذ تدور أحداث أول خمس ألعاب من السلسلة خلال الحرب العالمية الثانية، ماعدا الجزء الرابع.

قامت كل من شركة أكتيفيجن وشركة أسبير ميديا بتمويل ونشر أجزاء السلسلة، بينما قام إستديو إنفنتي وورد بتطوير اللعبة الأولى وبعض الأجزاء الأخرى في السلسلة، وقد قامت استوديوهات أخرى بتطوير الأجزاء الثانوية من اللعبة.(ar.M.wikipedia.org).

2- البطاقة التقنية للعبة Kuma War:

هي لعبة تكتيكية وتصويب من منظور شخص ثالث تم إنشاءها بواسطة المطوّر Kuma Reality Games في عام 2004 وهي لعبة عرضية، تعتمد في قصتها على صراعات حقيقية باستخدام المعلومات المستمدة من حسابات الأخبار والخبراء العسكريين وسجلات وزارة الدفاع والأبحاث الأصلية، تتكون الحلقات من مهمة قابلة للعب، ونصوص خلفية شاملة، وغالبا ما تتضمن مقابلات مع خبراء عسكريين وجنود ومشاركين فعليين آخرين في الأحداث الموضحة، تشتهر بعرضها الحالي المجاني للتشغيل نموذج الأعمال المدعوم بالإعلانات، تضم 120 مهمة تعرف باسم الحلقات في حين أن العديد من الحلقات مأخوذة من حرب العراق.(ar.nipponkaigi.net).

3- البطاقة التقنية للعبة Counter Strike:

هي لعبة ثلاثية الأبعاد من نوع التصويب من المنظور الأول، يلعبها أكثر من شخص إما على الانترنيت أو على الشبكة المحلية، وهي عبارة عن تغيير شامل للعبة هالف لايف، تلعب هذه اللعبة بصحبة فريقين، فريق إرهابي وفريق مكافحة الإرهاب منقسمة إلى عدّة جولات قام بإنتاجها مينه لي وجاس كليف، وصدرت لأول مرّة في 18 جوان 1999. تسجل نقاط للاعبين نتيجة لإنجازهم الأهداف المحددة على الخريطة، وذلك من أجل فوز الفريق في كل جولة. عرفت اللعبة عند إطلاق النسخة1.6، وكان ذلك يوم 15 سبتمبر عام 2003 وحققت نجاحا ورواجا كبيرين وتم تنزيلها من الانترنيت ملايين المرات من الموقع الرسمي ستيم.(ar.m.wikipedia.org).

4- البطاقة التقنية للعبة Splinter Cell:

هي لعبة فيديو من نوع التخفي والتسلل بطلها اسمه سام فيشر، وهو عميل مدرب بشكل عالي في أحد الأقسام المتخصصة بالعمليات السرية في وكالة الأمن القومي، ويتميز بنظراته ثلاثية البؤر والتي يستخدمها للرؤية في الظلام حيث يعتبر الظلام مفضلا لدى سام فيشر الذي يستغله لقتل الأعداء، صدر أول جزء منها عام2002، لأجهزة إكس بوكس 360، ميكروسوفت ويندوز، أو إس إكس، وهي من تطوير يوبي سوفت مونتريال ومن نشر يوبي سوفت وستيم.(ar.m.wikipedia.org).

5- البطاقة التقنية للعبة Six Day's in Fallujah:

لعبة ستة أيام في الفلوجة هي لعبة فيديو من منظور الشخص الثالث تم تطويرها وتركها دون إصدار من قبل شركة Atomic Games فقيل بأنها ستكون أول لعبة تركز بشكل مباشر على حرب العراق (التي كانت لا تزال جارية في ذلك الوقت)، إذ يحصل اللاعب على دور جندي مشاة أمريكي لمحاربة الإرهابيين خلال معركة فلوجة الشائنة. (cancelled-games.fandom.com).

أولا :التحليل السيميولوجي لصور الألعاب الالكترونية المسيئة للإسلام و المسلمين

الصورة رقم 01 : (Call of duty)

أولا :الوصف

يظهر لنا في الصّورة رجلا أسمر البشرة، ذو ملامح بدوية خشنة، على ذقنه لحية خفيفة سوداء اللّون تتخلّلها القليل من الشعر الأبيض، يلفّ حول رقبته كوفية ذات اللّون الأبيض وعليها نقوش مستطيلة الشكل باللّون الأحمر، وعلى رأسه قبعة حمراء اللّون عليها رمز السيفين المنحنيين تتوسطهما نخلة، مرتديا زيا عسكريا، محملا بذخائر السلاح والجهاز اللاسلكي (في حالة استعداد لخوض الحرب)، كما يرتدي نظّارات بنفس لون الزّي العسكري(خضراء)، مصوّب سلاحه نحو شخص لكنّه لا يظهر في استعداد للإطلاق النار، اذ يقف خلفه رجل بترت ذراعه اليسرى ويبدو عليه العجز والتعب، يشيح بنظره إلى الأرض،أصلع الرأس، مرتديا قميص وسروال اخضر اللون، يلف حول بطنه حزام، ومعطف رمادي وحذاء أسود.

المكان يبدو عليه كحصن أو قصر بني على الطريقة العربية القديمة، أرضيته وجدرانه بنفس اللّون ألا وهو اللّون البني الفاتح، و يظهر ظل شجرة النخيل على الأرضية.

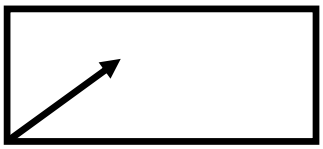
ثانيا: المستوى التعييني

الرسالة التشكيلية:

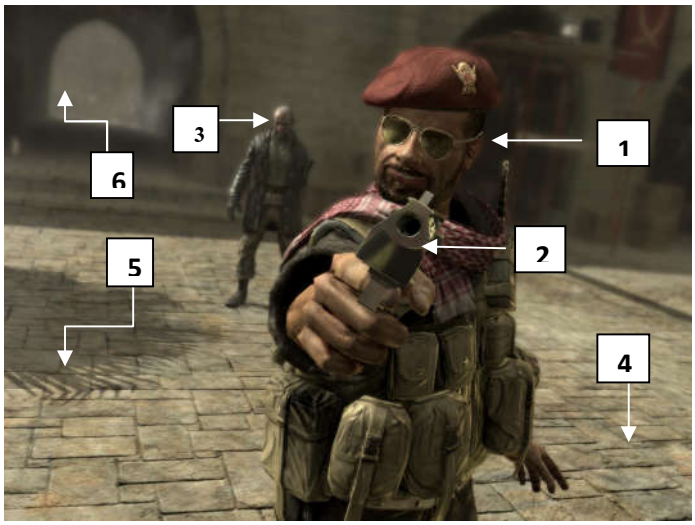
الحامل: ظهرت هذه الصّورة في لعبة call of duty من جزءها الرابع.

الإطار: 768x1024 على وسيط الحاسوب

زاوية التقاط النظر واختيار الهدف: تظهر هذه الصّورة بزاوية تصوير جانبية من زاوية اليسار بحيث يبدو للاعب بأن التصوير يتم بشكل اكبر من شخصية الجندي في المقدمة مما يتيح له مشاهدة ما يوجد خلفه.



التركيب وإخراج الصّورة على الورقة:



1- الجندي.

2- المسدس.

3- الرجل في الخلف.

4- الأرضية.

5- ظل النخلة.

6- مدخل المكان.

الأشكال:

المستطيلات: تتمثل في أرضية المكان والجدران.

شبه دائرة: المتمثلة في نظارات الجندي ومدخل المكان.

الدائرة: تتمثل في فواهة المسدس وأزرار معطف الرجل الذي في الخلف.

أشكال غير منتظمة: تتمثل في ظل شجرة النخيل.

الخطوط المستقيمة: المتمثلة في قضيب الحديد.

الألوان والإضاءة:

تتضمن الصّورة الألوان التالية:

الأسود: يظهر في لحية وشعر الجندي و كذلك في حذاء الرجل الذي في الخلف.

الأحمر: يظهر في قبعة الجندي وفي كوفيته.

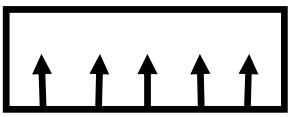
الأخضر: يظهر في نظارة الجندي وزيه وقميص الرجل الذي في الخلف.

الرمادي: يظهر في المسدس ومعطف الرجل الذي في الخلف.

البني الفاتح: نجده في الجدران والأرضية.

الأبيض: موجود في الكوفية والقليل منه في لحية الجندي.

- أما بالنسبة **للإضاءة** فتأتي سفلية.



الرسالة الأيقونية:

الشكل	المعنى	الرسالة الأيقونية
شكل بشري (رجل)	عسكري، القوة، السلطة، القيادة	يمثل القوة والعنف من خلال بنيته الجسدية وتصويبه بالمسدس للشخص المقابل له وملامحه العربية التي تعطي انطباعا بالإرهاب والتدمير والسيطرة على مناطق الشرق الأوسط
شكل بشري(رجل)	إرهاب، السلطة، الزعامة	زعيم الإرهابيين، تاجر أسلحة، وزعيم الحزب القومي المتطرف والعقل المدبر الماكر للانتفاضات في روسيا وشبه الجزيرة العربية.
الأدوات(مسدس)	نسر الصحراء، القوة، السيطرة، التحكم	يتمثل في القوة والثراء والسيطرة على العدو والتحكم في المناطق وليس من السهل الحصول على هذا النوع من الأسلحة.
شكل نباتي(شجرة النخيل)	الخصوبة، السعادة، الرخاء، النصر والنجاح	الصحراء العربية، الخليج العربي، منطقة إسلامية.
شكل هندسي(شعار السيفين والنخلة)	شعار المملكة العربية السعودية منذ عام 1050	يتمثل في أن المملكة العربية السعودية بلد الإرهاب والقتل والتسلط.

ثالثا: المستوى التضميني:

جاءت هذه الصّورة ضمن لعبة call of duty في جزءها الرابع الملقبة ب: call of duty4 : Modern Warfare أي نداء الواجب4: الحرب الحديثة، وهي لعبة فيديو أكشن، حرب، قتال، التصويب من منظور فردي، جماعي، تعاوني.

وحسب مجريات اللعبة تدور أحداث هذا الجزء من اللعبة الذي أطلق عام 2011، حيث تندلع حرب أهلية في روسا بين الحكومة ومتطرفين قوميين يسعون إلى إعادة روسيا إلى بريق الحقبة السوفيتية، وفي الوقت نفسه تقوم جماعة اتصالية يقودها العسكري المدعو خالد الأسد على السلطة في دولة شرق أوسطية، إذ تقع هذه الحرب في أماكن مختلفة، مثل المملكة المتحدة والشرف الأوسط وأذربيجان وروسيا وأكرا نيا.

حيث يظهر في هذه الصّورة رجل أسمر البشرة، ذو ملامح بدوية خشنة، وعلى ذقنه لحية سوداء يتخللها القليل من الشعر الأبيض، كدلالة توضيحية على أنه عربي مسلم لأنه يحمل نفس صفات المسلم المعروفة عند الغرب، وظهرت هذه الشخصية في اللعبة في هيئة عسكري وزعيم الحرب في الشرق الأوسط كما ذكرنا سابقا وخصم ثانوي الملقب بخالد الأسد، ثم ارتقى حتى أصبح القائد الرئيسي للفصيل، وعندما تحصل على هذا المركز، بدأ في ارتداء نظارته وقبعته ذات اللون الأحمر التي تحمل شعار السيفين والنخلة المعروف بأنه شعار المملكة العربية السعودية ذلك دليل على أن جنسية القائد خالد سعودية، وذلك ظاهر أيضا في كوفيته ذات اللون الأبيض والأحمر التي تعتبر أحد رموز السعودية، لتوصيل الدلالة إلى اللاعب بشكل دقيق وهي أن المسلمين السعوديين همهم الوحيد القيادة والسيطرة، وقد أخذت بلقطة متوسطة، وهي اللقطة التي تؤطر شخصية الأسد، حتى تعطي للاعب انطباعا حوله والتعرف على إشارات اليدين والوجه، بزاوية تصوير جانبية من جهة اليسار، وحسب مجريات اللعبة فإن الأسد يتولى السيطرة على المنطقة لكن لم يذكر اسمها في اللعبة، لكن في نظر

الولايات المتحدة الأمريكية، فإن حكم الأسد في رمته يهدد الاستقرار السياسي في الشرق الأوسط، وتم إرسال الجيش من طرف الحكومة الأمريكية لتحديد مكان القائد المتعطش للسلطة والقبض عليه لكن تم قتله إلا في نهاية اللعبة.

يظهر في الصورة أن خالد الأسد موجه سلاحه نحو شخص لا يظهر في الصّورة بمسدسه الذي يطلق عليه نسر الصّحراء كواحد من أربعة أذرع جانبية وهذا دلالة على القوة وامتلاك أجود أنواع الأسلحة، كأنه يريد أن يقول للاعب بأن أي شاب مسلم يحب الأسلحة والقتل ويعمل على اقتناء الأسلحة القوية، ومن المتعارف لدى الجميع أن المسلم حقا هو من يرفض القتل والتعامل مع الأسلحة فهو محرم كما جاء في قوله تعالى"من قتل نفسا بغير نفس أو فساد في الأرض فكأنما قتل الناس جميعا" المائدة 28، لكن مطور اللعبة أظهر خالد الأسد قاتل مع أنه من بلد الرسول صلى الله عليه وسلم، وهو تناقض في غير محله، هذه الّصورة تكشف أن المسلم يسعى فقط للقتل وغير مطبق لما قاله المولى عزّ وجل فالمطور اللعبة وظف الصّورة لإبراز تناقض المسلم مع ما جاء في دين الإسلام. لكن في اللعبة تم توجيه السلاح على ياسر الفولاني الذي كان رئيس المملكة العربية السعودية قبل أن يتم قتله من طرف الأسد، ويعود سبب قتله إلى أنه كان يتواطأ مع الغرب في معارضة الأهداف التي حددتها الثورة، ذلك دلالة على أن رؤساء البلدان العربية المسلمة هدفها الوحيد المال وعيش حياة الترف وخدمة الدول الغربية، غير مبالية بشعوبها. أيضا أن السعودية يحكمها ملك على عكس ما جاء في اللعبة أما عن الشخص الذي يقف خلف الأسد مطأطأ الرأس، وهي دلالة عن القلق، يطلق عليه عمران زاخيف الذي جاء في اللعبة كخصم رئيسي وهو تاجر أسلحة، زعيم الإرهابيين، وزعيم الحزب القومي المتطرف والعقل المدبر الماكر للانتفاضات في روسيا وشبه الجزيرة العربية الذي فقد ذراعه اليسرى في محاولة اغتيال من طرف بطل اللعبة جون برايس، فهو الذي أحضر الرئيس السعودي للأسد لمشاهدة إعدام مواطنيه وفي الأخير قام بربطه وإعدامه ثم إطلاق النار على رأسه بواسطة نسر الصحراء.

أما المكان الذي تم فيه إعدام الرئيس فقد كان ملعب مبني على الطريقة العربية الإسلامية ذلك ظاهر من خلال مداخل المكان، وعلى أرضية المكان ظل لشجرة النخيل ذلك دلالة إلى أن المكان عربي إسلامي، حيث تنعكس سلبا هذه الصّورة على البلدان الإسلامية بصفة عامة وعلى السعودية بصفة خاصة فاللاعب يتخذ الصّورة السيئة التي تتداولها الألعاب الالكترونية حول البلدان العربية المسلمة ويصدق بأنها مكان للحرب والأعداء والاستغلال.

الصورة رقم 02 : (Call Of Duty : Modern Warfare3)

أولا : الوصف

تظهر لنا الصّورة ثلاثة جنود بزيهم البني الفاتح مع مسحة صفراء عليها علم الولايات المتحدة الأمريكية أحدهما مقتول على الأرض، محملين بأسلحة، وعلى رأس كل منهم خوذة بنفس لون البذلة وأحذية عسكرية مدمرين الجدار الذي أمامهم، وحولهم الكثير من الدخان نتيجة إطلاق النار على ثلاثة أشخاص أحدهما لا يظهر منه إلا يده ومسدسه وقبعته الحمراء، والآخر تظهر كوفيته ذات اللّون الأحمر والأبيض وبعض من سترته البنية (الرملي) أما الشخص الثالث فيظهر بعض من قبعته والقليل من مسدسه، يبدو أنهم يحاربون من محل أو مطعم إذ يظهر ذلك من خلال الطاولات المحطمة الموجودة والباب الذي على شكل ستار. إذ يتجلى للاعب محلات وبنايات على الطراز العربي من الجهة اليمنى للصّورة وأسلكة كهربائية باللّون الأسود، يظهر أن هؤلاء الجنود الثلاثة يقفون فوق أرضية على شكل مربعات رمادية وبنية اللّون ذات الشكل العربي القديم، أما جو المكان فكله ضباب من خلال إطلاق النّار.

كما نجد مجموعة من الرسائل اللّسانية في هذه الصّورة في أعلى المحل لافتة مكتوب عليها شارع الخليج العربي باللّون الأسود وفي كلا جانبيها مكتوب كلمة باللغة الصينية والأخرى يشا أما من الجهة اليمنى صيدلية الحلفاء والزهراء باللّون الأبيض.

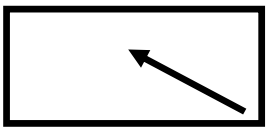
ثانيا : المستوى التعييني

الرسالة التشكيلية:

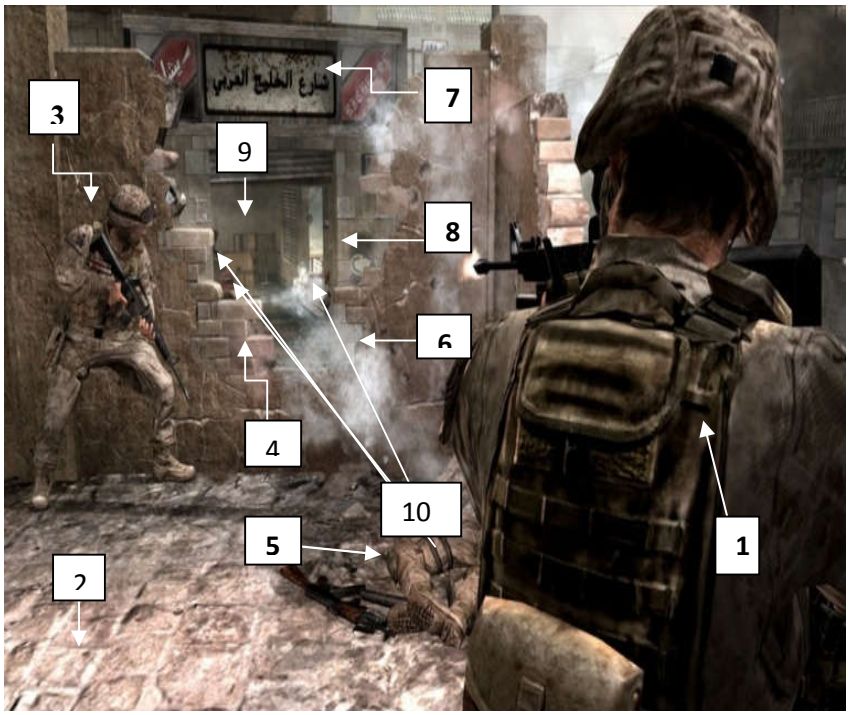
الحامل: ظهرت هذه الصّورة في لعبة Call Of Duty : Modern Warfare3

الإطار: 1080x687على وسيط الحاسوب

زاوية التقاط النظر واختيار الهدف: تظهر لنا الّصورة بزاوية تصوير سفلي جانبية من جهة اليمين مما يتيح للاعب رؤية ضخامة الجندي وكذلك رؤية بقية العناصر.



التركيب وإخراج الصّورة على الورقة:



1- الجندي.

2- الأرضية.

3- الجندي 2.

4- الجدار المحط

5- الجندي 3.

6- الدخان.

7- لافتة المحل.

8- المحل.

9-الطاولات.

10- الرجال.

الأشكال:

المستطيلات: تتمثل في الجدار وباب المحل ولافتته ونوافذه.

المربعات: المتمثلة في الأرضية و نوافذ البنايات وسطح الطاولات.

أشكال غير منتظمة: تظهر في الضباب.

الألوان والإضاءة:

تتضمن الصّورة الألوان التالية:

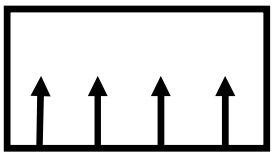
الأسود: يظهر في الأسلحة و شعر الجندي، والأسلاك الكهربائية.

الرمادي: يظهر القليل منه في الأرضية، والباب.

البني الفاتح: نجده في بذلة الجنود وسترة الرجل والأرضية والجدار والبنايات، والطاولات.

الأبيض: يظهر في الكوفية والضباب.

- أما بالنسبة **للإضاءة** فتأتي سفلية مما يبرر وجود ظل الجندي الذي أما الجدار.



الرسالة الأيقونية:

الشكل	المعنى	الرسالة الأيقونية
الشكل البشري(الجنود)	التضحية، تحرير البلدان، القضاء على الإرهاب	العمل على تحرير البلدان العربية الإسلامية من المنظمات الإرهابية والقضاء عليها والتضحية بأنفسهم من أجل المدنيين.
الشكل البشري(الرجال)	الإرهاب، السيطرة على البلدان، قتل الأبرياء	العنف، القتل والإرهاب
الأدوات(الأسلحة)	بندقية هجومية من نوعMP44 ، الدقة، السرعة	تمثل القوة والسيطرة والدقة في الإطلاق.
الكوفية	وشاح، غطاء للرأس، الزى الرسمي في الدول الخليجية بصفة خاصة والسعودية بصفة عامة،	تدل على أن التخفي وعلى أن الإرهاب من أصول عربية إسلامية.

الرسالة اللّسانية: جاءت الرسالة اللّسانية في هذه الصّورة على الشكل التالي:

الرسالة الأولى: شارع الخليج العربي.

الرسالة الثانية: يشا

الرسالة الثالثة: كلمة باللغة الصينية.

الرسالة الرابعة: صيدلية الحلفاء.

الرسالة الخامسة: الزهراء.

ثالثا: المستوى التضميني

جاءت هذه الصّورة ضمن لعبة Call Of Duty : Modern Warfare3 وتحمل تفاصيل مهمة، حيث نرى في هذه الصّورة ثلاثة جنود وهم حسب مجريات اللعبة مشاة البحرية الأمريكية وهي فرع لمكافحة الإرهاب مهماتها التعامل والتنسيق مع سلاح البحرية الأمريكية وتوصيل الأسلحة في الأزمات العالمية وذلك ظاهر من بذلتهم العسكرية والسلاح الذين يطلقون النار به وتم تصويرهم في اللعبة على أنهم الأبطال القادمين لمساندة المدنيين وتحريرهم من الاستبداد والعنف لكن كل ذلك غير صحيح فأهدافهم مغايرة لما تصوره اللعبة، وعنوان هذه المهمة هو الصدمة والرعب فهي مهمة الحملة العاشرة Call Of Duty : Modern Warfare Remastered وهي مهمة للقبض على خالد الأسد بعدما قتل ياسر الفولاني رئيس المملكة العربية السعودية والاستيلاء على السلاح النووي، خاصة بعد نجاح خالد الأسد في السيطرة على المملكة العربية السعودية في انقلاب دموي استغرق يوما واحدا فقط للسيطرة على الرياض، مع خطابه الذي جاء من التلفزيونات ومكبرات الصّوت في جميع أنحاء المدينة، وفي اليوم الثاني تم إرسال مشاة البحرية الأمريكية الموجودة في حدود الكويت لإخراج الأسد، بعد المداهمة و الهجوم على عاصمته بشتى أنواع الأسلحة للقضاء على الأسد، فشلت خطتهم في إيجاده ثم انتقلوا إلى الأحياء الغربية من الرياض لتطهيرها من المؤيدين لحكم الأسد. وقد تم تصوير الأشخاص الموجودين في الطرف الآخر من الصّورة على أنهم إرهاب ذو الجنسية السعودية وذلك ظاهر من خلال الكوفية ذات اللون الأحمر والأبيض التي تدل على رمز للخليج العربي بصفة عامة والسعودية بصفة خاصة،

لجعل اللاعب أخذ صورة سيئة حول المسلمين واعتبارهم إرهاب عملهم الوحيد سفك الدماء وقتل الأبرياء، أما بالنسبة للمكان الذي يظهر في الصّورة فهو في الرياض عاصمة السعودية والمكان الذي استولى عليه خالد الأسد واتخذه مكانا له كمما قلنا سابقا، ويظهر ذلك من خلال الرسائل الألسنية الموجودة وشكل البنايات العربي الإسلامي القديم، كل هذا يهدف لتزييف صورة الإسلام والمسلمين في البلدان العربية بصفة عامة والمملكة العربية السعودية بصفة خاصة باعتبارها بلد نبينا محمد صلى الله عليه وسلم.

الصورة رقم 03: (Kuma WAR)

أولا: الوصف

يظهر لنا في الصّورة جنديا مرتديا بذلة عسكرية بلونها البني الفاتح مع مسحة صفراء، وسترة واقية للرصاص ذات اللّون الأخضر وعلى رأسه خوذة بنفس لون البذلة، اذ يقف فوق دبابة ضخمة يطلق القذائف من خلالها نحو المسجد الذي يقابله.

للمسجد قبة رمادية اللّون وعلى جدرانه الكثير من النوافذ، وبجانبه مئذنة بلونها الأبيض، وعلى شرفتها حريق ذلك من خلال قذيفة العسكري، محاط بسور بنيّ اللّون وعلى الجانب الأيمن من المسجد يوجد شجرة نخيل، أما في جانبه الأيمن هناك سيارة مركونة بلونها الأسود وبيت على الطراز العربي، وأمامه العديد من الأعمدة الكهربائية يتوسطها انفجار هائل بهدف تدمير المسجد، وعلى الطريق علب مرمية بجانب الدبابة. أما السماء فهي ملبدة بالغيوم تتمركز فوق المسجد.

ثانيا: المستوى التعييني

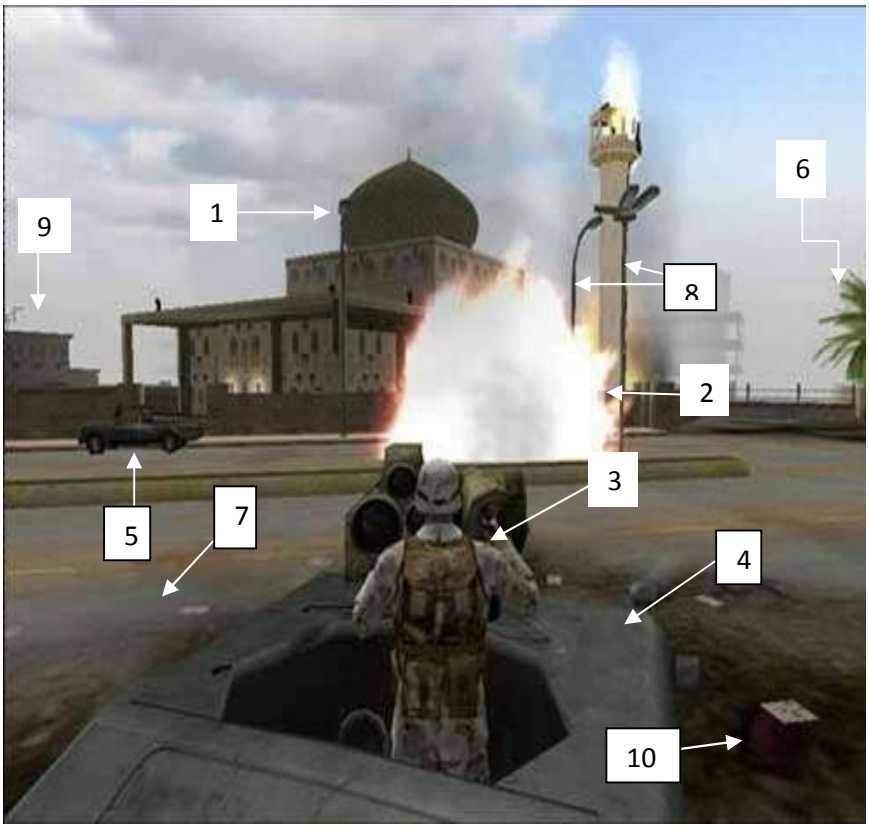
الرسالة التشكيلية:

الحامل: ظهرت هذه الصّورة في لعبة Kuma WAR

الإطار: 501x376 على وسيط الحاسوب

زاوية التقاط النظر واختيار الهدف: تظهر لنا الصّورة بزاوية تصوير جانبية من اليمين، حيث يبدو للاعب بأن التصوير يتم بشكل سفلي مما يتيح للاعب مشاهدة المسجد بشكل جيد ذلك لأنه تم التركيز عليه في التصوير.

التركيب وإخراج الصّورة على الورقة:



1- المسجد.

2- الانفجار.

3- الجندي.

4- الدبابة.

5- السيارة.

6- النخلة.

7- الأرضية.

8- الأعمدة الكهربائية.

9- البيت.

10-علب.

الأشكال:

نصف دائرة مجوفة: تتمثل في ة المسجد.

المضلع السداسي: يتمثل في فتحة الدبابة التي يقف داخلها الجندي.

المستطيلات: تتمثل في نوافذ المسجد والبيت الذي بجانبه.

مكعب: يتمثل في العلبة المرمية على الأرض.

العمود: يتمثل في الأعمدة الكهربائية و مئذنة المسجد.

الدائرة: تتمثل في عجلات السيارة.

خطوط غير منتظمة: تمثل السحب.

الألوان والإضاءة:

تتضمن الصّورة الألوان التالية:

الأسود: يظهر في السيارة المركونة.

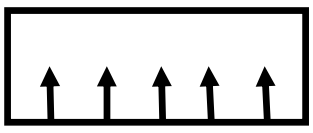
الأخضر: يظهر في شجرة النخيل و الأعمدة الكهربائية.

الرمادي: يظهر في قبة المسجد والدبابة.

البني الفاتح: نجده في كل من بذلة العسكري و المسجد والسور المحاط به و البيت الذي بجانبه و الطريق.

الأصفر: نجده في الانفجار.

- أما بالنسبة **للإضاءة** فهذه الصّورة تبدو فيها زاوية الإضاءة سفلية.



الرسالة الأيقونية:

الشكل	المعنى	الرسالة الأيقونية
شكل بشري(جندي)	القوة، الشجاعة، التضحية، الصّمود، المعاناة	حماية العراق وسكانها من خلال الإطاحة بصدام حسين والقضاء على نظامهم المستبد
بناء(مسجد)	العبادة، الإسلام، المسلمين، منطقة عربية إسلامية، تراث تاريخي	القضاء على كل الرموز والمقدسات الإسلامية.
شكل نباتي(شجرة النخيل)	الخصوبة، السعادة، الرخاء، النصر والنجاح، الصحراء العربية، الخليج العربي، منطقة إسلامية.	دلالة على أن الحرب جرت في منطقة عربية إسلامية ألا وهي العراق.
الأدوات(دبابة)	القوة، السيطرة، التحكم،	السيطرة على العدو والتحكم به والقدرة على القضاء عليه.

المستوى التضميني:

جاءت هذه الصّورة ضمن لعبة Kuma War أي كوما الحرب على شكل مهمات، تعرف باسم الحلقات، إذ تم رسم العديد من الحلقات من الحرب التي جرت بين الولايات المتحدة الأمريكية والعراق، حيث بدأت هذه الحرب في التاسع من ابريل عام 2003، يوم أطاح جنود أمريكا بتمثال صدام حسين ببغداد، وبعدها بأيام بدأت الحرب، حيث قدمت الإدارة الأمريكية العديد من التبريرات لإقناع الرأي العام الأمريكي والعالمي بشرعية الحرب منها: استمرار حكومة الرئيس العراقي السابق صدام حسين بتصنيع

وامتلاك أسلحة دمار شامل وعدم تعاونه بشأن إعطاء بيانات كاملة عن ترسانتها من الأسلحة، وأيضا صرحوا بأنه له علاقات مع تنظيم القاعدة والمنظمات الإرهابية التي تشكل خطرا على العالم، وتحرير الشعب العراقي من الإرهابي صدام حسين، وسببت هذه الحرب أكبر خسائر بشرية في تاريخ العراق، لكن كل ذلك أكذوبة لا غير.

حيث يظهر في الصّورة جندي أمريكي وحسب مجريات اللعبة فهو البطل المنقذ للأرواح القادم لتحرير العراق من الإرهاب وتحريرها من الدين الإسلامي والمعتقدات الإسلامية الذي يصوب تجاه المسجد لتدميره، من خلال دبابة للسيطرة على العراق وامتلاكها وإضعاف اقتصادها وجعلها تابعة لها.

حيث قامت الولايات المتحدة الأمريكية بإنتاج سياسة قصدية تستهدف إضعاف العراق اقتصاديا، ففرضت حصارا اقتصاديا شاملا على العراق بمنعها من استيراد أي من السلع والمنتجات التي يكون مصدرها العراق وأي أنشطة يكون من شأنها تعزيز التصوير والشحن لأي سلعة أو منتجات وأية معاملات تجارية، حيث اعتبرت هجمات 11 سبتمبر فرصة ثمينة بالنسبة للولايات المتحدة الأمريكية لتحقيق مخططها الإمبريالية ومحاولتها ربط صدام حسين بالإرهاب، حيث أن أحاديث بوش تركز دائما على وجود علاقة بين نظام صدام حسين وتنظيم القاعدة،

ففي خطاب بوش من أجل إقناع الكونغرس بالتصويت على قرار شن الحرب فقال" نحن نعلم أ العراق والقاعدة يقيمان اتصالات على مستوى رفيع يعود عهده إلى عقد من الزمن وان بعض من قادة القاعدة في أفغانستان فروا إلى العراق، وأن العراق يدرب أعضاء من القاعدة على صناعة القنابل وتحضير السموم والغازات الفتاكة".

وقد وظف مفهوم الإرهاب ليشمل كذلك محور الشر أو ما يسمى بالدول المعروفة بعدائها الشديد للولايات المتحدة الأمريكية وسياستها الخارجية، وكانت العراق على رأس هذه الدول التي ترعى الإرهاب والتي يجب معاقبتها.

الصورة رقم 04: **(Counter Strike)**

أولا: الوصف

تظهر لنا الصّورة جندي ذات بذلة خضراء، مرتديا سترة واقية من الرصاص، ملثم الوجه، على رأسه خوذة من نفس لون البذلة، عليها القليل من اللّون البني الفاتح(رملي)، وعلى يديه قفازات باللّون الأسود،ذو عينين ملونتين وبشرة بيضاء، وعلى وجهه نظرات الفزع والهلع، ممسكا برجل شعره أسود وأسمر البشرة ملثما بكوفية ذات اللّونين الأبيض والأسود، يرتدي نظّارات مستطيلة الشكل، وقميص بني اللّون، محملا بالأسلحة على كلا من جانبيه، في استعداد لإلقاء القنبلة في شكلها المتوازي المستطيلات تشع باللّون الأخضر المصفرّ، متصلة بثلاثة أسلاك، احمر وأصفر وبني ثم الأبيض، تتوسطها لوحة من الأرقام، محاطة بمجموعة من الأزرار

أما المكان فيبدو كمخزن، ويظهر كل من الجندي والرجل فوق أرضيته البنية اللّون الملطخة بالدّماء ووراءهم من الجهة اليمنى مجموعة من الصناديق منها المفتوحة ومنها المغلقة، وجدار محطم بعض الشيء، ودرج صغير كلهم بنفس لون أرضية المكان، وعلى الجهة اليسرى يوجد أيضا باب وصناديق مغلقة بإحكام.

كما نجد مجموعة من الرسائل اللّسانية في هذه الصّورة، خلف الجندي هناك إشارة قف بلونها الأحمر والأبيض، أما على القنبلة نجد عبارة DOCTORRED2000.

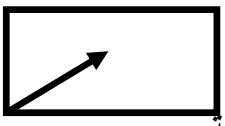
ثانيا: المستوى التعييني

الرسالة التشكيلية:

الحامل: ظهرت هذه الصّورة في لعبة Counter-Strike :Global Offensive-Dust

الإطار:1920x1080 حسب وسيط الحاسوب

زاوية التقاط النظر واختيار الهدف: تظهر لنا الّصورة بزاوية تصوير جانبية من زاوية اليسار بحيث يتيح للاعب رؤية ما يوجد خلف الجندي والإرهابي.



التركيب وإخراج الصّورة على الورقة:

1- الجندي.

2- الرجل.

3- القنبلة.

4- الكوفية.

5- الصناديق.

6- الدماء.

7- الباب.

8- إشارة قف.

9- الدرج.

الأشكال:

المستطيلات: يتمثل في نظارات الرجل، و الباب، والأرضية، ثم الدرج، والحاسبة الموجودة في القنبلة.

متوازي المستطيلات: يتمثل في القنبلة.

ثماني الأضلاع: يتمثل في إشارة قف.

المكعب: يتمثل في الصناديق.

المربع: يتمثل في غلاف الصناديق.

أشكال غير منتظمة: تلطخات الدماء.

الألوان والإضاءة:

تتضمن الصّورة الألوان التالية:

الأسود: يظهر في قناع وقفازات الجندي ونظارات وأسلحة وكوفية الرجل.

الأخضر: يظهر في بذلة الجندي وخوذته وعينيه.

الرمادي: يظهر القليل منه في القنبلة.

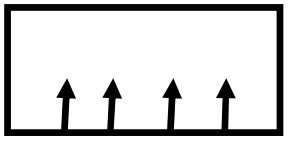
البني الفاتح: نجده في خوذة الجندي.

الأخضر المصفر.: نجده في الضوء أعلى القنبلة.

الأبيض: يظهر في الكوفية.

البني: نجده في قميص الرجل.

- أما بالنسبة **للإضاءة** فهذه الصّورة تبدو فيه زاوية الإضاءة سفلية.



الرسالة الأيقونية:

الشكل	المعنى	الرسالة الأيقونية
شكل بشري يمثل الجندي	القوة، الإنقاذ، المساعدة، القبض على الإرهاب	إنقاذ المدنيين ومساعدتهم من خلال القضاء على الإرهاب.
شكل بشري (رجل)	فرد من الجماعة الإرهابية	العنف، وقتل الأبرياء، ونهب حقوقهم، وتدمير مناطقهم.
الأدوات (قنبلة)	الدمار، السيطرة، التحكم	القوة والسيطرة على البلدان.
الكوفية	وشاح، رمز وطني فلسطيني، رمز المقاومة السياسية أثناء ثورة فلسطين.	تدل على أن التخفي وعلى أن الإرهاب من أصول عربية إسلامية.

المستوى التضميني:

جاءت هذه اللعبة ضمن لعبة Counter Strike Map Dust2، حيث يظهر جندي ببذلته العسكرية يمنع الإرهابي من تفجير القنبلة، حيث تدور قصة هذا الجزء من اللعبة حول تعيين خريطة في الشرق الأوسط، إذ يحتوي الهيكل المركزي للخريطة على عناصر معمارية إسلامية أكثر تميزا تدل على مكان في العالم الإسلامي، حيث يتم إرسال فريق تحت اسم Seal Taem 6 وهي هو فصيلة لمكافحة الإرهاب تابع للبحرية الأمريكية إذ يكون جميع أزيائهم باللون الأخضر الزيتوني الباهت مع خوذات قتالية وأقنعة سوداء وسترات كيفلر كما هو موضح في ملابس الجندي، تم إرسالهم للشرق الأوسط للقضاء على الإرهابيين القائمون على الهيمنة على العالم والأفعال القذرة الأخرى، ويعتقد الإرهابيين أصحاب هذه المنظمة أن مخططاتهم الشريرة ستسمح لهم بالسيطرة على العالم، فقد نفذوا هجمات إرهابية في أكثر من 20 دولة أسفرت على مقتل أكثر من 2000 شخص. إذ تم تصوير الإرهابي في

هذه اللعبة اسمر البشرة مع تسريحة شعر مسطحة يرتدي نظارات وقفازات بدون أصابع ملثم بكوفية عربية الأصل حاملا للقنبلة يريد تفجيرها ذلك دلالة على أن العربي الإسلامي إرهابي هدفه التدمير. ومن المتعارف لدى الجميع أن المسلم هو الذي يدعوا إلى السلم والسلام وضد الحرب والخراب، لكن مصممو الألعاب شوهوا كثيرا صورة المسلم إذ تظهر الصّورة عكس ما صوره الإسلام حول المسلمين من تحريم للقتل ونهب الغير والاستيلاء عليه، حيث تم توظيف المسلم بصورة خاطئة تماما في هذه اللعبة لترسيخها في ذهن اللاعبين، ويظهر في الصورة مستودع مليء بصناديق المتفجرات، تلك دلالة حول تدمير المكان وإزالته من الخريطة،

لقد تمادت الولايات المتحدة الأمريكية كثيرا في نشر الصوّرة السيئة حول الإسلام والمسلمين ذلك بدافع كرههم للدين الإسلامي ولنبيه محمد صلى الله عليه وسلم الذين يرون فيه إرهابي ومنافق، وقد استهدفوا الفئة الحساسة من المجتمع وهم الأطفال كونهم مدمنون على الألعاب الالكترونية لغرس الكره في أنفسهم ضد الإسلام والمسلمين والاستهزاء بالمقدسات من شأنه أن ينشر الكراهية في المجتمعات، ويعزز من ارتفاع موجة الاسلاموفوبيا في المجتمعات الغربية.

الصورة رقم 04: (Splinter cell)

أولا: الوصف

أمامنا في هذه الصّورة جندي يرتدي بذلة عسكرية خضراء عليها القليل من البني،في كلتا ذراعيه علم الولايات المتحدة الأمريكية، وسترة واقية من الرصاص بنفس لون البذلة محملا بالأسلحة في كلا فخذيه، وفي يديه سلاح كلاشينكوف معدل، ملثم بكوفية خضراء عليها خطوط باللّون الأسود، ونظارات شفافة يظهر منها لون عينيه الزرقاء، ملطخ بقليل من الدم، يقف مستعدا في نصف الطريق وراءه سيارة محطمة وشاحنتين ليسا في طريقهما الصحيح، وعلى الأرض بقايا الأشياء المدمرة، وحجارة ضخمة، وفي الأعلى لافتة مرورية باللون الأزرق متآكلة يظهر الصدأ أسفلها محملة على أعمدة حديدية رمادية، وعلى طول الطريق من كلا الجانبين أشجار النخيل والأعمدة الكهربائية في شكلها الخشبي القديم، وإشارات المرور.

نجد في الجهة اليسرى وراء أشجار النخيل مبنى باللّون الأبيض عليه القليل من الأحمر، تقابله في الجهة اليمنى جبل، أما سماء المكان في ملبدة بالغيوم من جميع النواحي.

كما نجد مجموعة من الرسائل اللّسانية في هذا الملصق في اللافتة المرورية في الأعلى من الجهة اليمنى الحدود العراقية باللّون الأبيض وأسفلها (الكرامة) 60كم كذلك باللون الأبيض، وتليها Iraqi

Border 60km (Al Karama)، أما في الجهة اليسرى فنجد كلمة غير مفهومة وتحتها Baghdad 110km.

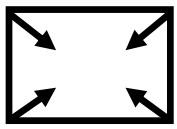
ثانيا: المستوى التعييني

الرسالة التشكيلية:

الحامل: ظهرت هذه الصّورة في لعبة Splinter Cell

الإطار: 1280x720 حسب وسيط الحاسوب

زاوية التقاط النظر واختيار الهدف: تظهر لنا الّصورة بزاوية تصوير مقابلة، أو ماتسمى زاوية تصوير في مستوى النظر حيث تظهر محتويات الصّورة مقابلة تماما للاّعب.



التركيب وإخراج الصّورة على الوركة:

1- الجندي.

2- البندقية.

3- اللافتة.

4- السيارة.

5- أشجار النخيل.

6- الحجارة.

7- الأعمدة.

8- البناء.

الأشكال:

المستطيلات: يتمثل في البندقية واللافتة ونافذة السيارة، البناء.

الأعمدة: المتمثلة في الأعمدة الكهربائية.

أشكال غير منتظمة: السحب، أشجار النخيل.

الدائرة: تتمثل في إشارة المرور على حافة الطريق.

المثلث: المتمثل في إشارة المرور.

الألوان والإضاءة:

تتضمن الصّورة الألوان التالية:

الأسود: يظهر في أسلحة الجندي.

الأخضر: يظهر بذلة الجندي وكوفيته وأشجار النخيل وعينيه.

الرمادي: يظهر في السحب.

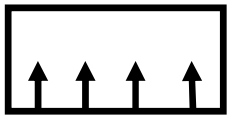
البني الفاتح: نجده في الحجارة.

الأبيض: يظهر في السيارة وفي الكتابة التي في اللافتة.

البني: نجده في أسفل اللافتة.

الأزرق: يتمثل في اللافتة.

- أما بالنسبة **للإضاءة** فهذه الصّورة تبدو فيه زاوية الإضاءة سفلية.



الرسالة الأيقونية:

الشكل	المعنى	الرسالة الأيقونية
شكل بشري(الجندي)	القوة، الاستعداد، المساعدة.	مساعدة الكويت لتحريرها من الغزو العراقي والقضاء على حكم صدام المستبد والقضاء على السلاح النووي لكي لا يؤدي إلى قتل الناس.
الأدوات(بندقية)	كلاشينكوف	دلالة على الدقة والتخفي ذلك لان الجنود الامركيين لا يستعملون هذا النوع من السلاح.
الأشياء	علم الولايات المتحدة الأمريكية	السيطرة، التحكم، العمل الغير إنساني، الإستلاء على ممتلكات الغير.
شكل طبيعي(أشجار النخيل)	منطقة إسلامية، الصحراء العربية، الخليج العربي.	دلالة على أن المنطقة التي تجري فيها الأحداث هي منطقة عربية إسلامية.

ثالثا: المستوى التضميني

جاءت هذه الصّورة للتعبير عن مضمون لعبة Splinter Cell بمستواها الرابع Clancy Splinter Cell : Conviction، حيث لم يتم إدراج هذا المشهد في اللعبة بل صمّم بشكل خاص للملصق الإعلاني يعبر عن فكرة الجزء الرابع من اللعبة ويحمل تفاصيل مهمة، حيث يظهر في هذا الملصق الجندي سام فيشر، ذو بذلة خضراء اللّون ملثم الوجه بكوفية ذلك دلالة على إخفاء الهوية ونظارات لا يظهر منها سوى لون عينيه الخضراء وعلى ذراعه علم الولايات المتحدة الأمريكية حاملا في يديه سلاح تلك دلالة على أنه جندي أمريكي لكن السلاح الذي بيده من نوع كلاشينكوف وذلك متعارض مع أمريكا لأنها تعتمد على سلاح M16 تلك دلالة على التخفي، وحسب مجريات اللعبة فهو بطل اللعبة فقد كان قائدا بحريا سابقا في البحرية الأمريكية، ثم عمل في وكالة المخابرات المركزية، تحت غطاء نشره كمساعد دبلوماسي في أوروبا الشرقية، فقد فقد كان أحد الجنود المبعوثة في حرب كلا من العراق والكويت، حيث ادعت الحكومة الأمريكية بأن العراق تسبب في حرب الخليج الثانية بغزوه للكويت، ويجب أن ترد على أعمال صدام حسين ، لكن السبب الحقيقي لأمريكا هو بقاءها كقوة خارجية مسيطرة في المنطقة والحفاظ على طرق النفط، إذ ترى بأن غزو الكويت باعتباره تهديدا لخطوط النفط الغربية وليس انتهاك لسيادة الكويت بمعنى أصح كل ذلك من أجل مصالحها وأهدافها وقد انهمكت في جهودها الخاصة لغزو العراق اقتصاديا، فقد أقنعت السعودية بقبول قوات في أراضيها لكي تكون قريبة على كل من الكويت والعراق.

وتم ضرب العراق بمئات الصواريخ والقنابل دفعة واحدة، وخلال ساعة تم تدمير جميع محطات الكهرباء قد دمرت، كل ذلك لجعلها ضعيفة ومعتمدة على الغرب، وكان من الواضح إن الحرب على العراق موجهة ضد السكان المدنيين عبر التدمير الشامل للبنى التحتية للبلاد، بينما تدعي أمريكا أنها تجنبت قصف المدنيين من خلال التصويب الدقيق، وهو ادعاء كاذب إذ لا توجد طريقة لقصف المدن ذات

الكثافة السكانية يوما بعد يوم دون قتل المدنيين. أما ظهور اللافتة المصدية وراء الجندي في الأعلى مكتوب عليها الحدود العراقية كدلالة توضيحية على أن هذه الطريق موجودة في العراق حاليا اللاعب يجد بأن هذه الطريق المدمر وعليه سيارات محطمة ، حيث تعكس هذه الصّورة سلبا على بلد مثل العراق فالذي يلعب اللعبة يجزم بأن هذه البلد بلد الإرهاب، وعلى طول الطريق يوجد أعمدة كهربائية في شكلها الخشبي القديم فهي تدل على تدني الأوضاع الاقتصادية للعراق، وكذلك أشجار النخيل التي تدل عل أنه بلد عربي إسلامي، والسيارات المحطمة في نصف الطريق دلالة على انهزام العراق من طرف أمريكا والاستيلاء عليها.

الصورة رقم 06:(Six Day's in Fallujah)

أولا:الوصف

أمامنا في هذه الصّورة جندي ذات بذلة خضراء عليها أشكال بنية اللّون وعلى رأسه خوذة بنفس لون البذلة، مصوبا سلاحه تجاه الرجل الذي قادم إليه، إذ يظهر الرجل بشعر ولحية بنية، مرتديا سترة رياضية باللّون البني الفاتح(الرملي) أما الأكمام فهي بالبني الغامق، وسروال أخضر اللّون، مع حذاء أسود عليه خطوط بيضاء، وبجانبه من الجهة اليسرى مبنى مدمر بقاياه على الأرض، أسفله سيارة مركونة باللّون الأسود، وعلى يمين الصّورة يتجلى للاّعب مسجد بتصميمه الإسلامي ولونه الأبيض وقبته ذات اللّون الأخضر المدمرة، تحيط به مجموعة من أشجار النخيل وأسلاك كهربائية، وأمامه شاحنة بيضاء مركونة والسماء ملبدة بالغيوم، وأرضية المكان عليه بقايا التدمير.

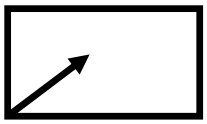
ثانيا :المستوى التعييني

الرسالة التشكيلية:

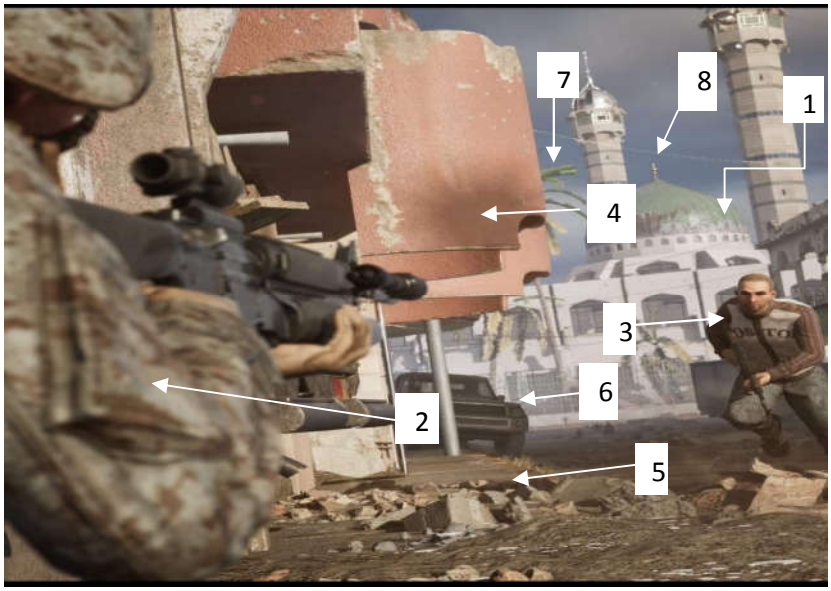
الحامل: ظهرت هذه الصّورة في لعبة six day in falludjah

الإطار:1099x1080 على وسيط الحاسوب.

زاوية التقاط النظر واختيار الهدف: تظهر لنا الّصورة بزاوية تصوير سفلي جانبية من جهة اليسار مما يتيح للاعب رؤية المسجد والبنايات بشكل أضخم.



التركيب وإخراج الصّورة على الورقة:



1- المسجد.

2- الجندي.

3- الرجل.

4- البناية.

5- بقايا الحطام على الأرض

6- السيارة.

7- أشجار النخيل.

8- الأسلاك الكهربائية.

الأشكال:

المستطيلات: تتمثل في سياح المحاط بالمسجد

الألوان والإضاءة:

تتضمن الصّورة الألوان التالية:

الأسود: يظهر في قناع وقفازات الجندي ونظارات وأسلحة وكوفية الرجل.

الأخضر: يظهر بذلة الجندي وخوذته وعينيه.

الرمادي: يظهر القليل منه في القنبلة.

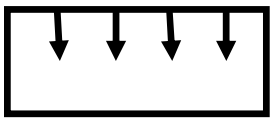
البني الفاتح: نجده في خوذة الجندي.

الأخضر المصفر.: نجده في الضوء أعلى القنبلة.

الأبيض: يظهر في الكوفية.

البني: نجده في قميص الرجل.

- أما بالنسبة **للإضاءة** فهذه الصّورة تبدو فيه زاوية الإضاءة خلفية مما يبرر وجود ظل المسجد والإرهابي.



الرسالة الأيقونية:

الشكل	المعنى	الرسالة الأيقونية
شكل بشري(جندي)	التضحية، الشجاعة، الاستعداد.	القدوم من أمريكا والتضحية بأنفسهم من أجل تحرير فلوجة والشجاعة التي يتميزون بها من أجل إنقاذ سكان المدينة.
شكل بشري(إرهابي)	القتل، الاستيلاء، الاستبداد.	قتل المدنيين بمدينة فلوجة والاستيلاء عليها واستبدادها من خلال عمل نظام يخدم مصالحهم يطبق على الجميع.
بناء(مسجد)	الإسلام، موضع يتعبد فيه المسلم، الطهارة، منطقة عربية إسلامية، تراث تاريخي.	تتمثل في مدينة فلوجة المنطقة العربية الإسلامية الذي يطلق عليها بمدينة المساجد لكثرة وجود المساجد فيها
الأدوات(السلاح)	سلاح كلاشينكوف بالنسبة للذي يحمله الإرهابي، وM16 الذي في يد الجندي.	دلالة على القوة والمال والسيطرة.

المستوى التضميني:

جاءت هذه الصورة ضمن لعبة six day in falludja أي ستة أيام في الفلوجة التي تم الغائها لمدة عشرة سنوات، لكن شركة تطوير الألعاب الأمريكية الملقبة بفكتوريا تعتزم على إصدارها هذا العام، وحسب مجريات اللعبة تتمثل في قصة احتلال القوات الأمريكية مدينة فلوجة العراقية التي قاومت بشراسة الغزو الأمريكي عام 2004، وراح ضحية الهجوم الآلاف وتم تهجير أغلب سكان المدينة وهدم منازلهم ، إذ تستند اللعبة على أحداث حقيقية، إذ جاءت الصّورة واضحة من حيث الرؤية وكذلك من حيث التصوير وأيضا من حيث قراءتها واستنباط دلالتها المنصّبة ضمن أيديولوجية موسومة بإتقان ودقة شديدة، حيث صدرت هذه الصّورة ضمن اللعبة بعد الأحداث التي عشتها مدينة فلوجة العراقية مع الغزو الأمريكي،

وبعد أن كانت قد أنهكت واستنزفت سكان المدينة ومقاتليها بالمفاوضات العبثية التي تمت في ظل وساطة مشبوهة قام بها إخوان العراق(الحزب الإسلامي) إذ تم تصوير شعب مدينة فلوجة بالإرهابيين.

جاءت الصّورة مركبة من دوال أيقونية كما ذكرنا سابقا، الرجل العربي القادم نحو الجندي الذي تم تصويره في اللعبة على أنه إرهابي يريد الاستيلاء على المدينة بكل ما فيها، وهذا ما يرسم صورة ذهنية حول المسلم العربي وعلاقته بالقتل والإرهاب وأن هدفهم الوحيد السيادة والسيطرة على مدينة فلوجة، إذ أرادت اللعبة أن توصل للاعب بأن أي شاب مسلم يحب السلاح والقتل، إذ يظهر لنا الرجل شاب في مقتبل العمر دلالة على أن الفئة التي تستهدفها المنظمات الإرهابية الإسلامية هي فئة الشباب، حيث تسعى هذه المنظمات لتسخيرها في القتل والاستيلاء والعنف، إذ يقابله جندي أمريكي ذلك واضح من بذلته العسكرية وسلاح M16 المعروف في الولايات المتحدة الأمريكية إذ يظهر في الصّورة على أنه البطل المغوار القادم من بعيد لتحرير مدينة فلوجة من الجماعات المسلحة الإرهابية، وإرجاعها إلى أهلها لكن ذلك غير صحيح فهدفهم الوحيد الاستيلاء على هذه المدينة وإضعاف اقتصادها وضمها تحت سيطرتها، ونرى هنا أن الذين طوروا اللعبة يسعون لتحقيق هدف التعاطف، لكن هذا التعاطف انتقائي ومخصص لمحنة مشاة البحرية الأمريكية التي سيختبر اللاعبون من خلالها، إذ تجعل اللعب ينسى أن هؤلاء الجنود الأمريكيين أنفسهم ذهبوا إلى مدينة فلوجة وقتلوا مئات المدنيين خلال حرب فقدت مصداقيتها تماما بسبب أسلحة الدمار الشامل. حيث هذا التعاطف الشامل للأمريكيين أتى على حساب الآخر الغير الإنساني العربي وعلى نطاق أوسع المسلم، وهو انعكاس للمشاعر المعادية للمسلمين بعد أحداث 11 سبتمبر التي أثارتها وسائل الإعلام وتقطعت من الثقافة الشعبية.

حيث استعملت في هذه الحرب جميع أنواع الأسلحة الفتاكة والمحرمة دوليا، وتضمنت الصّورة أيضا على مسجد بلونه الأخضر الذي يدل على الهدوء والحياة والاستقرار أما اللّون الأبيض فهو دلالة على الطهر والصفاء والسلام كل تلك الصفات تعود على المسجد باعتباره مكان إسلامي مقدس، فقد ظهر مدمرا قطعه على الأرض ذلك دلالة على أن هدف الاستعمار الأمريكي القضاء على الدين الإسلامي وكل رموزه إذ يطلق على هذه المدينة بلقب مدينة المساجد لكثرة المساجد فيها، تضمنت الصورة أيضا على بنايات باللّون البني محطمة ذلك يعود للاحتلال أنه يدمر أي شيء أمامه، وجعل سكان المدينة دون مأوى وملجأ، أما دلالة اللون فهي تدل على الكآبة والحزن، أما في أسفل البنايات هناك سيارة مركونة من النوع القديم دلالة على سكون المجتمع العربي الإسلامي ومساندة هذه المدينة.

النتائج العامة والجزئية

نتائج الدراسة:

من خلال تحليلنا السيميولوجي لصورة الإسلام والمسلمين في الألعاب الإلكترونية توصلنا إلى النتائج التالية:

النتائج الجزئية:

نتائج التحليل الشكلي:

1- جميع لصور المسيئة للإسلام والمسلمين موجودة ضمن الألعاب الالكترونية.

2- معظم الصور جاءت كمشهد واضح في الألعاب، وشخصياتها منها من وحي الخيال ومنها حقيقية مأخوذة من الواقع.

3- قلة احتواء الصور على الرسائل الألسنية.

4- كل الصّور واضحة للاعب ومناسبة لحركة عينه.

5- كل الصّور جاءت في شكل حروب جرت بين دول العالم.

6- كل الألعاب الالكترونية المسيئة للإسلام والمسلمين من إنتاج أمريكي.

نتائج التحليل السيميولوجي:

1- معظم الألعاب الإلكترونية المنتجة من طرف الغرب تحمل مضامين مشوهة ومسيئة للإسلام والمسلمين.

2- بعد الاعتماد المعمق في التحليل لمقاربة مارتن جولي زاد إدراكنا للصور المسيئة للإسلام والمسلمين التي تم توظيفها في الألعاب الالكترونية.

3-نلاحظ أن معظم الألعاب المسيئة للإسلام والمسلمين جاءت في شكل حروب جرت بين البلدان الإسلامية والغربية.

4-يمكن القول أن الألعاب الالكترونية جاءت غير ملائمة لما احتوت على إساءة للإسلام والمسلمين.

5-وفي الأخير نلاحظ أن هذه الصّور ما هي إلا صور ترويجية للإسلام والمسلمين بشكل سيء وتصويرهم بأبشع المناظر.

نتائج الدراسة في ظل التساؤلات المطروحة:

1-تتم معالجة موضوع الإسلام والمسلمين من طرف الألعاب الالكترونية بشكل سيء جدا ومشوه لدرجة مروعة من خلال تصوير المسلم بأبشع الصور على أنه ارهابي يريد دائما سفك الدماء، وأن دين الإسلام هو دين رجعي، لا يرحم، يشجع المنظمات الإرهابية.

2-نقلت للاعب العديد من الرسائل الصريحة في صور للإسلام والمسلمين في الألعاب الالكترونية والمعاني الضمنية التي تمثلت في تصميم الشخصيات بملامح واضحة يبرز التشويه للمسلم ودين الإسلام، وغرس الكره تجاهه من طرف الفئة المستهدفة ومشاهد في الألعاب تعذر ذكرها لارتباط الدراسة بالصور المسيئة للإسلام والمسلمين إضافة إلى الترويج إلى هذه الصّورة السيئة.

3-تغير أهداف الألعاب الالكترونية من وسيلة ترفيهية إلى وسيلة دعائية وأصبحت من إحدى الطرق للوصول إلى جيل الشباب وقد عملت على غرس الاتجاهات السياسية والدينية والاجتماعية بطريقة غير مباشرة.

النتائج العامة:

بعد تحليلنا عينة من ستة صور للإسلام والمسلمين في الألعاب الإلكترونية والتي تهدف وتروج للإساءة للإسلام والمسلمين وما تحمله من معاني ودلالات وقيم دينية أرادت أيضا إيصالها بأساليب معادية للدين الإسلامي، وبعد الاعتماد على منهج التحليل السيميولوجي بمقاربة مارتن جولي توصلنا إلى:

1- أن الألعاب الالكترونية تقدم صورا لواقع الإسلام والمسلمين مزيفة غير حقيقية.

2- قدرة الألعاب الالكترونية على تحقيق اكبر قدر من التأثير، خاصة بالنسبة للمراهقين والأطفال نتيجة لتمضية معظم وقتهم على هذه الألعاب.

3- نقلت الألعاب الإلكترونية للاعب صورة سيئة ومشوهة حول كل من المسلم ودينه الإسلام، إذ صورت هذه الألعاب الحروب التي جرت سابقا بشكل مزيف مخالف تماما لما جرى في الحقيقة وجعل الجندي الغربي هو البطل المغوار القادم لإنقاذ الشعوب وتحريرها من المنظمات الإرهابية.

4- أن دين الإسلام بالنسبة للغرب هو دين استبدادي في قوانينه ويتميز بالعنف والقتل والمسلم تم تصويره على أنه إرهابي متعطش للدماء هدفه السيطرة والاستيلاء على حقوق الناس.

5- أعطت الدلالات الرمزية للأشكال والألوان والأيقونات التي تم توظيفها نسقا مأساويا من جهة ودلالات عن الحقد والتشويه والتزييف والإدعاء الكاذب للإسلام والمسلمين.

الخاتمة

خاتمة:

تعد الألعاب الالكترونية من أخطر الوسائل في وقتنا الحاضر وأفضل وسيلة للدعاية وتشكيل الصّورة بطريقة مبهرة ومبالغ فيها، باعتبارها موجهة للطفل بصفة خاصة الذي يتم تصنيفه في الفئة الهشة من المجتمع، وقد استغل الغرب هذه الألعاب من اجل غرس الكره لإسلام والمسلمين في نفوس الصغار والتقليل من شأن المقدسات الإسلامية، وقد ركزوا فقط على الجانب السلبي للمسلم ودينه، وهذا من أصعب التحديات التي يواجهها العالم الإسلامي اليوم انتشار ظاهرة تشويه الإسلام والمسلمين في الألعاب الالكترونية، الأمر الذي أدى إلى تضليل الرأي العام العالمي وتحريضه ضد المسلمين وكذلك تزييف الحقائق ضدهم ، كل ذلك يعد إلى جهل المجتمعات الغربية بالإسلام والمسلمين. وقد تم ربط الإسلام بالإرهاب وأي عمل سيء في العالم ينتسب إلى إليه. كما تعود هذه الصّورة إلى الصراعات الطائفية والحروب التاريخية بين كل من العالم الإسلامي والعالم الغربي منذ قرون، والنظرة السيئة للإسلام والمسلمين من قبل الغرب، والعداء نحو الإسلام والمصالح الاقتصادية والسياسية وأهم سبب هو أحداث 11 سبتمبر التي أثرت على نظرة الغرب للإسلام والمسلمين. لذلك تقع على عاتق الأمة الإسلامية التصدي لهذه الصّورة المشوهة من خلال إنتاج العاب تضمن حقيقة كل من الإسلام والمسلمين، والعمل على معاقبة كل من يقوم بالإساءة تجاه الإسلام، والدفاع عنه وتقديم صورته الصحيحة من خلال النقاش والحوار العقلاني الهادف.

ومن خلال ما توصلنا إليه من نتائج في هذه الدراسة وجدنا الدقة في تصميم صور الألعاب الالكترونية والتركيز على الألوان الملائمة لطبيعة المضمون حتى تصل إلى اللاعب وتغرس فيه الصورة التي تريد إيصالها.وفي الأخير نرجو أن تكون هذه الدراسة بداية لدراسات سيميولوجية أخرى في مجال الألعاب الالكترونية بشكل عام وما تقدمه للاعب بشكل خاص.

قائمة المصادر والمراجع

قائمة المصادر والمراجع:

أولا: المصادر

1- القرآن الكريم (برواية ورش عن نافع).

2- الفيروز، آبادي (مجد الدين بن يعقوب). (1987). **القاموس المحيط**. جزء2. (الطبعة الثانية). مصر: الهيئة المصرية العامة للكتاب.

3- مختار، عمر أحمد. (2008). **معجم اللغة العربية المعاصرة**. (الطبعة الأولى). القاهرة: عالم الكتب.

ثانيا: الكتب

1- باقر، موسى. (2014). **الصّورة الذهنية في العلاقات العامة**. (الطبعة الأولى). الأردن: دار أسامة للنشر والتوزيع.

2- بلخيري، رضوان. (2016). **سيميولوجيا الخطاب المرئي- من النظري إلى التطبيقي**- . الجزائر: جسور للنشر والتوزيع.

3- بوقرة، نعمان. (2009). **المصطلحات الأساسية في لسانيات النص وتحليل الخطاب "دراسة معجمية"**. (الطبعة الأولى). الأردن: عالم الكتب الحديث للنشر والتوزيع. جدار للكتاب العالمي للنشر والتوزيع.

4- التل، سعيد وآخرون. (2006). **مناهج البحث العلمي (أساسيات البحث العلمي)**. (الطبعة الأولى). الأردن: الوراق للنشر والتوزيع.

5- جاك، اومون. (2013). **الصّورة**. (ترجمة: ريتا الخوري). لبنان: المنظمة العربية للترجمة.

6- الجندي، أنور. (2009). **الاستعمار والإسلام**. القاهرة: دار الأنصار للطباعة والنشر والتوزيع.

7- حمداوي، جميل. (2020). **الطفل والصورة:أي علاقة؟**. (الطبعة الأولى). المملكة المغربية: دار الريف للطبع والنشر الالكتروني.

8-الحيلة، محمد محمود. (2002). **الألعاب التربوية وتقنيات إنتاجها**، (الطبعة الأولى). عمان: دار المسيرة للنشر والتوزيع.

9-الخياط، ماجد. (2011). **أساليب البحث العلمي**، (الطبعة الأولى). الأردن: دار الداية للنشر والتوزيع.

10- دوبري، ريجيس. (2002). **حياة الصورة وموتها**. ترجمة: الزاهي فريد. الدار البيضاء: أفريقيا الشرق.

11 - ربحي، مصطفى عليان وعثمان، محمد غنيم. (2000). **مناهج وأساليب البحث العلمي النظرية والتطبيق**. (الطبعة الأولى). الأردن: دار صفاء للنشر والتوزيع.

12- ربحي، مصطفى عليان وعثمان، محمد غنيم. (2010). **مناهج وأساليب البحث العلمي النظرية والتطبيق**. (الطبعة الرابعة). الأردن: دار صفاء للنشر والتوزيع.

13- السرغيني، محمد. (1987). **محاضرات في السيميولوجيا**. (الطبعة الأولى). المغرب الدار البيضاء: دار الثقافة للنشر والتوزيع.

14- الشتري، محمد الناصر. (1989). **التنصير في البلاد الإسلامية أهدافه ميادينه، أثاره**. (الطبعة الأولى). الرياض: دار الحبيب.

15-الشتري محمد الناصر. 2003. **الهجمة التنصيرية على البلاد الإسلامية**. (الطبعة الأولى). الرياض: دار الحبيب.

16-شدوان، علي شيبة. (2016). **العلاقات العامة بين النظرية والتطبيق**. الإسكندرية: دار المعرفة الجامعية للطبع والنشر والتوزيع.

17-صليبا، جميل. (1984). **علم النفس**. (الطبعة الثالثة). بيروت: دار الكتاب اللبناني.

18-طاش، عبد القادر. (1993). **صورة الإسلام في الإعلام الغربي**. (الطبعة الثانية). مصر: الزهراء للإعلام الغربي.

19- عبد الحميد، شاكر. (2005). **عصر الصورة السلبيات والايجابيات**. الكويت: منشورات عالم المعرفة.

20- عبد الفتاح، ميرال مصطفى. (2013). **صورة العرب في الفضائيات الإخبارية الأجنبية**. (الطبعة الأولى). القاهرة: دار العالم.

21- عبيدة، صبحي وبخوش، نجيب. (2010). **الدلالة والمعنى في الصورة**. (الطبعة الأولى). الجزائر: دار الخلدونية.

22- عجوة، علي. (2014). **العلاقات العامة والصّورة الذهنية**. (الطبعة الأولى). القاهرة: عالم الكتب للطباعة والنشر والتوزيع.

23- عزوز، أحمد. (2013). **مبادئ السيميولوجيا العامة**. القاهرة:دار القدس العربي للنشر والتوزيع.

24- عليان، ربحي مصطفى. (2001). **البحث العلمي (أسسه، مناهجه، وأساليبه، إجراءاته)**. الأردن: بيت الأفكار الدولية.

25- العيسوي، عبد الفتاح محمد والعيسوي، عبد الرحمن محمد. (1996-1997). **مناهج البحث العلمي في الفكر الإسلامي والفكر الحديث**. (الطبعة الرابعة). مصر: دار راتب الجامية.

26- عيشور، نادية سعيد، وآخرون. (2017). **منهجية البحث العلمي في العلوم الاجتماعية**. (الطبعة الأولى). الجزائر: مؤسسة حسين راس الجبل للنشر والتوزيع. (ندوة)

27- قدور، عبد الله ثاني. (2005). **سيميائية الصورة –مغامرة سيميائية في أشهر الإرساليات البصرية في العالم**. (الطبعة الأولى). وهران: مؤسسة الورّاق للنشر.

28- قندلجي، عامر إبراهيم. (2015). **البحث العلمي في الصّحافة والإعلام**. (الطبعة الأولى). الأردن: دار المسيرة للنشر والتوزيع.

29- الكردي، خالد إبراهيم حسن. (2014). **الصورة الذهنية لرجل المرور في المجتمعات العربية**. (الطبعة الأولى). الرياض: فهرسة مكتبة الملك فهد الوطنية أثناء النشر.

30- مزيان، عمر محمد. (2002). **البحث العلمي مناهجه وتقنياته**. (الطبعة الثانية). مصر: الهيئة المصرية العامة للكتاب.

31- مصباح، عامر. (2010). **منهجية البحث في العلوم السياسية والإعلامية**. (الطبعة الثانية). الجزائر: ديوان المطبوعات الجامعية.

32- النعيمي، محمد عبد العال والبياتي، عبد الجبار توفيق. (2009). **طرق ومناهج البحث العلمي**، (الطبعة الأولى). الأردن: مؤسسة الوراق للنشر والتوزيع.

33- النملة، علي إبراهيم. (1993). **التنصير -مفهومه، وأهدافه، ووسائله وسبل مواجهته**. القاهرة: دار الصحوة للنشر والتوزيع.

ثالثا: المراجع الأجنبية

1- Allison, Tanine. (2010). **the World War 2 Video Game, Adaptation and Postmodern History**. Literature Film quarterly, (serial online), Available from: Communication and Mass Media Complete.

2- M, Joly. (2011). **l'image et les signes**. Paris : Armand Colin.

3- Nicolas, Esposito. (2005). **A short and simple Definition of What a videogame is**. University of Technology of Compiegne. France.

4- Saleem, Muniba and Anderson, Craig. (2013). **Arabs as Terrorists: Effects of Stereotypes within Violent Contexts on Attitudes, Perceptions; and Affect**. American Psychology Association. Vol.3.

رابعا: المذكرات

1- بلخيري، رضوان. (2009-2010). **صورة المسلم في السينما الأمريكية تحليل سميولوجي لفيلمي الخائن (Traitor)، والمملكة (The Kingdom).** أطروحة لنيل شهادة الماجستير في علوم الإعلام والاتصال. قسم السينما والتلفزيون ووسائل الاتصال الحديثة. كلية العلوم السياسية والإعلام الجامعة: دالي إبراهيم- الجزائر .

2- بن هدي زين العابدين. (2015-2016). **ترجمة الرموز الدينية "الولي الطاهر يعود إلى مقامه الزكي" للطاهر وطار- دراسة تطبيقية**-. مذكرة مقدمة لنيل شهادة الماجستير في الترجمة. معهد الترجمة. جامعة أحمد بن بلة- وهران1.

3- بوزغاية، رزيق. (2012-2013). **قيام الساعة في القرآن الكريم مدلولية النص ومرجعيته**، بحث مقدم لنيل درجة دكتوراه العلوم في اللغويات، قسم اللغة العربية وآدابها، كلية اللغات، جامعة منتوري قسنطينة.

4- التميمي، علي حسن. (2017-2018). **أثر الصورة الذهنية عن رجال الشرطة في العلاقة مع المواطنين**، بحث مقدم إلى الأكاديمية الملكية للشرطة. قسم الدراسات العليا من ضمن متطلبات الحصول على الماجستير في العلوم الإدارية والأمنية. كلية تدريب الضباط. البحرين.

5- الحاج، الفضل الطاهر. (2013-2014). **دور العلاقات العامة في تحسين صورة السودان لدى العالم الخارج (دراسة ميدانية تطبيقية على عينة من البعثات الدبلوماسية المقيمة في السودان ووزارة الخارجية السودانية)**. في الفترة الممتدة من يناير 2009م إلى يناير 2013م. بحث مقدم لنيل درجة الدكتوراه في علم الاتصال. قسم العلاقات العامة والإعلان. كلية الدراسات العليا والبحث العلمي. جامعة السودان للعلوم والتكنولوجيا. السودان.

6-حراث، سعاد. (2014-2015). **الصورة في العرض المسرحي وأنساق التواصل**، أطروحة مقدمة لنيل شهادة الدكتوراه في المسرح. قسم الفنون الدرامية. كلية الآداب والفنون. جامعة وهران.

7-رحماني، سمير. (2006-2007). **صورة إسرائيل بعد حربها الأخيرة على لبنان لدى الجزائريين جويلية-أوت 2006- دراسة ميدانية لجمهور طلبة العلوم السياسية وعلوم الإعلام والاتصال.** مذكرة مكملة لنيل شهادة الماجستير في علوم اتصال وعلاقات عامة. قسم علوم الإعلام والاتصال. كلية العلوم الإنسانية والاجتماعية. جامعة منتوري قسنطينة.

8-سلطاني فضيلة، (2004-2005) **صور الكتب المدرسية ومستوى التحصيل الدراسي للتلميذ – التعليم الابتدائي نموذجا.** رسالة ماجستير في تخصص وسائل الإعلام والمجتمع، قسم علوم الإعلام والاتصال. كلية العلوم الإنسانية والحضارة الإسلامية. جامعة وهران.

9-سلطاني، عادل. (2010-2011). **الألعاب الالكترونية وتأثيراتها في إعادة تشكيل ثقافة الشباب في عصر العولمة-دراسة ميدانية على عينة من طلبة جامعة تبسة.** رسالة مقدمة لنيل شهادة الماجستير في علم الاجتماع. تخصص علم اجتماع الاتصال والعلاقات العامة. قسم العلوم الاجتماعية. كلية العلوم الإنسانية والاجتماعية. جامعة محمد خيضر-بسكرة.

10-شايب، الدور امحمد. (2008-2009). **الاستشراق الفرنسي والتراث الشعبي في الجزائر**، مذكرة ماجستير في الدراسات الأدبية. قسم اللغة العربية. كلية الآداب واللغات والفنون. جامعة وهران.

11-الشيخ، صالح. (2008-2009). **تكوين الصورة الذهنية للشركات ودور العلاقات العامة فيها**. بحث مقدم لنيل درجة الدبلوم في العلاقات العامة. الأكاديمية السورية الدولية. الجمعية الدولية للعلاقات العامة. سوريا.

12-الطاهر، أمل السيد أحمد. (2005-2006). **العلاقة بين التكوين المكاني للصور الثابتة والمتحركة في برامج الوسائل المتعددة والتحصيل الدراسي**. بحث مقدم للحصول على درجة الماجستير في التربية. قسم تكنولوجيا التعليم. كلية التربية النوعية. جامعة الزقاقيق.

13- عطية، محمد. (2013-2014). **صورة منظمات حقوق الإنسان في الصحافة الفلسطينية – دراسة تحليلية وميدانية**-. قدمت هذه الدراسة استكمالا لمتطلبات الحصول على درجة الماجستير في تخصص الصحافة. قسم الصحافة والإعلام. كلية الآداب. الجامعة الإسلامية بغزة.

14-عودة، شرين أنور. (2010-2011). **أثر استخدام الألعاب الالكترونية التعليمية في تحصيل طلبة الصف الخامس الأساسي بمدارس رام الله والبيرة في مادة العلوم**. قدمت هذه الأطروحة استكمالا لمتطلبات درجة الماجستير في التربية. قسم التربية. كلية الدراسات العالية. جامعة بيرزيت. فلسطين.

15-العيساوي، نجم عبد خلف. (2014-2015). **العوامل المؤثرة في تشكيل الصورة الذهنية للحزب السياسي في العراق-كما يراها الإعلاميون العراقيون المقيمون في عمان**. قدمت هذه الرسالة استكمالا لمتطلبات الحصول على درجة الماجستير في الإعلام. كلية الإعلام. جامعة الشرف الأوسط.

16-عينة، كمال. (2010-2011). **أثر البعد الاتيمولوجي على دلالة اللفظ -ترجمة كاريمرسكي لمعاني القرآن الكريم أنموذجا**-. بحث مقدم لنيل شهادة الماجستير في الترجمة. قسم الترجمة. كلية الآداب واللغات والفنون. جامعة وهران السانية.

17-الفرا، عبد الله مصطفى عبد الله. (2007-2008). **دور الصورة الذهنية للمنظمات الأهلية في بناء العلاقة الإستراتيجية مع جمهور المستفيدين**. قدم هذا البحث استكمالا لمتطلبات الحصول على درجة الماجستير في إدارة الأعمال. قسم إدارة أعمال. كلية التجارة. الجامعة الإسلامية بغزة.

18-فريحان، راشد ناجي. (2014-2015). **دور وسائل الإعلام الأردنية في تشكيل الصورة الذهنية لمجلس النواب الأردني لدى الشباب الجامعي**. قدمت هذه الرسالة استكمالا لمتطلبات الحصول على درجة الماجستير في الإعلام. كلية الصحافة والإعلام. جامعة البترا. الأردن.

19- الفضلي، سعدية محسن عايد. (2009-2010). **ثقافة الصورة ودورها في إثراء التذوق الفني لدى المتلقي**، دراسة مقدمة لنيل درجة الماجستير في التربية الفنية. قسم التربية الفنية. كلية التربي. جامعة أم القرى.

20-فلاق أحمد، (2007-2008). **الطفل الجزائري وألعاب الفيديو، دراسة في القيم والمتغيرات**، أطروحة دكتوراه، قسم علوم الإعلام والاتصال. كلية العلوم السياسية والإعلام. جامعة الجزائر.

21-قادري، وليد. (2011-2012)، **صورة الإسلاميين في السينما المصرية -تحليل سميولوجي لفلمي "عمارة يعقوبيان و"مرجان أحمد مرجان**. مذكرة لنيل الماجستير في علوم الإعلام والاتصال. قسم علوم الإعلام والاتصال. كلية العلوم السياسية والإعلام. جامعة الجزائر-03-. الجزائر.

22-نايلي، نفيسة. (2012-2013). **صورة المرأة من خلال السينما المغاربية- دراسة تحليلية نصية لعينة من الأفلام الجزائرية، التونسية والمغربية- في الفترة الممتدة من 2005 إلى 2009**. أطروحة لنيل شهادة دكتوراه علوم في علوم الإعلام والاتصال. قسم الإعلام. كلية العلوم الإعلام والاتصال. جامعة الجزائر3. الجزائر.

23-النمر، خديجة ، (2015-2016)، **أثر استخدام استراتيجية مدعمة بالألعاب الالكترونية على تحصيل الطلبة الصف الخامس الأساسي وخفض القلق الرياضي لديهم في الأردن**، قدمت هذه الرسالة استكمالا لمتطلبات الحصول على درجة الماجستير في المناهج والتدريس. قسم المناهج والتدريس. كلية العلوم التربوية. جامعة آل البيت.

24-النوافلة، يزن أكرم. (2019-2020). **الدور الاتصالي للعلاقات العامة في تشكيل الصورة الذهنية لدى الصيادلة -شركة الحكمة الأردنية للأدوية أنموذجا-**. قدمت هذه الرسالة استكمالا لمتطلبات الحصول على درجة الماجستير في الإعلام والعلاقات العامة، قسم الإعلام، جامعة الشرق الأوسط، عمان، الأردن.

25-يوسفي، سوهيلة. (2016- 2017). **الرمز ودلالته في القصيدة العربية المعاصرة-قراءة في الشكل "خليل حاوي" أنموذجا**-. بحث لنيل درجة الدكتوراه في اللغة والأدب العربي. قسم اللغة العربية وآدابها، كلية الآداب واللغات والفنون. جامعة الجيلالي اليابس-سيدي بلعباس.

خامسا: المجلات

1-بالقاسمي، محمد الأزهر. (2019). **سلبيات وايجابيات الألعاب الالكترونية التي يمارسها الطفل ودور الأسرة في التعامل معها**. مجلة تنوير للعلوم الإنسانية والاجتماعية. جامعة برج بوعريريج- الجزائر. العدد09.

2-بوبيدي، لامية وآخرون. (2019). **تأثيرات الإدمان على الألعاب الإلكترونية على التوافق النفسي للأطفال**. مجلة الدراسات والبحوث الاجتماعية. جامعة الشهيد حمة لخضر- الوادي. العدد29.

3-تهامي، محمد وجعفورة، مصعب. (مارس2019). **الآثار السلبية لإدمان الألعاب الالكترونية لدى الطفل**. مجلة التمكين الاجتماعي، جامعة عمار ثليجي الأغواط. المجلد الأول، العدد الأول.

4-حسن، مرح مؤيد. (أيلول 2013). **ظاهرة انتشار الألعاب الالكترونية في مدينة الموصل وتأثيرها على الفرد**. اضاءات موصلية. العدد75.

5-حمداوي، جميل. (يناير 2014). **الصورة التربوية في الكتاب المدرسي المغربي**، مجلة علوم التربية. المغرب. العدد 58.

6-دحمان، نورالدين. (سبتمبر 2019). **سيميائية الخطاب السياسي في الجزائر + قراءة سيميولوجية للشعار والصورة الموظفة من قبل الأحزاب الجزائرية في موقع الفايسبوك**. مجلة جسور المعرفة. المجلد 05. العدد03.

7-دليو، فضيل. (2019). **شبكة تحليل الصورة الثابتة: نمذجة بيداغوجية لبعض المرجعيات السيميولوجيا.** مجلة الآداب والعلوم الاجتماعية. المجلد16. العدد04.

8-الرميدي، بسام سمير. (سبتمبر2017). **تقييم الصورة الذهنية لكليات السياحة والفنادق بالجامعات المصرية.** المجلة الدولية للتراث والسياحة والضيافة. تصدرها كلية السياحة والفنادق. جامعة مدينة الفيوم. المجلد 11. العدد (1/2).

9- سليمان، إبراهيم محمد. (أفريل 2014). **مدخل إلى مفهوم سيميائية الصورة**. المجلة الجامعية. كلية الآداب. جامعة الزاوية. المجلد الثاني. العدد السادس عشر.

10-سندوب، مروى محمد كمال. (يونيو2015)، **الصورة الفوتوغرافية في تصميم الطباعة الفنية**. مجلة كلية التربية النوعية، العدد الثاني.

11-سيد أحمد، محمد. (سبتمبر2020). **العلاقة بين المخططات المعرفية اللاتكيفية في خدمة الفرد وإدمان الألعاب الالكترونية لدى عينة من الطالبات الجامعيات: دراسة تنبؤية**. مجلة دراسات في الخدمة الاجتماعية والعلوم الإنسانية. المجلد 03. العدد51.

12-عبد التواب، صالح حسن. (2017). **تأثير ممارسة الألعاب الالكترونية على الذكاء اللغوي والاجتماعي لدى الأطفال "دراسة وصفية تحليلية على أطفال مرحلة الطفولة المتوسطة بالمملكة العربية السعودية**. مجلة الجامعة الإسلامية للدراسات التربوية والنفسية. الجامعة الإسلامية–غزة–. فلسطين. العدد 04.

13-علي، محمد. (2017). **تقسيم الصورة الذهنية لمصر في الملصقات السياحية ومدى ملاءتها لدعم السياحة**. مجلة العمارة والفنون. جامعة حلوان. العدد الثامن.

14-عنيشل، خديجة. (2013). **الدلالة بين المفهوم وإشكالية فهم النص**. مجلة الأثر. جامعة ورقلة(الجزائر). العدد17.

15-عوّاج، سامية. (2017). **خطوات تحليل الفيلم الاشهاري: من أسلوب تحليل المضمون إلى أسلوب التحليل السيميولوجي**. مجلة علوم الإنسان والمجتمع. جامعة سطيف 2. **العدد22**.

16-فتحي، شيماء وأحمد، عبد الحليم. (2018). **الواقع الافتراضي ذو صعوبات التعلم**. المجلة العلمية لكلية رياض الأطفال. جامعة المنصورة. المجلد الثالث. العدد الرابع.

17-فلاك، فريدة وجفافلة، داود. (2020). **مصادر الصّورة الذهنية والنمطية للإسلام والمسلمين في وسائل الإعلام الغربي**، مجلة الباحث في العلوم الإنسانية والاجتماعية. جامعة محمد خيضر – بسكرة– (الجزائر). المجلد 12. العدد 03.

18-فيلح، علي موفق وعبد الأمير، عبد الهادي. (2013). **الصورة الذهنية لرجل المرور لدى الجمهور مدينة بغداد دراسة ميدانية**، مجلة المستنصيرية للدراسات العربية والدولية. العدد 43.

19-نعيمة، سعدية. (2016). **الصورة وفخ الهوية**. مجلة المخبر. كلية الآداب واللغات. جامعة محمد خيضر –بسكرة–. العدد الثاني عشر.

سابعا: المواقع الالكترونية

1– الزعبي، لؤي. (2020). **مدخل إلى الصورة والسينما**. من منشورات الجامعة الافتراضية السورية. الجمهورية العربية السورية. متاح على الرابط **pedia.svuonline.og** 14/03/202104:30

2-السيد، العربي يوسف. 2016، **الدلالة وعلم الدلالة المفهوم والمجال والأنواع**. شبكة الألوكة. متاح على الرابط http://www.alukah.net 13:3. 14/04/2021.

3- الفسفوس عدنان محمد، 2006-05-07، **مخاطر الألعاب الالكترونية على الأطفال**. صحيفة دنيا الوطن الالكترونية. فلسطين. متاح على الرابط **http//www.aluatanvoice.com.** 15:15 01/05/2021

4-الكعبي حيدر محمد، 2017، الألعاب الالكترونية وأثرها الفكري والثقافي، سلسلة الاختراق الثقافي (3)، المركز الإسلامي للدراسات الإستراتيجية، النجف الأشرف. متاح على الموقع www.iicss.iq 08/04/2021 12:10

5- Ar.m.wikipedia.org 15 :30 25/04/2020

6- Ar.m.wikipedia.org 15 :30 25/04/2020

7-Cancelled.games.Fondom.com 10 :00 28/04/2021

8- Cancelled.games.Fondom.com 10 :00 28/04/2021

9- Or.nipponkargi.net 18 :56 01/05/2021

10-Or.nipponkargi.net 17 :30 01/05/2020

ملخص الدراسة:

لقد تطرقنا في هذه الدراسة إلى إشكالية تتمثل في استخراج الصور المسيئة للإسلام والمسلمين التي تحتويها الألعاب الالكترونية حيث أصبحت وسيلة دعائية في الآونة الأخيرة من خلال عينة قصدية متكونة من ستة صور لألعاب الكترونية غربية، وقد تم الاعتماد على التحليل السيميولوجي بمقاربة مارتن جولي، أما في ما يخص أدوات جمع البيانات، فكانت الملاحظة والتحليل السميولوجي للوصول إلى ابرز الدلالات والإيحاءات التي تحتويها الصور.

وقد انطلقت هذه الدراسة من تساؤل رئيسي مفاده:

ما هي معالم الصورة الذهنية التي تكونها الألعاب الالكترونية عن الإسلام و المسلمين من خلال ما تقدمه من معاني و دلالات و إيحاءات صريحة و ضمنية؟

وأسئلة فرعية كانت على النحو التالي:

و لإثراء الإشكالية السابقة ارتأينا ضرورة تعزيزها بجملة من التساؤلات المتمثلة في :

- كيف تعالج الألعاب الالكترونية موضوع الإسلام و المسلم؟
- ما هي المعاني و الرسائل الضمنية التي نقلت للاعب عن الإسلام و المسلمين في الألعاب الالكترونية ؟

وتوصلت الدراسة إلى أن صور الإسلام والمسلمين في الألعاب الالكترونية أدت دورها في غرس الأفكار المشوهة حول هذا الدين ومعتنقيه، كما عملت على التأثير وجذب انتباه الأفراد، وأعطت الدلالات الرمزية للأشكال والألوان والأيقونات التي تم توظيفها نسقا مأساويا من جهة ودلالات عن الحقد والتشويه والتزييف والإدعاء الكاذب للإسلام والمسلمين.

الكلمات المفتاحية: الصورة، الصورة الذهنية، الألعاب الالكترونية، التحليل السيميولوجي، الإساءة للإسلام والمسلمين.

Abstract:

We have discussed in this study a problem which is represented in extracting the abusive picture that portrays Islam and Muslims in the western video games, using the methodology of semiotic analysis of Martin Joly's approach. As for the data collection tools, the observation and the semiotic analysis were conducted in order to arrive at highlighting the indications and inspirations contained in the pictures.

This study started with a main question which is:

What is the dimension of the mental picture that video games composes about Islam and Muslims through what it presents from truthful meanings, indications, and inspirations?

And other sub questions presented in:

And to enrich the previous problem, we found out the importance of backing it up with other questions presented in:

- How video games portray the theme of Islam and Muslims?
- What are the meanings and the messages that are transferred to the player about Islam and Muslims in the video games?

The study concluded that the pictures of Islam and Muslims in the video games have performed their role in spreading the bad ideas about this religion and its converters, as it worked on attracting the individuals attention, and gave symbolic implications for the forms, colors, and icons that was made a tragedic path on one side, and indications about fake and lying for Islam and Muslims.

Key words: pictures, mental pictures, video games, semiotic analysis, attacks on Islam and Muslims.