دلالات الصورة في الألعاب الإلكترونية عبر وسائط الإعلام الجديد "دراسة تحليلية"

أ/ نسرين محمد إسماعيل مُراد[١] أ.م.د/ هناء السيد علي[٢] د/ أشرف رجب عطا[٣]

المستخلص:

تسعي الدراسة الحالية إلي التعرف على دلالات الصورة فى الألعاب الإلكترونية عبر وسائط الإعلام الجديد، لذا استخدمت الباحثة المنهج الوصفي التحليلي حيثُ تم جمع البيانات عن تحليل دلالي لمجموعة من الألعاب الإلكترونية التي يُمارسها المُراهقين وذلك خلال الفترة الزمنية من ٢٠١٨/٣/١ وحتي ٢٠١٨/٤/١ وتوصلت الدراسة إلي:

١. تنوع دلالات الصورة داخل الألعاب الإلكترونية ما بين الحداثة (٨٩.٢%) والإيجابية (٦٢.٢%)، ولم تخلو من الصور السلبية أيضًا، وابتعدت الصور عن الواقعية فى أحداثها.

٢. أن الألعاب استخدمت دلالات الإشارات والرموز واعتمدت عليها بكثرة حيثُ تنوعت بين ايماءات الوجه وحركات اليد واللافتات والإرشادات واللوحات الإعلانية لدلالاتها في إتاحة بيئة أكثر تفاعلية تجذب اللاعب.

٣. وجود علاقة بين دلالة الصورة في الألعاب الإلكترونية عبر وسائط الإعلام الجديد وجنس الشخصيات فيها.

الكلمات المفتاحية: دلالات الصورة، الألعاب الإلكترونية، الإعلام الجديد.

Image Semantics in Electronic Games via New Media"Analytical Study"

Nasreen M. I. Murad

Abstract:

The current study seeks to identify the semantics of the image in electronic games new media، so the researcher used descriptive analytical where semantic analysis data was collected for a variety of electronic games by adolescents during the

١ باحث ماجستير، قسم إعلام التربوي، كلية التربية النوعية، جامعة المنيا.

٢ أستاذ مساعد الإعلام التربوي المساعد، كلية النوعية، جامعة المنوفية.

٣ مدرس المناهج وطرق تدريس الإعلام التربوي، كلية التربية النوعية، جامعة المنيا.

period 1/3/ 2018 even 1/4/2018،the study found:

1. Image semantics diversified into electronic games between modernity (89.2%) Positive (62.2%)، and not without its negative images، too، and turned away images for realism.
2. Semantic games used signs and symbols and adopted them as varied between facial gestures and hand movements and signs and instructions، billboards for its connotations in a more interactive environment attracts the player
3. Relationship between indication image in electronic games via new media and gender of the characters.

Keywords: Image Semantics، Electronic Games، New Media.

مقدمة:

يشهد القرن الحادي والعشرين ظهور أنماط جديدة للإعلام من إعلام جديد بكافة أشكاله وقوالبه مرورًا بشتى الوسائط الإعلامية الجديدة، والتي ساهمت وبشكلٍ كبير في توضيح أهمية الصورة ودلالاتها لقدرتها على الوصول لفكر وعقل المراهق، ومن بين هذه الوسائط الإعلامية الجديدة الألعاب الإلكترونية التى أصبحت وسيلة إعلامية جديدة تُبعث من خلالها إشارات ورسائل متنوعة لها مدلول فى عقل وفكر المراهق.

ويبدو أن ما نعيشه الآن من أحداث جراء مُمارسة الألعاب الإلكترونية بشكلٍ يفتقد للمسئولية من جانب المراهقين، وجانب الأسر ومختلف المؤسسات هو ما سَبب حوادث الانتحار الأخيرة التي بدأت تنتشر في العالم والعالم العربي إلى أن وصلت إلينا داخل المجتمع المصري، فمثل هذه الألعاب من شأنها أن تُسيطر على عقل المُراهق وسلوكياته وتوجهه رويدًا رويدًا نحو تنفيذ مُخططاتها المتنوعة، إلى جانب قدرتها على اختراق مختلف الخصوصيات.

هذا يفرض جانب كبير من المسؤولية حول أهمية الدلالات التي تحملُها الصورة عبر الألعاب الإلكترونية وما تنقله من معانى ورسائل يُمكنها أن تتجسد في سلوكيات يبدأ المُراهق في تجسيدها.

الدراسات السابقة:

سعت الباحثة إلى الإطلاع على الأدبيات والمراجع المرتبطة بموضوع دراستها، لتنطلق من أحدثها إليه، ووجدت أنه لابد من تقسيم هذا الدراسة إلى المحاور الآتية:

- المحور الأول: دراسات تناولت دلالات الصورة.
- المحور الثانى: دراسات تناولت الألعاب الإلكترونية عبر الوسائط الإعلامية الجديدة.

المحور الأول ـ دراسات تناولت دلالات الصورة:

١. **دراسة بالأعرج سارة(٢٠١٧) بعنوان: ثقافة الصورة الإشهارية فى الفن المعاصر**، هدفت الدراسة الى الكشف عن تأثير الصورة على التكوين النفسى والعقلى للمجتمع، الكشف عن أسس الرسالة البصرية وآليتها والأبعاد الدلالية والمرجعية للرسالة والصورة من خلال عينة الدراسة، اعتمدت الدراسة منهج تحليل المضمون، ومن نتائج الدراسة أن صور الحقل والملابس التقليدية توحى الى البيئة الاجتماعية للمواطن الجزائري وتَظهر في القيم صور الدهشة والعصرية.

٢. **دراسة ايمان عفان(٢٠٠٥) بعنوان: دلالة الصوة الفنية دراسة تحليلية سيميولوجيه لمنمنمات محمد راسم**، هدفت الدراسة الى البحث عن فاعلية الدور الاتصالى الذى تلعبه الصورة بشكلها الفنى، وبالتالى ابراز قدرة اللغة البصرية على توصيل المعانى والرسائل، والكشف عن الرسائل والدلالات التى يُمكن أن تحملُها الصورة، استخدمت الدراسة منهج التحليل السيميولوجى وتمثلت عينة الدراسة فى ثلاث لوحاتٍ مُقسمة حسب المواضيع، ومن أهم نتائج الدراسة إظهار مُنمنمات محمد راسم كمرآة عاكسة للثقافة والبيئة المحلية الجزائرية عن طريق الألوان والأشكال، وظهور قيمة فن التصوير كوسيلة من وسائل التعبير والانتماء الحضارية والهوية الثقافية، إلى جانب تَنوع الأشكال بكل زخرفتها وزينتها فهي ذات قيمة على المستوى السيميولوجى إذ أن الثياب تحمل دلالات واضحة على المستوى الاجتماعى لصاحبها.

٣. **دراسة بدر أحمد ابراهيم(٢٠٠٠) بعنوان: فاعلية الصورة التلفزيونية ودلالات الاستخدام والتعبير "دراسة تحليلية"**، هدفت الدراسة إلى التعرف على الصورة فى تلفزيون السودان عن قرب واستخدمت هذه الدراسة المنهج الوصفى للوقوف على الظواهر وصحيفة تحليل المضمون، وكانت أهم نتائج الدراسة الاستفادة من خصائص الصورة، وأن الصورة تُعتبر أكثر اقناعًا من غيرها فهى تُحدِث الثقة والتصديق.

المحور الثاني ـ دراسات تناولت الألعاب الإلكترونية عبر الوسائط الإعلامية الجديدة:

١. **دراسة أمل جمال محمد قطب(٢٠١٧) بعنوان التأثيرات المختلفة لاستخدام المراهقين للألعاب الإلكترونية على الإنترنت، تسعى هذه الدراسة إلى** تحديد" الآثار المختلفة لاستخدام المراهقين للألعاب الإلكترونية على الإنترنت." وتحديد اسباب اقبالهم على ألعاب اون لاين،

تنتمي هذه الدراسة إلى الدراسات الوصفية، وطبقت الدراسة على عينة عمدية قوامها (٤٠٠) مفردة المراهقين المصريين (الذكور-الإناث) من ممارسي الألعاب الإلكترونية في محافظات القاهرة، الجيزة) من طلاب مرحلة التعليم الثانوي العام، واستخدمت الدراسة اداة الاستبيان، وتوصلت الدراسة إلى: لا توجد فروق يعتد بها إحصائيًا بين متوسطات درجات "عينة الدراسة" على درجات من "عينة الدراسة" على مقياس التأثيرات المختلفة للألعاب الإلكترونية على شبكة الإنترنت تبعا للمستوى الاجتماعي-الاقتصادي(منخفض-متوسط-عالي)، كما كشفت الدراسة عن وجود فروق ذات دلالة إحصائية بين متوسطات من درجات "عينة الدراسة" على درجات من "عينة الدراسة" على مقياس التأثيرات المختلفة للألعاب الإلكترونية على شبكة الإنترنت تبعًا لمستوى التعليم.

٢. **دراسة برتيمة سميحة (٢٠١٧)، بعنوان: "الألعاب الإلكترونية والعنف المدرسي"**؛ هدفت الدراسة إلى الكشف عن وجود علاقة بين الألعاب الإلكترونية والعنف المدرسي، واستخدمت الدراسة المنهج الوصفي على عينة عمدية من طلاب المدارس الثانوية، وتوصلت الدراسة إلى وجود علاقة ارتباطية بين الألعاب الإلكترونية والعنف المادى المتمثل فى إلحاق الضرر بالجسد والممتلكات كالضرب والحرق والصفع، وأن هناك علاقة ارتباطية بين الألعاب الإلكترونية والعنف غير المادى المتمثل فى إلحاق الضرر من الناحية النفسية وإخضاع الضحية لشتى أنواع الضغوط النفسية مثل: جرح المشاعر، التحقير، الإهانة.

٣. **دراسة عبد الناصر راضى محمد حسن (٢٠١٦) بعنوان:القيم المتضمنة للمواطنة فى الألعاب الإلكترونية وعلاقتها بالإرهاب الالكترونى**، هدفت الدراسة إلى التعرف على القيم المتضمنة للمواطنة فى الألعاب الإلكترونية، والتعرف على اشكال وصور الارهاب الالكترونى فى الألعاب الإلكترونية ومدى اسهام تلك القيم فيه وكانت عينة الدراسة المجتمع السعودى، واستخدمت الدراسة المنهج الوصفى، **وتوصلت الدراسة إلى** أن القليل من الألعاب الإلكترونية يتم تصميمها لأغراض التسلية المثقفة غير المؤذية أو غايات تعليمية تثقيفية محددة، وأن الألعاب الإلكترونية كانت ومنذ نشأتها وسائل بأيدي المصنعين يستخدمونها للترويج للقيم والأفكار التي يريدونها والتي أرادوا غزو الآخرين بها لتحقيق ما لديهم من آمال وطموحات وبالتالي يمكن القول أن وجودها ليس بريئًا وليس بعيدًا عن الأهداف الإرهابية، تمتلك هذه الألعاب أبعادا عملية إذ يراد منها إجراء اختبارات محددة والوقوف على النتائج حيث يتم التركيز على اختبار الحرب والمعارك لمعرفة العقبات وبالتالي الاستفادة من أفكارهم وحلولهم،

وهذا يؤدي بشكل مباشر إلى إجراء عملية استقطاب واسعة.

تعليق عام على الدراسات السابقة:

- أكدت أغلب الدراسات على التركيز على أهمية الصورة فى وسائط الإعلام الجديد.
- أكدت أغلب الدراسات على أهمية الألعاب الإلكترونية وعلى كونها وسيط إعلامي جديد يوجه من خلاله رسائل قوية المضمون.
- الدلالات فى الوسائط الإعلامية المختلفة لها تأثيرات على المراهق حيث تُرسل اشارات وقيم متنوعة.

أوجه الاستفادة من الدراسات السابقة:

- التعرف على المنهج المُستخدم في الدراسات الخاصة بالألعاب الإلكترونية.
- التعرف على أنواع الألعاب الإلكترونية والوسائط الإعلامية الجديدة الحاملة لها.
- التعرف على دلالات الصورة وتأثيراتها لكونها أداة اتصال فعالة وذو تأثير عالى.

الإطار النظري:

الألعاب الإلكترونية عبر وسائط الإعلام الجديد:

تُشكل الألعاب جزءًا عامًا من التجربة البشرية ووُجدت فى جميع الثقافات وهناك أنواع كثيرة من الألعاب مما يجعل من الصعب وضع تعريف مُحدد لها، ولكن البعض حددها من خلال بعض الخصائص أهمُها القواعد حيث ان الألعاب هى انشطة لها قواعد تختلف عن الحياة اليومية وهى موجودة لتحديد نطاق خيارات اللاعب وافعاله خلال اللُعبة(القمة العالمية للحكومات الإلكترونية،٢٠١٧، ٨).

وقد عرفها البعض في إطار تصنيفها إلى مفاهيم كالآتي:

- **مفهوم معلوماتي:** هى برمجيات تحاكي واقعا حقيقيًا أو افتراضيًا بالاعتماد على إمكانات الحاسوب في التعامل مع الوسائل المتنوعة، وعرض الصور وتحريكها واصدار الصوت.
- **مفهوم اجتماعي:** تفاعل بين الإنسان والآلة للإفادة من إمكاناتها في التعليم والتسلية والترفيه.
- **مفهوم علمي:** تمثل الألعاب الإلكترونية أداة تحد لقدرات المستثمر إذ تضعه أمام صعوبات وعقبات تتدرج من البساطة إلى التعقيد (ابحاث المؤتمر الدولى،٢٠٠٩).

وقد أشارت نتائج البحث الذى أشرفت عليه البروفيسور كارين ديل "أن السلوك العدواني

والأفكار العدائية تزداد بشكل متزايد لدى لاعبي ألعاب الفيديو العنيفة، وتعتبر هذه الألعاب أكثر ضررًا من أفلام السينما والتليفزيون العنيفة، لأنها ألعاب فاتنة وساحرة وتتطلب من الملاعب أن يتطابق مع المعتدى وبوجه عام توفر هذه الألعاب بيئة تعليمية كاملة للعنف وهذه نتائج مثيرة للقلق جدا (حسنين شفيق،٢٠٠٨، ٢٦٤). حيث توصلت دراسة(نهى سامى ابراهيم،٢٠١٦) فى دراستها التحليلية إلى أن لعبة جاتا GAT لم تخلو من الإهانة للمقدسات الإسلامية وذلك فى نسختها GTA IV ،كما احتوت على ١٠٣ لقطة لاستخدام العنف اللفظى. وأن لعبة call of duty تتضمن شتائم للإسلام وقد تم منعها ومصادرتها فى الامارات، واحتوت ايضا على ٢٩ لقطة لاستخدام العنف اللفظى.

مُشكلة البحث:

باتت الألعاب الإلكترونية عبر وسائط الإعلام الجديد الشغل الشاغل للأطفال واتسعت لتشمل المُراهقين لما لها من تأثير كبير فى عقل وفكر المُراهق، حيث تحمل المتعة والإبهار عن طريق قدرتها على إتاحة بيئة افتراضية تأخذ المراهق إلى أقصى درجات الخيال، وتتنوع هذه الألعاب ما بين الألعاب القتالية والمغامرات لتإتاحة بذلك أقصى درجات الإثارة والتشويق، وكذلك الألعاب التعليمية والرياضية التى تُنمى الابتكار والدافعية للإنجاز بحسب العديد من الدراسات، و التى أشارت بعضها إلى العديد من الأضرار السلبية التى يتمثل أغلبُها فى نشر ثقافة العنف والسلوكيات الخاطئة فى الأطفال والمراهقين.

كما تُعتبر الصورة هى أساس كل الوسائط الإعلامية الجديدة، فالعالم أصبح مُجرد صورة ونحن نعيش عصر وحضارة الصورة لكونها تجد طريقها الى العقل والقلب مباشرة وبكل سهولة لما لها من خواص متعددة، تتمثل فى قُدرتها على التأثير على قناعات الفرد حيث توجهه نحو نهج أو سلوك معين، وللصورة استخدامات إعلامية وإعلانية، حيث أن أغلب الصور وخاصة موضوع البحث ذات دلالات عالمية ورسائل متنوعة فهى ذات مضمون يحاكى المشاهد تماما، ولذا يمكن للصورة إحداث الفرق، وانطلاقًا من فاعلية الصورة وقُدرتها على التأثير كان السؤال الآتى:

"ما دلالات الصورة فى الألعاب الإلكترونية عبر وسائط الإعلام الجديد ؟".

أسئلة البحث:

يتفرع من هذا السؤال الرئيس المُتمثل فى مشكلة البحث مجموعة من الأسئلة الفرعية:

١. ما أهمية الصورة فى الألعاب الإلكترونية عبر وسائط الإعلام الجديد؟
٢. هل تنقل الصورة فى الألعاب الإلكترونية عبر وسائط الإعلام الجديد دلالات ايجابية أم سلبية؟
٣. ما الدلالات التى تنقلها الصورة ؟

أهمية البحث:

تتجسد أهمية هذا البحث فى الآتى:

- حداثة الموضوع حيث نُدرة الدراسات التى تتناول دلالات الصورة فى الألعاب الإلكترونية على حد إطلاع الباحثة.
- تُعدالألعاب الإلكترونية وسيلة إعلامية جديدة لابد من التعرف عليها وعلى أهميتها فهى تنقل إشارات دينية وثقافية وأخلاقية وإجتماعية.
- رغم ايجابيات الألعاب الإلكترونية فى تنمية الجانب التعليمى والابتكارى وغيرها إلا أن لها الكثير من السلبيات وهنا نسلط الضوء على بعضها.
- هذه البحث يعرض تحليل لبعض هذه الألعاب والسلوكيات بداخلها.
- ترشد إلى الحاجة الشديدة لوجود رقابة لمثل هذا النوع من الألعاب.

أهداف البحث:

١. التعرف على دلالات الصورة.
٢. بيان أهم الدلالات التى تميز الصورة.
٣. التعرف على المعانى والرسائل التى تحملها تلك الدلالات
٤. الكشف عن قدرة الصورة فى إتاحة واقع فعلى.

متغيرات البحث:

- **المتغير المستقل:** دلالات الصورة فى الألعاب الإلكترونية.
- **المتغير التابع:** وسائط الإعلام الجديد.

نوع ومنهج البحث:

استخدمت الباحثة أسلوب المنهج الوصفى التحليلي بأسلوب المسح بالعينة على عينة عمدية من الألعاب الإلكترونية.

عينة البحث:

تمثلت عينة البحث فى (٨) من الألعاب الإلكترونية التى يُمارسها المُراهقين وهى (لعبة جاتا، لعبة صب واى، كونتر سترايك، المزرعة السعيدة، الطيور الغاضبة، سيف المعرفة، كاندى كرش، القطة توم).

أدوات البحث:

تمثلت أدوات البحث فى إستمارة تحليل دلالي من إعداد الباحثة لتحليل مضمون بعض الألعاب الإلكترونية عبر وسائط الإعلام الجديد والوقوف على دلالات الصورة وتأثيرها الإيجابى والسلبى.

فروض البحث:

١. توجد علاقة دالة احصائيًا بين دلالة الصورة في الألعاب الإلكترونية عبر وسائط الإعلام الجديد وجنس الشخصيات فيها.

٢. توجد علاقة ارتباطية دالة احصائيًا بين جنس الشخصيات في الألعاب الإلكترونية عبر وسائط الإعلام الجديد و الألفاظ التي يتم استخدامها فيها.

حدود البحث:

- **الحدود الزمنية:** تنطبق نتائج البحث على الفترة الزمنية التي سوف يتم فيها تطبيق هذا البحث خلال فترة ٢٠١٨/٤/٢٠١٨:١/٣/١ للتحليل الدلالي لبعض الألعاب الإلكترونية عينة البحث.
- **الحدود الموضوعية:** تقتصر الحدود الموضوعية للدراسة الحالية على معرفة مدى دلالة الصورة فى الألعاب الإلكترونية وايحاءاتها وتأثيراتها المختلفة.
- **الحدود التقنية:** وتتمثل فى كافة الوسائط الإعلامية الجديدة التى تُتاح عليها الألعاب والمُتعلقة بالإنترنت مثل: مواقع التواصل الإجتماعى، الهواتف المحمولة، الأجهزة اللوحية، المواقع والمنتديات، المتجر).

مصطلحات ومفاهيم البحث:

الألعاب الإلكترونية:

- **إصطلاحيًا:** نشاط ترويحي ظهر في أواخر الستينيات، وهو نشاط ذهني بالدرجة الأولى يشمل كل من ألعاب الفيديو الخاصة، ألعاب الكمبيوتر، ألعاب الهواتف النقالة، ألعاب الفيديو المتحركة والمحمولة، بصفة عامة يضم كل الألعاب ذات الصبغة الإلكترونية، وقد

تمارس هذه الألعاب بشكل جماعى عن طريق شبكة الانترنت أو بشكل فردي، وقد يكون اللاعب وحده أو بالمشاركة(نمرود بشير،٢٠٠٨).

- **إجرائيًا:** هى نوع من أنواع الوسائط الإعلامية الجديدة القائمة على استخدام التقنيات الحديثة فى اللعب والتى من شأنها إتاحة بيئة افتراضية ثلاثية الأبعاد تُسحر اللاعب بمزيد من المؤثرات والألوان والحركة.

الصورة:

- **إصطلاحيًا:** هى الناتج النهائى للإنطباعات النفسية التى تتكون عند الأفراد إزاء شخص معين أو شعب أو جنس بعينه أو منشأة أو منظمة محلية أو دولية أو أى شئ آخر يكون له تأثير على حياة الإنسان وتتكون هذه الإنطباعات من خلال التجارب المباشرة أو غير المباشرة وتتربط هذه التجارب بعواطف الأفراد واتجاهاتهم بغض النظر عن صحة المعلومات التى تتضمنها فهى تمثل بالنسبة لأصحابها واقعًا صادقًا ينظرون من خلاله إلى ماحولهم ويفهمونه ويقدرونه على أساسها.

هذه الصورة الذهنية تتحول إلى صورة نمطية عندما تتكرر على نحو ثابت وجامد وتتسم بالتبسيط المفرط والحكم التعميمى العاطفى وتوظف لتترك أثرها على المشاهد أو المتابع لمحتوى الوسيلة الإعلامية(مجلة الوسيط،٢٠٠٦،١٢).

- **إجرائيًا:** هى كل ما يصل لعقل وفكر وروح المراهق من دلالات ايجابية وسلبية وتحتوى كافة أشكال الرموز والثقافات المختلفة والملابس المُستخدمة.

الدلالات:

- **لغويًا:** مصدر الفعل دل وهو من مادة (دلل) التى تدل فيما تدل على الارشاد إلى الشئ والتعريف به ومن ذلك "دله على الطريق، أى سدده إليه ".
- **إصطلاحيًا:** بأنها العلم الذى يتناول المعنى بالشرح والتفسير، ويهتم بمسائل الدلالة وقضياها، ويدخل فيه كل رمز يؤدى معنى سواء أكان الرمز لُغويًا أو غير لُغويًا مثل (الحركات، والاشارات، الهيئات، الصور، الألوان، الأصوات غير اللغوية، وغير ذلك من الرموز التى تؤدى دلالة فى التواصل الاجتماعي (محمود عكاشة،٢٠١١، ٩).
- **إجرائيًا:** هى ما توحيه الكلمات والصور والألفاظ من معان للمستخدم من شأنها أن تؤثر فى قناعاته وأفكاره.

نتائج البحث:

أولًا . نتائج التحليل الدلالي:

توصلت الباحثة لمجموعة من النتائج عن طريق التحليل الدلالي التى أجرته كالآتى:

جدول (١) دلالة الصورة في الألعاب الإلكترونية عينة البحث

دلالة الصورة		التكرار	النسبة
نوعها	إيجابية	٢٣	%٦٢.٢
	سلبية	١٤	%٣٧.٨
توقيتها يعبر عن	الحداثة	٣٣	%٨٩.٢
	التاريخ	٧	%١٨.٩
	الواقعية	٥	%١٣.٥

يتضح من الجدول السابق أن:

دلالة الصورة فى الألعاب الإلكترونية عينة البحث تنوعت ما بين الحداثة و التى حازت أعلى نسبة ٨٩.٢%، ثم الإيجابية ونسبتها ٦٢.٢%، ثم السلبية ٣٧.٨%، ثم التاريخية ١٨.٩%، الواقعية بنسبة ١٣.٥%.

ترى الباحثة أن الألعاب أصبحت تحاكى الواقع بنسبة كبيرة لذا تتوافر فيها الحداثة فى التقنيات المستخدمة والوسائل والأدوات داخل اللعبة وطرق الحياة وفى الأماكن نفسها، وتأتى الايجابية فى الصور لكونها لاتحمل دلالات سلبية بدرجة كبيرة فأغلب الصور نظيفة جميلة تبعث على الأمل والتفاؤل، ولا تخلو من الصور التاريخية أيضًا فى بعض الألعاب التى تتطلب ذلك، انما تفتقد للواقعية بنسبة كبيرة نظرًا للمغامرات التى يقوم بها البطل والتى لا تتوفر فى الواقع الفعلى.

جدول (٢) الخلفيات والرسوم في الألعاب الإلكترونية عبر وسائط الإعلام الجديد

الخلفيات	التكرار	النسبة
ثلاثى الأبعاد	٣٠	%٨١.١
ثنائى الأبعاد	٧	%١٨.٩

يتبين من الجدول السابق أن:

- أن الخلفيات والرسوم فى الألعاب الإلكترونية جاءت ثلاثية الأبعاد بنسبة (٨١.١%)، ثم ثنائية الأبعاد بنسبة (١٨.٩%).
- يتبين للباحثة أن هذه النتيجة تفسر فى إطار تصميم هذه الألعاب لتإتاحة واقع محاكى تماما

للواقع الفعلى حيث تجسد الأحداث والرسوم والشخصيات والأماكن كما أنها حية تماما من خلال الخلفيات ثلاثية الأبعاد حيث تُمكن الصورة.

جدول (٣) الألوان في الألعاب الإلكترونية عينة البحث

الألوان في الألعاب الإلكترونية		نعم		لا	
		التكرار	النسبة	التكرار	النسبة
عددها	لون واحد	٣٤	%٩١.٩	٣	%٨.١
	أكثر من لون	٣٤	%٩١.٩	٣	%٨.١
التشبع	داكنة	١٣	%٣٥.١	٢٤	%٦٤.٩
	فاتحة	٣٥	%٩٤.٦	٢	%٥.٤

يتضح من الجدول السابق أن:

- أن الألوان الفاتحة هى السمة الغالبة فى الألعاب الإلكترونية بنسبة ٩٤.٦%، وكانت نسبة الألوان الداكنة ٣٥.١%، ونسبة الألعاب التى تحوى لون واحد واكثر من لون ٩١.٩%.
- ووفقًا لهذه النتيجة فأن مبرمجوا الألعاب الإلكترونية اتجهوا إلى استخدام الألوان الفاتحة بلون واحد أو أكثر من لون بنفس النسبة لدلالاتها على الحياة والنشاط .

جدول (٤) دلالة الإشارات والرموز في الألعاب الإلكترونية عينة الدراسة

دلالة الإشارات والرموز		التكرار	النسبة	دلالة الإشارات والرموز		التكرار	النسبة
لون الدم	لا	٢٩	%٧٨.٤	اللسان	لا	٣٢	%٨٦.٥
	نعم	٨	%٢١.٦		نعم	٥	%١٣.٥
حركات اليد	لا	٤	%١٠.٨	لافتات	لا	٨	%٢١.٦
	نعم	٣٣	%٨٩.٢		نعم	٢٩	%٧٨.٤
العين	لا	١٩	%٥١.٤	ايماءات الوجه	لا	١٠	%٢٧
	نعم	١٨	%٤٨.٦		نعم	٢٧	%٧٣
الإجمالي						٣٧	%١٠٠

يتضح من الجدول السابق أن:

- دلالات الإشارات والرموز تنوعت ما بين حركات اليد بنسبة ٨٩.٢%، لافتات ٧٨.٤ %، ايماءات الوجه ٧٣%، العين بنسبة ٥١.٤%.
- لاحظت الباحثة استخدام حركات اليد بكثرة فى أغلب الألعاب الإلكترونية عينة الدراسة لانجاز المهام المتنوعة مثل التسلق وقيادة الوسائل المختلفة والقيام بحركات أو العنف، كما

اتضح وجود العديد من اللافتات منها الاسترشادية للتعرف على الألعاب وكيفية اللعب، كما وجدت لافتات خاصة بأسماء الشركات المصنعة للألعاب واسماء فنادق ومحلات.

جدول (٥) دلالة الملابس في الألعاب الإلكترونية عينة الدراسة

دلالة الملابس		التكرار	النسبة
السياق	أجنبية	٣٢	%٨٦.٥
	تجمع بينهم	٣	%٨.١
	لا توجد	٢	%٥.٤
الاحتشام	محتشمة	٣٠	%٨١.١
	غير محتشمة	١	%٢.٧
	تجمع بينهما	٤	%١٠.٨
	لا توجد	٢	%٥.٤
نوع الملابس	رسمية	٣٠	%٨١.١
	غير رسمية	٧	%١٨.٩
تخصيص الملابس	فئوية	٢٤	%٦٤.٩
	عادية	١٦	%٤٣.٢
	كلا منهما	٥	%١٣.٥

يتضح من الجدول السابق أن:

- نسبة الملابس الاجنبية جاءت فى المقام الاول حيث احتلت ٨٦.٥%، ونسبة الملابس التى تجمع بين العربي والاجنبي٨.١%، كذلك كانت نسبة الملابس المحتشمة ٨١.١%، وغير المحتشمة ٢.٧%، بينما جاءت نسبة الجمع بين المحتشمة وغير المحتشمة ١٠.٨%.
- من حيث نوع الملابس جاءت الملابس الرسمية بنسبة ٨١.١%، ثم الفئوية ٦٤.٩%، ثم العادية بنسبة٤٣.٢%،ونسبة الجمع بين الرسمية وغير الرسمية١٣.٥%.
- ركزت معظم الألعاب على الملابس الاجنبية دلالة على محاكاتها لنمط الحياة الا فى بعض الألعاب وجدت الملابس العربية ايضا لمحاكاة اللعبة،وكان الاحتشام فى الملابس هو الاكثر دلالة وتفسر هذه النتيجة ربما لكون أغلب الألعاب يحركها البطل، وكذلك جاءت الملابس الرسمية بنسبة عالية للتأكيد على حياة العمل وعلى اهمية كذلك الملابس الفئوية فنجد ملابس لعمال الشحن والميناء وهناك ملابس للتمييز مثل ملابس رجال العصابات.

نتائج الفروض:

١. **توجد علاقة دالة إحصائيًا بين اختلاف الجنس فى الألعاب الإلكترونية والألفاظ المستخدمة فيها وللتأكد من صحة هذا الفرض تم اجراء معامل ارتباط الرتب لسبيرمان.**

جدول (٦) اختلاف الجنس فى الألعاب الإلكترونية والألفاظ المستخدمة فيها عبر وسائط الإعلام الجديد

الجنس والألفاظ (ن)	قيمة ر	القيمة المعنوية	الدلالة
٣٧	٠.٥٨١	٠.٠٠٠	دال عند مستوى ٠.١

يتضح من الجدول: أن قيمة ر قد بلغت (٠.٥٨١) عند قيمة معنوية (٠.٠٠٠) وهي قيمة دالة احصائيًا حيث يمكن رفض الفرض الصفري وقبول الفرض البديل الذي ينص على أنه توجد علاقة ارتباطية طردية موجبة بدرجة متوسطة دالة احصائيا عند مستوى ٠.٠١ بين اختلاف الجنس في الألعاب الإلكترونية والألفاظ المستخدمة فيها عبر وسائط الإعلام الجديد. أي كلما اختلف الجنس اختلفت معه الألفاظ المستخدمة في الألعاب الإلكترونية عبر وسائط الإعلام الجديد. أي يختلف الجنس الشخصيات في الألعاب الإلكترونية عبر وسائط الإعلام الجديد في الألفاظ التي يتم استخدامها فيها.

٢. **توجد علاقة دالة احصائيًا بين دلالة الصورة في الألعاب الإلكترونية عبر وسائط الإعلام الجديد وجنس الشخصيات فيها.**

للتأكد من صحة الفرض استخدم كا٢ بين الجنس ودلالة الصورة والتوصل الى ما يلي:

جدول (٧) دلالة الصورة في الألعاب الإلكترونية عبر وسائط الإعلام الجديد وجنس الشخصيات

الجنس	صورة سلبية		صورة إيجابية		الإجمالي	
	التكرار	النسبة	التكرار	النسبة	التكرار	النسبة
طفولى ذكور	–	–	٥	%١٣.٥	٥	%١٣.٥
طفولى إناث	–	–	٢	%٥.٤	٢	%٥.٤
يجمع بينهما	–	–	٨	%٢١.٦	٨	%٢١.٦
فئات مختلفة	٩	%٢٤.٣	٣	%٨.١	١٢	%٣٢.٤
ذكور	٥	%١٣.٥	٥	%١٣.٥	١٠	%٢٧
كا^{٢}	١٦.٨٠٥					
القيمة المعنوية	٠.٠٠٢					
الدلالة	دال عند ٠.٠١					

يتضح من الجدول:

- أن قيمة كا٢ بلغت (١٦.٨٠٥) عند مستوى معنوية (٠.٠٠٢) وهي قيمة
- دالة احصائيا عند مستوى ٠.٠١ وبالتالي يمكن رفض الفرض الصفري وقبول الفرض البديل الذي ينص على أنه توجد علاقة بين دلالة الصورة في الألعاب الإلكترونية عبر وسائط الإعلام الجديد وجنس الشخصيات فيها.
- يتبين للباحثة أن للصورة دلالات هامة لها علاقة بجنس الشخصية المستخدمة فى الألعاب الإلكترونية، فهناك شخصيات نسائية مثلا ولها دلالات معينة تظهرها الصورة سواء كانت جنسية مثل صورة المرأة فى الملاهى الليلية أو على الشاطى أو فى حركتها، أو عادية مثل حركة المرأة للعمل، أو قتالية تظهر قدرة المرأة على خوض هذا النوع

الاستنتاجات والتوصيات والبحوث المقترحة:

أولاً . الاستنتاجات:

- أسفرت النتائج عن اعتماد معظم الألعاب على الخلفيات ثلاثية الأبعاد بنسبة (٨١.١%) إلا أنها لم تخلو من الخلفيات ثنائية الأبعاد لما يتطلبه تصميم وفكرة اللُعبة.
- اظهرت النتائج أن معظم الألعاب عينة الدراسة اعتمدت على استخدام الألوان الفاتحة (٩٤.٦%) ذات لون واحد أو أكثر فى تصميمها.
- استخدمت الألعاب دلالات الإشارات والرموز واعتمدت عليها بكثرة حيثُ تنوعت بين ايماءات الوجه وحركات اليد واللافتات والارشادات واللوحات الإعلانية
- تنوعت دلالات الصورة داخل الألعاب الإلكترونية ما بين الحداثة (٨٩.٢%) والإيجابية (٦٢.٢%)، ولم تخلو من الصور السلبية أيضًا، وابتعدت الصور عن الواقعية فى أحداثها.
- **ثبُت صحة الفرض الذى ينص على:** وجود علاقة بين دلالة الصورة في الألعاب الإلكترونية عبر وسائط الإعلام الجديد وجنس الشخصيات فيها.
- **ثبُت صحة الفرض الذى ينص على:** وجود علاقة ارتباطية بين اختلاف الجنس في الألعاب الإلكترونية والألفاظ المُستخدمة فيها عبر وسائط الإعلام الجديد .

ثانيًا . التوصيات والبحوث المقترحة:

فى ضوء نتائج الدراسة يتبين للباحثة مجموعة التوصيات الآتية:

١. ضرورة وجود ألعاب إلكترونية عربية مصرية ذات هدف حقيقي.

٢. تعريب المزيد من الألعاب الإلكترونية الهادفة والممتعة للحفاظ على اللغة العربية من جهة ولجذبها للمراهقين من جهة أخرى مثل الألعاب على موقع الفيس بوك.

ثالثًا . البحوث المقترحة:

وضعت الباحثة مجموعة من المجالات البحثية التى توصلت إليها فى ضوء هذا البحث:

١. دراسة صورة المسلم المُقدمة فى الألعاب الإلكترونية واتجاهات العرب نحوها.

٢. استخدام برامج التربية الإعلامية فى تنمية النقد والتفكير النقدى لدى المُراهقين فى ضوء استخدامهم للوسائط التكنولوجية الجديدة.

المراجع والمصادر:

أولاً . المراجع العربية:

إيمان عفان(٢٠٠٥) دلالة الصوة الفنية دراسة تحليلية سيميولوجيه لمنمنمات محمد راسم. ***رسالة ماجستير***، جامعة الجزائر، كلية العلوم السياسية والإعلام، قسم علوم الإعلام والاتصال.

أمل جمال محمد قطب(٢٠١٧). التأثيرات المختلفة لاستخدام المراهقين للألعاب الإلكترونية على الإنترنت، ***رسالة ماجستير***، جامعة عين شمس، معهد الدراسات العليا للطفولة. قسم الإعلام وثقافة الاطفال.

بالأعرج سارة (٢٠١٧). ثقافة الصورة الاشهارية فى الفن المعاصر.***رسالة ماجستير***. جامعة ابوبكر بلقايد، الجزائر

بدر احمد ابراهيم(٢٠٠٠) فاعلية الصورة التلفزيونية ودلالات الاستخدام والتعبير دراسة تحليلية، ***رسالة ماجستير***، كلية الإعلام، جامعة أم درمان الاسلامية، السودان.

برتيمه سميحه(٢٠١٧).الألعاب الإلكترونية والعنف المدرسي. ***رسالة ماجستير***، جامعة محمد خيضر، قسم العلوم الإنسانية والاجتماعية، كلية العلوم الاجتماعية.

سعادو هناء وبن مرزوق نوال (٢٠١٦). الألعاب الإلكترونية العنيفة وعلاقتها بانتشار ظاهرة العنف المدرسي، كلية العلوم الاجتماعية والانسانية،

ثانيًا . مواقع الانترنت:

فهد الحمدان. مفهوم الألعاب الإلكترونية، متاح على الموقع:
http://rs.ksu.edu.sa/96306.html

يامين بودهان (٢٠٠٦)،مجلة الوسيط للدراسات الإعلامية،العدد١٢.

محمود عكاشة(٢٠١١). التحليل اللغوى فى ضوء علم الدلالة، دار النشر للجامعات متاح على

https://goo.gl/QdNbXi
القمة العالمية للحكومات الإلكترونية (٢٠١٧).**تقرير تطبيقات الألعاب ومستقبل التعليم.**