وزارة التعليم العالي والبحث العلمي
Ministry of Higher Education and Scientific Research
جامعة العربي التبسي – تبسة
Larbi Tebessi University – Tebessa
كلية العلوم الإنسانية والاجتماعية
Faculty of Humanities and Social Sciences

قسم علوم الإعلام والاتصال

تخصص سمعي بصري

مذكرة ماستر تحت عنوان

ظاهرة العنف في الألعاب الإلكترونية

-دراسة تحليلية سيميولوجية لعينة من ملصقات الألعاب الإلكترونية-

مذكرة مقدمة لنيل شهادة اماستر L.M.D

دفعة 2022

من إعداد الطلبة

- وئام رشاش
- صوفيا عمارة

إشراف الأستاذ

- الدكتور أكرم بوطورة

أعضاء لجنة المناقشة:

الاســـم واللقـــب	الرتبـــة العلميـــة	الصفـــــة
د.هارون منصر	أستاذ محاضر –أ–	رئيســـــــــا
د.أكرم بوطورة	أستاذ محاضر –أ–	مشرفـــا ومقررا
د.بدرالدين مسعودي	أستاذ محاضر –ب–	عضوا ممتحنـــا

السنة الجامعية 2021 / 2022

بسم الله الرحمن الرحيم

شكر وعرفان:

الحمد لله الذي بنعمته تتم الصالحات، الحمد لله الذي من علينا بنعمة العلم على يد معلم البشرية الأول حبيبنا وقدوتنا ورسولنا محمد –صلى الله عليه وسلم- ومن سار على هديه بإحسان إلى يوم الدين.

إنه ليسعدنا في هذا المقام أن نتوجه بكل معاني الشكر والعرفان إلى إلى الأستاذ المشرف الدكتور "أكرم بوطورة" الذي كان عونا وموجها ومرشدا.

كما نتقدم بالشكر إلى كل الأساتذة الذين لم يبخلوا علينا بالنصائح والتوجيهات ونخص بالذكر الدكتور "بلغيث محمد الطيب" والدكتور "عبد الحي عبد اللطيف" والدكتور "بلخيري رضوان"

وأخيرا نتقدم بوافر الشكر والتقدير إلى كل من ساندنا ولو بدعوة في ظهر الغيب لإنجاز هذه الدراسة.

الطالبتين:

وئام رشاش

صوفيا عمارة

وتحقق ما كان بالأمس حلماً

إلى قرة عيني وبهجة قلبي، إلى من رافقتني بدعواتها سرا وجهرا، إلى الغالية فيض الأمان ونبع الحنان، إلى صاحبة القلب الحنون أمي الغالية حفظها الله.

إلى أعز من أنتسب إليه سندي ودعمي في الحياة، مثال الوفاء ورمز العطاء أبي حفظه الله.

إلى إخوتي أحباب قلبي وروحي عبد الرؤوف وأمير.

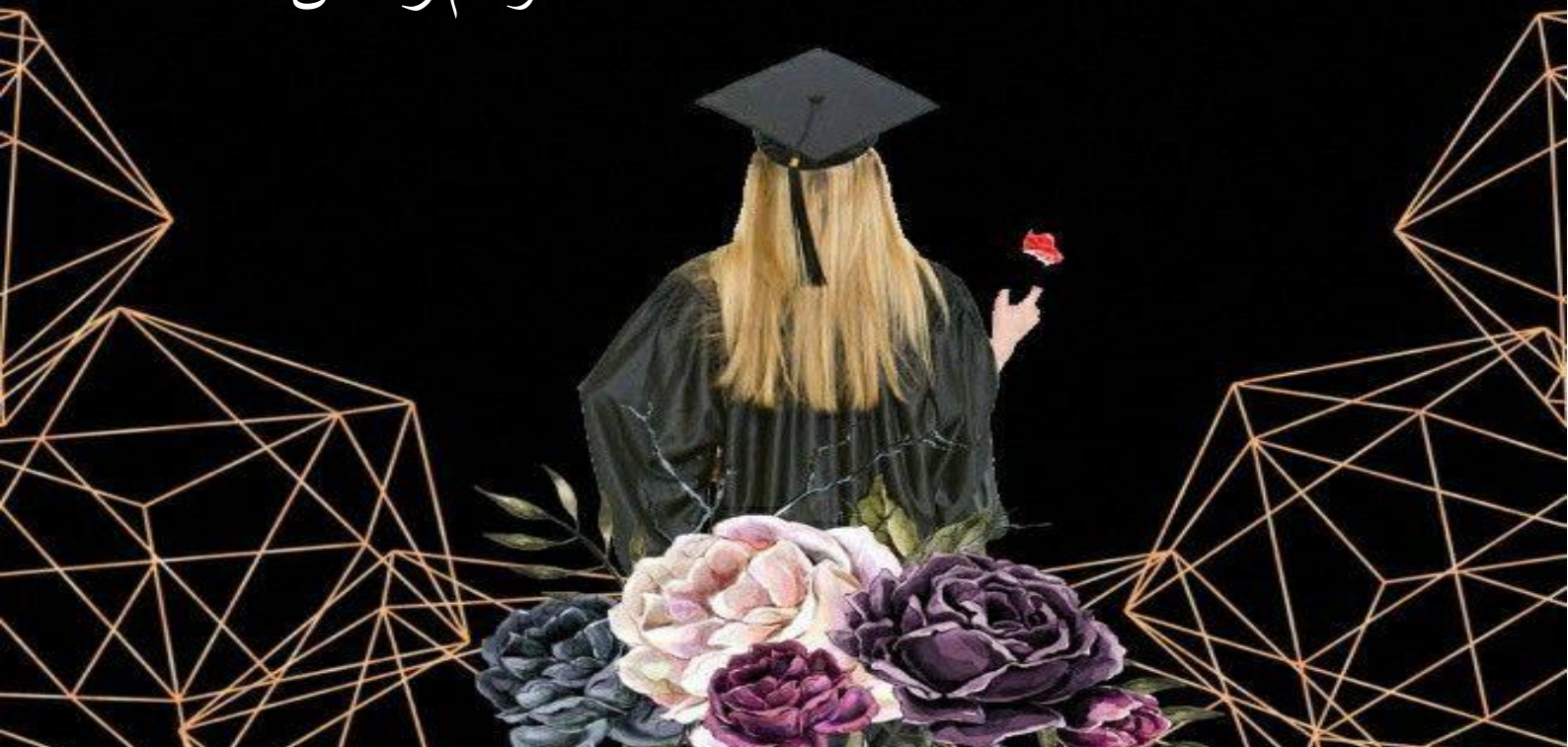
إلى أخواتي الغاليات وسندي في الحياة بسمة وهاجر.

إلى أبناء إخوتي وإلى أبناء أختي.

إلى روح أخي الطاهرة فتحي –رحمه الله-.

إلى صديقاتي وإلى كل زملائي وزميلاتي في الدراسة.

وئام رشاش



وتحقق ما كان بالأمس حلماً

أهدي ثمرة نجاحي إلى من قال فيهما الرحمان "واخفظ لهما جناح الذل من الرحمة وقل ربي ارحمهما كما ربياني صغيرا".

إلى رمز المحبة والعطاء والوفاء ومنبع الحنان أمي العزيزة.

إلى من جعل لحياتي معنى، وزرع في قلبي البسمة وبعث في فؤادي البهجة أبي الغالي.

إلى إخوتي الأعزاء وسندي في الحياة: أمين، مهدي، سامي ومراد.

إلى صديقاتي وزملائي في الدراسة.

إلى كل من دعمني وكل من علمني في مسيرتي التعليمية.

صوفيا عمارة

ملخص الدراسة:

لقد تطرقنا في هذه الدراسة إلى إشكالية تتمثل في معرفة الأبعاد السيميولوجية لظاهرة العنف من خلال أغلفة الألعاب الإلكترونية، حيث تعتبر من الأدوات المؤثرة على نفسية اللاعب وتنمية الروح العنيفة لديه من خلال محتوى الصور، وعليه قمنا بصياغة التساؤل الرئيسي التالي: ما هي الأبعاد السيميولوجية لظاهرة العنف من خلال اغلفة الألعاب الإلكترونية؟

وتهدف هذه الدراسة إلى فتحها مجالا للبحث وتشخيص أبعاد وعوامل ظاهرة العنف في أغلفة الألعاب الإلكترونية إذ لم يتم تناولها من قبل وبالاعتماد على منهج التحليل السيميولوجي بمقاربة "مارتن جولي" بعد اختيارنا لعينة قصدية متكونة من ستة أغلفة ألعاب الكترونية تحتوي على العنف، أما فيما يخص أدوات جمع البيانات فكانت الملاحظة والتحليل السيميولوجي بغية الوصول إلى أبرز الدلالات والايحاءات التي تحتوي عليها الأغلفة.

وفي الأخير توصلت هذه الدراسة إلى ان أغلفة وصور الألعاب الإلكترونية لها دور في التأثير على متلقي اللعبة وزيادة العنف والعدوانية لديه، وتحليلها سيميولوجيا أسفر على أن رموزها وبنيتها وأيقوناتها لها دلالات لمحتوى ومضمون اللعبة العنيف.

الكلمات المفتاحية: التحليل السيميولوجي – الأبعاد السيميولوجية – ظاهرة العنف – الألعاب الإلكترونية – أغلفة الألعاب الإلكترونية.

Abstract :

In this study, we have addressed a problem represented in knowing the semiological dimensions of the phenomenon of violence through the covers of electronic games, as it is considered one of the tools affecting the psyche of the player through the content of images that promote violence, and accordingly we formulated the following main question: What are the semiological dimensions of the phenomenon of violence from During the covers of electronic games? This study aims to open a field for research and diagnosis of the dimensions and factors of the phenomenon of violence in the covers of electronic games, as it has not been addressed before, and based on the method of semiological analysis with the approach of "Martin Jolly" after we chose a deliberate sample consisting of six electronic game covers that contain violence. Data collection was semiological observation and analysis in order to reach the most prominent indications and suggestions contained in the covers.

Finally, this study concluded that the covers and images of electronic games have a role in influencing the recipient of the game and increasing violence and aggressiveness to him, and semiologically analyzing it resulted that its symbols, structure and icons have indications of the violent game content and content.

Keywords: semiological analysis - semiological dimensions - violence phenomenon - electronic games - electronic game covers.

فهرس الموضوعات

المقدمة.....01

الفصل الأول: الإطار المنهجي للدراسة

1. الإشكالية.....03
2. أسباب اختيار الموضوع.....04
3. أهمية الدراسة.....04
4. أهداف الدراسة.....05
5. منهج الدراسة.....05
6. أدوات جمع البيانات.....06
7. مجتمع البحث وعينة الدراسة.....07
8. الدراسات السابقة.....07
9. ضبط المصطلحات والمفاهيم.....17

الفصل الثاني: العنف والعنف في المجتمع

تمهيد.....20

أولا: ظاهرة العنف

1. مفهوم ظاهرة العنف.....21
2. أنماط العنف.....22
3. عوامل العنف.....24
4. نظريات مفسرة للعنف.....26

ثانيا: مظاهر العنف في المجتمع

1. العنف الأسري.....29
2. العنف المدرسي.....29

3. العنف الجتماعي.....30
4. العنف السياسي.....31
5. العنف الرياضي.....31

خلاصة الفصل.....33

الفصل الثالث: الألعاب الإلكترونية

تمهيد.....34

أولا: ماهية الألعاب الإلكترونية

1. تعريف الألعاب الإلكترونية.....35
2. نشأة وتطور الألعاب الإلكترونية.....36
3. أنواع الألعاب الإلكترونية.....38
4. خصائص الألعاب الإلكترونية.....39
5. مجالات الألعاب الإلكترونية.....41

ثانيا: أثر الألعاب الإلكترونية

1. الأثر التعليمي للألعاب الإلكترونية على المجتمع.....43
2. الأثر الصحي للألعاب الإلكترونية على المجتمع.....43
3. الأثر النفسي والاجتماعي للألعاب الإلكترونية على المجتمع.....44
4. الأثر الاقتصادي للألعاب الإلكترونية على المجتمع.....44
5. الأثر الديني للألعاب الإلكترونية على المجتمع.....45

خلاصة الفصل.....47

الفصل الرابع: الإطار التطبيقي

تمهيد.....48

أولا: التحليل السيميولوجي لأغلفة الألعاب الإلكترونية

1. غلاف اللعبة رقم 01: Uncharted 2 (Among Thieves).....49
2. غلاف اللعبة رقم 02: Munhut.....55
3. غلاف اللعبة رقم 03: Silent Hill (Homecoming).....61
4. غلاف اللعبة رقم 04: SAW.....69
5. غلاف اللعبة رقم 05: Grand Theft Auto 5.....75
6. غلاف اللعبة رقم 06: Mad Max.....85

النتائج الخاصة بالدراسة

1. النتائج الجزئية.....92
2. نتائج التحليل السيميولوجي.....92
3. النتائج في ظل التساؤلات المطروحة.....93
4. النتائج العامة.....93

خاتمة.....95

قائمة المصادر والمراجع.....96

المقدمة

مقدمة:

تعتبر الألعاب الإلكترونية إحدى الوسائل التي ارتبطت ارتباطا جذريا بالثورة التقنية، ومع تطورها بشكل سريع استطاعت أن تخلق عالما افتراضيا يعيش فيه الصغار والكبار لحظات منفصلة عن الواقع وفي الوقت نفسه ذات تأثير فيه، كما أنها تعتبر صناعة يشارك فيها متخصصون في الفنون السمعية والبصرية مثل الموسيقى والرسم إلى جانب مشاركة خبراء في علم النفس وعلم الاجتماع.

وتعد ملصقات الألعاب الإلكترونية وأغلفتها البوابة الرئيسية للترويج لها، وذلك لما تحمله هذه الأغلفة في بنيتها السيميائية من رموز ودلالات تعكس ظواهر اجتماعية ونفسية مختلفة.

ولقد تطرقنا في دراستنا إلى ظاهرة العنف في الألعاب الإلكترونية من خلال دراسة تحليلية سيميولوجية لعينة من أغلفة الألعاب الإلكترونية، حيث تم تقسيم الدراسة إلى أربعة فصول:

الفصل الأول: الإطار المنهجي

الفصل الثاني والثالث: الإطار النظري

الفصل الرابع: الإطار التطبيقي

تطرقنا في الفصل الأول إلى الخطوات المنهجية لإنجاز هذه الدراسة انطلاقا من تحديد المشكلة والتساؤل الرئيسي الذي اندرج ضمنه تساؤلات فرعية، ثم أسباب اختيار الموضوع وأهمية الدراسة وأهدافها، ثم الدراسات السابقة منها أربع دراسات عربية وثلاثة دراسات أجنبية، وأخيرا قمنا بضبط مصطلحات ومفاهيم الدراسة مع اعتمادنا على مقاربة "مارتن جولي" في التحليل السيميولوجي.

أما الإطار النظري قسمناه إلى فصلان:

الفصل الثاني بعنوان العنف والعنف في المجتمع، تناولنا فيه ظاهرة العنف ومظاهر العنف في المجتمع، والفصل الثالث بعنوان الألعاب الإلكترونية، تناولنا فيه ماهية الألعاب الإلكترونية وأثر الألعاب الإلكترونية.

أما الفصل الرابع والأخير فكان إطار تطبيقي لموضوع الدراسة بتحليل أغلفة الألعاب الإلكترونية تحليلا سيميولوجيا ثم عرض النتائج لنصل أخيرا إلى خاتمة موضوع الدراسة.

الفصل الأول

1. الإشكالية:

لقد كان للتقدم التكنولوجي المتسارع دورا كبيرا في بروز أساليب جديدة ومتطورة للترفيه واللعب، فظهرت ألعاب إلكترونية متطورة ومرتفعة الدقة ويمارسها الأفراد في العالم الافتراضي، ولم تقتصر ممارستها على أجهزة الكمبيوتر أو البلايستيشن أو الأجهزة الخاصة في نوادي الألعاب بل أصبحت تمارس من خلال الهواتف النقالة والذكية وبتكاليف قليلة.

إن هذا الانتشار الواسع للألعاب الإلكترونية بدأ يثير جدل قائم من قبل المربين وعلماء النفس وعلماء الاجتماع حول آثارها، فاللعبة الإلكترونية ليست تسلية بريئة وإنما هي وسيلة إعلامية تتضمن أجندة خفية ورسائل مشفرة تهدف من خلالها إلى تحقيق أهداف وغايات منها أجندة سياسية كإدخال الصراع العربي الصهيوني ضمن الألعاب الالكترونية، فقد استغل الكيان الصهيوني الألعاب لشحن أطفالهم ضد الفلسطينيين تحت شعار "اقتل الإرهابي"، أجندة ثقافية من خلال الترويج للجنس و المثلية الجنسية، أجندة دينية كالمساس بالدين الإسلامي و تجسيد المسلمين كأشخاص متخلفين و متوحشين ينفذون العديد من العمليات الانتحارية و يجب قتلهم و هدم مساجدهم، و اجندة اجتماعية كالتحفيز على العنف هذا الأخير عرف انتشارا واسعا خاصة بعد ظهور الألعاب الالكترونية كفضاء من فضاءات الترفيه الرقمية والافتراضية تحمل مشاهد عنف في مضامينها أو على مستوى صور الأغلفة هذه الأخيرة تشكل رسائل اتصالية وبصرية ذات دلالات متنوعة وبأساليب مختلفة ومعاني ثقافية وأيديولوجية ظاهرة وضمنية مدعمة في مجموعة من الدلائل الأيقونية واللونية والتشكيلية لتنقل لنا العنف من بيئة افتراضية إلى بيئة واقعية.

وانطلاقا من ذلك ارتأينا في هذه الدراسة تسليط الضوء على هذه المعاني وتفسيرها وتحليلها وتأويلها من خلال طرح السؤال الرئيسي:

ماهي الأبعاد السيميولوجية لظاهرة العنف من خلال أغلفة وملصقات الألعاب الإلكترونية؟

وقد انبثق على السؤال الرئيسي أسئلة فرعية وهي كالتالي:

1- ماهي العناصر التصميمية لغلاف اللعبة الإلكترونية التي تعكس ظاهرة العنف؟

2- ماهي العلاقة الموجودة بين الرسالة الألسنية والرسالة البصرية في أغلفة الألعاب الإلكترونية؟

2- أسباب اختيار الموضوع:

أسباب ذاتية:

-الميول الشخصي للبحث في مجال الألعاب الإلكترونية؛

-محاولة الكشف عن الوجه الحقيقي للألعاب الإلكترونية والهدف الذي تسعى إليه؛

-الأفكار والتوجهات التي تروجها الألعاب الإلكترونية والمبادئ التي تحاول غرسها في الأوساط الاجتماعية؛

-معرفة مدى تأثير هذه الألعاب الإلكترونية في توليد السلوك العدواني.

أسباب موضوعية:

-تنامي وتفاقم ظاهرة العنف في الألعاب الإلكترونية؛

-ثقافة الصورة هذه الثقافة البصرية لم تلق اهتماما كبيرا في الدراسات الإعلامية خاصة الصور المرتبطة بالعنف والألعاب الإلكترونية؛

-سبب اعتماد هذه الألعاب على السلوك العنيف على حساب المواد الأخرى.

3-أهمية الدراسة:

تأتي أهمية موضوع دراستنا انطلاقا من أهمية متغيراته:

-أهمية الصورة سواء كانت ثابتة أو متحركة في حياتنا اليومية خاصة بعد التحولات في البيئة الرقمية والافتراضية، فالصورة أصبحت تشكل رسالة اتصالية وبصرية غنية بالكثير من المعاني والدلالات التي يتم تأويلها حسب المستوى الثقافي لكل فرد أو جماعة اجتماعية؛

-أهمية بروز وانتشار ظاهرة العنف في هذه الفضاءات الجديدة ومحاولة الكشف عن مدى تأثير الخلفيات العنيفة والمحتوى العنيف في الفرد؛

-معرفة زاوية ورؤية مصمم هذه الألعاب في تصميم الخلفيات والأغلفة لذلك تم تطبيق منهج التحليل السيميولوجي الذي أضاف لدراستنا أهمية كبيرة.

4-أهداف الدراسة:

لكل دراسة علمية هدف أو غاية تسعى للوصول إليها وعادة ما تكون هذه الأهداف السبب في القيام بهذه الدراسة، ومن خلال دراسة موضوعنا نسعى إلى تحقيق الأهداف التالية:

-معرفة أهم المستويات الموجودة في صور أغلفة الألعاب الإلكترونية؛

-استخراج الألوان المؤثرة نفسيا في المتعرض أو اللاعب؛

-إبراز العلاقة بين الرسالة الألسنية والرسالة البصرية في صور خلفيات الألعاب الإلكترونية.

5-منهج الدراسة:

يتعين على كل باحث أن يوضح المنهج الذي اعتمد عليه في بحثه، حيث أن المنهج هو عبارة عن جواب لسؤال كيف نصل إلى الأهداف ويعرف بصفة عامة على أنه الطريقة التي ينتهجها الباحث في دراسة المشكلة لاكتشاف الحقيقة، حدد لهذه الدراسة المنهج السيميولوجي لأننا رأيناه الأنسب والذي يساعدنا على تحليل الخلفيات ومعرفة الأبعاد السيميولوجية لظاهرة العنف من خلال أغلفة الألعاب الإلكترونية.

مفهوم التحليل السيميولوجي:

هو ذلك الاجراء والاستراتيجية البحثية التي تستهدف استكشاف الوحدات البنائية للنسق الاتصالي.

6-أدوات جمع البيانات:

استخدمنا في موضوعنا أداة الملاحظة نظرا لملائمتها لطبيعة الدراسة، فأثناء تعرضنا لبعض الألعاب الإلكترونية لاحظنا أن خلفيات وصور أغلفة الألعاب تحمل في مضمونها معاني ودلالات سيميولوجية ومن ثم قادنا الفضول لمعرفة هذه الدلالات.

وتعرف الملاحظة بانها المشاهدة الدقيقة لظاهرة ما مع الاستعانة بأساليب البحث والدراسة التي تتلاءم مع طبيعة هذه الظاهرة.

ولقد اعتمدنا في دراستنا على مقاربة "مارتن جولي" في تحليل خلفيات صور الألعاب الإلكترونية كأداة للتحليل حيث اهتمت "مارتن جولي" بالصورة والأنساق الدلالية غير اللسانية في تحليلها السيميولوجي وتحتوي هذه المقاربة على:

المستوى التعييني: في هذا المستوى يتم البحث في الشكل العام الذي ظهرت عليه وذلك من خلال التركيز على الحامل الذي وردت فيه الصورة وكذا الإطار العام لها والتأطير الذي ظهرت عليه وزاوية التقاط النظر بالإضافة إلى التركيب والإخراج العام للصورة على الورقة والأشكال المحتواة في الصورة ودرجة الألوان والإضاءة.

-الرسالة الأيقونية: جميع العلامات التي احتوتها الصورة.

-الرسالة اللفظية: تأويل الجانب الألسني للصورة وفق ما تعبر عنه.

المستوى التضميني: محاولة استنطاق الصورة وقراءتها من خلال ترجمة تلك العلامات وترجمة دلالاتها من خلال ما تعبر عنه وعلاقتها بظاهرة العنف، وحسب طبيعة الصورة ما إذا كانت تحمل تعبير لغوي مكتوب

ما يجب قراءته ضمن ما يعرف بالألسني أو اللفظي وهو إعطاء تعبير صريح لتلك الرسالة المتضمنة في الصورة.

7-مجتمع البحث وعينة الدراسة:

لإنجاز هذه الدراسة لابد من تحديد العينة التي تعرف على أنها جزء من مجتمع البحث الكلي المراد تحديد سماته، ويحددها الباحث وفق عملية معينة، فالمعاينة هي اختبار جزء من مجموعة المادة بحيث يمثل هذا الجزء المجموعة كلها، ويجب أن تكون المعاينة التي نستخدمها قادرة على أن تمدنا بعينة ممثلة للمجتمع الكلي أصدق تمثيل.

ولتحديد عينة البحث اتبعنا الأسلوب القصدي أو العمدي التحكمي على يقوم على التأطير الشخصي للباحث في اختيار العينة، أي الاختيار المباشر متمثلة في الأغلفة الأمامية لأشهر الألعاب الإلكترونية وهي:

1) Uncharted 2 : Among Thieves
2) Silent Hill : Homeoming
3) Grand Theft Auto 5
4) Saw 2
5) Manhunt
6) Mad Max

8-الدراسات السابقة:

إن أية دراسة علمية لا يمكنها أن تنطلق من فراغ إذ لابد من الاعتماد على الدراسات السابقة سواء بالانطلاق من نتائجها أو ما وصلت إليه أو الانطلاق منها بأخذ زاوية جديدة لم يتم الاهتمام بدراستها من قبل أو الاعتماد عليها في تدعيم البحث الذي يتم إجراءه.

وقد تناولنا موضوع العنف في الألعاب الإلكترونية من خلال دراسة أغلفة الألعاب الإلكترونية وتحليلها سيميولوجيا، وعلى حد علمنا لا توجد أي دراسة عربية ولا أجنبية تطرقت إلى هذا الموضوع بصفة مباشرة لكن توجد دراسات عربية تناولت موضوع العنف في الألعاب الإلكترونية وتأثيرها على الأطفال والمراهقين بصفة عامة، وتوجد أيضا دراسات أجنبية تناولت موضوع الألعاب الإلكترونية من حيث الدافعية لممارستها وأثرها في الرفع من مستوى العدوانية والعنف وسنعرض بعض الدراسات التي تعرضت لذلك.

1) الدراسات العربية:

الدراسة الأولى:

رسالة ماجستير من إعداد الباحثة "مريم قويدر" أجريت سنة 2011-2012 بجامعة الجزائر -3- تحت عنوان "أثر الألعاب الإلكترونية على السلوكيات لدى الطفل"، انطلقت الباحثة في هذه الدراسة من إشكالية مفادها معرفة أثر الألعاب الإلكترونية على سلوكيات الأطفال وواقعها وأسباب انتشارها بهذا الشكل المذهل، قامت الباحثة بطرح التساؤل الرئيسي التالي: ما هو أثر الألعاب الإلكترونية على السلوكيات لدى الأطفال المتمدرسين في المرحلة الابتدائية في الجزائر العاصمة؟

كما اعتمدت على التساؤلات الفرعية التالية:

1-ماهي عادات ممارسة الطفل الجزائري لهذه الألعاب؟

2-ما مدى تأثير ممارسة الألعاب الإلكترونية على التحصيل الدراسي للأطفال المتمدرسين؟

3-ماهي التأثيرات المحتملة للألعاب الإلكترونية على السلوك لدى الطفل الجزائري؟

وتصنف الدراسة ضمن البحوث الوصفية التحليلية التي تستهدف جمع أكبر عدد ممكن من المعلومات عن الوقائع والظواهر الاجتماعية من خلال توجهها الميداني لدراسة هذا الموضوع مستخدمة في ذلك أسلوب المسح التربوي باعتباره المنهج المناسب للبحث في مثل هذه الدراسات وأدوات كمية وإحصائية لجمع البيانات وتحليلها مثل الاستبيان والمقابلة والملاحظة.

كما اختارت الباحثة الأطفال الجزائريين كمجتمع بحث في هذه الدراسة، حيث تكونت عينة الدراسة من 200 طفل يتراوح أعمارهم ما بين 7 إلى 12 عاما يمارسون الألعاب الالكترونية ويقطنون بالجزائر العاصمة وتوصلت الباحثة الى مجموعة من النتائج أهمها:

-يمارس أغلبية الأطفال الألعاب الإلكترونية في العطل والمناسبات وهذا يعود الى الرقابة والتوجيه الذي يفرضه الأولياء على الأطفال مما يقلل الأضرار على التحصيل الدراسي لهم؛

-هناك فروق بين ذكور وإناث العينة بخصوص الوسائل المفضلة في اللعب؛

-تشير المعطيات إلى وجود فروق بين مفردات الفئات العمرية الثلاث في مدى تمتعهم بالحرية داخل البيت؛

-للألعاب الإلكترونية تأثير على سلوك الأطفال فهي تعمل على تخطيط من صانعها على زرع السلوك العدواني في شخصية الطفل ولصغر سنه فهو لا يعي مدى خطورة هذه الألعاب على السلوك والقيم والتقاليد والدين،

-أغلبية الأطفال يقلدون أبطالهم المفضلين في الألعاب الإلكترونية وهذا ما يجعلهم يتقمصون شخصيات غير شخصياتهم تكون مبنية حسب مبادئ وقيم البطل الذي يفضلونه.

تتشابه هذه الدراسة مع دراستنا في المتغير المستقل المتمثل في الألعاب الالكترونية وتختلف هذه الدراسة مع دراستنا في المتغير التابع والمنهج المتبع في الدراسة وكذلك مجتمع البحث وعينة الدراسة.

الدراسة الثانية:

رسالة ماجستير من إعداد الباحث "عبد الرزاق بن ابراهيم القاسم" أجريت سنة2012 بقسم علم النفس بجامعة "الإمام محمد بن سعود" بالمملكة العربية السعودية تحت عنوان "العلاقة بين ممارسة الألعاب الإلكترونية والسلوك العدواني لدى طلاب بالمرحلة الثانوية بمدينة الرياض".

انطلق الباحث في هذه الدراسة من إشكالية مفادها معرفة العلاقة بين ممارسة الألعاب الإلكترونية والسلوك العدواني لدى طلاب المرحلة الثانوية بمدينة الرياض خاصة في ظل انتشارها بين المراهقين

خصوصا في المجتمع السعودي، حيث لا يكاد يخلو بيت منها ومن هنا جاء طرح التساؤل الرئيسي: هل توجد علاقة بين ممارسة الألعاب الإلكترونية والسلوك العدواني لدى عينة من طلاب المرحلة الثانوية بمدينة الرياض؟

ويتفرع من التساؤل التساؤلات التالية:

1-هل هناك فروق ذات دلالة إحصائية في مستوى السلوك العدواني بين طلاب المدارس الحكومية الثانوية وطلاب المدارس الأهلية الثانوية الذين يمارسون الألعاب الإلكترونية؟

2-هل هناك فروق ذات دلالة إحصائية في مستوى السلوك العدواني بين طلاب المدارس الثانوية الذين يمارسون الألعاب الالكترونية باختلاف المراكز التعليمية بمدينة الرياض (شمال-جنوب-شرق-غرب)؟

3-هل هناك فروق ذات دلالة إحصائية في مستوى السلوك العدواني بين طلاب المدارس الثانوية الذين يمارسون الألعاب الإلكترونية باختلاف الصنف الدراسي؟

4-هل هناك فروق ذات دلالة إحصائية في مستوى السلوك العدواني بين طلاب المدارس الثانوية الذين يمارسون الألعاب الإلكترونية باختلاف عدد ساعات ممارسة الألعاب الالكترونية يوميا؟

5-هل هناك فروق ذات دلالة إحصائية في مستوى السلوك العدواني بين طلاب المدارس الثانوية الذين يمارسون الألعاب الالكترونية باختلاف الألعاب الإلكترونية التي يتم ممارستها؟

تصنف هذه الدراسة من الدراسات الوصفية التحليلية حيث اعتمد الباحث في هذه الدراسة على المنهج الوصفي الارتباطي باختيار الباحث للطالب السعودي كمجتمع لبحثه، وتكونت عينة دراسته من 531 طالب من طلاب الثانوية بمدينة الرياض تم اختيارهم بطريقة عشوائية من عشر مدارس خمسة منها أهلية وخمسة حكومية وكانت أهم النتائج التي توصل اليها الباحث:

-أن هناك علاقة ارتباطية موجبة بين ممارسة الألعاب الإلكترونية والسلوك العدواني وأن طلاب المدارس الأهلية الثانوية كانوا أكثر عدائية من طلاب المدارس الحكومية نتيجة لممارسة الألعاب الالكترونية؛

-أن الطلاب الذين كانوا يمارسون ألعاب تتسم بالعنف مثل الحرب والقتال مستوى العدوان لديهم أعلى من الآخرين؛

-أنه لا يوجد فروق في مستوى السلوك العدواني بين طلاب المدارس الثانوية الذين يمارسون الألعاب الإلكترونية باختلاف المراكز التربوية بمدينة الرياض وباختلاف العنف الدراسي.

وتتشابه هذه الدراسة مع دراستنا في المتغير المستقل المتمثل في الألعاب الالكترونية وتختلف هذه الدراسة مع دراستنا في الموضوع ونوع الدراسة وأدوات جمع البيانات واختلاف في المنهج ومجتمع الدراسة وعينة الدراسة.

الدراسة الثالثة:

بحث علمي أعده كل من "د. علي سليمان الصوالحة، د. يسرى راشد العويمر، د. علي مصطفى العليمات" سنة 2015 بكلية العلوم التربوية بجامعة البلقا التطبيقية في الأردن تحت عنوان "علاقة الألعاب الإلكترونية العنيفة بالسلوك العدواني والسلوك الاجتماعي لدى أطفال الروضة ".

انطلق الباحثون في هذه الدراسة من إشكالية مفادها أنه نتيجة لتعدد الألعاب الإلكترونية العنيفة وتنوعها ظهرت آثار مختلفة على سلوك الأطفال الممارسين لها، ومنها جاء طرح التساؤل الرئيسي:

ما علاقة الألعاب الإلكترونية العنيفة بالسلوك العدواني والسلوك الاجتماعي لدى أطفال الروضة من وجهة نظر أولياء الأمور؟

وتفرع هذا التساؤل الى الفرضيات التالية:

1-لاتوجد علاقة ذات دلالة إحصائية بين الألعاب الإلكترونية العنيفة ونشوء سلوك عدواني لدى أطفال الروضة؛

2-لا توجد علاقة ذات دلالة إحصائية بين الألعاب الإلكترونية العنيفة وتغير السلوك الاجتماعي لدى أطفال الروضة.

واستخدم الباحثون في هذه الدراسة المنهج الوصفي المسحي لملائمته لطبيعة الدراسة، أما مجتمع الدراسة فتكون من جميع أولياء أمور أطفال الروضة في مدينة عمان وبالنسبة لعينة الدراسة فهي عينة مسحية من 100 ولي أمر اختاروا بطريقة طبقية عشوائية وأهم النتائج التي توصل اليها الباحثون:

-أن الألعاب الإلكترونية تتيح امام الاعب فرصة لممارسة السلوك العدواني في بيئة افتراضية شبه واقعية مما يسهم في انعكاس ذلك على سلوكهم؛

-أنه توجد علاقة ذات دلالة إحصائية بين الألعاب الإلكترونية العنيفة وتغير السلوك الاجتماعي.

تتشابه هذه الدراسة مع دراستنا في المتغير المستقل الألعاب الإلكترونية والمتغير التابع العنف وتختلف هذه الدراسة مع دراستنا في مجتمع وعينة الدراسة والمنهج المستخدم في الدراسة.

الدراسة الرابعة:

دراسة ماجستير من إعداد "دلال عبد العزيز الحشاش" سنة 2018 بجامعة عمان للدراسات العليا بكلية الدراسات التربوية العليا حول "أثر ممارسة بعض الألعاب الإلكترونية في السلوك العدواني لدى طلبة المرحلة الثانوية في المدارس الحكومية بدولة الكويت".

وتتمحور إشكالية هذه الدراسة حول أثر ممارسة بعض الألعاب الإلكترونية في السلوك العدواني لدى طلبة المرحلة الثانوية في المدارس الحكومية بدولة الكويت، وسعت للإجابة على الإشكالية التالية:

هل توجد فروق ذات دلالة إحصائية بين متوسط درجات طلبة المجموعة التجريبية ومتوسط درجات طلبة المجموعة الضابطة في السلوك العدواني لدى طلبة المرحلة الثانوية في المدارس الحكومية بدولة الكويت تعزى لأثر ممارسة بعض الألعاب الإلكترونية؟

واعتمدت هذه الدراسة على اختيار فرضيتها الرئيسية التالية:

-لا توجد فروق ذات دلالة إحصائية بين متوسط درجات طلبة المجموعة التجريبية ومتوسط درجات طلبة المجموعة الضابطة في السلوك العدواني لدى طلبة المرحلة الثانوية في المدارس الحكومية بدولة الكويت تعزى لأثر ممارسة بعض الألعاب الإلكترونية.

وتكون مجتمع هذه الدراسة من جميع طلبة الصف الحادي عشر الذكور في المدارس الحكومية بدولة الكويت للفصل الدراسي الثاني من العام الدراسي 2017/2016 والبالغ عددهم 392 طالبا.

أما عينة الدراسة فتم اختيار البعض منها قصديا والبعض الآخر عشوائيا والمنهج المستخدم في هذه الدراسة هو المنهج شبه التجريبي بالإضافة إلى استخدام الرزم الإحصائية SPSS لإجراء التحليل الإحصائي واستخراج المتوسطات الحسابية والانحرافات المعيارية وتحليل التباين المشترك الأحادي متعدد المتغيرات التابعة.

2) الدراسات الأجنبية:

الدراسة الأولى:

ورقة بحثية ممولة من البرنامج الإطاري السابع للاتحاد الأوروبي تحت عنوان: " Violent video games and physical Aggression : Evidence for a selection Effect Among Adolescents" ومعناها بالعربية: "ألعاب الفيديو العنيفة والعدوان الجسدي: دليل على تأثير الاختيار بين المراهقين"، أجريت سنة 2015 من طرف الباحث "يوهانس بروير" وثلاثة باحثين آخرين بجامعة "مونستر" قسم الاتصالات، ألمانيا.

هذه الدراسة هي عبارة عن دراسة طولية لمدة عام كامل على 276 لاعب من لاعبي ألعاب تتراوح أعمارهم بين 14 و21 عاما، وهي دراسة إحصائية وصفية مسحية.

احتوت هذه الدراسة على فرضيتين هما:

-فرضية التنشئة الاجتماعية: الاستخدام المتكرر لألعاب الفيديو العنيفة يؤدي إلى زيادة العدوانية بمرور الوقت.

-فرضية الاختيار (التعرض الانتقائي): الأفراد الأكثر عدوانية يختارون وسائط ذات محتوى عنيف والذي بدوره يزيد من مستوى عدوانيتهم.

هدفت هذه الدراسة إلى اختبار كل من فرضية التنشئة الاجتماعية وفرضية الاختيار ومقارنة هذه العلاقات بين المراهقين والشباب من خلال مرحلة نموهم ووصولهم إلى ألعاب الفيديو العنيفة (تم تحديد سن المراهقين من 14 إلى 17 سنة، والشباب من 18 إلى 21 سنة).

وتوصلت هذه الدراسة إلى عدة نتائج من خلال تحليل البيانات وهي:

-الاستخدام المتكرر لألعاب الفيديو العنيفة يؤدي إلى زيادة النزعات السلوكية العنيفة؛

-تأثير فرضية الاختيار لدى المراهقين هو علامة على التعرض الانتقائي لمحتوى عنيف وعلامة على الميول للسلوك العدواني؛

-يجب أن تكون تأثيرات التنشئة الاجتماعية والاختيار أقل احتمالا للاعبين الأكبر سنا مقارنة بالمراهقين؛

-ألعاب الفيديو العنيفة ليس لها تأثير كبير على السلوك العدواني في مرحلة البلوغ والشباب.

الدراسة الثانية:

هي دراسة بعنوان: " Friendly Fire : Longitudinal effects of exposure to violent video games on aggressive behavior in adolescent" بمعنى: "التأثيرات الطويلة للتعرض لألعاب الفيديو العنيفة على السلوك العدواني في صداقة المراهقين الثنائية"، أجراها ستة باحثين بقيادة "جيرت فيرهيجن" سنة 2018 بجامعة "راديود نايميخن" بهولندا بناءا على ما جاء في بيان بحثي للجمعية الامريكية لعلم النفس بوجود صلة بين ممارسة ألعاب الفيديو العنيفة وبين العدوانية "2015"، وهي دراسة إحصائية تحليلية بالاعتماد على الدرجات المعيارية لمعرفة تأثيرات ألعاب الفيديو العنيفة على المراهقين الأصدقاء وبروز العدوانية بينهم بعد عام واحد.

أجريت الدراسة على 141 ثنائيا من بين 705 مراهق (إناث وذكور) من الصف السابع إلى العاشر من مدرسة ثانوية واحدة في هولندا يمارسون ألعاب الفيديو بشكل ثنائي.

وتوصلت هذه الدراسة إلى عدة نتائج وهي:

-الذكور أكثر تعرضا لألعاب الفيديو العنيفة من الإناث؛

-الذكور أكثر عدوانية من الإناث؛

-هناك ارتباط كبير بين التعرض لألعاب الفيديو العنيفة وعدوانية الأصدقاء؛

-تعرض المراهقين لألعاب الفيديو العنيفة تحدث تغيرات في السلوك العدواني لأصدقائهم المقربين بعد 12 شهرا؛

-تعرض الأصدقاء للعنف في ألعاب الفيديو يعزز التدريب على الانحراف والذي بدوره يزيد من سلوكهم العدواني؛

-تأثير الأصدقاء هو عامل أساسي لإحداث تغييرات طويلة المدى من خلال ألعاب الفيديو العنيفة في هذه الفئة العمرية.

وفي الأخير استخلص البحث إلى أن السياق الاجتماعي الذي تلعب فيه ألعاب الفيديو هو وسيلة مهمة للبحث في المستقبل.

الدراسة الثالثة:

دراسة تحليلية أجرتها الباحثة "آني سوزي ديلايت" سنة 2019 بجامعة لندن قسم الاقتصاد بالمملكة المتحدة تحت عنوان: "Is it only a Game ? Video Games and Violence" بمعنى: "هل هي فقط لعبة؟ ألعاب الفيديو والعنف".

انطلقت الباحثة من مقدمة مفادها أن وسائل الإعلام غالبا ما تربط ألعاب الفيديو العنيفة بالعنف الواقعي مما يجعلها محل نقاش كبير، وأنها في هذه الورقة البحثية ستقدم دليلا تجريبيا على تأثير إصدارات ألعاب الفيديو العنيفة على السلوك العنيف للأطفال بالاعتماد على ما يسمى ب "نموذج الانحدار".

وطرحت الباحثة سؤالا حول: كيف يؤثر وصول الأطفال إلى ألعاب الفيديو على سلوكهم العنيف؟ وكيف تؤثر لعبة فيديو عنيفة جديدة على الطفل بعد مرور عدة أشهر من إصدارها؟

وقدمت "آني سوزي ديلايت" فرضيتين:

-قد تؤثر ممارسة ألعاب الفيديو بشكل مباشر على حالة العنف الداخلي للأطفال؛

-قد يكون لألعاب الفيديو العنيفة تأثير غير مباشر على العنف من خلال الأنشطة التي يتم استبدالها بلعب ألعاب الفيديو، هذه الأنشطة قد تؤدي إلى تعزيز العنف إلى حد أكبر من ممارسة ألعاب الفيديو العنيفة.

تضمنت عينة الدراسة أطفال أعمارهم ما بين 8 و18 سنة يلعبون ألعاب الفيديو العنيفة، وتم جمع بيانات خاصة بتواريخ إصدار ألعاب الفيديو العنيفة خصيصا لهذه الدراسة من قاعدة بيانات ألعاب الفيديو على الأنترنيت Moby Games، بالإضافة إلى قاعدة بيانات VGChrtz لتحديد أكثر ألعاب الفيديو شيوعا.

توصلت الدراسة إلى عدة نتائج وهي:

-غالبية لاعبي ألعاب الفيديو دون السن القانونية يمكنهم الوصول إلى ألعاب الفيديو العنيفة عن طريق إقناع والديهم بشراء هذه الألعاب لهم؛

-ساعات ممارسة ألعاب الفيديو تزداد بعد إصدار لعبة فيديو عنيفة جديدة؛

-بعد مرور خمسة أشهر من إصدار لعبة فيديو جديدة يقضي الأولاد من 15 إلى 20 دقيقة إضافية يوميا في لعب ألعاب الفيديو في الأسبوع؛

-الأطفال الذين ينجذبون إلى ألعاب الفيديو ذات العنف الواقعي يكونون أكثر عنفا بالفطرة ويكونون أكثر عرضة للانخراط في أنشطة تؤدي إلى العنف؛

-الألعاب التي تحتوي على القتال والمعارك تكون جذابة للأطفال الذين يميلون إلى الانخراط في الأنشطة المتعلقة بالعنف؛

-ألعاب الفيديو العنيفة تزيد من السلوك العدواني لدى الأطفال كما لاحظ آباءهم؛

-ينتشر العنف بشكل أعلى عند أطفال العائلات المتوسطة الدخل والفقيرة.

9-ضبط المصطلحات والمفاهيم:

إن المفاهيم العلمية هي معان يحددها الباحث للمصطلحات العلمية التي يستخدمها في كتابة بحثه وقد عرفها "معن خليل" في كتابه على إن المفاهيم هي الصورة الذهنية الإدراكية للمشكلة بواسطة الملاحظة المباشرة لأكثر من مؤشر واحد من واقع ميدان البحث.

الظاهرة الاجتماعية: هي أنواع السلوك المختلفة وأنماط التفكير التي تتميز بأنها خارجة عن إرادة المرء كما أنها تتمتع بالقوة.

العنف: هو ممارسة القوة البدنية لإنزال الأذى بالأشخاص أو الممتلكات كما يعتبر الفعل أو المعاملة التي تحدث ضررا جسميا أو التدخل في حرية الاخرين.

والعنف هو استخدام الضغط أو القوة استخداما غير مشروع أو غير مطابق للقانون من شأنه التأثير على إرادة الفرد.

اللعب: اللعب هو نشاط ذهني أو بدني يقوم به الفرد سواء كان هذا الفرد صغيرا أو كبيرا من أجل تلبية حاجاته المختلفة والتي يمكن أن يحققها من خلال اللعب اما فرديا أو جماعيا منظما أو تلقائيا كما يكون ذلك موجها أو ذاتيا.

الألعاب الإلكترونية: يمكن تعريف لعبة الفيديو بكونها مجموعة نشاطات اللعب ذات طابع إعلام آلي تتضمن بعدا تفاعليا وصورا في حالة حركة أنشئت منذ أكثر من 30 سنة في اليابان والولايات المتحدة الأمريكية وهي تشكل صناعة مزدهرة ومتطورة.

الفصل الثاني

تمهيد:

يعد حفظ النظام في المجتمع وظيفة الأسرة التي تعتبر مؤسسة تربوية أولية للتنشئة الاجتماعية، وإبقاء أفراد المجتمع تحت إشراف محكم، هذا الإشراف يتم من خلال الأعراف والقواعد والعادات والقيم التي يستند عليها التفاعل الاجتماعي في نظام كل مجتمع، إلا أن انتشار ظاهرة العنف بشكل خطير في مجتمعاتنا جعل هذا النظام تحت التهديد مما يؤدي إلى تعقد الحياة الاجتماعية بسببها متجاوزة بذلك حد الفروق بين الثقافات المختلفة والأوساط الاجتماعية المتباينة وغير مقتصرة على فئة عمرية دون أخرى بل تمارسها كل الفئات العمرية وإن اختلفت الأسباب والعوامل الداعية لذلك.

أولا: ظاهرة العنف

1-مفهوم العنف:

العنف لغة:

من عنف به وعليه عنفا وعنافة أخذه بشدة والقسوة ولامه فهو عنيف. (ابن منظور، 1968، ص 257).

في اللغة العربية تشير كلمة "عنف" إلى كل سلوك يتضمن معاني الشدة والقسوة والتوبيخ واللوم وعلى هذا الأساس فإن العنف قد يكون فعليا وقوليا.

أما في قاموس "أكسفورد" فالعنف هو ممارسة القوة البدنية لإلحاق الأذى بالأشخاص والممتلكات كما يعتبر الفعل أو التدخل في حرية الآخر. (العقاد، 2001، ص 100)

أما في اللغة الإنجليزية فإن الأصل اللاتيني لكلمة "violence" هو"violentai" ، ومعناه الاستخدام غير المشروع للقوة المادية لإلحاق الأذى والأضرار بالممتلكات، ويتضمن ذلك معاني العقاب والاغتصاب والتدخل في حرية الآخرين.

ويعرف منجد اللغة الفرنسية كلمة العنف "violence" تعود ابتمولوجيا إلى الكلمة اللاتينية "violention" والتي تشير إلى العنف على أنه صفة عنيفة تستعمل فيها القوة بطريقة تعسفية هدفها الإرغام والقهر.

وفي معجم العلوم الاجتماعية فقد عرف العنف بأنه استخدام الضغط أو القوة استخداما غير مشروع أو غير مطابق للقانون من شأنه التأثير على إرادة فرد ما. (حسين، 2007، ص 262).

العنف اصطلاحا:

عرفه "بول روكانغ": بأنه الاستخدام غير الشرعي للقوة أو التهديد باستخدام القوة غير الشرعية لإلحاق الأذى بالأذى.

وعرفه "لالاند": بأنه سمة ظاهرة أو عمل عنيف بالمعاني، وهو الاستعمال غير المشروع أو على الأقل غير القانوني للقوة.

أما "دودسون" فقد عرفه: بانه شعور بالغضب أو بالعدوانية يتجسد بأفعال دامية جسدية أو بأعمال تهدف الى تدمير الآخر.

أما "دينستين" فقد عرفه: بأنه استخدام وسائل القوة والقهر والتهديد لإلحاق الأذى والضرر بالأشخاص والممتلكات وذلك من أجل تحقيق أهداف غير قانونية أو المرفوضة اجتماعيا.

جاء في معجم مصطلحات العلوم الاجتماعية أن العنف هو تعبير صارم عن القوة التي تمارس لإجبار فرد أو جماعة على القيام بعمل أو أعمال محددة يريدها فرد أو جماعة اخرى.

ويعبر العنف عن القوة الظاهرة حيث تتخذ اسلوبا فيزيقيا (الضرب أو الحبس أو الاعدام...) أو يأخذ صور الضغط الاجتماعي وتعتمد مشروعيته على اعتراف المجتمع به. (بن دريدي، 1427هـ، ص 34).

وقد عرفه علماء النفس بأنه مجموعة من السلوكات تهدف إلى إلحاق الأذى بالنفس أو بالآخر. وبالتالي بشكلين إما بدني مثل الضرب والتشاجر، أو لفظي مثل التهديد والفتنة.

ويعرفه "محمد خضر": بأنه كل فعل ظاهر أو مستتر مباشر أو غير مباشر لإلحاق الأذى بالذات أو بآخر أو بجماعة أو بملكية أي واحد منهم. (ناجي، 2008-2009، ص 60).

وعليه من خلال ما سبق يمكن اعتبار العنف على أنه ظاهرة للاستخدام غير الشرعي للقوة أو التهديد وذلك باستخدامها لإلحاق الأذى والضرر بالآخرين، وأنه استجابة في شكل فعل عنيف تكون هذه الاستجابة مشحونة بانفعالات الغضب والضيق والهياج والتي تنتج عن عملية إعاقة أو إحباط تحول دون تحقيق للهدف الذي يسعى إليه الفرد.

2-أنماط العنف:

للعنف ثلاثة أنماط هي:

1) العنف الموجه للذات: ويقسم هذا النمط إلى:

أ- سلوك انتحاري: ويتضمن الأفكار الانتحارية ومحاولات الانتحار والذي يدعى في بعض الدول الانتحار التظاهري أو الإصابة الذاتية المدروسة والانتحار التام.

ب- انتهاك الذات: ويشمل أعمال كالتشويه الذاتي.

2) العنف بين الأشخاص: والذي يقسم الى:

أ- العنف العائلي وبين القرناء وثيقي الصلة: ويقع هذا النوع عادة في المنزل ولكن ليس بشكل مطلق مثل انتهاك الأطفال وعنف القرناء وثيقي الصلة وانتهاك المسنين.

ب- العنف المجتمعي: وهو العنف الذي يقع بين أفراد لا قرابة بينهم وقد يعرفون بعضهم أو لا يعرفون ويقع بشكل عام خارج المنزل مثل عنف العصابات والأعمال العشوائية من العنف أو الاغتصاب بواسطة الغرباء والعنف في المؤسسات كالمدارس وأماكن العمل والسجون.

3) العنف الجماعي: وفيه يفترض وجود دافع محتمل للعنف ترتكبه الزمر الأكبر من الأفراد أو الدول ويقسم إلى 3 اقسام هي:

أ- عنف اجتماعي: وقد يراد من وراء العنف الجماعي التعجيل ببرنامج اجتماعي خاص مثل جرائم الكراهية المرتكبة من قبل مجموعات منظمة والأعمال الإرهابية وعنف العصابات الإجرامية.

ب-عنف سياسي: ويشمل المعارك الحربية والعنف المرتبط بها وعنف الدول والأعمال المشابهة التي تنفذ بوساطة مجموعات أكبر.

ج-عنف اقتصادي: وتشمل هجمات المجموعات الأكبر بدوافع مكاسب اقتصادية كالهجمات التي تنفذ بهدف تعطيل الفعاليات الاقتصادية وتعطيل تحقيق الخدمات الأساسية أو إنشاء تقسيمات أو تجزئة اقتصادية. (الشمري، 2012، ص 228-229).

3-عوامل العنف:

1)عوامل سيكولوجية: العدوانية والسلوك العدواني من بين الصفات المختلفة والمتعددة التي يتميز بها العنصر البشري وهي عامل أساسي في تشكيل العنف والتي بدورها أثارت اهتمام الباحثين خاصة في مجال التحليل النفسي، "فرويد" في كتابه 'ما وراء مبدأ اللذة ' مترددا بخصوص طبيعة وأصل الحركات العنيفة البدائية التي صادفها و في كتابه "الانا و اللهو" احتفظ فرويد بمفهوم غزيرة الموت و غزيرة الحياة، ويؤكد أنه من السهل معرفة الحب وخفاياه المتعددة لكن من المعقد جدا اكتشاف جذور وأصول بذرة الموت، ومن هذا المنظور يرى نقطة بداية العدوانية سابقة للحب على اعتبار أن الحب مصدره الكره ثم يتحدث "فرويد" فيما بعد عن المعطيات الغريزية العنيفة و الميل للعنف أو العدوان أولي تلقائي عند الراشد و التي لها علاقة بالفارقة الشهيرة اللهو والأنا والتي تخص الأشخاص المنافسين القريبين والذين يراهم الشخص مهددين لحياته، فالعدوانية أشمل من مفهوم العنف والعنف جزء من العدوانية وللعدوانية صور من السلوك تتضمن عرضا عدائيا حيث لكل سلوك عنيف يتبعه سلوكا عدوانيا لذلك فالسلوك العدواني هو الشرارة الأولى لتكوين ظاهرة العنف. (وناسي، 2017، ص 250-251).

2)عوامل اجتماعية:

أ-الأسرة: تحتل الأسرة المركز الأول من بين مؤسسات التنشئة الاجتماعية من حيث تأثيرها على ممارسة الأفراد سلوك العنف بالإضافة الى أساليب التنشئة الاجتماعية السيئة فقد تؤثر على وضعية الأسرة ولجوء الأفراد الى ممارسة العنف.

ب–اللامعيارية الاجتماعية: تلعب المعايير الاجتماعية دور هام في حياة الافراد والمجتمعات فهي تؤدي وظائف تكاد تكون ثابتة في كل الثقافات الإنسانية حيث تقوم بدور الموجه لسلوك الأفراد في اختيار التصرفات والأفعال المناسبة في مواقف الحياة الاجتماعية المختلفة فهذه المعايير تحدد ماهية الأستجابات التي تقترن بالتعبير عن العنف.

ج–ثقافة التعصب: والتي تنشا من طبيعة العوامل الاجتماعية السائدة في المجتمع حيث تساهم طبيعة العلاقات والقيم الاجتماعية والمعايير الثقافية والأنظمة السياسية والاقتصادية في المجتمع في تكوين الاتجاهات التعصبية والتي تظهر في الكثير من مواقف وأحداث يومية في الانتقام والانتخابات.

3)عوامل سياسية: وتتمثل في فقدان الشرعية للنظام السياسي فوضع هذا الأخير هو إقرار لواقع المجتمع الذي عليه أن يستجيب لمسؤوليته في حماية حقوق الانسان وإجراء الحوار وإقرار حرية التعبير، فالأنظمة السياسية يمكن أن تحد من التمتع بالتسامح والحقوق وذلك ما يخلق أجواء ملائمة للعنف لذا غالبا ما يتم الربط بين مشكلة العنف ومشكلة انتهاك حقوق الانسان وغياب الديمقراطية. (وناسي، 2017، ص 252– 253).

4)عوامل ثقافية:

أ–النظام التعليمي: أضحت المدرسة كمؤسسة أكاديمية هي ثاني مؤسسة تساعد الأسرة في وظيفة التنشئة الاجتماعية وبطريقة مقصودة ومخططة كنتاج للتطور الصناعي والاقتصادي والتحول في النظام الاجتماعي لخلق وبناء إنسان صالح ذو شخصية متكاملة ينمي إبداعاته و يحل مشكلاته وغيرها من الوظائف، ولكن ظهر في مختلف مؤسساتنا التربوية من مدارس متوسطات ثانويات و جامعات سلوكيات عنيفة ومسرحيات للعنف المدرسي أو العنف الطلابي حيث يقع جانب من المسؤولية على عاتق المؤسسات التربوية ولأحداث العنف في هذه المؤسسات عوامل عدة منها ما يعود للتلميذ و الطالب و منها ما يعود للمعلم أو المدير ومنها ما يعود للمنهاج الدراسي ومنها ما تشترك فيه جميع الأطراف فكل هذه العوامل من شأنها أن تثير الحقد والقلق والصراع والكراهية وبالتالي تدفعه الى السلوك العنيف.

ب–وسائل الإعلام: لقد ساهم تطور وسائل الإعلام وتكنولوجيات الاتصال الجديدة في انتشار ظواهر العنف علاوة على الأثر المحقق في تكتل الإعلام و عولمة الثقافة والبحث عن تحقيق أعلى نسبة من التعرض لوسيلة التلفزيون والحرب التجارية بين القنوات المتعارضة التي تتنافس من أجل السيطرة المطلقة على المجال السمعي البصري والتحرير، كلها عوامل تجعل هذه الوسائل الإعلامية والتكنولوجيات في عالم الاتصال تتطور ضاربة عرض الحائط لقيم السلم والتقدم والتضامن والصداقة بين البشر والشعوب وذلك من خلال عرض وقائع مسببة للمرض وسلوكيات لا اجتماعية.

5)عوامل اقتصادية: التنمية الاقتصادية والاجتماعية الغير متوازنة وإخفاقات في تقوية النسيج الاجتماعي وتماسكه، مما يجعل المجتمع الواحد مجتمعين والاقتصاد الواحد اقتصادين وتنامي الطبقية طبقة تعيش ثراء فاحش وأخرى تعيش تحت الفقر وهذا ما يعبد الطريق إلى الثورة وممارسة العنف والانحراف ...الخ (وناسي، 2017، ص 255–256–257).

4–نظريات مفسرة للعنف:

تنقسم النظريات المفسرة للعنف الى ثلاث نظريات: النظرية الاولى خاصة بالمدخل النفسي الاجتماعي، والثانية بالمدخل الاجتماعي الثقافي، والثالثة خاصة بالمدخل البيولوجي.

1) نظريات المدخل النفسي والاجتماعي:

أ–**نظرية الإحباط والعدوان:** يرى مؤيدو كلا النظريتين بأن العنف ينتج من افتراض أن العدوان يأتي من الإحباط أو الضغوط الحياتية حيث تعمل بمثابة متغيرات خارجية تؤثر في بعض العمليات النفسية التي قد تدفع الشخص إلى السلوك العدواني والذي يحدث بسبب إما الظلم وعدم المساواة والفقر ونقص الفرص المتاحة بالمجتمع، وخصوصا أن العنف سلاح قوي يمارسه الذكور لفرض السيطرة والهيمنة على الإناث أو المرأة داخل الأسرة وعلى الأبناء إذا ما فشل في الصراعات التي تواجهه في عمله وتشعره بالضعف، فيعود

للأسرة ليمارس قوته على أفرادها، وهي محاولات لتحويل الإحباط الخارجي إلى قوة داخل الأسرة ويذهب ضحية ذلك المرأة والأبناء، إذن يحدث العنف نتيجة للضغوط البنائية والإحباطات المتكررة. (فهمي، 2012، 80-81)

ب-نظرية التعلم الاجتماعي: تبنى نظرية التفاعل الاجتماعي أو ما يطلق عليها "نظرية التعلم الاجتماعي" على أساس أن العنف سلوك متعلم، أي سلوك يتم تعلمه من خلال عملية التفاعل الاجتماعي والتنشئة الاجتماعية التي تقوم بها مؤسسات التنشئة المجتمعية ، حيث تكون الأسرة المسؤول الأول في عملية التنشئة وتليها المدرسة وجماعة الرفاق أو الصحبة وغيرها، فنرى أولا دور الأسرة في عملية التنشئة حيث أن الأسرة تنمي لدى الأفراد القيم الأخلاقية وتغرس فيهم القيم السوية، ويكون أفراد الأسرة إما القدوة الحسنة أو السيئة في التنشئة وحدوث التفكك الأسري، والصراعات ما بين الآباء والأمهات أو الأخوة يزيد من احتمال أن يكتسب الأبناء أنماطا مختلفة لسلوكيات العنف ويصبحوا عدوانيين، أو يؤثر ذلك بشكل آخر في تشكيل أبناء يعانون من اضطرابات وخوف وقلق نفسي، بالإضافة إلى تشدد الآباء في استخدام أساليب القمع والعقاب في التأديب بهدف السيطرة على سلوكيات الأبناء، فإن مثل هذه السلوكيات تسهم في تشكيل شخصيات ونماذج عدوانية من الأبناء وبالتالي مع الزمن يتربى الأبناء على أن العنف هو الأسلوب الأمثل لحل المشكلات والحصول على الاحتياجات.

كما أن المدرسة هي المؤسسة التربوية الثانية والهامة في حياة الفرد بعد الأسرة لأنها تقوم بعملية إكمال مسيرة التنشئة التي بنتها وأسستها الأسرة في المقام الاول، بالإضافة إلى ذلك تعمل المدرسة على تعليم الإنسان ثقافة المجتمع وتنقلها من جيل إلى جيل، وتنمي جوانب الحياة المختلفة وتربي السلوكيات الحسنة فيهم.

ج-نظرية الضبط الاجتماعي: تؤكد هذه النظرية على أن العنف يعتبر استجابة للبناء الاجتماعي حيث يظهر العنف عندما يفشل المجتمع في وضع قيود وضوابط محكمة على أعضائه، بمعنى أن العنف يظهر

كنتيجة لضعف البناء الاجتماعي وخلوه من القيود والضوابط الاجتماعية المحكمة لضبط سلوك أفراد المجتمع. (البحر، وآخرون، 2015، ص 10).

2) نظريات المدخل الاجتماعي الثقافي:

أ-نظرية البناء الوظيفي: تتلخص هذه النظرية من خلال رؤيتها وتصورها العام لدراسة المجتمع الحديث، حيث اعتبرت المجتمع نسقا عاما يشمل مجموعة من النظم الاجتماعية والثقافية وترتبط هذه النظم بطبيعة الأفعال الاجتماعية التي تكرس من أجل خدمة الإنسان وقضاء حاجاته الأساسية، كما أن عملية إتمام الخدمات تتطلب درجة عالية لترابط المشاعر والقيم والأخلاقيات المشتركة التي تحدث نوعا من التضامن الاجتماعي، علاوة على ذلك يركز علماء البنائية الوظيفية على ضرورة الاهتمام بالثقافة باعتبارها المادة الروحية والعقلية التي ترتبط بالنظم ارتباطا شديدا، حيث رأى رواد هذه النظرية (تالكوت بارسونز وروبرت ميتون) أن هناك ارتباط بين العنف وعدم تحقيق الأهداف الثقافية من خلال الوسائل التي يقرها المجتمع. (فهمي، 2012، ص81).

فالعنف يعتبر نتاجا لظروف اجتماعية تتمثل في أوضاع العائلة وظروف العمل وحالات البطالة وغير ذلك من العوامل الاجتماعية والاقتصادية. (فهمي، 2012، ص 80-81)

ب-نظرية الثقافة الفرعية: يرى "وولفجانغ" صاحب نظرية الثقافة الفرعية للعنف أن اتجاهات العنف تختلف بشكل كبير من جماعة إلى اخرى داخل المجتمع نفسه، وتظهر بشكل أكبر بين الأقليات الإثنية حيث ينتج سلوك العنف أو يفضلون أسلوب الخشونة في التعاملات، ويرونه أسلوبا طبيعيا للعيش والتعايش في المجتمع، وهذا نتيجة لوجودهم كأقليات أو بسبب الفقر، حيث أن التوزيع التفاضلي للعنف هو نتيجة اختلاف المعايير الثقافية والقيم المتعلقة به، وتعتبر هذه النظرية امتدادا لنظرية التعلم، بالتالي يتضح مما سبق بأن البيئة المحيطة بالأفراد هي التي تساهم بشكل كبير في خلق إما أفرادا عنيفين بالمجتمع أو مسالمين. (البحر، وآخرون، 2015، ص 11).

3) نظرية المدخل البيولوجي: أو كما تسمى "بالنظرية البيولوجية"، تسعى إلى التأكيد بأن العدوان هو سلوك غريزي والميولات العدوانية هي أساسا استجابة غير متعلمة، هي استجابات مورثة يكون الكائن مزود بها عند مجيئه لهذا العالم وصورة الاستجابة يمكن أن تتعدل من واقع التعلم والممارسة، وتقوم هذه النظرية أساسا بربط السلوك العدواني بالوظائف المخية كمركز أساسي ولها علاقة بالسلوك العدواني والعنف، فالعامل الوراثي في تناوله وتفسيره لموضوع العنف والعدوان ترى في ظلك سيرورة وراثية تجعلها تنتقل من جيل إلى جيل وتفرض وجودها داخل المجتمع، ومن العوامل البيولوجية التي تساهم في ظهور السلوك العنيف لدى الفرد: الضعف العقلي، العاهات، دور السن (مرحلة المراهقة)، دور الغدد الصماء (حدوث خلل في الإفراز)، الجنس (الذكور أكثر عنفا من الإناث). (العيسوي، 1997، ص 70).

ثانيا: مظاهر العنف في المجتمع

1. العنف الأسري: من خلال الملاحظة البسيطة لأوساطنا الاجتماعية المختلفة ولتباين مستوى الوعي التربوي والثقافي للفئات الاجتماعية يمكن أن ندرك طابع العنف الذي يهيمن على العلاقات القائمة في إطار الأسرة، ويمكن تحديد بعض المظاهر الأساسية للعنف الذي يسود في أجواء الأسرة:

أ–النزاعات الزوجية والخلافات التي تحدث بين الزوجين.

ب–الشجار الذي يحدث بين الإخوة الذين يتبادلون الشتائم والضرب مثل: الجروح، الخدوش، الكسور، العض، تبادل الألفاظ البذيئة والتنابز بالألقاب.

ج–أساليب التهديد والوعيد التي يمارسها الكبار على الصغار: كالمعاملة القاسية شديدة الصرامة، نيل العقاب الجسدي، وبصورة مروعة تهديد المعتدى عليه بإيذائه إذا لم يرضخ لرغبات المعتدى لممارسة الجنس وهو ما يسمى بالاعتداء الجنسي.

د–اعتماد الآباء والأمهات على أسلوب الضرب المباشر للأطفال مثل: الصفع، الدفع، لوي الذراع، شد الشعر، الكي، الحرق والضرب بآلة خشبية أو حديدية حادة.

هـ–الأحكام السلبية والمستمرة التي يصدرها الأبوين على الطفل كالسخرية، التوبيخ، الشتم، الاحتقار، خاصة إذا كانت السخرية أمام الأقران والآخرين مما يفقد الطفل ثقته بنفسه وبوالديه. (برتيمة، 2017، ص 98).

2. **العنف المدرسي:** كشفت الدراسات عن تنامي رهيب لظاهرة العنف المدرسي خلال السنوات الماضية، وتتعدد مظاهر وأشكال العنف المدرسي نذكر منها:

أ–العنف الجسدي مثل الضرب باليد أو بالقدم أو بالدفع أو بأداة.

ب–العنف النفسي: مثل التخويف عن طريق التهديد بالضرب، التحقير من الشأن إذا كان المعتدى عليه غريب عن المنطقة أو ضعيف جسميا أو يعاني من مرض.

ج–العنف الكلامي اللفظي: مثل التنابز بالألقاب والسب والشتم.

د–العنف الجنسي: مثل الاعتداء على حرمة الجسد من الطلبة الأكبر سنا على الطلاب الأصغر سنا.

هـ–العنف المادي: تكسير وتدمير ممتلكات المدرسة مثل تكسير الشبابيك والأبواب ومقاعد الدراسة الحفر على الجدران وتكسير وتخريب الحمامات. (خليفة، 2018، ص 106).

3. **العنف الاجتماعي:** يظهر العنف الاجتماعي نتيجة لمجموعة من العوامل التي تضغط على تقليص قدراته في توجيه سلوكه بصورة ذاتية، كما تجعله عاجزا عن تقبل الضوابط والأحكام في مجتمع متأزم، ومن نتائج هذا الوضع ظهرت عدة صور ومظاهر للعنف الاجتماعي أو ما يسمى بالعنف المجتمعي نذكر منها:

أ–العنف ضد المرأة: وهو أخطر الظواهر الاجتماعية التي استفحلت في معظم دول العالم بصورة متزايدة، تتمثل في العنف الجسدي، العنف الجنسي، العنف اللفظي والعنف الاقتصادي كاختلاس اموال المرأة العاملة واحتجاز وثائقها الشخصية الخاصة. (مقدم، 2012، ص 379)

ب–انتشار السلاح والعصابات المسلحة وتكثر هذه الظاهرة في المجتمعات التي يغيب فيها الأمن خاصة في الأحياء الفقيرة.

ج–انتشار المخدرات والمتاجرة بها.

د–الانتقام والثأر خاصة في جرائم القتل وقضايا الشرف.

هـ–السطو المسلح على الأشخاص أو الممتلكات.

و–جرائم القتل والاغتصاب والانتحار.

ي–التطاول على القانون عن طريق التعدي على القوانين وعدم الاحتكام بها واللجوء لتحصيل الحق بالطرق الشخصية والجماعية. (مبيضين، 2018، ص 29)

4. **العنف السياسي:** يعرف العنف السياسي بأنه استخدام القوة المادية أو التهديد لتحقيق أهداف سياسية ومن مظاهره:

أ–الاغتيالات ومحاولات الاغتيال: وهي عمليات القتل او محاولات القتل التي تستهدف شخصيات رسمية تشغل مناصب ذات تأثير على القرار السياسي في مقدمتهم رؤساء الدول، مثل محاولة اغتيال الرئيس التونسي "قيس سعيد" عام 2021.

ب–الانقلاب أو محاولات الانقلاب: وهو الإطاحة الفجائية والسريعة بالنخبة الحاكمة مثل محاولة الانقلاب على الرئيس التركي "رجب طيب أردوغان" عام 2016، والانقلاب العسكري في مصر على الرئيس الراحل "محمد مرسي" عام 2013.

ج–التمرد :وهو شكل من أشكال المواجهة المسلحة للنظام القائم من قبل بعض العناصر المدنية والعسكرية أو الإثنين معا، وذلك لممارسة الضغط والتأثير على النظام، وقد يكون بمشاركة عدد كبير من المواطنين مثلما حدث في الثورة الليبية ضد نظام الرئيس الراحل "معمر القذافي" عام 2011.

د–أعمال الشغب: وهو استخدام العنف من المواطنين ضد النظام السياسي وما يصاحبه من تدمير وتخريب كما حدث في المظاهرات الفرنسية عام 2018. (قبي، 2002، ص 06).

ج–العنف الحكومي: يوجهه النظام إلى المواطنين أو إلى جماعات وعناصر معينة لضمان استمراره وتقليص دور القوى المعارضة باستخدام الجيش والمخابرات والسلطة والقوانين الاستثنائية مثل قانون الطوارئ في مصر. (خوالدي، 2016، ص 25).

5. العنف الرياضي:

أ–العنف بالأقوال: يكون بين الجماهير أو بينهم وبين اللاعبين عن طريق الهجوم اللفظي والألفاظ النابية وقد يصل إلى حد التهديد بالقتل.

ب–العنف بالكتابة: بالكتابة على جدران الأندية الرياضية أو رفع لوحات مكتوب عليها كلام عنف أو سب ضد الفريق الآخر مما تتسبب في إثارة المشاكل المؤدية إلى أحداث العنف والشغب.

ج–الاعتداء على الأشخاص: كالاعتداء على لاعبي الفريق المنافس أو الاعتداء على الحكام.

د–الاعتداء على الممتلكات كتحطيم المقاعد والمرافق العامة الموجودة في الملاعب. (السايح، 2006، ص 142)

خلاصة الفصل:

مما سبق نستنتج أن العنف ظاهرة للاستخدام غير الشرعي للقوة أو التهديد وذلك باستخدامها لإلحاق الأذى والضرر بالآخرين، وينقسم إلى عدة أنماط وهي: عنف موجه للذات، عنف بين الأشخاص وعنف جماعي، له عدة عوامل سيكولوجية، اجتماعية، ثقافية وسياسية، تفسره ثلاث نظريات: النظرية الاولى خاصة بالمدخل النفسي الاجتماعي، والثانية بالمدخل الاجتماعي الثقافي، والثالثة خاصة بالمدخل البيولوجي. وله عدة مظاهر في المجتمع كالعنف الأسري، العنف الرياضي، العنف الاجتماعي، العنف السياسي والعنف الرياضي.

الفصل الثالث

تمهيد:

يتناول هذا الفصل الألعاب الإلكترونية التي تعتبر ظاهرة منتشرة في أنحاء العالم، كما أصبحت تثير الانتباه وتستحق البحث والدراسة بالشكل المناسب من حيث سماتها ودلالاتها التربوية وتأثيراتها على الأطفال بشكل خاص والكبار بشكل عام، ولهذا سنتطرق في هذا الفصل إلى ماهية الألعاب الإلكترونية وتأثيرها على المجتمع من عدة نواحي.

أولا: ماهية الألعاب الإلكترونية

1-تعريف الألعاب الإلكترونية: (Electronic Games): عرفها كل من:

لورنس (2002): "بأنها ألعاب مبرمجة حاسوبيا وتلعب عادة من خلال أنظمة ألعاب الفيديو بعد إيصال الجهاز بجهاز الإدخال في التلفزيون وهو عادة عصا التحكم أو لوحة المفاتيح أو الأزرار أو الفأرة وغالبا ما تلعب بشكل جماعي، حيث يلعبها عدد كبير من اللاعبين في نفس الوقت". (لورنس وآخرون، 2002، ص 145).

سالين وزيمرمان (2004): " هي نشاط لنزاع مفتعل ينخرط فيه اللاعبون، يؤدي إلى نتائج قابلة للقياس الكمي ووفقاً لقواعد معينة. واللعبة الإلكترونية تتوافر على هيئة رقمية، ويتم تشغيلها على منصة الحاسوب، والتلفاز، والإنترنت، والهواتف النقالة، والفيديو، والأجهزة الكفية الرقمية". (Salen & Zimmerman, 2004, p86).

الساعدي (2005): "ألعاب صممت لتلعب من خلال تحكم اللاعب يدوياً، وتتطلب في العادة ردود أفعال سريعة لأشكال متحركة تظهر على شاشة مراقبة، وهي توضع في الأقراص الليزرية (CD-ROM) أو الأقراص المضغوطة (Compressed Disk) باستعمال الخط المباشر (On-Line) أو وسائل البريد الإلكتروني (E-Mail) عن طريق الأنترنيت، واللعب بها قد يكون لفرد واحد أو يشترك عدة أفراد في ممارستها". (الساعدي، 2005، ص 18).

نمرود (2008): "هي نشاط ذهني بالدرجة الأولى, يشمل بصفة عامة كل الألعاب ذات الصبغة الإلكترونية, إذ يمارس هذا النشاط بطريقة تختلف عن ممارسة الأنشطة الأخرى, كونها تعتمد على وسائلها الخاصة ويقصد بذلك الحواسيب المحمولة والثابتة، ألعاب الفيديو المحمولة والمتحركة، الهواتف النقالة، التلفاز وغيرها من الوسائط, وتتكون بصورة عامة من العناصر الآتية: مدخلات (أوامر التشغيل واللعب والتي تنفذ عن طريق لوحة المفاتيح، كأزرار التشغيل أو عصا قيادة المروحية أو مقود السيارة لألعاب السباق، الفأرة، القناع وغيرها من الأدوات) والمخرجات مثل:

(الشاشات الكبيرة، شاشة الحاسوب، شاشة الهاتف، النقال، مكبرات الصوت، النظارات الإلكترونية) وقد يلعب اللاعب وحده أو بمشاركة الآخرين". (نمرود، 2008، ص 35).

2-نشأة وتطور الألعاب الإلكترونية:

لقد مرت الألعاب الإلكترونية بسبعة مراحل، وكل مرحلة من هذه المراحل لنشأة الألعاب الإلكترونية رافقتها تطورات إلكترونية جديدة مع انهيار لمرحلة سابقة وتشكيل لمرحلة لاحقة، وهي كما يلي:

المرحلة الأولى: بدأت هذه المرحلة عندما طور علماء فيزياء في ستينيات القرن الماضي لعبة بونغ (Pong) ولعبة حرب الفضاء (Space War)، كانت الغاية منها استعراضا للتكنولوجيا أو تمضية للوقت، ولوجود شروط اقتصادية وتقنية آنذاك لإنشاء ألعاب إلكترونية ومنها:

-انتشار التلفاز في البيوت؛

_ابتكار ألعاب تتمتع بالقوة؛

_انتشار الألعاب الميكانيكية في المقاهي العامة؛

-زيادة القدرة الشرائية في المجتمع.

واستخدمت التقنيات المتطورة بهذه المرحلة عندما أنتجت شركة نولان بوشنال (Nolan Bushnell) عام 1971 لعبة الأتاري (Atari)، حيث باعت عشرة آلاف آلة أتاري بالعام الأول لإنتاجها بمبلغ 28 مليون دولار، هذا النجاح للعبة الأتاري ضاعف فرص المنافسة، وفي الوقت نفسه كانت شركة أبل (Apple) تستعد لإطلاق جهاز Apple) (8، وأمام غزارة المنتجات الإلكترونية صعب على هذه الألعاب أن تستمر وبالتالي إنهاء المرحلة الأولى للألعاب الإلكترونية عام 1977. (الفلاق، 2009، ص 113).

المرحلة الثانية: انطلقت هذه المرحلة بالإعلان عن لعبة أتاري (VCS2600) وهي لعبة تتكون من سلم ألعاب وبقواعد جديدة، ثم انطلقت لعبة باك مان (Pac- Man) اليابانية والتي بيعت بمبلغ 22 مليون دولار، هذه الأرقام بدأت تجذب رجال الأعمال لإنتاج الكثير من الألعاب ومعظمها رديئة الصنع، وهذا أدى إلى انهيار المبيعات وخسارة

الشركات في أمريكا عام 1983 وأعلنت الصحافة نهاية الألعاب الإلكترونية، وخلال ثلاثة أشهر صممت مؤسسة نيس (Nes) اليابانية لعبت ماريو(Mario) لتسيطر على الألعاب المطورة وتلائم الفئة العمرية من (8– 10) سنوات.

المرحلة الثالثة: بدأت هذه المرحلة في أمريكا وأوروبا بظهور ألعاب بنوعية جديدة وبمستويات مختلفة نتيجة لتطور التقنيات الحديثة وتطور أجهزة الحاسوب، لكن هذه المرحلة انتهت لسببين: الأول يتعلق باستنساخ الألعاب بدون ترخيص، أما الثاني فيتعلق بنوعية هذه الألعاب التي لا تتناسب مع تطورات الألعاب القادمة من اليابان، ولهذا تعرض صانعوا هذه الألعاب إلى الإفلاس في عام 1989 على العكس من صانعي الألعاب اليابانيين حيث احتكرت ألعابهم الأسواق بعد ذلك.

المرحلة الرابعة: تمثل هذه المرحلة الاحتكار الياباني لهذه الألعاب في الأسواق بألعاب جديدة مثل ألعاب المغامرات وألعاب الألغاز، وتطور الألعاب عبر جهاز (PC) وتفوق لعبة (بطل سيفا) في نهاية المرحلة على لعبة ماريو في عام 1995.

المرحلة الخامسة: اتسمت الألعاب الإلكترونية بهذه المرحلة بتقنية الوسائط المتعددة، ومعالجة الصور الثلاثية الأبعاد، واستعمال القرص المرن، والألعاب الإلكترونية على شبكة الأنترنيت، وفي هذه المرحلة خرجت لعبة (بطل سيفا) من الأسواق لدخول ألعاب بلي ستيشن (Play Station) فيها، كما ظهرت ألعاب بعوالم بيانية جديدة مثل ألعاب الحركة التي تعتمد على مهارات اللاعب، والصورة تقوم على محاكاة الشخصية التي يتحكم اللاعب بها مثل لعبة دوم (Doom)، لتتجاوز مبالغ هذه الألعاب التي يتم الحصول عليها مبيعات السينما.

المرحلة السادسة: تبدأ هذه المرحلة بدخول ميكروسوفت (Micro Soft) والصراع بين ألعاب إكس بوكس (XBOX) وألعاب (PS2). (الفلاق، 2009، ص 114–115).

المرحلة السابعة: تبدأ هذه المرحلة بظهور شركة (نيتاندو) عام 2004 حيث أطلقت جهاز تحكم يدوي متنقل جديد (DS) كما أطلقت سوني (Sony) جهاز بلي ستيشن المتنقل (PSD) حتى وصل هذا الجهاز إلى الولايات المتحدة الأمريكية في العام 2005 وانطلاق جهاز (XBOX360) عام 2005 من شركة ميكروسوفت وكذلك لعبة بلي ستيشن (Play Station3) في عام 2006.

ويلاحظ أن تطور الألعاب الإلكترونية في سوق برامج الألعاب يكون بفارق (6- 12) شهراً من نزول هذه الألعاب في الأسواق، كما أن سوق الألعاب الإلكترونية قد يواصل نموه وتطوره في السنوات المقبلة، وذلك لأن ممارسة الألعاب الإلكترونية باستخدام الحاسب الآلي أصبح ضرورياً للجميع، كذلك لأن مبيعات الألعاب الإلكترونية يتوقع زيادتها في الأسواق العالمية على حساب وسائل التسلية الأخرى. (الفلاق، 2009، ص 117).

3-أنواع الألعاب الإلكترونية:

يمكن تصنيف الألعاب الإلكترونية من حيث الهدف إلى ثلاثة أنواع رئيسة:

أ-ألعاب المتعة والإثارة: وهي بالعموم تهدف إلى شغل الفراغ والتسلية، وتعتمد بالأساس على تفاعل اللاعب مع اللعبة بحالات مختلفة تبدأ بمستويات بسيطة يمكن التعامل معها حتى تصبح سريعة ومعقدة، وغالبا ما تتجاوز قدرات اللاعب مهما أتقن اللعب، وهذه الألعاب تستهوي الكثير من الصغار والكبار لما تمتاز به من الإثارة والجاذبية وشد انتباه اللاعب لكثرة توالي المراحل فيها، ويعود ذلك إلى استخدامها الصور والأصوات القريبة من الواقع التي تؤدي إلى ألفتها وإدمان اللعب بها، إلا أن إثارتها وجاذبيتها تتلاشى بمرور الزمن بسبب الملل من تكرار اللعب بها وتشمل هذه الألعاب أنواعاً عديدة كألعاب الدراجات النارية مثل لعبة (Real Moto)، والحروب مثل لعبة (Call of Duty)، وغزو الفضاء مثل لعبة (Galaga Wars)، وسباق السيارات مثل لعبة (Asphalt 8)، وألعاب القتال مثل لعبة (Shadow Fight). (الحمصي، 2009، ص 253).

ب-ألعاب الذكاء: تعتمد هذه الألعاب على الفكر للتعامل معها، وترتكز على المحاكمات المنطقية في إتخاذ القرار، وتعد ألعاب الشطرنج والبلياردو والورق من أشهرها، وتكمن قوة الألعاب الالكترونية بهذا المجال في إمكانية معالجة كم هائل من الاحتمالات واختيار الحلول الجيدة وفقا لمعايير محددة تعود لقوانين اللعبة وخبرة المحترفين سواء أكانوا من المبرمجين أو اللاعبين في وقت قصير يصعب مجاراته.

ج-الألعاب التعليمية: ألعاب المتعة والذكاء تساعد في التعلم بينما تهدف الألعاب التعليمية إلى الموازنة بين المتعة واللعب، ومجال هذه الألعاب تغطي أغلب المراحل الدراسية حتى الجامعات، وتعطي المعلومة للطفل بطريقة مسلية سواء أكانت هذه الألعاب بسيطة تعلم الطفل قراءة الحروف والأرقام وطريقة كتابتها، أم كانت هذه الألعاب معقدة تعلمه تشكيل الكلمات والجمل وتركيبها وحل المسائل الحسابية والعلمية وتشمل هذه الألعاب عدة مجالات كتعليم اللغة والرياضيات والعلوم، ومن بين هذه الألعاب لعبة (Animal Jam)، لعبة (Prodigy Match Game)، لعبة (Endless Alphabet)، ولعبة (PBC Kids Games). (الحمصي، 2009، ص 254).

4-خصائص الألعاب الإلكترونية:

تتميز الألعاب الإلكترونية بالعديد من الخصائص التي لا تتوفر بالألعاب الأخرى، كما أن هذه الخصائص تضفي أهمية على تلك الألعاب في اللعب والترويح عن النفس، ومن أهم هذه الخصائص ما يأتي:

1)-التفاعل: التي تتمثل في شكل حوار الفرد مع برنامج اللعبة، إذ أن عملية تحديد كل موقف من مواقف اللعب لا تخضع لعوامل الصدفة أو تتم بعشوائية، بل تخضع إلى تحكم الفرد في اختيار طريقة اللعب المناسبة للموقف، ومن ثم يستجيب جهاز اللعبة إلى اختيارات الفرد وفقاً لقواعد اللعب المبرمجة بداخله، وهذا لا يتحقق إلا من خلال وجود نوع من التفاعل بين اللاعب وبرنامج اللعبة.

2)-الانتشار السريع: نظراً للتقدم العلمي والتقني الذي طرأ على برامج الحاسوب وأجهزته، فقد غزت الألعاب الإلكترونية المنازل والمكاتب والمقاهي إلى جانب انتشارها في العديد من الأماكن الأخرى، كما ساعد الربح السريع

الذي حققته لأصحابها في انتشار هذه الألعاب نظراً للإقبال عليها من قبل الأطفال والشباب، كما أن تسويقها لا يحتاج إلى تكلفة مالية مرتفعة. (الخفاف، 2010، ص 353).

3)-سهولة الاحتفاظ: تتميز الألعاب الإلكترونية بسهولة الاحتفاظ بأجهزتها سواء أكان في الجيب أو حملها في اليد، ويمكن استخدامها في العديد من الأماكن وفي الأوقات المختلفة، فضلاً عن أن تلك الأجهزة لا تتطلب شغل حيز أو مساحات واسعة.

4)-اللعب الانفرادي: يمكن للفرد اللعب من دون الحاجة إلى مشاركة زميل له في اللعب، حيث أن تلك الألعاب مزودة ببرامج تقوم بتأدية دور الزميل في اللعب، وبذلك يتم القضاء على مشكلة الحرمان من اللعب نتيجة لعدم وجود فرد آخر يتطلب اللعب وجوده.

5)-اللعب غير المرتبط بزمن: تتميز بأنها غير محددة بزمن أو وقت في اللعب، إذ يمكن للفرد الاستمرار باللعب الوقت الذي يريده، وإن كان بعض الألعاب تحدد زمن اللعب بها بعدة دقائق لا تزيد على خمس إذ ينتهي اللعب إلكترونياً، كما أن بعض الألعاب تنتهي بفوز أحد المنافسين على الآخر.

6)-تسجيل نتائج اللعب إلكترونيا: تعتمد تسجيل نتائجها أولاً بأول، ففي الألعاب التي تتطلب تسجيل هدف أو إصابة هدف متحرك فإنه يتم احتسابه بطريقة إلكترونية وفقا للنقاط التي يجمعها الفرد الذي يقوم باللعب نتيجة لنجاحه في تسجيل هدف متحرك، كما يظهر على الشاشة عدد النقاط التي تم إحرازها في كل مرة والتي تقدر وفقاً لصعوبة تسجيل أو إصابة الهدف.

7)-التحرر من الخصومة والنزاع: نظراً لأن عملية تسجيل النتائج في الألعاب الإلكترونية تتم بطريقة إلكترونية ولا تخضع للأهواء وللأخطاء الشخصية للفرد فإن ظهور الخصومة أو النزاع بين الأفراد أثناء اللعب نتيجة لاختلاف آرائهم حول حق أحدهم في نقطة مسجلة أو احتساب هدف له أو إلغاء هدف عليه أو حول صحة الأداء لا نراه في الألعاب الإلكترونية. (الخفاف، 2010، ص 354).

8)-تنمية القدرات العقلية: تعتمد بطريقة رئيسة على تركيز انتباه الفرد أثناء سير اللعب وكذلك تعتمد سرعة إدراك مواقف اللعب والتفكير في مجرياتها واتخاذ القرار المناسب في الوقت المناسب، وبذلك تتيح الألعاب الإلكترونية

الفرصة للفرد لتنمية قدراته العقلية من خلال الانتباه والإدراك لمواقف اللعب ومن خلال التفكير فيما يجب فعله لمواجهة تلك المواقف واتخاذ القرار المناسب.

9)-إثبات الذات: يمكن للفرد اللعب بمفرده دون الاستعانة بالآخرين في اللعب ويكون الغرض من لعب الفرد هو تسجيل أكبر عدد من النقاط قبل انتهاء اللعب في الألعاب التي تحدد عدد مرات الفشل لانتهاء اللعب من بعدها، وبعد الانتهاء من اللعب يعرف الفرد النتائج حيث يقوم الجهاز بإعلان النتائج على شاشته وقد يحاول اللعب من جديد لدور واحد أو لعدة أدوار أخرى حتى يتمكن من تسجيل عدد أكبر من النقاط يفوق ذلك العدد الذي أحرزه في كل مرة سابقة. (الخفاف، 2010، ص 355).

5-مجالات الألعاب الإلكترونية:

توجد خمسة مجالات للألعاب الإلكترونية، وكل مجال يشمل عدد كبير من الألعاب وكما يلي:

1)-الألعاب الإلكترونية على الهواتف المحمولة: يتطلب إنزال لعبة إلكترونية على الهواتف المحمولة أن تتكيف هذه الألعاب مع أنواع هذه الهواتف، كما أن بعض أنواع هذه الهواتف لا تتوفر فيها إمكانية الوصول بالأنترنت، أو أن مواصفات بعض تلك الهواتف لا تساعد إدخال ألعاب فيها، ومؤخراً ساعدت شبكة الأنترنت في إدخال ألعاب إلكترونية إلى الهواتف المحمولة، كما أن أصناف هذه الألعاب تنوعت بشكل كبير في السنوات الأخيرة لتشمل أنواعاً عديدة، وأن هناك أنواع من الألعاب أكثر انتشاراً من غيرها مثل ألعاب التقمص، ألعاب الرياضة والألعاب الكلاسيكية. (الفلاق، 2009، ص 129).

2)-الألعاب الإلكترونية على جهاز الحاسوب: في هذا المجال يتم إدخال الألعاب الإلكترونية على جهاز الحاسوب عن طريق برنامج معلومات آلي من خلال مساعدة الأنظمة الآلية الثنائية (الفأرة، لوحة، المفاتيح) في التحكم بالنظام الموجود بجهاز الحاسوب، أما الصورة والصوت فيكونان من خلال شاشة الحاسوب، وبمساعدة مخرج الصوت الذي يمكن ربطه بمكبر صوت خارجي أو جهاز لتحسين الصوت. (نمرود،2008، ص 85).

3)-الألعاب الإلكترونية على عارضات التحكم: جهاز الألعاب الإلكترونية أو عارضات التحكم هو حاسب إلكتروني مخصص لوظائف محددة ويتمتع بمواصفات عالية الكفاءة وبالغة الدقة وجهاز الألعاب الإلكترونية يحتوى على معالج (Processor) مشابه للمعالجات الموجودة بالحواسيب الشخصية، وعادة ما تستخدم المعالجات المنخفضة التكلفة في صناعة أجهزة الألعاب الإلكترونية للتمكن من بيع هذه الأجهزة بتكلفة معقولة، وعادة ما توصل أجهزة اللعب إلى شاشة العرض ويمكن للاعب اللعب باستخدام عصا القيادة أو الرشاش الليزري ومنها جهاز (XBOX)، وجهاز بلي ستيشن (Play situation)، وجهاز (PS2-2)، وكل من هذه الأجهزة له نماذج وأنواع عديدة. (قنديل وبدوي،2007، ص 211).

4)-الألعاب الإلكترونية على شبكة الأنترنيت: إن محاولات اقتحام شبكة الأنترنت من قبل مبرمجي الألعاب الإلكترونية ليست كبيرة وذلك لأن انفجار الشبكة العنكبوتية دعي هؤلاء المبرمجين للتريث إذ تم التخلي عن النشاطات غير المهمة بهذه التقنية، ولكن في السنوات الأخيرة زاد الاهتمام بتقنية الأنترنت بعد تطوير وتوزيع ونشر الألعاب الإلكترونية المتعددة اللاعبين بكثافة. (الفلاق، 2009، ص 130).

5)-أجهزة قاعات الألعاب الإلكترونية: تنتشر هذه الأجهزة بكثرة، وكل جهاز منها يرتبط بأجهزة تحكم عديدة، فالجهاز الرئيسي منها يرتبط بصندوق لجمع النقود، وشاشة لإخراج الصورة والصوت، وجهاز تحكم يحتوي على عدة أزرار مختلفة الوظيفة، ولوحة تحكم القيادة، وهناك نوعين من أجهزة الألعاب الإلكترونية:

أ-أجهزة اللعبة الواحدة: وهي تبرمج لعبة واحدة يمكن أن يلعبها لاعب واحد أو يشترك عدة لاعبين في لعبها.

ب-أجهزة متعددة الألعاب: ظهرت هذه الأجهزة في بداية عام 1980 بفضل التبسيط الذي ساعد في ظهور نظام (Jamma) الذي يسمح بتغير اللعبة من الداخل من حيث زمان ومكان وطريقة اللعب. (نمرود، 2008، ص 86).

ثانيا: أثر الألعاب الإلكترونية

1-الأثر التعليمي للألعاب الإلكترونية على المجتمع:

تنقسم إلى أثر سلبي وأثر إيجابي، فمن آثارها الإيجابية أنها تساعد على تنمية الذاكرة وسرعة التفكير وتطور حس المبادرة والتخطيط والمنطق وتحفز التركيز والانتباه وتنشط الذكاء. (الهدلق، 2011، ص 16).

ولأن الألعاب الإلكترونية تصنع في البلدان ذات الثقافة الغربية مثل أمريكا واليابان بشكل خاص فهي نابعة من قيم تلك المجتمعات وأعرافها، لذا تتمثل آثارها السلبية في أنها تشجع على الجنس والسلوك المنحرف والمثلية الجنسية لأن تلك البلدان لها ثقافة جنسية قائمة على التحرر والانفلات هذا من جهة، ومن جهة أخرى فإن الشركات المنتجة لهذه الألعاب تدرك قوة جذب المحتوى الجنسي على الأطفال والمراهقين، لذا فهي تتعمد اللعب على هذا الوتر من أجل تحقيق تسويق تجاري أكبر لألعابها، كذلك فهي تحتوي على مشاهد جنسية جزئية أو كاملة فيعمد الطفل والمراهق إلى تقليدها مثل لعبة جحيم دانت (Dant's Inferno)، وسيمز 7 (Sims7) ، وتأثير الشامل (Mass Effect)، ولعبة المطاردة (Manhunt)، ولعبة المعاقب(The punicher) ، هذه الألعاب تحتوي على مشاهد جنسية حقيقية فاضحة. (الكعبي، 2017، ص 48).

2-الأثر الصحي للألعاب الإلكترونية على المجتمع:

من الآثار الصحية الإيجابية للألعاب الإلكترونية أن بعض الألعاب تمكنت من معالجة جملة من الأمراض المستعصية خلال وقت قياسي مثل أمراض الشلل الدماغي والتصلب العصبي وحالات الجلطات. (الكعبي، 2017، ص 43).

أما آثارها السلبية فهي تسبب إصابات في الرقبة والأطراف والظهر بسبب الجلوس بطريقة غير صحيحة أثناء ممارستها، وحدوث نوبات الصرع لدى الأطفال نتيجة الإضاءة العالية وإصابات بالجهاز

العظمي والعضلي نتيجة الحركة السريعة المتكررة، وحدوث احمرار بالعين وحكة وجفاف نتيجة الأشعة الكهرومغناطيسية الصادرة من شاشات الألعاب الإلكترونية والشعور بالإجهاد البدني والصداع والاكتئاب أحيانا. (منسي، 2012، ص 185).

3-الأثر النفسي والاجتماعي للألعاب الإلكترونية على المجتمع:

-انتشار العنف: لأنها تميل إلى الصراع بين فريقين أو لاعبين وتتجسد في عقلية الطفل أن الحياة كلها صراع وينسى الحوار، التفاهم، التعاون والتكامل.

-العزلة والانطواء: فالكثير من تلك الألعاب مصمم بطريقة اللعب المنفرد مما يتيح للطفل البعد عن اللعب الجماعي وعن المواقف التربوية الاجتماعية التي يتعلم فيها أسس الحوار ومتعة التفاعل وبالتالي يفقد أهم أسلوب تربوي وهو التعلم بالمحاولة والخطأ والتجريب والاكتشاف.

-اكتساب العادات السيئة وتكوين ثقافة مشوهة ومرجعية تربوية مستوردة. (برتيمة، 2017، ص 72).

-تعاطي المخدرات: فبعض الألعاب الإلكترونية تحتوي على مشاهد لتعاطي المخدرات بدافع زيادة القوة وهو ما يجعل الطفل أو المراهق يكون نظرة إيجابية عن المخدرات وقد تؤدي به إلى تجريبها وإدمانها. (الكعبي، 2017، ص 48).

-السلوك العدواني: بعض الألعاب الإلكترونية تهدف إلى التحريض على السلوك العدواني وممارسته، فعندما نطالع النشرات الخاصة بشرح طريقة اللعب لألعاب مثل "سوبر مان وباتمان" وغيرهما والمترجمة من اللغة الإنجليزية إلى اللغة العربية نجد قاموسا بألفاظ مثل: القتل، الصراخ، الشجار، برك الدم، إطلاق النار، الجنون، الموت، الرعب، الهلع ... الخ، كما نجد كذلك هذه العبارات: "إطلاق النار على أصدقائك وارداؤهم في برك الدم أمر مسلي جدا"، "إن سفك الدماء من دون تمييز ممتع جدا". (عنو، 2015، ص 222).

4-الأثر الاقتصادي للألعاب الإلكترونية على المجتمع:

من آثارها الاقتصادية الإيجابية أنها تفتح فرصا للاستثمار في قطاع الألعاب الإلكترونية وفتح آفاق كبيرة لتشغيل القوى العاملة. (عبد الجواد، 1428هـ، ص 54).

أما عن آثارها السلبية فهي دفع أموال كثيرة لشراء الأجهزة وملحقاتها والأقراص الخاصة بهذه الألعاب، ولأن هذا القطاع يتطور بشكل سريع فإنه يتطلب إنفاقا مستمرا عليها لشراء أغلى الأجهزة، فمثلا جهاز بلايستيشن 4 (Play Station 4) يبلغ سعره 499 دولار أي ما يعادل 8 ملايين سنتيم جزائري تقريبا، أما أقراصها تتراوح ما بين 30 إلى 40 دولار أي ما يعادل 4000-5000 دينار جزائري. (الكعبي، 2017، ص 56).

5-الأثر الديني للألعاب الإلكترونية على المجتمع:

بعض الشركات المنتجة للألعاب الإلكترونية تتعمد تضمين مشاهد ورموز تمس بشكل أو بآخر قضايا الأديان السماوية وخاصة الدين الإسلامي الذي نال قسطا وافرا من هذا الاستهداف خلال العقود الأخيرة وتعزيز ظاهرة "الإسلاموفوبيا" لدى الأجيال غير المسلمة، فالكثير من هذه الألعاب تجسد المسلمين كأشخاص من المتخلفين والمتوحشين يحملون الأسلحة وينفذون عمليات انتحارية مما ينمط صورة المسلمين في أذهان ملايين الناس حول العالم ويطبعها بطابع الإرهاب، وهذا ما يخلق حالة من النفرة تجاه هذا الدين في نفوس الأطفال الممارسين لهذه الألعاب سواء كانوا هؤلاء الأطفال مسلمين أو غير مسلمين.

ومن بين هذه الألعاب نذكر ما يلي:

-لعبة "ربما يبكي الشيطان 3" (Devil may cry 3) تظهر باب الكعبة المقدسة كرمز لمدخل برج الشيطان في اللعبة.

–لعبة "مصاص الدماء 5" (Resident Evil 5) تظهر في إحدى مراحلها مكتبة تحتوي على مجموعة من الكتب فوق الرفوف إلا القرآن الكريم يظهر ملقى على الأرض وبإمكان اللاعب أن يجعل بطل اللعبة يمشي فوقه.

–لعبة "ضربة مضادة" (Counter-Strike) تظهر الإرهابيين الذين يقتلون على يد الجنود يطلقون صيحات "الله أكبر" و "لا اله إلا الله".

– لعبة مذبحة المسلمين (Muslim Massacre) تقوم على قتل نساء منقبات ورجال ملتحين والمطلوب قتل النبي محمد –صلى الله عليه وسلم– في نهاية اللعب.

–لعبة اقصف غزة (Bomb Gaza) عبارة عن قيادة سرب من الطائرات الإسرائيلية لقصف قطاع غزة وقتل نساء منقبات ورجال يرتدون الزي الإسلامي. (الكعبي، 2017، ص 54–55).

خلاصة الفصل:

وفي نهاية الفصل نستنتج أن الألعاب الإلكترونية هي نوع من الألعاب التي تعرض على شاشة التلفاز (ألعاب الفيديو)، أو على شاشة الحاسوب (ألعاب الحاسوب)، والتي تزود اللاعب بالمتعة من خلال استخدام اليد مع العين (التآزر البصري/ الحركي)، وتتطلب ردود أفعال سريعة لأشكال متحركة تظهر على الشاشة، وقد برزت صناعة الألعاب الإلكترونية في بداية ثمانينيات القرن الماضي مع التطور التكنولوجي واستخدامات الحاسوب المتعددة، ويمكن تصنيف الألعاب الإلكترونية من حيث الهدف إلى ثلاثة أنواع رئيسة: ألعاب المتعة والإثارة، ألعاب الذكاء، الألعاب التعليمية.

وتوجد خمسة مجالات للألعاب الإلكترونية: الألعاب الإلكترونية على الهواتف المحمولة، الألعاب الإلكترونية على جهاز الحاسوب، الألعاب الإلكترونية على عارضات التحكم، الألعاب الإلكترونية على شبكة الأنترنيت، أجهزة قاعات الألعاب الإلكترونية.

وتتميز الألعاب الإلكترونية بالعديد من الخصائص التي لا تتوفر بالألعاب الأخرى، ومن أهم هذه الخصائص: التفاعل، الانتشار السريع، سهولة الاحتفاظ، اللعب الانفرادي، اللعب غير المرتبط بزمن، تسجيل نتائج اللعب إلكترونيا، التحرر من الخصومة والنزاع، تنمية القدرات العقلية وإثبات الذات.

وللألعاب الإلكترونية عدة آثار على المجتمع منها آثار تعليمية، صحية، نفسية، اجتماعية، اقتصادية ودينية.

الفصل التطبيقي

تمهيد:

بعد تطرقنا في الفصول السابقة إلى المفاهيم النظرية الخاصة بظاهرة العنف والألعاب الإلكترونية سنتطرق في هذا الفصل إلى الجانب التطبيقي وذلك بالبحث عن العنف في الألعاب الإلكترونية بتحليل الأغلفة الأمامية لهذه الألعاب وبالاعتماد على التحليل السيميولوجي بمقاربة "مارتن جولي" لنصل أخيرا إلى نتائج هذه الدراسة العامة والجزئية.

أولا: التحليل السيميولوجي لأغلفة الألعاب الإلكترونية

اللعبة رقم 01: Uncharted 2 (Among Thieves)

تعريف اللعبة:

لعبة Uncharted (مجهول) هي سلسلة ألعاب فيديو من نوع أكشن مغامرات طورت بواسطة الشركة الأمريكية لتطوير ألعاب الفيديو "Naughty Dog" ونشرت من قبل الشركة اليابانية Sony Entertainment، السلسلة تتضمن أربعة أجزاء، اصدر الجزء الأول في 16 نوفمبر 2007 في أمريكا الشمالية تزامنا مع إطلاق جهاز PS 3، أما الجزء الثاني وهو محل دراستنا صدر عام 2009 وهو أعلى أجزاء السلسلة تقييما حتى الآن وثاني أعلى ألعاب PS3 تقييما على METACRITIC، كما ربحت عدة

جوائز منها جائزة لعبة العام، تلعب عن طريق لاعب أو عدة لاعبين بواسطة قرص Blu-Ray Disc، في هذا الجزء يبحث "ناثان دريك" بطل السلسلة المستكشف وصائد الكنوز عن حجر أسطوري يسمى Cintamani Stone وتفترض اللعبة أن هذا الحجر يوجد في المدينة الأسطورية "شامبالا" حيث يتتبع "ناثان" خطى رحلة ماركو بولو الرحالة الشهير أثناء بحثه عن ذات الحجر، في ذات الوقت يبحث فيه مجرم حرب صربي يدعى "زوران لازاروفيتش" عن ذات الحجر لأن هناك أسطورة تفترض أن من يحصل على الحجر يحصل على الخلود والقوة المطلقة، يواجهه "ناثان" طوال اللعبة ويمنعه من الوصول إليه.

الوصف:

يمثل الغلاف صورة شاب مصاب إصابة بليغة في الجهة اليمنى من بطنه علة وشك السقوط من فوق جبل عال يحاول إنقاذ نفسه عن طريق الإمساك بحافة قطار مقلوب، تم تصويره من الأعلى، كما يظهر في الغلاف عربة قطار تسقط إلى الهاوية وتساقط الثلج وجبال جليدية، وأعلى يسار الغلاف تمثال حجري لشيطان ذو أنياب، كما يظهر مسدس على يمين الشاب ويحمل الغلاف أيضا بعض الكتابات على كل من الجهة العلوية والجهة السفلية للغلاف.

المستوى التعييني:

الرسالة التشكيلية:

الحامل: نشرت هذه الصورة على موقع IMDB

إطار: 1000×912 على وسيط الحاسوب.

زاوية التقاط النظر واختيار الهدف: يظهر الغلاف بزاوية تصوير من الأعلى حيث تكون العدسة مائلة نحو الأسفل

الرسالة الأيقونية:

الشكل	المعنى	الرسالة الأيقونية
شكل بشري: الشاب	المغامرة، التهور	يمثل القوة ببنيته الجسدية والانطلاق والمثابرة والمواجهة
سلاح: المسدس	القوة، السلطة، الجريمة	وجود أعداء يجب قتلهم
تمثال حجري ذو أنياب	معالم حضارية أثرية	يدل على الشر والخبث والمكر
الطبيعة: جبال جليدية وثلوج	البرد، انخفاض درجة الحرارة	صعوبة الوصول إلى المكان المحدد، صعوبة التحديات

الرسالة اللسانية: جاءت الرسائل اللسانية في هذا الملصق على الشكل التالي:

- الرسالة الأولى: PS3 تمثل الجيل الثالث من أجهزة PlayStation إلى جانب شعارها وموقعها الرسمي.
- الرسالة الثانية: Only on PlaySation أي أن هذا القرص خاص بأجهزة بلايستيشن فقط.
- الرسالة الثالثة: Uncharted 2 Among Thieves اسم اللعبة.
- الرسالة الرابعة: Naughty Dog اسم الشركة المطورة للعبة.
- الرسالة الخامسة: Sony اسم الشركة الناشرة للعبة.
- الرسالة السادسة: Tenn وهو الصنف الرابع حسب مجلس تقييم برامج الترفيه (ESRB).

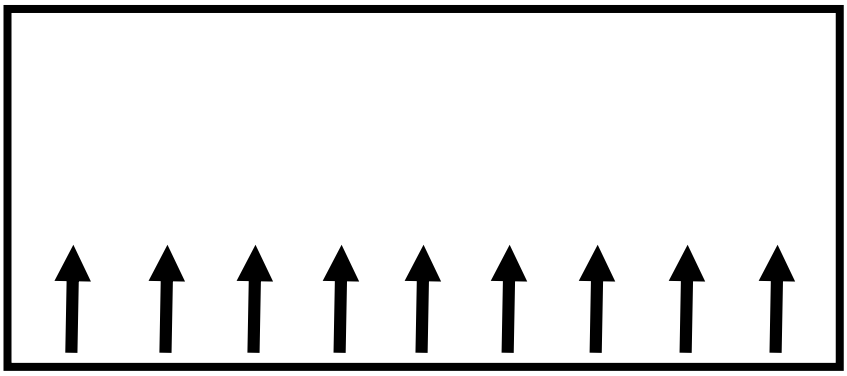
الأشكال: يتضمن الغلاف بعض الأشكال نذكر منها:

- الخط المدبس تحت اسم اللعبة.
- أشكال متداخلة وهي الثلوج.

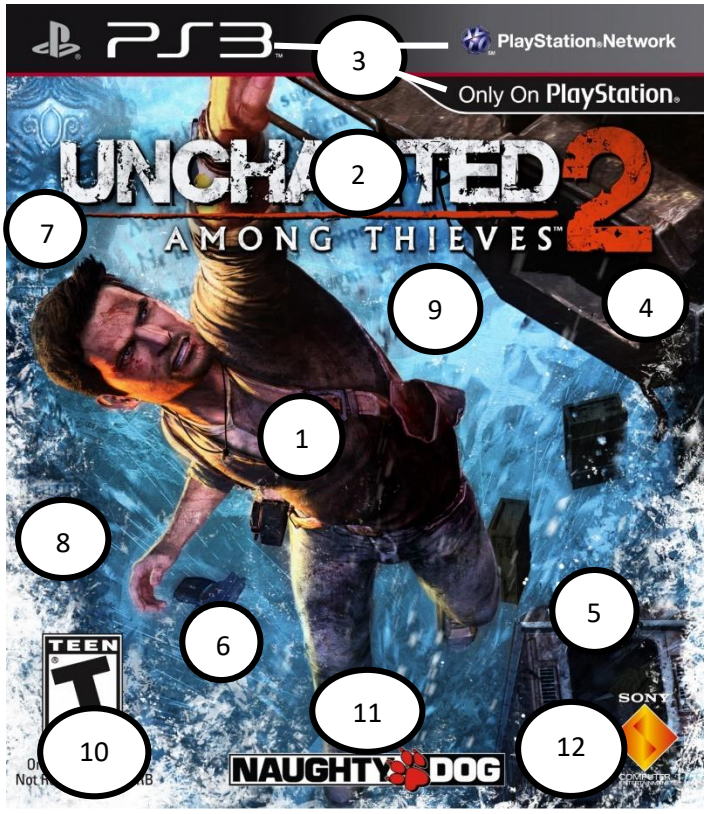
الألوان:

- ❖ اللون الأبيض: يمثل اسم اللعبة.
- ❖ اللون الأحمر: يمثل الجزء الثاني من اللعبة.
- ❖ اللون الأزرق: يمثل الجبل الجليدي.
- ❖ اللون الرمادي والأسود: يمثلان لون القطار.

الإضاءة: تبدو الإضاءة في الغلاف سفلية.



التركيب وإخراج الصورة على الورق:



1-الشاب

2-اسم اللعبة

3-الرسالة الألسنية العلوية

4-القطار

5-المقطورة

6-المسدس

7-التمثال الحجري

8-الثلوج

9-الجبال

10-تصنيف اللعبة

11-اسم الشركة المطورة

12-اسم الشركة الناشرة

المستوى التضميني:

جاء غلاف لعبة Uncharted 2 للتعبير عن مضمون اللعبة، فقد تم إدراج هذا المشهد في اللعبة ليعبر عن أحد المصاعب التي سيواجهها اللاعب، فيظهر بطل اللعبة "ناثان دريك" الذي يشبه "هيرسون فورد" بطل فيلم Indiana Jones الذي أخذت منه قصة اللعبة وهو يحاول إنقاذ نفسه من السقوط إلى الهاوية بالتشبث بحافة القطار بيد واحدة وقد ظهر بحجم كبير وذو بنية قوية ومصاب بكدمات في وجهه ولدية إصابة بليغة بالجانب الأيمن من بطنه مع وجود آثار دماء على ملابسه ووجهه وهذا يدل على العنف الكبير الذي سيتعرض له "ناثان دريك" في اللعبة.

أما عنوان اللعبة فتظهر فيه طلقات نارية كثيرة مما يدل على استخدام الأسلحة بشكل عنيف في اللعبة، إلى جانب وجود خط مدبس تحت عنوان اللعبة وهو دلالة على العنف والحسم واللاتردد.

المسدس صور بجانب اليد اليمنى لبطل اللعبة لأن الاستخدام الصحيح للمسدس يكون باليد اليمنى وتصويره على هذا الجانب دليل على أن البطل ماهر ودقيق في التصويب ويرمز إلى وجود أعداء يجب قتلهم، ويظهر القطار على حافة الجبل تسقط منه مقطورة إلى الهاوية بمعنى إما النجاة أو الموت.

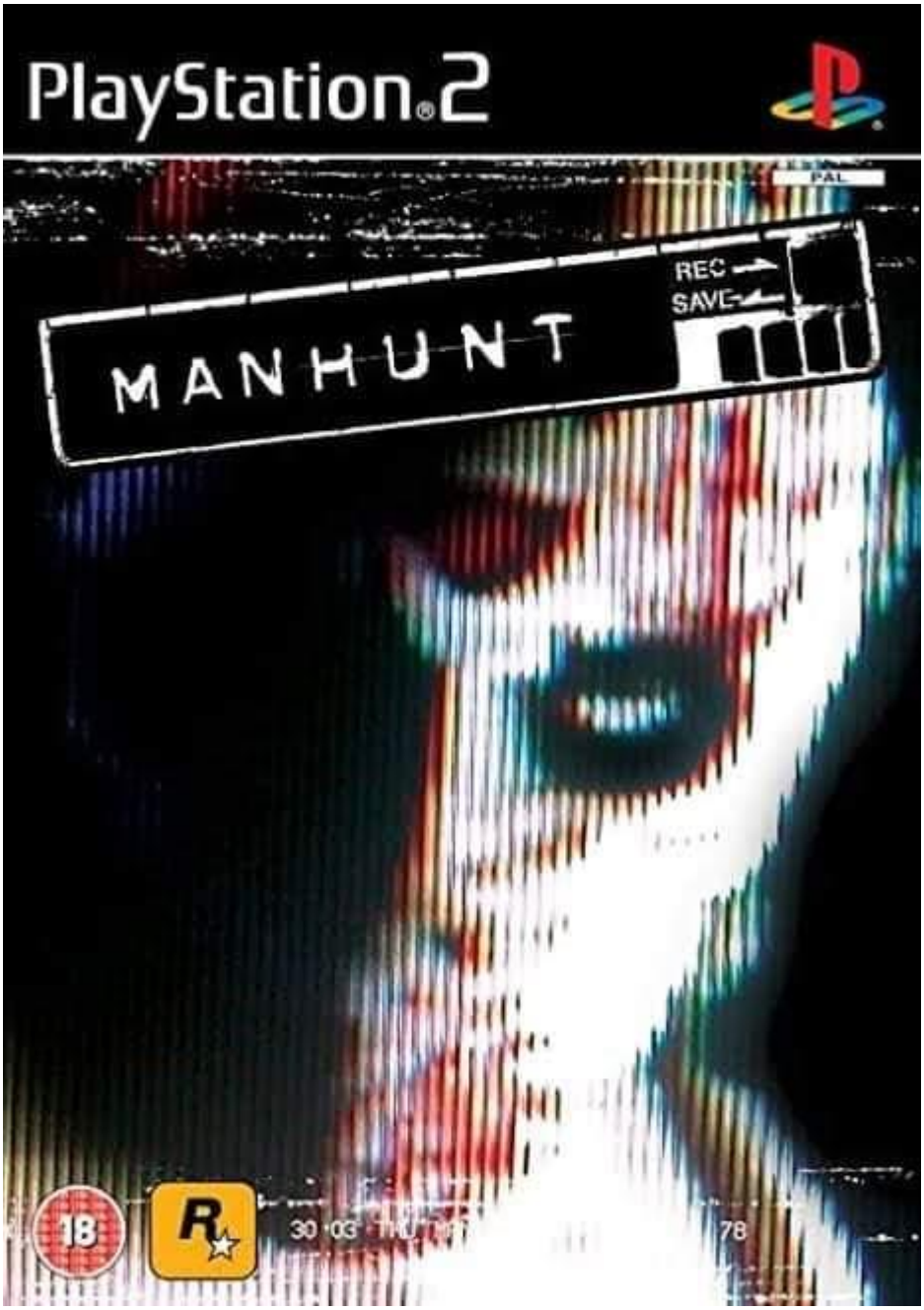
بالنسبة للخلفية نرى في الجهة اليسرى تمثال حجري يظهر على شكل شيطان غاضب ذو أنياب يرمز إلى الشر ولو نتمعن في النظر سنجد أنه يشبه آلهة الديانة البوذية مما يعني أن المكان في قارة آسيا وهو أيضا دليل على أن الكنز الذي يبحث عنه "ناثان دريك" موجود داخل هذا التمثال.

الثلوج والجبال الجليدية دلالة على كمية التحديات التي سيواجهها "ناثان دريك" للوصول إلى هدفه وبما أننا أشرنا سابقا إلى أن المكان في قارة آسيا فالجبال والثلوج هي رمز لجبال الهيمالايا.

كما نجد جميع الألوان المستعملة في الغلاف تشرح لنا أكثر ما تم ذكره، وقد تم اختيارها من قبل مصممي الغلاف بدقة، فالعنوان الذي جاء باللون الأبيض يرمز إلى البرودة ووجود حواجز، والطلقات النارية التي صورت باللون الأسود تدل على الموت والقمع والخفاء والتمرد، واللون الأحمر دليل على أن هذا الجزء من السلسلة دموي بشكل كبير، اللون البرتقالي المسلط على الجانب الأيسر لبطل اللعبة يدل على التوتر، أما اللون الأصفر الموجود على الذراع الأيسر "لناثان دريك" نجد أنه مقابل لتمثال الشيطان الحجري وهو لون البوذيين المفضل لأنه يرمز إلى النور الذي يبعد الأرواح والجن والشياطين.

اللون الرمادي لمقطورة القطار التي تسقط دليل على الموت والرعب، ولون قميص البطل البني يدل على القسوة والشراسة، لون السروال البنفسجي يدل على الغموض والخداع أما اللون الأزرق الذي يغطي خلفية اللعبة فيدل على الشعور بالبرد والخبث والمكر، وأخيرا في أسفل الغلاف على الجانب الأيسر نجد علامة Teen وهي تعني أن اللعبة تصلح لشريحة المراهقين من سن 13 سنة فما فوق لأنها تحتوي على عنف ومشاهد دماء ولغة عنيفة.

اللعبة رقم 02: Munhunt



تعريف اللعبة:

هي لعبة من أشد وأعنف لعب النجاة والتسلل في الأجيال السابقة، تم منعها في العديد من الدول والسبب الرئيسي في منعها هو احتوائها على العنف المبالغ فيه و عمليات القتل البشعة حيث يتحكم اللاعب بشخصية "جيمس إيرل" السجين المحكوم عليه بالإعدام والذي يحاول الهروب من السجن بطرق عديدة عن

طريق القتل دون رحمة وباستخدام أساليب مختلفة ولعل هذا السبب الرئيسي في مهاجمة الصحافة العالمية للعبة بضراوة وقت صدورها نظرا لأحداثها الدموية والعنف الشديد الذي تتضمنه، طورتها روك الشمالية والتي نشرتها روك للألعاب تم إصداره PS2 في 18 نوفمبر 2003 للمايكروسوفت ويندوز وفي 20 أفريل 2004 للإكس بوكس و تم إعادة إصدارها من خلال شبكة PS3 و PS4 في 2013 و 2016 على التوالي، وبعد نجاح الجزء الأول تم إصدار الجزء الثاني، قدرت مبيعات اللعبة بأكثر من مليون و 700 ألف نسخة حول العالم والأكبر كانت في بريطانيا بأكثر من 200 ألف نسخة حيث حققت مبيعات جيدة نوعا ما، حصلت على جوائز وألقاب عديدة منها المرتبة 85 في قائمة أفضل العاب بلاي ستيشن 2 وترشحت لجائزة أفضل لعبة كونسل عام 2010.

الوصف:

يظهر لنا غلاف اللعبة شخص غريب يرتدي قناع عنيف ومرعب ابيض اللون ملطخ بالدماء ذو ندبات مع قميص أخضر داكن، تعبر لنا ملامح نظرته الثاقبة عن الخوف وعدم الاستقرار مع بروز نصف الوجه، يتواجد في مكان مظلم وفوقه نرى آلة تسجيل ذات 5 فتحات مكتوب داخلها الرسالة اللسانية Mannhunt بلون أبيض وعلى اليمين كتب مع وجود تذبذبات في الصورة بينما في الأسفل يتواجد رمز R باللون الأصفر مع نجمة ورقم 18 باللون الأبيض في دائرة حمراء وفي أعلى الصورة خارج عن التذبذبات كتب Playstation2 باللون الأبيض.

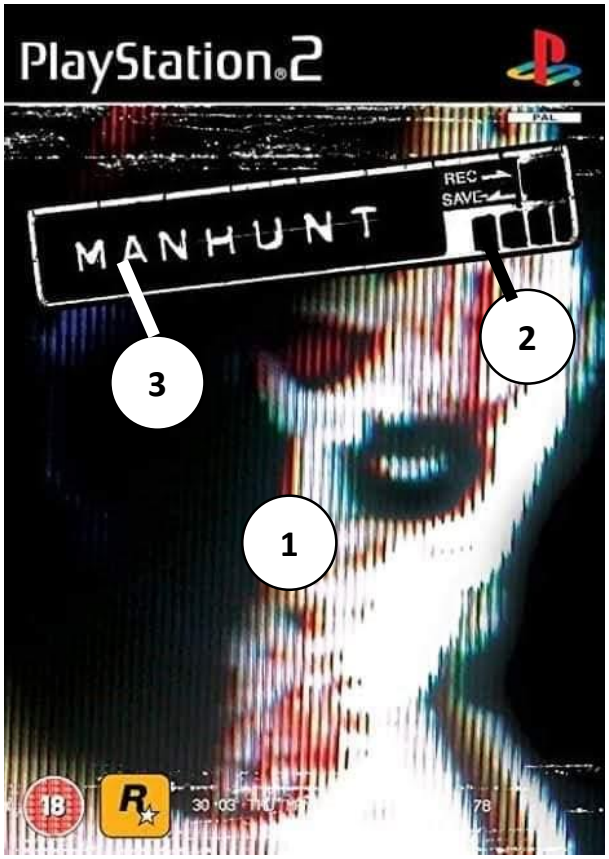
المستوى التعييني:

الرسالة التشكيلية:

الحامل: وردت صورة الغلاف على موقع amazon.co.uk

الإطار: 550*388 على وسيط الحاسوب

زاوية التقاط النظر واختيار الهدف: يظهر هذا الغلاف بزاوية تصوير جانبية من زاوية اليمين حيث يبدو للمتلقي ضخامة القناع البارز على اليمين أكثر.



التركيب وإخراج الصور على الورق:

1-الشخص المقنع

2-شريط التسجيل

3-العنوان

الأشكال: احتوى هذا الغلاف على مجموعة من الاشكال:

- ❖ خطوط عمودية على شكل ذبذبات
- ❖ مستطيل مائل: شريط التسجيل
- ❖ مربعات: داخل شريط التسجيل وإطار رمز R
- ❖ دائرة: حيز يتواجد به رقم 18

الألوان والإضاءة:

- ❖ اللون الأحمر الدموي: نجده ملطخ على القناع.
- ❖ اللون الأبيض: موجود في القناع والعنوان وإطار الشريط.
- ❖ الأخضر الداكن: نجده في قميص الشخص الذي يرتدي القناع وفي عينه.
- ❖ اللون الأسود: نجده وراء الشخص وفي النصف الثاني للقناع ووسط الشريط.
- ❖ اللون الأصفر الداكن: يتواجد في المربع السفلي لرمز R.

أما بالنسبة للإضاءة فتاتي خلفية من جهة اليمين في الغلاف مما تبرز النصف من القناع وعتمة النصف الثاني له.

الرسالة الأيقونية:

الشكل	المعنى	الرسالة الأيقونية
شخص مقنع	الرعب، الغرابة، التخفي، العنف، الشر، التصنع.	شخصية جيسون ودل هنا على الغرابة و التخفي نظرا لاسم اللعبة كما يمثل الخوف من خلال مظهره والعتمة في جانبه الثاني.
شكل: آلة تسجيل	تسجيل، رجوع، دليل،عملية.	تمثل تسجيل لمقاطع والعودة لها أو حفظها بهدف أغراض أخرى.
قناع	قناع، لعبة، هوكي،أبيض.	يمثل قناع للعبة هوكي يستعين به القاتل لإخفاء ملامح وجهه ولإثارة الرعب لدى المتلقي أو المتعرض للمطاردة.

الرسالة اللسانية: جاءت الرسائل اللسانية في هذا الغلاف على الشكل التالي:

- الرسالة الأولى Manhunt: تعني باللغة العربية المطاردة والمعنى الحرفي مطاردة رجل ما.
- الرسالة الثاني Playstation 2 : وهو اسم الجهاز.
- الرسالة الثالثة: REC: وتعني تسجيل Record.
- الرسالة الرابعة Save : وتعني حفظ.
- الرسالة الخامسة R : (روك الشمالية) شركة روك ستار للألعاب.

❖ الرسالة السادسة 18: يدل على تصنيف اللعبة.

المستوى التضميني:

جاء هذا الغلاف للتعبير عن مضمون لعبة Manhunt حيث يعبر القناع عن إحدى الشخصيات التي تطارد "جيمس إيرل" ويعبر عن العدوانية والقلق، وهو في الأصل عبارة عن قناع هوكي للقاتل المتسلسل "جيسون فورهيز" وهو مخيف وضخم الجثة والكثير من السفاحين والقتلة يقلدونه ويرتدون الأقنعة مثله والسبب أنه يمتاز ببنية جسدية ضخمة ويقتل ضحاياه في الظلام ببطء مما جعله أقوى قتلة أفلام السفاحين المرعبة ويمتاز بدمويته المفرطة، ظهر "جيسون" في العديد من الأفلام التي تحمل عنوانا Friday the 13th واستطاع إسقاط الكثير من الضحايا حيث بلغ عدد ضحاياه 167 ضحية مما جعله السفاح الأفضل، كما ثبت وجود بعض المجانين والقتلة ممن يحاولوا تقليده في الواقع ونجحوا في لفت الأنظار إليه بسبب ارتكابهم جرائم بشعة تشبه جرائم "جيسون"، ويظهر في الصورة اللون الأسود وراء القناع حيث يرتبط بالظلام والحداد والموت والمصائب ويدل على الشر والحزن وقد يشير إلى نوع من أنواع التهديد وبالتالي يتناسق مع عنوان اللعبة، بينما اللون الأحمر (الدموي) له جانب سلبي ويرمز في عالم الأعمال إلى الشخصية العدوانية والغاضبة ويشير كذلك إلى شخصية غير متسامحة ومتمردة وعنيدة ويمكن اعتبار ذلك منطقيا خاصة إذا غضب الشخص سيزداد تدفق الدم مما يجعل وجهه اكثر حمرة، أما لون قناع الشخصية والعنوان وإطار الشريط الأبيض والذي يدل في الكثير من الثقافات الشرقية إلى الحزن والموت ويقومون بارتدائه عند اتباع الجنازات والقيام بالحداد فهو لون صارخ وقد يجعل الشخص يشعر بحالة من الملل بعض الشيء خصوصا مع التمزق والندبات الظاهرة عليه، ولون القميص الأخضر الداكن الدال على الملل والركود والإرهاق وهذا ما سيشعر به متلقي اللعبة حيث سيتحكم بشخصية "إيرل كاش" لتصدي مجموعة من القتلة والقناصين مع فارق قوة كبيرة لمصلحة العدو فتخلق لديه روح العدوان و العنف بسبب الطابع العنيف الذي ميزها وجعلها رياضة دموية وحشية تحث اللاعب على ارتكاب الأعمال السلبية والعنيفة في حياته، واستعان مصمم

الغلاف بمجموعة أشكال هندسية مثل الدائرة والتي تشير في دلالتها إلى الأبدية والحركة الحرة فهي تخدم جيدا لجذب الانتباه وتعطي التأكيد وتفصل الأشياء كذلك استعان بالمربع والمستطيل وهم من أكثر الأشكال الهندسية شيوعا حيث يشيران إلى الصلابة والملل كونهما لا يجذبان الانتباه ولكن يمكن جعلهما ينحرفان بزوايا مختلفة لتخلق تصاميم جديدة ومبتكرة كذلك الخطوط العمودية تمنحنا تكرارها وتزاحمها في التصميم إحساسا ايقاعيا بالقوة والصلابة.

اللعبة رقم 03: Silent Hill (Homecoming)

تعريف اللعبة:

لعبة Silent hill (التل الصامت) هي لعبة فيديو من نوع رعب البقاء والرعب النفسي من تطوير شركة Konami اليابانية، صدرت أول مرة عام 1999 على جهاز Sony الأول وتعتبر ثورة كبيرة في عالم ألعاب الرعب لأنها خلقت نوعا جديدا من الرعب في عالم ألعاب الرعب أطلق عليه "الرعب النفسي" معتمدة في ذلك على مقاربة نفسانية لخلق الخوف لدى اللاعب مبنية على سيناريو وموسيقى متطورين مما جعلها تحقق نجاحا عالميا.

الجزء الخامس من اللعبة الذي كان بعنوان Homecoming صدر عام 2009 على أجهزة PS3 و XBOX 360 والحاسوب من تطوير شركة Double Helix Games ومن إنتاج وتوزيع شركة Konami اليابانية تلعب بطريقة اللعب الفردي، قام بتأليف موسيقاها الشهيرة "أكيرا ياماوكا" الذي ألف موسيقى جميع أجزاء السلسلة، تدور قصة اللعبة حول Alex Shepherd فبعد خروجه من المستشفى بعد شفاءه من إصابات بليغة تعرض لها في ساحة الحرب يعود إلى دياره من أجل البحث عن أخيه المختفي وسيقوده البحث إلى قريته في إنجلترا لينتهي به المطاف في مدينة الضباب "Silent Hill" ويجد في المستشفى أحداث مرعبة كقتل طفل وخنق طفل آخر وسيكتشف فيما بعد أن هؤلاء الأطفال عذبوا وخنقوا في المستشفى من قبل آباؤهم وهم يريدون الانتقام منهم بالظهور على هيئة وحوش غاضبة، وأنت مهمتك في اللعبة قتلهم لإعادة أخيك لتكتشف في النهاية أن والدك هو من قام بتحريكك من بداية اللعبة لينتقم منك ويغرقك في النهاية، تم حظر اللعبة في عدة دول حول العالم بسبب كمية العنف والقتل الوحشي الذي تحتويه اللعبة وتأثيرها على نفسية اللاعب.

الوصف:

يظهر لنا الغلاف ولد ذو شعر أسود كثيف وعاقد الحاجبين يرتدي طقم أسود وقميص داخلي مخطط بالأبيض والأسود مع ربطة عنق سوداء، يضع يده اليسرى فوق يده اليمنى وعلى يمينه يقف رجل يرتدي طقم أسود وقميص داخلي أبيض مع ربطة عنق سوداء، الرجل والولد ينظران مباشرة إلى الأمام ووضعت صورتهما داخل أسود وعلى جوانبه اللون الأحمر وأسفل البرواز رسالة لغوية وهي Shepherd كتبت باللون البرتقالي، أما أعلى الغلاف رسالة لغوية وهي Silent Hill Homecoming كتبت باللون الأبيض والأصفر مع ظلال سوداء ووردية أما أسفل الغلاف نجد على اليمين عبارة Konami وعلى اليسار حرف M.

وتظهر على الخلفية عدة رسالات لغوية وهي: help me, brother, search, blood, horror, death, die.

المستوى التعييني:

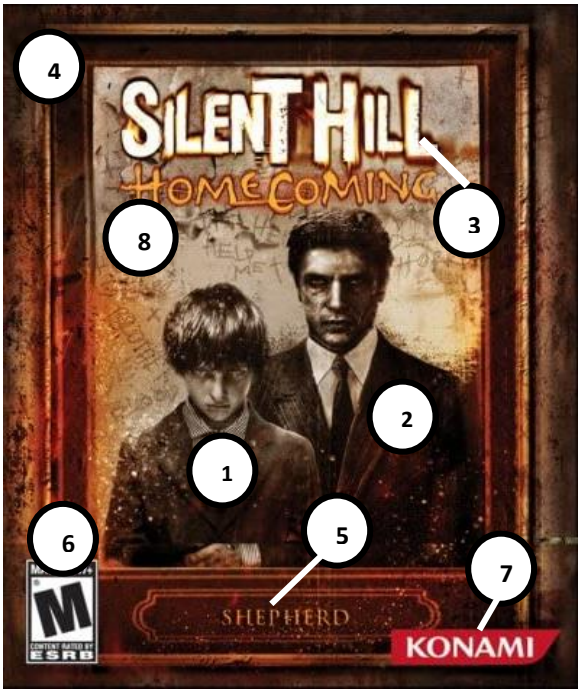
الرسالة التشكيلية:

الحامل: نشرت هذه الصورة على موقع mobygames

الإطار: 1900×800 على وسيط الحاسوب

زاوية التقاط النظر واختيار الهدف: صور هذا الغلاف بزاوية تصوير مقابلة أو ما تسمى زاوية تصوير في مستوى النظر حيث تظهر محتويات الملصق مقابلة تماما للمتلقي.

التركيب وإخراج الصورة على الورق:



1-الولد

2-الرجل

3-اسم اللعبة

4-البرواز (الإطار)

5-الرسالة اللغوية الأولى

6-الرسالة اللغوية الثانية

7-الرسالة اللغوية الثالثة

8-الخلفية

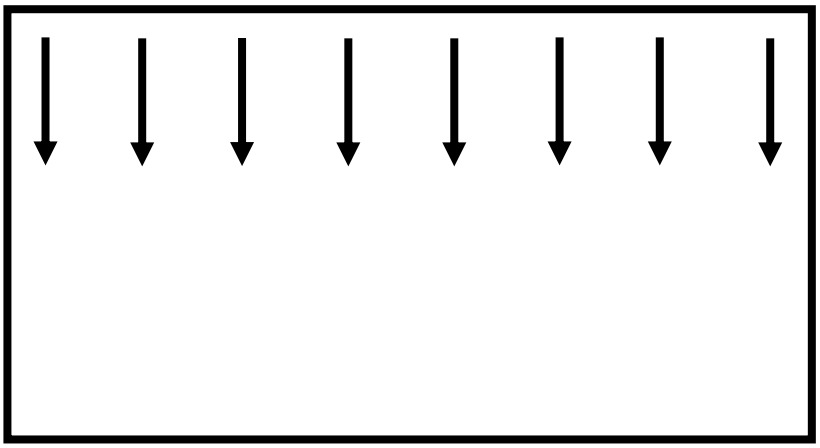
الألوان:

- ❖ اللون الأبيض: في اسم اللعبة والقميص الداخلي للرجل.
- ❖ اللون الأصفر: في ظلال اسم اللعبة.
- ❖ اللون البرتقالي: في اسم اللعبة.
- ❖ اللون الأسود: في ثياب الرجل والولد وفي لون الشعر ونجده أيضا في إطار الصورة.
- ❖ اللون الرمادي: في وجه الولد ووجه الرجل.
- ❖ اللون الأحمر والبرتقالي: على جانبي البرواز.

الأشكال:

- ❖ الدوائر: في أسفل الصورة على جانبي الرجل والولد.
- ❖ المستطيل: شكل البرواز.

الإضاءة: جاءت الإضاءة في الغلاف علوية.



الرسالة الأيقونية:

الشكل	المعنى	الرسالة الأيقونية
شكل بشري (الولد)	الطفولة، البراءة، النمو، الحياة.	الغضب، الانتقام.
شكل بشري (الرجل)	القوة، الحماية، السلطة، المسؤولية، الرعاية، الأمان.	التوجيه، التأثير، الجمود، الغموض، السكون.

الرسالة اللسانية:

- ❖ الرسالة الأولى: Silent Hill Homecoming وهي اسم اللعبة وتعني التل الصامت قادم للمنزل.
- ❖ الرسالة الثانية: Shepherd وتعني الراعي وهو اسم العائلة.
- ❖ الرسالة الثالثة: Konami اسم الشركة المنتجة للعبة.
- ❖ الرسالة الرابعة: M (Mature) وهو تصنيف اللعبة.
- ❖ الرسالة الخامسة: Help me بمعنى ساعدني.
- ❖ الرسالة السادسة: Brother بمعنى أخ.
- ❖ الرسالة السابعة: Search بمعنى بحث.
- ❖ الرسالة الثامنة: Horror بمعنى رعب.
- ❖ الرسالة التاسعة: Death بمعنى موت.
- ❖ الرسالة العاشرة: Die بمعنى موت.
- ❖ الرسالة الحادية عشر Blood بمعنى دم.

المستوى التضميني:

جاء هذا الغلاف للتعبير عن مضمون لعبة Silent Hill حيث أنه لم يتم إدراج هذا المشهد في اللعبة بل صمم بشكل خاص للمتلقي للتعبير عن تفاصيل اللعبة، يظهر في الغلاف ولد متجهم الوجه وعاقد الحاجبين وهذا دليل على الغضب والانزعاج والعدوانية، إضافة إلى وضعه يده اليسرى فوق يده اليمنى وهذا في لغة الجسد يدل على الوحدة، أما الرجل فيقف خلف الولد تبدو ملامحه جامدة ولكن لو نتمعن في النظر إلى جسده سنجد أنه يضع يده اليسرى خلف الولد وهذا يعني أن الرجل يقوم بتوجيه الصبي وتحريكه كيفما يشاء.

طريقة تصوير الرجل والولد تشبه طريقة تصوير العائلات الغنية في الثقافة الغربية مع وضع صورتهما في برواز وهذا دليل على أن الولد ابن الرجل وكتب أسفل البرواز كلمة Shepherd وهي اسم العائلة، أما ملابس الرجل وابنه فهي دليل على مكانتهما الاجتماعية وأنهما ينحدران من عائلة ثرية.

اتخذ البرواز شكل المستطيل الذي يرمز إلى الاتساع والامتداد مع وجود بقع دائرية على جانبي البرواز وهي ترمز إلى الحيرة وبعضها باللون الأحمر ترمز إلى بقع الدم.

بالنسبة للرسائل الألسنية الظاهرة في الغلاف فهي كثيرة، نبدأ باسم اللعبة Silent Hill بمعنى التل الصامت كتب بحجم كبير وتحته Homecoming بمعنى قادم للمنزل تبدو وكأنها كتبت بخط اليد، أما الرسائل الألسنية الأخرى في الخلفية فهي رسائل تصف مضمون اللعبة بشكل خاص وكتبت لجذب انتباه المشتري وهي كما يلي:

Help me بمعنى ساعدني أي أن هناك من يطلب المساعدة داخل اللعبة، Brother بمعنى أخ أي أن من يطلب المساعدة يطلبها من أخيه ونجدها قد كتبت بجانب الصبي وهي دليل على أن من يطلب المساعدة من أخيه هو الصبي الموجود على غلاف اللعبة، Horror بمعنى رعب الذي يرمز إلى محتوى اللعبة ووجود أشياء ترعب الصبي، Death و Die بمعنى موت و Blood بمعنى دم وترمز إلى وجود قتل وموت وبرك الدماء في اللعبة، والملاحظ في هذه الرسائل أنها كتبت بخط اليد من طرف طفل صغير على خلفية الرجل وابنه مع وجود عدة رموز للصليب مثل الموجودة بجانب كلمة Help me فربما هي موجهة للرب حسب مفهوم المسيحيين (الثالوث) وهذا يعني أن اللعبة بها طقوس للديانة المسيحية.

وعند النظر للغلاف للوهلة الأولى يمكن الشعور بالخوف والرعب والعنف الذي تحتويه اللعبة وهو ما تدعمه الألوان المستخدمة في إخراج الغلاف فاللون الأبيض في اسم اللعبة يرمز إلى الهدوء وهو ما يعنيه الاسم بالعربية "التل الصامت"، أما في القميص الداخلي للرجل فهو يدل على برودته هذا ما يظهر في ملامح وجهه.

اللون الأصفر في ظلال اسم اللعبة يرمز للخداع، فعندما نرى كلمة Silent Hill أي التل الصامت نفهم أن المكان هادئ ولكن اللون الأصفر في ظلال اسم اللعبة يحمل معنى أن التل الصامت وراءه أحداث مأساوية ومخيفة.

اللون البرتقالي في اسم السلسلة Homecoming بمعنى "قادم للمنزل" يرمز للدفء والحنين للعودة إلى المنزل ولكنه بحمل معنى الحرمان والإحباط من العودة للمنزل.

اللون الأسود في ثياب الرجل وابنه يرمز للأناقة ولكن معناه في غلاف اللعبة يشير إلى الظلام والغموض الذي يحيط بهذه العائلة ويشير أيضا إلى الانتقام والحداد والموت والشر.

اللون الرمادي على وجه الأب يرمز إلى الوقار وعلى وجه الإبن يرمز إلى الخضوع لكنه يشير إلى معنى أن الأب غامض الشخصية ومنافق وأن الابن عديم الشخصية يخضع لوالده ومتلون.

اللون الأحمر على البرواز يشير إلى الغضب والقسوة والخطر والعدوان الذي تحمله عائلة Shepherd وأنها عائلة دموية.

وأخيرا في أسفل الغلاف على الجهة اليسرى نجد علامة M (MATURE) وهو تصنيف مجلس تقييم برامج الترفيه (ESRB) ويعني أن اللعبة تصلح للراشدين فوق 17 سنة لاحتوائها على كثافة عنف، دماء، لغة قوية ومشاهد جنسية.

اللعبة رقم 04: Saw 2 (Flesh & Blood)

تعريف اللعبة:

هي لعبة فيديو إلكترونية من نوع رعب البقاء صدرت في السوق سنة 2010 وهي من تطوير ستوديو زامبي ستوديوز ومن نشر شركة كونامي اليابانية وتعمل لنظامي PS4 و XBOX 360 وهي مأخوذة من فيلم الرعب "Saw" وتعني "المنشار"، كما يمكن اعتبار قصة الفيلم عبارة عن اختبارات يقوم بها صاحب الشخصية الرئيسية "سميث" في "والتي سميت" في وسائل الإعلام ب Gig Saw تعني منشار التخريم على أشخاص لا يعتقد بأنهم يقدرون حياتهم جيدا ويعطونها الأهمية الكافية، "جون كريمر" هو اسم الشخصية

الرئيسية مصاب بمرض السرطان و قد بدأ العد التنازلي لموته وهذه الفكرة نجدها في أغلب اختباراته على التفنن بتعذيب الأشخاص والتي غالبا ما يرافقها بشريط فيديو وكذلك شريط صوتي وإشارات لدخولهم الاختبار الصحيح، "There are many ungrateful for the gift of life" (هناك العديد من الجاحدين بنعمة الحياة) إنه لا يقصد قتل هؤلاء الأشخاص إنما تعذيبهم لجعلهم يدركون مدى أهمية الحياة التي يعيشونها لكن إن لم يتمكنوا من تجاوز الاختبار سيموتون لأنهم لا يستحقون هذه الحياة –حسب رايه–، وفي الجزء الثاني من اللعبة الإلكترونية يقوم على اختبار فتاة تدعى "أماندا" ولكنها تنجح في الاختبار وتنقذ نفسها ثم يقوم بتبنيها وتصبح مساعدة له وتقوم باختياراتها الشخصية على الناس كما تقوم بتصميم ألعابها وطرق التعذيب الخاصة بها، ففي بداية اللعبة سيتم تعذيب شخص بوضع قفص حديدي إن لم يتمكن من استخراج المفتاح لفتحه سينفجر وبالتالي يصبح اللاعب متوتر ويسعى لفتحه لكي يتمكن من الانتقال إلى حل باقي الألغاز، ففي هذا الجزء هناك شرطي ارتكب عدة أخطاء وابنه سيدفع الثمن مع الأشخاص الذين أخطأ في حقهم حيث يقع في الفخ عاجزا عن قتل المجرم "جيغسو" الذي سيكمل رحلته في اختبار باقي الأشخاص وتنتهي حياة المختبرين في الجزء الثاني لعدم تتبعهم القوانين عدا أماندا نفس الشيء بالنسبة للاعب إن لم يتمكن من حل الألغاز واتباع القوانين فسينهي حياته.

الوصف:

يظهر لنا غلاف اللعبة شخص مقيد بقفص حديدي يغطي رأسه بينما هو يصرخ وآثار التعنيف بادية عليه مما تبعث حالة من عدم الاستقرار والضغط النفسي وفوقه نرى الرسالة اللسانية Saw 2 و Flesh & Blood حيث Saw باللون الأسود ورقم 2 مكتوب باللون الأحمر الدموي بالروماني و Flesh & Blood أصغر حجما باللون الأسود والصورة مؤطرة باللون الترابي مع وجود رقم 18 داخل مربع وكذلك مرفقة باسم الشركة المطورة Konami.

المستوى التعييني:

الرسالة التشكيلية:

الحامل: وردت هذه الصورة على موقع steam-games.org/game

الإطار: 530x640 على وسيط الحاسوب

زاوية التقاط النظر واختيار الهدف: يظهر هذا الغلاف بزاوية تصوير عادية أو ما تعرف باسم Normal Angle مقابلة بمستوى النظر.

-التركيب وإخراج الصور على الورقة:

1-الرجل

2-القفص الحديدي

3-العنوان

4-الشركة الناشرة للعبة

5-تصنيف اللعبة

الأشكال: احتوى هذا الغلاف على مجموعة من الأشكال:

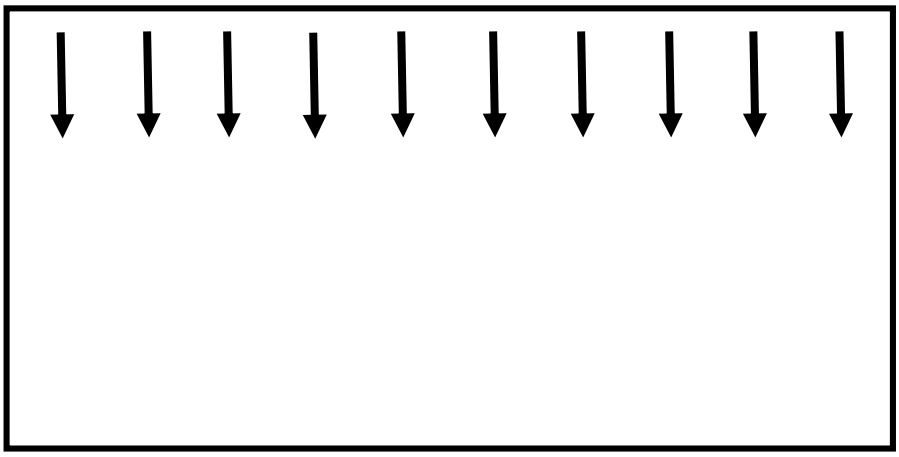
- ❖ مثلث: رؤوس القفص الحديدي
- ❖ مربع: مؤطر للرقم 18

- ❖ مستطيل عمودي: أحد الهياكل في القفص (هيكل حديدي)
- ❖ مستطيل أفقي: أحد الهياكل في القفص (هيكل حديدي)

الألوان والإضاءة:

- ❖ اللون الرمادي: موجود في القفص الحديدي (حديد الزهر)
- ❖ اللون الأحمر الدموي: نجده في الرقم الروماني في العنوان وإطار Konami و 18
- ❖ اللون الترابي: نجده في جوانب الغلاف
- ❖ اللون الأسود: يتواجد في عنوان اللعبة
- ❖ اللون الأبيض: نجده في الخلفية وراء الشخص وفي لون أسنانه

أما بالنسبة للإضاءة تبدو علوية مما تبرز النصف العلوي أوضح وعتمة النصف السفلي



الرسالة الأيقونية:

الشكل	المعنى	الرسالة الأيقونية
شخص مقيد	الألم، الضعف، العدوانية، الحبس، الأسر.	دل على التعرض للتعنيف والصراخ على الألم والرغبة في التحرر من القفص لشخصية مايكل.
قفص حديدي	درع، حراسة، سجن، التقيد، الغلق.	يمثل أحد الأساليب العنيفة لتقييد الشخص وتهديده وممارسة الشر وعدم إعطائه الحرية.

الرسالة الأيقونية: جاءت الرسالة اللسانية في هذا الغلاف على الشكل التالي:

- **الرسالة الأولى:** عبارة Saw وتعني باللغة العربية المنشار.
- **الرسالة الثانية:** رقم جزء اللعبة بالروماني 2.
- **الرسالة الثالثة:** Flesh & Blood وتعني باللغة العربية لحم ودم.
- **الرسالة الرابعة:** konami اسم شركة النشر اليابانية.
- **الرسالة الخامسة:** 18 تصنيف اللعبة حسب نظام معلومات الاتحاد الأوروبي للألعاب (PEGI).

المستوى التضميني:

جاء هذا الغلاف للتعبير عن مضمون لعبة Saw 2 والمأخوذة من سلسلة فيلم Saw حيث تم إدراج هذا المشهد في اللعبة ليعبر عن فكرة أحد الألغاز التي يمر بها اللاعب، حيث يظهر الرجل (مايكل) مقيد بقفص حديدي ولكي يتمكن من التخلص منه عليه اتباع قوانين اللعبة والمتمثلة في نزع أو شق إحدى عيناه ليعثر بداخلها على مفتاح القفص، والعملية محددة بتوقيت معين حيث إن لم يتمكن باستغلال الوقت وسرعة

الإنجاز سينفجر القفص بينما إذا نجح في اجتياز اللغز الأول وفك قيد القفص سينتقل إلى مراحل أخرى وألغاز جديدة في اللعبة.

تميزت خلفية الغلاف كونها جسدت واقع الفيلم وآثار العنف البادية على مايكل عند صراخه وبروز أسنانه، فالصراخ دليل على الألم والضعف عندما تتراكم المشاعر بسبب التعرض للعدوانية، يظهر في صورة الغلاف الألوان متنوعة منها لون حديد الزهر الرمادي وهو أقل سبائك الحديد قابلية للتآكل وسرعة ظهور الخدوش عليه بينما اللون الأحمر الدموي في رقم جزء اللعبة من دلالاته حدوث تهييج الأعصاب وزيادة الغضب والعدوانية والأحمر البارز في إطار رقم 18 يشير إلى الخطر والتأهب والحذر ورمز 18 يدل على أن اللعبة يتضمنها قدر كبير من أعمال العنف ومشاهد الدماء ضد العنصر البشري إلى جانب أن هذه اللعبة قد تحمل مشاهد غير لائقة كما تم كتابة تحت العنوان عبارة Flesh & Blood والتي تعني لحم ودم مما تتناسب مع محتوى اللعبة، بينما تلون إطار اللعبة باللون الترابي خفيف و من دلالاته الحياة الباهتة والغير مثيرة للاهتمام ولا يتم تمييزها بألوان زاهية وتفتقد العاطفة أما الأبيض يدل على الملل و العزلة و هذا ما نراه في الأماكن المعزولة التي يمارس فيها اللاعب ألغاز التحدي.

اللعبة رقم 05: Grand Theft Auto 5

تعريف اللعبة:

هي سلسلة من ألعاب المغامرات والحركة، تم تطويرها من قبل شركة Rockstar North ونشرتها الشركة الأم Rockstar Games، يختصر اسمها ب GTA ويعني اسمها باللغة العربية "سرقة السيارات الكبرى".

تدور فكرة اللعبة حول وجود شخص خارج عن القانون يقوم بسرقة السيارات ويرتكب جرائم عديدة كالاعتداء على الآخرين أو قتلهم باستخدام أنواع مختلفة من الأسلحة ومن ثم محاولة الفرار بفعلته من الشرطة، وتنتمي اللعبة لألعاب العالم المفتوح "Open world" إذ بإمكان اللاعب أن ينتقل إلى أي مكان داخل فضاء اللعبة دون أي قيود وفعل ما يشاء، وتوفر اللعبة للاعب نمط عيش مطابق للحياة الأمريكية العابثة ومن وجهة نظر العصابات.

الجزء الخامس من اللعبة صدر عام 2013، حقق أرباحا تقدر ب 800 مليون دولار في اليوم الأول من إطلاقها ويقدر إجمالي أرباحها بحوالي 6 مليار دولار، وتم تصنيفها من قبل PEGI (نظام معلومات الاتحاد الأوروبي للألعاب) ضمن الألعاب الملائمة لمن هم في سن 18 سنة فما فوق.

الوصف:

يظهر لنا هذا الغلاف تسعة صور في صورة واحدة وكل صورة تمثل مشهد من مشاهد اللعبة، نبدأ بالصورة الأولى أعلى اليمين تظهر لنا شاب يرتدي خوذة يقود دراجة نارية وبحمل في يده سلاح وخلفه حقيبة، يمر تحت جسر كبير.

الصورة الثانية تظهر لنا شخص عاقد الحاجبين يرتدي قناع الحماية من الغازات السامة وينظر للأعلى.

الصورة الثالثة تظهر طائرة "هليكوبتر" تطير بين ناطحات السحاب بداخلها جندي وتطلق قذائف نحو الأسفل.

الصورة الرابعة تظهر لنا رجل حنطي البشرة يشبه رجال أمريكا الجنوبية متجهم الوجه ينظر إلى جانبه الأيمن ويحمل سلاح ثقيل ولديه وشم حول رقبته وفي ذراعه اليمنى.

الصورة الخامسة تظهر لنا شاب يرتدي نظارات شمسية يقود دراجة مائية ويحمل حقيبة على ظهره.

الصورة السادسة تظهر لنا فتاة شقراء تحمل هاتف ذكي في يدها اليمنى وترتدي خاتم في الأصبع الأوسط به ياقوتة زرقاء اللون.

الصورة السابعة تظهر لنا سيارة تشبه سيارة الفاخرة اصطدمت بلافتة أثناء هروبها بسرعة جنونية من سيارة الشرطة وسط المدينة.

الصورة الثامنة تظهر شاب أسمر البشرة يحمل مسدس في وسط المدينة ووراءه برج يشبه "برج خليفة" في إمارة دبي.

الصورة التاسعة تظهر لنا كلب من نوع مربوط بسلسلة حول رقبته وينبح على شيء ما.

أما وسط الغلاف تظهر لنا رسالة لسانية وهي اسم اللعبة Grand Theft Auto ورقمٍ V بالرومانية ويحيط به شريط كتب فيه Five بالإنجليزية.

المستوى التعييني:

الرسالة التشكيلية:

الحامل: نشرت هذه الصورة على موقع IMDB.

الإطار: 1452×627 على وسيط الحاسوب.

زاوية التقاط النظر واختيار الهدف: صور هذا العلاف بزاوية تصوير مقابلة أو ما تسمى زاوية التصوير في مستوى النظر حيث تظهر محتويات الغلاف مقابلة تماما للمتلقي.

التركيب وإخراج الصورة على الورق:

1-العنوان

2-رقم السلسلة

3-الفتاة الشقراء

4-الكلب

5-الشاب رقم 1

6-الرجل

7-الشاب رقم 2

8-سيارات

9-طائرة هليكوبتر

10-رجل الحماية

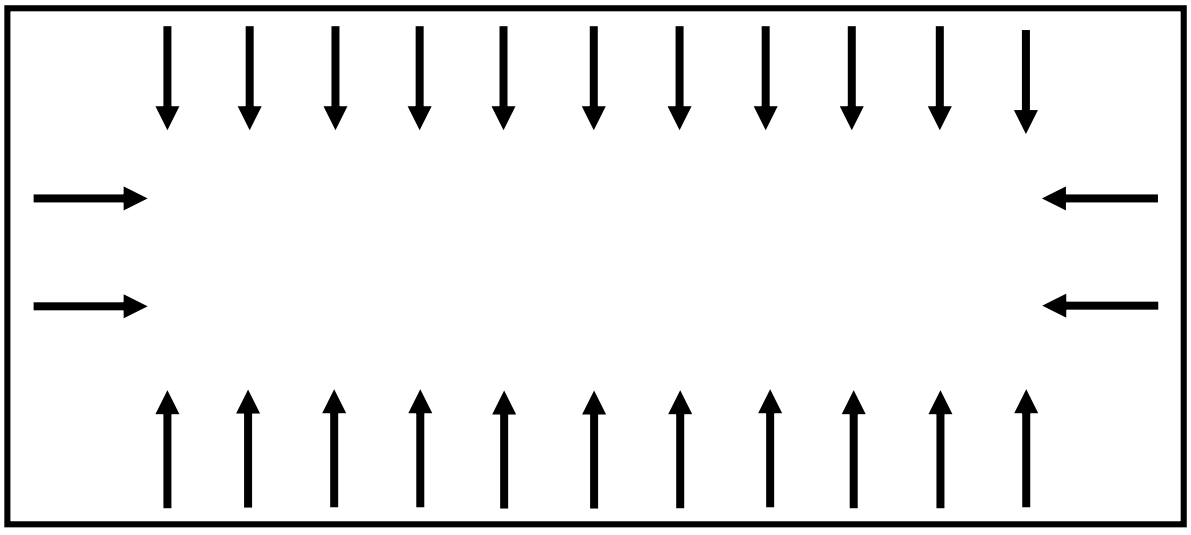
11-الشاب رقم 3

الأشكال: بما أن الغلاف يحتوي على عدة صور في صورة واحدة فقد وضعت هذه الصور داخل عدة أشكال وهي: المربع والمستطيل العمودي والخطوط المائلة.

الألوان والإضاءة:

- ❖ اللون الأصفر: نجده في الصورة الأولى، الثانية، السادسة والسابعة.
- ❖ اللون الأخضر: نجده في الصورة الثانية، الرابعة، الثامنة وفي الرقم 5 بالرومانية.
- ❖ اللون البنفسجي: موجود في الصورة الثالثة، الرابعة والتاسعة.
- ❖ اللون الأزرق: نجده في الصورة الأولى، الثالثة، الخامسة والسابعة.
- ❖ اللون الأسود: في جميع الصور وفي الأشكال.
- ❖ اللون الأحمر: نجده في الصورة الأولى، الثانية، الخامسة والسادسة.
- ❖ اللون البني: موجود في الصورة الأخيرة في لون الكلب.
- ❖ اللون الأبيض: في اسم اللعبة وفي الصورة الثالثة والسابعة.

أما الإضاءة فجاءت منتشرة على كامل الصورة لإضافة نوع من الدراما على الصور الملتقطة.



الرسالة الأيقونية:

الشكل	المعنى	الرسالة الأيقونية
شكل بشري (الشاب)	المغامرة، النشاط، الطموح، التهور.	عصابات الجريمة والانحراف.
شكل بشري (الرجل)	القوة، السلطة، الحماية، الشجاعة، الشهامة.	في الصورتين 1 و2 يمثلان الدولة والأمن، وفي الصورة 3 يمثل الخروج عن القانون.
شكل بشري (الفتاة)	الشباب، الانوثة، الحياة.	الفتاة الشقراء رمز للجمال والأنوثة والإغراء ورمز لأسلوب الحياة Lifestyle.
حيوان (الكلب)	الوفاء، الصداقة، الطاعة.	يمثل الحماية لصاحبه,
أسلحة	قوة، إجرام، دفاع عن النفس، سلطة.	صراع رجال القانون مع الخارجين عن القانون.
جسر	رابط، مسلك، طريق.	يمثل رمز للمدينة التي تجري بها أحداث اللعبة وأحد معالمها.
شكل طبيعي (البحر)	الجمال، الطبيعة النقية، فصل الصيف.	مدينة ساحلية وسياحية.
بنايات وناطحات سحاب	مدينة كبيرة، تطور، ازدهار.	التمدن والتحضر والرفاهية.
سيارات، طائرة، دراجة مائية، دراجة مائية، دراجة هوائية.	تكنولوجيا، وسائل المواصلات.	استخدام وسائل المواصلات في الجريمة ومحاربة الجريمة.

الرسالة اللسانية: جاءت الرسالة اللسانية في هذا الملصق على الشكل التالي:

- **الرسالة الأولى:** Grand Theft Auto وهي اسم اللعبة وتعني سرقة السيارات الكبرى.
- **الرسالة الثانية:** V يرمز للرقم 5 بالرومانية.
- **الرسالة الثالثة:** Five معناه خمسة باللغة الإنجليزية.

المستوى التضميني:

جاء هذا الغلاف للتعبير عن محتوى لعبة GTA 5 حيث تم إدراج هذه المشاهد في اللعبة وجمعت في صورة واحدة.

الصورة الأولى في أعلى اليمين تظهر لنا شابا يرتدي خوذة ويقود دراجة نارية بسرعة كبيرة، يحمل سلاح في يده وحقيبة وراء ظهره وهذا يدل على أنه قام بسرقة نقود ويهرب من الشرطة مرورا بجسر يشبه جسر Golden Gate Bridge (جسر البوابة الذهبية) في كاليفورنيا في الولايات المتحدة الأمريكية، وبما أن صورته ظهرت كأول صورة في الغلاف فهذا يعني أنه أحد الأبطال الرئيسيين في اللعبة.

الصورة الثانية تظهر رجلا يرتدي القناع الواقي من الغازات السامة ومن ملابسه يتبين لنا أنه أحد رجال الحماية المدنية وتظهر ملامح وجهه على أنه ينظر للأعلى وهو عاقد الحاجبين وهذا دليل على الغضب والانزعاج مما يراه.

الصورة الثالثة تبين لنا طائرة "هليكوبتر" بداخلها جندي تطير بين ناطحات السحاب وتقذف القنابل نحو الأسفل، وهذا يعني أن القوى الأمنية تقوم بمحاربة عصابات إجرام خطيرة تنتشر في المدينة، وغالبا ما يتم استخدام هذه الطائرات للقضاء على سارقي البنوك، وهنا نستنتج أن الصور الثلاث الأولى على اختلافها تشير إلى مشهد واحد، يقوم المجرم بسرقة إحدى البنوك بعد رميه لقنابل الغازات السامة هذه الأخيرة تمت

الإشارة إليها بالقناع الذي يرتديه رجل الحماية المدنية الذي ينظر للأعلى نحو طائرة "هليكوبتر" التي تقوم بمطاردة السارق الذي يهرب بسرعة جنونية فتقوم برميه بالقنابل.

الصورة الرابعة تظهر لنا رجلا يحمل سلاح ثقيل، لديه وشم حول رقبته والآخر في ذراعه ويشبه كثيرا رجال أمريكا الجنوبية، هذا يدل على أن أصوله من المكسيك والمعروفة برجال العصابات الخطيرة، والسلاح الذي يحمله دلالة على أنه عنيف بشكل كبير أما وجهه المتجهم فدلالة على أنه عصبي، وظهوره في غلاف اللعبة يعني أنه أحد أبطال GTA 5.

الصورة الخامسة تبين لنا رجلا يقود دراجة مائية يحمل خلف ظهره حقيبة وهذا يرمز إلى أنه قام بالسرقة ووراءه مدينة ألعاب تشبه الموجودة في Santa Monica الشهيرة في كاليفورنيا في الولايات المتحدة الأمريكية.

الصورة السادسة تظهر لنا فتاة شقراء تحمل هاتف ذكي في يدها أمام وجهها، تقف في وضعية لأخذ "سيلفي" وترتدي مجوهرات في يدها ورقبتها، وهي ترمز للإغراء ما يعني أن اللعبة تحتوي على مشاهد جنسية فاضحة.

الصورة السابعة تظهر لنا سيارتين الأولى من نوع Audi R8 وهي سيارة رياضية سريعة جدا والثانية سيارة الشرطة من نوع Ford Crown Victoria اشتهرت في الأفلام السينمائية بمطاردتها للمجرمين، وهذا يعني أن سيارة Audi R8 ملك لأحد المجرمين تطاردها سيارة الشرطة وسط المدينة، ومن اصطدام سيارة Audi R8 بأحد اللافتات دليل على سرعتها الكبيرة.

الصورة الثامنة تظهر لنا شاب أسمر البشرة دليل على أنه من أصول إفريقية، يحمل في يده مسدس هذا يعني أنه أحد أبطال GTA 5.

أما الصورة التاسعة والأخيرة تظهر لنا أحد أنواع الكلاب وهو Rottwilers الشهيرة بقوتها ومظهرها الضخم وحمايتها للمرافقين لها وهذا يعني أنه هو أيضا جزء من أفراد العصابة.

ولو نقوم بجمع الصور السابعة والثامنة والتاسعة سنجد أنها تشير إلى مشهد واحد، السيارة السوداء التي تطاردها الشرطة يقودها الشاب الأسمر، وكلب Rottwilers هو ملك للشاب الأسمر خاصة وأن صورته تم وضعها بعد صورة الشاب الأسمر.

ومن خلال الخلفيات الموجودة في الصور من جسر ناطحات سحاب وبنايات ومدينة ملاهي تبين لنا أن اللعبة تجري أحداثها في مدينة متكاملة، وبعض معالمها شبيهة بالموجودة في كاليفورنيا في الولايات المتحدة الأمريكية مما يعني أن المدينة التي تم تصميمها هي صورة طبق الأصل عن مدينة كاليفورنيا.

بالنسبة للرسائل الألسنية الظاهرة في الغلاف فلا تظهر إلا اسم اللعبة Grand Theft Auto بمعنى "سرقة السيارات الكبرى"، كتب بحجم كبير وسط الغلاف وإلى جانبه حرف V وهو رقم 5 بالرومانية ويحيط به شريط مكتوب عليه Five بالإنجليزية بمعنى خمسة وهو يدل على الجزء الخامس من السلسلة.

وكل الأسلحة الموجودة عند أبطال اللعبة دليل على وجود العنف بشكل كبير في اللعبة.

وقد جاءت الألوان المستخدمة في تصميم الغلاف لتعطي معاني وقراءات أكثر وضوحا لما تحتويه اللعبة، فاللون الأبيض في اسم اللعبة وفي الصورة الثالثة والسابعة وضع كلون محايد أي أن لا معنى له سوى جذب انتباه المشتري وغالبا ما تستخدمه جميع الألعاب الإلكترونية في اسم اللعبة.

اللون الأصفر في الصور الأولى، الثالثة، والسابعة يرمز للدفء في غروب الشمس والثروة والغنى في البنايات وناطحات السحاب، أما في الصورة السادسة فقد استخدم للإشهار لإظهار الفتاة الشقراء بشكل أجمل وهو يرمز للإغراء.

اللون الأخضر في الصور الثانية، الرابعة والثامنة يرمز للإرهاق والهدوء المقلق.

اللون الأزرق في الصور الأولى، الثالثة، الخامسة، السادسة والسابعة يدل على التركيز والأجواء الخيالية الموجودة في أحداث اللعبة.

اللون البنفسجي في الصورتين الرابعة والتاسعة يدل على الغموض والتردد في اتخاذ القرارات والقمع.

اللون الأسود في جميع الصور يدل على العصيان والتمرد والقتل والتهديد.

اللون في الصور الأولى، الثانية، الخامسة والسادسة يدل على العدوانية والخطر والشهوة الجنسية.

أما اللون البني في الصورة الأخيرة يدل على القسوة والشراسة.

وترمز الأشكال الموجودة في الغلاف إلى عدة معاني، فالخطوط المائلة تدل على الحركة والنشاط في اللعبة، والمربع يدل على أن عالم اللعبة مادي بامتياز، أما المستطيل العمودي فيدل على التطاول.

اللعبة 06: Mad Max

تعريف اللعبة:

هي لعبة فيديو من نوع أكشن مغامرات ومواجهة المركبات مأخوذة من سلسلة فيلم Mad Max صدرت في عام 2015 وتعمل لأنظمة PS4 و XBOX ONE و نظام WINDOWS، تم تطويرها من قبل شركة Avalanche Studios السويدية، وهي لعبة متطورة من حيث استخدام الأسلحة وطريقة

التحكم، تقع في بيئة ما بعد نهاية العالم المفتوحة حيث يكون اللاعب هو Bren Foster، اللعبة تركز على قيادة بعض الأسلحة والأدوات بما في ذلك قاذفات اللهب والدعامات التوربينية بينما يتم استخدام أسلحة أخرى مثل الخطاف المتصارع وبندقية القنص مع المركبة بواسطة Chumbucket أو مساعد Max أو ماكس نفسه كما يمكنه بمحرك V8 وقدرتها القوية على الصدم وتدمير سيارات الأعداء والأسلحة عند القيادة والهدف في وقت واحد، وتتغير اللعبة إلى إبطاء الحركة للسماح للاعب بالتبديل بين الأهداف على الرغم من أن Mad Max يستخدم في المقام الأول منظور الشخص الثالث إلا أنه يمكن للاعب التبديل إلى عرض الشخص الأول عند قتال الأعداء أثناء قيادة Magnumopus بإصلاح السيارة عندما يطلب منه ذلك أو عندما يخرج اللاعب.

الوصف:

استهل غلاف هذه اللعبة بفضاء خارجي متكون من الأخاديد والصحاري وأراضي البؤر المهجورة مع وجود شخص يرتدي بدلة حربية حاملا بإحدى يديه سلاح، ووجود آثار الدخان في ملامح وجهه وتواجد دبابة أو مركبة حربية على متنها شخص، وآثار الانفجارات ودخان الحرائق منتشرة مما تبعث مشاعر سلبية أثناء ملاحظة الصورة، وجود جسر محطم في أعلى الصورة، ويتواجد الشخص المحارب في صحراء قاحلة مختلطة بألوان عدوانية كالبني المصفر والرمادي الداكن والأحمر الناري، تحتوي الخلفية على رسائل ألسنية منها Mad Max في أعلى الغلاف وفي الأسفل WB ورقم 18 داخل مربع.

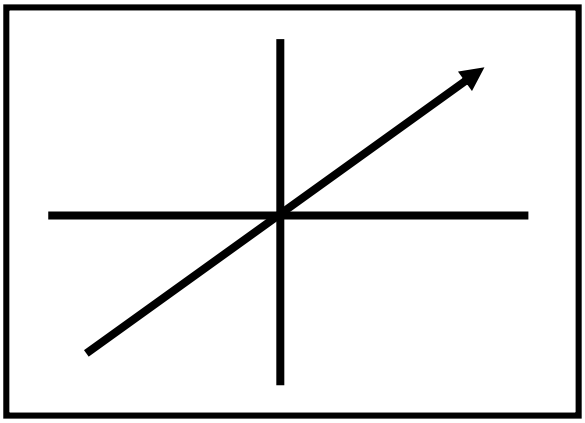
المستوى التعييني:

الرسالة التشكيلية:

الحامل: وردت هذه الصورة على موقع instant-gaming.com

الإطار: 646*474 على وسيط الحاسوب.

زاوية التقاط النظر واختيار الهدف: يظهر هذا الغلاف بزاوية تصوير جانبية من زاوية اليسار بحيث يبدو للمتلقي بأن التصوير يتم بشكل أكبر من الشخص في المقدمة مما يتيح لنا مشاهدة ما يوجد خلفه.



التركيب واخراج الصور على الورقة:

1-الشخص(الرجل)

2-المركبة الحربية

3-الجسر المحطم

4-العنوان

5-الدخان

6-رمال الصحراء

7-السلاح

8-تصنيف اللعبة

9-الشركات النائشة والمطورة للعبة

الاشكال:

احتوى هذا الغلاف على مجموعة من الأشكال:

دائرة: عجلات المركبة

مستطيل عمودي: سلاح المحارب وأعمدة الجسر

مستطيل أفقي: أعمدة الجسر

مربع: مؤطر لرقم 18

الألوان والإضاءة:

- ❖ البني المصفر: الرمال الصحراوية.
- ❖ الرمادي الداكن: نجده في دخان الانفجار لباس المحارب وفي العنوان.
- ❖ الأحمر الناري: يتواجد في الانفجارات النارية.
- ❖ اللون الحديدي: يتواجد في المركبة.
- ❖ اللون الأسود: شعر الشخص ولحيته وإسوارته.
- ❖ اللون الأحمر: المربع المؤطر للرقم 18.
- ❖ الأخضر الداكن والقاتم: يتواجد في لباس المحارب.
- ❖ اللون الأبيض: يتواجد في رمز WB وفي العنوان.

أما بالنسبة للإضاءة لهذا الغلاف تبدو جانبية من الأعلى نحو الأسفل.

الرسالة الأيقونية:

الشكل	المعنى	الرسالة الايقونية
شكل بشري يمثل الرجل المحارب	الصرامة، الشجاعة، القوة، التحدي، الإصرار، العزيمة.	الشجاعة من حيث مقاومة المغامرات ومواجهة المركبات وروح المقاومة لدى Bren Foster المحارب الحامل للسلاح.
مركبة حربية قتالية	الحماية، التقدم، القيادة، القتال، الصدم، السرعة.	تمثل احد الوسائل التي يستعين بها Bren Foster ومساعده للتصدي للحروب والمواجهة لتخطي المراحل في مغامراته.
شكل بشري	المساعدة، القوة، الصرامة، التصدي، روح التعاون.	Chumbucket أو مساعد Max حيث يستعين بالأسلحة والأجهزة رفقة Max ومشاركته في المغامرة.
شكل هندسي يمثل جسر محطم	العبور، الرابط، المسلك.	إحدى المخلفات والخسائر المادية التي خلفتها الانفجارات في المغامرة بسبب الحروب والدمار.
أداة قتالية (سلاح)	الدفاع، الحماية، التصدي، التدمير، القتل، القدرة.	من الأدوات التي يستعين بها Bren Foster في قيادته وحمايته من الأعداء والاعتداءات لمواجهة المخاطر التي تحيط به.
الدخان الملوث	السلبية، الكارثة، الحرب، الانفجار، الأزمة.	عبارة عن آثار الانفجارات والنيران المحطمة للوسائل المادية والمخلفات الطبيعية.

الرسالة اللسانية:

جاءت الرسائل اللسانية في هذا الغلاف على الشكل التالي:

الرسالة الأولى: عبارة Mad Max وتعني باللغة العربية ماكس المجنون.

الرسالة الثانية: عبارة ورمز WB وتعني باختصار Warner Bros وهي شركة أمريكية للإنتاج والتوزيع السينمائي والتلفزيوني.

الرسالة الثالثة: رمز Avalanche Studios وهي شركة سويدية متخصصة في Hالعاب الفيديو تقوم بتطوير ألعاب الفيديو.

الرسالة الرابعة: رقم 18 والأكثر تواجدا في ألعاب المغامرات والحروب لمن يفوق عمره 18 وتعد الأكثر عنفا حسب تصنيف اللعبة.

المستوى التضميني:

جاء هذا الغلاف للتعبير عن مضمون لعبة Mad Max (ماكس المجنون) المأخوذة من فلم بنفس العنوان، حيث لم يتم إدراج هذا المشهد فيها بل تم تصميمه بشكل خاص للغلاف ليعبر عن فكرة ومحتوى اللعبة، ويحمل التفاصيل المهمة لمغامرة مليئة بخواص تطوير الشخصية والسيارات في عالم مفتوح مع صحراء قاحلة قليلة الموارد ما إن ترى العالم حتى تشعر بقلة الحيوية فيه حيث يؤدي اللاعب دور شخصية "Max" الذي يعاني من اضطرابات نفسية من ذكرياته السابقة ويبدأ مغامرته بعد أن تم سلبه أغلى ما يملك وهي سيارته فيعمل جاهدا في رحلته على تطوير سيارته الجديدة بمساعدة عدة شخصيات مختلفة المهارات للانتقام من الأعداء الذين سلبوا منه كل ما يملك والعبور عبر الأراضي الصامتة.

المعارك في اللعبة نوعان الأولى معركة السيارات الشهيرة في مغامرات Mad Max فيجب عليه تطوير سيارته عن طريق تجميع الخردة من مختلف المناطق والثانية القتال بشخصية Max بطريقة يدوية مباشرة، واللعبة مليئة بالتحديات التي يمكن للاعب خوضها في أي وقت مثل القضاء على عدد معين من الأشخاص

بطريقة محددة وعند انتهاء التحدي يتم منح اللاعب نقاط تساعد على رفع قدرات Max وتبقى المهمة الأساسية الحصول على الخردة أو المؤونة، كما نجد في غلاف اللعبة جميع الألوان التي تشرح لنا سلبيات هذا النوع من الألعاب وأثرها النفسي فدلالة اللون الأصفر الناري البارز في النيران دال على العدوانية بشكل كبير حيث يؤثر على الأشخاص و يجعلهم يشعرون بالغضب وعدم الارتياح ويدل كذلك على السرعة وزيادة نسبة القلق، بينما البني الداكن الظاهر في الرمال يخلق مشاعر قاسية قد يميل إلى الحزن وإحساس كبير بالفراغ يتمثل بصحراء قاحلة وخالية من الحياة فاللون البني قد يكون قريبا من الأسود الذي يرمز بدوره لمشاعر سلبية ومؤلمة، ومن سلبيات الصحراء في تصميم الغلاف الظروف المناخية الصعبة وقلة الرطوبة وازدياد الإشعاع الشمسي مما يجعل درجة الحرارة أكثر ارتفاعا وحدوث اضطرابات مناخية مفاجئة مثل الحرائق وشح المياه وندرتها، واللون الرمادي الذي يلون دخان الانفجار غالبا ما يرتبط في دلالاته بالخسارة والاكتئاب والظلام والرمادي القاتم في بدلة Max يتصل ببعض من قوة وغموض الأسود فهو يؤثر على المزاج ويجعلنا غير عاطفيين كما يؤثر على العقل والجسم في تصميمه عن طريق التسبب في مشاعر مقلقة، والأحمر البارز في إطار 18 يدل ويشير إلى الخطر والتأهب والحذر ورمز WB يشير إلى شركة Warner Bros.

ومن دلائل الأشكال الذي استعان بها مصمم غلاف اللعبة شكل الدائرة ولها بداية أو نهاية وتشير إلى الأبدية والقوة وتفصل الأشياء أما المستطيل والمربع من دلالاتهما الصلابة والابتكار والمساواة.

ثانيا: النتائج الخاصة بالدراسة

1. النتائج الجزئية:

من خلال تحليلنا السيميولوجي لأغلفة الألعاب الالكترونية توصلنا الى مجموعة من النتائج نستخلصها فيما يلي:

-جميع أغلفة الألعاب الإلكترونية التي تحتوي على العنف موجودة على المواقع التالية: steam-games، mobygames، instant-gaming، amazon.

-جاءت كل الأغلفة واضحة وبحجم مناسب لحركة العين.

- معظم الأغلفة تم تصميمها بشكل خاص ولم ترد كمشهد في محتوى اللعبة.

- تم الاعتماد في إخراج الأغلفة على درجات الألوان الداكنة أكثر من الفاتحة.

-احتوت جميع الأغلفة على رسائل ألسنية تمثلت أهمها في عنوان اللعبة وشركة الإنتاج وتصنيف اللعبة.

2. نتائج التحليل السيميولوجي:

احتوت أغلفة الألعاب الإلكترونية على العديد من المضامين التي اختلفت من اختلاف محتوى اللعبة وشدة التأثير على المتلقي؛

كما أظهر التحليل السيميولوجي أن أغلفة الألعاب لها فعالية من جانب التعنيف بعد أن تمت مراعاة فكرة الانسجام والتكامل بين الألوان والرسالة اللسانية؛

إن اعتمادنا على التحليل المعمق لمقاربة "مارتن جولي" زاد من إدراكنا لمظاهر العنف التي تم توظيفها في الغلاف والإشارة إليها بشكل فني؛

نلاحظ أن التمثيلات الأيقونية المستخدمة في أغلفة الألعاب والرسائل الألسنية تم توظيفها بصفة مدروسة كما جاءت لتوضيح محتوى اللعبة والتصميم بشكل عام؛

وفي الأخير نلاحظ أن كل الأغلفة في الألعاب الإلكترونية تروج لظاهرة العنف بشكل نفسي واجتماعي.

3.النتائج في ظل التساؤلات المطروحة:

-أهم المستويات في أغلفة الألعاب محل الدراسة هي: المستوى التعييني من حامل وإطار وزاوية التقاط النظر والتركيب والإخراج العام للصورة على الورقة والأشكال والألوان والإضاءة والرسالة الأيقونية واللفظية، والمستوى التضميني وهو قراءة الصورة وترجمة دلالاتها وما تعبر عنه.

-تحتوي أغلفة الألعاب الإلكترونية على عناصر تصميمية تعكس ظاهرة العنف كتوظيف أساليب فنية في الإخراج من زوايا تصوير ودرجات ألوان محددة ومشاهد تصف محتوى اللعبة ومضمونها لجذب انتباه المشتري.

-هناك علاقة ارتباطية وتكاملية موجودة بين الرسالة الألسنية والرسالة البصرية في أغلفة الألعاب الإلكترونية، فالرسالة البصرية تبرز إيحاءات صريحة لما تتضمنه الرسالة الألسنية، والرسالة الألسنية تترجم محتوى الرسالة البصرية، مثلما جاء في غلاف لعبة Mad Max، فاسم اللعبة معناه "ماكس المجنون" والرسالة البصرية الموجودة في الغلاف تبين أن "ماكس" مجنون لدرجة أن يدمر كل شيء أمامه بعنف.

4.النتائج العامة:

بعد تحليلنا لعينة من ستة أغلفة لأشهر الألعاب الإلكترونية وباعتمادنا على منهج التحليل السيميولوجي بمقاربة "مارتن جولي" توصلنا إلى النتائج التالية:

1-أغلفة الألعاب الإلكترونية صممت بشكل يتضمن رسائل مشفرة لتحقيق أهداف ثقافية، سياسية، دينية، اجتماعية ونفسية، مما يعني تنميط السلوك على النحو الذي يرغب فيه صانعو هذه الألعاب، فمثلا لعبة GTA 5 الشهيرة جدا في عالم الألعاب الإلكترونية صمم غلاف لعبتها بشكل لن تجده في غلاف أي

لعبة إلكترونية أخرى، وتحمل رسائل خفية منها الترويج للثقافة الأمريكية المعروفة بالتحرر من القيود الأخلاقية والجنسية، والترويج للإجرام والعنف بكل أنواعه، ومن خلال بحثنا عن هذه اللعبة وجدنا أن لها تأثيرات مدمرة للمراهقين والشباب على حد سواء وارتباطها بعدة جرائم قتل عنيفة منها ما قام به مراهق أمريكي يبلغ من العمر 14 سنة ارتكب جريمة قتل فتاة واعترف بأنه مهووس بلعبة GTA وقام بتقليد ما شاهده في اللعبة.

2-أعطت الدلالات الرمزية للألوان والأشكال والأيقونات والشخصيات في أغلفة الألعاب الإلكترونية دوافع مباشرة لاستخدام العنف بأشكاله والتورط في قضايا الإجرام.

3-يمكن تصنيف الألعاب الإلكترونية كوسيلة إعلامية لها إيديولوجيتها الخاصة وأحد أسلحة الاختراق الثقافي والاجتماعي وهو ما أدى بعدة دول إلى منع تداول الكثير من الألعاب الإلكترونية داخل أراضيها منها الألعاب الست التي كانت محل دراستنا.

الخاتمة

خاتمة:

إن الصورة رسالة بين المرسل والمستقبل، فتكون إما ذات مضمون سطحي للاستهلاك أو مضمون عميق له شفرة وألغاز يجب حلها، ولأن الألعاب الإلكترونية إحدى وسائل الترفيه المنتشرة حول العالم فيمكن معرفة وفهم محتواها من خلال أغلفتها، إلا أن غالبيتها تحتوي على رموز ودلالات تشجع على العنف والعدوانية أكثر من أفلام العنف التلفزيونية والسينمائية لتصنع لنا جيل عنيف يواجه المشاكل التي تصادفه بأسلوب عنيف.

وعلى الرغم من أن المجتمعات الإسلامية متفتحة على هذه الألعاب منذ ثمانينات القرن الماضي إلا أنها معرضة للانزلاق في خطرها بسبب غياب هيئات حكومية لتصنيف الألعاب الإلكترونية في أغلب الدول الإسلامية من بينها الجزائر، بالإضافة إلى غياب ثقافة الرقابة من طرف الأولياء على الألعاب التي يمارسها أطفالهم في المجتمع الجزائري وعدم معرفتهم بالعلامات الخاصة بالتصنيفات العمرية لهذه الألعاب.

وفي الأخير نتمنى أن تكون هذه الدراسة بداية لدراسات سيميولوجية أخرى في تخصص السمعي البصري في مجال الألعاب الإلكترونية بشكل عام وما تقدمه ملصقاتها للمتلقي بشكل خاص.

قائمة المصادر والمراجع

قائمة المراجع:

1-المراجع العربية:

الكتب:

1) البحر، منى جمعة. وآخرون. (2015). العنف وسوء معاملة الأطفال. ط 1. مؤسسة دبي لرعاية النساء والأطفال. دبي. الإمارات العربية المتحدة.

2) حسين، عبد العظيم. (2007). سيكولوجية العنف العائلي والمدرسي. دار الجامعة الجديدة. الإسكندرية. مصر.

3) الخفاف، إيمان. (2010). اللعب (استراتيجيات تعليم حديثة). دار المناهج للنشر والتوزيع. عمان. الأردن.

4) السايح، مصطفى. (2006). علم الاجتماع الرياضي في التربية الرياضية. ط 1. دار الوفاء للطباعة والنشر. الإسكندرية. القاهرة.

5) العقاد، عبد اللطيف. (2001). سيكولوجية العدوانية وترويضها. دار غريب للطباعة والنشر والتوزيع. القاهرة. مصر.

6) العيسوي، عبد الرحمان. 1997. سيكولوجية المجرم. ط 1. دار الرتب الجامعية. مصر.

7) فهمي، محمد. (2012). العنف الأسري. دار الكتب والوثائق القومية. الإسكندرية. مصر.

8) قنديل، محمد. بدوي، مسعد. (2007). الألعاب التربوية في الطفولة المبكرة. ط 1. دار الفكر. عمان. الأردن.

9) مبيضين، صفوان. (2018). العنف المجتمعي الأسباب والحلول. اليازوري للنشر والتوزيع. عمان. الأردن.

10) ولترز، لورنس. وآخرون. (2002). سيكولوجية العدوان. تر: عبد الكريم ناصيف. ط 2. دار منارات للنشر. عمان. الأردن.

القواميس والمعاجم:

11) ابن منظور، محمد. (1968). لسان العرب. المجلد التاسع. بيروت. لبنان.

المذكرات:

12) برتيمة، سميحة. (2016-2017). "الألعاب الإلكترونية والعنف المدرسي، دراسة ميدانية على عينة من تلاميذ متوسطة الشهيد عروك قويدر بلدية المرارة ولاية الوادي"، مذكرة مكملة لنيل شهادة الماجستير في علم الاجتماع، تخصص: علم اجتماع التربية. كلية العلوم الإنسانية والاجتماعية، قسم العلوم الاجتماعية، جامعة محمد خيضر، بسكرة، الجزائر.

13) خوالدي، دليلة. (2015-2016). "إشكالية العنف السياسي في العالم العربي"، مذكرة تكميلية لنيل شهادة الماستر، تخصص: سياسات عامة مقارنة. كلية الحقوق والعلوم السياسية، قسم العلوم السياسية، جامعة العربي بن مهيدي، أم البواقي، الجزائر.

14) الساعدي، نداء. (2005). "بعض الأعراض العصابية لدى الأطفال مستخدمي الألعاب الإلكترونية" رسالة ماجستير غير منشورة. كلية الأداب، الجامعة المستنصرية. العراق.

15) فلاق، أحمد. (2008–2009). "الطفل الجزائري وألعاب الفيديو"، أطروحة لنيل شهادة الدكتوراه في علوم الإعلام والاتصال. كلية العلوم السياسية والإعلام، قسم علوم الإعلام والاتصال، جامعة بن يوسف بن خدة، الجزائر العاصمة، الجزائر.

16) ناجي، ليلى. (2008–2009). "العنف لدى التلاميذ في مؤسسات التعليم الثانوي من وجهة نظر الأساتذة والإداريين"، مذكرة مكملة لنيل شهادة الماجستير في علم الاجتماع، تخصص: تربية. كلية الآداب والعلوم الإنسانية والاجتماعية، قسم علم الاجتماع، جامعة محمد خيضر، بسكرة، الجزائر.

17) نمرود، بشير. (2008). "ألعاب الفيديو وأثرها في الحد من ممارسة النشاط البدني الرياضي الجماعي الترفيهي عند المراهقين المتمدرسين ذكور 12–15 سنة القطاع العام"، رسالة لنيل شهادة الماجستير في نظرية ومنهجية التربية البدنية والرياضية، تخصص: الإرشاد النفسي الرياضي. معهد التربية البدنية والرياضية، جامعة بن يوسف بن خدة، الجزائر العاصمة، الجزائر.

المجلات:

18) الحمصي، معاذ. (2009). "الألعاب الإلكترونية". مجلة: الموسوعة العربية، المجلد 3. ص. 253.

19) خليفة، ابتسام. (2018). "مظاهر العنف الأسري ضد الأطفال وأثره على المجتمع واستراتيجيات الحد من هذه الظاهرة". مجلة: كليات التربية، العدد 12. ص ص. 90–110.

20) الشمري، صاحب أسعد ويس. (2012). "أسباب العنف لدى تلاميذ المرحلة الابتدائية من وجهة نظر المعلمين والمعلمات". مجلة: دراسات تربوية، المجلد 5، العدد 18. ص ص. 216-262.

21) عبد الجواد، عادل. (1428). "الألعاب الإلكترونية وثقافة العنف". مجلة: الأمن والحياة، العدد 304. ص ص. 54-57.

22) عنو، عزيزة. (2015). "آثار الألعاب الإلكترونية على الخصائص النفسية السلوكية لدى الطفل". حوليات جامعة قالمة للعلوم الإنسانية والاجتماعية، العدد 11. ص ص. 215-243.

23) قبي، آدم. "رؤية نظرية حول العنف السياسي". (2002). مجلة: الباحث، العدد 1. ص ص. 102-111.

24) مقدم، سهيل. "من أجل استراتيجية فعالة في مواجهة العنف الاجتماعي". مجلة: العلوم الإنسانية والاجتماعية، العدد 8. ص ص. 374-389.

25) منسي، حسن. "الآثار السلبية للألعاب الإلكترونية على الأطفال في المرحلة الابتدائية في مدارس محافظة الرس بالمملكة العربية السعودية". مجلة: كلية التربية، الجزء الثاني، العدد 79. جامعة المنصورة. مصر.

26) وناسي، سهام. (2017). "العنف الأشكال والعوامل والنظريات المفسرة له". مجلة: آفاق العلوم، العدد 9. ص ص. 248-262.

الدراسات:

27) بن دريدي، فوزي أحمد. (1427). "العنف لدى التلاميذ في المدارس الثانوية الجزائرية". مركز الدراسات والبحوث. جامعة نايف العربية للعلوم الأمنية. الرياض. المملكة العربية السعودية.

28) الشهري، أحمد محمد. (2006). "الخصائص النفسية والاجتماعية والعضوية للأطفال المتعرضين للإيذاء". مركز الدراسات والبحوث. جامعة نايف العربية للعلوم الأمنية. الرياض. المملكة العربية السعودية.

29) الكعبي، حيدر محمد. (2017). "الألعاب الإلكترونية وأثرها الفكري والثقافي". سلسلة الاختراق الثقافي 3. المركز الإسلامي للدراسات الاستراتيجية. النجف. العراق.

30) الهدلق، عبد الله بن عبد العزيز. (2011). "إيجابيات وسلبيات الألعاب الإلكترونية ودوافع ممارستها من وجهة نظر طلاب التعليم العام بمدينة الرياض". جامعة الملك سعود. الرياض. المملكة العربية السعودية.

المواقع الإلكترونية:

www.amazon.co.uk

www.imdb.com

www.instant-gaming.com

www.mobygames.com

www.steam-games.org

2-المراجع الأجنبية:

1) Salen, K. Zimmerman, E. (2004). Rules of play : Game design, Fundamentals, Cambridge, MA : MIT Press.

2) Breuer, J. And others. (2015). Violent Video Games and Physical Aggression : Evidence for a selection Effect Among Adolescents. University of Minster, Germany.

3) Verheijen, G. And others. (2018). Friendly Fire : Longitudinal effects of exposure to violent video games on aggressive behavior in adolescent. University of Radboud, Netherlands.

4) Suziedelyte, A. (2019). Is it only a Game ? Video Games and Violence. University of London, United Kingdom.