الجمهورية الجزائرية الديمقراطية الشعبية

وزارة التعليم العالي والبحث العلمي

جامعة الشهيد حمه لخضر-الوادي

كلية العلوم الاجتماعية والإنسانية

قسم: العلوم الإنسانية

الدلالات الرمزية لمحتوى الألعاب الالكترونية

دراسة سيميولوجية للعبة الببجي الالكترونية

مذكرة مكملة تدخل ضمن متطلبات نيل شهادة الماستر

في علوم الإعلام والاتصال تخصص سمعي بصري

إعداد الطلبة:

- ✓ رميساء كواشخية
- ✓ نرجس عمیار

الأستاذة المشرفة:

-فاطمة الزهراء قيطة

لجنة المناقشة

الأستاذ	الرتبة	الصفة	المؤسسة الأصلية
د. فاطمة الزهراء قيطة	أستاذ محاضر ب	مقررا	جامعة الوادي
د. زياد إسماعيل	أستاذ محاضر أ	ممتحن 1	جامعة الوادي
د. طارق هابة	أستاذ محاضر ب	ممتحن 2	جامعة الوادي

السنة الجامعية: 2021/2020

(وَقُلِ ٱعْمَلُواْ فَسَيَرَى ٱللَّهُ عَمَلَكُمْ وَرَسُولُهُۥ
وَٱلْمُؤْمِنُونَ ۖ وَسَتُرَدُّونَ إِلَىٰ عَٰلِمِ ٱلْغَيْبِ وَٱلشَّهَٰدَةِ
فَيُنَبِّئُكُم بِمَا كُنتُمْ تَعْمَلُونَ)

سورة التوبة الآية: 105

شكر وعرفان

قال تعالى " رب أوزعني أن أشكر نعمتك التي أنعمت على وعلى والدي وأن اعمل صالحا ترضاه وأدخلني برحمتك في عبادك الصالحين"

فالحمد لله كثيرا والشكر له أولا وأخرا على أن يسر لنا إتمام هذا الجهد المتواضع الذي كان ليتم لولا فضل الله تعالى ثم فضل من لم تبخل علينا بنصحها وإرشادها إلى غاية إتمام العمل هذا المتواضع، ولذا فأنه لمن تمام الاعمال وحسن الاخلاق الاعتراف لذوي الفضل بفضلهم وشكرهم وأخص بالشكر من كانت لها الفضل بعد الله في هدا العمل الأستاذة المشرفة " فاطمة الزهراء قيطة " لما بذلته معنا من جهد وما أسدته لنا من نصح وتوجيه سديد مع تواضع وخلق رفيع حفظها الله وجزاها عنا خير الجزاء عن ذلك

والشكر الموصول لأعضاء اللجنة الموقرة على قبولهم مناقشة هذا العمل، كما أتوجه بجزيل الشكر الى جميع الأساتذة الذين ساعدونا بنصحهم وتوجيهاتهم وارشادهم لنا طيلة مسيرتنا الدراسية والجامعية.

شـكر وعرفـــــان

لمــن كان سببـا فـي وجــودي... وجعـــل لوجـــودي معنـــى

لمـــــن أنـار لي الدرب... وأهدانـــــــــــــي امــلا

لمــن علمنـــي حرفـــا... لمن أمطرنـــي عطفـــا

لكـــــــــــــل مـــــــن احـــــــــب

أهـــــدي هـــذا العمـــــل.

الباحثة

رميساء كواشخية

الاهداء

الحمد لله حمداً كثيراً طيباً مباركاً فيه

وماكنت لأفعل لولا أن الله مكنني فالحمد لله حين البدء وعند الختام الحمد لله ما تناهى درب ولا ختم ولا تم سعي إلا بفضله، الحمد لله على البلوغ ثم الحمد لله على لذة الإنجاز، اللهم ليس بجهدي واجتهادي إنما بتوفيقك وكرمك وفضلك عليّ

أهدي تخرجي إلى من كان لهم الفضل في كل شيء من بعد الله

إلى من أعطاني ولم يزال يعطيني بلا حدود إلى من رفعت وأرفع به رأسي عالياً افتخاراً به الذي لم يكن يوماً رجلاً عاديا "والدي الغالي"

إلى شجرتي التي لا تذبل إلى الظل الذي آوي إليه في كل حين إليك "أمي الغالية" اقسم بمن أحل القسم أنك لذة الحياة في عيني

الى إخوتي وأخواتي سندي في هذه الحياة في حلوها و مرها..

شكراً لكل من له الفضل علي لكل من علمي حرفا ولكل شخص كان يدفعني دوماً إلى الأمام

شكرًا لكل روح عانقتني بالحب والدعوات، لكل من كان سبباً لفرحتي شكر خاص لصديقاتي.

الحمد لله حتى يبلغ الحمد منتهاه

الباحثة:

عمیار نرجس

ملخص الدراسة:

تسعى هذه الدراسة إلى التعرف على الدلالات الرمزية لمحتوى الألعاب الإلكترونية، والكشف عن المعاني الصريحة والضمنية، بتوظيف منهجية التحليل السيميولوجي، كما تقوم دراستنا على أربعة فصول فصل منهجي، استعرضنا فيه بعض الخطوات المنهجية المعتمدة في الدراسة، وفصلين نظريين تضمن أولهما ماهية الألعاب الإلكترونية، أما الثاني فيتناول ماهية السيميولوجيا، وأخيرا الفصل التطبيقي، الذي قمنا فيه بتحليل المقاطع المختارة بالاعتماد على مقاربة التحليل السيميولوجي لـ "رولان بارث"، مستخلصين مجموعة من النتائج، انتهاء بالخاتمة .ومن أهم النتائج المتوصل أليها :أن الألعاب الإلكترونية تعدت حدود اللعب والتسلية إلى ترسيخ قيم وسلوكيات جديدة وغريبة عن مجتمعاتنا موسومة بمجموعة من الصيغ المتجسدة في الرموز واللباس والرسومات والكلمات والحركات وغيرها .

الكلمات المفتاحية: -الدلالات الرمزية -الألعاب الالكترونية -لعبة الببجي -التحليل السيميولوجي.

Résume

Cette étude cherche à identifier les connotations symboliques du contenu des jeux électroniques, et à en révéler les significations explicites et implicites, en employant la méthodologie de l'analyse sémiologique,Notre étude est basée sur quatre chapitres, un chapitre méthodologique, dans lequel nous avons passé en revue certaines des démarches méthodologiques adoptées dans l'étude, et deux chapitres théoriques, dont le premier portait sur la nature des jeux électroniques, le second traite de la nature de la sémiologie, et enfin le chapitre appliqué, dans lequel nous avons analysé les sections sélectionnées sur la base de l'analyse sémiologique approche de Roland Barth, extrayant un ensemble de résultats, se terminant par la conclusion. Parmi les découvertes les plus importantes : que les jeux électroniques ont dépassé les limites du jeu et du divertissement pour établir des valeurs et des comportements nouveaux et étrangessont marqués par un ensemble de formules incarnées dans des symboles, des vêtements, des dessins, des mots, des mouvements et autres.

Mots-clés : **-sémantique symbolique -jeux électroniques - jeu de pubg -Analyse sémiologique.**

فهرس المحتويات

شكر وعرفان ..... ج

الاهداء ..... **خطأ! الإشارة المرجعية غير معرّفة.**

ملخص الدراسة: .....

Résume ..... ز

مقدمة: ..... أ

الإطار المنهجي للدراسة.

1.إشكالية الدراسة: 16

2.أسباب اختيار الموضوع: 17

3.أهمية الدراسة: 18

4.أهداف الدراسة: 19

5.المفاهيم والمصطلحات: 19

6.مجتمع الدراسة والعينة: 23

7.منهج الدراسة و أدواته: 25

8.الدراسات السابقة: 28

الفصل الأول: ماهية الألعاب الإلكترونية

تمهيد: 36

المبحث الأول: الألعاب الالكترونية. 37

المطلب الأول: تعريف الألعاب الإلكترونية 37

المطلب الثاني: نشأة الألعاب الالكترونية. 38

المطلب الثالث: أنواع الألعاب الالكترونية ومجالاتها. 44
المطلب الخامس: لعبة الببجي. 54
خلاصة الفصل 56

الفصل الثاني

تمهيد: 88
المبحث الأول: ماهية السيميولوجيا 89
المطلب الأول: تعريف السيميولوجيا 89
المطلب الثاني: أنواع السيميولوجيا 92
المطلب الثالث: مجالات السيميولوجيا 95
المطلب الرابع: مقاربات التحيل السيميولوجي 96
المطلب الخامس: دلالة عناصر التحليل السيميولوجي 103

الاطار التطبيقي

.1بطاقة فنية عن لعبة الببجي: 143
.2التحليل السيميولوجي لشعار الموسم الأول من لعبة ببجي موبايل: 150
3.التحليل السيميولوجي لشعار الموسم 12 من لعبة الببجي موبايل: 153
.4التحليل السيميولوجي لشعار الموسم 17 من لعبة ببجي موبايل: 158
.5التحليل السيميولوجي للمقاطع المختارة من ببجي موبايل: 161
الخاتمة 36
قائمة المصادر والمراجع 36
الملاحق 36

مقدمة

مقدمة:

عرف الإنسان منذ القدم كيف يصور، ويرسم أشكالا مختلفة، فهاهم الفراعنة يخلدون ذكراهم برسوم فريدة على أوراق البردة، والرومان يحفرون تاريخهم على جدران مبانيهم في روما، فالصورة والتصوير فن غريزي يسعى به الانسان لترجمة واقعه وتخليد ذكراه ببصماته الاصلية.

ومن خلال ذلك نجد ان الصورة كيان مركب من تمثيلات أيقونة، شكلت معضلة لدى الباحثين، لاختلاف تمثيلاتها، ومطابقتها او تشابهها وممثلاتها، حتى أصبحت الصورة مجالا سيميولوجيا خصبا يحظى بالدراسة والتحليل، وذلك باستعمال مناهج ومقاربات تحليلية خاصة بها، هذه الأخيرة تقوم بإغراء عقول المتلقين لتسلب إرادتهم وتدفعهم الى الاقتناع وتبني الأفكار التي تمثلها.

نافست الصورة بالفعل حضارة الكتابة بشدة جراء تأثير التطور التكنولوجي، الذي واكب وسائل الاعلام والاتصال، إذ أصبحت هي شريان المؤسسات الإعلامية بما فيها الصورة الثابتة والمتحركة.

ومما لاشك فيه أن انبثاق تكنولوجيات الاتصال الجديدة ووسائط الإعلام المتعددة، كانا المفتاح الحقيقي لتنوع المضامين الترفيهية، حيث اعتبر ظهور الألعاب الإلكترونية وانتشار الشبكة العنكبوتية، تمهيدا لثقافة جديدة تستقطب المراهقين والأطفال وشريحة كبيرة من الشباب، وتوفر خصوصية فريدة من نوعها في تلك العوالم الافتراضية المؤطرة ضمن العاب الفيديو المليئة بالمكائد، والألغاز، والأفكار، والايديولوجيات، والقيم التي تغرس فيهم مختلف النزاعات الغريبة والجديدة عنهم، والتي يتلقونها بصور متباينة، ويمارسون من خلالها سلوكيات وأنماط تفكير مغايرة للثقافة السائدة في مجتمعهم ، وتعزز إحساسهم بالإثارة والمتعة.

فاللعب هو النشاط الوحيد الذي لا يهدف الإنسان حين يمارسه الى غرض سوى المتعة، فهو كالفن في رأي "إيمانويل كانط" الذي أقر بأنه سرور وارتياح بلا هدف، أو متعة خالصة من أي غرض.

فالألعاب التي يمارسها مختلف شرائح المجتمع هي أنماط اتصالية، وثقافية مشتركة، وبما أن التكنولوجيات هي السمة الرئيسية التي ميزت عصرنا الحاضر عن غيره من العصور، وكسرت

حواجز العزلة بين سكان الكرة الأرضية سواء من حيث اللغة أو المكان أو الزمان، والمؤكد أنه لا يوجد في حياتنا مجال إلا ويعتمد بشكل أو بآخر على التكنولوجيا، وتبعا لذلك فإن اللعب أصبح على أجهزة تكنولوجية حديثة كالكمبيوتر، الهاتف النقال، وحتى على شاشة التلفزيون، ولكون هذا النوع من الألعاب جديد علينا كمجتمع، فمن المهم أن يكون لنا وعي بها، ومحاولة تبسيط ملامحها، وتحليل أبعادها، وتأويل أنساقها، وتفكيك بنيتها الدلالية، لكي تصبح مظهرات هذا العالم الرقمي قريبة من الأفهام.

ولم يكن اختيارنا للعبة "الببجي" اعتباطيا، وإنما لكونها نموذجا سائدا بين الألعاب الإلكترونية، فهي الأكثر شهرة والأوسع انتشارا في أوساط الشباب

وقد اشتملت خطة الدراسة على الإطار المنهجي، فصلين نظريين، وإطار تطبيقي، يتناول الإطار المنهجي التعريف بالإشكالية وحدودها، وتساؤلاتها الفرعية، أسباب اختيار الموضوع، والأهداف، وأهمية الدراسة، والمفاهيم والمصطلحات المستخدمة في البحث، ومنهج الدراسة والتعريف به، وأخيرا العينة المختارة المتمثلة في لعبة "الببجي"، وقائمة الدراسات السابقة المستفادة والمتصلة بطريقة أو بأخرى موضوع البحث.

يتناول الفصل الأول من القسم النظري ماهية الألعاب الالكترونية، نشأتها، أساسياتها، أنواعها، مجالاتها، إيجابياتها وسلبياتها، إضافة إلى إعطاء تعريف عن لعبة "الببجي"،وأهم الأحداث التي تجرى فيها.

وبالنسبة للفصل الثاني فقد اشتمل على التعريف بالسيميولوجيا، أنواعها، مجالاتها، المقاربات السيميولوجية وخصينا بالذكر مقاربة "رولان بارث"، إضافة الى دلالات عناصر التحليل السيميولوجي.

أما الجانب التطبيقي فخصصناه لتحليل عينة تتمثل في ثلاث مواسم من لعبة "الببجي"، باتباع خطوات التحليل السيميولوجي لمقاربة "رولان بارث"، وصولا الى النتائج العامة للدراسة،وصولا الى النتائج العامة للدراسة ومن ثم قائمة المراجع، لتأتي في نهاية المطاف الملاحق.

الإطار المنهجي

الإطار المنهجي للدراسة.

1- إشكالية الدراسة.

2- أسباب اختيار موضوع الدراسة.

3- أهمية الدراسة.

4- أهداف الدراسة.

5- تحديد المفاهيم والمصطلحات.

6- مجتمع البحث وعينة الدراسة.

7- منهج البحث وأدواته.

8- الدراسات السابقة.

1. إشكالية الدراسة:

تعد الصورة الفيلمية فضاء تعبيريا مركبا، تتقاطع فيه كل مستويات العملية السينمائية من نص، وصورة، وحركة، وديكور، ومونتاج،... الخ، فهي تمتلك القدرة على تحقيق المتعة الذهنية، وفتنة الحواس، وتمرير الرسائل الفكرية والأخلاقية، من خلال عمليات تجسيم الصوت والموسيقى، وكذا البعد الثالث المرتبط بتجسيم الصورة وعمقها، وغير ذلك من المؤثرات السمعية البصرية، التي أحدثت ثورة في عالم صناعة الصورة المتحركة من أفلام ومسلسلات ورسوم متحركة وحتى ألعاب الكترونية ترفيهية, انتقلت بها الى مستويات أعلى من التأثير والاتقان والقدرة على المحاكاة في قوالب من المتعة والاثارة والتشويق تزامنا مع التقدم الإلكتروني التقني المتسارع الذي استعمله صناع ألعاب الفيديو في صنع محتويات فنية ترفيهية تتيح المتعة والتسلية لدى اللاعب ، وكذا استغلالها كوسيط اعلامي تنقل من خلاله اشارات ورسائل وقيم دينية واخلاقية وسياسية واجتماعية ايضا.

فقد أصبحت الالعاب الالكترونية ظاهرة واسعة الانتشار نظرا لتوفرها عبر مختلف الوسائط الاعلامية الجديدة، وسلاسة ممارستها وكذا مجانيتها واتاحتها في نوادي الالعاب، الى جانب ما تتمتع به من مميزات تجعلها جاذبة لمختلف شرائح المجتمع، وخاصة ما يتعلق بالألعاب القتالية كألعاب (pubg, freefire, fortnight, call of dutty) لتوفرها على عنصري الإثارة والتشويق وكذا الرغبة الجامحة في الانتصار.

تعتبر لعبة الـ"pubg" الإلكترونية من أشهر ألعاب الفيديو التي عرفت انتشارا رهيبا في أوساط الشباب، فقد أصبح لاعبوها يعطون الأولوية للعب على حساب الأنشطة الأخرى، إلى حد يجعلها تتصدر سائر اهتماماتهم مستعملة بذلك أحدث تقنيات التصميم في عالم صناعة الألعاب من مؤثرات سمعية بصرية، وكذا تقنية الصورة ثلاثية الأبعاد وتوفرها أيضا على ميزة التفاعلية التي تفرض نوعا من الواقع المعاش، وأحيانا تأخذه الى الواقع الفعلي.

فقد أحدثت هذه الاخيرة ضجة إعلامية مؤخرا، نظرا لانتشارها الواسع بين مختلف شرائح المجتمع، الباحثين عن التسلية والمتعة، حيث أثبتت العديد من الدراسات قوة تأثيرها على لاعبيها وخاصة

من الناحية السلبية، مسببة ما يعرف ب "اضطراب الألعاب" حسب تقرير المنظمة العالمية للصحة، إضافة الى إصدار فتاوى تحريمها من بعض المفتين، وكذا حضرها في بعض الدول العربية، لتصبح ظاهرة مؤرقة للعائلة والمجتمع، لا تخلو من المخاطر التي تهدد الشباب نتيجة الإدمان عليها وهو ما أثار فضولنا للبحث عن محتواها والكشف عن دلالاتها الرمزية.

فقد ارتبطت لعبة الـ"pubg" بحياة الأجيال الجديدة بصورة لافتة مستعملة بذلك أحدث التقنيات في عالم الصورة، حيث تجعل من اللاعب يتقمص دور المحارب وكأنه في معركة حقيقية، فالصورة المتحركة قد تشير إلى معنى أبعد مما تتضمنه كل تلك الألوان والأشكال والأصوات والشخصيات وحركات الكاميرا وزوايا التصوير... الخ، التي توحي بوجود دلالات رمزية، نحاول من خلالها الكشف عن معانيها الكامنة، والإيحاءات المستخدمة في محتواها.

ومن هنا وجب علينا ان نتساءل عن العلاقة التي تربط البيئات الكامنة في محتوى الألعاب الإلكترونية بمختلف دلالاتها.

ومنه نصيغ التساؤل الآتي:

ماهي الدلالات الرمزية التي تحتويها لعبة الببجي الالكترونية؟

لتندرج تحته مجموعة من التساؤلات الفرعية:

- ما هي الدلالات الرمزية التي تحملها العناصر السردية المستعملة في لعبة الببجي؟
- هل تعمل الرسالة الفيلمية في لعبة الببجي على توظيف الوسائل الأيقونية

واللسانية بالشكل الذي يؤدي إلى توصيل الدلالات المرجوة للاعبين؟

- مامدى بلاغة الصورة الفيلمية في لعبة الببجي؟
- ما مدى تطور الخطاب الألسني المستعمل في لعبة الببجي؟

2. أسباب اختيار الموضوع:

إن الإقدام على أي دراسة لابد أن ترجع لأسباب تدفع الباحث وتحفزه على العمل لإنجاز دراسته ولتحقيق شغف ذاتي وكذلك لإرضاء القارئ والباحث للتزويد بالمعلومات من خلال الإجابة على

تساؤلات عديدة تدور في أذهاننا، وبذلك اخترنا موضوع الدلالات الرمزية لمحتوى الألعاب الالكترونية من خلال تحليلنا لمضمون لعبة الببجي لعدة أسباب منها ما هو ذاتي ومنها ما هو موضوعي:

أ- **الأسباب الذاتية:**

- اهتمامنا بمنهجية التحليل السيميولوجي ومجال دراسته الذي يشمل الأساليب اللفظية وغير اللفظية.
- الانتشار الواسع للعبة الببجي بين الأقارب ومدى تأثيرها على سلوكياتهم واستحواذها على غالب اهتماماتهم بقضاء ساعات طويلة مما يؤول للإدمان.

ب- **الأسباب الموضوعية:**

- الضجة الإعلامية التي تلقتها لعبة الببجي.
- النجاح الباهر الذي حققته لعبة الببجي مند انتشارها.
- موضوع البحث راهن، لم يستوف حقه من الدراسة ولا سيما في الجزائر، فهو من إشكالات العصر ولعل هذه المبادرة تساهم في إضفاء رصيد أكاديمي جديد في قائمة البحوث التحليلية التي تفتقر إليها نوعا ما المكتبات الجامعية.
- حب الاطلاع على خبايا لعبة الببجي ومعرفة سر استحواذها على العقول وتسببها في العديد من الظواهر الاجتماعية.

3. أهمية الدراسة:

تكمن أهمية دراستنا في ابراز أهمية دلالات الصورة السمعية البصرية في ألعاب الفيديو عن غيرها من الألعاب الالكترونية الأخرى حيث أصبحت من الظواهر الاجتماعية والنفسية والإعلامية التي استدعت القيام بالعديد من الدراسات نظرا لانتشارها الواسع على شرائح متنوعة من أفراد المجتمع من خلال تفكيك وتحليل الرموز المختلفة في هاته الصورة السمعية البصرية كونها تجمع

بين الصوت والصورة معا لفهم أبعادها والغوص في مكنوناتها التي تنقل رسائل وإشارات قد تحمل في طياتها العديد من القيم المختلفة.

ومن جهة أخرى تقوم أهمية الدراسات السيميولوجية على التحليل السيميولوجي للصورة السمعية البصرية.

4. أهداف الدراسة:

- الكشف عن معاني الدلالات الرمزية التي تحملها العناصر السردية المستعملة في لعبة الببجي.
- محاولة معرفة مدى استخدام العناصر البلاغية المنوطة في الرسالة الفيلمية في لعبة الببجي.
- محاولة معرفة مدى بلاغة الصورة الفيلمية في لعبة الببجي.
- التعرف عن دلالات الرسائل الالسنية المستخدمة في لعبة الببجي ومدى تطورها.

5. المفاهيم والمصطلحات:

- **الدلالات**

- **لغة:** جمع دلالة

الدلالة: الارشاد وما يقتضيه اللفظ عند اطلاقه.

تدل مادة دلل "على إبانة الشيء بإمارة تتعلمها" ثم انشق من هذا الأصل كلمة الدلالة:

فالدليل ما يستدل به، وقد دله على الطريق يدله دلالة ودلالة.

فالدلالة بمعناها اللغوي تعني الإرشاد إلى الشيء والإبانة عنه.

والدلالة في المدونات العربية القديمة من حيث معناها اللغوي وجدناها يجمع على أنه من الهدي والإرشاد، حيث يقول ابن منظور:" ودل فلان إذا هدى ودل إذا افتخر... دل يدل إذا هدى ودل يدل إذا من بعطائه والدل قريب المعنى من الهدي، وهما من السكينة والوقار في الهيئة والمنظر والشمائل وغير ذلك... وقد دله على الطريق يدله دلالة ودلالة، والفتح أعلى.

ومن خلال تلك التعاريف في المدونات العربية القديمة، نجد أنها تجمع على أن الدال والدليل هو المرشد والهادي مع حسن سمته وهديته وهيئته، ودله إذا أرشد هو هداه، واللفظ يرشد الى المعنى ويهدي اليه، ويستدل به عليه في تودد ورفق، إن الدلالة هي من الهدي والإرشاد ولما يقال: دله على الطريق المستقيم. إن هداه وأرشده إليه.

- **اصطلاحا:** وأما من حيث الاصطلاح الغربيين فنجد أن كلمة دلالة مشتقة من دال وقد كانت في الأصل صفة تدل على كلمة معنى.

وعرفت الدلالة أيضا بأنها "مكون الشيء بحالة يلزم العلم به العلم بشيء آخر، والأول الدال والثاني المدلول"

ويمكن القول بأن العلاقة بين الدال والمدلول هي تلك التي تربط بين الدال(اللفظ) والمدلول(المعنى) حيث ينظر إليها على اعتبار أنها الحدث الذي يقرن فيه الدال بالمدلول، فإذا جاز أن نقول أن الدلالة: هي اتصال الدال بالمدلول أي العلاقة بينهما.[1]

❖ **التعريف الاجرائي:** وهي معاني الرموز والاشارات والألوان والأشكال والأصوات التي تتضمنها لعبة الببجي.

➢ **الرمزية:**

- **لغة:** الرمز: الايماء والاشارة والعلامة.

وفي علم البيان: الكتابة الخفية.[2]

وَفِي التَّنْزِيلِ الْعَزِيزِ فِي قِصَّةِ زَكَرِيَّا عَلَيْهِ السَّلَامُ: "أَلَّا تُكَلِّمَ النَّاسَ ثَلَاثَةَ أَيَّامٍ إِلَّا رَمْزًا".[3]

- **اصطلاحا:** الرمز لحظة انتقالية من الواقع إلى صورته المجردة، وهي الإطار الفني الذي يتم فيه الخروج من الإنفعال المباشر إلى محاولة عقلنته، هو تجسيم للإنفعال في قالب جمالي.

---

[1] _ فاطمة برماتي،**اشكالية مصطلح الدلالة ومقوماته في التراث الاسلامي**، قسم اللغة والادب العربي، جامعة احمد دراية،ادرار ،الجزائر، ص73.

[2] _احمد مختار عمر, **معجم اللغة العربية**, القاهرة, عالم الكتب, القاهرة, 2008, ص 941.

[3] _ **القرءان الكريم**، سورة ال عمران،الآية 41, ص 55.

والرمزية: مذهب في الأدب والفن ظهر في الشعر أولا يقول بالتعبير عن المعاني بالرموز والإيحاء ليدع للمتذوق نصيبا في تكميل الصورة أو تقوية العاطفة، بما يضيف أ إليه من توليد خياله في تمثيل الأشياء باستخدام الرموز أو إخفاء معان رمزية للأشياء أو الأحداث أو العلاقات.[1]

- **الدلالات الرمزية**

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

- **الألعاب الإلكترونية:**

اللعب:

- **لغة:** لعب لعبا ولعبا: عمل عملا لا ينفع عكس جد، لها وتسلى. لعب في الأمر: استخف به واتخذه بسخرية. لعب بعقله، استماله بالتملق. خدعه وظلله، حمله على تبني آرائه.
- **اصطلاحا:** يعرف اللعب بأنه نشاط حر موجه أو غير موجه ويمارس فرديا أو جماعيا ويستغل طاقة الجسم الحركية والذهنية، ويتسم بالسرعة والخفة لارتباطه بالدوافع الداخلية وهو لا يتعب صاحبه، وبه ينمي الفرد مداركه ويغدو مكونا أساسيا في حياته، ولذلك تعد ألعاب الأطفال نشاطا حركيا وذهنيا يمكن أن يسهم في تنميته الشاملة وتعليمه المعلومات والمهارات الجديدة.[2]

ألعاب:

- **لغة:** لعبة جمع لعب، اسم من اللعب ما يلعب به كالشطرنج والنرد وغيرهما، دمية يلعب بها الأطفال

[1] _لويس معروف، **المنجد في اللغة والاعلام**، دار الشرق، بيروت, 2002, ص 379.

[2] _ عدنان حامد رفيدة، **الالعاب الالكترونية ومدى تأثيرها في تكوين ثقافة الطفل**، مجلة بابل للدراسات الانسانية، جامعة طيبة، المجلد10, العدد1, 2020, ص74.

• **اصطلاحا:** تعد ألعاب الأطفال نشاطا حركيا وذهنيا يمكن أن يسهم في تنميته الشاملة وتعليمه المعلومات والمهارات الجديدة، ويمكن تصنيف الألعاب عند الأطفال في أثناء نموهم الى الفئات التالية:

الألعاب التلقائية. الألعاب الإيهامية.

الألعاب التركيبية. الألعاب الفنية.

الألعاب الترويحية والرياضية الجماعية. الألعاب الثقافية والتعليمية.[1]

والألعاب الإلكترونية هي: في المفهوم المعلوماتي برمجيات تحاكي واقعا حقيقيا افتراضيا بالاعتماد على إمكانات الحاسوب في التعامل مع الوسائل المتنوعة, وعرض الصور وتحريكها واصدار الصوت, أما في المفهوم الاجتماعي فهي تفاعل بين الإنسان والآلة للإفادة من إمكاناتها في التعليم والتسلية والترفيه, ومن الناحية العملية تمثل الألعاب الإلكترونية أداة تحد لقدرات المستثمر إذ تضعه أمام صعوبات وعقبات تتدرج من البساطة الى التعقيد, ومن البطء الى السرعة, وأداة تطوير لثقافته وقدراته إذ تشد انتباهه وتنقل اليه المعلومة بيسر ومتعة.[2]

❖ **التعريف الإجرائي:** وتعرف إجرائيا على أنها سلعة تكنولوجية متاحة بشكل رقمي صنعت لأغراض تجارية بناء على الثقافة الرقمية الحديثة ولها سلبيات وايجابيات تؤثر بشكل كبير على الفرد وسلوكه.

➢ **لعبة الببجي أو ساحات معارك اللاعبين المجهولين:** وتعرف

• **لغة:** وهي لعبة إلكترونية قتالية والهدف منها القتال في ساحة المعركة باستخدام أسلحة مختلفة. ويكون الرابح هو من يصمد حتى النهاية.

• **اصطلاحا:** هي لعبة قتالية تحوي خارطة وهمية بأسماء غير حقيقية، مستقاة من فيلم ياباني صدر عام 1999م للكاتب الياباني كوشينتاكامي, حيث جعل البشر في مواجهة بعضهم البعض,

---

[1] _ غمشي الزهرة، **اليات التلقين المذهبي عبر ألعاب المتصفح وصناعة الطفل ذو البعد الواحد**، المجلة العربية في العلوم الانسانية والاجتماعية، مجلد10, العدد4, 4ديسمبر 2018, ص854.[1]

[2] _ معاذ الحمصي، **الألعاب الالكترونية**، الموسوعة العربية الالكترونية، المجلد3, سوريا, ص253.

أما بالنسبة للاسم جاء ارتجالا أثناء تجربته للعبة "Arma" والتي تعطيك الاسم الافتراضي Player "one", لذا فإنه قام بتغيير كلم"one" ليحل محلها "Unknown" في كل جولة يقاتل اللاعب 100 لاعب من أجل البقاء ولضمان عدم اختباء اللاعبين فإن مصممي اللعبة ابتكروا طريقة لإجبار جميع اللاعبين على المواجهة وهو ما يعرف ب "الزون", وانتشرت بسبب الترويج لها عبر تويتر ويوتيوب.

و تعد من الألعاب التي تسبب الإدمان بسبب افرازات الدماغ وكيمياء المخ, وخطورتها النفسية هي كون اللعبة تشبه العالم الحقيقي لذا ومن قواعد علم النفس ان العقل الباطن لا يستطيع التمييز بين الحقيقة والخيال اذا تم ادخال المعلومات بطريقة معينة وهو ما يستخدم في الإيحاء والتخيل التصوري للوصول للأهداف, لذا على المدى البعيد سيتحول الخيال والوهم لحقيقة وما تفعله في لعبة ببجي ستفعله في الحقيقة وللأسف أنها تسبب التفكك الأسري وتربي دوافع العنف والقتل وتوهمك أن ذلك يساعد على البقاء وتغير في تركيبتك النفسية وصفاتك للأسوأ, وصرح الاستشاري الطبي والنفسي "د. ناصر الفريح" لعبة "pubg " تعد أخطر لعبة حاليا لما لها من اثار سلبية.[1]

❖ **التعريف الإجرائي:** ونعرفها إجرائيا في دراستنا على أنها لعبة إلكترونية جديدة انتشرت انتشارا رهيبا بين مختلف الفئات العمرية خاصة الشباب حيث اعتمدناها كنموذجنا لدراستنا والذي سنقوم بتحليل مضامينها وتفسير الابعاد الرمزية التي تحتويها.

6. مجتمع الدراسة والعينة:

6-1- **مجتمع البحث:** يعرف مجتمع البحث على أنه: جميع مفردات الظاهرة التي يدرسها الباحث.[2]

_ شايب اميرة واخرون، **أثر ادمان الألعاب الالكترونية على سلوك المراهق**، جامعة أم البواقي، مخبر البحث في دراسات الاعلام والمجتمع، ديسمبر 2020. ص202.[1]

[2]– أحمد بن مرسي، **مناهج البحث العلمي في علوم الاعلام والاتصال**، ط2, ديوان المطبوعات الجامعية, الجزائر, 2005, ص197.

▪ ويعرف موريس أنجرس مجتمع البحث بأنه: مجموعة عناصر لها خاصية أو عدة خصائص مشتركة تميزها عن غيرها من العناصر الأخرى التي يجري عليها الباحث أو التقصي.[1]

ويتمثل المجتمع الكلي للدراسة في الألعاب الإلكترونية أما المجتمع المستهدف فيندرج ضمن الألعاب الإلكترونية القتالية في حين أن المجتمع المتاح هو لعبة الببجي الإلكترونية.

6-2-عينة الدراسة:

▪ تمثل العينة جزء من عناصر مجتمع الدراسة يحدد عناصره وفق أسس علمية ومنطقية لتكون عناصر العينة ممثلة تمثيلا واقعيا لجميع عناصر المجتمع المدروس.[2]

ومن هذا المنطلق فإن موضوع دراستنا يتمحور حول لعبة الببجي الإلكترونية ومجتمع بحثنا هنا سيكون الألعاب الإلكترونية القتالية، وأفضل أسلوب لتحديد العينة في هذا النوع هو الأسلوب القصدي لأنه يعتمد على اختيار العينة بصورة قصدية.

فالعينة القصدية يقوم باختيارها الباحث طبقا لما يراه من سمات أو خصائص تتوفر في المفردات بما يخدم أهداف البحث.[3]

وعليه فقد اتبعنا أسلوب العينة القصدية في اختيارنا للعبة الببجي الإلكترونية لما لاقته هاته الأخيرة من رواج في كل أنحاء العالم, باعتبارها اللعبة الأشهر خلال السنوات الأخيرة, ونظرا لما تحمله اللعبة من العديد من المواسم من بداية ظهورها فقد تعمدنا اختيار 3 مواسم من أصل 18 موسما, بداية بالموسم الأول لتسليط الضوء على انطلاقة اللعبة وبداياتها كما اخترنا الموسم الثالث عشر نظرا للضجة الإعلامية التي أحدثتها بعض التحديثات المدرجة فيها, أما الموسم الثالث فقد اخترنا الموسم السابع عشر باعتباره الموسم ما قبل الأخير لنرى مدى تطور اللعبة خاصة وأن الموسم الثامن عشر هو آخر موسم حتى الان لم يكمل مراحله بعد على اعتبار أن كل موسم يستغرق 8 أسابيع.

---

[1]– موريس انجرس، **منهجية البحث العلمي في العلوم الانسانية**، دار القصبة للنشر، الجزائر, 2004, ص 298.

[2]– يوسف تمار، **تحليل المضمون للباحثين والطلبة الجامعيين**، ط1, الجزائر, 2007, ص24.

[3]– مهدي محمد القصاص، **مبادئ الإحصاء والقياس الاجتماعي**، مصر,2007, ص77.

الموسم	تاريخ صدوره	تاريخ نهاية الموسم
الموسم 1	8 سبتمبر 2018	_____
الموسم 12	12 مارس 2020	11 ماي 2020
الموسم 17	19 جانفي 2021	17مارس 2021

الجدول01:

7. منهج الدراسة و أدواته:

7-1-منهج الدراسة:

▪ يعرف المنهج العلمي في البحث بأنه الطريق المؤدي إلى الكشف عن الحقيقة في العلوم، بواسطة طائفة من القواعد العامة تهيمن على سير العقل وتحدد عملياته حتى يصل إلى نتيجة معلومة.[1]

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

وبما أن الدراسة التي نحن بصدد إنجازها تهدف للوصول إلى المعاني والرموز الظاهرية والضمنية للعبة الببجي الإلكترونية، لجأنا إلى استخدام المنهج المناسب وهو منهج التحليل السيميولوجي، للوصول إلى الإجابة عن التساؤلات المطروحة.

تعريف المنهج السيميولوجي: هو الذي يهدف إلى دراسة المعنى الخفي لكل نظام فهو يدرس لغة الانسان والحيوان وغيرها من العلامات الغير لسانية باعتبارها نسق علاماتي.[3]

---

[1]– كمال دلشي، **منهجية البحث العلمي**، مديرية الكتب والمطبوعات الجامعية، سوريا, 2016, ص 27.

[2]– زينب مزياني, وسام ماجور، **الأبعاد الرمزية لأفلام الأنمي لهايا وميزاكي spirited Away دراسة سيميائية**، رسالة مقدمة لنيل شهادة الماستر في علوم الاعلام والاتصال، جامعة باتنة1, 2017-2018, ص30.

[3]– ايمان عفان،**دلالة الصورة الفنية دراسة سيميولوجية لمنمنمات محمد راسم**، رسالة لنيل شهادة الماجستير في علوم الاعلام والاتصال، جامعة الجزائر, 2004-2005, ص 4-5.

7-2 أداة الدراسة:

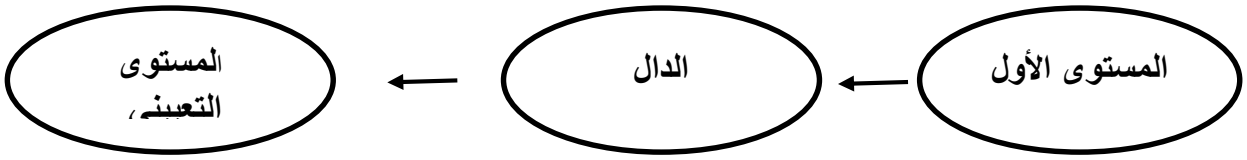
▪ تعتبر المقاربة السيميولوجية خطوة هامة في الكشف عن الدلالة الحقيقية لمحتوى الرسائل وهذا لمعرفة معناها الحقيقي ومضمونها الخفي، والتحليل السيميولوجي حسب الناقد الفرنسي رولان بارث هو شكل من أشكال البحث الدقيق في المستويات العميقة للرسائل الإعلامية والألسنية، بحيث يلتزم فيها الباحث بالحياد نحو الرسالة،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

لذا نعتقد أنه للوصول إلى نتائج علمية في دراستنا هذه لابد من تحليل لعبة الببجي الإلكترونية تحليلا سيميولوجيا وفق المقاربة السيميولوجية للباحث رولان بارث.

مقاربة رولان بارث(Roland Barthe) :

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

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



[1]– بن تواتي عزيزة، خناق أمال،**المعالجة الاعلامية لظاهرة اختطاف الأطفال في الجزائر من خلال التحقيقات الصحفية،** دراسة تحليلية سيميلوجية للقطات من حلقة برنامج الشروق تحقق، مذكرة لنيل شهادة الماستر الأكاديمي في علوم الاعلام والاتصال، جامعة ورقلة, 2016-2017, ص7.

- **المستوى التعييني:**

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

- **المستوى التضميني:**

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

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

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

8. الدراسات السابقة:

لم نصادف إلى غاية الانتهاء من مشروع هذا البحث، أية دراسة نظرية أو منهجية حول نفس الموضوع (الدلالات الرمزية لمحتوى الألعاب الالكترونية) , ماعدا بعض الدراسات التي شابهت في إحدى متغيرات الدراسة و بالأحرى تشابهت في المتغير الأول وهي دراسات تناولت الدلالات الرمزية.

الدراسات المحلية:

1-الدراسة الأولى:

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

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

وبالنسبة للتساؤلات الفرعية فجاءت كالاتي:

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

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

3- ما مدى بلاغة الصورة الإشهارية في ومضات نجمة؟

4- ما مدى تطور اللغة الاشهارية المستعملة في ومضاتها؟

5- هل ارتقت فعلا الرسائل الاشهارية الجزائرية الى المستوى الذي يسمح لها القيام بالترغيب والتحفيز على عملية الشراء؟

ومن أهم النتائج المتوصل إليها في هذه الدراسة نذكر:

- توظيف الوسائل الأيقونية واللسانية بالشكل الصحيح الذي يسمح بآداء الرسالة الإشهارية لمهمتها وتحقيق الأهداف المنشودة عن طريق تكامل الدور بين الصورة والخطاب.
- تمتعت الصورة الإشهارية في الأفلام الاشهارية المدروسة بمستوى بلاغي راقي حيث تم استعمال الدلالات الرمزية الخاصة بالمجتمع الجزائري، سواء على مستوى البيان البصري أو البيان اللفظي.
- الرسالة الألسنية لعبت دور ترسيخ وليس مناوبة، مما يدل على بلاغة الصورة التي تستطيع الاستغناء عن الكلام في توصيل الدلالات.
- تطور اللغة الاشهارية لدى أفلام نجمة بفضل الاعتماد على تقنيات اشهارية حديثة كالتفاعلية من خلال اقتراح التصويت وتدخل الجمهور في تحديد موضوع الومضات.
- استعملت "نجمة" الادراك التضميني أو نظام من الرموز ترسخ في أذهان المتلقين عبر الحفاظ على نفس الموسيقى والتركيز على طول مدة الومضات بالأسلوب الدرامي.[1]

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

الدراسات العربية:

2-**الدراسة الثانية:**

تمحورت إشكالية الدراسة حول البحث في الرموز والأفكار الماسونية التي يتم بثها في برامج الرسوم واعتمدت فيها الباحثة المنهج الوصفي التحليلي المقارن من خلال عينة قصدية مكونة من 7 حلقات من مجتمع حجمه 25 حلقة من الإنمي الياباني المدبلج الى اللغة العربية "يوغي يو" وحللتها باستخدام أداة تحليل المضمون.

حيث تضمنت الدراسة التساؤلات الفرعية نذكر منها ما يلي:

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

1- ما هي الرموز الماسونية التي احتواها كل من الإنمي الياباني YO-GI-OHوبرنامج الرسوم المتحركة "GRAVITY FALLS"؟

2- ما مضمون الرموز الماسونية التي احتواها كل من الإنمي الياباني YO-GI-OHوبرنامج الرسوم المتحركة "GRAVITY FALLS"؟

3- كيف تم التعبير عن الرموز الماسونية التي احتواها كل من الإنمي الياباني YO-GI-OH و برنامج الرسوم المتحركة "GRAVITY FALLS"؟

4- ماهي الأفكار الماسونية التي احتواها كل من الإنمي الياباني YO-GI-OH و برنامج الرسوم المتحركة "GRAVITY FALLS"؟

5- ما مضمون الأفكار الماسونية التي احتواها كل من الإنمي الياباني YO- GI- OH و برنامج الرسوم المتحركة "GRAVITY FALLS"؟

6- كيف تم التعبير عن الأفكار الماسونية في كل من الإنمي الياباني YO- GI- OH و برنامج الرسوم المتحركة "GRAVITY FALLS"؟

7- ما الشخصيات الماسونية التي ظهرة في كل من الإنمي الياباني YO- GI- OH و برنامج الرسوم المتحركة "GRAVITY FALLS"؟

8- كيف تم التعبير عن الشخصيات الماسونية التي ظهرت في كل من الإنمي الياباني YO- GI- OH و برنامج الرسوم المتحركة "GRAVITY FALLS"؟

ومن أهم النتائج المتوصل اليها في هذه الدراسة نذكر:

- أن الرموز الماسونية في كل من الإنمي الياباني YO- GI- OH و برنامج الرسوم المتحركة "GRAVITY FALLS" مرتبطة بشكل كبير بالفراعنة.
- التعبير عن الأفكار الماسونية في كل من الإنمي الياباني YO- GI- OH و برنامج الرسوم المتحركة "GRAVITY FALLS" من خلال الملابس و الإكسسوارات.

- من أهم الأفكار الماسونية التي احتواها كل من الإنمي الياباني YO– GI– OH و برنامج الرسوم المتحركة "GRAVITY FALLS" فكرة السحر الأسود لما لها تأثير بالغ على عقول الأطفال.
- تم التعبير عن الأفكار الماسونية في كم من الإنمي الياباني YO– GI– OHوبرنامج الرسوم المتحركة "GRAVITY FALLS" من خلال اللغة المحكية.
- مضمون الأفكار الماسونية التي احتواها كل من الإنمي الياباني YO– GI– OH و برنامج الرسوم المتحركة "GRAVITY FALLS" مختلفة منها السياسية, والمرتبطة بالديانات والعقائد و المرتبطة بالأساطير وغيرها.
- تم التعبير عن الشخصيات الماسونية من في كل من الإنمي الياباني YO–GI–OHوبرنامج الرسوم المتحركة "GRAVITY FALLS" من خلال الرجال.[1]

فقد استفدنا من هذه الدراسة من ناحية طريقة اختيار العينة وكيفية تحليل الرموز والعناصر الدلالية.

الدراسات الأجنبية:

3-الدراسة الثالثة:

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

وانبثق من هذه العبارة مجموعة من الأسئلة نذكر منها:

[1]– علا خالد العملة، **الرموز والأفكار الماسونية في برامج الرسوم المتحركة الأنمي الياباني يوغي يو وبرنامج الرسوم المتحركة "GRAVITY FALLS"**", دراسة ماجستير في الاعلام, كلية الاعلام, جامعة الشرق الأوسط, أيار 2015.

1- ما الوسائط الإعلامية الجديدة المتاح عليها الألعاب الإلكترونية؟

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

3- ما الذي توحيه الدلالات في الألعاب الإلكترونية؟

4- ما التأثيرات المحتملة للألعاب الإلكترونية على المراهقين؟

ومن أهم النتائج المتوصل اليها:

- أن الهاتف المحمول جاء في مقدمة الوسائط الإعلامية التي تتاح من خلالها الألعاب الإلكترونية.
- ظهر تنوع دلالات الألفاظ والرموز مابين حركات اليد، اللافتات، وإيماءات الوجه، العين لقدرتها على خلق نوع من التواصل.
- ميل مصممي الألعاب إلى المزج بين الأصوات البشرية والغير بشرية وذلك لخلق نوع من التفاعل والواقعية.
- استخدم مصممي الألعاب الإلكترونية الشخصيات الكرتونية والشخصيات العادية بصفة أساسية لتناسب نوع وفكرة اللعبة.
- تنوعت دلالات الصورة في الألعاب الإلكترونية بين الحداثة والإيجابية والسلبية، التاريخية والواقعية.
- توجه المراهقين نحو الألعاب الترفيهية على مواقع التواصل الإجتماعي وخصوصا الفايس بوك.
- قدرة الألعاب الإلكترونية على تنمية حس المسؤولية واتخاذ القرار في مواجهة المواقف الصعبة، كذا قدرتها على التعرف على مبادئ الانتصار والتحدي والمنافسة الشريفة دائما.[1]

وقد استفدنا من هذه الدراسة من ناحية تعريف المصطلحات والمفاهيم.

- **مجالات الدراسة**

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

- **المجال المكاني:** أنجزنا هذه الدراسة بالجمهورية الجزائرية، في ولاية الوادي، جامعة حمة لخضر كلية العلوم الإنسانية والاجتماعية.
- **المجال الزماني:** امتدت فترة هذه الدراسة من مارس 2021 إلى جوان 2021.

الاطار النظري

الفصل الأول

الفصل الأول: ماهية الألعاب الإلكترونية.

تمهيد.

المبحث الأول: نشأة الألعاب الإلكترونية وأساسياتها.

المبحث الثاني: أنواع الألعاب الإلكترونية ومجالاتها.

المبحث الثالث: أنواع أجهزة الألعاب الإلكترونية.

المبحث الرابع: إيجابيات وسلبيات الألعاب الإلكترونية.

المبحث الخامس: لعبة الببجي.

ملخص الفصل

تمهيد:

اعتاد الأطفال في زمن مضى في لعبهم على الألعاب التقليدية، المرتبطة ببذل قدراتهم الذهنية والحركية، لكنهم استغنوا عنها تماما بمجيء ما يعرف بالألعاب الإلكترونية، التي عرفت انتشارا واسعا وسط مجتمعنا، وخاصة فئة الأطفال والمراهقين، حيث أصبح الجانب الإلكتروني هو القطاع النشط، وما زاد من قيمته وأهميته اهتماما برغباتهم وإشباعهم، ما جعلهم يقبلون عليه بشكل كبير ومستمر دون انقطاع، مستخدمين إياه للتعليم عامة، وللترفيه خاصة، فهو يشمل ويحوي جل الألعاب، حيث تعد هذه الاخيرة سلاحا ذو حدين، وهذا راجع إلى طريقة وكيفية ممارستها من قبل لاعبيها وتطبيقها, فقد تكون إما إيجابية نافعة وإما سلبية ومؤدية، وفي موضوعنا و دراستنا هذه سنتطرق ونتحدث عن الألعاب الإلكترونية وعن كلا جانبيها.

ومن خلال هذا التمهيد الوجيز عنون الفصل الأول تحت عنوان ماهية الألعاب الإلكترونية ، هذا الفصل قسم إلى ثلاثة مباحث، المبحث الأول تضمن نشأة الألعاب الإلكترونية وأساسياتها، والمبحث الثاني أنواعها ومجالاتها، أما المبحث الثالث خصص لأنواع أجهزة الألعاب الإلكترونية، والمبحث الرابع الذي تطرقنا فيه الى سلبيات وإيجابيات الألعاب الإلكترونية، انتهاء بالمبحث الخامس الذي عرفنا فيه لعبة الـ"الببجي" الإلكترونية .

المبحث الأول: الألعاب الالكترونية.

المطلب الأول: تعريف الألعاب الإلكترونية

برزت الألعاب الالكترونية في بداية الثمانينات مع التطور العلمي والتكنولوجي والاستخدامات المتعددة للحاسوب، فكانت نقلة نوعية ومتميزة، وأصبحت مدار بحث وجدل كبيرين بالنسبة لأهميتهما ودورها التربوي وتأثيرها على الكبار والصغار، وفوائدها في تنمية المهارات وخاصة مهارة التفكير والتخطيط، وبهذا فقد أصبحت هذه الألعاب محط اهتمام الجميع، حيث تعد الألعاب الالكترونية في المرحلة المتقدمة من ألعاب الفيديو فقد مرت بمراحل عديدة حتى وصلت إلى شكلها الحالي.[1]

وتعرف على أنها الألعاب المتوفرة على هيئة إلكترونية، ويتم تشغيلها عادة على منصة الحاسوب والأنترنت والتلفاز والفيديو والهواتف النقالة.[2]

وهي نوع من الألعاب التي تعرض على شاشة الحاسوب أو على شاشة التلفاز التي تزود الفرد بالمتعة من خلال استخدام تحد للإمكانيات العقلية أو لاستخدام اليد مع العين أي التآزر البصري ويكون من خلال تطوير للبرامج الإلكترونية.[3]

وتقول بن فرج الله بختة على أنها ألعاب تستخدم الالكترونيات لابتكار نظام تفاعلي يتمكن من خلاله اللاعب من اللعب، علما بالشكل الأكثر شيوعا في هذه الأيام من الألعاب الالكترونية هو ألعاب الفيديو وتشمل الأنواع الشائعة من الألعاب الالكترونية مثل الألعاب الالكترونية المحمولة أو الأجهزة المستقلة وعلى وجه الخصوص المنتجات المرئية، وهناك مجموعة من الألعاب

---

[1]– رزيوق ليليا، **إشكالية إدمان الألعاب الإلكترونية لدى الطفل**، دراسة ميدانية على عينة من الأطفال المتمدرسين بولاية قسنطينة، مجلة الباحث للعلوم الرياضية والاجتماعية، العدد6, ص61.

[2]– بن سليم حين، زرقط بولرباح، **الانعكاسات التربوية لاستخدام الأطفال الألعاب الالكترونية كما يراها أولياء تلاميذ المدارس الابتدائية**، مجلة آفاق العلمية، مجلد 12, العدد04, 09/20 / 2020, ص 181.

[3]– فتحي بوخاري، شعوة علي، **ماهية الألعاب الالكترونية ودواعي التعلق بها، مجلة المجتمع والرياضة**، المجلد2 العدد2, 2019/12/22, ص 56.

الالكترونية الشطرنج، وكما أنها ليست جميعها مخصصة لجميع الفئات العمرية فمثلا لعبة الدما والسفن الحربية موجهة لأطفال ما فوق 3 سنوات.[1]

كما تعرف على أنها عبارة عن برمجيات تحاكي واقعا حقيقيا أو افتراضيا بالاعتماد على إمكانيات الحاسوب في التعامل مع الوسائل المتنوعة وعرض الصور وتحريكها وإصدار الصوت، فهي تفاعل بين الإنسان والآلة للإفادة من إمكاناتها في التعليم والتسلية والترفيه، فالألعاب الالكترونية أداة تحد لقدرات المستثمرة إذ تضعه أمام صعوبات وعقبات تتدرج من البساطة إلى التعقيد ومن البطء إلى السرعة، وأداة تطوير لثقافته وقدراته إذ تشد انتباهه وتنقل إليه المعلومات بيسر ومتعة.

وهي نشاط ينخرط فيه اللاعبون في نزاع مفتعل، محكوم بقواعد معينة بشكل يؤدي الى نتائج قابلة للقياس الكمي، ويطلق على لعبة إلكترونية في حال توافرها على هيئة رقمية ويتم تشغيلها عادة على منصة الحاسوب والأنترنت والتلفاز والفيديو، والهواتف النقالة.[2]

ويرى مندور أن الألعاب الإلكترونية هي: عبارة عن نشاط ترفيهي وهو الأكثر استعمالا في مجال الألعاب المختلفة، والعنصر الأساسي فيها هو الشعور بالصورة التي تصدرها وتنتجها مختلف أجهزة النظام الإعلام الآلي التي يستعملها الفرد الملقب باللاعب.[3]

وتعرف الألعاب الالكترونية بأنها لعبة تعليمية يتم اللعب فيها عن طريق جهاز إلكتروني وتمتاز غالبا باستخدام المؤثرات الصوتية كالبصرية كالتركيز على إحراز النقاط أو إتمام المهمة والانتقال لمرحلة أخرى تحقيقا لأهداف تعليمية محددة.[4]

المطلب الثاني: نشأة الألعاب الالكترونية.

---

[1]– بن فرج الله بختة، تبار ربيحة، **الإدمان على الألعاب الالكترونية و أثره على صحة الأطفال**، مجلة المجتمع والرياضة، المجلد 3 , العدد 1, 2020/06/12, ص 53.

[2]– قدي سمية، **ادمان الألعاب الإلكترونية وعلاقتها بالتنمر في الوسط المدرسي**، دراسة ميدانية لتلاميذ المرحلة الابتدائية بولاية مستغانم، مجلد التنمية البشرية، العدد 10, مارس 2018, ص 165.

[3]– عبد الرزاق بالموشي، حسين ضيف، **الألعاب الالكترونية في مؤسسات الشباب**، مجلة المجتمع والرياضة، المجلد2, العدد1, 06/ 2019/06, ص 46.

[4]– عبد الوهاب بوخنونة، **الأطفال و الثورة المعلوماتية التمثل والاستخدامات**، مجلة اذاعات الدول العربية، عدد 02, 2007, تونس.

يرى «ألان لوديبار دار »Alain le débarderبأن عالم الألعاب الالكترونية مر بستة مراحل حتى 2003 فالألعاب الالكترونية هي المرحلة المتقدمة من ألعاب الفيديو والتي تلعب على مختلف أجهزة اللعب وحتى على التلفزيون والهاتف النقال وغيرها، حيث تتميز كل مرحلة من مراحل تطور ونشأة الألعاب الالكترونية بتكنولوجيا جديدة وبصعود قوي للقطاع وبظاهرة انهيار مع تشكيل يسبق المرحلة التي تليها، وبدأت المرحلة السابقة عام 2004 أي في السنة التي تلت صدور كتاب "لوديبار دار".

- **المرحلة الأولى:** انطلقت في بداية الستينات مع ظهور الألعاب على الكمبيوتر والتي طورها فيزيائيون فقط لتمضية الوقت أو لاستعراض التكنولوجيا، وتعد ألعاب " بونغ PONG" و " حرب الفضاء SPACE WAR" التي اخترعها فيزيائي ومهندس الكترونيك ثمار هذه الفترة،[1] ففي بداية الستينات كانت الشروط التقنية، والاقتصادية الضرورية لظهور الألعاب الالكترونية مجتمعة.

- صناعة ألعاب قوية.
- دخول التليفزيون للكثير من البيوت.
- الممارسة الاجتماعية للألعاب الميكانيكية والعاب الأقواس في القاعات.
- تطور القدرة الشرائية للأطفال والمراهقين منذ سنوات الخمسينات.
- تطور استعمالات الإعلام الالي، حيث لم تعد مقتصرة على التسيير أو الحاسبات العلمية.[2]

ويعد العنصر التكنولوجي المطلق لهذه المرحلة هو ظهور الرقاقة المصغرة Processeur Micro المسوقة من مؤسسة" اينتاIntel " عام 1971,وفي العام الموالي 1972 أسس" نولان بوشنال Nolan Bushnell" أول مؤسسة الألعاب الإلكترونية "أتاري Atari" وأدخل أول لعبة أقواس إلكترونية " بونغ pong ",وفي أول عام باعت أتاري أكثر من 10 ألاف الة, وفي عام

---

[1]– مها حسني الشحروري، **الألعاب الالكترونية في عصر العولمة مالها وما عليها**، ط1, دار الميسرة,عمان,2008, ص 81.

[2]– أميرة مشري، **أثر الألعاب الإلكترونية عبر الهواتف الذكية على التحصيل الدراسي للتلميذ الجزائري**، كلية العلوم الاجتماعية و الإنسانية، قسم العلوم الإنسانية والاجتماعية، مذكرة لنيل شهادة الماستر، جامعة أم البواقي, 2017/2016, ص 62.

1976 تم تسويق أول لعبةلاتتيح إلا اللعب بلعبة بونغ, لتشتري مؤسسة "وارنر Warner" في ذات أتاري مقابل مبلغ 28 مليون دولار.

وقد أدى النجاح الفوري والمعتبر إلى تضاعف عارضات التحكم المنافسة، وفي الوقت الذي كانت فيه مؤسسة " أبل Apple" تستعد لأطلاق أجهزة الكمبيوتر «ابل 2,2 Appeleأدت غزارة المنتجات التي صعب عليها أن تجدد نفسها، الى إنهاء الدورة الأولى لألعاب الفيديو عام 1977, وسيبقى "بوشنال" و "أتاري" الأبطال الرئيسية للمرحلة الثانية من مسيرة الألعاب الإلكترونية.[1]

- **المرحلة الثانية:** تبدأالمرحلة الثانية من الإعلان عن أول عارضة تحكم متعددة الألعاب وهي VC2600من أتاري والتي تتضمن سلم ألعاب، بأهداف وقواعد جديدة وبالتالي ولدت صناعة نشر الألعاب EDITION DES JEUXوالتي تعد اللعبة الرمز في هذه الفترة «PAC-MAN» التي اخترعت في اليابان «توروايوثاني» لمؤسسة «NAMCOنامكو» واشترت أتاري أجهزة VCS التي ستبيع لاحقا 22 مليون دولار، هذه الأرقام التي تثير خيال رجال الأعمال والمضاربين، أدت إلى تضخم إنتاج الألعاب ومعظمها وصف بالرديء.[2]

واظهر صعود أجهزة الكمبيوتر وصف الأبداع, عارضات التحكم وكأنها الات تجاوزها الزمن, و انهارت المبيعات ابتداءا من سنة 1983, و أمام هذه الخسائر التي صارت مهولة, باعت مؤسسة "وارنر" لأحد مؤسسي صناعة أجهزة الكمبيوتر« كومودوروفر » وفرع ألعاب الأقواس للمؤسسة اليابانية « NAMCO » في هذا الظرف بالذات بذأت الصحافة تعلن نهاية ألعاب الفيديو, لكن في نفس الفترة أعلن « NENTANDO »وهي مؤسسة أنشئت في القرن التاسع عشر و مختصة في صناعة الألعاب الورقية و ألعاب الجيب و الصلات, أنها على وشك إطلاق عارضة التحكم "نيس Nes" مدللة اليابانيين ويعود هذا النجاح الى 3 أسباب رئيسية:

---

[1]– تيمة سميحة، **الألعاب الالكترونية والعنف المدرسي، كلية العلوم الإنسانية والاجتماعية**، قسم العلوم الاجتماعية، جامعة محمد خيضر بسكرة, 2017/2016, ص 61.

[2]– مريم قويدر، **أثر الألعاب الالكترونية على السلوكيات لدى الطفل**، رسالة ماجستير، كلية علوم الاعلام والاتصال، قسم العلوم السياسية والاعلام، جامعة الجزائر 3, 2012/2011, ص 54.

1- ثمن لا يتجاوز نصف ثمن الألعاب المنافسة.

2- تكنولوجيا تسمح لنينتاندو بالسيطرة على الألعاب المطورة على عارضاتها للتحكم وبالتالي ضمان النوعية وأسلوب يتلاءم مع فئة 8 – 10 سنوات.

3- البطل المميز ل "نيس" وهو ماريو، وهو رصاص بشوارب يبدأ مشواره بمصارعة غوريلا مجنونة "دونكي كونغ", ويعد مصمم هذه اللعبة المختص في الرسومات البيانية, "شيجيرو مياموتو" وجاء رائدا في صناعة الخيال بألعاب الفيديو.[1]

- **المرحلة الثالثة:** جرت هذه المرحلة أساسا في أوروبا و الولايات المتحدة الأمريكية مع تطوير أجهزة كمبيوتر عائلية " كومودور COMMODORE" و " سنكلير SINCLAIR" و " أمستراد AMSTRAD", وفي عام 1986 "أتاري أس تي Arari st" الذي يسجل نقطة الذروة في هذه المرحلة, فهذه الألعاب تتيح ممارسة ألعاب جديدة في طبيعتها وفي نوعيتها الرسمية (البيانية) والصوتية, فمعالم كل مستوى مختلفة عن تلك الموجودة في مستوى اخر, وهي تتجدد بالتتابع الجانبي على الشاشة داخل من مستوى ويتبع الاصطناع في الوقت الحقيقي تجديدا في الشريط السمعي لم يتم بلوغه من قبل.

انتهت هذه المرحلة بسبب ظاهرتين: الاستنساخ الغير قانوني للألعاب وخصوصا الضعف العائد للخاصية التناسخية لهذه الآلات(كلها متشابهة)، فسرعان ما صارت هذه الآلات غير قادرة على المجاراة التقنية والمالية لعارضات التحكم الحقيقية القادمة من اليابان أو أمام أجهزة الكمبيوتر الحقيقية مثل " بي سي PC" أو "أبل"، وفي سنة 1989 أوقفت كل صانعي هذا النوع من الآلات إنتاجهم وتعرض معظمهم للإفلاس، لكن في اليابان بقيت "نينتاندو" في أفضل حالاتها واحتكرت تقريبا السوق.

- **المرحلة الرابعة:** تتوافق هده المرحلة من الانتصار الياباني المحض الذي تجسده " نينتاندو" عبر " سوبرنيس SUPER NES" وكذا لمؤسسة نصفها مملوك من اليابانيين وهي " سيغا

[1] – سعادو هناء، بن مرزوق نوال، **الألعاب الالكترونية العنيفة و علاقتها بانتشار ظاهرة العنف المدرسي**، مذكرة ماستر، كلية العلوم الانسانية والاجتماعية، قسم العلوم الاجتماعية, جامعة الجيلالي بونعامة, خميس مليانة, 2015-2016, ص 39.

SEGA" من خلال لعبة " ميغادرايفر MEGADRIVER", وتعد هذه الرحلة أيضا مرحلة تطوير الألعاب عبر أجهزة الإعلام الالي PC, وظهور ألعاب المغامرة و الألغاز مثل "ميست MYST" أو " سيفن كوسيت SEVEN QUIST", وكذا ألعاب الأدوار مثل " فاينل فانتيزي", ومع نهاية هذه المرحلة عام 1995 بدأ البطل سيغا تفوق على ماريو.[1]

- **المرحلة الخامسة:** وتتوافق هذه المرحلة مع استخدام الألعاب لتقنيات الاعلام المتعددة الوسائط MULTIMEDDIAالتي لم تطور خصيصا لهذا الهدف: معالجة الصورة الثلاثية الأبعاد في الزمن الحقيقي، الحساب المتوازي مع " المعالجات المخصوصة" واستعمال القرص الضوئي المضغوط cd–romوالألعاب على الشبكات المحلية Lan وعلى الانترنيت.

كما نسجل في هذه المرحلة دخول لاعب جديد في مسرح ألعاب الفيديو وهو" سوني SONY" بلعبته بلايستيشنPlaystation", واحترام في هذه المرحلة الصراع بين" سوني و نينتادو", مما أزال" سيغا" التي انسحبت من السوق عارضات التحكم, كما ستعرف هذه المرحلة ظهور بطلة ألعاب الفيديو "لاركروفت lara croft" التي حققت أرقاما قياسية, وظهور ألعاب بعوالم بيانية (ايفركويست و اولتيما أونلاين ", وألعاب "أف بي أس FBS" المتعددة اللاعبين وهي ألعاب الحركة المركزة على مهارات الرمي بأسلحة متعددة, علما أن الصورة المشاهدة هي محاكاة لما تراه الشخصية التي يتحكم فيها اللاعب, ومن أمثلتها "دوم Doom" ثم "هالف لايف Half life" وتبقى "نينتاندو" الوحيدة في سوق عارضات التحكم الجيبية وتمثل " البوكيمونات Les Pokémons" التي أبدعتها تجسيدا لعالم طفولي جديد, وتجاوز رقم أعمال ألعاب الفيديو بذلك مبيعات التذاكر في السينما, وفي ظل ازدهار الاقتصاد الجديد ارتفعت أسهم عناوين مؤسسات النشر وحلقت عاليا. وفي عام 2001 قام المضاربون الذين أخلطوا بين الألعاب والوعود المسبقة

[1]– برتيمة سميحة, مرجع سابق, ص 55.

بازدهار سوق الأنترنيت بالانسحاب، هذا الانسحاب أدى الى أزمة غير مسبوقة في عالم الألعاب الإلكترونية وألعاب الفيديو.[1]

- **المرحلة السادسة:** بدأت المرحلة السادسة بدخول ميكروسوفت " Microsoft" و الصراع الشرس بين عارضات التحكم بي أس 2-ps2 و"غايم كوب Game cube" و ايكس بوكس x box".
- **المرحلة السابعة:** من خصائص هذه المرحلة ظهور عارضات التحكم اليدوية المنتقلة من طرف العمالقة الثلاثة، وبدأت هذه المرحلة مع دخول العام 2004 بإصدار جديد كليا أطلقته "نينتاندو" وهو عبارة عن جهاز تحكم يدوي متنقل "نينتاندو دي أس NintendoDS" كما أعلنت سون عن طريق إطلاق جهاز "البلايستيشن Play station " المتنقل psdوالذي طرحه في الأسواق اليابانية في سبتمبر 2004.

وفي مارس 2005 وصل جهاز سوني" بي أس دي" إلى الأسواق الأمريكية وعرضت الشركة في المؤتمر العالمي لألعاب الفيديو الذي أقيم في لوس انجلس في ماي 2005 جهاز بلايستيشن 3 الذي وصل إلى الأسواق بداية عام 2006, كما أطلقت مايكروسوفت خلال النصف الأول من عام 2005 جهازها الجديد " أيكس بوكس 360- 360 x box .

وقد أسهم الجيل الجديد من عارضات التحكم الذي أطلق عام 2006, في النقلة التي اضطرت المطورين إلى التكيف معها, وقد مر ذلك عبر التعلم على الأدوات الجديدة في التطوير المتقدمة من قبل صانعي عارضات التحكم, فهذه المرحلة غالبا ما كانت قليلة التقدير لكن اثارها كانت كبيرة على ميزانية الإنتاج.[2]

---

[1]- كوثر هاني،**أثر الألعاب الالكترونية عبر الانترنت على المراهقين**، مذكرة ماستر، كلية العلوم الاجتماعية والإنسانية، قسم العلوم الإنسانية, جامعة الجيلالي بونعامة, خميس مليانة, 2018/ 2019, ص 33.

[2]- بشير نمرود، **العاب الفيديو و أثرها في الحد من ممارسة النشاط البدني الرياضي الجماعي الترفيهي عند المراهقين المتمدرسين**، رسالة ماجستير معهد التربية البدنية, جامعة الجزائر, 2008, ص 75.

إن دورة حياة عارضة يقدر ما بين 5 و 6 سنوات, وتحاول مؤسسة " سوني Sony" تمديد فترة حياة عارضات التحكم من خلال تطوير عارضاتها مثل تطوير " بلايستيشن" Play station "الى "بلايستيشن وان" و " بلايستيشن 2" إلى "بلايستيشن أكس" وتسعى المجموعة اليابانية بذلك إلى بيع اخر طبعة من عارضاتها خلال العشر السنوات المقبلة, كما تعمل مؤسسة ميكروسوفت على اختصار عمر آلاتها من أجل تجاوز منافساتها, لكن قد لا يكون ذلك كافي لفرض نفسها, خاصة و أن سيغا Sega اعتمدت على هذه الاستراتيجية وأطلقت عارضات تحكم على الأساس لكنها أعلنت ثلاث سنوات فيما بعد تخليها عن تصنيع عارضات التحكم.

لقد قفزت الألعاب الالكترونية في العهد الأخير قفزات تقنية هائلة جعلت السوق هو الأكثر رواجا من بين وسائل الترفيه الأخرى كالموسيقى والأفلام، وقد أدى ذلك الرواج بدوره إلى أقبال الشركات الكبرى على ذلك المجال مثل شركة إلكترونيك)أرتس المنتجة للعبة Fifa) الشهيرة لكرة القدم والتي تبلغ عوائدها 5,2 مليار دولار سنويا، ولقد قامت هذه الشركات بوضع استثمارات ضخمة في برمجة وتصميم الألعاب حيث تحضي بقدر كبير وغير مسبوق من المحاكاة للواقع يضفي عليها المصداقية والمتعة.

ولقد تطورت الألعاب الالكترونية التي أصبحت ذات أبعاد ثلاثية، مثلا في لعبة الشطرنج مع بطل جالس لأمامنا مجازيا أو مواجهة شخصيات مستنسخة في كرة المضرب وكرة القدم، حتى أنه تم إنشاء متنزهات مجازية حيث يستطيع الزائر التدرب على التزلج أو لعب البيسبول مقابل صور مستنسخة من الأبطال أو لعب الغولف في أجل الأمكنة في العالم ونزول المنحدرات الأكثر روعة، واصطياد الحيوانات البرية في أدغال إفريقيا، وزيارة المدن الداخلية في سباق العربات في روما أو معركة تاريخية بالسيوف والخيول.[1]

المطلب الثالث: أنواع الألعاب الالكترونية ومجالاتها.

3-1 أنواع الألعاب الالكترونية:

[1]- أحمد فلاق، **الطفل الجزائري و ألعاب الفيديو، دراسة القيم و المتغيرات**، أطروحة دكتوراء, قسم علوم الاعلام والاتصال, كلية العلوم السياسية والاعلام, جامعة الوادي, 2008 /2009, ص113.

هنالك العديدة من الألعاب والتي تصنف إلى عدة أنواع تختلف في نوعية الوسائل المستعملة وملحقاتها بالإضافة إلى وجود علاقات مختلفة ومن بين هذه الألعاب نجد منها:

أ- **ألعاب الحركة:** يتصادف ميلاد ألعاب الحركة مع ميلاد ألعاب الأرضيات " plate-forme" التي كان أول ظهور لها في قاعات اللعب كان لها نجاح كبير على عارضات التحكم, فلعبة " بونغ pong" التي اخترعت عام 1972 تمثل أولى هذه الألعاب, لتتوالى بعدها عناوين عرفت كلها نجاحا باهرا, مثل "اركانويدarkanoid" التي صممت على شكل لعبة تدمير, أين يتوجب كسر حائط من القرميد من خلال تصويب عبر مضرب, وهو كرة ممثلة على شكل مربع بسيط وكانت متوفرة على عارضة التحكم البدائية " أتاريAtari" وجاءت بعدها لعبة "تيتريس titres"وحديثا سلسلة " باكمان pacman" وسلسلة " ماريو Mario" وتركز هذه الألعاب على التحكم في الحركة, وتتميز بتزايد السرعة والمهارة, وتتوالى المستويات لتصبح أكثر صعوبة, مما يتطلب انتباها و ردة فعل سريعة, كما يقتضي سرعة في التجاوب أمام الصعوبات التي تظهر وإيجاد المسالك على أقل صعوبة أو تجميع أكبر ممكن من النقاط كما تتطلب كل هذه الألعاب قدرا من التحكم في الأدوات سواء تعلق الأمر ب أزرار لوحة الرقم أو مقابض التحكم بأزرارها, وكل أداة تحكم تستعمل للجري و القفز أو الانخفاض....الخ قد تستعمل بشكل منفصل أو بتوافق, وتستهدف الكثير من ألعاب الأرضيات جمهورا شابا, فأشكالها طفولية وشخصياتها مستوحاة من أبطال الرسوم المتحركة أو مجلات الرسوم وقد نجد أحيانا استثناءات من خلال شخصيات جديدة سمحت لها نجاحاتها بالارتقاء إلى مصاف شخصيات بطلة وكل الأجيال التي تحبها أو لا تحبها تعرفها.[1]

تتقاسم ألعاب الحركات أخرى مع ألعاب الأرضيات نفس شروط النجاح (سرعة التنفيذ, التحكم في مختلف أجهزة التحكم) لكن تتميز عنها بأهدافها الخاصة, ويتعلق الأمر بألعاب المغامرات وألعاب القتال وألعاب الرمي, واذا ما كانت ألعاب المغامرات تتقاطع نسبيا مع ألعاب الاستراتيجية,

[1]- همال فاطمة, **الألعاب الالكترونية عبر الوسائط الإعلامية الجديدة وتأثيرها على الطفل الجزائري**, مذكرة مكملة لنيل شهادة الماجستير, كلية العلوم الإنسانية والاجتماعية, جامعة باتنة, 2011 /2012, ص 240.

فإن ألعاب أخرى منها تعد بصورة قطعية ألعاب الحركة, فهي تحتوي كل العناصر الخاصة بالأفلام أو الروايات المغامرة, فسيناريو هذه الألعاب مستوحى من الأسلوب الملحمي, فاللاعب يتقمص دور الشخصية الرئيسية أي البطل الافتراضي لتتابع المهمات بإيقاع كبير تتجه كلها لفك عقدة القصة, كإيجاد شخصية مختفية أو إبطال مخططات شريرة لأشرار منفردين أو عاملين في إطار عصابات منظمة أو بكل بساطة إنقاذ نفسه, وعلى اللاعب أن ينجح في مهماته بحماية خلفية ومواجهة كل الاخطار ولما لا تدمير كل الذين يقفون في طريقه, من بين أشهر هذه الألعاب" تومب رايدر tombe raide" التي حققت نجاحا باهرا لدى الفتيات وحتى لدى الذكور رغم أن للعبة بطلة وليس بطلا.

أما ألعاب القتال مستقرة في فظاء مغلق قريب من الحلبة أو تختار لنفسها فضاء مشخص لأماكن هي مسارح للقتال, اللكمات و الضربات بالرجل و بالرأس أو حتى بالسكاكين ومختلف الأسلحة الخاصة بالرياضيات القتالية, على غرار السيف كلها مسموحة وتسمى جملة أكلهم جميعا بتعبير لاعبي الفيديو وهي ألعاب عن الألعاب قاتلوهم جميعا من خلال أسلحة مستعملة, فكل المعارك هنا تجري بأيدي عارية أو بأسلحة بيضاء وهنا أيضا تحتل السرعة والتحكم في الأجهزة مكانا كبيرا في نجاح اللعبة وتقترح لعبة "تيكن3 مثلا, قرابة عشر شخصيات تمتلك كل واحدة منها تقنياتها الخاصة في القتال, ويتطلب تنوع أشكال الهجوم والهجوم المضاد المتاحة التحريك الكثيف للأصابع.

أما ألعاب الرمي الكلاسيكية فهي تتميز عن أنواع " shoot en up" باستقرار الأهداف المصوب نحوها، ففي الشاشة يحتل المكانة الأولى، لكن في هذه اللعبة اللاعب غير ملزم بالتحرك أول استطلاع عوالم مختلفة, فهذه الأخيرة تأتي نحوه على شكل جداول متوافقة مع مختلف مستويات الصعوبة, فهي تتشابه مع ألعاب الدقة وهي اقتباسات حرفية لألعاب التدمير التقليدية.[1]

ب- ألعاب الاستراتيجية:

[1]- همال فاطمة، مرجع سبق ذكره، ص 241.

وهي قريبة من التقمص طالما أنها تقيد إنتاج وتمثيل الميكانيزمات لسير المدينة وبقائها، لكنها تتطلب التفكير والقدرة على تسيير استثمار الموارد التي توضع تحت تصرف اللاعب، والمجالات التي يتوجب تسييرها هي كثيرة بعدد ما في الواقع: اختيار الموقع الجغرافي لإقامة المدينة، تسيير مواردها الطبيعية، الصناعة، التجارة، الديمغرافي ...الخ، والهدف هو القيام بأفضل تسيير من خلال كل العناصر المكونة لمدينة عند إنشائها، من الصناعات والمالية وكذا التوترات الاجتماعية الواردة الحدوث.[1]

ت- **ألعاب المغامرة والتفكير:**

وهي من منظور المتفرج البسيط تشبه أخواتها ألعاب المغامرة والحركة, فاللاعب يتقمص الدور المركزي من خلال بطل افتراضي حاضر أو لا في الشاشة, لكنها تتميز عنها في مستوى الغموض فيها والذي يحتل مكانة هامة في سيرورة السيناريو، و يعد الاستنتاج والملاحظة شرطان أساسيان لنجاح اللاعب, فعلى طريقة المحقق الخاص، يعمل اللاعب خلال اللعبة على حل مختلف الغموض المحيط باللغز الرئيسي، ويتنوع المحيط بشكل كبير من لعبة إلى أخرى غير أنه يركز على الواقعية وجمال الرسم, حيث تبقى على التشويق بصفة دائمة ليقوده ببطء نحو تنفيذ المهمة.[2]

ث- **ألعاب الاستراتيجية العسكرية:**

وهي ألعاب ترتكز على نفس المبدأ، لكن موجهة نحو موضوع مختلف، فهده الألعاب تجعل من اللاعب وريثا لقائد عسكري حقيقي، فمن أجل النجاح يجب عليه بناء مباني عسكرية وتشكيل فيالق لغزو أراضي المنافسة لذا على اللاعب أن يعرف قدرات الجيش الذي اختاره ووضع استراتيجية حقيقية للهجوم والدفاع من أجل حسن التوقع أو الرد أو تحركات الخصوم، وتتطلب

[1]- أميرة مشري، مرجع سبق ذكره، ص 89.

[2]- وردة بوقادوم، فايزة بركة، **أثر الألعاب الالكترونية في خلق العزلة لدى أطفال الطور الابتدائي من خلال الهاتف النقال**، مذكرة ماستر، كلية العلوم الاجتماعية والإنسانية، قسم العلوم الإنسانية, جامعة الجيلالي بونعامة, خميس مليانة, 2018/ 2019, ص26.

هذه الألعاب على غرار ألعاب الاستراتيجية الاقتصادية، قدرات للتقييم والتحليل وسرعة التفكير أبعد من تلك الموجودة في الألعاب الاقتصادية أين من النادر اتخاذ قرارات فورية.[1]

ج- الألعاب التقليدية:

و المقصود بها العاب الورق وهي الأكثر شهرة من بين الألعاب الاستراتيجية فبعض هذه الألعاب موجودة أو مبرمجة في نظام " ويندوز"، وهي تمس بذلك جمهور عريض من النادر أن يصف نفسه باللاعب.[2]

ح- ألعاب المحاكاة:

تعد ألعاب المحاكاة أعادة أنتاج لصور نشاطات واقعية، رياضية أساس، فقواعد هذه النشاطات يتم الاحتفاظ بها مع تشبث كبير في الجزيئات، وتستوحي هذه الألعاب أما من الواقع أو من تصور للواقع، و هو بذلك أقرب الى المصادر المستوحاة منها، ولا ترتكز هذه الألعاب فقط على الرسم القريب من الواقع، ولكن أيضا على المكانة التي تعطي للاعب نفسه, ففي العاب محاكاة الطيران مثل ميكروسوفت، و التي تعتبر من بين الأكثر الألعاب شهرة و "Flight Simulator" الأقدم أيضا, يأخذ اللاعب بصورة فعلية مكان الطيران، فهو يجلس افتراضي مكان قائد الطائرة ويرى عبر الشاشة مقدمة طائرته و لوحات التحكم، ويرى خارج الطائرة مليئا بطائرات الخصم.[3]

خ-ألعاب غير الممتعة:

على العموم تدل عبارة " لعبة إلكترونية" على أحد الأنواع الثلاثة السابقة، ومع ذلك توجد برامج متعددة الوسائط وبرامج لعب لا يمكن تصنيفها ضمن العاب الحركة أو الألعاب الاستراتيجية والتفكير أو ألعاب المحاكاة، وفيما يلي ثلاثة أنواع التسلية عبر الكومبيوتر وهي غير متوفرة عبر عارضات التحكم في المقام الأول هناك " برامج اللعب التربوية تأخذ صورة العاب المغامرة

[1]- برتيمة سميحة، مرجع سبق ذكره، ص 70.

[2]- فتحي بخاري، مرجع سبق ذكره, 60.

[3]- مريم قويدر، مرجع سبق ذكره، ص 65.

الحقيقية، فهي موجهة ومكيفة للأطفال الذين لا تقل أعمارهم عن 12 عاما، وتظهر عادة على شكل رسوم متحركة تفاعلية.

وضمن نوع آخر، من الصعب وضع الأعمال الفنية "les œuvres d'arts interactives" ضمن أحد الأصناف الثلاثة السابقة، فبعض البرمجيات تتقاطع أو تتزاوج مع الأعمال المعروضة سواء في المتاحف أو دور العرض أين نجد الأصوات و المشاهد الفيديو وبناءات الفنية مع تحركات أصوات المتفرجين، وفي هذه الأقراص تأخذ الفارة مكان "الجسم المشاهد", وهنا يتوافق الرسم و الكتابة و التقنيات السينمائية في علاقة مميزة مع اللاعب الذي يجب أن يظهر ببراعة في اكتشاف الثراء الشاعري الموجود في هذا العامل المصممة للأطفال الذين يتراوح أعمارهم بين 5 إلى 12 سنة، "attelées créatifs".

أما ورشات الأبداع فهي تقطب كثير من الأطفال الصغار إذا أنها ورشات أعمال يدوية تدفع إلى تجسيد الخيال عبر آلة طبع، ومنها نجد لعبة تدفع الأطفال إلى إبداع أنواع من الحلي لدميتهم المفضلة.[1]

3-2 مجالاتها:

توجد خمسة مجالات رئيسية معروفة من المجالات التي يمكن من خلالها إمكانية اللعب باللعب الالكترونية، خاصة بعد التطور التقني الكبير الذي يشهده هذا المجال من الألعاب فكل نوع يوفر عدد كبير من الألعاب، فالألعاب الالكترونية هذه التي تلعب في هذه المجالات تختلف عن العاب الفيديو يوفي كونها تلعب على الهواتف المحمولة وعلى جهاز الكمبيوتر وشبكة الانترنت وخاصة على عارضات التحكم الخاصة بهذه الألعاب ومنه يمكن تصنيف مجالات الألعاب الالكترونية إلى ما يلي:

[1]– رندا محمد سيد أحمد، **العلاقة بين المخططات المعرفية اللاتكيفية في خدمة الفرد و ادمان الألعاب الالكترونية**، مجلة الدراسات في الخدمة الاجتماعية و العلوم الإنسانية، العدد1, المجلد2, يوليو2020, ص 902.

1- **الألعاب الإلكترونية على الهواتف المحمولة:** يعد سوق الألعاب على الهواتف المحمولة بوضوح سوق المستقبل مثلما تدل عليه مختلف الاستثمارات التي قام بها كبار الناشرين العالميين.[1]

2- **الألعاب الإلكترونية على جهاز الكمبيوتر:** إن الألعاب الإلكترونية على جهاز الكمبيوتر هي عبارة عن برنامج معلوماتي آلي تم تركيبه على جهاز الكمبيوتر شخصي ذو أمكانية لتبادل المعلومات بين الأنظمة الآلية للألعاب.

3- **الألعاب الإلكترونية على شبكة الأنترنت:** إن محاولات الناشرين لاقتحام الأنترنت ليست كبيرة جدا والسبب لا يتمثل في أن الأنترنت ليست مهمة ولكن الانفجار الشبكة العنكبوتية أدى بمختلف الفاعلين الى التريث، فالنشاطات الغير مثمرة ثم التخلي عنها من طرف الناشرين.[2]

4- **الألعاب الالكترونية على عارضات التحكم:** عارضة التحكم أو جهاز الألعاب الالكترونية هو جهاز حاسب الكتروني متخصص في تنفيذ وظائف محددة له، وهو جهاز ذو مواصفات عالية وكفاءة بالغة الجودة.[3]

5- **أجهزة قاعات الألعاب الالكترونية العمومية:** هذا النوع من الأجهزة متعددة وكثير الانتشار وكل جهاز مشدود إلى أدوات وأجهزة تحكم متنوعة.[4]

المطلب الرابع: إيجابيات وسلبيات الألعاب الالكترونية.

أ- إيجابيات الألعاب الالكترونية:

تتميز الألعاب الإلكترونية بوجود العديد من الجوانب الإيجابية التي تصب في مصلحة الأطفال, حيث أشار فتح الله أنها تنمي حس المبادرة والمنطق و التخطيط, كما أنها تطور الذاكرة وتزيد من سرعة التفكير, تعمل ممارسة الألعاب الالكترونية على التعود و التدرب على التعامل مع التقنيات الحديثة و احتراف العمل عليها, وتعمل هذه الألعاب على تنمية الذكاء وتنشيط الانتباه

---

[1]- سعادو هاني، مرجع سابق، ص23.

[2]- منال الأسود، فوزي لوحيدي، **تأثير الألعاب الالكترونية على التحصيل الدراسي للتلميذ**، مجلة المجتمع و الرياضة، المجلد2, العدد2 ديسمبر2019، ص 49.

[3]- فاطمة همال، مرجع سابق، ص 76.

[4]- مريم قويدر، مرجع سابق، ص 91.

والتركيز, لأنها تقوم على عوالم افتراضية خيالية و حل الألغاز والأحاجي، كما تعد الألعاب الالكترونية كمصدر مهم لتعليم الطفل, حيث أن الألعاب الالكترونية تغذي خيال الطفل بشكل غير مسبوق, ويكشف الطفل الكثير من خلال ممارستها, كما تزود هذه الألعاب الطفل بالنشاط و الحيوية وتعطي الألعاب الالكترونية الطفل فرصة لممارسة خطوات حل المشكلات التي تحفز التفكير العلمي, ومن إيجابياتها أيضا أنها تولد روح المنافسة بين الأصدقاء في الألعاب ذات اللاعبين المتعددين.[1]

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

- تنمية القدرات العلمية للأفراد.
- إثارة الفكر بمتابعة الألعاب وحل الألغاز.[2]
- تعزز ثقة الطفل بالتكنولوجيا الحديثة، ويقدر دورها في اشباع رغباته وتحقيق حاجياته.
- يتمثل الأطفال الأخلاق والمبادئ المثالية المتضمنة في بعض ألعاب الحاسوب.
- تنمية الإبداع والابتكار في إيجاد ألعاب حاسوبية وتصميمها من قبل الأطفال وتخزينها على الحاسوب وتبادلها مع الأقران.[3]
- إثارة روح التنافس بين الأطفال لتحقيق الفوز على الأقران في مسابقات الألعاب الحاسوبية.
- يتمكن جميع الأطفال من إشباع حاجاتهم وفق قدراتهم الجسدية والعقلية باختبار الألعاب المتوافقة مع قدراتهم.[4]

---

[1]– سارة محمود عبد الرحمان حمدان، **إيجابيات الألعاب الالكترونية التي يمارسها أطفال مرحلتي الطفولة المتأخرة و المراهقة وسلبياتها من وجهة نظر المعلمين والأطفال أنفسهم**، رسالة ماجستير، كلية العلوم التربوية، قسم الإدارة والمناهج التربوية، آيار 2016, ص 34.

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

[3]– النوي بالطاهر، عاتكة غرغوط، **الأضرار النفسية والتربوية الناجمة عن ممارسة الأطفال للألعاب الالكترونية**، مجلة السراج التربوية وقضايا المجتمع، العدد08, ديسمبر 2018, ص41.

[4]– سعيد عبد الرزاق، **الألعاب الالكترونية و الأطفال " قراءة في الإيجابيات و السلبيات"**, جامعة الجزائر3, الجزائر, ص 220.

- يعتاد الأطفال دقة الملاحظة وسرعة البديهة والتنظيم والدقة والالتزام بتنفيذ الخطوات وفق قوانين وأنظمة للوصول الى النتيجة الصحيحة.

- الابتعاد عن الانحرافات الجسدية والضلالات الفكرية لانشغال تفكير الطفل المتواصل بالألعاب شديدة التنوع.[1]

- يعتاد الأطفال الإصرار على الفوز وتحقيق الذات المحاولة والخطأ.[2]

ب- سلبيات الألعاب الالكترونية:

على الرغم من وجود من يرى الجانب المشرق للألعاب الالكترونية ويؤيد استخدامها, ألا أن هناك العديد من الدراسات التي تدعم وجود مخاطر لها, فأشارت احد الدراسات أنه وفقا لكثير من الأحداث و الدراسات التي تناولت الألعاب الإلكترونية، أنها تعمل على توليد ميول عدوانية لدى الأطفال فقد عزت السبب وراء الكثير من أعمال العنف وجرائم القتل و الاعتداءات إلى العنف الذي تعرضه وسائل الإعلام والألعاب الإلكترونية على سبيل الاستمتاع والتسلية, حيث يتحقق النصر في بعض هذه الألعاب عندما يقتل الطفل أكبر عدد من الناس أو تدمير أكبر عدد من المنشآت و الأملاك, مما يولد مشاعر سلبية لدى الطفل.[3]

وذكرت " قويد "عددا من السلبيات التي تترافق مع ممارسة الألعاب الإلكترونية ومن أهمها قلة التواصل الأسري بين أفراد الأسرة الواحدة، يقلل من معرفة الآباء والأمهات لطبيعة الأبناء واحتياجاتهم مما يخلف مشاكل أسرية كان من الممكن تفاديها، وأن الساعات الطويلة التي يقضيها الطفل باللعب وراء الشاشات الإلكترونية تتناسب بشكل عكسي مع عدد الساعات المخصصة

---

[1]- عادلي سلطاني، **الألعاب الالكترونية وتأثيراتها في إعادة تشكيل ثقافة الشباب في عصر العولمة**، مذكرة ماستر، كلية العلوم الإنسانية والاجتماعية، قسم العلوم الاجتماعية جامعة محمد خيضر، بسكرة, 2012/2011, ص97.

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

[3]- تهامي محمد، جعفورة مصعب، **الآثار لإدمان الألعاب الالكترونية لدى الأطفال، مجلة التمكين الاجتماعي**، العدد1,مارس 2019, ص90.

للدراسة، فتؤثر سلبا على تحصيل الأطفال الدراسي، كما تؤثر الألعاب الإلكترونية على الذاكرة اللفظية للأطفال فتعمل على إضعافها.[1]

كما تعتبر مخاطر هذا النوع من الألعاب على الطفل كثيرة منها:

- الساعات الطويلة التي يقضيها الأطفال أمام الحاسوب تضر بأبصارهم نتيجة الإشاعات الضوئية المنبعثة من شاشة عرض الحاسوب.
- الاهتمام المتزايد بألعاب الحاسوب يشتت أذهان الأطفال عن متابعة تحصيلهم.[2]
- تضعف البناء الجسمي بتراخي العضلات البدنية، لابتعاد الأطفال عن ممارسة النشاطات الرياضية التي تكسب الجسم قوة وفاعلية.[3]
- تؤثر سلبا على علاقات الطفل الاجتماعية بالانطواء والعزلة، ومن ممارسة أدواره

- الاجتماعية من حيث تبادل التيارات مع الأهل والأقرباء واستقبال الضيوف ومحادثتهم بمجريات أحداث الساعة.[4]
- فراغ مضمون الألعاب الالكترونية من الفكر والثقافة واعتمادها فقط على اللهو الذي فيه ضياع لأوقات الأطفال وذروة عطائهم.
- يتأثر بثقافات غريبة وينجذب الى عاداتها.
- تشوه الصورة الأخلاقية والاجتماعية للطفل عن طريق مشاهدة الضرب، ونمط اجتماعي مخالف للعادات والأعراف الاجتماعية، التي تنطلق أساسا من معايير أخلاقية ثابتة.

---

[1]– سليمة بوسعيد، حنان عوادي، **مخاطر تأثير الألعاب الإلكترونية على الفرد و المجتمع ز طرق علاجها**، مجلة المجتمع والرياضة، المجلد2, العدد1, جوان 2019, ص42.

[2]– محمودي رقية، هل تغذى **العنف المدرسي من حيث السلوكيات والتصرفات من رموز العنف الافتراضي المتضمن الألعاب الالكترونية العنيفة**، مجلة الحكمة للدراسات التربوية و النفسية، المجلد1, العدد2, جوان 2013, ص 71.

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

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

- يضعف إدراك الطفل لحقائق الأشياء وطبيعتها.[1]

ورغم ما تقدم من تعداد لمجموع السلبيات غير أن هناك ثلاثة تأثيرات سلبية حظيت بأكبر قدر من الدراسات والتمحيص هي: ظاهرة التقليد والمحاكاة، العنف والموقف المتحيز من الشعوب، لأن الطفل ذات متلقية تتصل مع ما تراه معروضا على الشاشة من خلال حاسة البصر، التي تعد الأقوى من بين الحواس في التقاط الشفرات واكتساب المعلومات ويتفاعل المتلقي مع النص المعروض حينما يجد فيه ما يحاكي عقله ويحرك عواطفه ويلبي حاجاته المتنوعة.[2]

المطلب الخامس: لعبة الببجي.

لعبة الببجي " player Unknown's Battlegrounds" تختصر (PUBG) وتترجم الى اللغة العربية ساحات معارك اللاعبين المجهولين، وهي لعبة كثيفة اللاعبين على الانترنت، ولعبة بقاء صدرت بتاريخ 23 مارس 2017 وهي متوفرة على أجهزة ويندوز, واكس بوكس ون، وصدرت نسختان الأولى في أوائل سنة 2018 لمنصتي "آي أو إس", وأندرويد من تطوير شركة " تينسنت", والتي قامت بالتعاون مع شركة " بلوهول" لإصدار اللعبة على الهواتف المحمولة, وتعمل بنفس المحرك الذي تعمل به النسخة الأصلية, تم تطوير النسخة الألية من قبل شركة " بلوهول" على محرك أنريل إنجن4, والتي تحتوي على اللغة العربية, إذا هي لعبة من الألعاب الإلكترونية التي تلعب على الهواتف الذكية أو على الأجهزة الحاسوبية.

وهي لعبة قتال تحوي خارطة وهمية بأسماء غير حقيقية، مستقاة من فيلم ياباني صدر عام 1999م للكاتب الياباني "Koushun Takqmi"، حيث جعل البشر في مواجهة بعضهم البعض, أما بالنسبة للاسم جاء ارتجالا أثناء تجربته للعبة "Arma" والتي تعطيك الاسم الافتراضي "Player One"، لذا فإنه قام بتغيير كلمة "One" ليحل محلها كلمة "Unknown"، في كل

---

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

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

جولة يقاتل اللاعب 100 لاعب من أجل البقاء ولضمان عدم اختباء اللاعبين فإن مصممي اللعبة ابتكروا طريقة لإجبار جميع اللاعبين على المواجهة وهو ما يعرف ب" الزون", وانتشرت بسبب الترويج لها عبر تويتر ويوتيوب.[1]

فهي من الألعاب التي تسبب الإدمان بسبب افرازات الدماغ وكيمياء المخ, وخطورتها النفسية هي كون اللعبة تشبه العالم الحقيقي لذا ومن قواعد علم النفس أن العقل الباطن لا يستطيع التمييز بين الحقيقية والخيال اذا تم ادخال المعلومات بطريقة معينة وهو ما يستخدم في الإيحاء والتخيل التصوري للوصول للأهداف، لذا على المدى البعيد سيتحول الخيال و الوهم لحقيقية وما تفعله في لعبة ببجي ستفعله في الحقيقة، وللأسف أنها تسبب التفكك الأسري وتربي دوافع العنف والقتل وتوهمك أن ذلك يساعدك على البقاء وتغيير في تركيبتك النفسية وصفاتك للأسوأ.

وصرح الاستشاري الطبي والنفسي د. ناصر الفريح: "لعبة الببجي تعد أخطر لعبة حاليا لما لها من آثار سلبية", وهي تجعل اللاعب يقوم بالإسقاط لمشاكل حياته الشخصية وتصبح اللعبة متنفس له, ويتعود اللاعب عليها بعد 3 أيام والتشرب بصورها و تأثيرها بعد 5 أيام وجميع اضرارها تحقق على المدى الطويل عند ممارستها ساعة يوميا، وتحتاج 20 يوما لمقاومة أضرارها, وتسبب الاكتئاب وخيبة الأمل اذا حاولت الغاء الشخصية التي صنعتها لعبة الببجي داخل عقلك والتي تعتبرها ناجحة، وتسبب أيضا اضطراب نفسي والألم بالفقرات وتشنج واضطرابات في النوم, النشاط الذهني يتضاعف 4 مرات، توتر الجهاز الهضمي والشعور بالإرهاق، والشد العصبي طوال اليوم، الاعصاب المحيطة بالرئة تضغط على الرئة فيقل نسبة الأكسجين في الدم، كذلك الأفكار العنيفة وردود أفعال سريعة ومتهورة والتشوش الذهني.[2]

---

[1]– منال عبد الرحيم حسن, فاتن احمد أبو الوفا, أسماء عيد محمد عبد العلي, **دراسة تحليلية لإنتشار بعض الألعاب الالكترونية الخطيرة**, مجلة العمارة والفنون, العدد7, ص462.

[2]– نور طلعت إسماعيل رمضان،**العلاقات الاجتماعية لمستخدمي الألعاب الالكترونية عبر الانترنت**, المجلة العربية للنشر العلمي, العدد4, 02-12-2019, ص456.

خلاصة الفصل

لقد أصبحت الألعاب الالكترونية حقيقة واقعية شديدة الانتشار ذائعة الصيت، وهي أحد أكثر الأنشطة التي يزاولها الأفراد على اختلاف أعمارهم وأجناسهم لأوقات طويلة دون ملل، ولهذا أصبح البعض يراها ظاهرة اجتماعية تستحق ما تناله من اهتمام من قبل مستخدميها ومن الباحثين الذين ينظرون لها بطريقة جدية لربطها بمتغيرات أخرى، وقد تناولنا في بحثنا هذا ماهيتها بشيء من التفصيل النظري، وتعرفنا على أهم الرموز والمضامين التي تستدعي استعمالها بشكل مكثف، واقبال الأطفال والمراهقين عليها بشكل أدى الى الإدمان عليها.

الفصل الثاني

تمهيد

المبحث الأول: ماهية السيميولوجيا

المطلب الأول: تعريف السيميولوجيا

المطلب الثاني: أنواع السيميولوجيا

المطلب الثالث: مجالات السيميولوجيا

المطلب الرابع: المقاربات السيميائية.

المطلب الخامس:دلالة عناصر التحليل السيميولوجي.

ملخص

تمهيد:

يعد علم السيميولوجيا (الدلالة) فرعا مهما في الدراسات التي تناولها العلماء في حقول الأدب الفكر اللغة، النقد، ويعد هذا المنهج أحدث منهج بعد غياب البنيوية ، ومازال هذا المصطلح يعاني من الغموض شأنه في ذلك شأن كل العلوم ، وأول من استخدم هذا المفهوم "فرديناند ديسوسير" محاولا تحديده أنه هو العلم الذي يدري العلامات في كنف الحياة الاجتماعية وتطور هذا المفهوم فيما بعد على يد "غريماس" ، وتعتبر الدلالة تفسير معاني الرموز والاشارات وأنظمة العلامات واللغات وهو امتداد للألسنية، وبذلك تكون السيميولوجيا علم العلامات بكل أنواعها.

ومن خلال هذا التمهيد الوجيز عنون الفصل الأول تحت عنوان مدخل الى السيميولوجيا، هذا الفصل قسم الى ثلاثة مباحث، المبحث الأول ماهية السيميولوجيا، أنواعها ومجالاتها، والمبحث الثاني خصص لمقاربات التحليل السيميولوجي بالتطرق لمقاربة رولان بارث بالتحديد، والمبحث الثالث والاخير تطرقنا فيه الى دلالة عناصر التحليل السيميولوجي.

المبحث الأول: ماهية السيميولوجيا

المطلب الأول: تعريف السيميولوجيا

تكوينيا الكلمة اتية من الأصل اليوناني "sémion" الذي يعني علامة، و "logos" الذي يعني خطاب الذي نجده مستعملا في كلمات من مثل sociologie علم الاجتماع ، و théologie علم الأديان (اللاهوت)، biologie علم الاحياء ...الخ، وبامتداد اكبر كلمة logos التي تعني العلم هكذا يصبح تعريف السيميولوجيا على النحو الآتي : علم العلامات انه هكذا على الأقل يعرفها "ف.ديسوسير".[1]

أصبحت السيميولوجيا تعبر عن علم يختص بدراسة العلامات ودلالاتها، ولقد ارتبط تاريخه الأوروبي في مطلع القرن العشرين باسم عالم اللسانيات "فيرديناند دو سوسير"، الذي خص هذا العلم بدراسة العلامات ودلالاتها وطريقة تدليلها في الحياة الاجتماعية. انقسم أتباعه إلى اتجاهين: "محافظ "حصر السيميولوجيا في دراسة الاتصال الإرادي المستعمل لرموز معلومة ومحدودة مثل اللغات و إشارات المرور...، أي "سيميولوجيا الاتصال" بأنصارها من أمثال " بريتو، مارتيني، بويسان (Preit Martinet، Buyssens) ، واتجاه "مرن" يدرس كل الأنظمة الدلالية المفتوحة، ومثلته "سيميولوجيا الدلالة " من خلال رمزيها من علماء اللسانيات "جاكوبسون و يالمسلاف" (Jakobson &Hjelmslev). مع العلم ان "رولان بارث" (RolandBarthes) وكريستيان ماتز (Christian Metz) يعتبران أبرز الممثلين لهذا التيار.[2]

اما في أمريكا وفي نفس فترة "دو سوسير" ، فقد ارتبط هذا العلم بالتوجهات النظرية للأمريكي "شارل سندرس بيرس"(Charles Sanders Pires)، متخذا اسم "السيميوطيقا" (sémiotiques) وذلك قبل ان يطوره مواطنه "شارل موريس" وفي ثلاثة اتجاهات رئيسية:

أ- **السيميولوجيا الصرفة (pure)**:هي التي تتعلق باللسانيات وفلسفة اللغة.

[1]- برنار توسار، تر محمد نظيف، **ماهي السيميولوجيا**، افريقيا الشرق، بيروت، ط2 ، 2000،ص9.

[2]-فضيل دليو، **شبكة تحليل الصور الثابتة، نمذجة بيداغوجية لبعض المرجعيات السيميولوجية**، مجلة الآداب والعلوم الاجتماعية، عدد 04، ص 21،31 جامعة قسنطينة 3، 2019 ، مجلد 16 ، ص 22.

ب-السيميولوجيا الوصفية: المستلهمة من المدرسة السلوكية، وهي التي تدرس السلوكيات الاجتماعية غير اللفظية (الصور، الملابس ...).

ت-السيسيولوجيا التطبيقية او البراغماتية: هي التي تهتم بالعلاقة بين الفرد والعلامة وكذا بعلامات الاتصال الحيواني.[1]

وبذلك تصبح كلمة sémiologie علم العلامات او علم الدلالة، كما يطلق عليه بالعربية السيميائية او علم الإشارة، ويوجه هذا العلم اهتمامه نحو دراسة مختلف أنواع العلامات اللسانية غير اللسانية، أي انه العلم الذي يهتم بدراسة العلامة بأنماطها المختلفة في حياة المجتمع، او دراسة الشفرات او الأنظمة التي تمنح قابلية الفهم للأحداث والأدلة بوصفها علامات دالة تجمل معنى.[2]

يرجع البعض نشأة السيمائيات الى قدماء فلاسفة اليونان الذين اهتموا بقضايا العلامة و إشكالية المعنى، ويشيرون أيضا الى مساهمات المفكرين المسلمين في العصر الوسيط وتأملاتهم بخصوص مسائل الدلالة، لكن يجب الإشارة الى ان هذا الاهتمام سواء عند قدماء اليونان او عند العرب لم يكن مؤسسا تأسيسا علميا واضحا، تحكمه رؤية منهجية مضبوطة، بل اتخذ صورة تأملات مبثوثة في ثنايا علوم مختلفة كفلسفة اللغة والبلاغة وعام النحو وعلم الفراسة وغيرها، وهو ما جعلها تبدو اقرب الى الملاحظات العامة منها الى الاستقصاء العلمي الصارم.[3]

السيميولوجيا أو (السيميائيات) تطمح الى ان تشكل علما للدلالة يهدف الى فهم سيرورات انتاج المعنى، من منظور تزامني، وتبدو مثل ميتا-لغة تحددها طريقتها أكثر من موضوعها، لأنه يفترض في كل واقعة او ظاهرة ان تكون قابلة او قادرة على الاشتغال كتشكيل دال، وان ننظر اليها اذن من منظور سيميائي.

---

[1] – فضيل دليو، مرجع سبق ذكره، ص 22.

[2]– د. وائل بركات، **السيميولوجيا بقراءة رولان بارث**، مجلة جامعة دمشق، المجلد 18، العدد 2، 2002، ص 56.

[3]–إسماعيل زياد، طارق هابة، **المقاربة السيميولوجية لرولان بارث في تحليل الصورة الاشهارية الالكترونية –دراسة سيميولوجية لصورة اشهارية الكترونية –**مجلة الاعلام والمجتمع، المجلد 2، العدد 1، ص06-19، مارس 2018، ص7.

إن السيمائيات هي أساسا في مستواها الأعلى، متعددة الاختصاصات على اعتبار ان حقلها يعنى بفهم الظواهر متعلقة بإنتاج المعنى في ابعاده الادراكية والاجتماعية والتواصلية. انها مجال بحث أكثر منها اختصاصا في حد ذاته له منهجيته الموحدة وموضوعه المحدد.

يمكن لمختلف المقاربات ان تجتمع حول قطبي اهتمام رئيسيين يحيلان على تاريخها: المنظور المرتبط بالإدراك حيث تعتبر السيمائيات دراسة لسيرورات الدلالة، وهي تتعلق خاصة بالفلسفة والعلوم الادراكية وعلوم اللغة، ثم المنظور الاجتماعي الثقافي حيث تعتبر السيمائيات دراسة لسيرورات التواصل، والتي لا تعتبر بالمعنى الواسع "توصيلا" وانما "تقاسم " و " إقامة علاقات " ان موضوع هذا القطب اذن هو دراسة الثقافة من حيث انها تواصل. وتعنى السيميائيات بصورة خاصة بعلوم الاعلام والاتصال والاناسة وعلم الاجتماع والدراسات الأدبية. [1]

يمكننا النظر الى مختلف أوجه السيميائيات وفق ثلاث مستويات كبرى:

1- **السيميائيات العامة:** وغايتها بناء تطوير نماذج شكلية خالصة ذات قيمة عالية. وتتدرج تحت هذا المستوى الأبحاث الهادفة الى اقتراح نظرية عامة للتفكير الرمزي والى تحديد بنية العلامة وعلاقاتها وتأثيرها يتعلق هذا المستوى بنظرية المعرفة.

2- **السيميائيات المتخصصة:** تقوم على دراسة الأنظمة الرمزية للتعبير والتواصل الخاصة, في هذا المستوى ينظر إلى الأنظمة اللغوية بصورة نظرية انطلاقا من وجهات نظر: علم التركيب (العلاقات الشكلية للعلامات فيما بينها)، علم الدلالة (علاقات العلامات بالمرجع) والصياغات التداولية pragmatique (علاقات العلامات بالمستعملين). ويتعلق المستوى بدراسة اللغة. [2]

تعتبر المجالات التالية أنظمة خاصة تنتمي الى حقل السيميائيات (نختار بعض الأمثلة التي لها علاقة بالقناة المرئية او التي يفترض في علاماتها ان تنقلها تلك القناة):

---

[1] جان كلود دومنجوز، تر جمال بالعربي ، **المقاربة السيميولوجية** ، ص 45،46.

[2] لعرباوي مكية, ميطرة اسمهان, **القيم في الإشهار التلفزيوني الجزائري**, مذكرة ماستر, كلية العلوم الاجتماعية, جامعة عبد الحميد بن باديس, مستغانم, 2012-2013, ص30.

- علم تعابير الجسد kénisique (دراسات إشارات الجسد، هياة وحركات الجسد) ودراسة التجاور (دراسة التنظيم الاجتماعي بين الافراد) نموذجا للتواصل.
- نظام الملابس والهيأة.
- الغرافيك la graphique(نظرية التسجيل بالرسم للأنظمة أحادية العلامة).
- نظرية السرد la natologie (دراسة بنية المحكي والاشكال الخطابية السردية).
- سيميولوجيا الصورة الثابتة (نظرية الدلالة عن طريق الصورة).
- سيميولوجيا الصورة المشهدية (القصة المصورة، الشريط المرسوم).
- سيميولوجيا السينما.[1]

3- **السيميائيات التطبيقية:** وهي تطبيق منهج للتحليل يستعمل مفاهيم سيميائية.

يتعلق حقل نشاطها بتفسير الإنتاج من أية طبيعة كان. مثلا سيميولوجيا الصورة الثابتة تحليلا للصورة بواسطة أدوات سيميائية، يعنى هذا المستوى بالخطاب. [2]

المطلب الثاني: أنواع السيميولوجيا

كما رأينا سابقا، ان السيميولوجيا هي ذلك العلم الذي يدرس حياة العلامات في كنف الحياة الاجتماعية، كما عرفها العالم "دي سوسير "ومن خلال الأبحاث السيميائية يمكننا التمييز بين نوعين ممتازين للسيميولوجيا وهما:

1- سيميولوجيا التواصل:

يذهب انصار هذا الاتجاه وهم (بريتو وموتان) الى ان العلامة تتكون من وحدة ثلاثية المبنى: الدال والمدلول والقصد، وهي ترتكز على الوظيفة الاتصالية، وان التواصل مشروط بالقصدية وإرادة المرسل في التأثير على الغير،ويميل انصار هذا الاتجاه الى تعريف السيميولوجيا بانها

[1] خولة مؤذن, رميصاء بن قسوم, **الأساليب البلاغية في الخطاب البصري**, مذكرة ماستر, كلية العلوم الإنسانية والإجتماعية, جامعة قاصدي مرباح, ورقلة, 2017-2018, ص85.

[2] جان كلود دومنجوز ، مرجع سيق ذكره، ص 46،47.

طرق التواصل، أي دراسة الوسائل المستخدمة، كما سبق الذكر للتأثير على الغير[1]، وقد عمل انصار هذا الاتجاه على تطوير اراء دو سوسير التي قال عنها انها نظام من الإشارات التي يعبر بها عن الأفكار، وهنا خص بحديثه الإشارات اللغوية وغير اللغوية الا انه ركز على الجانب اللغوي ،ليؤكد بعده رواد سيميولوجيا التواصل ان وظيفة اللسان الأساسية هي التواصل ولا تختص هذه الوظيفة بالألسنية فقط انما توجد أيضا في البنيات السيميائية التي تشكلها الأنواع الأخرى غير اللسانية ،وبذلك يمكن للسيميولوجيا حسي "بوسنيس" ان تعرف باعتبارها "دراسة طرق التواصل، أي دراسة الأدوات المستخدمة للتأثير على الغير والمعترف بها بتلك الصفة من قبل الشخص الذي يتوخى التأثير"، وقد طالب " بوسنيس و بريتو و مونان " تلافيا لتفكيك موضوع السيميولوجيا بالعودة الى الفكرة السويسرية، بشان الطبيعة الاجتماعية للعلامات، لقد حصرو السيميولوجيا بمعناها الدقيق، في دراسة انساق العلامات ذات الوظيفة التواصلية ،والتوصل لدى "بوسنيس" هو الهدف المقصود من السيميولوجيا، بل ان السيميولوجيا كما يرى "بريتو"، ينبغي عليها ان تهتم، فيما يرى بوسنيس، بالوقائع القابلة بالإدراك والمرتبطة بحالات الوعي والمنتجة بقصد التعريف بحالات الوعي هاته، وبعبارة أخرى، فان التواصل هو الذي يشكل موضوع السيميولوجيا،" والتواصل المقصود هو من جنس التواصل الإنساني، لان هذا التواصل هو التواصل الحق "، واذا اخذنا بعين الاعتبار كل ما سبق فان موضوع السيميولوجيا هو الدلائل القائمة على القصدية التواصلية ولهذا السبب سميت هذه السيميولوجيا "سيميولوجيا التواصل".[2]

2- سيميولوجيا الدلالة:

[1]-عبد الله، إبراهيم سعد الغامدي وعواد علي ,**معرفة الاخر. مدخل الى المناهج النقدية الحديثة**، ط2، بيروت: المركز الثقافي العربي ،1996، ص 84.

[2]- لواتي ربيعة، **سيميولوجيا التواصل : قراءة في علاقة السيميائيات بالانساق والانظمة التواصلية** ،مجلة الرسالة للدراسات الاعلامية ، المجلد 03 ،العدد 02 ،جوان 2019 ، ص 65-76 جامعة الجزائر 3 ، ص 69-70.

يعتبر رولان بارث خير من يمثل هذا الاتجاه، لان البحث السيميولوجي لديه هو دراسة الانسقة والأنظمة الدالة، فجميع الوقائع والاشكال الرمزية والأنظمة اللغوية تدل، فهناك من يدل باللغة وهناك من يدل بدون اللغة المعهودة، بيد ان لها لغة خاصة، و ما دانت الانساق والوقائع كلها دالة فلا عيب من تطبيق المقاييس اللسانية على الوقائع غير اللفظية أي ان السيميوطيقية غير اللسانية لبناء الطرح الدلالي، وقد انتقد بارث في كتابه "عناصر السيميولوجيا" الاطروحة السويسرية التي تدعو الى ادماج اللسانيات في السيميولوجيا مبينا بان "اللسانيات ليست فرعا، ولو كان مميزا، من علم الدلائل، بل السيميولوجيا هي التي تشكل فرعا من اللسانيات".[1]

ويرى "بارث " ان العلامة وحدة ثنائية المبنى "دال" و"مدلول"، فقد حدد بارث في كتابه "الأساطير" أن السيميائية تقوم على العلاقة بين العلامة والدال والمدلول، يشكل صعيد الدوال، صعيد العبارة، ويشكل صعيد المدلولات، صعيد المحتوى ،إذا أخذنا نظاما مثل الادب ، نجد أنه يتكون من مثلث، العنصر الأول فيه هو الدال أو القول الأدبي، العنصر الثاني هو المدلول، أو العلة الخارجية للعمل، والعنصر الثالث هو العلامة أو الدال الأدبي، وهذا العمل ذو دلالة، فحسب الأبحاث التي أجراها "بارث" فإن سيميولوجيا الدلالة تتوزع على العناصر في شكل ثنائيات إسقاطها من الألسنية البنيوية نذكر منها:[2]

اللغة والكلام، والدال و المدلول، و المركب و النظام، والتقرير والايحاء (الدلالة الذاتية والدلالة الايحائية), وهكذا حاول رولان بارث التسلح باللسانيات لمقاربة الظواهر السيميولوجية كأنظمة الموضة والأساطير والاشهار ...الخ وهذا يعني أن "رولان بارث" عندما يدرس الموضة مثلا يطبق عليها المقاربة اللسانية تفكيكا وتركيبا من خلال استقراء معاني الموضة ودلالات الأزياء، وتعيين وحداتها الدالة و مقصدياتها الاجتماعية والنفسية والاقتصادية والثقافية، ونفس الشيء في قراءته للطبخ والصور الفونوغرافية والإشهار واللوحات البصرية.[3]

---

[1]– جميل حمداوي، **سيميولوجيا التواصل وسيميولوجيا الدلالة**، 7 فيفري، 2007، ص 3.

[2]– عبد الله، إبراهيم سعد الغامدي وعواد علي، مرجع سيق ذكره، ص 96.

[3]– جميل حمداوي، مرجع سابق، ص 4.

المطلب الثالث: مجالات السيميولوجيا

بعد توسع كل من "**شال ساندرس بيرس وديسوسير وبارث** " في دراسات السيميولوجيا، أصبحت السيميائية علما قائما بذاته، يوظف حسب "دي سوسير" كل نظام الدلائل ويستخدمه داخل الحياة الاجتماعية وبناء على الأهمية التي توليها السيميولوجيا للدلائل ووظيفتها، يمكن أن نستنبط مجالاتها وهي على النحو التالي:

أ- تحليل الدوال:

تهتم السيميولوجيا بالدرجة الأولى بالمدلولات، أي الدال والمدلول، أي ان هدف السيميولوجيا الأول هو اكتشاف المدلولات، وترى انه لا يمكن ارسال دال بدون ان يكون هناك مدلول.

ب-العلامات الغير لسانية:

وتضم العلامات اللمسية، الشمية، والذوقية ...الخ، أي المتعلقة بالحواس، والأكثر استعمالا عكس العلامات السمعية البصرية والأيقونة.

ت-العلامات السمعية البصرية:

إن لظهور السينما، وظهور التلفزيون، وبدخول الصوت سنة 1927،[1] ساعد على توسيع مجالات التواصل الإنساني، وبالتالي مجال من مجالات السيميولوجيا والتطور التكنولوجي للوسائل السمعية البصرية، جعل للاتصال دورا فعالا في شبكة السمعي البصري.

ث-العلامات الأيقونية:

المصطلح يتكون من كلمة يونانية قديمة تعني "صورة Image" والصورة في المجتمعات الغربية، هي قبل كل شيء "صورة الله" التمثيل يمر عير التمثيل الغيبي (هذا هو المرجع الأول لكلمة ايقون Icone).

ج- اللغة الصامتة:

[1]- نظيف، محمد، ماهي **السيميولوجيا** , ط1 ، افريقيا الشرق، 1944 ص 30.

إن الاتصال بين شخصين لا يعني فقط مبادلات شفهية، وحتى في إطار الاتصال الكلامي، التعبير قد يكون بطريقة غير لسانية، كالحركات، الإشارات، الايماءات ...الخ، فالأفراد لا يقتصر كلامهم بالكلمات، بل أيضا بأجسادهم، حركاتهم وتنظيمهم في المكان والزمان، وهنا يتشكل ما سماه "هال Hall" باللغة الصامتة.[1]

المبحث الرابع: مقاربات التحيل السيميولوجي

1- مقاربة مارتين جولي:

[1]- سلطاني فضيلة، ، **صور الكتب المدرسية ومستوى التحصيل الدراسي للتلميذ، رسالة ماجستير في تخصص وسائل الاعلام والمجتمع، كلية** العلوم الإنسانية والحضارة الإسلامية، قسم علوم الاعلام والاتصال، جامعة وهران، 2005-2006، ص 78.

إن الأنساق البصرية تتميز بكونها تتوفر على بناء محكم خاص تتضافر فيه مختلف مكوناته التعبيرية لتبليغ رسالة محددة، وهناك بعض العناصر التي تتوفر في نسق وتغيب في آخ، إلا أن هناك العديد من العناصر المشتركة في كل نسق بصري وقد حددت "مارتين جولي" هذه العناصر في:

أ- العلامات الأيقونة:

إن الطريقة المباشرة للتعريف بشيء للغير هو أن نقدم له الموضوع نفسه من حيث يستطيع أن يدرك طبيعة هذا الموضوع بكافة أحاسيسه Jean Martiné، ولعله ما نقدر أن نقدم له صورة أي شيء آخر يشبه الموضوع نفسه، حيث تستطيع الصورة أن تحدث نفس الأحاسيس بنفس الطريقة فتلكم هي الأيقونة Icone، إذ تعتمد على مبدأ التشابه Ressemblance بين الدال والمدلول.

كالشبه السمعي auditive في مثل إنتاج صوت ما. وللشبه البصري "Visuel" في الرسم، الصور الفوتوغرافية.[1]

وتشكل العلامة الأيقونية مكونا أساسيا من مكونات الأنساق البصرية، ليس باعتبارها تساعد على استنساخ الواقع وتقديمه فقط، بل لما تضمره كذلك من أبعاد إيحائية عديدة ومتشعبة، حيث أن الصورة تحاول أن تقول دائما أكثر مما تعرضه بالدرجة الأولى أي على مستوى التصريح[2].

-إن تأويل الموضوعات الأيقونية في الرسالة البصرية يتم على أساس إجراءات إيحائية عديدة مؤسسة على مؤثرات مختلفة تتوزع بين الاستعمالات السوسيو ثقافية الموضوعات الصورة من جهة وأشكال وطرق عرضها على المشاهد من جهة أخرى.

---

[1] يخلف جميلة، بن حليمة هاجر، **التحليل السيميولوجي للكاريكاتير الاجتماعي عبر صفحة الفاسبوك للصحفي الجزائري) الرسومات الكاريكاتورية للرسام "محمد جلال " نموذجا)**، مذكرة لنيل شهادة الماستر، قسم علوم الاعلم والاتصال، جامعة خميس مليانة،2014-2015, ص66.

[2] Joly Martine, introduction de l'image29pollinaparis,1998.

ب-**العلامات التشكيلية:**

وتتمثل في مجمل العناصر التشكيلية المضافة للعلامات الأيقونية والمساهمة في تشكيل النسق البصري لا سيما الصورة الثابتة (اللوحة الفنية، الصورة الإشهارية).

واعتبرها جماعة" مو البلجيكية "أكثر من مواد تزيينية وتكميلية للعلامة الأيقونية، حيث تساهم بصفة كبيرة في تحديد مضمون الرسالة ككل، حيث أن كل عنصر له مساهمة في توجيه المشاهد نحو قراءة محددة ومن أهمها نجد:

- **الإطار**: لكل صورة حدود مادية تضبط، وفي حالة إلغائه تبدو الصورة كما ولو كانت مقطوعة وغير تامة أو أن حجمها تتجاوز جم الوسيلة الحاملة، وهو ما يؤدي إلى عدم مشاهدة الصورة كاملة.[1]

وفي هذا الصدد تقول مارتن جولي غياب الإطار يؤسس لقيام صورة منزاحة عن المركز، محفزة على بناء تخيلي تكميلي، وفي حالة ما إذا استخدم فضاء صحيفة بيضاء إطار لصورة صغيرة أو متوسطة فيكون ذلك لإحداث تأثير عكسي، أي سحب المشهد، والمشاهد.

- **التأطير**: وهو غير الإطار، ويقابل حجم الصورة كنتيجة مفترضة المسافة الفاصلة بين الموضوع المصور والعدسة اللاقطة.
- **الألوان والإنارة:** تأويل الألوان والإنارة وبعد أنترولوجي يحيل في العمق إلى خلفية سوسيو ثقافية محدد رغم ما نكتسبه أحيانا من مظهر طبيعي يخفي أبعادها التعبيرية.[2]
- **العلامات اللغوية:** تتواجد بصفة كبيرة في الصور الإشهارية حيث تعتمد في تمرير رسالتها على مجموعة مختلفة ومتكاملة من العلامات اللغوية.

وتعود ضرورة حضور هذا المكون في بناء الرسالة الإشهارية، لقدراته التواصلية الخاصة

[1] - يخلف جميلة، بن حليمة هاجر، نفس المرجع السابق، ص 67-68.

[2] – عبد النور بوصاية, **الأساليب الإقناعية للومضات الإشهارية التلفزيونية**, رسالة مجستير, كلية العلوم الإنسانية و الإجتماعية, جامعة الجزائر,2008-2009, ص78.

والكفيلة بسد النقص التعبيري الملحوظ في الرسائل الأخرى وتحصين القراءة من كل انزلاق تأويلي محتمل من شأنه الإخلال بالهدف الأساسي للصورة.[1]

2- مقاربة رومان جاكبسون:

يرى رومان جاكبسون أن اللغة وسيلة للتواصل الإنساني الذي لا يتحقق إلا بتوفر العناصر التالية:

- **المرسل** :يقوم بأداة الرسالة.
- **المتلقي:** يستقبل الرسالة.
- **إقامة الاتصال بين المرسل والمتلقي:** كي ينجح هذا الاتصال لابد من وحدة التجربة بينهما، وذلك وفق قناة التحويل التي تحقق الاتصال وتبقيه قائما.
- **لغة مشتركة يتكلمها المرسل والمتلقي معا:** وهو ما يساعد ويسهل عملية التواصل.
- **رسالة لغوية** :وهي ظرف للمحتوى الكلامي الذي تشير اليه ويفهمه المتلقي في الوقت نفسه.
- **محتوى لغوي ترمز اليه الرسالة:** وتشكله اللغة المشتركة بين المرسل والمتلقي ونستطيع تمثيل هذه العناصر اللازمة لتحقيق عملية التواصل كما يلي:

المرجع

مرسل ـــــــــــ سياق ـــــــــ مرسل اليه ـــــــــــــــ رسالة اتصال

كما حدد رومان جاكبسون الوظائف الاتصالية للغة والتي يمكن أن نسقطها على الصورة الصحفية في ستة وظائف هي:

أ- **الوظيفة التعبيرية أو الانفعالية** :وتركز على المرسل لأنها تهدف إلى أن تعبر بصفة مباشرة عن موقف المتكلم تجاه ما يحدث عليه، وهي تنزع إلى تقديم انطباع عن انفعال معين صادق أو كاذب و تنقسم الانفعالات من هذه الزاوية التعبير الانفعالي الخالص عما يختلج في

[1] - يخلف جميلة، بن حليمة هاجر نفس المرجع السابق، ص 68.

الذات التي كانت مصدرا لخطاب المرسل، وأخرى تجاوزت النقل المباشر للأحداث الذي يبدي المرسل اتجاهها موقفا مميزا يجعل الخطاب المنجز ملكا له، ويتجلى الصنف الأول في الرسالة المشحونة في خطاب علمي أو حديث، حيث تنطبق في معظمها الدوال مع مدلولاتها بينما تزداد الرسالة المشحونة بخطاب متعال في قيمتها الإبداعية كما تمكن المرسل من إرسال سلسلة وحدات خطابية ذات مدلول متجاوز للواقع الخالص، متعال عن الحقيقة كما هي في وجودها الطبيعي، وبالتالي فمعيار الصدق و الكذب هنا ليس بالقياس إلى القيمة الابلاغية التي تحملها الرسالة، وإنما من زاوية التزام بالواقع الموصوف أو التخلص منه في خطاب ما، و عليه تصبح الوظيفة التعبيرية بتركيزها على المرسل فإنها تنزع إلى التعبير عن عواطف المرسل ومواقفه ازداد الموضوع الذي يعبر عنه، ويتجلى ذلك في طريقة النطق أو في أدوات تعبيرية تفيد الانفعال.[1]

ب-**الوظيفة الندائية** :وتدخل الجمل الأمرية ضمن هذه الوظيفة، كما يستدل من اسمها في الجمل التي ينادي بها المرسل إليه لإثارة انتباهه أو ليطلب منه القيام بعمل من الأعمال.

ت-**وظيفة إقامة الاتصال:** وذلك حين يقيم المرسل اتصالا مع المستقبل ويحاول الإبقاء على هذا الاتصال، ومصطلح إقامة التواصل هذا الاتصال، وهنا تظهر ألفاظ مثل" الو" وغيرها من الألفاظ التي لا تملك أي معنى أو هدف سواء إبقاء الاتصال، ومصطلح إقامة التواصل هذا أوجده" مالينوفسيكي "للدلالة على أهمية اللسان الذي يقوي ويشد وسائل الصلة بين الناس، عبر تبادل الكلمات البسيطة دون أن تكون النية منه تبادل الأفكار[2].

ث-**وظيفة ما وراء اللغة** :هناك مستويين من اللغة، المادة (اللغة، الهدف) وتتكلم عن الأشياء المحسوسة، واللغة الماورائية) أو ما وراء اللغة (التي تكون لنفسها لغة تكون مادة دراستها، أي التي تقوم على وصف اللغة وذكر عناصرها وتعريف مفرداتها، وهذا ما نجده في الصورة التي تحمل معاني ورموز دلالية وما على المتلقي إلا فك هذه الرموز

[1] – يخلف جميلة، بن حليمة هاجر، نفس المرجع السابق، ص 68-69.

[2] – سماح زغبة, صوفيا عويسي, **الأساليب الإقناعية في الومضات الإشهارية**, مذكرة ماستر, كلية العلوم الإنسانية والإجتماعية, جامعة محمد الصديق بن يحيى, جيجل,2016 -2017, ص76.

واستدلال معانيها.

ج- **الوظيفة المرجعية** :وهي في أساس كل تواصل، فهي تحدد العلاقات بين المرسل والشيء أو الغرض الذي ترجع إليه، وهي أكثر وظائف اللغة أهمية في عملية التواصل ذاتها فهذه الوظيفة المسماة (تعيينية) أو(تعريفية) أو (مرجعية) هي العمل الرئيسي للعديد من المرسلات في حين لا تمارس الوظائف الأخرى في مرسلات كهذه سوى دور ثانوي.

ح- **الوظيفة الشعرية:** وهي الوظيفة التي تركز على الرسالة مع عدم إهمال العناصر الثانوية الأخرى، ونلمح تعريفها في تحديد" جاكوبسون "لمجال الشعرية بوصفها علما قائما بذاته ضمن اللسانيات، أي بوصفها الدراسة اللسانية للوظيفة الشعرية في سياق الرسائل اللفظية فهي تكون المرسلة معدة لذاتها :كما في النصوص الفنية اللغوية (مثل القصائد الشعرية وغيرها)، فهي كذلك تؤدي إلى إضافة قيمة انفعالية وهذا يكون عندما تقوم بعض المؤسسات بالاعتماد على الفنانين وغيرهم في بعض الصور الاشهارية.[1]

3- مقاربة رولان بارث:

تتركز هذه المقاربة التي تستقي أصولها الإجرائية من تحليل الاشهار على الاستدلال على مداخل الصورة ومخارجها واليات اشتغالها في سبيل بناء دلالة معينة، فهي اذن مقاربة تحدد العوالم الادراكية التي تحيل بها الصورة، وهي تقوم على ثلاث مراحل بحثية متكاملة، تتضمن كل مرحلة خطوات إجرائية خاصة:

1- الدراسة الشكلية:

وتسمى أيضا بالدراسة التقنية –Etude Technique–وتتضمن هذه الدراسة:

[1] - يخلف جميلة، بن حليمة هاجر، نفس المرجع السابق ص 70.

أ- **الدراسة المورفولوجية:** او ما يسمى بالمدونة او الشفرة الهندسية وهي السيرورة الدلالية لبناء الصورة، شكلها، خطوطها، ومحاورها التركيبية.

ب-**الدراسة الفوتوغرافية:** وهو المجال الذي يتم فيه مساءلة العناصر الفنية المتعلقة بالتأطير، اختيار الزوايا، وما يقابلها من جانب المتلقي من حركة العين، ووضع المركز البصري بالإضافة الى الجدلية الفوتوغرافية (الضوء، الظل)، إنه إذن المجال الذي تقاس فيه النظرة في تلاحمها بالمنظور إليه، فلا شيء يوجد خارج دائرة النظرة و لا شيء يمكن إن يدل خارج ميكانيزمات التفاعل بينهما، وبين ما هو موضوع للنظر، لذا فإن التفاعل بين "النظرة" وبين "معطيات التجربة الواقعية " هو وحده الكفيل بتحويل الإدراك البصري إلى نموذج خالق لماهيات يتحدد وجودها ومصيرها داخل أسس متنوعة منها الديني والأسطوري، ومنها الثقافي والسياسي والاجتماعي ...الخ.

ت-**الدراسة التيبوغرافية:** ويتم فيها تحليل الإرسالية اللغوية او اللسانية من حيث طريقة كتابتها (حجم البند، قياس السطر، طراز الحرف) طريقة وضعها والمساحة المخصصة لها.[1]

ث-**دراسة الألوان:** او ما يسمى بالمدونة او الشفرة اللونية، وفي هذا المجال البحثي يتم تحويل قوة وقيمة الألوان المستعملة، طبيعتها ومدى طغيانها أو العكس.

وغالبا ما يضاف إلى هذه الخطوات الدراسية محورا آخر يتعلق بتحديد الأشخاص الظاهرين في الصورة سنهم، جنسهم، ملابسهم ....

ويندرج هذا المحور الدراسي العام، أي الدراسة الشكلية بخطواتها الإجرائية قيما يعرف سيميائيا بتحديد طبيعة الدليل، وهي في محور نظرية "بارث" تسمى **بالتعيين**Dénotation وتعني الدلالة الأولى والمعنى المشترك مع الدليل.

2- الدراسة التأويلية او التضمينية:

[1]- فايزة يخلف، **سيميائيات الخطاب والصورة**، دار النهضة العربية، بيروت-لبنان، ط1، 2012م 1433 هـ ، ص 120-121.

وهو المجال الذي يتم فيه استقراء اليات الدلالة داخل عالم الصورة، وما يرافقها من قوانين التدليل التي تحيل الى ظلال نفعية، وظيفية او استعارية مودعة في ثنايا الصورة

من هذه الزاوية، يتضح ان البناء الدلالي للصورة يرتكز على ميدانين لسانيين عرفا تطورا كبيرا في السيميائيات عامة، و سيميائيات الصورة تحديدا هما: التعيين والتضمين، فبفضل هذين الميدانين، انتقلت الصورة من عالم التحقق الى عالم التخييل المقنع على كل التأويل.

وإذا كانت الوظيفة التعيينية تطرح سؤال "ماذا تقول الصورة؟" والذي تجيب عنه الدراسة التقنية او الشكلية الوصفية، فان الوظيفة التضمينية او الايحائية ستطرح سؤالا اجرائيا وتأويليا، هو " كيف قالت الصورة ما قالته؟ "، وهذا ما ستجيب عنه القراءة التضمينية التأويلية التي تتوسل بمحاججة علمية تؤطر الكيفيات التي تختصر الابعاد التشكيلية للصورة وتستنطق طرائقها في بناء دلالاتها.[1]

3- الدراسة الألسنية:

وهو المجال الذي يتم فيه دراسة علاقة الكلمة – الإرسالية اللغوية – بالمكون الأيقوني – الصورة من خلال استقراء وظيفتي الترسيخ والمناوبة.

يراد بالترسيخ Ancrage، الوظيفة السيميائية التي تقوم بمقتضاها الرسالة الالسنية بمهمة تحديد جملة المدلولات المطروحة في الصورة، وتوجيه منحى القراءة لخدمة دلالات بعينها.

أما المناوبة Fonction Relais، فتعني ان هناك تبادلا وظيفيا بين الصورة والكلمة وهذا يفيد بدوره عدم الفصل بين النص اللغوي (الارسالية اللغوية المرافقة للصورة) وبين المعطيات التي تمثلها الصورة، وفي هذه الحالة فإن المضمون اللغوي للصورة يجب ان يترجم جزئيات الخطاب البصري.[2]

المطلب الخامس: دلالة عناصر التحليل السيميولوجي

1- دلالة الألوان:

[1]- نادية بدوش, **القيم المتضمنة في أفلام الكرتون " سلسلة سبونج بوب"**، مذكرة ماستر، كلية العلوم الإنسانية والاجتماعية،جامعة محمد بوضياف، المسيلة، جوان2015 ، ص28.

[2]فايزة يخلف– مرجع سبق ذكره، ص 122-123.

- **تعريف اللون:** هو الأثر الناتج عندما تنعكس الأشعة الضوئية من على شيء معين، فالضوء ينعكس من عليه إلى أعيننا مما يجعل الورد ولو ا مرئية لنا، فالضوء إذن هو تفاعل بين الأشكال والأشعة الضوئية الساقطة عليها فيؤلف بذلك المظهر الخارجي لهذه الأشكال، ومن خلال انسجام الألوان وترابطها في اللوحة تتحقق الوحدة الجمالية.

ويعرف الرسام الألوان بأنها:"ذلك الجوهر المتآلف على لوحة الرسام."

أما الفيزيائي فيعتبره" ذلك الطول الموجي القابل للتجديد."

كما ان اللون حسب الباحثة فايزة يخلف" هو لغة إضافية يخاطب ا المعلن المستهلك، وهذا ما أدى إلى تطور طباعة الألوان في السنوات الأخيرة لأنه يساهم مساهمة فعالة في إبلاغ الرسالة الإشهارية.

وتستخدم الألوان لغرضين هما :الغرض الرمزي من خلال توظيف الدلالات التعبيرية للون في سياق الفنون المترتبة لغرض الإسهام في إيصال الفكرة والتأثير، أما الغرض الثاني فهو انفعالي عاطفي فالألوان النقية ترتبط بالقيم التي لها بعد اجتماعي ونفسي، فاللون في هذه الحالة هو سلسة من الاختزالات المعنوية التي ترتقي إلى مستوى الرمز.[1]

- **الأبيض:** إن اللون الأبيض محبب إلى القلوب، لأنه يبعث على الأمل والتفاؤل والصفاء والتسامح، ويدل على النقاء كما يبعث على الود والمحبة، وعلى الرغم من أن هذا اللون يحمل غالبا الدلالات الإيجابية، إلا أنه يحمل في الوقت نفسه معنى يقود إلى التشاؤم، ويرتبط ذلك التشاؤم بلون الشيب، كما في قوله تعالى« واشتعل الراس شيبا» سورة مريم الآية 04.[2]

ولقد ارتبط الشؤم بالبياض حينما ارتبط بلون الكفن وهو أبيض، وأنى كان ذلك فإن دلالة للون الأبيض تختلف حسب السياق الشعري، كما تختلف هذه الدلالات من شاعر إلى آخر، ومن حدث إلى آخر، فالحالة النفسية تعطي دلالة مغايرة لاستخدام اللون، والفترة الزمانية تحدد أيضا

[1] – سمية فايد وسامية منصور، **صورة المرأة في الاشهارات بجريدة الشروق اليومي الجزائري (دراسة سيميولوجية)**، مذكرة مكملة لنيل شهادة ماستر أكاديمي، قسم علوم الاعلام والاتصال، جامعة المسيلة، 2016–2017.ص ص 20–21.

[2] - سلمى شماخي, سليمة شعبي, **الخطاب الإشهاري في قناة البلاد**, كلية الآداب واللغات, مذكرة ماستر, جامعة محمد خيضر, بسكرة, 2019,2020, ص74.

استخداما مغايرا للون[1]، كم ان له قيمة لونية حيادية تمثل السعادة والحياة والهدوء والامل كما يدل عل النقاء والطهارة والبراءة والصدق والتواضع والتضحية والضعف ويرمز للسلام وحب الخير والرحمة.

- **الأسود:** قيمة لونية حيادية يناقض اللون الأبيض في كل خصائصه، مرتبط بكل شيء رجعي واجرامي وعتيق، كما يعبر عن الظلام والوحشية، والكوارث والنكبات والموت والخوف والرعب والشر، وأحيانا قد يرمز الى الرزانة والثبات.
- **الأصفر:** يقترب اللون الأصفر من البياض، ويمثل الضوء ويرمز إلى الشمس، كما يرمز إلى الذهب، ومن ثم الشيء النفيس، ويعد اللون الأشقر مزيج من لونين الحمرة والبياض، أو يأخذ من الأحمر والأصفر، وهذا النوع قليل الاستخدام لدى الشعراء لأنه يعتبر لدى الكثيرين هو الصفار، ومن ثم فإن اللون الأصفر هو الذي حظي بالنصيب الأوفر في مفردات وتراكيب الشعراء، لما له من دلالات وإيحاءات [2]،فهو لون حار يحاكي مشاعر السعادة والاسترخاء، يحمل معنى الغيرة والخداع، كما يفيد في التصريح بالمشاعر المنطلقة والجريئة، يعبر في جانبه السلبي عن الجبن، والانحطاط والضعف والغش والمرض، كما يمكن تذكره بسهولة لمدة أطول، فهو مساعد على لفت الانتباه وتجديد اليقظة او التحذير كونه عدواني بصريا، واذا ما جاور الأسود دل على الخطر، والفاتح منه يرمز للخطر والخيانة وعدم الأمان .[3]
- **الأحمر:** هو لون ساخن، مثير في جانبه السلبي وعدواني، مثير للتوتر، يرمز الى العنف والنار والغضب والاستفزاز والخطر، والشجاعة ويرمز للجسد ومتعلقاته، وقد ثبت انه يزيد من ضربات القلب ويسرع في إيقاع الدورة الدموية ويشحن التوتر، في جانبه الإيجابي يرمز للشجاعة والقوة والدفء، ويرمز للكراهية في بعض المواقف إذا وظف بشكل جيد في هذا الاتجاه.

---

[1] – حنان بومالي، **سيميولوجيا الألوان وجساسية التعبير الشعري عند صلاح عبد الصبور**، قسم اللغة والادب العربي، مجلة الأثر، العدد 23، ديسمبر 2015، ص 142.

[2] – حنان بومالي، المرجع نفسه / ص146

[3] – احمد شريكي، **تعبيرية الألوان في السينما**، مجلة جماليات، مخبر الجماليات البصرية في الممارسات الفنية الجزائرية، جامعة مستغانم –الجزائر، العدد 03، ديسمبر 2016 ص 10–11.

- **البرتقالي:** هو لون إيجابي ساخن دافئ يدل على الحرارة اذا جاء بعد لقطات البرد القارص، ويرمز للسعادة والقناعة ويضفي نوعا من الاثارة على المناظر والاشكال، وقد يستعار به في الدلالة على المرح والنشاط مع الحذر والترقب، وهو موحش ما اذا اقترن بالعطش والضياع في الصحراء، وهو لون بارد، في جانبه الإيجابي يرمز الى التجدد والربيع والامل، وهو مهدئ للأعصاب، يدل على الحياة والنمو، كما يرمز في جانبه السلبي الى الياس وفقدان الامل، ويدل كذلك على الاستمرارية والتدفق وعدم الثبات.
- **الأزرق:** هو لون هادئ وناعم وبارد وحزين، وقد يساعد في التفكير وقد يوصل بالناظر اليه في اسوء الحالات الى الانطواء، في ايجابيته يدل على الامل والثبات والإخلاص والوفاء والهدوء، والفاتح منه يساعد على التركيز والاستغراق والاسترخاء، وفي جانبه السلبي يوحي بالاتساع والعمق ويدل على الحزن والموت. [1]
- **البني:** اللون البني عبارة عن لون برتقالي بعد إضافة اللون الأسود عليه لإضفاء القتامة عليه، وللبني ارتباطات قوية بحاسة التذوق والشوكولاتة، كما ان البعض يجدون اللون البني كئيب ورتيب.[2]

وفي الجانب السيكولوجي يدل البني على الراحة والشعور بالأمان والحاجة اليه في العلاقات العائلية والراحة المادية، كما يعبر عن الاغواء والمبالغة في تقدير الذات.[3]

- **الرمادي:** يوحي اللون الرمادي بالذكاء والتفكير الذي يتميز بالوضوح في عالم لا يوجد فيه شيء اسود او ابيض بصفة قاطعة، كما يشير الرمادي الى الأشخاص الذين يتميزون بالجمود والحياد العاطفيين والحذر والتحفظ، كما انهم متعطشون للحياة ويحسون ان كل شيء مسموح لهم.
- **الزهري:** ان مثالية الألوان غالبا ما تكون مرتبطة باللون القرمزي، فالورد يعني حرفيا في اللغات اللاتينية اللون القرمزي، ومن بين التعبيرات اللونية في العصور الوسطى، القرمزي يوحي

[1] – احمد شريكي، مرجع سيق ذكره، ص 12-13-14.

[2] – شريف درويش اللبان، **الطباعة الملونة مشكلاتها وتطبيقاتها في الصحافة**، دار العربي للنشر والتوزيع، القاهرة، ص 64.

[3] – محمد احمد النابلسي، **الاتصال الإنساني وعلم النفس**، دار النهضة العربية، بيروت، ص168.

بالتحليق في عالم الخيال ولا توجد في الحقيقة دلالة سيئة للون القرمزي، فهو يوحي الى حالة ممتازة، وروح معنوية عالية.

- **الأخضر**: يرتبط اللون الأخضر بصفات متعددة مثال: الاستقرار والأمان، فأول ما يتبادر الى الذهن عند رؤية اللون الأخضر هو ارتباطه الوثيق بالربيع والزرع والحياة الريفية، والربيع يرمز الى العطاء والنماء والطيبة، والاخضر بدرجاته مألوف ومحبوب في البلاد الحارة مثل: بعض الدول الافريقية والهند لأنه لون يبعث في النفس شعورا فياضا بالتفاؤل كما انه يخفف الإحساس بارتفاع درجة الحرارة لأنه لا يعكس الا قدرا ضئيلا من الضوء ويدل عموما على شخصية تكره التعقيد وتحب البساطة، ويدل أيضا على شخصية متدينة. [1]
- **الارجواني**: في جانبه الإيجابي يدل على العظمة والسمو، فهو لون ملابس الملوك والاباطرة والحكام على الخصوص إذا اقترن بالأسود والذهبي، وفي جانبه السلبي يرمز الى الحزن والمزاجية الطاغية، كما يعد من الألوان الرومانسية، وأحيانا على الشجاعة والفخامة والبطولة.[2]

2-دلالة بعض الأشكال الهندسية:

- **المثلث**: يدل على الصرامة، معرفة الهدف، القاعدة العريضة والمتينة، التاريخ الأصيل البناء المتماسك، التدرج، الصعود والرقي، الشموخ، وهو قد يدل على عناصر أو مكونات ثلاث مترابطة يشير إلى العلاقات المنطقية ويحيل على الفكر والتركز.
- **المثلث المقلوب** قد يدل على الإخفاق والسقوط والتراجع والموت أو التلاشي التدريجي

[1] – غانية زينب، خرفي امال، **الدلالات الرمزية في البرامج الثقافية للقنوات الجزائرية الخاصة**، مذكرة مكملة لنيل شهادة ماستر أكاديمي، قسم علوم الاعلام والاتصال، جامعة ورقلة، 2018/2017، ص 19-20.

[2] – احمد شريكي، مرجع سيق ذكره، ص 15.

- **المربع** :دلالة على الاحتواء والحدود المضبوطة، والبساطة، التوازن، التساوي، الركود والثبات ويرمز أيضا إلى الصلابة وقد يرمز إلى عناصر أربعة مثل (الفصول الأربعة–الاتجاهات الأربعة).
- **الدائرة** :الديمومة، الدوران، الحيرة، الاتساع، الزمن كما ترمز للشمس، القمر، الكواكب، أما نصف الدائرة يعتبر من رموز العمارة الإسلامية فهو شكل القبة في المساجد والمباني الإسلامية والعربية.
- **المستطيل:** دلالة على الاتساع والامتداد الأفقي، أما المستطيل المنتصب فيرمز للامتداد العمودي، التطاول والنمو والطموح، ويرمز للحضارة المعاصرة فهو شكل العمارات الحديثة...إلخ

بالإضافة إلى ذلك، قد تدل الأشكال المختلفة للجنس، فالشكل الطويل يدل على الذكر، والبيضاوي أو الملتوي يدل على الأنثى، وقد تدل الأشكال المعقدة والمتداخلة على العصرنة والإبداع والخيال، والأشكال البسيطة على الجمود والرتابة والقدم.

وقد حاول كل من كاندينسكي وا يتن (itten and Kandisky) لإقامة نوع من المطابقة بين بعض الألوان وبعض الأشكال " فالدائرة هي في العالم الروحي للمشاعر والنفحة المتموجة، لذلك فهي تتطابق مع اللون الأزرق أما المربع فهو العالم المادي للجاذبية والكونية لذلك فهو يتطابق مع اللون الأحمر، أما المثلث فهو العالم المنطقي والفكري، لذلك فهو يتطابق مع اللون الأصفر.[1]

3–رمزية الخطوط وفقا لشكلها وحجمها:

- **الخطوط الأفقية** :فتمثل الثبات والتساوي والاستقرار الصمت والأمن والهدوء والتوازن.
- **الخط المنحني** :يشير الخط المنحنى إلى اللاتوازن كما يشير إلى الليونة والحنان والأنوثة والدلالة.

[1] – سيفون باية، **محاضرات في السيميولوجيا، قسم علوم الاعلام والاتصال، جامعة المسيلة، 2015–2016، ص 42.**

- **الخط الرقيق** :يشير إلى النعومة واللطف وعلى العكس من ذلك فإن الخط المدبس يشير إلى العنف والحسم و اللاتردد. [1]
- **الخطوط المائلة:** تمثل الحركة والنشاط وترمز الى السقوط والانزلاق وعدم الاستقرار والخطر الداهم.

فإذا اجتمعت الخطوط العمودية بالخطوط الأفقية دلت على النشاط والعمل وإذا اجتمعت الخطوط الأفقية بالمائلة دلت على الحركة والحياة والتنوع.[2]

4- دلالة بعض الرموز:

تعتبر الإشارات والرموز في الحياة الإنسانية بكثرة، حيث تحمل الكثير من المعاني والدلالات وتوظف في مجالات متنوعة كالدين والسياسة والاقتصاد والمجتمع وغيرها.

- **رموز دينية** :الهلال، القبة، النجمة الخماسية، السيف (الإسلام)، الصليب، صورة مريم والمسيح (المسيحية)، النجمة السداسية، الطاقية، الشمعدان (اليهودية).
- **رموز اجتماعية:** اليد، العين (الحسد) –القرون الشر– (السحر).
- **رموز تجارية:** تتخذها الشركات للتعريف بنفسها، رمز الدولار.
- **الرموز الأيديولوجية:** المثلثان المتداخلان) الماسونية (المنجل والمطرقة) ,الاشتراكية.
- **رموز ثقافية** :الجمل – الصقر – النخلة (الأصالة)الحمامة (السلام) – القلب، الورود (الحب), الأهرامات، (الآثار الحضارة).
- **رموز تنظيمية** :كإشارات المرور –الرموز العسكرية.[3]

5- دلالات الأشخاص:

إن صور الأشخاص قد تشير إلى معاني معينة، وقد تكون علامات تحمل إيحاءات وأفكارا محددة.

---

[1]– عبد النور بوصاية, مرجع ذكر سابقا، ص 42.

[2] – غانية زينب، خرفي امال، مرجع سبق ذكره. ص 22.

[3] - لعرباوي مكية, ميطرة اسمهان, مرجع سبق ذكره, ص42.

- **الشاب** :يشير إلى الانطلاق والتحرر، والمغامرة والنشاط والجمال والبلوغ، والتهور.
- **الفتاة** :العفاف، الخصوبة، الجمال، الحياة، الشهوة، الإغراء، الحياء، الهدوء
- **المسن** :الحكمة والعقل، الضعف والعجز، الوقار، قرب النهابة.
- **الأم** :الحنان والعطف، العطاء والتضحية.
- **الطفل** :البراءة، الفرح، الحياة، المستقبل، العفوية، النمو.
- **الأب** :العمل، العطاء، الرعاية، الشقاء، البذل والتضحية، المسؤولية.
- **الزعيم أو القائد** :القوة، التحكم، النظام، الوحدة، الحكمة، التسيير.
- **الجندي** :الأمن، الحماية، النظام، التسلط، القمع، الحرب، القسوة، القوة.
- **الطبيب** :الرحمة، الشفاء، النجاة، الحياة، الإنسانية.
- **الفلاح والراعي والبدوي** :الطيبة، الشهامة، الكرم، الأخلاق، العطاء، التخلف، السذاجة، الجهل، التمسك بالتقاليد.
- **التاجر** :الطمع، الاستغلال، المادية، الإنتاج، العمل، الاستثمار، الربح.[1]

6- سلم اللقطات وزوايا التصوير وحركات الكاميرا ودلالاتها:

1- سلم اللقطات:

[1] - باية سيفون، **محاضرات في السيميولوجيا**، مرجع سبق ذكره، ص 44.

يعرف أحمد زكي بدوي اللقطة على أنها جزء من الفيلم الخام يتم تصويره بصفة مستمرة ودون توقف للمنظر أو أي شيء يراد تصويره، وتحدد اللقطة من لحظة إدارة الكاميرا وهي في وضع معين حتى تتوقف أو حتى يتم النقل إلى منظر آخر، واللقطات تجمع معا لتكون مشاهدا. [1]

أما منى الصبان" فتعرفها بأنها وحدة بناء الفلم تماما مثلما هي الكلمة وحدة بناء اللغة.[2]

التلفزيون تعتبر اللقطات هي الوحدات الأساسية التي يقوم عليها التلفزيون. [3]

تنسب اللقطات إلى بعد مسافة الكاميرا عن الموضوع فيقال :لقطة قريبة، أو متوسطة، أو لقطة قريبة جدا .وهذا يختلف مفهومها من فنان لآخر ومن محلل لآخر وليست دقيقة لحد كاف، حيث هذه اللقطات قد تتغير لموضوع واحد في نفس اللقطة، فقد ترى الشخصية تتكلم في لقطة عامة، ثم تتقدم فتصبح في لقطة متوسطة، وتقول أو تفعل شيئا آخر ثم تتقدم الكاميرا في دورانها حتى تصبح الشخصية في لقطة كبيرة .فنحن نرى أن هذه اللقطة هي عبارة عن لقطة واحدة، لان الكاميرا لم تتوقف، ولم ينقطع التسجيل، لكن حجم الشخصية تغير ثلاث مرات، فماذا يمكن أن نطلق على هذه اللقطة؟ حيث أن استخدام كلمة لقطة لا يتسم بالدقة، والأصح أن ننسب الأمر إلى الموضوع نفسه بالنسبة لإطار الشاشة أو الكادر.

وهذا ما ذهب إليه (حسين حلمي المهندس) إلى استخدام كلمة المنظر (المنظر2) ، بدلا من مصطلح اللقطة .فيكون المنظر في لحظة ما منظرا متوسطا، أو كبيرا، أو عاما، وذلك حسب نسبة الموضوع أو حجم بالنسبة لإطار الصورة أو الكادر .وهنا يصح أن يتغير حجم اللقطة (المنظر) مرات عديدة داخل لقطة واحدة.

---

[1] – شيقر سليمة، **الاساليب البلاغية في الاشهار التلفزيوني) دراسة سيميولوجية على عينة من الومضات الاشهارية في التلفزيون الجزائري**، مذكرة مكملة لنيل شهادة الماستر في علوم الاعلام والاتصال، جامعة بسكرة ،2014–2015م ، ص 53.

[2] – سمية فايد وسامية منصور، **صورة المرأة في الاشهارات بجريدة الشروق اليومي الجزائري (دراسة سيميولوجية)**، مذكرة مكملة لنيل شهادة ماستر أكاديمي، قسم علوم الاعلام والاتصال، جامعة المسيلة، 2016–2017. ص 22.

.

وفيما يلي سنحاول إلقاء الضوء على أحجام اللقطات أنواعها ودلالاتها الرمزية والتي تنقسم إلى عنصرين ولقطات منسوبة لجسم الإنسان وتنقسم إلى لقطات ايحائية ولقطات سيكودرامية، ولقطات منسوبة للديكور وتنقسم إلى لقطات وصفية .[1]

أ- اللقطات المنسوبة لجسم الإنسان

- **اللقطة العامة:** فهي تحوي صورة شخص بكامل هيئته، من أخمص قدمه إلى أعلى رأسه، مع جزء من المكان الذي حوله، لذا سيظل هناك تأكيد على منطقة الخلفية والبيئة المحيطة، وبما أن الجسم الآن كبير بما يكفي للقيام بأية أفعال وحركات، فإن انتباه المتفرج يبدأ في الانجذاب له، بل ويمكن رؤية حركة الرأس بوضوح بحيث يمكن تحديد العين، وغالبا ما يستخدم هذا الحجم مع شخص متحرك، يمشي مثلا أو يعدو أو يحرك يديه[2].
- **اللقطة المتوسطة plan money أو اللقطة الأمريكية plan American** :وهي اللقطة التي تصور شخصا من ركبته حتى أعلى رأسه، و أحيانا ما تسمي باللقطة الأمريكية و للإشارة هي أولى اللقطات التي تقطع فيها حدود الكادر الخاص بجسم الإنسان المراد تصويره، ففي هذا الحجم يحيط بالشخص حيز علوي وجانبي، و يقطعه الحد السفلي للكادر إما فوق أو تحت ا لركبة، والاختيار بين فوق وتحت يعتمد على جنس وملابس الشخص وسرعة الحركة إن وجدت، وغالبا ما يكون العامل الحاسم مع المرأة هو طول الفستان و اذا كان الشخص ثابتا يكون الحد فوق الركبة، و اذا كان متحرك يكون تحتها، وفى هذا الحجم يكون الشخص قريبا بما يكفي لتمييز طراز ملابسه وألوانها بل ويمكن تمييز درجات لون شعره وبشرته. وتسمى هذه اللقطة أيضا بالأمريكية لأنها تمكن المتفرجين لأفلام الوسترن الأمريكية من مشاهدة المسدس الذي يثبته رعاة البقر على فخذهم. [3]

[1] مركيش ابتسام، مرجع سبق ذكره، ص 81.

[2] - لعرباوي مكية، ميطرة اسمهان، مرجع سبق ذكره، ص42.

[3]- باية سيفون، مرجع سابق، ص 47.

- **لقطة مقربة" plan rapproché**": وهي اللقطة التي تؤطر جزء أساسي من الشخصية بغية الحصول على بعض التفاصيل وهي تنقسم بدورها إلى نوعين:
- **لقطة مقربة حتى الخصر أو لقطة نصف مقربة plan demi rapproché**: وهي التي تؤطر الشخصية من الرأس إلى الحزام.
- **لقطة مقربة حتى الصدرplan rapproché poitrine** : وهي التي تبين الجزء الممتد من الرأس إلى الصدر .
- **لقطة القريبة:** وهي اللقطة التي يتم التركيز فيها على وجه الشخصية، حتى يتم الكشف على بعض الملامح الغامضة أو العناصر الضرورية لفك عقدة معينة في البناء الدرامي.
- **لقطة قريبة جدا très grand plan**: وهي اللقطة التي تستند في التصوير الى تفاصيل معينة من جسم الممثل (العين، الشفاه اليد....الخ) أو التركيز على عنصر سينمائي مهم في القصة (خبر في الجريدة، رقم من أرقام الساعة...الخ)،أو مثل لقطة تظهر فم الشخصية وهي تأكل المنتج ، إذ يولد هذه اللقطة إحساسا بالتشويق لدى المتفرج والرغبة في استهلاك المنتوج، كما تنقله إلى أحاسيس وصراعات النفس الداخلية للشخصيات وتسمى هذه اللقطة في سيميولوجيا السينما – لقطة مضافة **– insert** ، لما تضفه من قيمة درامية بسيكولوجيا تزد من بعد وعمق التشويق في السينما.[1]

ب-**اللقطات المنسوبة إلى الديكور:**

- **اللقطة العامة (general plan):** وهي اللقطة التي تؤطر الديكور بكامله وتعطي انطباعا عاما على موضوع معين وتسمى أيضا باللقطة التأسيسية في بداية مشهد ما لأنها تساعد في توضيح المكان الذي سيتم تصويره وتعطي الخلفية البيئية والمكانية للمتفرج.

[1] – لعرباوي مكية، ميطرة اسمهان، مرجع سبق ذكره، ص39.

- **لقطة الجزء الكبير (plan du grand ensemble):** وهي التي تتولى تقديم جزء مهم من الديكور (المكان، الزمان، الشخصيات، ظروف عام) كالتركيز على منظر واحد من منظر مدينة ما، وتعطي لنا الإحساس بالمسافة أو التذكير بالحدث أو الإيحاء بالظروف.
- **لقطة الجزء الصغير (plan du petite ensemble):** وهي التي تؤطر جزءا صغيرا من الديكور، وتسمى أيضا لقطة الوضعية (plan de situation) وهي تستخدم لتقديم البطل والشخصيات في وسط درامي جديد كتصوير مشاجرة مثلا، كما تستعمل لإظهار الشخصيات في إطار سياقها الاجتماعي، وبالتالي تجذب المشاهد إلى تفاصيل أكثر دقة. [1]

2- <u>زوايا التصوير ودلالتها</u>: يمكن للكاميرا أن تصور من زوايا عدة وهي:

- **الزاوية العادية (angle normalà):** وهي التي توضع فيها الكاميرا أمام الديكور المراد تصويره بدون أن يعلو أحدهما على الآخر، وتكون الصور التي تلتقط وفق هذه الزاوية جد موضوعية ال تحتوي على أي مؤثر خاص، ولهذه الزاوية دلالات التعبير الصريح أو الكشف المفاجئ للأشياء.
- **الزاوية الغطسية (angle plongé):** هي الزاوية التي تعلو فيها الكاميرا على الديكور الذي نريد تصويره، الأمر الذي يؤدي إلى تقليص أبعاده وشخصياته وحصر الحركة فيه.

ويمكن أن يكون لهذا النوع من الزوايا الدلالات التالية: العزلة، الدالة التهكمية، أو أن تكون لها قيمة استكشافية، حيث يمكن للمتفرج على لقطة غطسيه أن يكتشف كل عنصر جديد من شأنه أن يبرز فجأة على مستوى الديكور، كما يمكن أن تدل هذه الزاوية على الضعف والاستهزاء. [2]

- **الزاوية التصاعدية او عكس الغطسية (angle contre plongée):** وهي الزاوية التي تكون فيها الكاميرا أسفل الشخص المصور لتظهره أكثر طولا واحترام وقوة كما أنها تستعمل

[1] – مركيش ابتسام، مرجع سبق ذكره، ص 82.

[2] – مركيش ابتسام، نفس المرجع، ص22.

خاصة للتعزيز والمبالغة في سطرته وسرعته داخل اللقطة وتوحي بالتمجيد والعظمة بهدف إقناع المشاهد والتأثير عليه.[1]

لكن في بعض الحالات، يمكن للزاوية المنخفضة أن ينتج عنها إحساس بتشويه مبالغ فيه كالذي نجده في فيلم للمخرج الأمريكي روبير وايز le Secret du rapport Quiller السر في تقرير السيد" كبير" حيث أنه من خلال التصوير التصاعدي لناطحات السحاب لا يلاحظ المتفرج ضيق الطريق التي يجري فيها البطل الهارب من الشرطي فحسب بل يبدو له وكأن السماء تكاد تسقط على الرجل المطارد. [2]

- **المجال والمجال المقابل champ contre champ:** مصطلح سينمائي يعنى بها لقطة عكسية وهي لقطة تبين المنظور أو الشيء المصور من الجهة المقابلة للجهة التي كان مصورا فيها في اللقطة السابقة .من الوجه تارة ومن الظهر تارة أخرى وذلك باستعمال كاميرتين.[3]

هما الزاويتان اللتان تناسبا تصوير تبادل أطراف الحديث بين شخصين متقابلين (يفصل بينهما خط وهمي) المجال هو الجزء المسجل من الفضاء بواسطة كاميرا تكون مصوبة نحو المتكلم (الموجود على اليمين) أما المجال المقابل فإنه يتمثل في التصوير في الاتجاه المعاكس :أي تصويب الكاميرا نحو المخاطب (الموجود على اليسار)

للتمكن من تصوير رد الفعل وحركات الجسم.[4]

وهي الزاوية التي تناسب تصوير محادثة لحوار بين شخصين متقابلين يفصل بينهما خط وهمي وهو نفس الخط الذي يسمح بالتقاط الصور. [5]

---

[1] – سيفون باية، **محاضرات في السيميولوجيا، مرجع** سابق، ص 50.

[2]– ابراقن محمود، **علاقة السيميولوجيا بالظاهرة الاتصالية /دراسة حالة السيميولوجيا السينما**، أطروحة دكتوراه الدولة بالأبحاث لنيل شهادة دكتوراه دولة في علوم الإعلام والاتصال، كلية الآداب واللغات، قسم الإعلام والاتصال، جامعة الجزائر،2001، ص85.

[3] – دولوز (جيل) ، تر عودة (حسن) ، **الصورة الحركة فلسفة الصورة، منشورات وزارة الثقافة–المؤسسة العامة للسينما** : دمشق، .1998 ص104 .

[4]– ابراقن محمود، **علاقة السيميولوجيا بالظاهرة الاتصالية**، مرجع سبق ذكره، ص 182.

[5]– باية سيفون . **محاضرات في السيميولوجيا**، 50.

3- حركات الكاميرا (les movements de camera)

- **الحركة الاستعراضية (pan):** وكلمة بان هي اختصار لكلمة بانوراما وهي تعني المشهد الذي يكون واسعا جدا لا يمكن التعامل معه وتصويره بلقطة واحدة، وهذا يشبه كثيرا ما يقوم به الشخص عندما يشاهد المنظر ببصره [1]، بحيث تتحرك فيها الكاميرا وهي ثابتة حول محورها دون أن تنتقل الكاميرا من مكانها وهي ثلاث أنواع:
- **البانوراما الدائرية:** حركة دائرية من الكاميرا حول محورها العمودي أو الأفقي دون نقل الآلة من مكانها. فدوران الكاميرا حول نفسها ° 360 فتجعل المشاهد وكأنه فعلا موجود في الفضاء أو الديكور المصور وهناك نوعين للبانوراما وهما:

أ_ البانوراما الأفقية (panorama horizontal): تثبت الكاميرا بموجب هذه التقنية فوق الحامل لتدور على محورها أفقيا من اليمين إلى اليسار أو العكس بنسبة ° 180 أو بطريقة دائرية تعادل نسبة 360 درجة وبصفة عامة، تستخدم البانوراما الأفقية على خط درجة 180 من اليمين إلى اليسار والعكس للأغراض التالية:

- الاكتشاف أو الوصف التدريجي للفضاء الفيلمي.
- تقوية القلق لأن الكاميرا قبل أن تبين التفصيل الذي يشوق إليه المخرج تماطل في وصف تدريجي لعدة شخصيات أو أشياء أخرى.
- التركيز على صمت أو فراغ تراجيدي (vide trajique) من خلال الوصف التدريجي مثل وصف جدران غرفة ما .[2]

ت-**بانوراما عمودية (panorama vertical):** تقوم فيها الكاميرا بالدوران عموديا من الأعلى إلى الأسفل أو العكس، وهذا لوصف وإبراز صفات القلق، الشك، التردد، أو التشويق وإبراز الشخصية من خلال حركة مستترة من الأرجل إلى الوجه.

---

[1] – عز الدين عطية المصري، **الدراما التلفزيونية مقوماتها وضوابطها الفنية، مذكرة مكملة لنيل شهادة الماجستير**، قسم اللغة العربية، جامعة غزة، 2010م-1431هـ، ص 431.

[2]– سيفون باية، **محاضرات في السيميولوجيا**، ص 51.

وتقوم أيضا بالوظائف التالية:

- **الوظيفة الوصفية** :لتوضيح كل تفاصيل الديكور عموديا.
- **الوظيفة الحكائية: بإقامة** ربط أو علاقة بين جزأين لا معنى لأحدهما دون الأخر مثل البانوراما النازلة من الوجه إلى اليدين.
- **المساهمة في خلق القلق** :لأن الكاميرا قبل أن تكشف مرة واحدة جسد الممثل (بكل قامته) تبدأ بإبراز الأحذية، فالأرجل، الصدر، حتى تنتهي بالوجه، وهو التدرج الذي ينتج عنه الإحساس بالقلق.[1]

4- رابعا: التنقل: travelling

فالكاميرا تتنقل وتتحرك في مسار معين، وفي هذه الحركة تستطيع الكاميرا أن تكون محمولة على الكتف أو موضوعة على عربة، والتنقل يكون أماميا تقريب الديكور أو خلفيا إبعاد الديكور أو جانبيا أو مصاحبا l'accompagnement أو دائريا أو بصريا" optique" أي الزوم" zoom "، فضلا عن التنقل البانورامي .travelling panoramique.

أ-أنواع التنقل :يعني التنقل أن تتحرك الكاميرا في كل اتجاه وتصور من كل الزوايا، فهذا يعني أيضا أن هناك عدة أنواع من التنقل تختلف بإخلاف محور عدسة الكاميرا وباختلاف اتجاه سيرها ومن أنواعه:

1- **التنقل الخلفي (travelling arrière)**: تتغير زاوية التصوير في هذا التنقل بحيث تتدرج من لقطة قريبة إلى عامة، وهذا يعني أن الكاميرا في هذه الحالة تتنقل تدريجيا إلى الخلف تاركة الفضاء لتبيان كل ما يمكن أن يرتبط بفكرة الابتعاد عن المكان كالإحساس بالعزلة والعجز واليأس والانفصال المعنوي.الخ.

[1] - مركيش ابتسام، مرجع سابق، ص98.

2- التنقل الأمامي(travelling Avant): يحدث هذا النوع من التنقل عندما تقترب الكاميرا شيئا فشيئا من الديكور بهدف إبراز عنصر أو تفصيل محدد من ذلك الديكور.[1]

كما يستخدم كذلك بهدف اكتشاف أجزاء المدينة، كما قام بذلك" ألان رينيه" (A. Resnais) في فيلم " هيروشيما يا حبيبتي" حيث استعمل عدة تنقلات طويلة وسريعة قصد الكشف عن الأضرار التي ألحقتها القنبلة النووية، في مدينة هيروشيما اليابانية.[2]

- **الدلالة الرمزية للتنقل الأمامي والخلفي:**

يسمح هذا التدرج من الخاص إلى العام أي من اللقطة القريبة إلى اللقطة العامة أو من العام إلى الخاص أي من اللقطة العامة إلى اللقطة القريبة بأداء إحدى المهام التالية:

- ✓ الاكتشاف التدريجي لعناصر الديكور
- ✓ المساهمة في خلق عنصر التشويق :وذلك من خلال الكشف البطيء والمماطل لعناصر الديكور التي كانت في بداية اللقطة مخيفة عن المتفرج، الأمر الذي يجعل هذا الأخير يتشوق إلى معرفتها. مثال: الكشف المماطل لعنكبوت سامة موجودة بمقربة من رأس بطل الفيلم أو الكشف المماطل لثعبان يقترب من إحدى شخصيات الفيلم.
- ✓ كما يستعمل التنقل الخلفي لتقديم ديكور جديد سبق للكاميرا نفسها، أن بينت بلقطة قريبة، تفصيلا من تفاصيله الأساسية.
- ✓ وفي أفلام الوسترن، يستخدم التنقل الخلفي كلقطة ما قبل الأخيرة لتذكر بالمسار الذي سلكه بطل الفيلم، قبل أن يلتقي–في اللقطة النهائية والسعيدة – بالبطلة.[3]

- **التنقل الجانبي (travelling latiral): هو** النوع الذي تنقل بموجبه الكاميرا لغرض تصوير المنظر المراد تصويره، بطريقة جانبية أو موازية .مثال: تصوير المصطافين على

[1] – سيفون باية، مرجع سابق، ص 51.

[2] – ابراقن محمود، مرجع سبق ذكره، ص 188.

[3]– براقن, محمود, مرجع سبق ذكره، ص188 .

الشاطئ، بوضع الكاميرا على ظهر الزورق يبحر من اليمين إلى اليسار أو العكس.[1]

- **التنقل البانورامي (àtravelling panoramique):** هو الذي تقوم بموجبه الكاميرا بتحقيق دورة كاملة(أو عدة دورات)حول شخصية نريد مسح أفقها، رغبة في الحصول على فعل درامي معين. كما نجد كذلك هذه الوظيفة التعبيرية المؤكدة في تنقل دائري آخر مصاحب لتنقل الشخصية موجودة في قاعة مغلقة.
- **التنقل المصاحب:** هو التنقل الذي له وظيفة وصفية، حيث يسمح للمتفرج بان يتابع خلال مدة لا باس بها شخصيات أو (أشياء) متنقلة بطريقة جانبية (lateral) أو أمامية(مواجهة) (frontal) أو بالطريقتين معا وهو ما يناسب في أفلام" الوسترن" تصوير مشاهد سير العربات (diligence)ومشاهد النزهة على الجواد (chevauchée).[2]
- **التنقل العمودي (travelling vertical):** وهي الحركة التي تحدث عندما تكون الكاميرا محمولة على رافعة ومنقولة بشكل يسمح للمصور إمكانية تتبع حركة الممثل وهو يسرع صعود أو نزول الأدراج.[3]

3- التنقل البصري أو العدسي (zoom): التنقل البصري(optique) أو (zoom) هو: "عدسة خاصة ذات بؤر"foctales" متغيرة الزوم تسمح بتغيير الإطار الفيلمي دون تحريك الكاميرا".[4] وهي العدسة التي يمكن أن تغير بعدها البؤري بسلاسة خلال التصوير مما يعطي أثر حركة الانتقال إلى الأمام أو الخلف.[5]

---

[1] – مركيش ابتسام، مرجع سابق، ص 100.

[2] – لعرباوي مكية، ميطرة اسمهان، مرجع سبق ذكره، ص 189.

[3] – باية سيفون، مرجع سابق، ص52

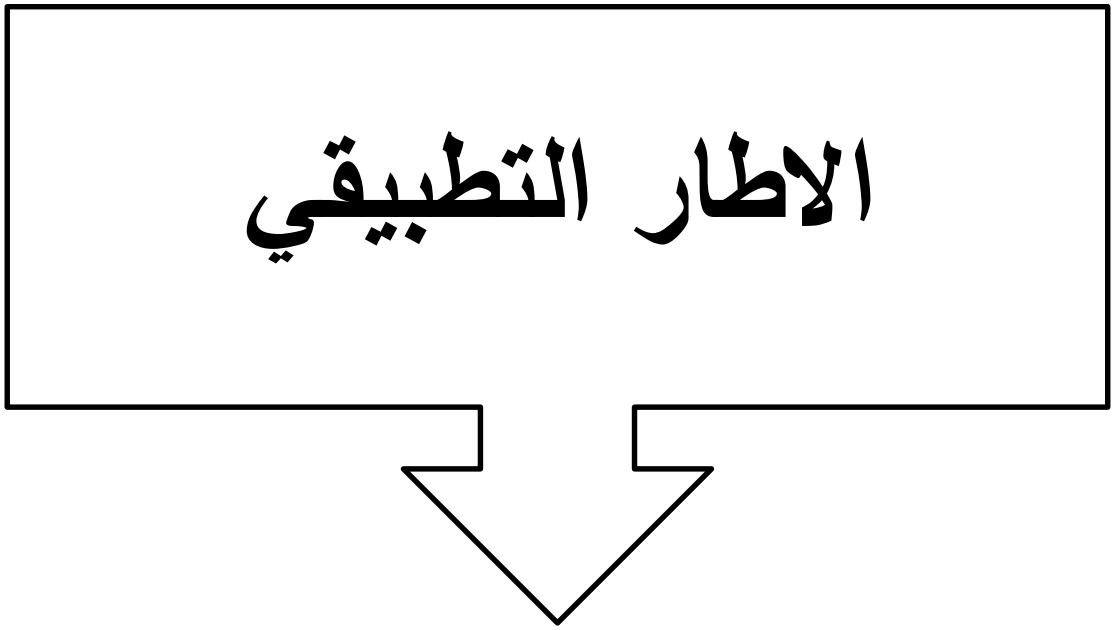
[4] – سلمى شماخي، سليمة شعبي، مرجع سبق ذكره، 101.

[5] – كونتز جوليان، **كيف تعمل المؤثرات السينمائية**، وزارة الثقافة والارشاد القومي، المؤسسة المصرية العامة للتأليف والترجمة والطباعة والنشر، دون سنة النشر، ص301 .

خلاصة الفصل:

حاولنا في هذا الفصل المعنون ب" مدخل الى السيميولوجيا "التعريف بالسيسيولوجيا" بشكل عام والتعرف على أنواعها ومجالاتها من خلال دراسة اللغة المكونة من مجموع لقطات وزوايا التصوير وحركات الكاميرا التي تشكل بدورها الفهم السيميولوجي للعبة "الببجي" الالكترونية وترجمة معانيها الكامنة عن طريق تطبيق مقاربة منهجية انطلاقا من مؤسسها من أجل دراسة محتوى اللعبة دراسة ممنهجة وصولا في الأخير إلى نتائج تجيب عن المعاني الكامنة التي تخفيها هاته الاخيرة.

الاطار التطبيقي



1-التحليل السيميولوجي للعبة "الببجي موبايل".

1-1-بطاقة فنية للعبة "الببجي موبايل".

1-2-ملخص "اللعبة".

2- التحليل السيميولوجي الدلالي لشعارات "ببجي موبايل".

2-1-التحليل السيميولوجي الدلالي لشعار الموسم الأول من لعبة "ببجي موبايل".

2-2-التحليل السيميولوجي الدلالي لشعار الموسم 12 من لعبة "ببجي موبايل".

2-3-التحليل السيميولوجي الدلالي لشعار الموسم 17 من لعبة "ببجي موبايل".

3- التحليل السيميولوجي الدلالي للمقاطع المختارة من لعبة "ببجي موبايل".

3-1-التحليل السيميولوجي الدلالي للمقطع الأول للموسم الأول من لعبة "ببجي موبايل".

3-2-التحليل السيميولوجي الدلالي للمقطع الثاني للموسم 12 من لعبة "ببجي موبايل".

3-3-التحليل السيميولوجي الدلالي للمقطع الثالث للموسم 17 من لعبة "ببجي موبايل".

استنتاجات عامة

1. بطاقة فنية عن لعبة الببجي:

الجدول رقم(01): بطاقة تقنية عن لعبة الببجي

اسم اللعبة	لعبة الببجي أو ساحات معارك اللاعبين المجهولين أو **PlayerUnknown's Battlegrounds**
المصمم	Brendan greene بريندان جرين.
تاريخ الصدور	23 مارس 2017
محرك اللعبة	UNREAL ENGINE 4
النظام	الهاتف المحمول أو النقال الخلوي،
نوع اللعبة	لعبة كثيفة اللعبين على الانترنت، لعبة البقاء، لعبة باتل رويال،
الوسائط	اكس بوكس لايف، توزيع رقمي.
اللغات المستعملة	14 لغة.
عدد المواسم	17 موسم
الشركات المنتجة	شركة تينست مع شركة بلوهول.
الموزع	جوجل بلاي، وأب ستور، ستيم، متجر همبل.
عدد التنزيلات	162, 398,373.
عدد اللاعبين	100
الجوائز	The Game Award for Best Multiplayer Game

- **مصمم اللعبة Brendan greene أو بريندان جرين:**

وُلد بريندان 1976في مدينة باليشانون، ونشأ في معسكر للجيش في معسكر كراج .لديه ابنة يشترك معها رابطة كبيرة، لكن لا يعرف شيئًا عن أسرته.

أما عن حالته الاجتماعية فهو متزوج ومطلق لديه ابنة، تزوج بريندان من فتاة برازيلية وانتقلت إلى بلدها. بسبب بعض الظروف، انفصل عن زوجته وكسر للغاية لشراء طائرة التذاكر للعودة إلى المنزل.

فقد كان لبريندان علاقة جيدة مع ابنته وغالبًا ما يذكر ابنته في تغريداته على تويتر كما أنها أحيانا يقول لهاEryn My Angel ، وهو ما دفعه لتسمية خريطة Erangel بهذا الاسم تخليدا لها في لعبته المميزة.

بدأ بريندان مسيرته المهنية كدي جيومصور وبدأ استكشاف أفكاره في تصميم المواقع الإلكترونية في ساو باولو. في عام 2013، بدأ دراسة المراحل المختلفة فيما يتعلق بقواعد الألعاب التي أنشأها أفراد آخرون، فقد قام بصناعة العديد من الألعاب تحت ملكيته الفكرية الخاصة إلا انها فشلت في الغالب، إلا أن لعبة ببجي حققت نجاحا قويا لتكون سبيله للشهرة والغنى الشديدين.

حيث غير لعبة Arma 2، التي كان دافعها فيلم يابانيتوقع "ألعاب الجوع" المسماة Battle Royale.

مع أحدث إبداعاته في لعبة الفيديو، PUBG، كان يتمتع بإيرادات هائلة من حياته المهنية. تمتلك شركةBluehole Inc ، التي أنشأها، ما قيمته 4.6 مليار دولاروباع 13 مليون نسخة في عام 2017.

1-2- ملخص اللعبة:

بداية اللعبة:

في البداية فإن لعبة ببجي موبايل تعتمد علي مرحلة البقاء، وبالتالي فإن اللاعب يعمل بقدر الإمكان أن يبقي في الجولة لمدة طويلة حتي يحصل علي كونه فائزاً للجولة، وذلك من خلال وضع خطة ناجحة وإتباعها عند بدء الجولة، حيث أنه عند بدء الجولة يبدأ اللاعب في النزول

بالطائرة ولابد من نزول اللاعب في مكان جيد ثم بعد ذلك يتم البدء في تجميع الأسلحة والذخيرة المختلفة والمناسبة للجولة، والعمل علي المحافظة علي نفسه عند مواجهة اللاعبين وأن يعمل علي قتل اللاعبين المواجهين له، وفي هذه الجولة يصل عدد اللاعبين إلي 100 لاعب من جميع أنحاء العالم بمختلف الجنسيات، وبعد نزول اللاعبين من الطائرة يبدأ كل لاعب في العثور علي الأسلحة والذخائر، والعمل علي تجميع كل احتياجاته أثناء المواجهة، وبالتالي فإنه عند بدء المعركة يكون هدف كل لاعب حول البقاء لفترة كبيرة، وفي هذه اللعبة 3 خرائط يحصل اللعب علي أفضل خريطة من الثلاث، وبالتالي فإن الثلاث خرائط تكون مختلفة من حيث حجمها وطبيعتها، والخريطة الأساسية تكون عبارة عن جزيرتين متصلتين تحتوي علي غابات، والخريطة الثانية فهي أكبر وتتميز بكونها صحراوية، أما بالنسبة للخريطة الثالثة فهي أصغرهم حجما وتحتوي علي 3 جزر خضراء اللون متصلة مع بعضها عن طريق الجسور.

تطور الأحداث:

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

النهاية:

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

حيث أن عدد كبير من اللاعبين يدققون النظر حول قتل عدد كبير من الآخرين في كل مباراة، وبالتالي فإن اللاعبين الذين يهتمون بالتسلية يكون ميلهم إلى القتال والهجوم في كل مباراة، وبالرغم من وجود مخاطرة كبيرة أثناء الهجوم والقتال إلا أنهم بذلك يحصلون علي خبرة عالية في كل مباراة وبذلك يكونون أكثر قدرة علي الفوز والوصول إلي النهاية مع مرور الوقت.

1- التحليل السيميولوجي الدلالي لشعارات للعبة الببجي

2-1-التحليل السيميولوجي لملصق لعبة ببجي موبايل

صورة رقم1: ملصق لعبة ببجي موبايل.

_ **المستوى التعييني:** التقطت الملصقة بزاوية عادية وأخذت بلقطة عامة، وبلقطة متوسطة حيث يظهر فيها بشكل بارز شاب في مقتبل العمر في زي طالب ثانوي بربطة عنق سوداء، وقميص أبيض مع خوذة جندي، كما يوجد على خصره حزامين باللون البني, ونلاحظ أيضا وجود مسدس في يده اليسرى ومسدس رشاش خلف ظهره وقفازات على مستوى اليدين في مزيج بين الجندي والطالب، وبلقطة عامة يظهر بجانبيه مجموعة من الشبان والفتيات من البيض والسود والشقر، وبأزياء متباينة، فمنهم من يرتدي زيا رسميا، ومنهم من يرتدي لباسا غير رسمي بألوان مختلفة ومتباينة، ويبدو خلفهم انفجار كبير باللون البرتقالي يصعد إلى الأعلى، كما نجد خلفية الصورة مليئة بالدخان الذي يبدو باللون الرمادي ونلاحظ على أرضية الميدان وجود شرارات نارية.

كما يظهر في أقصى يمين الملصقة بناية على شكل قنبلة باللون الأسود أما أقصى يساره فنلاحظ وجود جزءا من سيارة منقلبة.

_ **المستوى التضميني:**

يبدو الشاب البارز في مقدمة الصورة رفقة شباب اخرين، في مقتبل العمر يقفون وقفة استعداد وكأنهم في تحدي ومواجهة من أجل الفوز والانتصار.

حيث يرتدي الشاب زي طالب يتكون من بدلة بيضاء اللون وربطة عنق سوداء، ومن دلالات اللون الأبيض أنه يرمز للنصر والسلام والنور والفرح، أما اللون الأسود فهو يعد مصدرا هائلا من مصادر القوة، فهو يجمع بين الغموض والاثارة، إضافة الى لوازم الجندي التي تتمثل في الحزامين الموجودين على خصر الشاب باللون البني الذي يدل على الراحة والشعور بالأمان، كما يعبر عن الإغواء والمبالغة في تقدير الذات, ويوحي اللون الرمادي الموجود في الخوذة والقفازات والأسلحة بالذكاء، فهو يشير إلى الأشخاص الذين يتميزون بالجمود والحذر والتحفظ، و المتعطشون للحياة، كما يعبر أيضا على أن كل شيء مسموح لهم.

ومن خلال هيئة الشاب والألوان التي يرتديها على ملابسه التي هي مزيج بين الطالب والجندي نعرف للوهلة الأولى أن اللعبة تقوم على أساس المواجهة و التحدي ، يستخدم فيها جميع الوسائل الحربية من مسدسات ووسائل حماية كالخوذة والقفازات, كما تبين أيضا حرص اللاعب على استعمال جميع أساليب الذكاء والحيلة والغموض للفوز بالمعركة والاحساس بلذة القوة والانتصار على الخصم. الذي بدوره يوضح لنا فكرة اللعبة المستقاة من الفيلم الياباني " pattel royale" الذي تدور أحداثه حول 24 طالبا يابانيا قررت الحكومة اليابانية فصلهم، في المرحلة التاسعة من تعليمهم وإرسالهم الى جزيرة نائية، وإجبارهم على قتلهم بعضهم البعض، ليتبقى فائزا واحدا منهم على قيد الحياة، أما الشباب الموجودين بجانب الشاب المختلفين في ازيائهم ولون بشرتهم، وجنسهم إنما يدل على تعدد الأعراق وتنوعها في الأصول والجنسيات، كون اللعبة ذات طابع عالمي يختلف لاعبوها من منطقة إلى أخرى كما يشير تعدد ألوان ازياءهم واختلافها الى تنوع ثقافاتهم ومستوياتهم الفكرية والثقافية والعلمية .

يظهر في خلفية الملصقة اللون البرتقالي الذي جاء على شكل انفجار من جهة، و من جهة أخرى يبدو وكأنه شعاع صادرا من وراء الشباب المقاتلين، فهو يعطي انطباعا بالدفيء والسعادة

لأنه يمثل لون الأشعة، كما يعبر عن أسلوب من أساليب الدفاع والهجوم لأنه يمثل الانفجار، فهو يوحي أيضا بمدى سعادة الشباب بتحقيق الفوز وترغيب المتلقي لممارسة هذه اللعبة المثيرة. ونجد أعلى الملصق وأسفله باللون الرمادي الناتج عن دخان الانفجار, فهو يوحي بالذكاء والتفكير ويشير للأشخاص المتعطشين للحياة، وبالتالي يعطي إحساسا للمتلقي بالحماس والرغبة الشديدين لتجريب هذه اللعبة التي تشعره بلذة الفوز والتفوق واستخدام ذكائه للانتصار على العدو وربح المعركة بجميع الأساليب.

أما على يمين الصورة فتظهر لنا بناية على شكل قنبلة سوداء اللون، التي تعتبر من الأسلحة المتاحة في هذه اللعبة، كما تعتبر السيارة الموجودة على يسار الصورة من بين الوسائل التي يستعين بها الشباب في التنقل والمواجهة.

- **تحليل الرسالة الألسنية:**

تنوعت الصيغة الطوبوغرافية في هذا الملصق، حيث جاءت بحروف لاتينية أسفل الصورة على ثلاث أنماط، وقد كتب عنوان اللعبة على مرحلتين، فالأولى تخص عبارة "Player unknouns" التي جاءت ببنط minuscule وبحجم صغير باللون الأسود، موضوعة في إطار مستطيل باللون الأصفر، أما العبارة الثانية فقد جاءت أسفل العبارة الأولى بشكل بارز فهي تخص عبارة "BATTEL GROUNDS" التي جاءت ببنط Majuscule وبحجم كبير ملونة بمزيج من الأصفر والبرتقالي، لتأتي أسفلها كلمة MOBILEببنط Majuscule وبحجم صغير باللون الأسود، موضوعة في إطار مستطيل باللون الأحمر.

كما جاءت هاته العبارات باللغة الإنجليزية موضوعة في مركز الصورة أمام الشخصية البارزة في الملصقة.

المستوى التضميني للرسالة الألسنية:

تضمن هذا الملصق رسالة ألسنية تشمل الاسم الكامل للعبة والجهاز الذي تتوفر عليه، حيث جاء على ثلاث مراحل متنوعة سواء من ناحية الصيغة الطوبوغرافية وكذا الألوان، حيث يظهر عنوان

اللعبة على شقين، الأول يخص عبارة "Player unknoun's " والتي تعني "اللاعبين المجهولين " فقد جاءت باللون الأسود الذي يمثل قوة الشباب بالإضافة الى الغموض الذي يتجسد في عدم الانتماء من خلال عبارة مجهولين، وكذا المستطيل الذي جاء باللون الأصفر فهو يعبر عن اتخاذ اللاعبين لمغامرة جديدة في ظل تنوع جنسياتهم واختلاف اعراقهم، أما العبارة الثانية " BATTELE GROUNDS " فقد جاءت ببنط عريض وبحجم كبير بمزيج من الأصفر والبرتقالي، والتي تعني ساحات المعارك، حيث يتم على مستواها إقامة الاشتباكات بين اللاعبين، في قالب من المرح والنشاط مع أخذ الحذر والترقب خاصة وأن من شروط اللعبة البقاء على قيد الحياة وأن للاعب فرصة واحدة كما في الواقع، وبالتالي وجب عليه الحرص في الحفاظ على بقاءه على قيد الحياة ليحقق الفوز، أما العبارة الثالثة "MOBILE" فقد جاءت ببنط رفيع باللون الأسود على مستطيل باللون الأحمر الذي يعتبر جاذبا للنظر، وذلك بهدف لفت انتباه المتلقي لتوفر اللعبة على جهاز الهاتف النقال الذي يوفر سهولة ممارستها، دون الحاجة للذهاب إلى قاعات الألعاب او استخدام أجهزة ألعاب الفيديو الباهظة الثمن. فاللغة التي جاءت بها الرسالة الالسنية هي اللغة الإنجليزية، باعتبارها الأكثر انتشارا في العالم فهي تمثل لغة التكنولوجيا، وهو العامل الذي ساعد في انتشار اللعبة في جميع اقطار العالم، كما احتلت الرسالة الالسنية موقعا هاما في الصورة مرافقة صورة اللاعب البارز بلقطة متوسطة لتبيان العلاقة بين اللاعب وعنوان اللعبة الذي يسعى جاهدا لتحقيق الفوز والانتصار في اللعبة بقتل اللاعبين الموجودين على مستوى ساحة المعارك والبقاء على قيد الحياة وهذا هو الهدف من اللعبة .

ويعود سبب تسمية اللعبة بهذا الاسم " ساحات المعارك للاعبين المجهولين " الى تأثر مصمم اللعبة "بريندان جرين " بالفيلم الياباني " PATTEL ROYALE" الذي يقوم على الخيال العلمي والاثارة، حيث تدور أحداثه حول 24 طالبا يابانيا قررت الحكومة اليابانية فصلهم، في المرحلة التاسعة من تعليمهم وإرسالهم الى جزيرة نائية، وإجبارهم على قتل بعضهم البعض، ليتبقى فائزا واحدا منهم على قيد الحياة، من هنا استوحى مصمم اللعبة فكرته.

فقد ظهر مدلول الرسالة الألسنية بشكل واضح، وهو ما زاد في ترسيخ مضمون اللعبة من خلال ترجمة صورة اللاعبين المختلفين في الجنس والاعراق، وهو ما يثبت تنوعهم واختلافهم وعدم معرفتهم لبعضهم البعض، الذي يظهر جليا من خلال عبارة " اللاعبين المجهولين Player unknoun's" ، والمتواجدين في ساحة مليئة بالانفجارات وحطام السيارات و الأسلحة الموجودة لدى اللاعب بالإضافة الى البناية الموجودة على شكل القنبلة، وهو ما تعبر عنه عبارة " ساحات المعارك buttel grounds" ، فحدد بذلك جملة من المعاني ورسخها في ذهن المتلقي وهو ما أوحى به هذا الملصق أيقونيا، وقد جاء الترسيخ بالتركيبة اللغوية "ساحات المعارك للاعبين المجهولين " . وهذا المعنى زاد من فعالية مضمون اللعبة وتقريبه وتأكيده، فلولا وجود البيان الألسني لما أثرى مدلول التمثيل الأيقوني للملصق.

وبما أن وظيفة المناوبة تتكامل مع وظيفة الترسيخ فنراها متجسدة في هذا الملصق، من خلال الرسالة الألسنية " Player unknoun's buttel grounds" التي استطاعت أن تنوب عن الصورة للحد من الإفراط الحسي في النظرة، وكذا التأكيد على المعنى البليغ في التعبير عن مختلف التضمينات الدلالية، كما تتجسد وظيفة المناوبة أيضا في البيان الألسني " mobile " الذي عجزت الصورة في توظيفه وأداء الشروحات والدلالات التي تعبر عنه لتنوب عنها الرسالة الالسنية بتوضيح الجهاز الذي تتوفر عليه اللعبة .

2. التحليل السيميولوجي لشعار الموسم الأول من لعبة ببجي موبايل:

الصورة رقم 2: شعار الموسم الأول من لعبة ببجي موبايل.

_ <u>المستوى التعييني</u>:

جاء شعار الموسم الأول للعبة الببجي على شكل يشبه الى حد كبير شكل الوسام، حيث اعتمد فيه المصمم على اللون الرمادي بشكل كلي، كما يوجد في الجزء العلوي للشعار شكل مستطيل وعلى جانبيه شكل يشبه أجنحة الطائرة.

حيث يظهر في الأسفل شكل منطاد باللون الأبيض، وقد جاءت خلفية الشعار باللون الرمادي مرسوم عليها خطوطا متفرقة تبدأ من أسفل الشعار وتصعد إلى أعلاه، حيث تبدو مرققة من الأسفل وكلما صعدت الى الأعلى زاد عرضها حتى أعلى الشعار.

_ المستوى التضميني:

يظهر الشعار على شكل يشبه الوسام الذي يعتبر رمزا من رموز التفوق والتميز، وهذا يعني أنه للفوز بهذه المرحلة يجب على اللاعب التفوق على الأعداء دون المخاطرة بحياته، فأهم شرط في هذه اللعبة هو حفاظ اللاعب على حياته، أما شكل الأجنحة الموجودة في أعلى الشعار فهو دليل على احتياج اللاعب والرغبة الملحة للوصول وتحقيق الأهداف والرغبات وذلك لأن الجناح يستخدم في الوصول الى أسمى وأعلى الرغبات وتحقيقها، وبالتالي تحديد الأهداف والقيام بتنفيذها، كما يوجد في أسفل الشعار منطاد باللون الأبيض، الذي يعتبر وسيلة لهبوط اللاعب الى أرض الميدان، فالمنطاد يعتبر من الدلالات التي تشير الى روح المغامرة والمخاطرة وكذا الشعور بالأمن والأمان والاستقرار والسعادة، أما اللون الرمادي الذي يجتاح كامل الشعار فهو يدل على قدرة اللاعب وذكائه ومدى تعطشه للانتصار وهزم العدو, وبالتالي الفوز باللعبة والمرور إلى موسم آخر مرورا ملكيا، كما نجد أيضا الخطوط العمودية الموجودة في خلفية الشعار تشير الى العلو وتسامي الروح والحياة والهدوء والاستقرار، والتي نجدها في تزايد كلما صعدت للأعلى أي أن اللاعب كلما تمكن من قتل أكثر عدد من الأعداء كلما زادت فرص نجاته وفوزه في المعركة.

- **تحليل الرسالة الألسنية:**

جاء الخطاب الألسني في شعار الموسم الأول مكونة من شقين، حيث تظهر الرسالة الأولى في أعلى الشعار مكونة من حرفين باللغة اللاتينية "RP" التي جاءت باللون الأبيض وبحجم صغير وفي اطار يشبه المستطيل ذو خلفية رمادية، أما الرسالة الالسنية الثانية تظهر في كلمة "FREE " التي جاءت ببنط Majuscule باللون الأبيض وبحجم كبير محتلة المساحة الأكبر من الشعار.

المستوى التضميني للرسالة الألسنية:

تضمن شعار الموسم الأول رسالة ألسنية مكونة من شقين ، يتمثل الشق الأول في حرفين باللغة اللاتينية "RP" وهي اختصار لكلمة " ROYALE PASS"، التي تعني المرور الملكي، ويقصد بها الفوز في المعركة والعبور إلى المرحلة المقبلة بنجاح، فـ "رويال باس" هو حدث مهم جدا في "ببجي موبايل"، يسمح للاعبين على مدار الموسم بإكمال غير مشابه للمهام الأسبوعية والشهرية، والفوز بالعديد من الجوائز والهدايا المقدمة من اللعبة، وفي عاقبة الموسم سيكون اللاعبون مؤهلين

لاستحواذ وأخذ جوائز إضافية وفقا لتقييماتهم الموسمية يعني كلما كانت هدية "ببجي" عالية جدا مثل الحصول على (لون، سكن، باراشوت، ملابس مجانية، أسلحة،...)، تستطيع الانضمام الى حدث الرويال مجانا، فهناك نوعان من الرويال النسخة المدفوعة "ELITE"، والنسخة المجانية "FREE" وهي النسخة التي جاءت في هذا الموسم ببنط عريض، وبحجم كبير باللون الأبيض الذي يوحي بالاتساع والانتشار الذي تطمح اليه اللعبة بالوصول الى شرائح كبيرة من المجتمع وتحقيق الانتشار والشهرة، من خلال إعطاء اللاعبين ميزة الحصول على الهدايا بالمجان، للحصول على تأشيرة المرور إلى الموسم المقبل.

وبالتالي فقد ظهر مدلول الرسالة الألسنية بشكل واضح في ترسيخ مضمون الشعار، من خلال ترجمة المزايا التي منحتها اللعبة للاعبين من خلال عبارتي "RP" التي تعني المرور الملكي إلى موسم مقبل، و "FREE" التي تعني الحرية، حيث تشكل العبارتين تركيبة لغوية تدل على ان " الرويال باس" مجاني ومتاح للجميع بدون استثناء، وبإمكان الجمع الحصول على الهدايا والمكافئات، هذا المعنى قد زاد من فعالية مضمون الموسم والترويج له بشكل جيد، الذي اثرى مدلول التمثيل الأيقوني المجود في الشعار، فحدد بذلك جملة من المعاني ورسخها في ذهن المتلقي (اللاعب) الذي سيبدأ في مغامرة جديدة، فقد استطاعت أن تؤدي وظيفتي الترسيخ والمناوبة، ولهذا يمكن القول أن الصياغة الخطية استطاعت ان تحدد لنا معظم أفكار وشروط اللعبة وذلك بتعويض العبارة الخطية للدلائل الموجودة في الشعار.

3. التحليل السيميولوجي لشعار الموسم 12 من لعبة الببجي موبايل:

الصورة رقم3: شعار الموسم 12 من لعبة ببجي موبايل.

المستوى التعييني:

يظهر لنا شعار الموسم **12** حافلا بالألوان والأضواء حيث جاء بنفس الشكل الذي جاء عليه شعار المواسم السابقة لكنه يختلف عنها بطبيعة الرسم التي جاءت بشكل روبوتيك يشبه مسرح الغناء.

يظهر لنا مربع كبير ذو خلفية باللون الأزرق السماوي مكتوب عليها رقم **12**،حيث يبدو رقم **2** وكأنه آلة تحكم، يوجد في أسفلها مقبض التشغيل باللون الوردي ويوجد في وسطه مجموعة من الأضواء المختلفة جاءت في شكل دوائر صغيرة باللون الوردي وفي وسطها دوائر أصغر باللون الأصفر، كما يوجد عليه قوس كبير باللون الأصفر ويظهر أيضا في بداية الرقم مستطيل أصفر بشكل عمودي وفيه دائرتين صغيرتين باللون الأصفر، كما نلاحظ علامة في "×" تقع أسفل الرقم

باللون الأبيض، أما الرقم **1** فهو ملون باللون الأزرق ويتكون من مربعات ملتصقة ببعضها البعض أغلبها باللون الأزرق وبعضها باللونين الأصفر والأبيض، كما يوجد في أسفل الرقم شريط ملون باللون الوردي، أما في مقدمته فيظهر مستطيل عمودي أصفر اللون وفي داخله دائرتين صغيرتين باللون الأصفر والأبيض، يظهر أيضا في أسفل الرقم على الجهة اليسرى خوذة باللون الأسود.

تبدو حدود المربع باللون الأسود على شكل مستطيلات ملتصقة ببعضها البعض وفي أعلاها يتوسطها مثلث مقلوب مكتوب عليه رقم 2، كما يوجد تحت المستطيل دائرة تظهر لنا بشكل ثلاثي الأبعاد محددة باللون الرمادي ويوجد عليها مجموعة من الأسهم باللون الأزرق أما أعلاها فيوجد مجموعة من الأشكال تشبه المستطيلات مختلفة الألوان, تحيط بسقفها حيث يظهر على جانبيها وكأنه يدان تمسكان بالدائرة, أما أسفل الشعار فيظهر لنا مثلث باللون الأسود.

المستوى التضميني:

عند رؤية الشعار للوهلة الأولى نجده شبيها بالمواسم السابقة لكنه أخذ بعدا مختلفا في تصميمه حيث أتخذ من البعد الثالث أسلوبا له، كما أنه تختلف كليا عن المواسم السابقة كونه يتزامن مع الذكرى السنوية الثانية لظهور لعبة الببجي وهذا ما يظهر جليا في أعلاه حيث نجد رقم 2 موضوعا في مثلث والتي تعني الذكرى السنوية للعبة الببجي.

كما نجد أيضا فكرة الشعار جاءت بطريقة مختلفة عن سابقتها التي تبدو على شكل احتفال كبير يظهر لنا من خلال الألوان والأضواء المستخدمة كما يشير الى النجاح الذي حققته اللعبة ما جعل أصحابها يحتفلون بالذكرى الثالثة للعبة الببجي, وهذا ما يفسر لنا مضمون الموسم **12** وكذا الإضافات التي تعطي للاعب فكرة مسبقة عن التحديثات التي ستدرجها اللعبة في هذا الموسم.

وبخصوص رقم **12** فهو يدل على رقم الموسم حيث جاء رقم **2** ملون بالأزرق والوردي والأصفر وفي شكل أضواء فكل لون فيه يحمل دلالات مختلفة فالأزرق يدل على العلو والارتفاع واتساع الأفق والثقة بالنفس أما الوردي فيوحي بالتحليق في عالم الخيال والروح المعنوية العالية فيما يدل اللون الأصفر على الاشراق والشخصية الناعمة والمثيرة، فتمازج هذه الألوان يدل على اختلاف

طبيعة مضمون هذا الموسم عن غيره من المواسم حيث يبعث في عين المتلقي جوا من الفرح والتفاؤل والمرح والعمل الجماعي، من أجل تحقيق وكسب إنجازات جديدة، كما يتضمن هذا الرقم مقبض التحكم وهذا ما يدلا على قدرة اللاعب على التحكم الجيد في طريقة لعبه وأخذ الحيطة والحذر أثناء المواجهة حتى لا يعرض حياته لخطر الموت وبالتالي خسارة اللعبة.

أما الرقم **1** فقد جاء ممزوجا بالعديد من الألوان منها الأزرق الأصفر الوردي و الأبيض وهذا المزيج من الألوان ما هو إلا دلالة على وجود معاني متداخلة تشمل كلا من الذكاء والفطنة والخداع والقدرة على التحكم في الأعصاب وضبط المشاعر، كما توحي على الجدة والتشجيع على اتخاذ مغامرة جديدة لموسم جديد ومغاير عن بقية المواسم، ونلاحظ أيضا أن شكل العدد **12** جاء بزي روبوتيك والذي يعطي صورة النمط الجديد الذي جاء عليه هذا الموسم، فمن أبرز تحديثاته الجديدة اعتماده على ألبسة وبدلات ربوتيه تكافئ بها لعبة الببجي لاعبيها لوصولهم لهذا المستوى.

أما بخصوص الأشكال الموجودة في الشعار فنرى العديد منها بداية بالمربع الذي يرمز إلى العدل والاستقرار والكمال والتوازن وهذا من خلال توازي أضلاعه، أما الدائرة فهي تمثل دوران الليل والنهار والموت والاكتمال, وفي ما يخص شكل المستطيل فهو يرمز من خلال عدم تناسب قياس أضلاعه إلى التنوع والاختلاف, كما أن المثلث يرمز الى التكامل والحركة والسراع, وكل هذه الصفات نجدها تصب في محتوى اللعبة التي تجمع بين الاختلاف والتميز والصراع والنجاح وإثارة حماس اللاعب من أجل السعي للارتقاء بهاذه اللعبة والنجاح في المرور الى موسم جديد.

- **تحليل الرسالة الألسنية:**

جاءت الرسالة الالسني في شعار "الموسم 12 " متكونة من شقين . أولها في أعلى الشعار الذي يتمثل في كلمة "ANNIVERSARY" بحروف لاتينية بحجم صغير وببنط Majuscule موضوعة في الجانب الأيمن من كادر الشعار باللون الازرق، فقد جاءت مرفقة برقم 2 بجانبها "nd" ببنط Minuscule باللون الأزرق وبحجم اصغر، اما العبارة الثانية "ROYALE PASS"

فقد جاءت في وسط الشعار أسفل الرقم "12" في شكل ثلاثي الأبعاد بطريقة ربوتيه وبحروف لاتينية، حيث تجسدت ببنط Majuscule ملونة بالأبيض المضيء فوق خلفية زرقاء مستطيلة.

المستوى التضميني للرسالة الألسنية:

تتمثل الرسالة الالسنية في هذا الموسم من خلال عبارتين، تتضمن العبارة الأولى كلمة "ANNIVERSARY" مرفوقة برقم "2" بجانبه حرفي "nd" التي تعني "secend" أي " Secend Annivesary" الذي يقصد به الذكرى السنوية الثانية للعبة "الببجي" ، حيث جاءت باللون الأزرق الذي يدل في جانبه الإيجابي عل الهدوء والامل والثبات، كما يرمز أيضا للوفاء الذي يتجسد في ولاء اللعبة واستمراريتها ومواصلة توفير عروض موسمية جديدة لمدة سنتين دون انقطاع، بالإضافة إلى وفاء اللاعبين لها وانتظار ما ستقدمه لهم من مفاجآت وعروض جديدة، أما عبارة "ROYALE PASS" التي تعني المرور الملكي فقد جاءت باللون الأبيض المضيء وبصفة بارزة في شكل روبوتيك ثلاثي الأبعاد التي توحي بالأجواء الاحتفالية الذي يظهر فيها من خلال اللون الأبيض المضيء وكذا اللون الأزرق الذي جاء في خلفيتها، اللذان يرمزان للنصر والتفوق والثبات، يما يحي الشكل الروبوتيك عن الأفكار التي ستطرحها اللعبة في هذا الموسم كتوفير ملابس ربوتيه جديدة، او أسلحة اكثر تطورا او غيرها من المكافآت، داعية لاعبيها للانضمام الى احتفالية الذكرى السنوية والاستمتاع بالأدوات والتحديات والمكافآت الجديدة.

ظهر مدلول الرسالة الالسنية بشكل واضح من خلال توضيح فكرة الموسم التي توحي باحتفالية السنة الثانية من ميلادها، الذي يظهر جليا من خلال العبارة "2^{nd} anniversary" أو "الذكرى السنوية الثانية"، أما العبارة الثانية "ROYALE PASS" التي توافقت طريقة كتابتها مع مضمون الموسم الذي سيطرح بعض الأفكار التي ستصدرها اللعبة في التحديثات الجديدة لهذا الموسم، وبهذا تكون الرسالة الالسنية قد أثرت مدلولات التمثيل الأيقوني الموجودة في الشعار، وحددت بذلك جملة من المعاني التي تعبر عن محتوى هذا الموسم، ورسختها في ذهن المتلقي، وبذلك تكون قد أدت وظيفتي الترسيخ والمناوبة، التي استطاعت ان تنوب عن الصورة من أجل التأكيد على مختلف التضمينات الدلالية.

4. التحليل السيميولوجي لشعار الموسم 17 من لعبة ببجي موبايل:

صورة رقم4: شعار الموسم 17 من لعبة ببجي موبايل.

المستوى التعييني:

يتضمن هذا الملصق عدة أشكال مرتبطة ببعضها البعض، تشكل لنا شعارا يشبه الى حد بعيد رمز الوسام، و يظهر أسفله مستطيلان باللون الأبيض على جهتي اليمين واليسار يتوسطهما مثلث صغير باللون الأخضر مرسوم عليه شكل تاج، أما الشكل المربع الذي يحتل المساحة الأكبر في الشعار جاء باللون الأخضر، مرسوم عليه شكلا لولبيا الذي يمثل شكل الساعة حيث يظهر عليه رقم 17 مكتوب بحجم كبير وباللون الأخضر، و بين الرقم 1 و الرقم 7 يوجد شكل معين مرسوم عليه خوذة باللون الأصفر، كما يظهر لنا في أسفل الشعار مثلثا بحجم كبير الذي

جاء باللون الأخضر مرسوما عليه مجموعة من المربعات الملتصقة ببعضها البعض، حيث تظهر حدودها باللون الرمادي وملونة باللون الأخضر, أما كامل الشعار فمحدد باللون الرمادي.

المستوى التضميني:

لم يتغير شكل الشعار الذي جاء بشكل وسام، فهو يدل على قوة الإرادة والعزيمة لدى اللاعب التي تأهله للفوز والتميز والحصول على وسام التفوق، كما نجد عبارة ببجي موبايل مكتوبة باللون الأبيض في أعلى الشعار والذي يدل على الانتصار والفوز وكذا الفرح والاقبال على موسم جديد يجمع بين المرح والنصر والمثالية, أما خلفية العبارة فقد جاءت باللون الأحمر الذي يرمز إلى الدم والعنف والعدوانية و كذا الاثارة أي أن اللاعب تنتظره مواجهة شرسة ضد العدو التي يجب أن تنتهي بالنصر والفوز, ونجد أيضا مؤشرات الساعة المرسومة في خلفية الجزء العلوي للشعار بلون أصفر, فالساعة هي رمز للوقت وبالتالي على اللاعب ادراك أهمية الوقت في المواجهة باستعمال جميع أساليب المراوغة والحيلة والخداع، التي تمنحه صورة أكبر للقضاء على الخصم، أما خلفية الشعار فجاءت باللون الأخضر حيث يرتبط هذا الأخير بصفات متعددة كالاستقرار والأمان فأول ما يتبادل في الذهن عند رؤية اللون الأخضر هو ارتباطه الوثيق بالربيع والزرع والحياة وهذا ما يشير الى الخريطة المعتمدة في هذا الموسم وهي خريطة ERANGEL كونها الخريطة الأكثر استعمالا من قبل اللاعبين حيث تعتبر الخريطة الأساسية التي اعتمدتها اللعبة من أول موسم لها, وبخصوص الرقم **17** فهو يمثل رقم الموسم الذي وصلت اليه اللعبة ملونا باللون الأصفر الذي يدل على التشجيع للخوض في مغامرة جديدة، أما المعين الموجود وسط العددين 1 و 7 فهو عبارة عن مثلثين موضوعين بطريقة عكسية، فإذا كان المثلث الواحد يعبر عن الكونية وعن الخصوبة والعطاء، فإن المثلثين المقلوبين دليل صارم على التعارض القائم بين الأنواع البشرية في هذه اللعبة، الذي يحتوي على خوذة في وسطه، فهي تعتبر نوعا خاصا من أنواع القبعات والتي توضع لحماية الرأس وخاصة في أماكن الصراعات والمواجهات و الاشتباكات لحماية صاحبها من الخطر كما لونت باللون الأصفر الذي يعبر عن الحيوية والفرح و الطاقة الإيجابية، حيث أن لارتداء الخوذة الصفراء و الذهبية اللون يتطلب على اللاعب قتل اكبر عدد

من اللاعبين وبتالي زيادة في الحصيلة التي تؤهله للمرور الملكي و الحصول على بطاقة النخبة التي من خلالها يستطيع اللاعب شراء بدلات ومعدات ذهبية.

أما الأشكال الموجودة في الشعار فنجد منها المستطيل, الدائرة, المربع, والمثلث فشكل المربع يرمز من خلال توازي أضلاعه الى العدل والاستقرار والكمال و الثبات والذي كتب عليه رقم الموسم، أما المستطيل الذي يعتبر من أكثر الأشكال استخداما لعدم تناسب قياس خطوطه والذي يدل على التنوع والاختلاف في المواسم وكذلك ألوان اللعبة التي تتنوع مواسمها، بينما يدل الشكل اللولبي الموجودة في الشعار على دورة الحياة والموت، وقد مثلته الاساطير كمسار رحلة الانسان البطل ، كما نجد أيضا شكل المثلث الذي يعتبر الشكل الأكثر ارتباطا بالخطر والمحرمات وفيه تحذير للاعبين من المخاطر الموجودة في اللعبة هذا من جهة، ومن جهة أخرى فيه ترويج للحركة الماسونية التي تظهر من خلال تركيبة المثلث والشكل الذي بداخلها الذي يشبه إلى حد بعيد العين، مرفقة بتاج وهو الرمز الماسوني المتمثل في "العين التي ترى " فالتاج يرمز للتميز والقوة الفردية الغير محدودة التي يروج لها انصار الماسونية، ويوجد أيضا مثلث كبير أسفل الشعار يحتوي على مربعات التي تمثل أرضية المعابد الماسونية، وبتالي فمصمم اللعبة قد أستغل نجاح وشهرة اللعبة في الترويج للحركة الماسونية بطريقة غير مباشرة من خلال بعض الإضافات التي أدرجها في اللعبة.

- **تحليل الرسالة الألسنية:**

تضمنت الرسالة الالسنية في شعار الموسم "17" عبارتين الأولى"PUBG MOBILE" التي جاءت في أعلى الشعار بحجم صغير وببنط Majusculeبلون أبيض وبخلفية حمراء مستطيلة، أما العبارة الثانية "ROYALE PASS" فقد جاءت في وسط الشعار بحجم كبير وببنط عريض ملونة بالأصفر الذهبي فوق خلفية خضراء مستطيلة.

المستوى التضميني للرسالة الألسنية:

تمثلت الرسالة الألسنية الموجودة في الشعار، في وضع تذكير باسم اللعبة والجهاز الذي تتوفر عليه الذي يظهر جليا في عبارة "PUBG MOBILE" فهي اختصار لاسم اللعبة

"PLAYER UNKNOUN'S BATTEL GROUNDS" باستعمال الحروف الأولى من كل كلمة والتي أصبحت تلقب ب"ببجي" أما الألوان التي جاءت عليها فهي توحي بقوة اللعبة وانتشارها بشكل سريع عن طريق جهاز الهاتف النقال ، وكذا إثارة انتباه اللاعب الجديد وجذبه للعب بها بسهولة، خاصة وأن هذا الجهاز (الهاتف النقال) متوفر لدى جميع الأفراد وبالتالي فقد خصصت اللعبة هذا الجهاز نظرا لتوفره في جميع الأماكن وفي كل الأوقات وبالتالي يسهل ممارستها تحت أي ظرف.

أما عبارة "ROYALL PASS" التي تعني المرور الملكي، فقد جاءت بشكل بارز وسط الشعار باللون الأصفر بخلفية خضراء مستطيلة، فهي دلالات على اتخاذ مغامرة جديدة مليئة بالحماس والديناميكية، حيث تتوفر على تغييرات وتنويعات مليئة بالحماس والديناميكية والقوة والإثارة من خلال التحديثات التي يتوفر عليها هذا الموسم.

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

5. التحليل السيميولوجي للمقاطع المختارة من ببجي موبايل:

2-1-التحليل السيميولوجي للمقطع الأول من الموسم الأول للعبة ببجي موبايل:

- **التقطيع التقني:**

مدة المقطع: 8:3 د

عدد اللقطات: 11 لقطة

شريط الصورة					شريط الصوت		
رقم اللقطة	مدة اللقطة	سلم اللقطة	زوايا التصوير	حركة الكاميرا	مضمون الصورة	الموسيقى	كلمات وحوار	المؤثرات الصوتية الأخرى
1	10ثا	لقطة عامة	زاوية عين الطائر	حركة الدرون	نزول الاعب من الطائرة الى ساحة المعركة باستعمال المضلة	/	/	صوت المظلة صوت الأقدام
2	14 ثا	لقطة متوسطة	زاوية مستوية	حركة بانورامية أفقية	ذهاب اللاعب الى المنزل المهجور	/	/	صوت الأقدام
3	12 ثا	لقطة متوسطة	زاوية مستوية	حركة بانورامية أفقية	دخول اللاعب الى المنزل المهجور والتقاط الأسلحة وخوذة ومحفظة	/	–تم التقاط s1897 –التقاط حقيبة اسعاف أولية –التقاط قياس الذخيرة –حقيبة ظهر –منظار ثلاثي الابعاد	صوت الباب صوت التقاط الأسلحة
4	17 ثا	لقطة متوسطة	زاوية عالية	حركة الكاميرا الحرة	خروج اللاعب من المنزل مسرعا مستعدا للقتال حتى يرى احد المنافسين و يقوم بإطلاق النار عليه الى أن يتم قتله	/	–لقد قتلت discriptedعن طريق s1897 – قتيل واح	صوت الأقدام صوت الرصاص

5	6 ثا	لقطة متوسطة	زاوية عالية	حركة الكاميرا الحرة	ذهاب اللاعب الى مكان الجثة لأخذ المكافئة	/	تم التقاط خوذة تم التقاط مشروب طاقة	صوت الأقدام صوت التقاط المكافئة
6	7 ثا	لقطة متوسطة	زاوية عالية	حركة الكاميرا الحرة	يظهر الاعب وهو يتحرك من مكان لآخر للبحث عن منافسين	/	/	صوت الأقدام
7	29 ثا	لقطة متوسطة	زاوية عالية	حركة الكاميرا الحرة	ذهاب اللاعب الى مكان الضحية لأخذ الملتقي حتى يتلقى طلقات من المنافس ويقوم اللاعب بإطلاق النار صوب المنافس الى ان يقتل	/	تم قتلEzggwp طريق scar– l 2– قتيل –تم قتل Ethankxبطلقة في الرأس عن طريقscar–l – 3 قتيل – جاري استعمال الإسعافات الاولية	صوت الرصاص صوت الأقدام صوت اطلاق النار صوت المنافس اثناء تلقيه لضربات الرصاص
8	16 ثا	لقطة متوسطة	زاوية عالية	حركة الكاميرا الحرة	تجول اللاعب باحثا عن منافسين اخرين الى ان يرى منافس من بعيد فيقوم بإطلاق النار الى ان يقتله ثم يذهب لمكان الضحية لأخذ المكافئة	/	تم قتل Mouhamed dkعن طريق M 124	صوت الأقدام صوت المنافس صوت إطلاق النار صوت التقاط المكافئة

9	4 د	عامة	زاوية عالية	حركة الكاميرا الحرة	يذهب الاعب صوب أحد المنافسين ويقوم بإطلاق النار عليه الى أن يقتل ويذهب مسرعا نحو دراجة نارية يتجه الى مكان آخر ليتلقى طلقات نارية من الخلف	/	تم قتل RAMOL KING عن طريق PA 14	صوت الأقدام صوت إطلاق النار صوت الدراجة النارية
10	14 ثا	لقطة متوسطة	زاوية مستوية	حركة افقية بانورامية	ينجو اللاعب ويتوجه نحو منزل مهجور ويزود نفسه بالطاقة	/	-استخدام الإسعافات الأولية -مشروب الطاقة -ضمادة	صوت إطلاق نار
11	40ثا	لقطة متوسطة	زاوية مستوية	حركة افقية بانورامية	خروج اللاعب من المنزل ليبتعد من المكان قليلا ليجد منافسا بعيدا ويقوم بإطلاق النار عليه حتى يلمح منافس بعيدا فيقوم بإطلاق النار ومنافس اخر ليتم اطلاق النار عليه من الخلف الى أن يموت ويخسر المنافسة	/	تم قتلك Jad jadعن طريق M124 تم قتل blakenعن طريق scar-l -4 قتيل جار تناول مشروب الطاقة - لقد تم قتلك من طرف nonghaneعن طريق ump9.	صوت إطلاق النار صوت الأقدام

- **القراءة التعينية والتضمينية للمقطع الأول من الموسم الأول للعبة ببجي موبايل:**

يقوم التحليل على اختيار مقاطع معينة من مادة التحليل، ويشترط في هذه المقاطع أن تتناول بعض الجوانب التي تخدم الموضوع.

صورة رقم 5: بداية لعبة البببجي الموسم الأول.

- **المستوى التعييني للمقطع الأول:**

يحتوي الموسم الأول عن مباراة في لعبة البببجي القتالية تتكون من 11 مقطعا، وقد جاء المقطع الأول بلقطة عامة وبزاوية عين الطائر وحركة عين الطائر، الذي يتضمن نزول اللاعب من الطائرة إلى ساحة الميدان باستعمال المظلة التي جاءت باللون الأصفر، وفي لقطة متوسطة وزاوية مستوية وحركة بانوراميه أفقية، يظهر فيها اللاعب متوجها نحو منزل مهجور مرتديا قميصا وسروالا أسودا اللون، حيث يدخل إليه فيقوم بالتقاط الأسلحة والذخيرة الموجودة فيه، وبلقطة متوسطة وزاوية عالية يخرج اللاعب من المنزل مسرعا وهو على استعداد للقتال، حتى يرى أحد المنافسين فيقوم بقتله عن طريق إطلاق النار عليه بالمسدس الرشاش، ثم يذهب الى مكانه ويأخذ المكافأة الملقاة على الأرض وبحركة حرة وزاوية عالية يظهر اللاعب وهو يتجول من مكان الى آخر للبحث عن المنافسين، ليختبئ وراء جذع الشجرة لتمر فجأة سيارة أمامه، فيقوم بإطلاق النار

عليها يمينا، ثم يقوم بإطلاق النار على المنافس الذي يظهر أمامه في الجهة اليسرى حتى يتمكن من قتل الاثنين, وبزاوية عالية وبلقطة متوسطة يذهب اللاعب الى مكان الضحيتين لأخذ مكافأة لكنه يتلقى ضربات نارية، فيعود مسرعا إلى مكانه وراء جذع الشجرة, ويقوم بإطلاق النار صوب المنافس إلى أن يقتله، وبلقطة متوسطة وبزاوية عالية يذهب اللاعب للبحث عن منافسين آخرين، إلى أن يرى منافسا آخر من بعيد فيقوم بقتله ثم يذهب إلى مكانه لأخذ المكافأة، بعدها يذهب مسرعا بدراجة نارية لينتقل إلى مكان آخر والبحث عن المزيد من المنافسين، فيتوقف اللاعب أمام أحد المنازل المهجورة ليتلقى ضربات نارية من الخلف، وبلقطة متوسطة وزاوية مستوية وحركة أفقية بانورامية ينجو اللاعب من تلك الطلقات ويسرع في الاختباء في أحد المنازل، ويقوم بتزويد نفسه ببعض الذخيرة لاستعادة طاقته وبالتالي كمال مسيرته القتالية، يخرج اللاعب من المنزل بلقطة متوسطة ويبتعد عنه قليلا ليجد منافسا آخر من بعيد ويقوم بإطلاق النار عليه، لكنه يتلقى طلقات نارية من الخلف، إلى أن يلقى قتيلا ويخسر المنافسة.

صورة رقم6:محاولة اللاعب إصابة العدو.

المستوى التضميني للمقطع الأول:

وفي قراءة تضمينية للمقاطع المختارة ،وبداية بالمقطع الأول الذي جاء بلقطة عامة وبزاوية عين الطائر يظهر اللاعب يحلق في السماء للنزول الى ساحة المعارك، الموجودة في خريطة ايرانجل وهي الخيار الوحيد الموجود خلال الموسم الأول، حيث قام المصمم باختيار أماكن حقيقية ومهجورة فعلا، كمنطقة سكول و منطقة شيرنو الموجودتان في أوكرانيا, مدينة بوشينكي وهي قرية صغيرة مهجورة في موردوفيا الواقعة روسيا، منطقة سوسنوك وهي قاعدة رادار مهجورة بالقرب من شيرنو بأوكرانيا وكذا منطقة ميلتي باور وهي محطة نووية شهيرة مهجورة كذلك، كما جاءت تسمية الخريطة مزيجا بين اسم ابنته "إريين" والتي يلقبها بالملاك "انجل" فقام بمزج الإثنين معا ليصبح أسم الخريطة "إيرنجل" تخليدا لإسم إبنته في اللعبة، وما يميز هذه الخريطة حجمها الكبير ومسافاتها المتوسطة، وقد جاء المقطع الأول بلقطة عامة يصور فيها المصمم المكان بصفة عامة وكيفية هبوط اللاعب من الطائرة باستعمال المظلة الهوائية التي جاءت باللون الأصفر، فهو يشجع على التغيير ويوحي بالأمل والأمان وبالتالي يشجع على اتخاذ مغامرة جديدة، فقد جاء مرتبطا بالمظلة التي تعتبر مؤشرا للأمان والتفوق، أما عن أزياء اللاعب فهو يرتدي قميصا وسروالا أسودا اللون الذي يعبر عن القوة و الغموض, كما يبدو اللاعب فارغ اليدين لا يمتلك أي سلاح للدفاع عن نفسه، وهذا من شروط اللعبة التي تفرض على اللاعبين البحث عن الأسلحة والألبسة والذخيرة، التي تساعده في المواجهة وتحميه للدفاع عن النفس، ولهذا نجد اللاعب بلقطة متوسطة وحركة بانورامية أفقية، يبدأ بالجري والبحث عن الأسلحة فور نزوله، وإذا به يجد مبنا مهجورا يوجد فيه بعض الأسلحة والذخائر ووسائل الحماية كالخوذة، والمحفظة التي يضع فيها ذخائره، حيث يقوم بارتدائها ثم يخرج في وضعية استعداد للقتال، ليجد أحد المنافسين أمامه فيقوم بقتله مباشرة, ويأخذ المكافأة التي هي عبارة عن ممتلكات القتيل وتستمر عملية قتل الضحايا، بلقطة متوسطة وحركة بانورامية أفقية، ليصل عددهم الى 7 قتلى، فالمكان المهجور واللاعب المجهول ومهمة القتل ما هي إلا رموز ودلالات عن عدم الإنتماء و اللاهوية التي تعد رمزا إيديولوجيا يدل على الإرهاب الذي تتصف فيه جميع الصفات التي وظفها المصمم في هذه اللعبة، وبالتالي فهي عبارة عن ترويج لأفكار إرهابية تجعل من اللاعب يتعود عن عمليات القتل وكأنها

أمر عادي بل تصل به إلى درجة الاستمتاع، لتمكنه من قتل أكبر عدد ممكن من الأفراد ،خاصة وأنه ركز على توظيف أصوات اللاعبين وتحركاتهم ،وأصوات الرصاص، والطلقات النارية التي تشعر اللاعب وكأنه في معركة حقيقية، وهو الأمر الذي ساعد في انتشار هذه اللعبة انتشارا رهيبا في شتى أنحاء العالم ،حيث يجعله مرتبطا باللعبة الى حد الإدمان، فاللعبة تشبه العالم الحقيقي لذا ومن قواعد علم النفس ان العقل الباطن لا يستطيع التمييز بين الحقيقة والخيال اذا تم ادخال المعلومات بطريقة معينة وهو ما يستخدم في الإيحاء والتخيل التصوري للوصول للأهداف، لذا على المدى البعيد، سيتحول الخيال والوهم لحقيقة وما تفعله في لعبة ببجي ستفعله في الحقيقة وبالتالي تربي دوافع العنف والقتل وتوهمك أن ذلك يساعد على البقاء.

اعتمد المصمم في الحركة البانورامية الأفقية التنويع بين اللقطة العامة والمتوسطة الذي يتمكن فيها اللاعب من تحديد مكان الخصم، فتوظيف هذا السلم من اللقطات، يتولى تقديم مجموعة مهمة من الديكور ' المكان، الزمان، الجو، الشخصيات، المكافآت .....'، بغرض الدقة في البحث عن المنافسين وكذا الحرص على عدم تلقي أي ضربات نارية تؤدي به إلى الموت وبالتالي خسارة اللعبة، لأن شرط اللعبة كما في الواقع اللاعب لديه فرصة واحدة إما النجاة أو الموت والخسارة, وهذا يدل على إرغام اللاعب في التركيز الجيد والتخطيط الذكي، الذي يساعده في قتل أكبر عدد ممكن من المنافسين وتحريضه بطريقة غير مباشرة على العنف والعدوانية والإحساس بالفرح والسعادة والنشوة لنجاحه في العمليات القتالية التي يقوم بها، والتي تظهر أيضا من خلال خاصية المكافآت التي يحصل عليها بعد كل عملية قتل ناجحة، التي تساعده في جمع الطاقة والذخيرة لمواصلة المباراة بنجاح.

صورة رقم7: موت اللاعب اثر تلقيه لطلقات نار عنيفة

- **الرسالة الألسنية للمقطع الأول من الموسم الأول للعبة ببجي موبايل:**

إن النص اللغوي الذي جاء في هذا الموسم يتمحور حول كل الأفعال التي يقوم بها أفتار اللاعب فقد جاء في شكل عبارات مرفوقة برسومات تظهر على الشاشة، توضح كل التحركات التي يقوم بها هذا الأخير والمتمثلة في: (جمع الذخائر، عمليات قتل مع ذكر الكيفية ونوع السلاح الذي تمت به، مع ذكر اسم القتيل، إضافة الى عبارات عدد القتلى وكذا استخدام اللاعب للذخيرة الموجودة لديه، عندما يكون بحاجة إليها)

فقد جاءت العبارات على شكل جمل قصيرة، مكتوبة بخط صغير باللون الأبيض، وبعضها باللون الأحمر، العبارات التي جاءت باللون الأبيض فهي تخص:

1- عبارات تحركات اللاعب أثناء التقاطه للذخيرة:

- لقد تم التقاط حقيبة اسعافات أولية:
- لقت تم التقاط سلاح من نوع S1897.
- لقد تم التقاط مكبر ثلاثي الأبعاد.
- لقد تم التقاط حقيبة ضهر.

- لقد تم التقاط حامي الصدر.

2- عبارات استخدام اللاعب للذخيرة:

- جاري استخدام الإسعافات الأولية

3- جاري تناول مشروب الطاقة أفتار اللاعب:

- لقد قتلت (اسم الشخص) باستخدام (نوع السلاح).
- لقد قتلت (اسم الشخص) بطلقة في الرأس عن طريق (نوع السلاح).

4- عبارات الأوامر:

- أدخل
- أخرج.

5- عبارات دخول منطقة الزون:

- لقد بدأت منطقة الزون.

أما العبارات التي جاءت باللون الأحمر فهي تخص عدد القتلى:

- 1 قتيل, 2 قتيل, 3قتيل .....الخ.

في حالة خسارة اللاعب تظهر عبارة باللون الأبيض:

- لقت قُتلت من طرف (اسم الشخص القاتل) عن طريق (اسم السلاح).
- **التحليل التضميني للرسالة الألسنية:**

لقد جاءت الرسالة الألسنية في هذا الموسم مصاحبة لجميع أحداث اللعبة، فلم ترد لقطة تخلو من مضمون لغوي مكتوب، ذلك المضمون الذي كان بمثابة سرد لتحركات اللاعب، فبدون مرافقة نص مكتوب لما يستطيع اللاعب معرفة من قام به أفتار اللاعب، وما تم التقاطه من أسلحة وأنواعها، وكذا معرفته بعدد القتلى الذين تم القضاء عليهم، إضافة الى تنبيهه أثناء تعرضه لخطر إطلاق النار، خاصة وأن اللاعب في مرحلة تعرف عن اللعبة.

فقد جاءت الرسالة الألسنية على شكل جمل قصيرة بعبارات بسيطة ومفهومة، وبخط صغير بعضها يظهر في أعلى الشاشة والآخر يظهر في وسط الشاشة.

- كما جاءت العبارات على لونين بعضها باللون الأبيض والبعض الاخر باللون الأحمر، فقد تعمد المصمم ادراجها ببند صغير وحدد لها وقتا قصيرا (لا يتجاوز ثانية) أثناء ظهورها وذلك بهدف الحفاظ على تركيز اللاعب وعدم عرقلة رؤيته أثناء اللعب.

- أما العبارات التي جاءت باللون الأبيض فهي عبارات تخص كل ما يقوم به اللاعب, الهدف منها هو معرفة ما تم التقاطه من أسلحة والتعرف على أنواعها, بالإضافة الى درايته بمستلزمات الحرب من ضمادات وسائل الحماية، وكذا المشروبات التي تزوده بالطاقة، كما توجد أيضا عبارات تأتي أثناء نجاح اللاعب في عملية القتل التي تتكرر بدورها كلما قام اللاعب بعملية قتل ناجحة, ويأتي أسفلها عبارات تخص عدد القتلى باللون الأحمر فقد يقوم اللاعب بقتل شخصين أو أكثر, لاكن بعد المكان لا يمكنه من رؤية اجمالي عدد القتلى وبتالي هاته العبارات تساعده على معرفة رصيد القتلى والكيفية التي تم القتل بها, وكذا السلاح المستخدم.

فإدراج عدد القتلى باللون الأحمر أنما يشكل حقلا دلاليا يتضمن كل معاني العنف والعدوان التي يعززها الاستخدام المتنوع للأسلحة، ووسائل الحماية المختلفة.

حيث نجد أن الكلمات التي تتكرر كثيرا هي: (لقد قتلت، قتيل، قُتلت، السلاح ونوعه) بالإضافة الى مرافقة بعضها باللون الأحمر الذي يدل على (العنف , الدمار, الدم, العدوان و الكراهية) كلها صفات يكتسبها اللاعب تلقائيا، إضافة إلى شعوره بالفرح والسعادة خاصة عندما تكون الحصيلة كبيرة, التي تسمح له بالحصول على مكافآت التي ترافق كل عملية قتل ناجحة والتي تتكون من أنواع أخرى من الأسلحة ووسائل الحماية وهذا ما يعزز استمراره في اللعب وبتالي فالاستمرار في عمليات القتل والإجرام بكل الطرق سواء كان ذلك باستخدام الأسلحة النارية أو الأسلحة البيضاء أو حتى عن طريق الضرب المبرح.

كما تتكون أيضا لدى اللاعب خبرة في معرفة أنواع الأسلحة، وكيفية استخدامها من خلال اختيار نوعية السلاح حسب الموقف وموقع الضحية.

أما اللغة المستخدمة فقد جاءت على حسب اختيار اللاعب، كون اللعبة توفر خاصية اختيار اللغة المناسبة.

وعلى هذا الأساس نجد أن الرسالة الألسنية قد حققت وظيفتي الترسيخ والمناوبة، حيث رسخت المعنى المقصود من الرسالة البصرية، اذ جاءت العبارات مرفوقة مع الصور ومعبرة عنها، أما وظيفة المناوبة فقد جاءت لتعوض النقائص الموجودة في التمثيل الأيقوني من خلال تكرار الخطاب اللساني المرافق للتحركات المعبرة عنه.

2-2- التحليل السيميولوجي للمقطع الثاني من الموسم 12 للعبة ببجي موبايل:

- **التقطيع التقني:**

مدة المقطع: 20:39د

عدد اللقطات: 8

شريط الصورة						شريط الصوت		
رقم اللقطة	مدة اللقطة	سلم اللقطة	زوايا التصوير	حركة الكاميرا	مضمون الصورة	الموسيقى	كلمات وحوار	المؤثرات الصوتية الأخرى
1	10ثا	لقطة عامة	زاوية عين الطائر	حركة الدرون	نزول الاعب من الطائرة الى ساحة المعركة باستعمال المضلة	/	/	صوت المظلة صوت الأقدام
2	14 ثا	لقطة متوسطة	زاوية مستوية	حركة بانورامية أفقية	ذهاب اللاعب الى المنزل المهجور	/	/	صوت الأقدام
3	12 ثا	لقطة متوسطة	زاوية مستوية	حركة بانورامية أفقية	دخول اللاعب الى المنزل المهجور والتقاط الأسلحة وخوذة ومحفظة	/	–تم التقاط s1897 –التقاط حقيبة اسعاف أولية –التقاط قياس الذخيرة –حقيبة ظهر –منظار ثلاثي الابعاد	صوت الباب صوت التقاط الأسلحة
4	17 ثا	لقطة متوسطة	زاوية عالية	حركة الكاميرا الحرة	خروج اللاعب من المنزل مسرعا مستعدا للقتال حتى يرى احد المنافسين و يقوم بإطلاق النار عليه الى أن يتم قتله	/	–لقد قتلت discriptedعن طريق s1897 – قتيل واح	صوت الأقدام صوت الرصاص

5	6 ثا	لقطة متوسطة	زاوية عالية	حركة الكاميرا الحرة	ذهاب اللاعب الى مكان الجثة لأخذ المكافئة	/	تم التقاط خوذة تم التقاط مشروب طاقة	صوت الأقدام صوت التقاط المكافئة
6	7 ثا	لقطة متوسطة	زاوية عالية	حركة الكاميرا الحرة	يظهر الاعب وهو يتحرك من مكان لآخر للبحث عن منافسين	/	/	صوت الأقدام
7	29 ثا	لقطة متوسطة	زاوية عالية	حركة الكاميرا الحرة	ذهاب اللاعب الى مكان الضحية لأخذ الملتقي حتى يتلقى طلقات من المنافس ويقوم اللاعب بإطلاق النار صوب المنافس الى ان يقتل	/	تم قتلEzggwp طريق scar–l 2– قتيل –تم قتل Ethankxبطلقة في الرأس عن طريقscar–l – 3 قتيل – جاري استعمال الإسعافات الاولية	صوت الرصاص صوت الأقدام صوت اطلاق النار صوت المنافس اثناء تلقيه لضربات الرصاص
8	16 ثا	لقطة متوسطة	زاوية عالية	حركة الكاميرا الحرة	تجول اللاعب باحثا عن منافسين اخرين الى ان يرى منافس من بعيد فيقوم بإطلاق النار الى ان يقتله ثم يذهب لمكان الضحية لأخذ المكافئة	/	تم قتل Mouhamed dk عن طريق M 124	صوت الأقدام صوت المنافس صوت إطلاق النار صوت التقاط المكافئة

9	4 د	عامة	زاوية عالية	حركة الكاميرا الحرة	يذهب الاعب صوب أحد المنافسين ويقوم بإطلاق النار عليه الى أن يقتل ويذهب مسرعا نحو دراجة نارية يتجه الى مكان آخر ليتلقى طلقات نارية من الخلف	/	تم قتل RAMOL KING عن طريق PA 14	صوت الأقدام صوت إطلاق النار صوت الدراجة النارية
10	14 ثا	لقطة متوسطة	زاوية مستوية	حركة افقية بانورامية	ينجو اللاعب ويتوجه نحو منزل مهجور ويزود نفسه بالطاقة	/	-استخدام الإسعافات الأولية -مشروب الطاقة -ضمادة	صوت إطلاق نار
11	40ثا	لقطة متوسطة	زاوية مستوية	حركة افقية بانورامية	خروج اللاعب من المنزل ليبتعد من المكان قليلا ليجد منافسا بعيدا ويقوم بإطلاق النار عليه حتى يلمح منافس بعيدا فيقوم بإطلاق النار ومنافس اخر ليتم اطلاق النار عليه من الخلف الى أن يموت ويخسر المنافسة	/	تم قتلك Jad jadعن طريق M124 تم قتل blakenعن طريق scar-l -4 قتيل جار تناول مشروب الطاقة - لقد تم قتلك من طرف nonghaneعن طريق ump9.	صوت إطلاق النار صوت الأقدام

- **القراءة التعينية والتضمينية للمقطع الثاني من الموسم 12 للعبة ببجي موبايل:**

صورة رقم8: نزول اللاعب الى ساحة الميدان.

- **المستوى التعييني للمقطع الثاني:**

تضمنت أول لقطة في المقطع الثاني نزول اللاعبة من الطائرة بلباس متعدد الألوان (أصفر، الأزرق) الى أرضية المعركة الموجودة في خريطة SANHOK باستعمال مظلة هوائية ملونة باللون الأسود والأحمر و الأبيض في لقطة واسعة جدا بزاوية عين الطائر، وعند النزول اتجهت اللاعبة الى احدى البيوت المهجورة ذات اللون الرمادي بزاوية عالية وبلقطة متوسطة لأخذ المكافآت الموجودة فيها، ثم تخرج اللاعبة مسرعة مرتدية حقيبة ظهر ملونة باللون الأزرق الفاتح والناصع بلقطة متوسطة وزاوية مستوية ،إلى أن وجدت اللاعبة مكانا فيه العديد من أصنام الطواطم يتوسطها صنم طوطم كبير الحجم، حيث أن أرضية المكان ظهرت باللون الرمادي على غرار أصنام الطوطم، مرسوم عليها أشكال حيوانات (بومة، نسر، ذئب) ملونين بألوان مختلفة من (أحمر، أزرق، أخضر، أبيض وأسود)، حيث ذهبت اللاعبة إلى مكان الأصنام ووقفت أمام كل صنم طوطم وقامت بالتوسل اليه وتقديم فروض الطاعة بلقطة طويلة وزاوية منخفضة، وعند انتهاء اللاعبة من عملية التوسل والعبادة تم مكافئتها من قبل كل صنم طوطم بتقديم معدات حربية، أسلحة، مشروب طاقة ...الخ الذي قام بتجديد ذرع اللاعبة وتعزيز طاقتها, ثم غادرت

اللاعبة المكان للبحث عن المنافسين, إلى أن رأت أحد المنافسين من بعيد يرتدي بدلة بنية اللون وخوذة وذرع أسود وهو أمام صنم طوطم آخر يتعبد, فانطلقت اللاعبة مسرعة صوبه مطلقة عليه الرصاص بلقطة متوسطة وزاوية مستوية إلى أن قتلته ثم ذهبت إلى مكان الجثة وأخذت مكافئتها المتمثلة في سلاح رشاش وخوذة، ثم ارتادت اللاعبة منطاد ملون باللون الأصفر, الأزرق و الأحمر وفي وسط المنطاد مثلث كبير مرسوم عليه شكلا مشابها تماما لشكل "بافوميت" بلقطة واسعة جدا وزاوية عالية جدا، وذلك للصعود به إلى الأعلى للبحث عن بقية المنافسين ثم نزلت اللاعبة من المنطاد وتوجهت مسرعة وبكل تأهب و استعداد حتى سمعت صوت إطلاق رصاص من بعيد وجهت سلاحها وبدأت بإطلاق النار إلى أن تمكنت من قتل أحد المنافسين ثم اتجهت للآخر أطلقت عليه النار أيضا الى أن قُتل ثم ذهبت مكان كل جثة وأخذت مكافئاتها وغادرت المكان بسرعة، سمعت صوت سيارة يركبها 4 منافسين قامت بمواجهتهما و أطلقت النار صوبهم الى أن قُتلوا ثم توجهت إلى مكان الجثث وأخذت مكافئتها, فسمعت صوت الرصاص قريبا منها فقامت بتوجيه رشاشها نحو المنافس إلى أن قتلته ثم ظهر 3 منافسين آخرين فقامت بإطلاق النار عليهم إلى أن تمكنت من قتلهم وذهبت الى مكان كل جثة وأخذت مكافئاتها ثم ذهبت صوب أحد البيوت المهجورة حتى رأت منافسا آخر أطلقت عليه النار إلى أن مات، ثم ذهبت مسرعة إلى مكان آخر إلى أن سمعت صوت إطلاق النار اتجهت نحوه موجهة رشاشها لتتغلب عليه إلا أنها تعرضت لإطلاق نار عنيف من قبل المنافس أدى بها إلى فقد كمية كبيرة من الدم إلى أن لاقت حذفها.

صورة رقم9: تضرع اللاعب إلى أحد أصنام الطمطم

- **المستوى التضميني للمقطع:**

تضمن المقطع الثاني 8 لقطات مختارة ،حيث جاء في بدايته نزول اللاعبة من طائرة رمادية اللون الى أحد الأماكن المحددة في خريطة SANHOK والتي تعتبر من أحدث الخرائط ومن أكثر الخرائط التي تلقى إعجابا واستخداما من طرف اللاعبين وذلك كونها أصغر خريطة من ناحية المساحة من بين 4خرائط , وهذا ما يؤدي إلى وجود مواجهات كثيرة في فترات زمنية متقطعة، كما تعتبر الأجمل غرافيكيا من ناحية الرسومات لأنها معمولة بشكل جميل ومريح للعين وأفضل من بقية الخرائط فهي تحتوي على غابات استوائية، وهو ما يسهل على اللاعبين عملية الاختباء وترصد الضحية، كما جاء هذا المقطع بلقطة واسعة جدا وزاوية عين الطائر، لتوضيح مسار و اتجاه اللاعبة الذي يعبر على استخدامها لهذا النوع من الألعاب ما هو إلا تجربة جديدة في الحياة وقد تكون مغامرة محسوبة لها، أما اللون الرمادي فيعطي انطباعا عن السيطرة و الذكاء والحذر الذي يجب أن يكون عند كل لاعب يخوض هذه التجربة، كما أن تعطش اللاعبين في هذه المغامرة للفوز والبقاء على قيد الحياة، يسمح لهم القيام بأي شيء مقابل الفوز والربح والانتصار على بقية المنافسين فيها، حيث نزلت اللاعبة مرتدية زيا مكونا من قطعتين باللون

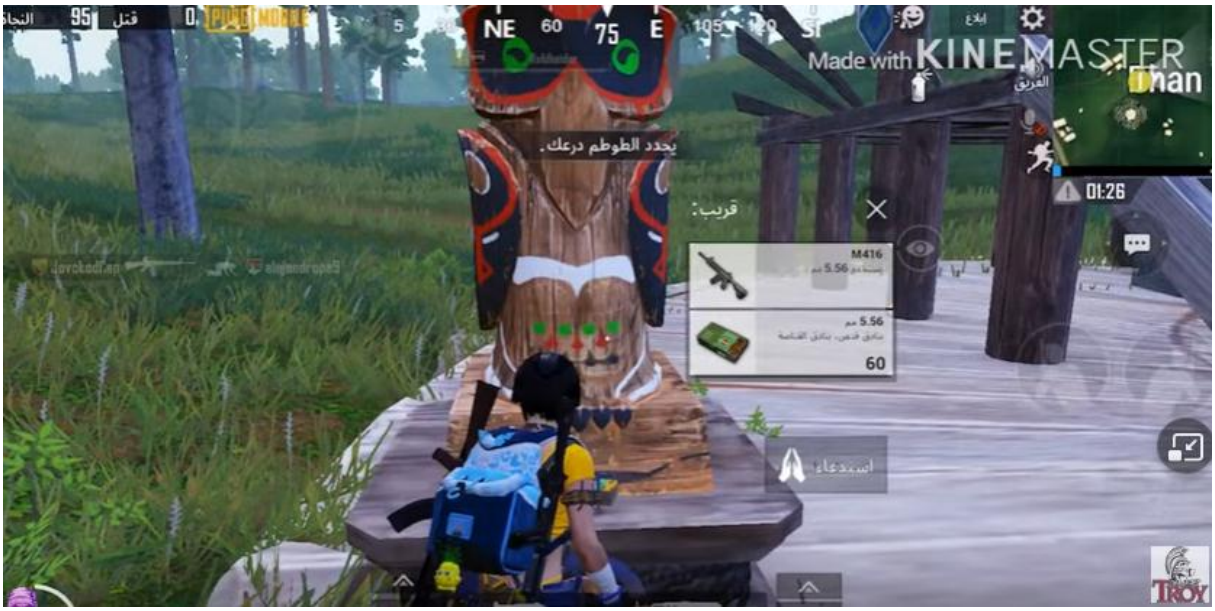
الأصفر والأزرق اللذان يدلان على الفطنة والخداع، الهدوء، والثبات مايدل ايضا على هدف اللاعبة من خلال اختيارها لملابسها وسعيها للتفوق والفوز الذي يحتاج للفطنة والذكاء والهدوء للتركيز على هدفها أكثر, كما استعملت منطادا أو بالأحرى مضلة هوائية ذات اللون الأسود، الأحمر، الأبيض الذي بجمع بين العنفن، العدوانية، الاثارة، التحدي الذي يرافقه النصر والتفوق كما يشير اللون الأحمر الى لون الدم الذي يتطلب القتل والعدوانية في المواجهة وشراسة القتال، فقد اتجهت اللاعبة فور وصولها نحو البيوت المهجورة بلقطة متوسطة وزاوية عالية فقد تم استعمال هذا النوع من الزوايا بهدف توضيح ما الذي ستقوم به اللاعبة، حيث تحصلت على معدات حربية من أسلحة، حقيبة ظهر، ذرع، مشروب طاقة، مسكن الآلام ثم غادرت مسرعة وهي ترتدي حقيبة ظهر ملونة بالأزرق الفاتح والقاتم الذي يجمع بين الهدوء والحكمة والحقد والكراهية وهي الصفات التي يجب أن تتوفر في اللاعب الذكي والمخادع كما جاء المشهد بزاوية متوسطة ولقطة مستوية، لإعطاء صورة على مدى استعدادها وجهازيتها للخوض في اشتباكات ومواجهات، حيث توجهت إلى ساحة الانتظار التي تتوفر على العديد من أصنام الطوطم يتوسطها صنم طوطم آخر يبدو أكبر حجم من البقية، تبدو متعددة الألوان كالأحمر الاخضر، الاصفر، الأبيض الاسود التي ترمز الى القوة والعطاء، التنوير، السلام والفرح, السيطرة والتحكم، كلها دلالات تعبر عن قوة هذه الطواطم فهي عبارة عن كيان يمثل دور الرمز للقبيلة، وأحيانا يتم تقديسه باعتباره المؤسس أو الحامي، وقيل إن الطوطمية كانت موجودة لدى عرب الجاهلية، إذ كان لكل قبيلة صنم خاص بها على صورة حيوان أو جزء من الإنسان، وهو شيء مادي مرسوم أو مجسم على شكل حيوان أو نبات تعتقد كل قبيلة أنه الأب والروح الحامية للعشيرة يحتوي على صفات روحانية خارقة ضمن مقدساتها وميراثها, وبتالي وجب على كل العشائر تقديم فروض الطاعة و الولاء من خلال إقامة طقوس طوطمية بإقامة رقص تمثيلي على أنغام موسيقى قرع الطبول كما يتم إقامة وليمة طوطمية حيث يتم فيها تقديم القربان للطوطم من نبيذ، لحوم، حبوب و فاكهة لكي يباركهم الطوطم ويحميهم ويبعد عليهم كل ما يؤذيهم، وهذا ما قامت به اللاعبة بالفعل حيث ذهبت الى هاذا المكان ووقفت أمام كل صنم طوطم، حيث يظهر مربع يضم كلمة

invokeو التي تعني التضرع أو التوسل، وبمجرد الضغط عليها يبدأ أفتار اللاعب في التضرع لهذا التمثال ليتم منحه العديد من الأسلحة والأدوات، كما تقوم الطواطم بإصلاح الخوذات والسترات، واستعادة الصحة والطاقة وتوفير الحماية باعتباره الاله الحامي، حيث أعتمد المصمم في هذا المشهد على استعمال لقطة عامة بزاوية منخفضة وبحركة بانورامية عمودية تبرز الطوطم لتعطي احساسا بالعظمة والتمجيد والقوة التي تتميز بهاهاته الطواطم، بينما صور في الجهة المقابلة بلقطة عامة وزاوية مرتفعة وحركة بانورامية عمودية افتار اللاعبة وهي تتوسل وتتضرع لكل صنم طوطم على حدى ليبين مدى ضعف واحتياج اللاعب لهذه الطواطم، التي تقوم بمنحهاالعديد من الأسلحة والأدوات وكذا بعض الامتيازات التي تساعده في الفوز بالمعركة والتي يمكن استخدامها في إصلاح الخوذات والسترات واستعادة الصحة والعافية، حيث فرضت اللعبة في هذا التحديث التضرع لتلك الطواطم والرقص لها على أنغام الموسيقى الإفريقية التي تهيئ جوا للرقص فأفتار اللاعب بمجرد اقترابه للطواطم الموجودة في ساحة الانتظار يقوم بحركات العبادة بفعل لا ارادي وبمجرد صعودها السلم يذهب الى الطوطم الاكبر ويقوم بحركات رقص غير ارادية ليتم منحه العديد من الأسلحة والأدوات.

صورة رقم9: اللاعبة ترقص أمام الطوطم الأكبر

فمصمم اللعبة فرض هذه العبادة وهذا الرقص، بحيث أن اللاعب لا يستطيع أن يتحكم في أفتاره ومنعه من آداء هذه التصرفات، الذي يهدف إلى الترويج لديانة أخرى و محاولة تهديم الديانات بطريقة غير مباشرة، خاصة أن غالبية جمهور هذه اللعبة من الدول العربية والمسلمة، فهو أمر شديد الخطر، عظيم التأثير في نفوس شبابنا والنشء من أبناءنا، فلجوء طفل أو شاب إلى غير الله سبحانه لسؤال المنفعة أو دفع مضرة ولو في واقع إلكتروني إفتراضي ترفيهي أمر يشوش عقيدته في الله خالقه سبحانه، ويهون في نفسه عبادة غيره ولو كان حجرا لا يضر و لا ينفع، فقد أثار هذا ضجة كبيرة في الوسط العربي واحتجاج اللاعبين المسلمين على هذا التحديث الجديد كما حرم بعض المفتين هذه اللعبة لتجاوزها حدود اللعب إلى حدود هوية ودين

بعد ذلك غادرت اللاعبة المكان جريا حتى رأت لاعبا يقوم بعبادة طوطم آخر يرتدي بدلة بنية مع خوذة وذرع أسود، حيث يعبر اللون البني على الإغواء والمبالغة في تقدير الذات أما الأسود فيدل على الحكمة، الفطنة، الغموض و القوة التي يتميز بها اللاعب، ذهبت اللاعبة نحوه مسرعة بلقطة مستوية وزاوية متوسطة وقامت بإطلاق الرصاص عليه إلى أن مات ثم ذهبت الى مكان الجثة لأخذ مكافئتها وذلك تشجيعا للاستمرار ومواصلة اللعب حيث تمكنت اللاعبة من قتل10 منافسين, وفي آخر لقطة مختارة تعرضت اللاعبة إلى اشتباك عنيف ولم تتمكن اللاعبة من الصمود فتم قتلها.



صورة رقم10: صنم الطوطم يجدد ذرع اللاعب بعد أن قام بالتوسل إليه.

تحليل الرسالة الألسنية للمقطع الثاني:

إن النص اللغوي الموظف في هذا الموسم يتمحور حول التحركات التي يقوم بها اللاعب كما في الموسم الأول، لكن دخلت عليه إضافات وعبارات جديدة تتضمن مجموعة من الأفعال الجديدة التي جاءت في التحديث الأخير الذي وضعته اللعبة، هاته العبارات تخص أصنام الطواطم الموجودة في اللعبة التي يقوم اللاعب بالتقرب والتوسل اليها من خلال الركوع لها والرقص لها، من أجل الحصول على المكافأة التي تتمثل في الكنز المفقود وقد جاءت كالتالي:

- جاري التوسل.
- تم التقاط الكنز المفقود.
- يجدد الطوطم ذرعك.
- تم التقاط طوطم حاجز.
- تم التقاط خوذة القوات الخاصة الروسية (المستوى 3).
- الطوطم يستعيد حيويتك.
- يجدد الطوطم حيويتك.
- تم التقاط التوت البري.

- تم رؤية أماكن الطواطم.

كل هذه العبارات جاءت بخط صغير أعلى الشاشة وباللون الأبيض تتكرر مع كل عملية تقرب الى الطواطم.

- **المستوى التضميني للرسالة الألسنية:**

أضاف الموسم 12 دلالات ألسنية جديدة تتعلق بالتحديث الجديد الذي أدرجته إدارة اللعبة، حيث قامت بإضافة بعض العبارات الغير مألوفة لدى لاعب "الببجي"، والتي جاءت كإضافة جديدة مرفقة للعبارات السابقة التي تتضمن تحركات اللاعب وعدد القتلى، والتي تعبر عن تحركات جديدة يقوم بها أفتار اللاعب، من عبادة وتوسل و رقص وهذا من أجل تنفيذ مهمة الحصول عن الكنز الفقود، الذي وُضع بحوزة الطواطم حيث تضمنت عبارات باللون الأبيض وبخط صغير موضوعة على المستوى العلوي الشاشة, فقد تعمد مصمم اللعبة على تكرار كلمة طوطم وارفاقها ببعض المزايا و المكافئات وكذا تحقيق الهدف من اللعبة، وربطه بعبارة الطواطم والتوسل إليها والرقص لها ،وبالتالي إدخال هذا النوع من العبادات الى المنازل دون استاذان وخاصة في ما يخص الفئة المسلمة وكما نعلم أن لاعبي "الببجي" ينحدرون من جميع أنحاء العالم، والعالم العربي خصيصا فهم يمثلون الحظ الأوفر لهذه اللعبة، وبالتالي هناك تعمد لاستعمال مثل هذه العبارات والعبادات والترويج لها، وكذا إرغام اللاعب على مشاهدتها وممارستها وحتى التعرف عليها، وهذا مناف تماما لتعاليم الدين الإسلامي الذي يمنع مثل هذه الممارسات، حتى وإن كانت في قالب اللعب و التسلية.

وقد جاءت الرسالة الألسنية مصاحبة لجميع أحداث اللعبة دون استثناء فمن دون مرافقة نص لفظي لتحركات أفتار اللاعب لما استطاعت هذه الاخير من إنتاج المعنى المقصود، وعلى هذا الأساس نجدها حققت وظيفتي الترسيخ والمناوبة حيث رسخت المعنى المقصود من الرسالة البصرية، اذ جاءت الكلمات متزامنة مع التحركات ومعبرة عنها، ومن جهة أخرى حققت وظيفة المناوبة التي بدورها تقدم اضافة الى الرسالة الأيقونية التي عجزت عن التبليغ دون الرسالة الألسنية.

أما ما نلتمسه من الناحية اللغوية هو استخدامه لجمل وعبارات بسيطة وموجزة وواضحة وهذا ما يجعلها سهلة الولوج لذهن المتلقي، الذي تختلف أعماره ولغاته، وجنسه.

2-3-التحليل السيميولوجي للمقطع الثالث من الموسم 17 للعبة ببجي موبايل:

التقطيع التقني:

مدة المقطع: 13:17 د

عدد اللقطات: 16

شريط الصورة							شريط الصوت		
رقم اللقطة	مدة اللقطة	سلم اللقطة	زوايا التصوير	حركة الكاميرا	مضمون الصورة		الموسيقى	صوت وحوار	المؤثرات الصوتية الأخرى
1	20 ثا	لقطة واسعة	زاوية مرتفعة	الدرون	الطائرة تحلق في السماء		موسيقى هادئة	/	
2	39 ثا لقطة عامة	لقطة عامة	زاوية مستوية	حركة رأس الكاميرا	هبوط الاعب من الطائرة واستعمال المظلة للنزول إلى ساحة المعركة		موسيقى هادئة	/	صوت المظلة صوت الأقدام صوت تلقي السلاح
3	5 ثا	لقطة متوسطة	زاوية مستوية	حركة رأس الكاميرا	يدخل اللاعب احدى الحاويات الموجودة ويأخذ منها بعض الأسلحة والذخائر العسكرية		/	/	صوت إطلاق النار
4	8 ثا	لقطة أمريكية ولقطة مقربة	زاوية مستوية	حركة بانورامية أفقية	خروج الاعب من الحاويات ويقوم بقتل 1 منافس يجده أمامه ثم الذهاب لمكان الجثة لأخذ معداته العسكرية ويستمر في الاختباء		/	لقد أصبت roding عن طريق dp-28 -لقد قتلت elijefعن طريق dbs	صوت إطلاق الرصاص صوت تلقي المعدات صوت الأقدام

						1- قتيل	
5	10 ثا	لقطة مقربة	زاوية مستوية	حركة بانورامية أفقية	قتل اللاعب منافس اخر من بعيد ثم الذهاب لمكان الجثة لأخذ معداته العسكرية	/	لقد أصبتmariofer عن طريق 28 dp	صوت الأقدام إطلاق الرصاص
6	9 ثا	لقطة أمريكية	زاوية مستوية	حركة بانورامية أفقية	صعود الاعب السلم ويرمي قنبلة على المخزن الموجود أمامه	/	لقد قتل mariofer 2 قتيل	صوت الأقدام
7	12 ثا	لقطة متوسطة	زاوية مستوية	حركة بانورامية أفقية	دخول اللاعب الى المخزن مع مواجهة منافس اخر الى ان تم قتله وخروجه من الباب الخلفي	/	تم قتل Ahmed h124 ب M416	صوت اطلاق نار صوت الأقدام
8	30 ثا	لقطة قريبة	زاوية مستوية	حركة أفقية بانورامية	يلاحظ الاعب وجود 3 منافسين ويقوم بقتلهم فورا مع أخذ لكل جثة المعدات العسكرية	/	تم قتل gfjhr عن طريق m762 6 قتيل	صوت إطلاق الرصاص صوت التقاط المعدات العسكرية
9	33 ثا	لقطة أمريكية	زاوية مستوية	حركة أفقية بانورامية	يقوم اللاعب بأخذ المكافآت الموجودة في الأرض	/		صوت التقاط الأسلحة والمعدات العسكرية

10	8 ثا	لقطة قريبة	زاوية مستوية	حركة أفقية بانورامية	يصعد اللاعب السلم ويقوم بتوجيه بندقيته وقتل احد المنافسين ثم يختبأ ويقوم بقتل منافس اخر	/	تم قتل hfhjtf ukعن طريق m 762 7 قتيل	صوت الأقدام صوت اطلاق النار
11	22 ثا	لقطة أمريكية	زاوية مستوية	حركة أفقية بانورامية	صعود اللاعب فوق الحاويات للبحث عن منافس اخر	/	/	صوت الأقدام
12	52 ثا	لقطة قريبة	زاوية مستوية	حركة أفقية بانورامية	يذهب اللاعب مسرعا لصعود فوق الحاويات والبحث عن منافس اخر	/	/	صوت الاقدام
13	20 ثا	لقطة قريبة	زاوية مستوية	حركة أفقية بانورامية	دخول اللاعب لمنزل مهجور ويقوم بإطلاق النار من نافذته ليقتل منافسا اخر في سيارته ومنافس اخر بعيد	/	تم قتل اللاعب morad 24 ب M416	صوت الرصاص صوت الأقدام
14	57 ثا	لقطة متوسطة	زاوية مستوية	حركة أفقية بانورامية	استمرار اللاعب في البحث عن المنافسين القيام بقتل منافسين اخرين باستعمال السلاح الرشاش ورمي القنابل	/	لقد قتلتGHOM عن طريق Frad grenag 26- قتيل	صوت الأقدام صوت الرصاص

15	28ثا	لقطة متوسطة	زاوية مستوية	حركة أفقية بانورامية	اللاعب يدخل منطقة الزون ويقتل فيها لاعبين اخرين	/	-لقد قتلت mohamad horan بطلقة في الراس عن طريق AWM -27 قتيل	صوت إطلاق النار
16	2 ثا	لقطة متوسطة	زاوية مستوية	حركة أفقية بانورامية	تظهر على الشاشة عبارة Winner winner chiken dinner	/	Winner winner chiken dinner	/

القراءة التعينية والتضمينية للمقطع الثالث من الموسم 17 للعبة ببجي موبايل:

صورة رقم11: نزول اللاعب إلى أرض الميدان في الموسم 17

<u>المستوى التعييني للمقطع الثالث</u>:

يتكون المقطع الثالث من 16 مقطع حيث استهل المقطع الأول بلقطة واسعة وبزاوية عالية وباستعمال حركة الدرون تظهر فيها الطائرة وهي تحلق في السماء تصاحبها موسيقى هادئة، وبلقطة عامة وبزاوية مستوية مع حركة عين الطائر يظهر اللاعب نازلا من الطائرة مستعملا المظلة الهوائية، للنزول الى ساحة الميدان الموجودة في خريطة إيرانجل وبالضبط في "برج جورج بول" التي تبدو مليئة بالحاويات الفارغة وبعض المنازل المهجورة، يظهر اللاعب بلقطة متوسطة وزاوية عادية وحركة بانورامية أفقية، يدخل الى إحدى الحاويات ويأخذ منها بعض الأسلحة والذخيرة الموجودة فيها ليبدأ رحلة المنافسة, وبلقطة أمريكية يخرج اللاعب منها بوضعية استعداد للمواجهة حيث يقوم بقتل أول منافس يظهر أمامه بلقطة مقربة جدا وبحركة أفقية بانورامية، يكمل اللاعب سيره في البحث عن المنافسين لقتل منافس آخر، يصعد اللاعب في السلم بلقطة أمريكية ويرمي قنبلة على المخزن الموجود أمامه، ثم يدخل إليه مسرعا ويقوم بقتل منافس آخر يظهر أمامه، وبحركة أفقية بانورامية، يخرج اللاعب من الباب الخلفي للمخزن، حيث يجد 3 منافسين

آخرين ويبدأ بقتلهم جميعا، ثم يقوم اللاعب بأخذ المكافاة الموجودة على الأرض وبلقطة مقربة جدا وزاوية معتدلة، وحركة أفقية بانورامية يصعد اللاعب إلى السلم ويقوم بقتل منافس آخر من بعيد، ثم يختبأ ليستمر في قتل منافس آخر، بعدها يبدأ اللاعب بالجري والصعود فوق الحاويات والبحث عن المنافسين ورمي القنابل بلقطة أمريكية وحركة أفقية بانورامية ليقتل فيها المزيد من المنافسين، ثم يصعد اللاعب إلى السيارة للتنقل إلى مكان آخر فيجد أمامه منافسا آخر ويقوم بإطلاق النار عليه ويقتله، يدخل اللاعب منزلا مهجورا ويقوم بإطلاق النار عليه من النافذة حيث يصيب 3 ضحايا وينجح في قتلهم، يستمر اللاعب بالبحث عن الضحايا وباستعمال القنابل والسلاح الرشاش ينجح في قتل منافسين آخرين ليدخل إلى منطقة الزون ويقتل فيها عددا آخر من القتلى ليصل عددهم إلى 26 قتيلا ويربح في المنافسة، أما الأصوات الغالبة فهي أصوات تحركات اللاعبين بالإضافة الى صوت الأسلحة والقنابل، وكذا صوت الرياح أثناء الهبوط من الطائرة.

صورة رقم12 : دخول اللاعب في اشتباك عنيف مع أحد المنافسين.

المستوى التضميني للمقطع الثالث:

تتكون هاته المتتالية من 16 مشهدا تبدأ بلقطة واسعة وزاوية عالية تظهر فيها الطائرة وهي تحلق في السماء باللون الأسود والأبيض والمصحوبة بموسيقى هادئة، وهو ما يجمع بين العديد من الدلالات كالقوة التي يصاحبها التفوق، والأمل بالنجاح والنصر وتحقيق الهدف المنشود من هذه اللعبة بعدها يظهر اللاعب بلقطة عامة وبحركة عين الطائر وبزاوية عالية، وهو يقفز من الطائرة ويحلق في السماء مستعملا مظلته التي تبدو ممزوجة بعدة ألوان (الأصفر، الوردي، الأبيض) للوصول بها إلى الأرض بأمان وسلام وبدا مهمة التحدي، فالهبوط من المظلة ما هو إلا مؤشر على تغير أحوال اللاعب إلى الأحسن وتدارك الموضوع وتزاوج الصعاب وكذا تحقيق الربح الوفير الذي يتمثل في الحصول على العديد من المكافآت من خلال الجمع بين الذكاء والفطنة، وأخذ الحيطة والحذر وكذا الثقة بالنفس، وهذا ما تجتمع عليه دلالات الألوان التي يرتديها اللاعب (الأصفر, البنفسجي, الأزرق والأبيض)، يبدأ اللاعب برحلة التحدي حيث ينجح في الهبوط إلى ساحة الميدان الموجودة في خريطة إيرانجل وبالتحديد في منطقة برج جورجبول الذي تبدو منطقة مليئة بحاويات نقل السلاح ومخازن والقليل من المنازل، التي توجد على يابسة خضراء بجانبها مناء، لكنها تبدو مهجورة تمام، يدخل اللاعب إلى احدى الحاويات بلقطة متوسطة وزاوية مستوية، لأخذ بعض الذخيرة الموجودة فيها ومجموعة من الأسلحة، حيث نلاحظ وجود محفظة على ظهره، يحمل فيها مدخراته, وبجانبه سلاح رشاش، وبلقطة أمريكية يخرج اللاعب من الحاوية موجها سلاحا آخر يحمله في يديه ليقتل منافسا آخر يظهر أمامه، مع أخذ الحذر بالإخباء حتى لا يراه العدو, وبالتنويع بين اللقطات الأمريكية والمتوسطة يواصل اللاعب مسيرته باستعمال المزيد من الأسلحة والقنابل التي تصاحبها خطة تكتيكية تمكنه من قتل عدد أكبر من الأعداء مع الحرص في الحفظ على سلامته حيث وصل عدد الضحايا إلى 26 قتيلا محققا الأهداف و المهام التي أوكلتها إليه اللعبة في هذا الموسم، مع الحصول على جميع المكافآت التي تصدر من قبل كل قتيل.

أما الأصوات الغالبة في هذا المقطع فهو يبدأ بموسيقى هادئة لحظة ظهور الطائرة إلى غاية هبوط اللاعب الى أرضية الميدان، التي تزرع فيه الرغبة والحماس بالبدء بمغامرة جديدة، بعدها تظهر أصوات تحركات اللاعب، أما الأصوات الغالبة بشكل ظاهر، هي أصوات طلقات الرصاص والقنابل، بالإضافة إلى وجود بعض المؤثرات الصوتية كأصوات السيارات وتحركات الأعداء، وهذا بغرض زيادة تركيز اللاعب لترصد أماكن المنافسين والتمكن من قتلهم، الذي يساعد اللاعب بتنمية قدرات التركيز لديه, واستخدام ذكائه في بناء خطة تكتيكية تساعده في الفوز على الخصم، كما قد ينجم عنها أيضا أعراض صحية تشمل العصبية الزائدة، الناجمة عن المبالغة في التركيز والرغبة في الفوز، ويمكن أن تؤدي أيضا إلى نقص في حدة البصر من خلال إجهاد العينين وبالتالي إصابتها بقصر النظر.

أما بالنسبة للمكان فهو عبارة عن مكان مهجور يحتوي على حاويات لنقل السلاح في منطقة "جورجبول" في روسيا، حيث تعمد المصمم منذ بداية اللعبة من الموسم الأول الى غاية الموسم 17 على اختيار أماكن مهجورة لفتح المجال أمام اللاعبين للتعرف على المنافسين، هذا من جهة ومن جهة أخرى فالمكان المهجور الخالي من أية معالم، إنما هو تعبير عن اللاهوية التي ترمز بدورها إلى الإرهاب الذي يتخذ من هذه المناطق وكرا له بالإضافة إلى العمليات القتالية التي يقوم بها، كما أضافت اللعبة أيضا خاصية التنويع في الأسلحة النارية وكذا الأسلحة البيضاء الذي يعتبر بالنسبة للاعب امتيازا وضعته له اللعبة للقتال، إنما هو استمتاع للاعب للتعامل معها و كذا التنويع في استخدامها وهذا ما يخلق له نوعا من المتعة والنشوة لتمكنة من قتل عدد أكبر من اللاعبين الآخرين والمرور إلى تحد جديد وموسم جديد من المغامرات، كل هذه العوامل تؤدي الى إدمان اللاعب وهوسه باللعبة وزيادة عصبيته نتيجة الارتباط والتعلق بها.

وفي الأخير ينتهي مقطع الفيديو بفوز اللاعب وتمكنه من قتل 26 قتيلا في المنافسة مع حفاظه على حياته وعدم تعرضه لأية إصابة بالإضافة لتحصله على العديد من المكافآت.

صورة رقم 13: استعداد اللاعب لإطلاق النار على منافس آخر للقيام بقتله.

تحليل الرسالة الألسنية للمقطع الثالث:

جاءت الرسالة الألسنية في الموسم 17 بنسبة قليلة مقارنة بالمواسم السابقة، حيث تضمنت كل الأفعال والتحركات التي يقوم بها اللاعب على عكس هذا الموسم، الذي قلل من استعمال تلك العبارات الخاصة بجميع التحركات، غير أنه أبقى على البعض منها خاصة في ما يتعلق بعمليات القتل والاصابات التي جاءت باللون الأبيض وبحجم خط صغير, وعلى مستوى رؤية اللاعب، بالإضافة إلى عدد القتلى الذي بقي على حاله باللون الأحمر كما في المواسم السابقة، وقد جاءت العبارات على النحو الآتي:

3- لقد أصبت (اسم الشخص) بـ (نوعية السلاح).

4- لقد قتلت (اسم الشخص) عن طريق (نوعية السلاح).

5- لقت قتلت (اسم الشخص) بطلقة في الرأس عن طريق (نوعية السلاح).

أما العبارات التي جاءت باللون الأحمر:

6- 1 قتيل, 2 قتيل، .....26 قتيل.

وبما أن هذا الموسم كان حافلا بعدد القتلى الذين تراوح عددهم 26 قتيلا فكان جزاء اللاعب هو الفوز الذي يظهر جليا من خلال العبارة التي تظهر أمامه على الشاشة عبارة (Winner winner

chiken dinner) التي جاءت بخط متوسط وباللون الأصفر مكتوبة تحت مقلاة مرسومة بشكل عمودي.

صورة رقم14: عبارة الانتصار التي تكون في آخر اللعبة أثناء الفوز.

- **المستوى التضميني للرسالة الألسنية:**

يتمحور النص اللغوي الذي جاء في هذا الموسم حول بعض الأفعال التي يقوم بها اللاعب، والتي تخص فقط عمليات القتل والإصابات بالإضافة إلى عدد القتلى الذي يتزايد في كل تصويبة ناجحة، حيث جاء بعضها باللون الأبيض والتي تخص ذكر تفاصيل العملية من خلال ذكر اسم الشخص ونوعية السلاح الذي قتل به، بالإضافة إلى تحديد ما إذا كان المنافس مصابا أو مقتولا، فإذا كانت عملية القتل ناجحة تأتي عبارة عدد القتلى مرافقة لها باللون الأحمر، إصرارا من القائم عليها على جعل تركيز اللاعب يتمحور في كيفية القتل ونوعية السلاح المستخدم، وعدد القتلى بشكل أكبر، خاصة وأنه تعمد توظيفه باللون الأحمر الذي يعتبر جاذبا للنظر من جهة، ومن جهة أخرى فإن اللون الأحمر له علاقة وطيدة تربطه بعملية القتل الذي يروج لكل صفات العنف والدمار، و الدم والإجرام, والكراهية والعدوانية، وكذا ربطها بالعدد الذي يستمر بالازدياد.

وبالتالي تتولد لدى اللاعب الرغبة في الانتصار و الفوز، الذي يعبر عنه اللون الأبيض المرفق بالعبارات الإصابة و القتل، والناتج من خلال تمكنه من قتل أكبر عدد ممكن من المتنافسين،

الذي يعزز من ثقته بنفسه و يزيد من شعوره بالسعادة لأداء مثل هاته الأفعال الاجرامية، والتي تحفزه على تقبل فكرة القتل وكأنها أمر عادي بل ويعتبرها أمرا مسليا خاصة مع تمكنه من معرفة أنواع الأسلحة وطرق استخدامها.

كما جاء في اخر اللعبة عبارة (Winner winner chiken dinner) التي تدل على فوز اللاعب في المعركة بحصيلة 26 قتيلا مع بقائه على قيد الحياة وعدم تعرضه لأية إصابة، حيث تظهر على الشاشة عبارة الفوز التي جاءت مقترنة بمقلاة صفراء اللون المرسومة بشكل عمودي والمكتوب تحتها تلك العبارة، بحجم خط متوسط و باللون الأصفر، الذي يمثل الحكمة و يوحي بذكاء اللاعب وفطنته، والذي يؤهله أيضا على استكمال مغامرة جديدة, وهذا يعود إلى تاريخ هذه العبارة حيث يرجع أصلها الى سنة 1929 أثناء فترة الكساد الكبير الذي عرفته الولايات المتحدة الأمريكية, والدي تسبب في انهيار اقتصادي, أدى الى بحث الناس عن طرق لجمع المال عن طريق ألعاب القمار، فكان احدى هذه الألعاب هي رمي زهرة النرد، ليقوم اللاعب برميي نردين عدة مرات إلى أن يحصل على رقم معين في كلاهما ليتمكن من الفوز بمبلغ مالي كاف لشراء دجاجة للعشاء، وبالتالي أصبحت هاته الجملة مشهورة أثناء الفوز، وأصبح الناس يستخدمونها في أي لعبة كدليل على الفوز.

كما نلاحظ أيضا استغناء القائمين على اللعبة عن العبارات الدالة على التقاط اللاعب للذخيرة باعتبار أن اللاعب الذي وصل إلى هذا الموسم أصبح ذو خبرة فيما يتعلق بهاته التحركات وبالتالي فقد اكتفى مصمموها بوضع رسومات فقط بدل إضافة عبارات دالة عليها، بالإضافة إلى توجيه تركيز اللاعب حول الحصيلة فقط .

نتائج الدراسة:

من خلال تحليلنا لمحتوى لعبة "الببجي الالكترونية"، تمكنا من الحصول على النتائج التالية:

- الدلات الرمزية التي تحملها العناصر السردية في لعبة الببجي هي:

– التنويع في استخدام الاشكال بأنواعها في الشعارات (المربع، المعين، المستطيل، المثلث)، أما الشكل الغالب فهو المثلث الذي يرمز إلى الصرامة، معرفة الهدف، الرقي الشموخ، كما تمثل مجمل الاشكال، شكلا يشبه "وسام الاستحقاق" الذي يسعى لاعب "الببجي" للحصول عليه والتأهل به إلى الموسم المقبل.

– أكدت المدونة اللونية والإضاءة، في توظيفها على عدة دلالات وترميزات تشير إلى قيم (العنف، العدوانية، القوة، السيطرة، التحدي، المغامرة، الذكاء، الفطنة، الحيطة والحذر...) كل هاته الدلالات يجب أن يتحلى بها لاعب "الببجي ".

– جاء ديكور ساحات المعارك، عبارة عن غابات ومناطق مهجورة، الموجودة فعلا على أرض الواقع، فربط اللاعبين المجهولين، بساحات معارك مهجورة لا تحمل أية معالم إنما هو رمز لعدم الانتماء والاهوية فالقيام بعملية القتل دون الكشف عن المصدر يعتبر فعلا إرهابيا وترويجا للأفعال الإرهابية.

– اعتمد المصمم في لعبة "الببجي" على الاستغناء عن توظيف الموسيقى أثناء اللعب، وركز على التوظيف الجيد للمؤثرات الصوتية الطبيعية الناتجة عن تحركات أفتار اللاعبين، أصوات اطلاق النار، أصوات الطبيعة (رياح، امطار، ...)، لتخلق علاقة وانسجام وترابط بين شريط الصورة وشريط الصوت بهدف تقريبها الى الحقيقة، وجعل اللاعب ينغمس فيها وكأنه في الواقع، فهو يعزز تركيز اللاعب لترصد أماكن المنافسين وأخذ الحيطة والحذر

– استغلال اللعبة لشهرتها ونجاحها العالمي على زرع أفكار ماسونية، وعبادة الأوثان من خلال توظيفها لبعض الرموز الماسونية في الألبسة والأسلحة وحتى الديكور، وكذا إضافة تحديثات تتوفر على طواطم وإجبار أفتار اللاعب على التضرع إليها للحصول على المكافآت والأسلحة، من خلال ترسيخ هذه الرموز والحركات لدى اللاعب، خاصة وأن غالبية لاعبيها من الوطن العربي، وهذا ما يؤكد وقوف الإدارة اليهودية الماسونية وراء هذه الألعاب التي تسعى الى تحطيم

وتهديم الديانات وخاصة الدين الإسلامي الذي يحرم هذه الأفعال حتى وإن كانت في قالب لعب وتسلية.

- تعمل الرسالة الفيلمية في لعبة الببجي على توظيف الوسائل الأيقونية واللسانية بالشكل الذي يؤدي إلى توصيل الدلالات المرجوة للاعبين حيث وُفق مصمم اللعبة في الربط بينها باستخدام اللقطات العامة، والمتوسطة بشكل كبير خاصة وأن مضمون اللعبة يتضمن إبراز أفتار اللاعب وعلاقاته بالمنافسين، مع الاعتماد على الحركة البانورامية الافقية في وضعية خلفية وزاوية تصوير عادية، التي ترافق أفتار اللاعب بكل تحركاته وتمكن اللاعب من فحص المكان والبحث عن منافسين، ما يساعد اللاعب في تنمية ذكاءه وبناء خطط تكتيكية تساعده على الفوز.
- تكمن بلاغة الصورة الفيلمية في لعبة الببجي من خلال :

التطور المستمر الذي تشهده اللعبة خاصة وأن في بدايتها كانت بدائية سواء من ناحية الغرافيك، الإضاءة، الألوان، إضافة إلى تحركات أفتار اللاعب التي كانت بطيئة نوعا ما، إلا أنها شهدت تقدما ملحوظا في المواسم المتقدمة الذي يظهر من خلال جودة الصورة والغرافيك والألوان والإضاءة وكذا تحركات أفتار اللاعب التي أصبحت سريعة تحقق مطالب اللاعب

- لا يوجد تطور في الرسالة الألسنية في اللعبة فقد لعبت دور الترسيخ، والمناوبة لقيم العنف والنزاع، والقتل من خلال تكرار الرسائل التي تعبر عن عمليات القتل التي يقوم بها اللاعب وتذكيره دوما بعدد القتلى وربطه باللون الأحمر، الذي يعزز من قيم العنف والقتل والدم لدى اللاعب.

الخاتمة

الخاتمة

لقد ساهمت تكنولوجيا الاتصال الحديثة في انتشار الألعاب الإلكترونية بشكل رهيب، ما عرفت البشرية له مثيلا، تشابهت فيه الوسائل والسبل لتحقيق المتعة والترفيه في قوالب من التشويق والإثارة، جعلت المستخدم أسير عوالم لا تنتهي من الخيال والمحاكاة والتحدي والصراع والانتقام في إنشاء يخلق الإدمان، ومتعة تورث الإذعان، فالألعاب الإلكترونية هي المنظار الذي يرى فيها مستخدميها ذواتهم ومجتمعاتهم وعوالمهم، عبر وسائل الترفيه، ونماذج التفاعل الرقمي للعالم الافتراضي، والتقمص، والمغامرة، تحمل شفرات عن القيم والطقوس والهوية وأنماط العلاقات والسلوكيات والدلائل والمعاني والخبرات وأنساق الرموز، تتيح لوسائلنا الذهنية الإدراك والتمييز والتحليل والاستيعاب وفهم الدلائل والمدلولات الواقعية والافتراضية وجها لوجه مع المرجعيات والايديولوجيات الاصلية.

قائمة المصادر والمراجع

قائمة المصادر والمراجع:

القرآن الكريم:

1- سورة ال عمران, الآية 41.

المعاجم:

1- لويس معروف، المنجد في اللغة والاعلام، دار الشرق، بيروت, 2002.

الكتب:

1- أحمد بن مرسي، **مناهج البحث العلمي في علوم الاعلام والاتصال**, ط2, ديوان المطبوعات الجامعية, الجزائر, 2005.

2- حيدر محمد الكعبي، **الألعاب الالكترونية و واثرها الفكري والثقافي**، المركز الإسلامي للدراسات الاستراتيجية، ط3, 2019.

3- دولوزجيل، ترعودة حسن، **الصورة الحركة فلسفة الصورة، منشورات وزارة الثقافة- المؤسسةالعامة للسينما**, دمشق،1998 .

4- سهير فارس السوداني، **البرامج التلفزيونية وقيم الأطفال**، دار كنوز المعرفة العلمية للنشر و التوزيع، ط1, عمان, 2009.

5- شريف درويش اللبان، **الطباعة الملونة مشكلاتها وتطبيقاتها في الصحافة**، دار العربي للنشر والتوزيع، القاهرة.

6- عبد الله، إبراهيم سعد الغامدي وعواد علي ,**معرفة الاخر. مدخل الى المناهج النقدية الحديثة**، ط2، بيروت: المركز الثقافي العربي ،1996.

7- فايزة يخلف، **سيميائيات الخطاب والصورة**، دار النهضة العربية، بيروت-لبنان، ط1، 2012م 1433 هـ.

8- فهد بن عبد الغفيلي، **الألعاب الالكترونية خطر غفلنا عنه يهدد الأسرة و المجتمع**، مكتبة الملك فهد الوطنية، الرياض, 1431هـ.

9- كمال دلشي، **منهجية البحث العلمي**، مديرية الكتب والمطبوعات الجامعية، سوريا, 2016.

10- كونتز جوليان، **كيف تعمل المؤثرات السينمائية**، وزارة الثقافة والارشاد القومي، المؤسسة المصرية العامة للتأليف والترجمة والطباعة والنشر.

11- محمد احمد النابلسي، **الاتصال الإنساني وعلم النفس**، دار النهضة العربية، بيروت.

12- مها حسني الشحروري, **الألعاب الالكترونية في عصر العولمة مالها وما عليها**, ط1, دار الميسرة,عمان,2008.

13- مهدي محمد القصاص، **مبادئ الإحصاء والقياس الاجتماعي**، مصر,2007.

14- موريس انجرس، **منهجية البحث العلمي في العلوم الانسانية**، دار القصبة للنشر، الجزائر, 2004.

15- يوسف تمار، تحليل المضمون للباحثين والطلبة الجامعيين، ط1, الجزائر, 2007.

المذكرات:

1- أحمد فلاق, **الطفل الجزائري و ألعاب الفيديو, دراسة القيم و المتغيرات**, أطروحة دكتوراء, قسم علوم الاعلام والاتصال, كلية العلوم السياسية والاعلام, جامعة الوادي, 2008 /2009.

2- أميرة مشري، **أثر الألعاب الإلكترونية عبر الهواتف الذكية على التحصيل الدراسي للتلميذ الجزائري**، كلية العلوم الاجتماعية والإنسانية، قسم العلوم الإنسانية والاجتماعية، مذكرة لنيل شهادة الماستر، جامعة أم البواقي, 2017/2016.

3- ايمان عفان, **دلالة الصورة الفنية دراسة سيميولوجية لمنمنمات محمد راسم**, رسالة لنيل شهادة الماجستير في علوم الاعلام والاتصال, جامعة الجزائر, 2004-2005.

4- براقن محمود، **علاقة السيميولوجيا بالظاهرة الاتصالية /دراسة حالة لسيميولوجيا السينما**، أطروحة دكتوراه الدولة أبحاث لنيل شهادة دكتوراه دولة في علوم الإعلام والاتصال، كلية الآداب واللغات، قسم الإعلام والاتصال، جامعة الجزائر، 2001.

5- بشير نمرود، **العاب الفيديو وأثرها في الحد من ممارسة النشاط البدني الرياضي الجماعي الترفيهي عند المراهقين المتمدرسين**، رسالة ماجستير معهد التربية البدنية، جامعة الجزائر, 2008.

6- بن تواتي عزيزة و خناق أمال, **المعالجة الاعلامية لظاهرة اختطاف الأطفال في الجزائر من خلال التحقيقات الصحفية**, دراسة تحليلية سيميلوجية للقطات من حلقة برنامج الشروق تحقق, مذكرة لنيل شهادة الماستر الأكاديمي في علوم الاعلام والاتصال, جامعة ورقلة, 2016-2017.

7- تيمة سميحة، **الألعاب الالكترونية والعنف المدرسي، كلية العلوم الإنسانية والاجتماعية**، مذكرة لنيل شهادة الماستر، قسم العلوم الاجتماعية، جامعة محمد خيضر بسكرة, 2016/2017.

8- خولة مؤذن, رميصاء بن قسوم, **الأساليب البلاغية في الخطاب البصري**, مذكرة ماستر, كلية العلوم الإنسانية والإجتماعية, جامعة قاصدي مرباح, ورقلة, 2017-2018, ص85.

9- دلال الواعر، **تأثير الألعاب الالكترونية على سلوك الطفل الجزائري**، مذكرة لنيل شهادة الماستر، علوم الاعلام والاتصال، تخصص صحافة واعلام الكتروني، جامعة العربي بن مهيدي، أم البواقي, 2016 /2017.

10- زينب مزياني, وسام ماجور، **الأبعاد الرمزية لأفلام الأنمي لهايا وميزاكي spirited Away دراسة سيميائية**، رسالة مقدمة لنيل شهادة الماستر في علوم الاعلام والاتصال، جامعة باتنة1, 2017-2018.

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

12- سعاد وهناء, بن مرزوق نوال, **الألعاب الالكترونية العنيفة و علاقتها بانتشار ظاهرة العنف المدرسي**, مذكرة ماستر, كلية العلوم الانسانية والاجتماعية, قسم العلوم الاجتماعية, جامعة الجيلالي بونعامة, خميس مليانة، -2015-2016.

13- سلطاني فضيلة، **صور الكتب المدرسية ومستوى التحصيل الدراسي للتلميذ، رسالة ماجستير في تخصص وسائل الاعلام والمجتمع، كلية** العلوم الإنسانية والحضارة الإسلامية، قسم علوم الاعلام والاتصال، جامعة وهران، 2005-2006.

14- سلمى شماخي, سليمة شعبي, **الخطاب الإشهاري في قناة البلاد**, كلية الآداب واللغات, مذكرة ماستر, جامعة محمد خيضر, بسكرة, 2019,2020, ص74.نادية بدوش, **القيم المتضمنة في أفلام الكرتون " سلسلة سبونج بوب"**, مذكرة ماستر, كلية العلوم الإنسانية والاجتماعية, جامعة محمد بوضياف, المسيلة, جوان2015 , ص28.

15- سماح زغبة, صوفيا عويسي, **الأساليب الإقناعية في الومضات الإشهارية**, مذكرة ماستر, كلية العلوم الإنسانية والإجتماعية, جامعة محمد الصديق بن يحيى, جيجل,2016 -2017, ص76.

16- سمية فايد وسامية منصور، **صورة المرأة في الاشهارات بجريدة الشروق اليومي الجزائري (دراسة سيميولوجية)**، مذكرة مكملة لنيل شهادة ماستر أكاديمي، قسم علوم الاعلام والاتصال، جامعة المسيلة، 2016-2017.

17- شايب اميرة واخرون، **أثر ادمان الألعاب الالكترونية على سلوك المراهق**، جامعة أم البواقي، مخبر البحث في دراسات الاعلام والمجتمع، ديسمبر2020.

18- شيقر سليمة، **الاساليب البلاغية في الاشهار التلفزيوني) دراسة سيميولوجية على عينة من الومضات الاشهارية في التلفزيون الجزائري**، مذكرة مكملة لنيل شهادة الماستر في علوم الاعلام والاتصال، جامعة بسكرة ،2014-2015م.

19- شيقر سليمة، **الاساليب البلاغية في الاشهار التلفزيوني) دراسة سيميولوجية على عينة من الومضات الاشهارية في التلفزيون الجزائري**، مذكرة مكملة لنيل شهادة الماستر في علوم الاعلام والاتصال، جامعة بسكرة ،2014-2015م.

20- عادلي سلطاني، **الألعاب الالكترونية وتأثيراتها في إعادة تشكيل ثقافة الشباب في عصر العولمة**، مذكرة ماستر، كلية العلوم الإنسانية والاجتماعية، قسم العلوم الاجتماعية جامعة محمد خيضر، بسكرة, 2012/2011.

21- عبد النور بوصاية, **الأساليب الإقناعية للومضات الإشهارية التلفزيونية**, رسالة مجستير, كلية العلوم الإنسانية و الإجتماعية, جامعة الجزائر,2008-2009, ص78.

22- عز الدين عطية المصري، **الدراما التلفزيونية مقوماتها وضوابطها الفنية، مذكرة مكملة لنيل شهادة الماجستير**، قسم اللغة العربية، جامعة غزة، 2010م-1431هـ.

23- علا خالد العملة، **الرموز والأفكار الماسونية في برامج الرسوم المتحركة الأنمي الياباني يوغي يو وبرنامج الرسوم المتحركة "GRAVITY FALLS"**", دراسة ماجستير في الاعلام, كلية الاعلام, جامعة الشرق الأوسط, أيار 2015.

24- غانية زينب، خرفي امال، **الدلالات الرمزية في البرامج الثقافية للقنوات الجزائرية الخاصة**، مذكرة مكملة لنيل شهادة ماستر أكاديمي، قسم علوم الاعلام والاتصال، جامعة ورقلة، 2018/2017.

25- كوثر هاني،**أثر الألعاب الالكترونية عبر الانترنت على المراهقين**، مذكرة ماستر، كلية العلوم الاجتماعية والإنسانية، قسم العلوم الإنسانية, جامعة الجيلالي بونعامة, خميس مليانة, 2018/ 2019.

26- لعرباوي مكية, ميطرة اسمهان, **القيم في الإشهار التلفزيوني الجزائري**, مذكرة ماستر, كلية العلوم الاجتماعية, جامعة عبد الحميد بن باديس, مستغانم, 2012-2013, ص30.

27- مركيش ابتسام، **الدلالة الرمزية للأفلام السينمائية الجزائرية حول الهجرة غير الشرعية "تحليل سيميولوجي لفيلم حراقة للمخرج رزاق علواش"**، أطروحة لنيل شهادة الدكتوراه، شعبة علوم الاعلام والاتصال، جامعة مستغانم، 2017-2018.

28- مريم قويدر، **أثر الألعاب الالكترونية على السلوكيات لدى الطفل**، رسالة ماجستير، كلية علوم الاعلام والاتصال، قسم العلوم السياسية والاعلام، جامعة الجزائر 3, 2012/2011.

29- نسرين محمد إسماعيل مراد، **الدلالات في الألعاب الالكترونية عبر الوسائط الإعلامية الجديدة وتأثيرها على المراهقين**، رسالة ماجستير في التربية النوعية، اعلام تربوي، كلية التربية النوعية، جامعة المانيا, 2008.

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

31- همال فاطمة, **الألعاب الالكترونية عبر الوسائط الإعلامية الجديدة وتأثيرها على الطفل الجزائري**, مذكرة مكملة لنيل شهادة الماجستير, كلية العلوم الإنسانية والاجتماعية, جامعة باتنة, 2012/ 2011.

32- وردة بوقادوم، فايزة بركة، **أثر الألعاب الالكترونية في خلق العزلة لدى أطفال الطور الابتدائي من خلال الهاتف النقال**، مذكرة ماستر، كلية العلوم الاجتماعية والإنسانية، قسم العلوم الإنسانية, جامعة الجيلالي بونعامة, خميس مليانة, 2018/ 2019.

33- يخلف جميلة، بن حليمة هاجر، **التحليل السيميولوجي للكاريكاتير الاجتماعي عبر صفحة الفاسبوك للصحفي الجزائري) الرسومات الكاريكاتورية للرسام "محمد جلال " نموذجا)**، مذكرة لنيل شهادة الماستر، قسم علوم الاعلم والاتصال، جامعة خميس مليانة،2014-2015.

المجلات:

1- نور طلعت إسماعيل رمضان، **العلاقات الاجتماعية لمستخدمي الألعاب الالكترونية عبر الانترنت**, المجلة العربية للنشر العلمي, العدد4, 02-12-2019.

2- احمد شريكي، **تعبيرية الألوان في السينما**، مجلة جماليات، مخبر الجماليات البصرية في الممارسات الفنية الجزائرية، جامعة مستغانم –الجزائر، العدد 03، ديسمبر 2016.

3- احمد مختار عمر, **معجم اللغة العربية**, القاهرة, عالم الكتب, القاهرة, 2008.

4- إسماعيل زياد، طارق هابة، **المقاربة السيميولوجية لرولان بارث في تحليل الصورة الاشهارية الالكترونية –دراسة سيميولوجية لصورة اشهارية الكترونية –**مجلة الاعلام والمجتمع، المجلد 2، العدد 1، مارس 2018.

5- برنار توسار، تر محمد نظيف، **ماهي السيميولوجيا**، افريقيا الشرق، بيروت، ط2 ، 2000.

6- بن سليم حين، زرقط بولرباح، **الانعكاسات التربوية لاستخدام الأطفال الألعاب الالكترونية كما يراها أولياء تلاميذ المدارس الابتدائية**، مجلة آفاق العلمية، مجلد 12, العدد04, 09/20 / 2020.

7- تهامي محمد، جعفورة مصعب، **الآثار لإدمان الألعاب الالكترونية لدى الأطفال، مجلة التمكين الاجتماعي**، العدد1,مارس 2019.

8- حنان بومالي، **سيميولوجيا الألوان وجساسية التعبير الشعري عند صلاح عبد الصبور**، قسم اللغة والادب العربي، مجلة الأثر، العدد 23، ديسمبر 2015.

9- رزيوق ليليا، **إشكالية إدمان الألعاب الإلكترونية لدى الطفل**، دراسة ميدانية على عينة من الأطفال المتمدرسين بولاية قسنطينة، مجلة الباحث للعلوم الرياضية والاجتماعية، العدد6.

10- رندا محمد سيد أحمد، **العلاقة بين المخططات المعرفية اللاتكيفية في خدمة الفرد و ادمان الألعاب الالكترونية**، مجلة الدراسات في الخدمة الاجتماعية و العلوم الإنسانية، العدد1, المجلد2, يوليو2020.

11- سعيد عبد الرزاق، **الألعاب الالكترونية و الأطفال " قراءة في الإيجابيات و السلبيات"**, جامعة الجزائر3, الجزائر,2018.

12- سليمة بوسعيد، حنان عوادي، **مخاطر تأثير الألعاب الإلكترونية على الفرد و المجتمع ز طرق علاجها**، مجلة المجتمع والرياضة، المجلد2, العدد1, جوان 2019,.

13- عبد الرزاق بالموشي، حسين ضيف، **الألعاب الالكترونية في مؤسسات الشباب**، مجلة المجتمع والرياضة، المجلد2, العدد1, 06/ 2019/06.

14- عبد الوهاب بوخنونة، **الأطفال و الثورة المعلوماتية التمثل والاستخدامات**، مجلة اذاعات الدول العربية، عدد 02, 2007, تونس.

15- عدنان حامد رفيدة، **الالعاب الالكترونية ومدى تأثيرها في تكوين ثقافة الطفل**، مجلة بابل للدراسات الانسانية، جامعة طيبة، المجلد10, العدد1.

16- غمشي الزهرة، **اليات التلقين المذهبي عبر ألعاب المتصفح وصناعة الطفل ذو البعد الواحد**، المجلة العربية في العلوم الانسانية والاجتماعية، مجلد10, العدد4, 4ديسمبر2018.

17- فاطمة برماتي، **اشكالية مصطلح الدلالة ومقوماته في التراث الاسلامي**، قسم اللغة والادب العربي، مجلة اللغة العربية وادابها, جامعة احمد دراية، ادرار، الجزائر, العدد11.

18- فتحي بوخاري، شعوة علي، **ماهية الألعاب الالكترونية ودواعي التعلق بها، مجلة المجتمع والرياضة**، المجلد2, العدد2, 2019/12/22بن فرج الله بختة، تبار ربيحة، **الإدمان على الألعاب الالكترونية و أثره على صحة الأطفال**، مجلة المجتمع والرياضة، المجلد 3 , العدد 1, 2020/06/12.

19- فضيل دليو، **شبكة تحليل الصور الثابتة، نمذجة بيداغوجية لبعض المرجعيات السيميولوجية**، مجلة الآداب والعلوم الاجتماعية، عدد 04، جامعة قسنطينة 3، 2019 ، مجلد 16.

20- قدي سمية، **ادمان الألعاب الإلكترونية وعلاقتها بالتنمر في الوسط المدرسي**، دراسة ميدانية لتلاميذ المرحلة الابتدائية بولاية مستغانم، مجلد التنمية البشرية، العدد 10, مارس 2018.

21- لامية بوبيدي، أسماء بن تركي، سامية عدائكة، **تأثيرات الإدمان على الألعاب الإلكترونية على التوافق النفسي للأطفال**، مجلة الدراسات والبحوث الاجتماعية، جوان 2019.

22- لواتي ربيعة، **سيميولوجيا التواصل قراءة في علاقة السيميائيات بالانساق والانظمة التواصلية، مجلة** الرسالة للدراسات الاعلامية، المجلد 03، العدد02، جوان 2019 ، جامعة الجزائر 3.

23- محمد الأزهر بالقاسمي، **سلبيات و إيجابيات الألعاب الالكترونية التي يمارسها الطفل ودور الأسرة في التعامل معها**، مجلة تنوير للعلوم الإنسانية والاجتماعية، العدد 9, ديسمبر 2019.

24- محمودي رقية، هل تغذى **العنف المدرسي من حيث السلوكيات والتصرفات من رموز العنف الافتراضي المتضمن الألعاب الالكترونية العنيفة**، مجلة الحكمة للدراسات التربوية و النفسية، المجلد1, العدد2, جوان 2013.

25- معاذ الحمصي، **الألعاب الالكترونية**، الموسوعة العربية الالكترونية، المجلد3, سوريا.

26- منال الأسود، فوزي لوحيدي، **تأثير الألعاب الالكترونية على التحصيل الدراسي للتلميذ**، مجلة المجتمع و الرياضة، المجلد2, العدد2 ديسمبر 2019.

27- منال عبد الرحيم حسن, فاتن احمد أبو الوفا, أسماء عيد محمد عبد العلي, **دراسة تحليلية لإنتشار بعض الألعاب الالكترونية الخطيرة**, مجلة العمارة والفنون, العدد7.

28- النوي بالطاهر، عاتكة غرغوط، **الأضرار النفسية والتربوية الناجمة عن ممارسة الأطفال للألعاب الالكترونية**، مجلة السراج التربوية وقضايا المجتمع، العدد08, ديسمبر 2018.

29- وائل بركات، **السيميولوجيا بقراءة رولان بارث**، مجلة جامعة دمشق، المجلد 18، العدد 2، 2002.

محاضرات جامعية:

1- سيفون باية، **محاضرات في السيميولوجيا، قسم علوم الاعلام والاتصال، جامعة المسيلة، 2015-2016.**

كتب باللغة الأجنبية:

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

2- Joly Martine, introduction de l'image29pollinaparis,1998.

المواقع الإلكترونية:

1- www.diwanalarab.com.date d'afichage:08-06-2021.

قائمة الفيديوهات:

2- https://www.youtube.com/watch?v=Zmgliq5PY00&t=188s

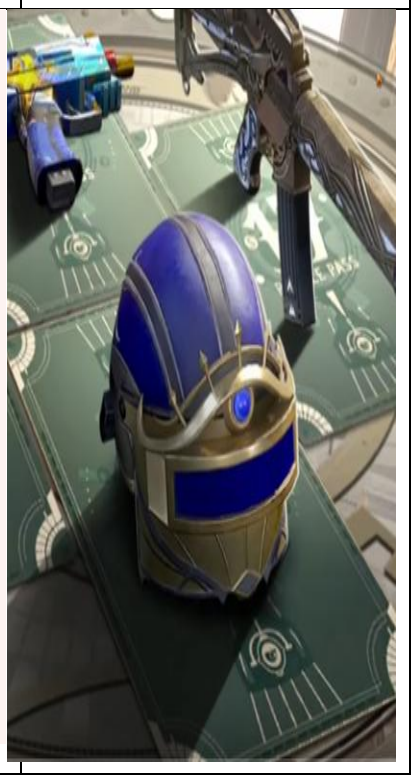
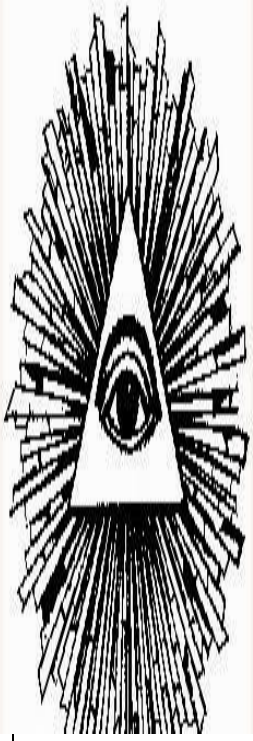
3- https://www.youtube.com/watch?v=GexyhaNu5Qo&t=90s.

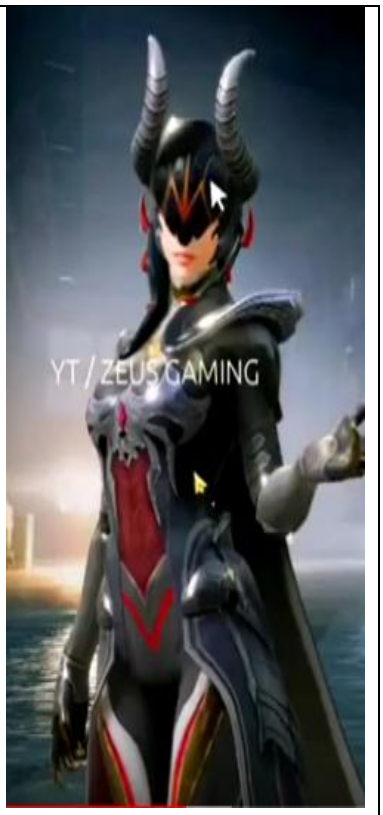
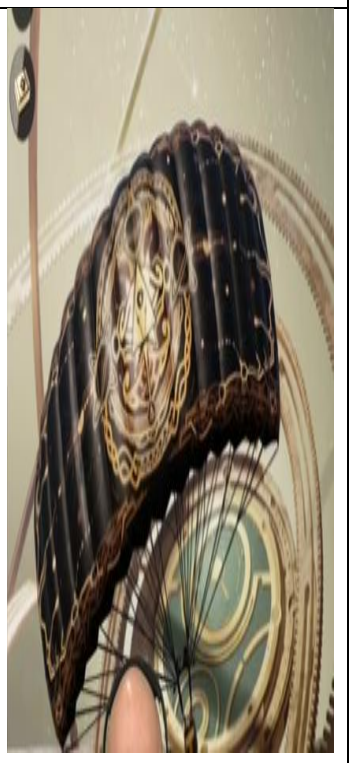
4- https://www.youtube.com/watch?v=5aHC7-RPJCM.

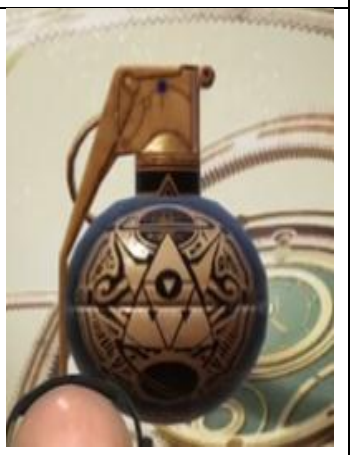
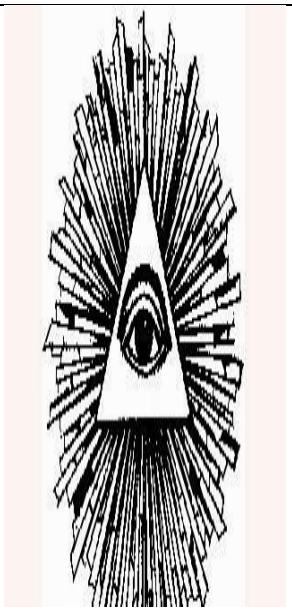
الملاحق

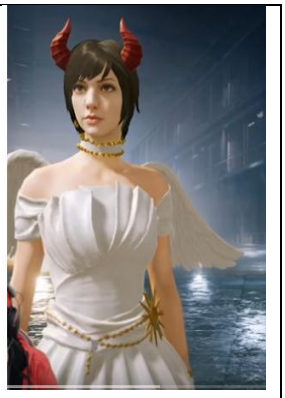
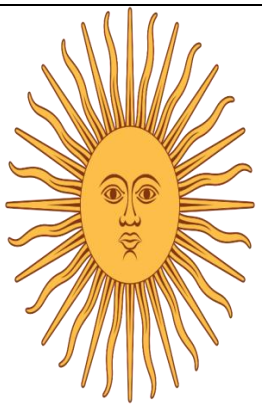
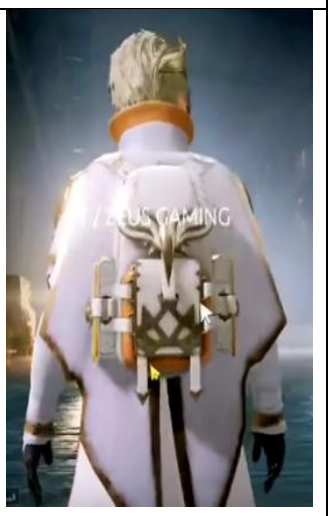
ملاحق:

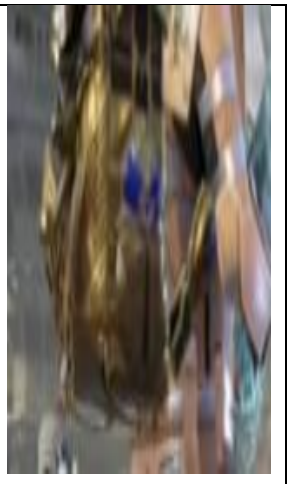
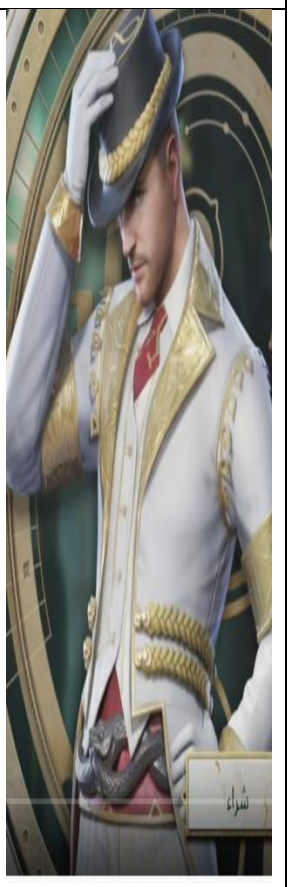
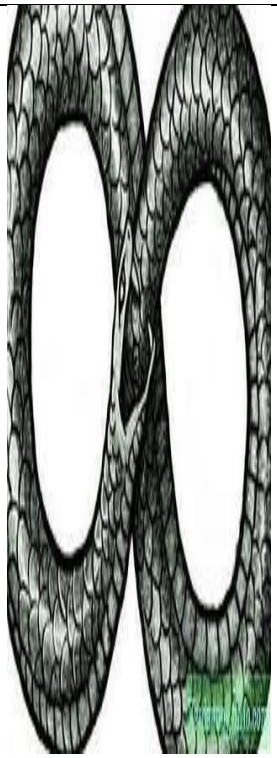
الجدول1: أهم الرموز المتواجدة في لعبة الببجي

الرموز	أصله	دلالته
		**الاسم: العين التي ترى كل شيء** قال الماسونيين عن هذا الرمز بأنه يشير الى أن الله يستطيع أن يرى ببصره كل شيء حتى الوصول إلى أعماق القلوب، ولكن مقابل هذا يقول الدارسون للماسونية والتابعون لها بأن هذه العين ليست عين الله، وهي في الواقع ليست إلا عين الشيطان فهم يسعون إلى السيطرة على كل العالم و في اعتقادهم أن هذه العين ترى كل شيء حتى سيطرتهم.

		**الاسم: "بافوميت"** هو إله من عبدة الشيطان أو اله الشر والاباحية ويطلق عليه أيضا اسم "عنزة منديس" أو "الماعز السوداء" حيث يتمز برأس الماعز والقرنين ويدلان على القوة الجنسية إضافة إلى ثديين على الصدر وتدل على اتحاد الرجل بالمرأة كما في الصورة أسفله تماما. "بافوميت" عند عبدة الشيطان يرمز إلى الشهوة والتحرر وهذا يعني ما حرم الله تعالى على عباده.
		**الاسم: العين التي ترى الله** التي تتمثّل عادة كعين محاطة بشعاع من النور داخل مثلّث, مشتقّة جزئياً من حقيقة أن الماسونيّين تبنّوا فعلاً هذا الرمز على أنه أحد رموزهم الرسميّة منذ فترة طويلة. ظهر الرمز في محافلهم للمرّة الأولى في العام 1797، ممثلاً عين الله، الذي يُلّقب في الماسونية بأنه "المهندس الأعظم" . الماسونيّون يعتبرون في الواقع أن العين هي تذكير لهم بأن الله يراقب أفكارهم وأفعالهم دوماً.

		الاسم: وجه الشيطان يُعتبر تجسيداً للشر و عدواً ونقيضاً للإله فهو ممثل الشر والعصيان والتمرد والكراهية والحسد والباطل والخبث والخداع وغيرها.وكل ما ينطوي تحته من أفعال وأفكار شريرة في حرب مع قوى الخير.
		**الاسم: العين التي ترى الله** التي تتمثّل عادة كعين محاطة بشعاع من النور داخل مثلّث, مشتقّة جزئياً من حقيقة أن الماسونيّين تبنّوا فعلاً هذا الرمز على أنه أحد رموزهم الرسميّة منذ فترة طويلة. ظهر الرمز في محافلهم للمرّة الأولى في العام 1797، ممثلاً عين الله، الذي يُلّقب في الماسونية بأنه "المهندس الأعظم" . الماسونيّون يعتبرون في الواقع أن العين هي تذكير لهم بأن الله يراقب أفكارهم وأفعالهم دوماً.
		الاسم: النجمة الخماسية هي في الواقع تمثل بافوميت وبالتحديد تمثل رأسه، ولو قام أحد بالتدقيق في صنم بافوميت والموجود على أغلب معابد الشيطان والمحافل الماسونية، فتكون هذه النجمة الخماسية تتوسط في جبين بافوميت.

		**الاسم: الشمس المشرقة** هذا الرمز يمثل عادة لوسيفر أي ابليس وهو رمز شائع الاستخدام عند الماسونيين.
		الاسم: الفرجار والكوس تمثل تعامد مسطرة المعماري مع فرجار هندسي. ولهذا الرمز معنيان :**معنى بسيط** والذي يدل على حرفة البناء .**معنى باطني** والذي يدل على علاقة الخالق بالمخلوق، إذ يرمز إلى زاويتين متقابلتين : الأولى تدل على اتجاه من أسفل إلى أعلى ويرمز إلى علاقة الأرض بالسماء، والأخرى من أعلى إلى أسفل ليدل على علاقة السماء بالأرض.
		اشارة اليدالاسم : وهي اشارة عبدة الشياطين وتعني قرني الشيطان يستخدموها لإلقاء التحية بين بعضهم.

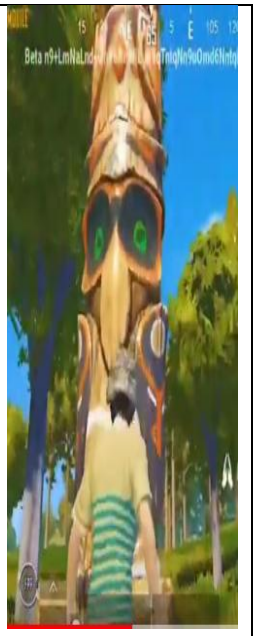
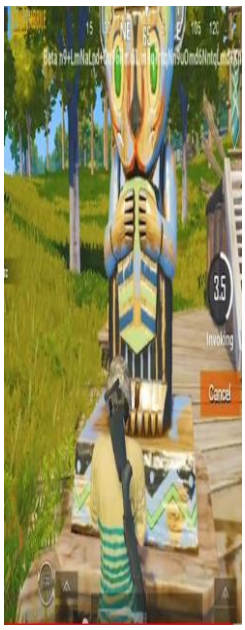
		**الاسم: البومة ليليث** وهو رمز يحمل وجه بومة معروفة باسم البومة ليليث وهي في الثقافة الرمزية الماسونية السيدة ليليث صنم *البومة* هو تجسيد لزوجه الشيطان *ليليث* على شكل *بومة* ويتم تقديم القرابين البشرية الحية كنوع من التقرب وطلب التودد له من خلالها وهى رمز *الحكمة* والاستقلال والتمرد على العبودية والتبعية
		الاسم:**Ouroboros**(أوروبوروس)*وهو هو ثعبان أو تنين غالباً ما يوصف بأنه ثعبان يأكل ذيله كما يعتبر أحد خدم الشيطان، له العديد من المعاني، فهو يرمز الى ما لا نهاية أي للخلود والأبدية عند المنتورين لأنهم يعتقدون أنهم خالدون كالآلهة, كما يرمز الى التجدد, التناسخ, ومع دورات الزمن والحياة بشكل عام غالبا ما يمثل الأوروبوروس على أنه نظام متكامل في حد ذاته ، دون الحاجة إلى أي قوة خارجية.*

الاسم: "بافوميت"

هو إله من عبدة الشيطان أو اله الشر و الاباحية ويطلق عليه أيضا اسم "عنزة منديس" أو "الماعز السوداء"

حيث يتمز برأس الماعز والقرنين ويدلان على القوة الجنسية إضافة إلى ثديين على الصدر وتدل على اتحاد الرجل بالمرأة كما في الصورة أسفله تماما. "بافوميت" عند عبدة الشيطان يرمز إلى الشهوة والتحرر وهذا يعني ما حرم الله تعالى على عباده.

/

 		**الاسم: صنم الطمطم** وهو أحد أهم أصنام الهنود الحمر يكون على شكل حيوان يعبدونه ضنا منهم أن روح الاله الأب تتجسد فيه ويتخذون هذا الحيون كرمز لقبيلتهم حيث يتم تقديم فروض الطاعة والولاء للطوطم كي يرضى عنهم وحتى لا يصب عليهم غضبه ويباركهم وتكون عبادة مكثفة خاصة في مواسم الجفاف، الخصوبة، الأمطار، الكوارث والموت فيتسارعون لإرضائه بالرقص التمثيلي والوثب مرتدين أقنعة وثياب غريبة وينتهي بتقديم القرابين للطوطم.

النجاة
19
قتل
6
PUBG MOBILE
345
N
15
35
E
60
75
E
Made with KINEMASTER
01:27
3x
ركض
تلقائي

95
قتل
0
PUBG MOBILE
30
NE
60
85
SE
Made with KINEMASTER
01:36
ZeedMohamed2

205
Team
01:30
You killed Pharaoh Egy by headshot with M762.
9 kills

Alive 55
Killed 4
Report
00:00
You killed Blakeu1 with SCAR-L.
1 Kill
Auto

Playzone
02:46
Auto

PUBG MOBILE
Made with KINEMASTER
01:45