Modern University
for technology & information
الجامعة الحديثة للتكنولوجيا والمعلومات

كلية الإعلام

المجلة العربية لبحوث الاتصال والإعلام الرقمي
مجلة نصف سنوية محكمة

العدد السابع
يناير ٢٠٢٥
(الجزء الاول)

التحليل السيميائي لصورة العرب والمسلمين في الألعاب الإلكترونية

أ/ إسماعيل مصطفى سامي إسماعيل محي الدين
المعيد بقسم الإذاعة والتليفزيون - كلية الإعلام - الجامعة الحديثة للتكنولوجيا والمعلومات

P-ISSN-2812-5738 E-ISSN-2812-5746

ملخص الدراسة:

إنطلاقًا من الدور الهام الذي تقوم به الألعاب الإلكترونية في تشكيل الصور الثقافية للأعراق والأديان، تركزت إشكاليةهذه الدراسة في محاولة فهم وتفسير الصورة التي تُقدم عن العرب والمسلمين في الالعاب الإلكترونية الأجنبية(غير العربية)، وتعد هذه الدراسة من الدراسات النوعية التي اعتمدت على المنهج الكيفي.

وسعت هذه الدراسة إلى التعمق في رصد وتحليل الجوانب الإيجابية والسلبية لصورة العرب والمسلمين في الألعاب الإلكترونية، كما سعت إلى رصد طبيعة الموضوعات التي يتم تقديمهم من خلالها في تلك الألعاب، بالإضافة إلى الكشف عن الرسائل والمعاني الظاهرة والخفية التي تروجها هذة الألعاب عن العرب والمُسلمين. حيث تم تطبيق مُقاربة "رولان بارث" للتحليل السيميائي على مجموعة مكونة من (5) صور للألعاب الإلكترونية التي تم إختيارها بعناية لضمان احتوائها على جميع السمات والعناصر المَطلوبة للتحليل.

وتوصلت الدراسة إلى عدد من النتائج الخاصة بالسمات الإيجابية للعرب والمسلمين في تلك الألعاب، ومن بينها تصويرهم كشخصيات قوية وذات فخر واعتزاز بثقافتهم وتراثهم، مع إرتباطهم الواضح بهويتهم الدينية الإسلامية، كما تم إستخدام البيئة الصحراوية لتكون رمزًا للصمود والتحدي، مما عكس قدرة العرب والمسلمين على التكيف والإنسجام مع الظروف القاسية للطبيعة.

وفي المقابل، كشفت نتائج الدراسة عن مجموعة من السمات السلبية للعرب والمُسلمين في صور تلك الألعاب، حيث تم تصويرهم كشخصيات عسكرية متعطشة للدماء فهم يستغلون سلطاتهم للإطاحة بكل من يخالفهم الرأي، كما تم تصويرهم كشخصيات عدوانية ومتطرفة، كذلك، ظهروا في بعض السياقات كأثرياء مهووسين بالمال والسلطة، فهم يستخدمون ثرواتهم وسلطاتهم لتحقيق مصالحهم دون مراعاة المعايير والقيم الأخلاقية والإنسانية. وتمثلت أبرز الرسائل والمعاني المُقدمة عن العرب والمسلمين في هذه الألعاب في أنهم يميلون إلى العنف والتطرف لتحقيق أهدافهم السياسية والشخصية بدون احترام القوانين الدولية وحقوق الإنسان، مما يشكل تهديدًا على الأمن الدولي، ويستدعي تدخل القوات الغربية لمواجهة هذا التهديد، وهو ما يحمل رسالة نمطية تفيد بأن العرب والمسلمين بحاجة إلى تدخل خارجي لحل مشاكلهم وأن الغرب هو القوة الوحيدة القادرة على جلب النظام والعدل والإستقرار إلى المنطقة. كما جاء تمسك العرب بهويتهم وتراثهم في بعض السياقات بشكل سلبي يوحي بأنهم بدائيون ومتخلفون وغير قادرين على التطور أو مواكبة العصر.

الكلمات المفتاحية: التحليل السيميائي- العرب والمسلمين- الألعاب الإلكترونية- تحليل الصورة.

Abstract:

Starting from the significant role of electronic games in shaping cultural perceptions of races and religions, this study focuses on understanding and interpreting the portrayal of Arabs and Muslims in foreign (non-Arab) electronic games. It employs a qualitative research methodology.

This study analyzed the positive and negative aspects of the portrayal of Arabs and Muslims in electronic games. It also explored the themes representing them and examined the explicit and implicit messages conveyed about Arabs and Muslims. Using Roland Barthes' Semiotic analysis approach, a carefully selected sample of five electronic game images was analyzed, ensuring they contained all necessary features and elements.

The study concluded several findings regarding the positive attributes of Arabs and Muslims in these games. Among these are their depiction as strong characters with pride in their culture and heritage, along with a clear association with their Islamic religious identity. The desert environment was also used as a symbol of resilience and challenge, reflecting the ability of Arabs and Muslims to adapt and harmonize with harsh natural conditions.

On the other hand, the study revealed several negative attributes of Arabs and Muslims as portrayed in the imagery of these games. They were depicted as bloodthirsty military figures exploiting their authority to overthrow anyone who disagrees with them. They were also portrayed as aggressive and extremist characters. Additionally, in some contexts, they appeared as wealthy individuals obsessed with money and power, using their wealth and authority to serve their interests without regard for moral or human values.

The key messages and meanings conveyed about Arabs and Muslims in these games depict them as inclined toward violence and extremism to achieve their political and personal goals, disregarding international laws and human rights. This portrayal frames them as a threat to international security, warranting Western intervention to address this threat. Such a narrative perpetuates the stereotype that Arabs and Muslims require external intervention to resolve their problems and portrays the West as the sole power capable of establishing order, justice, and stability in the region. Additionally, Arabs' attachment to their identity and heritage is, in some contexts, negatively framed, suggesting primitiveness, backwardness, and an inability to develop or adapt to modernity.

Key words: Semiotic Analysis - Arabs and Muslims - Electronic Games - Image analysis.

مقدمة:

شهدت العقود الأخيرة تطورًا هائلًا في مجال صناعة الألعاب الإلكترونية، مما جعلها تحتل مكانة بارزةفي حياة الملايين من اللاعبين حول العالم، ومع تزايد شعبيتها وانتشارها الواسع، لم تعد الألعاب الإلكترونية مقتصرة على كونها مجرد وسيلة للترفيه والتسلية فقط، بل أصبحت أيضًا وسيلة مهمة لنقل الأفكار والرسائل والرموز الثقافية المُختلفة.

ولقد استمرت الألعاب الإلكترونية في التطور حتى أصبحت قادرة بفضل التكنولوجيا المُتقدمة على خلق عوالم إفتراضية غنية بالشخصيات والقصص والأحداث المتنوعة، مما ساهم في تشكيل تصورات اللاعبينعن الثقافات والمجتمعات المختلفة.

وفي السنوات الاخيرة تزايدت أعداد الألعاب الإلكترونية الأجنبية التي تناولت موضوعات عن العرب والمسلمين، في حين أن المُشاركة العربية في هذا المجال كانت ومازالت ضئيلة جدًا. مما يُثير العديدمن التساؤلات حول الكيفية التي يصوغ بها المطورون الغربيون تصوراتهم عن العرب والمسلمين داخلهذه الألعاب، وما إذا كانت تلك التصورات تعكس الدقة والإنصاف، أم أنها تعتمد على قوالب نمطية متحيزة لخدمة أغراض أخرى.

وبناءًا على ما سبق ذكره من التساؤلات التي أثارت الفضول العلمي للباحث، فقد تركزت إشكالية هذة الدراسة في محاولة فهم وتفسير الصورة التي تُقدم عن العرب والمسلمين في الالعاب الإلكترونية، وتعد هذة الدراسة من الدراسات النوعية التي تعتمد على المنهج الكيفي، حيث تم تطبيق مقاربة "رولان بارث" للتحليل السيميولوجي على مجموعة من صور الألعاب الإلكترونية التي تم إختيارها بعناية لضمان إحتوائهاعلى جميع السمات والعناصر المَطلوبة للتحليل.

وإنطلاقًا من الدور الهام الذي تقوم به الألعاب الإلكترونية في تشكيل الصور الثقافية للأعراق والأديان،فإن هذة الدراسة تسعى إلى التعمق في رصد وتحليل الجوانب الإيجابية والسلبية لصورة العرب والمسلمين في الألعاب الإلكترونية، كما تسعى إلى رصد طبيعة الموضوعات التي يتم تقديمهم من خلالها في تلك الألعاب، بالإضافة إلى الكشف عن الرسائل والمعاني الظاهرة والخفية التي تروجها هذة الألعاب عن العرب والمسلمين.

مشكلة الدراسة:

تتمثل مُشكلة الدراسة في التحليل السيميائي لصور العرب والمُسلمين كما تُقدمها الألعاب الإلكترونية, حيث يتم إستكشاف الرسائل والمعاني الظاهرة والخفية التي تنقلها هذة الألعاب عن العرب والمسلمين، وذلك من خلال البحث في الأساليب الرمزية والدلالية التي تُستخدم لتشكيل هذة الصور.

أهمية الدراسة:

تستمد هذة الدراسة أهميتها مما يلي:

1.أهمية الألعاب الإلكترونية ودورها في تشكيل صورة العرب والمسلمين.

2.زيادة أعداد المُمارسين للألعاب الإلكترونية بمُختلف أشكالها وأنواعها ليصل إلى 3.09 مليار لاعب حول العالم، بقيمة سوقية قدرت بنحو 11197, مليار دولار في نهاية عام 2022م.[1]

3.نُدرة المُشاركة العربية في تصميم ونشر الألعاب الإلكترونية، مما يَترك المجال أمام شركات الألعاب الأجنبية لتصوير العرب والمسلمين وفقًا للأهواء والتحيزات السلبية في بعض الأحيان.

4.قلة الدراسات العربية التي اهتمت بالتحليل السيميائي لصور العرب والمسلمين في الالعاب الإلكترونية، مما يستدعي القيام بالمزيد من الأبحاث حول هذا الموضوع.

5.إمكانية تقديم مجموعة من التوصيات والمقترحات لتوجيه القائمين على صناعة وتطوير الألعاب الإلكترونية نحو تقديم صور أكثر توازنًا وإنصافًا عن العرب والمسلمين.

أهداف الدراسة:

1.الكشف عن طبيعة وملامح الصورة المقدمة عن العرب والمسلمين في الالعاب الإلكترونية، من خلال التحليل السيميولوجي لعينة من صور لهذة الالعاب.

2.فحص الرموز والدلالات السيميائية المُستخدمة لتشكيل صورة العرب والمسلمين في الألعاب الإلكترونية.

3.رصد وتحليل الرسائل والمعاني الظاهرة والخفية التي تعكسها الألعاب الإلكترونية عن العرب والمسلمين.

الدراسات السابقة:

1)الدراسات التي ناقشت صورة العرب والمسلمين في الألعاب الإلكترونية.

2)الدراسات التي ناقشت الآثار المختلفة للألعاب الإلكترونية على اللاعبين.

5)الدراسات التي ناقشت العلاقة بين إدمان الألعاب الإلكترونية وسلوك العنف لدى اللاعبين.

المحور الأول: الدراسات التي ناقشت صورة العرب والمسلمين في الألعاب الإلكترونية.

١- دراسة "يعقوب" (2021)[2] بعنوان: "صورة الإسلام والمسلمين في الألعاب الإلكترونية"

هدفت هذة الدراسة إلى التعرف على ملامح صورة الإسلام والمسلمين التي ترسخها الألعاب الإلكترونية، وكذلك التعرف على مختلف المفاهيم التي تروج الالعاب الإلكترونية لها عن العرب والمسلمين، واستخدمت الباحثة منهج التحليل السيميولوجي من خلال مقاربة "مارتن جولي" التي تعتمد في تحليلها على عنصري الدليل التشكيلي والدليل الأيقوني اللذان تعكسهما "العلامة"، فقامت بإجراء التحليل على عينة مقصودة مُكونة من (6) صور من الألعاب الإلكترونية التي يتوافر بها السمات التي تتماشى مع ما يُراد دراسته.

وتوصلت الدراسة إلى عدد من النتائج، أهمها:

١-قدمت هذة الألعاب الإلكترونية صورة سلبية ومشوهة عن الإسلام والمسلمين، حيث صورت الإسلام على أنه دين إستبدادي في قوانينه ويحرض على العنف والقتل، كما صورت المُسلمين كإرهابيين ومتعطشين للدماء.

٢-صورت هذة الألعاب الحروب التاريخية بشكل مُزيف ومُخالف لما جرى بالواقع، كما ركزت على تقديم

الجنـدي الغـربي في صـورة البطـل القـادم لإنقـاذ الشـعوب وتحريرهـا مـن الإرهـاب.

٢-دراسـة [3] (2021)(Saleh) بعنوان"الأهرامـات والقطـط والليـالي العربيـة: مـصر المعـاصرة في لعبتـي COD:BO III، و "The Race II

تهـدف هـذة الدراسـة إلى تسـليط الضـوء عـلى الكيفيـة التـي يتـم مـن خلالهـا تمثيـل الثقافـة المصريـة في ألعـاب الفيديـو، واعتمـد الباحـث في دراسـته عـلى اسـلوب القـراءة الدقيقـة للعبتـين إحداهـما تصـور مـصر مـن منظـور غـربي، والأخـرى تصـور مـصر مـن منظـور محـلي، ثـم قـام بمقارنتهـما لمعرفـة مـدى دقـة التمثيـل الثقـافي للدولـة المصريـة المعـاصرة في كل منهما .

وتوصلت الدراسة إلى عدد من النتائج، أهمها:

١- بالرغـم مـن مُحـاولات اللعبـة الأمريكيـة Call of Duty: Black Ops III، في تقديـم تصويـر دقيـق لمـصر بإسـتخدام تقنيـات الجرافيـك المتطـورة، والرسـوميات فائقـة الجـودة، إلا أنهـا اعتمـدت عـلى صـورًا إسـتشراقية ونمطيـة غـير دقيقـة.

٢-استند المطور في اللعبة المصرية The Race II إلى مراجع حقيقية لتصوير تفاصيل الحياة اليومية للمواطن المصري.

٣-أوصى الباحـث المطوريـن الراغبـين في تمثيـل الثقافـة المصريـة في الألعـاب الإلكترونيـة بـضرورة الإعتـماد عـلى مراجـع تسـتند إلى الحيـاة اليوميـة المألوفـة للمصريـين، بالإضافـة إلى الإسـتعانة بأفـراد مصريينفـي فريـق عمـل اللعبـة لضـمان الوصـول إلى أدق تصويـر مُمكـن.

٣-دراسـة [4] (2019) (Ibaid) بعنـوان: "الحـرب الإفتراضيـة عـلى الإسـلام: تقييـم لكيفيـة تصويـر ألعـاب الفيديـو للمسـلمين بعـد حـرب 11 سـبتمبر"

اسـتهدفت الدراسـة التعـرف عـلى الكيفيـة التـي يتـم مـن خلالهـا تمثيـل المسـلمين في ألعـاب الفيديـو الحربيـة التـي تـم إصدارهـا بعـد أحـداث 11 سـبتمبر، واعتمـد الباحـث عـلى الإثنوغرافيـا الذاتيـة التـي تسـمح لـه بإسـتخدام التأمـل الـذاتي في دراسـة ووصـف الأعـراق البشريـة، وقـد اعتمـد الباحـث عـلى عينـة عمديـة مكونـة مـن (15) لعبـة فيديـو حربيـة مـن الألعـاب الشـعبية في الولايـات المتحـدة الأمريكيـة، والتـي تتوافـر فيهـا الخصائـص المطلوبـة للتحليـل والدراسـة.

وتوصلت الدراسة إلى عدد من النتائج، أهمها:

١-أن أغلـب ألعـاب الفيديـو الحربيـة تنقـل الصـور النمطيـة المشـوهة الأكـثر إنتشـارًا عـن الإسـلام والمسـلمينفي أفـلام هوليـوود وبرامـج التليفزيـون الأمريكيـة.

٢-أثبتـت نتائـج الدراسـة أن الصـور النمطيـة السـلبية عـن المسـلمين تسـاهم في تعزيـز الأيدولوجيـات المعاديـة لهـم، مـما يـؤدي إلى تفاقـم ظاهـرة الإسـلاموفوبيا وزيـادة معـدل الجرائـم ضـد المسـلمين في المجتمـع الأمريـكي.

٣-وأوصى بـضرورة إجـراء بحـوث مسـتقبلية لتطويـر إسـتراتيجيات ملموسـة لمواجهـة الصـور السـلبية المُبالـغ فيهـا للمسـلمين في ألعـاب الفيديـو.

٤-دراسة [5] (2017) (Saber & Webber) بعنوان"لعبتنا COD: ألعاب المقاومة، والتاريخ، والهيمنة في الشرق الأوسط"
سعت الدراسة إلى التعرف على الأيدولوجيات المُقدمة في الألعاب الإلكترونية الأمريكية المُعدلة أو الخالصة من قبل بعض الجماعات العربية غير الحكومية المُقاومة للإحتكار الغربي في الشرق الأوسط. واعتمد الباحث على منهج تحليل الخطاب لتحليل (4) أربع ألعاب إلكترونية من الألعاب التي تتوافر بها الخصائص المُراد دراستها.
وتوصلت الدراسة إلى عدد من النتائج، أهمها:
١-تمكنت الالعاب الإلكترونية المُعدلة من الألعاب الأمريكية من مُناهضة الهيمنة الغربية على السرد المُقدم للأحداث والأفكار والأيدولوجيات، من خلال تقديم أفكار مُعاكسه لما تقدمه الألعاب الغربيه، مثل تصدير صورة المُقاتل العربي على أنه البطل المُقاوم لجرائم الإحتلال الصهيوني أو الغربي.
٢- توصل الباحثون إلى أن الهيمنة الغربية قابلة للتحدي والمواجهة دائمًا، إلا أن المُقاومة المضادة للهيمنة غالبًا ما تؤول إلى الحفاظ على نظام الهيمنة وإعادة إنتاجه بصورة أكبر.

٥-دراسة [6] (2015)، (Shabankareh, et all) بعنوان"تمثيل صورة الإسلام والمسلمين في ألعاب الكمبيوتر"
سعت الدراسة إلى التعرف على أساليب تصوير العرب والمسلمين في البنية السردية ومراحل اللعب لألعاب الكمبيوتر الغربية، واستخدم الباحثين اسلوب التحليل السيميائي النوعي ل(7) ألعاب إلكترونية تم إختيارها بشكل مَقصود للتأكد من توافر سمات التحليل المطلوبة فيها.
وتوصلت الدراسة إلى عدد من النتائج، أهمها:
١-تسعى الإمبريالية الغربية في تلك الالعاب إلى إثارة الخوف من الإسلام وتشكيل اتجاه سلبي نحو المسلمين، حيث تظهر الدول الإسلامية كأماكن مليئة بالمخاطر وبالصحاري والعنف العشوائي والحكام الوحشيين والأسرار الخارقة للطبيعة (الناجمة عن التخلف)، بالإضافة إلى هياكل الخراب والدمار، حيث يتم تصوير المسلمين بأنهم متطرفون وغير عقلانيين.
٢-تستخدم ألعاب الفيديو كأداة للترويج إلى جيش الولايات المتحدة الأمريكية وتعزيز صورته ومكانته بين الجيوش الأخرى مثل لعبة America's Army، أو كأداة لشرح وتبرير الإجتياح الأمريكي للعديد من دول الشرق الأوسط تحت شعار (الحرب ضد الإرهاب) مثل لعبة Kuma War التي توفر مُهمات قابلة للتحميل بشكل منفصل لتجسد العمليات العسكرية الأخيرة لأمريكا ضد الإرهابيين في بعض الدول العربية وأفغانستان.

المحور الثاني: الدراسات التي ناقشت الآثار المختلفة للألعاب الإلكترونية على اللاعبين.

١-دراسة "العرجاني" (2023) [7] بعنوان " دور الألعاب الإلكترونية في تنمية قيم المواطنة لدى الطفل الروضة من وجهة نظر المعلمات "
هدفت الدراسة إلى استكشاف دور الألعاب الإلكترونية في تعزيز قيم المواطنة والإنتماء والحرية والمسؤولية لدى أطفال الروضة من وجهة نظر المُعلمات، وإعتمدت الدراسة على المنهج الوصفي، وتم تطبيق أداة الإستبيان لجمع البيانات والمعلومات من عينة مُتاحة بلغت (182) مُعلمة من مُعلمات رياض الأطفال في الاحساء.

وتوصلت الدراسة إلى عدد من النتائج، أهمها:

١- لا توجد فروق دالة إحصائيًا بين متوسطات تقديرات المُعلمات عينة الدراسة لدور الألعاب الإلكترونية في تعزيز قيم المُواطنة لدى أطفال الروضة تعزي لمتغير سنوات الخبرة (الأقدمية).

٢- يوجد تقارب في تقديرات المعلمات عينة الدراسة لدور الألعاب الإلكترونية في تنمية قيم المواطنة لدى أطفال الروضة، حيث جاء في المرتبة الأولة (دور الألعاب الإلكترونية في تنمية قيم المسؤولية لديهم) بدرجة تحقق مرتفعة ومتوسط حسابي قدره (2.39 من 3.00)، أما في المرتبة الأخيرة جاء (دور الألعاب الإلكترونية في تنمية قيم الإنتماء) بدرجة تحقق متوسطة، ومتوسط حسابي قدره (2.33 من 3.00).

٢-دراسة "حسين" (2022) [8] بعنوان: " العلاقة بين الألعاب الإلكترونية والغرس الثقافي لدى الشباب المصري".

هدفت هذة الدراسة إلى التعرف على السمات المميزة للعبة Call of Duty: Black Ops III، والرسائل المقدمة خلالها، وكذلك تحليل مُستويات انخراط اللاعبين مع سرد وتصميم اللعبة، بالإضافة إلى تحليل العلاقة بين إدراك الشباب للمحتوى المقدم داخل اللعبة وبين الواقع الفعلي للقضية المطروحة. واستخدمت الباحثة منهج المسح بشقية التحليلي والميداني، حيث قامت بعمل دراسة حالة للعبة المُختارة بواسطة إستمارة تحليل المضمون، واعتمدت الباحثة على نظرية الغرس الثقافي، ونموذج التلعيب (Gamification model) ليكونا إطارًا نظريًا لها.

وتوصلت الدراسة إلى عدد من النتائج، أهمها:

١-قدمت اللعبة صورًا نمطية حول قضايا الإرهاب، من ضمنها تصوير إثيوبيا ودول حوض النيل على أنهم إرهابيون قادرون على إحتلال مصر بسبب نهر النيل، ويتجلى ذلك في مشاهد تعذيب الوزير المصري المُختطف واستخدام العنف والأسلحة بطرق متعددة في إطار الحبكة الدرامية للعبة.

٢-أثبتت الدراسة وجود علاقة عكسية بين الإنخراط داخل التصميم وإدراك المحتوى المقدم داخل الوسيلة بالواقعية.

٣-أثبتت الدراسة وجود علاقة طردية بين الإنخراط داخل السرد وإدراك المحتوى المقدم داخل الوسيلة بالواقعية.

٣-دراسة "شعلان" (2022) [9] بعنوان: " تأثير الألعاب الإلكترونية على التفكير الإبداعي لدى الأطفال والمراهقين"

هدفت هذة الدراسة إلى التعرف على كثافة إستخدام الأطفال والمراهقين للألعاب الإلكترونية، وتحليل أنماط ودوافع هذا الإستخدام، وكذلك الكشف عن أنواع التأثيرات الإيجابية والسلبية للألعاب الإلكترونية على التفكير الإبداعي لدى هذة الفئة. واعتمدت الدراسة على المنهج الوصفي الميداني، وتم تطبيق أداة الإستبيان على عينة مكونة من (150) طفلًا ومراهقًا. كما تم الإستعانه بنظرية الغرس الثقافي لتكون إطارًا نظريًا للدراسة.

وتوصلت الدراسة إلى عدد من النتائج، أهمها:

١-أغلب الأطفال والمراهقين يمارسون الألعاب الإلكترونية لوقت غير مُحدد خلال الإسبوع، ولأكثر من ثلاث ساعات في اليوم الواحد.

٢-أغلب الأطفال والمراهقين يُمارسون الألعاب الإلكترونية بدافع التسلية وقضاء وقت الفراغ، بينما يمارسها القليل رغبة في هزيمة الآخرين والشعور بلذة الإنتصار.

٣-تباينت تأثيرات مُمارسة الألعاب الإلكترونية بين الأطفال والمُراهقين المُشاركين في عينة الدراسة،حيث جاء في المرتبة الأولى (التأثيرات الصحية)، ثم (التأثيرات على مستوى التحصيل الدراسي)،ثم (التأثيرات الأخلاقية والتربوية)، وأخيرًا (التأثيرات النفسية والإجتماعية).

٤-دراسة "جاد" (2022) [10] بعنوان: " الألعاب الإلكترونية على مواقع التواصل الإجتماعي وتأثيراتهافي السلوك الإجتماعي للشباب الجامعي"

هدفت هذة الدراسة إلى إستقصاء مدى إنخراط الشباب الجامعي في ممارسة الألعاب الإلكترونية عبر مواقع التواصل الإجتماعي، وكذلك التعرف على دوافعهم لإستخدام هذة الألعاب والإشباعات المتحققه منها، بالإضافة إلى الكشف عن طبيعة العلاقة بين ممارسة الشباب لتلك الألعاب وتأثيرها على سلوكهم الإجتماعي، واعتمدت الدراسة على منهج المسح بشقة الميداني، حيث تم إستخدام أداة الإستبيان بالتطبيق على عينة مُكونة من (200) شاب جامعي في مُحافظة القاهرة، واعتمدت الباحثة على مدخل الإستخدامات والإشباعات ليكون إطارًا نظريًا للدراسة.

وتوصلت الدراسة إلى عدد من النتائج، أهمها:

١-يشترك جميع أفراد العينة المُختارة في مُمارسة الألعاب الإلكترونية، ولكن يختلفون في درجة الإنخراط، حيث يُمارسها ٣٩٪ منهم بإنتظام، و٣٤,٥٪ بشكل غير منتظم، و٢٦,٥٪ بشكل نادر.

٢- تباينت دوافع مُمارسة الشباب الجامعي للألعاب الإلكترونية حيث جاء الترفية والتسلية في المرتبة الاولى، ويليه الرغبة في التخلص من الملل، ثم الإستمتاع بالمغامرات التي تحتويها تلك الألعاب.

٣-تنوعت الإشباعات التي يحققها الشباب الجامعي من ممارسة الألعاب الإلكترونية، حيث أكد الشباب المشاركين في عينة الدراسة أن هذة الألعاب تساعدهم على تحسين مهاراتهم في اللغة الإنجليزية،وفي المرتبة الثانية أشاروا إلى مساهمة تلك الألعاب في تطوير بعض المهارات الشخصية لديهم،وفي المرتبة الثالثة أكدوا على أن الألعاب الإلكترونية تُمكنهم من التحكم والسيطرة على الأشياءالتي لا يمكنهم تحقيقها في الواقع.

٤-أظهرت نتائج الدراسة أن هناك علاقة ارتباطية ذات دلالة احصائية بين مدى تعرض الشباب المشاركين في عينة الدراسة للألعاب الإلكترونية، وبين التأثيرات الناتجة عن مُمارستها، كما تبين أن هناك علاقة ارتباطية ذات دلالة إحصائية بين تعرض عينة الدراسة للألعاب الإلكترونية، وبين الإشباعات المتحققة منها.

٥-دراسة "منصور، وعبد القادر" (2022) [11] بعنوان: "دور الألعاب الإلكترونية التفاعلية في تشكيل السلوك الإجتماعي لدى الشباب"

يتمثل الهدف الرئيسي للدراسة في تحديد تأثيرات الألعاب الإلكترونية التفاعلية على سلوك الشباب وحياتهم، وقياس إتجاهاتهم نحوها. وهي دراسة وصفية، وتعتمد على منهج المسح من خلال تطبيق إستمارة الإستبيان على عينة عمدية قوامها (400) مُفردة من الشباب الممارسين للألعاب الإلكترونية في مُحافظتي القاهرة والجيزة. واستعانت الباحثتان بنظرية الإستخدامات والإشباعات لتكون إطارًا نظريًا للدراسة.

وتوصلت الدراسة إلى عدد من النتائج، أهمها:

١-أكـثر العنـاصر التـي تجـذب الشـباب لممارسـة الألعـاب الإلكترونيـة التفاعليـة عـلى الترتيـب هـي: (إمكانيـة اللعـب الجماعـي وتكويـن فريـق)، ثـم (جـودة المؤثـرات الصوتيـة والمرئيـة بهـا)، وأخـيرًا (التفاعـل الصـوتي داخـل اللعبـة).
٢-أهـم الدوافـع الطقوسـية لممارسـة الشـباب للألعـاب الإلكترونيـة التفاعليـة عـلى الترتيـب هـي: (الترفيـه والتسـلية وقضـاء وقـت الفـراغ)، و(التخلـص مـن الملـل)، و(التخلـص مـن الضغـط ومحاولـة الاسـترخاء). وأهـم الدوافـع النفعيـة عـلى الترتيـب هـي: (تنـوع أشـكال واسـتراتيجيات وأسـاليب اللعـب)، و(الشـعور بالحـماس أثنـاء التواصـل الصـوتي مـع أعضـاء الفريـق)، و(المشـاركة في عمـل جماعـي واللعـب مـع فريـق)
٣-أظهـرت نتائـج الدراسـة إلى أن أكـثر عبـارات التأثـيرات السـلوكية مُوافقـة بـين أفـراد عينـة البحـث هـي: (إثـارة روح التنافـس)، و(يطلـق اللاعبـون الألفـاظ البذيئـة والشـتائم). وأكـثر عبـارات التأثـيرات الوجدانيـة قبـولًا هـي: (تكـرار ممارسـة الألعـاب الإلكترونيـة التفاعليـة يـؤدي إلى إدمانهـا)، و(الشـعور بالغضـب الشـديد عنـد الهزيمـة). بينـما كانـت أكـثر عبـارات التأثـيرات المعرفيـة موافقـه هـي: (تـؤدي ممارسـتها إلى زيـادة الوعـي والمعرفـة بأسـماء وأشـكال الأسـلحة)، (تسـاعد ممارسـة الألعـاب عـلى تكويـن صداقـات جديـدة).

٦-دراسة "مـشري" (2017) [12] بعنـوان: " أثـر الألعـاب الإلكترونيـة عـبر الهواتـف الذكيـة عـلى التحصيـل الـدراسي للتلميـذ الجزائري"
هدفـت الدراسـة الدراسـة إلى رصـد وتحليـل أثـر الألعـاب الإلكترونيـة عـبر الهواتـف الذكيـة عـلى التحصيـل الـدراسي للتلاميـذ، وكذلـك التعـرف عـلى درجـة إقبالهـم عـلى تلـك الألعـاب ودوافـع هـذا الإقبـال. واعتمـدت الدراسـة عـلى المنهـج المسـحي، حيـث قامـت الباحثـة بتطبيـق إسـتمارة الإسـتبيان عـلى عينـة عمديـة قوامهـا (100) مبحـوث مـن أوليـاء الأمـور بمدينـة أم البواقـي.
<u>وتوصلت الدراسة إلى عدد من النتائج، أهمها:</u>
١-أغلـب التلاميـذ يمارسـون الألعـاب الإلكترونيـة بشـكل يومـي، حيـث يسـتخدمون الألعـاب الإلكترونيـة بدافـع التسـلية والترفيـه والهـروب مـن الروتـين اليومـي للدراسـة، وتجذبهـم مُتعـة الفـوز في هـذة الألعـاب.
٢-أغلـب التلاميـذ تعلمـوا مـن ممارسـة الألعـاب الإلكترونيـة كيفيـة التعامـل مـع تقنيـات شـبكة الإنترنـت، مـما أكسـبهم معرفـة لا بـأس بهـا في هـذا المجـال، وجعلهـم أكـثر إنفتاحًـا عـلى تعلـم أي تكنولوجيـا جديـدة.
٣-الإفـراط في اسـتخدام الألعـاب الإلكترونيـة عـبر الهواتـف الذكيـة في ظـل غيـاب الرقابـة الوالديـة يؤثـر سـلبًا عـلى قـدرة التلميـذ عـلى التحصيـل الـدراسي.

المحور الثالث: الدراسات التي ناقشت العلاقة بين إدمان الألعاب الإلكترونية وسلوك العنف لدى اللاعبين.
١-دراسة "بـن لكحـل، وتلايتـي" (2023) [13] بعنـوان" إدمـان الألعـاب الإلكترونيـة وعلاقتـه بالسـلوك العـدواني لـدى المراهقـين"
تتمثـل أهـداف الدراسـة في محاولـة التعـرف عـلى مسـتوى إدمـان المراهقـين للألعـاب الإلكترونيـة، ومسـتوى السـلوك العـدواني للمراهقـين الممارسـين لتلـك الألعـاب، وكذلـك الكشـف عـن العلاقـة بـين إدمـان المراهقـين للألعـاب الإلكترونيـة

وبين السلوك العدواني لهم، بالإضافة إلى استقصاء ما إذا كانت هناك فروق في مستوى إدمان الألعاب الإلكترونية ومستوى السلوك العدواني وفقًا لمتغير الجنس لدى المراهقين. وإعتمدت الدراسة على المنهج الوصفي الإرتباطي من خلال تطبيق مقياسين أحدهما لقياس إدمان الألعاب الإلكترونية، والثاني لتقييم السلوك العدواني لدى المراهقين، واشتملت العينة على 62 مراهقًا ومراهقة في ولاية المدية بالجزائر.

وتوصلت الدراسة إلى عدد من النتائج، أهمها:

١-ارتفاع مستوى إدمان الألعاب الإلكترونية، ومستوى السلوك العدواني بين المراهقين عينة الدراسة.

٢-توجد علاقة إرتباطية بين إدمان الألعاب الإلكترونية وبين السلوك العدواني لدى المراهقين.

٣-توجد فروق بين المراهقين في مستويات إدمان الألعاب الإلكترونية ومستويات السلوك العدواني تبعًا لمتغير الجنس لصالح الذكور.

٢- دراسة "زعيتر، وحبيلي" (2022) [14] بعنوان: " دور الألعاب الإلكترونية في ممارسة العنف المدرسي لدى تلاميذ المرحلة المتوسطة من وجهة نظر الأساتذة "

هدفت الدراسة إلى التعرف على طبيعة الألعاب الإلكترونية التي تجذب التلاميذ، وكذلك دورها في زيادة ممارسة العنف المدرسي، ونوع العنف الذي تؤثر هذة الألعاب به على سلوك التلميذ، واعتمدت الدراسة على المنهج الوصفي، حيث تم تطبيق أداة الإستبيان على عينة طبقية شملت (90) أستاذ وأستاذة لتلاميذ المرحلة المتوسطة في بلدية الطاهير بالجزائر.

وتوصلت الدراسة إلى عدد من النتائج، أهمها:

١-انتشرت الألعاب الإلكترونية بشكل واسع بين المراهقين والشباب نتيجة لجودة المؤثرات الصوتية والبصرية المُستخدمة فيها، كما ساعدت سهولة إمتلاك المراهقين للأجهزة الإلكترونية المحمولة الخاصة بهم على إنتشار هذا النوع من الألعاب.

٢-تساهم الألعاب الإلكترونية في زيادة ممارسة العنف الرمزي واللفظي والجسدي لدى تلاميذ المرحلة المتوسطة من وجهة نظر الأساتذة بدرجة متوسطة، حيث يرتبط العنف المدرسي بعوامل ومتغيرات أخرى أيضًا.

٣-دراسة "كحلوش، وآخرون" (2022) [15] بعنوان: دور استخدام الألعاب الإلكترونية في تشكيل السلوكيات العدوانية"

تهدف الدراسة إلى محاولة التعرف على تأثير لعبة "بابجي" في تشكيل العنف اللفظي والجسدي والنفسي لدى طلاب جامعة جيجل، وتعتمد الدراسة على المنهج الوصفي، حيث تم تطبيق أداة الإستبيان على عينة عمدية مكونة من (106) طالب وطالبة تتراوح أعمارهم بين -19 30 عامًا، كما تم الإستناد إلى النظرية البنائية الوظيفية لتكون إطار نظري للدراسة.

وتوصلت الدراسة إلى عدد من النتائج، أهمها:

١-أظهرت نتائج الإستبيان أن عدد الذكور في العينة أكبر من عدد الإناث، مما يشير إلى ميل الذكور إلى تفضيل ألعاب العنف أكثر من الإناث.

٢-لم تظهر أي علاقة بين استخدام لعبة "بابجي" وظهور العنف اللفظي والجسدي والنفسي لدى طلبة الجامعة.

٤-دراسة "قريب، وجديلي" (2021) [16] بعنوان: " الألعاب الإلكترونية والسلوك المنحرف لدى تلاميذ الطور الثانوي "
هدفت الدراسة إلى إستقصاء أثر الألعاب الإلكترونية على سلوك التلاميذ في المرحلة الثانوية، والتعرف على دورها في ظهور السلوك المنحرف لديهم، واتبعت الدراسة المنهج الوصفي، واعتمدت على تطبيق أداة المقابلة مع مستشار التوجيه من أجل الحصول على المعلومات اللازمة لتحديد المجال الجغرافي والبشري لمجتمع الدراسة، وتم إستخدام أداتي الملاحظة البسيطة والإستبيان بالتطبيق على عينة عمدية مُكونة من (100) تلميذ من تلاميذ الثانوية.
وتوصلت الدراسة إلى عدد من النتائج، أهمها:
١-أكد أفراد العينة أنهم يمارسون الالعاب الإلكرتونية لأكثر من ثلاث ساعات يوميًا عبر الهواتف الذكية، نظرًا لسهولة حملها واستخدامها مقارنة بالوسائل الأخرى.
٢-أظهرت النتائج أن إدمان الألعاب الإلكترونية يؤدي إلى العُزلة الإجتماعية وصعوبة الإندماج مع البيئة المحيطة.
٣-تساهم الألعاب الإلكترونية في توليد مزاج سئ، مما يؤدي إلى إكتساب سلوك أكثر عنفًا وعدوانية لدى تلاميذ المرحلة الثانوية.

٥-دراسة "حسن" (2019) [17] بعنوان: "علاقة الألعاب الإلكترونية العنيفة بالسلوك العدواني وسلوك المساعدة لدى عينة من طلبة الجامعة"
تمحورت مشكلة الدراسة حول التساؤل الرئيسي: هل يمكن أن يؤدي المحتوى العنيف للألعاب الإلكترونية إلى زيادة السلوك العدواني وتقليص سلوك المساعدة؟، واعتمدت الدراسة على المنهج التجريبي، واشتملت العينة على (62) طالبًا جامعيًا من طلاب إحدى الجامعات الفرنسية، نصفهم من الإناث ومتوسط أعمارهم 24 عامًا. وتم تقسيم العينة إلى مجموعتين مُتكافئتين، وتعرضت المجموعة الأولى للمحتوى العنيففي الألعاب الإلكترونية، أما المجموعة الثانية فقد تعرضت للألعاب الإلكترونية غير العنيفة، واعتمدت الدراسة على النموذج العام للعدوان لأندرسون وبوشمان كإطار نظري لها.
وتوصلت الدراسة إلى عدد من النتائج، أهمها:
١-أظهر اللاعبون الذين يمارسون الألعاب الإلكترونية العنيفة مستويات أعلى من العدوانية مقارنة باللاعبين الذين يمارسون الألعاب غير العنيفة.
٢-أبدى اللاعبون الذين يمارسون الألعاب الإلكترونية العنيفة إهتمامًا أقل بمساعدة الآخرين مقارنة بأولئك الذين لعبوا الألعاب الإلكترونية غير العنيفة.
٣-أظهرت النتائج عدم وجود فروق ذات دلالة إحصائية بين الذكور والإناث في مستويات العدوانية وسلوك المساعدة. حيث تبين أن المُتغير الأهم في زيادة العدوانية وإنخفاض سلوك المساعدة أو العكس،هو مُعدل استخدام اللاعبين للألعاب الإلكرتونية العنيفة.

تساؤلات الدراسة:

1.ما طبيعة الموضوعات التي يتم تقديم العرب والمسلمين من خلالها في الألعاب الإلكترونية؟

2.ما السمات الإيجابية المُقدمة عن العرب والمُسلمين في الألعاب الإلكترونية؟

3.ما السمات السلبية المُقدمة عن العرب والمُسلمين في الألعاب الإلكترونية؟

4.ما الرسائل والمعاني الظاهرة والخفية التي تعكسها الألعاب الإلكترونية عن العرب والمسلمين؟

نوع الدراسة:

تنتمي هذة الدراسة إلى البحوث النوعية، التي تستهدف التعمق في فهم الظواهر المُعقدة من منظور كيفي وليس كمي، فهي تعتمد على استخدام اللغة الطبيعية والجمل التوضيحية بدلًا من الإحصاءات الرقميةلتفسير البيانات والنتائج، مما يسمح للباحث بقدر كبير من المرونة والحرية في تصميم أداة البحث،والتكيف مع الأفكار والتوجهات الجديدة التي قد تظهر خلال فترة الدراسة.

منهج الدراسة:

تعتمد هذة الدراسة على المنهج الكيفي، والذي يعد إطارًا بحثيًا لإستكشاف وفهم الظواهر الإجتماعية والثقافية من خلال جمع وتحليل البيانات بطريقة كيفية، وذلك بهدف التحليل السيميولوجي لعينة من صور الألعاب الإلكترونية التي تعكس صورة العرب والمُسلمين، وسِماتهم، وطَبيعة الموضوعات التي يتم تقديمهم من خلالها.

مجتمع وعينة الدراسة:

يتمثل مُجتمع الدراسة في جميع الصور المُقدمة عن العرب والمسلمين في الألعاب الإلكترونية، ولصعوبة الحصر الشامل لمجتمع الدراسة، فقد تم الإعتماد على عينة عمديه مُكونة من (5) صور من الألعاب الإلكترونية التي تناولت موضوعات عن العرب والمسلمين.

أداة جمع البيانات:

تعتمد الدراسة في جمع البيانات والمعلومات على مُقاربة "رولان بارث" للتحليل السيميائي لعدد من صور الالعاب الإلكترونية المُرتبطة بأهداف الدراسة وتساؤلاتها. حيث يتم التحليل من خلال ثلاث مراحل وهي:

•مرحلة الوصف العام: والتي يتم فيها وصف الصورة بكل ما تحتوي عليه من عناصر ومُكونات،مع الإشارة إلى السياق العام للحدث أو الموضوع الذي تنتمي الصورة إليه.

•مرحلة التقرير (المستوى التعييني): ويتم من خلالها تحديد الدلالات الظاهرة في الصورة كالأشكال والرموز والإضاءات والألوان وأحجام الصور وزوايا إلتقاطها.

•مرحلة الإيحاء (المستوى التضميني): وهي التي يتم من خلالها البحث في الدلالات الضمنية الموجودة في الصورة

للوقوف على المعانى والرسائل الخفية بها.

نتائج الدراسة التحليلية:

تمهيد:

فيما يلي نُبذة تعريفية لأربع ألعاب إلكترونية تناولت في محتواها موضوعات وقصص عن العرب والمسلمين، حيث تم إختيار صور التحليل السيميولوچي للدراسة من هذة الألعاب.

١- (Takken VII (2015

هي لعبة مُصارعة من تطوير ونشر شركة Bandai namco entertainment اليابانية، وتعتمد اللعبة على نظام قتال (1ضد1)، وتدور أحداثها حول الصراع الدموي المستمر بين أفراد عائلة Mishima، حيث تلقي اللعبة الضوء على أصل هذا الصراع، من خلال قصة سينمائية مشوقة، ورسوميات عالية الجودة، وإسلوب قتال مُبهر، كما توفر اللعبة محتويات إضافية وتحديثات دورية لتحسين تجربة اللعب وإضافة شخصيات جديدة مثل شخصية المحارب السعودي "شاهين".

٢- (Uncharted III: Drake's Deception (2011

هي لعبة أكشن ومغامرات، من تطوير شركة naughty dog، و نشر شركة Sony Computer Entertainment. وتعتمد اللعبة على نظام التصويب من منظور الشخص الثالث TPS، وتدور أحداث اللعبة حول المغامر الأمريكي "ناثان دريك" الذي ينطلق برفقة صديقه المخلص "ڤيكتور سوليڤان" في رحلة إستكشاف للبحث عن مدينة أسطورية بإسم "إرم ذات العماد" في صحراء الربع الخالي باليمن.

٣- (Grand Theft Auto IV (2008

هي لعبة أكشن في عالم مفتوح من تطوير شركة Rockstar North، ونشر شركة Rockstar Games، وتدور قصة اللعبة حول "نيكو بيليك" المهاجر من أوروبا الشرقية إلى مدينة "ليبرتي سيتي" الخيالية (المستوحاة من مَدينة نيويورك) للبحث عن الحلم الأمريكي، لكنه يجد نفسه متورطًا في عالم من الجريمة المُنظمة، مع ابن عمه وأفراد آخرين من المدينة. وفي توسعة أخرى من اللعبة بعنوان "The Ballad of gay Tony"(2009) يجتمع اللاعب الذي يلعب بشخصية الحارس الشخصي "لويس لوبيز" مع الثري العربي "يوسف أمير" من خلال سلسلة من المهام الخطرة التي يطلبها منه "يوسف".

٤- (Call of duty IV: Modern Warefare (2007

هي لعبة قتال حربية من منظور الشخص الأول، وهي من تطوير شركة Infinity ward، ونشر شركة Activision، وتدور أحداث اللعبة حول صراع خيالي يتضمن إنقلابًا عسكريًا في دولة شرق أوسطية (عربية)، ونزاعًا عسكريًا في روسيا، حيث يقوم اللاعب بتقمص أدوار شخصيات من جنود المشاة البحرية الأمريكية، والقوات الخاصة البريطانية SAS، لمواجهة القوى المعادية وإنقاذ العالم من كارثة نووية.

التحليل السيميولوجي لصور الألعاب الإلكترونية التي تناولت موضوعات عن العرب والمُسلمين:

الصورة الأولى: من لعبة Takken VII

أولًا: الوصف العام للصورة:

الصورة تُظهر مشهدًا من لعبة المُصارعة الشهيرة Takken VII، حيث يظهر شخصان، الأول في المقدمة يبدو ذو ملامح أسيوية، ولديه ندبة على خده، وتظهر على وجهه ملامح التعب والحزن والإستسلام، أما الشخص الثاني في الخلفية فهو يظهر بمظهر أنيق وقوي، حيث يتميز بملامح وجه حادة، مع لحية قصيرة ومُرتبة، ويرتدي ملابس عربية تقليدية، تتمثل في الشماغ (الكوفية الخليجية الحمراء)، والعقال، وثوب أبيض طويل بأكمام مُزخرفة بزخارف ذهبية، ومعطف طويل بغطاء للرأس باللون الأخضر الداكن ومزخرف أيضًا بتطريزات ذهبية ويحمل على كتفه درع صغير يضيف لمسة المُحارب إلى مظهره ويرتدي حزام جلدي بني يحمل سيفًا على جانبه، ويقف بثقة وكبرياء ليراقب الشخص الموجود في مُقدمة الصورة بعينين حازمتين.

وصف المشهد (السياق العام الذي تنتمي الصورة إليه): بعد حادثة وفاة صديق المُقاتل العربي "شاهين"، وصلت إليه بعض المعلومات التي جعلته يشك في أن وفاة صديقه كانت مُدبره، وفي رحلته للبحث عن الحقيقة يواجه شخصية "كازويا" ويحدث بينهما صراع يفوز فيه "شاهين" ويقرر أن يعفو عنه ويعرض عليه الإنضمام إليه في رحلته، ولكن "كازويا" يهرب في النهاية ويرفض التعاون معه.

ثانيًا: المستوى التعييني:

الشخصيات: تحتوي الصورة على شخصين، الأول هو الأسيوي "كازويا" الذي يظهر في مُقدمة الصورة، والثاني هو العربي الأنيق "شاهين" الذي يرتدي زيًا خليجيًا من الثقافة العربية السعودية، ويظهر واقفًافي خلفية الصورة وهو يترقب "كازويا" بملامح حاده وقوية.

البيئة المحيطة (الموقع): يتميز الموقع بالطراز المعماري المُعاصر، مما يشير إلى مبنى متطور أو قاعدة عمليات مُجهزة بالتكنولوجيا الحديثة.

الإضاءة: ركز المخرج على الجمع بين كل من الإضاءة المُحيطة للمكان، والإضاءة الحادة التي تتباينمع ظلال قاسية

لتبرز عنصر مُعين من الصورة.

الألوان:

-الأبيض: يظهر في الثوب والشماغ اللذان يرتديهما الرجل العربي "شاهين"، وفي بعض الإضاءات الصناعية في خلفية الصورة.

-الذهبي: يظهر في الزخارف المطرزة على ثياب "شاهين"، وفي الدرع الذي يرتديه على كتفه.

-الأحمر: موجود في الشماغ الذي يرتديه "شاهين".

-البني: يظهر في الحزام الذي يرتديه شاهين وفي غطاء السيف الذي يحمله في جنبه.

-الأسود: موجود في لحية "شاهين" وفي عقاله، وفي حاجب كازويا وشعره، وفي الظلال الموجودةفي الخلفية.

-الأخضر الداكن: يظهر في العباءة التي يلفها شاهين حول كتفيه، وتمتد خلف ظهره.

-الأزرق الداكن: يظهر في ملابس "كازويا"، وفي بعض الإضاءات الخلفية.

حجم الصورة: صورة قريبة الحجم بالنسبة لوجه المقاتل الأسيوي "كازويا"، ومُتوسطة الحجم بالنسبة للمُحارب العربي "شاهين".

زاوية التصوير: الزوايا الرأسية: (مُنخفضة بالنسبة ل"شاهين"، وفي مستوى العين بالنسبة ل"كازويا"). والزوايا الأفقية: (أمامية بالنسبة ل"شاهين"، وجانبية بالنسبة ل"كازويا")

ثالثًا: المستوى التضميني:

يظهر"شاهين" (الشخصية الرئيسية) في خلفية الصورة واقفًا منتصبًا مما يوحي بالكبرياء والإعتزاز بالنفس، وتبدو على وجهه تعابير جادة ونظرات حازمة تُشير إلى التركيز الشديد والتفوق النفسي، بالإضافة إلى وجود مواجهة أو تحدي قائم بين الشخصيتين. كما أن اللحية الخفيفة على وجهه يمكن أن تعطي شعورًا بالقوة والنضج، فهي تُعبر عن الإلتزام الديني في الثقافة الإسلامية، أما "كازويا" (الشخصية الثانية) فهو يظهرفي مُقدمة الصورة بتعابير وجه عابسه وحزينه، ويبدو أنه منهك وفي حالة من الضعف والإستسلام،مما يُعطي شعورًا بالهزيمة والإنكسار، بينما تُشير الندبة العميقة الموجودة أسفل عين "كازويا" إلى ماضيه المؤلم والمليء بالعنف والصراعات.

وتشير الملابس التقليدية العربية ل"شاهين" إلى إعتزازه بالثقافة والتراث العربي الأصيل، وتتحدد الألوان الرئيسية المُستخدمة في ملابس "شاهين" في الأبيض والذهبي والأحمر، حيث يرمز اللون الأبيض في ثوبه إلى النقاء والبراءة، ويرمز اللون الذهبي في الزخارف المنقوشة على ثوبه إلى الثراء والمكانة الرفيعة،ويرمز اللون الأحمر في الشماغ إلى الشجاعة والحماس.. أما الدرع الذي يرتديه على كتفه، والسيف الذي يحمله في حزامه فيرمزان إلى القوة والإستعداد الدائم إلى القتال والدفاع عن النفس.

وتم تركيز الإضاءة المحيطة في المكان على "شاهين" لإبراز مظهرة الأنيق ومكانته القوية وأهميته كشخصية رئيسية، بينما كان الوجه المُظلل ل"كازويا" يعكس حالته النفسية والجسدية السيئة.

وتميزت البيئة المُحيطة بالعناصر المعدنية والزجاجية ومصادر الإضاءة البيضاء، مما يعطي إنطباعًا بالعصرية والحداثة، والتكنولوجيا المقدمة.

وجاءت الصورة قريبة الحجم بالنسبة لوجه "كازويا" لإبراز تفاصيل وملامح وجهه التي تعبر عن حالته النفسيه والجسدية التي كان يمر بها. بينما جاءت الصورة مُتوسطة الحجم بالنسبة لجسم "شاهين"، لتظهر ملابسه التي تعبر عن مظهرة الأنيق والقوي.

وفيما يخص زوايا التصوير فكانت الزاوية الرأسية المُنخفضة لشاهين، تعطيه مظهرًا مهيبًا، وتعزز الشعور بتفوقه على خصمه، كما تم استخدام الزاوية الأفقية الأمامية معه للتركيز على مظهره الأنيق وملابسه المزخرفه باللون الذهبي، أما زاوية مستوى العين الرأسية فتم إستخدامها إلى جانب الزاوية الأفقية الجانبية لتسليط الضوء على ملامح كازويا القاسية، وندبته العميقة، وتعابيره الحزينة والمُحبطة.

الصورة الثانية: من لعبة Uncharted III: Drake's Deception

أولًا: الوصف العام للصورة:

الصورة توضح وجود أربعة أشخاص في غرفة صناعية تبدو كمخزن قديم داخل سفينة مهجورة. يظهر من الصورة أن الشخص الجالس في المُقدمة مربوط بحبل سميك في كرسي خشبي، أما الآخرين فأحدهم يقف على يمينه والآخر على يساره، ويبدوان في وضعية إستعداد لإلحاق الأذى به، وفي خلفية الصورة يظهر الشخص الرابع مرتديًا قبعة (كاوبوي) ومعه ذخيرة من الطلقات النارية الملفوفة في حزام ضخم حول صدره، ويبدو من ملابسه ولغة جسدة انه قائد المَجموعة، ويقوم بإستجواب الشخص المُقيد. ويظهر في خلفية الصورة باب معدني للخروج مكتوب عليه (Exit) وفوقة مصباح على شكل مُضيء من النيون، كما يتضح من الخلفية وجود العديد من الصناديق والحاويات القديمة التي يبدو عليها آثار الإهمال. وفي أسفل منتصف الصورة مكتوب «We›ll see if your friend is more...» كجزء من الحوار الذي يدور في المشهد.

وصف المشهد (السياق العام الذي تنتمي الصورة إليه): في رحلته للبحث عن المدينة المفقودة ذات القوى الغامضة «إرم ذات العماد»، يواجه المُغامر الأمريكي «ناثان دريك» العديد من الأعداء الذين يسعون للوصول إلى نفس المدينة ولكن لأغراض شريرة مثل السيطرة على العالم، ومن بين هؤلاء الخصوم تظهر شخصية «رامسيس» القرصان المصري الذي يقوم بإختطاف «ناثان» ويحاول إستجوابه للحصول على أي معلومات تتعلق بتلك المدينة، ولكن يرفض «ناثان» أن يفصح عن أي شئ، فيحتد الحوار بينهما لينتهي بتهديد «رامسيس» ل»ناثان» بأنه سيحاول إستجواب صديقه المَخطوف أيضًا «سولي»، والذي قد يتعرض للأذى الشديد أو القتل إذا لم يُفصح عن المعلومات المطلوبة منه.

ثانيًا: المستوى التعييني:

الشخصيات: تحتوي الصورة على أربع أشخاص، الأول مُقيد بحبل سميك في الكرسي الذي يجلس عليه، الشخص الثاني لدينه بشرة بيضاء، ويقف على يمين الصورة مرتديًا سترة برتقالية، وسروال عسكري أخضر اللون، والشخص الثالث لديه بشرة سوداء، ويقف على يسار الصورة مرتديًا قميص داخلي أصفر اللون، وسروال به نقوش مموهه، أما الشخص الرابع فلدية بشرة بنية داكنة، وهو يقف في منتصف خلفية الصورة مرتديًا قبعة «كاوبوي» (المشهورة في الثقافة الأمريكية)، ويرتدي حزام مُدجج بالذخيرة الخاصة بالأسلحة الثقيلة.

البيئة المحيطة (الموقع): الغرفة تبدو كمخزن قديم داخل سفينة مَهجورة، ويظهر عليه علامات الإهمال.

الإضاءة: الإضاءة في الصورة تميل إلى الخفوت والعتمة، والمصباح في خلفية الصورة يوفر إضاءة مُحيطة للتركيز على كلمة «EXIT» المكتوبة أعلى باب الغرفة، ولكنها لا تضئ كافة تفاصيل الصورة.

الألوان:

-أسود: يظهر في أحذية الأشخاص الثلاثة الواقفين بالغرفة، وفي بشرة الشخص الذي يقف على يسار الصورة، وفي شعر الشخص الجالس على الكرسي وبعض الأوساخ والأتربه الظاهرة على سترته من الخلف، وفي الظلال الموزعة بين حوائط الغرفة وأرضيتها ومحتوياتها القديمة.

-أبيض: يظهر في إضاءة المصباح، وفي لون بشرة الشخص الواقف على يمين الصورة، وفي لون السترة التي يرتديها الشخص الجالس على الكرسي.

-برتقالي: موجود في سترة الشخص الواقف على يمين الصورة.

-أصفر: موجود في القميص الداخلي للشخص الواقف على يسار الصورة.

-بني: يظهر في لون بشرة الشخص الواقف في منتصف خلفية الصورة، بالإضافة إلى لون سرواله، وقبعته، والحزام الذي يلفه حول صدره. كما يظهر في الكراسي الخشبية، وبعض الصناديق والحاويات القديمة، بالإضافة إلى الصدأ الموجود على بعض المناطق في أرضية الغرفة.

-أزرق داكن: موجود في الحائط الخلفي بالصورة.

-أخضر: يظهر في السروال الذي يرتديه الشخص الواقف على يمين الصورة، وفي الحاويات الموجودة في الخلفية.

حجم الصورة: طويلة الحجم.

زاويـة التصويـر: الزاويـة الرأسـية: (مُنخفضـة)، والزوايـا الأفقيـة: (ثـلاث أربـاع أماميـة بالنسـبة ل»رامسـيس»،وجانبية بالنسـبه لرجالـه الواقفـين عـلى يمـين الـكادر ويسـاره، وخلفيـة بالنسـبة ل»ناثـان»).

ثالثًا: المستوى التضميني:

يظهـر «ناثـان» في مُقدمـة الصـورة ويبـدو أنـه أسـير لأنـه مقيـد، بينـما يظهـر «رامسـيس» في منتصـف خلفيـة الصـورة ويبـدو مـن لغـة جسـدة أنـه يتمتـع بقـدر كبـير مـن الثقـة والسـيطرة، أمـا الأشـخاص الواقفـين عـلى يمـين ويسـار الصـورة، فيبـدون كشـخصيات ثانويـة حيـث يُعـبر إنصاتهـم ل»رامسـيس» ولغـة جسـدهم عـن إنتمائهـم لـه وإسـتعدادهم لتنفيـذ أوامـره.

وتشـير الأتربـة الموجـودة عـلى سـترة «ناثـان» البيضـاء إلى حالتـه السـيئة كأسـير يخضـع للإسـتجواب، أمـا الأشـخاص الواقفـون عـلى يمـين الـكادر ويسـارة فتشـير ملابسـهم إلى تنـوع أدوارهـم وثقافاتهـم، فالشـخص الواقـف على يسـار الصورة يرتـدي سـترة صفـراء وبـدون أكـمام مـما يُـبرز قوتـه العضليـة. والشـخص الواقـف عـلى اليمـين يرتـدي سـترة برتقاليـة اللون وسروالًا أخـضر ذو طابـع عسـكري مـما يوحـي بأنـه مقاتـل أو حـارس، أمـا «رامسـيس» فتشـير ملابسـه المُدججـة بالذخـيرة والسـلاح إلى أنـه شـخص مسـيطر لـه قـوة ونفـوذ، كـما تعطـي إنطبـاع عـن شـخصيته العدائيـة والقتاليـة.

وجـاءت الإضـاءة المُنخفضـة للتعبـير عـن حالـة التوتـر النفـسي والخـوف التـي كان يعـاني منهـا «ناثـان»، ولتضفـي جـوًا مـن الرعـب والغمـوض، أمـا تركيـز ضـوء المصبـاح في الخلفيـة عـلى كلمـة "EXIT" فيرمـز إلى الأملفـي الهـروب والنجـاة مـن الأسر. وكانـت معظـم الألـوان في الصـورة تميـل إلى أن تكـون داكنـة وبـاردة، مـع الكثـير مـن الظـلال مـما سـاهم في خلـق جـو مـن الخطـر وعـدم الأمـان.

أمـا البيئـة المُحيطـة فتميـزت بالأسـطح المعدنيـة القديمـة، والجـدران المُهترئـة، مـما يوحـي بقسـوة المَـكان، فهـي تبـدو كمسـتودع أو غرفـة تخزيـن قديمـة ومهجـورة مـما يضيـف بعـدًا دراميًـا للصـورة، ويعـزز مـن الشـعور بالعزلـة والخطـر واليـأس في الهـروب منهـا.

والصـورة الطويلـة تتيـح للمُشـاهد رؤيـة المزيـد مـن التفاصيـل الخاصـة بالمـكان، كـما تسـمح برؤيـة التوزيـع المَـكاني للشـخصيات، مـما يعـزز مـن فهـم ديناميكيـات القـوة بينهـم وفقًـا لمركـز كل شـخص في الصـورة، بالإضافـةإلى توضيـح حـركات الأشـخاص وتفاعلاتهـم مـع بعضهـم البعـض ومـع عنـاصر البيئـة المحيطـة بهـم.

وتشـير زاويـة التصويـر الرأسـية المُنخفضـة في الصـورة إلى قـوة وهيمنـة «رامسـيس» ورجالـه الواقفـين، مُقابـل ضعـف وعجـز «ناثـان» الجالـس عـلى الكـرسي، مـما يعطـي إحسـاس بأنـه محـاصر ومغلـوب عـلى أمـره، ويعـزز الشـعور بالضغـط والتوتـر، ويجعـل المشـاهد يشـعر بمزيـد مـن التعاطـف تجـاة «ناثـان».

وفيـما يخـص النصـوص الموجـودة في الصـورة فـإن وجـود كلمـة «EXIT» في المشـهد يعكـس التناقـض بـين الوضـع القائـم (الأسر)، وبـين الأمـل المُتمثـل في إمكانيـة الهـروب، مـما يعـزز الشـعور بالإحبـاط والضغـط النفـسي الـذي يتعـرض لـه «ناثـان» والـذي قـد ينتقـل أيضًـا إلى اللاعـب. كـما جـاءت النصـوص المكتوبـة في أسـفل منتصـف الصـورة «We›ll see if your friend is more...» لتعبـر عـن التهديـد الصريـح فعندمـا وجـد «رامسـيس» أنـه لـن يسـتفيد مـن «ناثـان» بـأي معلومـة، لجـأ إلى إسـلوب التهديـد بتعريـض صديقـه المُقـرب إلى الأذى الشـديد. مـما يوحـي بإنعـدام القيـم الأخلاقيـة

والإنسانية لدى «رامسيس»، وإستعداده التام لإرتكاب أي جريمة في سبيل تحقيق أهدافه الشيطانية.

الصورة الثالثة: من لعبة Uncharted III: Drake's Deception

أولًا: الوصف العام للصورة:

الصورة تظهر شخصان يجلسان بجانب نار مُشتعلة في مكان يبدو أنه مُخيم في الصحراء. الشخص الجالس على اليسار يرتدي ملابس ميدانية متسخة ويبدو مرهقاً، بينما الشخص الآخر يقف على اليمين ويرتدي ملابس تقليدية بدوية ويرتدي حزاماً يحتوي على عدد من الطلقات النارية ومُسدس وخنجر. حيث يمد الشخص الواقف يده بالإبريق ليقدم مشروباً ساخنًا للشخص الجالس.

وصف المشهد (السياق العام الذي تنتمي الصورة إليه): في رحلته للبحث عن المدينة المفقودة، يتعرض المغامر الأمريكي «ناثان» إلى مِحنة شديدة، حيث يجد نفسه تائهًا في صحراء الرَبع الخالي بدون طعامأو شراب لعدة أيام، وفي طريقه يجد مدينة مهجورة في وسط الصحراء فيسرع بالذهاب إليها أملًا في أن يجد بعض الماء الصالح للشرب، لكنه يتفاجأ بأنه مُحاصر من إحدى العصابات التي أُرسلت للحاق به ومنعهمن الذهاب إلى تلك المدينة، وأثناء مقاومته لتلك العصابة، يظهر الفارس العربي الشيخ «سليم» برفقة البعض من رجال قبيلته، اللذين يجدون «ناثان» في موقف ضعف ويقررون إنقاذه وإيواءة وإطعامه بالرغم من علمهم بأنه قد يكون من ضمن أعدائهم. وأثناء ضيافة الشيخ «سليم» ل»ناثان» يتعرفان على بعضهما البعض،ثم يطلب «ناثان» المساعدة منه في الهجوم على القافلة الإنجليزية التي تختطف صديقة المُقرب «سولي» وتسعى للوصول إلى المدينة المفقودة، فيقرر الشيخ سليم أن يساعده لأنه كان يعلم بأن وصولهم إلى تلك المدينة وتحريرهم للأرواح الشيطانية المدفونة بداخلها سيهدد حياة البشر كلهم وسيجعلها في خطر كبير.

ثانيًا: المستوى التعييني:

الشخصيات: يظهر شخصان في الصورة، الأول جالس بجانب شعلة من النار المُشتعلة أمام إحدى المخيمات البدوية، ويرتدي سُترة بيضاء وسروال ميداني (يحوي الكثير من الحافظات والجيوب)، بالإضافة إلى الكوفية الفلسطينية، ولكن يبدو على ملابسه أنها مُتسخة وبالية، ويبدو على ملامح وجهه الإرهاق والتعب، أما الشخص الثاني فهو يقف بثقة ويمد يده بالإبريق ليسكب المزيد من المشروب للشخص الجالس، ويظهر من هيئته أنه قوي ومُسيطر، حيث يرتدي ملابس عربية تُراثية تتضمن عباءة زرقاء، مع عِمامة من نفس اللون، وحزام بني اللون يحمل مجموعة من الأسلحة والذخيرة، كما يبدو أن ملابسه نظيفة ومنظمة.

البيئة المحيطة (الموقع): يظهر في خلفية الصورة خيمة وجذع نخلة وبعض النباتات الصحراوية، مما يشير إلى وجود الشخصيتين في منطقة تجمُع قَبَلية نائية بالصحراء.

الإضاءة: المصدر الأساسي للإضاءة في الصورة هو إضاءة نار المخيم، التي تباينت مع الظلام الحالك لتركز الإنتباة على الشخصيات الظاهرة. أما المصدر الثانوي للإضاءه فهو ضوء القمر الذي قدم إضاءة خلفية خافته ساهمت في إظهار العناصر الأخرى الموجودة في المكان، كما ساعدت على فصل العناصر المُراد إبرازها (الأشخاص) عن خلفية الصورة.

الألوان:

-أزرق: يظهر في ملابس الشيخ «سليم»، وعمامته.

-أسود: يظهر في شعر رأس المغامر»ناثان»، وفي لحية الشيخ «سليم»، وسروالة، بالإضافة إلى باقي الظلال الموجودة في مُقدمة الصورة وخلفيتها.

-بني: يظهر في حزام الشيخ «سليم»، وحقيبة «ناثان» الجانبية، وجذع النخلة، وجذوع الأشجار الرافعة للخيم.

-أبيض: يظهر في سترة «ناثان» وكوفيته، وفي خنجر الشيخ سليم، وكأسه، وفي القميص الداخلي الذي يرتديه الشيخ سليم والذي يظهر أجزاء منه عند ساعديه.

-رمادي: يظهر في سروال «ناثان» وفي كوفيته، وفي الخيم المنصوبة خلفه.

-البرتقالي والأصفر: يظهر في ضوء النار المُشتعلة أمام المخيم.

-أخضر: يظهر في أوراق النباتات الصحراوية الموجودة في الخلفية.

حجم الصورة: طويلة مُتوسطة.

زاوية التصوير: زاوية التصوير الرأسية: (منخفضة)، وزاوية التصوير الأفقية (ثلاث أرباع أمامية بالنسبة للشيخ «سليم»، وجانبية بالنسبة ل»ناثان»).

ثالثًا: المستوى التضميني:

يجلس «ناثان بوضعية جسم مائل قليلًا إلى الأمام مما يوحي بالإنهاك والتعب، كما يشير هذا الميلإلى إنتظاره لشيء ما مثل الدعم أو المواساة، وتشير يده الممدودة إلى إستعداده لتلقي المُساعدة.أما الشيخ «سليم» فهو يَقف بإستقامه مما يُعبر عن الثبات والقوة والثقة بالنفس، ويمد يده ليُقدم المزيدمن المَشروب إلى «ناثان» مما يشير

إلى إمتلاكه لموارد المُساعدة، ويعبر عن كرمه وحُسن ضيافته،ورغبته الطيبة في تقديم العطاء والمُساندة.
وتشير ملابس «ناثان» المتسخة والباهتة إلى ما تعرض له من صعوبات جسدية ومعارك قبل هذة اللحظة. وتعتبر الكوفية الفلسطينية التي يرتديها رمزًا صريحًا للمقاومة والنضال ضد الإحتلال والظلم، وهي تُمثل الهوية الفلسطينية بشكل خاص والثقافة العربية بشكل عام، ويُشير إرتداؤها من رجل أمريكي إلى فكرة التعايش والإندماج بين الثقافات المُختلفة، كما يُعبر عن إنفتاحه على العالم، ودعمه للشعوب المُضطهدة، بالإضافة إلى توصيل رسالة بصرية تُفيد بعدم قدومه للأراضي العربية من أجل إفتعال المشاكل أو الحروب، وإنما جاء لتحقيق هدف سامي وهو إنقاذ العالم من أيادِ الشر. أما الشيخ «سليم» فهو يرتدي ملابس تقليدية تعبر عن إنتماءه للثقافة العربية، وأعطى اللون الازرق الداكن في ملابسه إنطباعًا بالقيادة والهدوء والسيطرة، كما يشير حزامه الذي يحمل الأسلحه والذخيرة إلى شخصيته القتالية وإستعداده الدائم للدفاع عن نفسه وعن قبيلته.
وبالرغم من أن البيئة المُحيطة تشير إلى منطقة صحراوية نائية، إلا أن الضوء الرئيسي للنار في مُقدمة الصورة يُعطي إحساسًا بالدفء والراحة والأمان كما يرمز اللون البرتقالي الناتج عن هذا الضوء إلى الأمل، ويُعزز من فِكرة البقاء في ظل الظروف القاسية.
وتم الإعتماد في هذة الصورة على الحجم الطويل المتوسط لتركيز إنتباه اللاعبين على التفاعلبين الشخصيتان دون أن يفقدوا تفاصيل المكان التي تعبر عن طبيعة الحياة البدوية في الصحراء العربية.
أما زاوية التصوير الرأسية المُنخفضة فهي تُعزز من مكانة الشيخ «سليم» ووضعه القوي في هذة الصورة،كما تم إستخدام زاوية التصوير الأفقية الثلاث أرباع أمامية معه للتركيز على مظهره الأنيق وملابسه المُرتبة وأسلحته المُجهزة، بينما تم إستخدام الزاوية الأفقية الجانبية مع «ناثان» لتسليط الضوء على ملابسه المتسخة وحالته السيئة.

الصورة الرابعة: من لعبة Grand Theft Auto IV : The Ballad of Gay Tony

أولًا: الوصف العام للصورة:

الصورة تُظهر رجلًا يرتدي قميصًا وسروالًا داخليًا باللون الأبيض، ويُمسك بيده مُسدس ذهبي لامع،ويقف أمام مُجسم ذهبي كبير يمثل نموذج مُصغر لمباني إحدى المُدن، وفي الخلفية، تظهر علامة الدولار ($) بحجم كبير، كما تظهر شاشة تليفزيون كبيرة، وشخص آخر يجلس مستمعًا إلى حديثه، كذلك يمكن رؤية رسومات لأشجار جافة الفروع منقوشه على الحائط الخلفي، وفي أسفل الصورة مكتوب "Nothing wrong with me. homeboy, I am going to build the biggest *** building in this *** town" كجزء من الحوار الذي يدور في المشهد.

وصف المشهد (السياق العام الذي تنتمي الصورة إليه): يعيش رجل الأعمال والملياردير الإماراتي «يوسف أمير» في مدينة «Liberty City» الخيالية والمستوحاة من مدينة «New York» الأمريكية، ويجسد يوسف جانبًا من الثروة الهائلة والقوة، حيث يسعى دائمًا لتحقيق رغباته بغض النظر عن الطرق والوسائل المُستخدمه في ذلك، ومع بلوغه مستويات عالية من الثراء، يجد نفسه مُحاطًا بالملل نتيجة لإنعدام التحديات أمام قوة المال، وسعيًا منه لإعادة الشغف إلى حياته، فإنه يبدأ في البحث عن الأشياء التي لا يمكن شراؤها بالمال فقط مثل الأسلحة والطائرات الحربية وغيرها من المُعدات النادرة، ويظهر ولاءه لصديقه «لويس» الذي يتعرف عليه ويُقدم له الدعم المادي والمعنوي في المهام التي يكلفه بها. وفي هذا المشهد يفصح «يوسف» لصديقه «لويس» عن نيته لبناء أكبر مبنى في المدينة.

ثانيًا: المستوى التعييني:

الشخصيات: الصورة تظهر شخصان، الأول يقف في مقدمة الصورة ويتحدث مُشيرًا بيده وسلاحه نحو مُجسم ذهبي للمدينة، والثاني يجلس في خلفية الصورة ويبدو عليه الإنصات بإهتمام لكلام الرجل الرئيسي.

البيئة المحيطة (الموقع): تظهر كمساحة داخلية فاخرة (غرفة في منزل فخم)، ومع ظهور علامة الدولار بحجم كبير في الخلفية، ومجسم كبير لمباني المدينة، يعرض التليفزيون الموجود في الخلفية مشاهد وصور لنفس المدينة.

الإضاءة: إضاءة قاسية (حادة)، تتباين مع الظلال الموجودة في الصورة لتُبرز الشخصية الرئيسية.

الألوان:

-أبيض: يظهر في ملابس الشخصية الرئيسية «يوسف.

-أصفر(ذهبي): يظهر في المجسم، والسلاح، وإضاءة الحائط الخلفي وعلامة الدولار.

-رمادي: يظهر في الأعمدة الموجودة في الخلفية، وفي نقوش الأشجار الجافة.

-بني: يظهر في المكتب الموجود في مقدمة الصورة.

-أسود: يظهر في شعر الشخصيات، وفي الإطار المُعلق على الحائط، وفي الظلال الموجودة بالمجسم وفي ظلال علامة الدولار المُعلقة على الحائط.

حجم الصورة: طويلة متوسطة.

زاوية التصوير: الزاوية الرأسية: (منخفضة قليلًا)، الزوايا الأفقية: (ثلاثة أرباع أمامية).

ثالثًا: المستوى التضميني:

يظهر الرجل الرئيسي في الصورة «يوسف أمير» بمظهر غير تقليدي حيث لا يرتدي سروالًا خارجيًا، ويتفاعل مع مُجسم المدينة ممسكًا في يده مسدس، وهذا المظهر يحمل دلالات تتعلق بالسلطه المُطلقة والتحدي للقواعد المجتمعية، مما يجعله يبرز كمحور للقوة والسيطرة، وكشخصية مُهيمنة وغير مبالية بالعواقب. وتشير لغة جسده ناحية المُجسم إلى الطريقة التي ينظر من خلالها إلى الواقع بإعتباره مساحة يمكن التلاعب بها وتحقيق أي شئ يريده.

أما التباين بين اللون الأبيض في ملابس «يوسف»، وبين اللون الذهبي في المُسدس والمُجسم وعلامة الدولار($)، فهو يدلل على إزدواجية الشخصية التي تجمع بين المظهر البرئ، والرغبة في التحكم والسيطرة المادية على كل شئ.

وفيما يخص البيئة المُحيطة فإن المجسم الذهبي للمدينة يُعزز الفكرة التضمينية بأن المدينة بكل ما فيها مُجرد أداة في يد هذة الشخصية، حيث يمكن أن تكون خاضعة للشراء أو السيطرة من خلال قوة المال. وصور المدينة التي تعرض على شاشة التليفزيون، تدلل على إنشغال باله الدائم بالهدف الذي يسعى لتحقيقه وهو السيطرة على المدينة ولفت أنظار الإعجاب إليه. كما تشير علامة الدولار ($) الموجودة في الخلفية إلى هيمنة المال على تفكير وسلوك هذة الشخصية، مما يؤكد على أيدولوجيته الرأس مالية، والتي تعتبر المال هو الغاية الأساسية وربما الوحيدة في حياته. أما الأشجار الجافة المنقوشة على الحوائط الخلفية فهي ترمز إلى الفراغ الروحي، والجفاف الأخلاقي للعالم المُحيط الذي يُركز على المادة والمظاهر أكثر من أي شيء آخر.

وركزت الإضاءة الحادة على إظهار «يوسف أمير» كشخصية أساسية في هذة الصورة، بينما جاءت الظلالفي خلفية الصورة وأركانها لتضفي جوًا من الإثارة والغموض.

وتم الإعتماد على صورة بالحجم الطويل المتوسط لإظهار أكبر مساحة مُمكنة من جسد «يوسف» ومظهره، بالإضافة إلى إظهار عناصر البيئة المُحيطة بالقدر الذي يسمح للاعبين بفهم العلاقه بين تلك الشخصية وبين طبيعة المكان.

كما جاءت زاوية التصوير الرأسية المنخفضة قليلًا لتجعل «يوسف أمير» يبدو أكبر حجمًا وأكثر هيمنة، مما يعكس موقفه النفسي الذي يشعر بالتفوق على كل من حوله، كما يعطي إنطباعًا بطموحه المُفرط، ورغبته الشديدة في تحقيق أهدافه بأي ثمن. بينما جاءت الزاوية الأفقية الثلاثة أرباع أمامية لتتيح للاعبين رؤية تعابير وجه «يوسف» ومظهره وحركات جسده من خلال منظور مزدوج يسمح بالقدرة على رؤية العالم من وجهة نظره، ولكن في إطار الحفاظ على مسافة كافية لفهم دوافع تصرفاته وطبيعة التفاعل بينه وبين البيئة المُحيطة.

وجاءت النصوص المكتوبة أسفل منتصف الصورة:

"Nothing wrong with me. homeboy, I am going to build the biggest *** building in this *** town"

لتحمل نبرة الثقة والتحدي، فهذة الكلمات لا تعبر فقط عن النوايا الواضحة لبناء أكبر مبني في المدينة،بل تحمل أيضًا دلالات أكثر عمقًا عن الطموح الزائد وربما النرجسية والجشع والغطرسة التي تقود صاحبها إلى فعل أي شيء لتحقيق أهدافه بغض النظر عن مشروعية الوسائل المُستخدمه في تحقيق هذة الاهداف. فهي تعبر عن نظرة أنانية للآخرين بإعتبارهم مُجرد أدوات لتذليل الطموحات، أو عقبات تقف في طريقها. وجاء إستخدام كلمة

«Biggest» ليعكس الرغبة المُتطرفة ل»يوسف أمير» في التفوق على الجميع، كما تعكس رغبته في الحصول على القوة المُطلقة وتحطيم جميع المنافسين.

الصورة الخامسة: من لعبةCall of duty IV: Modern Warefare

أولًا: الوصف العام للصورة:

الصورة تُظهر رجل يرتدي زيًا عسكريًا يشمل درعًا واقيًا من الرصاص، وسترة عسكرية مُتعددة الجيوب، وبيريه أحمر اللون عليه رمز لسيفين متقاطعين وبينهما نخلة، كما يظهر بلحية متوسطة الحجم ونظارة شمسية، ويرتدي أيضًا الشماغ الأحمر حول عنقه، ويشير بمسدسه نحو الكاميرا (أي نحو الشخصية التي يتقمصها اللاعب ويُمثل دورها في اللعبة). وفي خلفية الصورة يظهر رجل أصلع الرأس بذراع مبتورة، وملابس داكنة ويبدو أنه يراقب الوضع عن كثب. ويبدو المكان كحصن أو منطقة حضرية بُنيت على التراث العربي القديم، حيث تظهر المباني الحجرية ذات المداخل المُقوسه، بالإضافة إلى الأرضية غير المستوية والتي يظهر عليها ظل لشجرة نخيل، كما يظهر في خلفية الصورة علم أحمر اللون بنفس الرمز الموجود على قبعة العسكري الظاهر في مُقدمة الصورة.

وصف المشهد (السياق العام الذي تنتمي الصورة إليه): وفقًا لحبكة السرد القصصي باللعبة فإن «خالد الأسد» هو زعيم عسكري مُتطرف يقود إنقلابًا عسكريًا في دولة شرق أوسطية، كما أنه معروف بوحشيته حيث يقوم بإعدام الرئيس الشرعي للدولة على الهواء مُباشرةً في بداية اللعبة، مما يؤدي إلى الإطاحة بالحكومة الشرعية

وإشعال أزمة دولية تستدعي تدخل القوات الأمريكية والبريطانية عسكريًا فيما بعد.

ثانيًا: المستوى التعييني:

الشخصيات: يظهر في الصورة شخصان، الأول يرتدي ملابس عسكرية، وتبدو عليه علامات العداء والإستعداد للقتل حيث يوجه مسدسًا نحو الكاميرا (أي نحو شخصية الرئيس الشرعي للبلاد الذي يتقمص اللاعب دوره في هذة اللحظة)، أما الشخص الآخر، فهو يظهر في خلفية الصورة بملابس عسكرية داكنه، ويبدو أنه يراقب الوضع منتظرًا لتنفيذ عملية الإعدام.

البيئة المحيطة (الموقع): البيئة تبدو كبلدة قديمة في منطقة شرق أوسطية، حيث تظهر المباني الحجرية المبنية على الطراز المعماري التقليدي الشائع في العديد من الدول العربية.

الإضاءة: تم الإعتماد على الإضاءة الطبيعية (المحيطة) في المكان، وهي إضاءة الشمس الساطعة في وقت الظهيرة، مما أدى إلى التركيز على كافة تفاصيل الشخصية الرئيسية الموجودة في مقدمة الصورة (خالد الأسد)، بالإضافة إلى خلق تباين بين العناصر الساطعة وبين الظلال والأماكن المُظلمة في الخلفية.

الألوان:

-أحمر: يظهر في البيريه وفي (الشماغ) الكوفيه التي يرتديها العسكري «خالد الأسد»، وفي لون العلم الظاهر في خلفية الصورة.

-أبيض: يظهر في لون الكوفية التي يرتديها «خالد الأسد».

-بني: يظهر في ملابس الشخصيات وفي أرضية المكان وفي الجدران الحجرية الظاهرة في خلفية الصورة.

-أخضر: يظهر في الملابس العسكرية للشخصيات.

-أصفر: يظهر في الرمز الموجود على قبعة «الأسد»، وعلى العلم الظاهر في خلفية الصورة.

-رمادي: يظهر في الأتربه و الظلال الموجدة في خلفية الصورة.

-أسود: يظهر في لحية «الأسد»، ونظارته، وفي الظلال الموجودة في الخلفية، وظل شجرة النخيل الموجود على أرضية المكان.

حجم الصورة: متوسطة الحجم.

زاوية التصوير: زاوية التصوير الرأسية: (مستوى العين)، وزاوية التصوير الأفقية: (أمامية).

ثالثًا: المستوى التضميني:

يظهر «خالد الأسد» في مُقدمة الصورة كشخصية عسكرية ذات سلطة ونفوذ، ويبدو على تعابير وجهه الحزم والصرامة، بينما تساهم النظارة الشمسية التي يرتديها في إضفاء طابع من الغموض على شخصيته، لأنها تُصَّعِب من القدرة على قراءة مشاعره بدقة ووضوح، كما تُدلل على طبيعة الجو المُشمس والحرارة المُرتفعة في ذلك المكان.

وتوحي الملابس العسكرية لخالد بإنتمائه إلى وحدة عسكرية خاصة أو لإحدى المليشيات العسكرية المُنفصلة عن

الدولة، كما تُدلل السُترة العسكرية المليئة بالجيوب والأدوات على جاهزيته وإستعداده الدائم لخوض الحروب والمعارك.

ويتشابه رمز (السيفين المتقاطعين والنخلة التي تتوسطهما) مع رمز المملكة العربية السعودية، حيث يرمز السيفين إلى القوة العسكرية، مما يوحي بقوة «خالد الأسد» وسلطته التي تسمح له بالقيادة والسيطرة. بينما ترمز النخلة إلى الرغبة في النمو والإزدهار بغض النظر عن الظروف القاسية و الصعوبات. في حين أن الشماغ الأحمر يشير إلى إعتزاز «الأسد» بإنتمائه إلى الهويه العربية. كما يُعتبر رمزًا للمقاومة والتمرد.

ويشير اللون الأحمر في قبعته إلى القيادة، كما يضيف العلم الأحمر لمسه دموية تتماشى مع السياق العدواني للصورة والذي يُمثل مَشهد إعدام. أما الألوان الأخرى كالبني والأخضر فكانت تميل إلى الدرجات الترابية لتضفي على الصورة طابعًا من الواقعية التي ترتبط بمشاهد الصراعات والحروب في البيئات ذات الطابع الصحراوي.

وتشير المباني القديمة والمتهالكة في البيئة المحيطة إلى النزاعات العسكرية والحروب المُستمرة، مما يُعززمن الصورة النمطية السلبية عن الشرق الأوسط بإعتباره منطقة خطرة وغير آمنه للعيش بسلام.

والإضاءة الطبيعية تُعبر عن طبيعة الأجواء في المنطقة العربية والتي تتسم بالشمس الساطعة والحرارة المُرتفعة نسبيًا مقارنة بالعديد من الدول الغربية والأجنبية، كما تُساهم في التركيز على كافة تفاصيل الشخصية الرئيسية (خالد الأسد).

وجاءت الصورة متوسطة الحجم لتسمح للاعب برؤية أكبر قدر ممكن من تعابير وجه «الأسد» ولغة جسده، وتفاصيل ملابسه، والسلاح الذي يحمله، مما يُظهر نوايا هذة الشخصية بوضوح ويعطي إشارة لما هو مُقدم عليه، كما عملت الصورة المُتوسطة على تحقيق التوازن من خلال إظهار المزيد من التفاصيل الخاصه بالبيئة المُحيطة.

أما زاوية التصوير الأمامية فقد جاءت في مستوى العين لتخلق شعورًا وهميًا بالإتصال الشخصي أو المواجهة المباشرة بين اللاعب المُتحكم بشخصية الحاكم الشرعي للبلاد، وبين شخصية «خالد الأسد»، حيث أن توجيه السلاح بشكل مُباشر إلى الكاميرا يجعل اللاعب يشعر وكأنه يتم إستهدافه بشكل شخصي، مما يُعزز التقمص الوجداني ويزيد من الشعور بالتهديد والخطر في هذا الموقف.

خلاصة الدراسة وأهم النتائج:

إنطلاقًا من الدور الهام الذي تقوم به الألعاب الإلكترونية في تشكيل الصور الثقافية للأعراق والأديان، تركزت إشكالية هذة الدراسة في محاولة فهم وتفسير الصور التي تُقدم عن العرب والمسلمين في الالعاب الإلكترونية الأجنبية (غير العربية)، وتعد هذة الدراسة من الدراسات النوعية التي اعتمدت على المنهج الكيفي. ولقد سعت هذة الدراسة إلى التعمق في رصد وتحليل الجوانب الإيجابية والسلبية لصورة العرب والمسلمين في الألعاب الإلكترونية الأجنبية، كما سعت إلى رصد طبيعة الموضوعات التي يتم تقديمهم من خلالها في تلك الألعاب، بالإضافة إلى الكشف عن الرسائل والمعاني الظاهرة والخفية التي تروجها هذة الألعاب عن العرب والمُسلمين. حيث تم تطبيق مُقاربة «رولان بارث» للتحليل السيميائي على مجموعة مكونة من (٥) صور من الألعاب الإلكترونية والتي

تـم إختيارهـا بعنايـة لضـمان إحتوائهـا عـلى جميـع السـمات والعنـاصر المَطلوبـة للتحليـل.

وتوصلت الدراسة إلى عدد من النتائج، أهمها:

أولًا: أبرز السمات الإيجابية لصورة العرب والمسلمين في الألعاب الإلكترونية:

-تـم تصويـر العـرب كشـخصيات قويـة وذات فخـر وإعتـزاز بثقافتهـا وتراثهـا، مـع إرتباطهـم الواضـح بالهويـة الدينيـة الإسـلامية.

-تـم تسـليط الضـوء عـلى قـدرة الشـخصية العربيـة والإسـلامية عـلى التعايـش والتفاعـل الإيجـابي مـع الثقافـات المُختلفـة، بالإضافـة إلى قدرتهـا عـلى مواكبـة التقنيـات التكنولوجيـة الحديثـة والإندمـاج معهـا.

-تـم إسـتخدام البيئـة الصحراويـة لتكـون رمـزًا للصمـود والتحـدي، مـما يعكـس قـدرة العـرب والمسـلمين عـلى التكيـف والإنسـجام مـع الظـروف القاسـية للطبيعـة.

-تـم تقديـم بعـض الشـخصيات العربيـة في صـورة حلفـاء وداعمـين للغـرب، فهـم يتحلـون بالقيـم الإنسـانية النبيلـة التـي تتميـز بهـا الثقافـة العربيـة والإسـلامية، مثـل: الكـرم، وحسـن الضيافـة، وتقديـم المسـاعدة للمحتاجـين، وتوفـير الأمـان لـلأسرى، بالإضافـة إلى إمكانيـة العفـو عنهـم إذا كانـوا في حالـة إستسـلام أو ضعـف.

ثانيًا: أبرز السمات السلبية لصورة العرب والمسلمين في الألعاب الإلكترونية:

-تـم تصويـر بعـض الشـخصيات العربيـة كشـخصيات عسـكرية متعطشـة للدمـاء، فهـم يسـتغلون سـلطاتهم ومراكزهـم القويـة للإطاحـة بـكل مـن يخالفهـم الـرأي.

-تـم تصويـر بعـض العـرب والمسـلمين كشـخصيات عدوانيـة ومُتطرفـة، فهـم سريعـي الإنفعـال، وشـديدي الغضـب ولا مانـع لديهـم مـن إسـتخدام التهديـد والعنـف في سـبيل تحقيـق أهدافهـم.

-تـم تصويـر بعـض البيئـات المُحيطـة بالشـخصيات العربيـة والإسـلامية كأماكـن قديمـة ومتهالكـة، مـما يعـزز مـن الصـور النمطيـة عـن الـشرق الأوسـط بإعتبـاره منطقـة غـير مُسـتقرة، ومليئـة بالصراعـات والحـروب.

-تـم تصويرهـم كأثريـاء مَهووسـين بالمـال والسـلطة، فهـم يمتلكـون الطمـوح المُفـرط الـذي يصـل إلى حـد الغطرسـة والطمـع والنرجسـية، مـما يدفعهـم إلى فعـل أي شـئ مـن أجـل تحقيـق أهدافهـم بغـض النظـر عـن مشروعيـة أو قانونيـة الوسـائل المُسـتخدمة في ذلـك، وهـذا مـا يُـبرز الفـراغ الروحـي والفقـر الأخلاقـي الـذي يرافـق النفـوذ المـادي للعـرب والمسـلمين في تلـك الصـورة.

-تـم تدعيـم الصـور النمطيـة السـلبية عـن العـرب والمسـلمين مـن خـلال تصويرهـم كقـوى شريـرة ومعاديـة تتعـارض مـع القيـم الغربيـة النبيلـة (وفقًـا لوجهـة نظـر المُطوريـن) وتتصـادم معهـا.

ثالثًا: أبرز الموضوعات التي تم تقديم العرب والمسلمين من خلالها في الألعاب الإلكترونية:

الموضـوع الأول مـن لعبـة Takken ٧: يـدور حـول السـعي لتحقيـق العدالـة والوقـوف ضـد قـوى الشر،حيـث يسـتخدم المُقاتـل السـعودي «شـاهين» مهاراتـة القتاليـة العاليـة لمواجهـة أعـداء أقويـاء مـن عائلـة «ميشـيما»في سـبيل البحـث عـن الحقيقـة وراء وفـاة صديقـه والإنتقـام لـه. ويتلخـص موضـوع الصـورة في: (البحـث عـن الحقيقـة – الإنتقـام – تحقيـق

العدالـة)

الموضـوع الثـاني مـن لعبـة Uncharted ٣: Drake's Deception: يـدور حـول إسـتجواب القرصـان المـصري «رامسـيس» للمغامـر الأمريـكي «ناثـان دريـك» وتهديـده بإسـتجواب وقتـل صديقـه المقـرب «سـولي»، لمعرفـة مـكان المدينـة المفقـودة ذات القـوى الغامضـة «إرم ذات العـماد». ويتلخـص موضـوع الصـورة في: (الخطـف- الإسـتجواب – التهديـد)

ويـدور الموضـوع الثالـث مـن نفـس اللعبـة: حـول إنقـاذ وإيـواء «ناثـان» أثنـاء ضعفـه ومحنتـه مـن قِبَـل الشـيخ «سـليم» قائـد إحـدى القبائـل العربيـة في صحـراء الربـع الخـالي باليمـن، حيـث يقـرر الإنضـمام إلي المغامـر الأمريـكي ومسـاعدته في مواجهـة قـوى الـشر التـي تسـعى إلى السـيطرة عـلى العـالم. ويتلخـص موضـوع الصـورة في: (الإنقـاذ- الإيـواء- كـرم ضيافـة- المُسـاعدة).

أمـا الموضـوع الرابـع مـن لعبـة Grand Theft Auto ٤ : The Ballad of Gay Tony فهـو يـدور حـول رجـل الأعـمال الإمـاراتي «يوسـف أمـير»، الـذي يصـل إلى مسـتوى فائـق مـن الـثراء الفاحـش الـذي يُمكنـه مـن الحصـول عـلى أي شيء يريـده، مـما ينقلـب عـلى روحـه بالملـل وفقـدان الشـغف، فيسـعى إلى إسـتعادة شـغفه مـن خـلال البحـث عـن الأشـياء التـي يصعـب تحقيقهـا بالأمـوال فقـط ويـوكل صديقـه المقـرب «لويـس» بـأداء هـذة المهـام .. كـما يسـعى لبنـاء أكـبر مبنـى في المدينـة كنـوع مـن الرغبـة في السـيطرة والتفـوق بالإضافـة إلى رغبتـه في لفـت أنظـار الجميـع والحصـول عـلى إهتمامهـم. ويتلخـص موضـوع الصـورة في: (الـثراء الفاحـش- الطمـوح المفـرط والطمـع- الرغبـة في السـيطرة)

ويـدور الموضـوع الخامـس مـن لعبـة Call of duty IV: Modern Warefare: حـول مشـهد إعـدام ينفـذه قائـد الإنقـلاب العسـكري المُتطـرف «خالـد الأسـد» في حـق الرئيـس الشرعـي للبلـد التـي لم يتـم ذكـر إسـمها بشـكل صريـح، إلا أنهـا مُسـتوحاه مـن منطقـة شرق أوسـطية (عربيـة). مـما يـؤدي إلى إشـعال أزمـة دوليـة تسـتدعى التدخـل العسـكري الغـربي للقضـاء عـلى «الأسـد» وإعـادة الإسـتقرار للمنطقـة. ويتلخـص موضـوع الصـورة في: (الإنقـلاب العسـكري- الإعدام- إشـتعال الأزمـة وزعزعـة الإسـتقرار في المنطقـة العربيـة)

رابعًا: أهم الرسائل والمعاني المُقدمة عن العرب والمسلمين في صور الالعاب الإلكترونية:

١-تـم تقديـم العـربي في الصـورة الأولى كشـخصية قويـة وواثقـة مـن نفسـها، حيـث تـم تقديـم «شـاهين» عـلى أنـه مُحـارب نبيـل يعتـز بثقافتـه العربيـة ويعـزم عـلى تحقيـق العدالـة والإنتقـام لمقتـل صديقـه. وواجـه «شـاهين» في رحلتـه للبحـث عـن الحقيقـة صراعًـا داخليًـا بـين العدالـة الشـخصية (الرغبـة في الإنتقـام)، وبـين العدالـة العامـة (الرغبـة في تحقيـق الإنصـاف للجميـع) .. واختيـاره في النهايـة أن يسـعى لتحقيـق العدالـة العامـة بـدلًا مـن الإنتقـام الشـخصي يُـبرز أهميـة التفكـير الإيجـابي الـذي يتجـاوز المصالـح الشـخصية، ويعـبر عـن أهميـة التمسـك بالقيـم الأخلاقيـة والدينيـة والإنسـانية التـي تهـدف لتحقيـق العـدل والإسـتقرار والسـلام بـين النـاس.

٢-والصـورة الثانيـة قدمـت «رامسـيس» كقرصـان مـصري شريـر ومجـرم، فهـو يعيـش عـلى الإغـارات وعمليـات الخطـف والتهديـد والسـطو المسـلح والقتـل، مـما يعـزز مـن الصـور النمطيـة السـلبية عـن العـرب والمسـلمين في الإعـلام الغـربي والتـي تصورهـم كإرهابيـين يعتمـدون عـلى القـوة والعنـف لتحقيـق أهدافهـم، كـما تـم الإشـارة إلى مدينـة «إرم ذات

العماد» التي تحمل دلالات دينية وتاريخية عميقة في الثقافة الإسلامية، وتم تصويرها كمكان ملئ بالقوة الغامضة والأرواح الشريرة، مما يساعد على ربط الثقافة العربية والإسلامية بالسحر والغموض في مُخيلة الجمهور الغربي، وهذا التصوير يعكس ميل بعض وسائل الإعلام الغربية بما فيها الألعاب الإلكترونية إلى تقديم الثقافات غير الغربية كثقافات غريبة ومثيرة للريبة.

٣-أما الصورة الثالثة فقد نقلت رسالة إيجابية واضحة عن الثقافة البدوية الأصيلة، وتمثلت في إظهار الكرم والشهامة، والشجاعة، والأخلاق الحميدة، والتسامح، والقدرة على التعاطف وتقديم المساعدة للمحتاجين والضعفاء حتى لو كانوا من الأعداء.

٤-قدمت الصورة الرابعة رسائل ومعاني مُختلطة عن العرب والمسلمين بإعتبارهم أشخاص يملكون ثروات مالية طائلة وقوة ونفوذ، لكنهم يسعون إلى تحقيق أهدافهم بطرق غير أخلاقية، مما يُرسخ الصورة النمطية التي تُظهر العرب والمسلمين كأشخاص مهووسين بالسعي خلف الثروة والهيمنة، ويستخدمون ثرواتهم لتحقيق أهدافهم بغض النظر عن المعايير الأخلاقية والإنسانية. كما أشارت الصورة إلى شعور الملل والفراغ الداخلي الذي قد يحدث نتيجة إنعدام التحديات أمام القوة المَالية، مما يدفع البعض للبحث عن مزيد من السلطة والسيطرة للقضاء على هذا الملل.

٥-قدمت الصورة الأخيرة رسائل ومعاني نمطية وسلبية عن العرب والمسلمين، حيث تم تصويرهم كمتطرفين ووحشيين، فهم يستخدمون العنف المفرط لتحقيق أهدافهم السياسية دون إحترام القوانين الدولية والحقوق الإنسانية، وبالتالي فهم يشكلون تهديدًا مُباشرًا على الأمن الدولي، مما يستدعي تدخل القوات الأمريكية والبريطانية لمواجهة هذا التهديد، وهذا التصوير يحمل رسالة نمطية تفيد بأن العرب والمسلمين بحاجة إلى تدخل خارجي لحل مشاكلهم، وأن الغرب هو القوة الوحيدة القادرة على جلب النظام والعدل والإستقرار إلى الشرق الاوسط.

التوصيات والمقترحات:

١-ضرورة قيام مُطوري الألعاب الإلكترونية بإجراء أبحاث وإستقصاءات دقيقة لفهم وتقديم الثقافة العربية والإسلامية بشكل دقيق وبعيد عن أي تحيزات نمطية سلبية.

٢-ضرورة إستعانة المطورين الأجانب بمستشارين ثقافيين، أو أفراد من أبناء الثقافة العربية والإسلامية لضمان تحقيق أكبر قدر مُمكن من التوازن والدقة والواقعية في التصوير الثقافي للعرب والمسلمين.

٣-التأكيد على أهمية تعامل المطورين الأجانب بحذر مع الرموز الدينية للعرب والمسلمين وإحترامها، لتجنب إشعال الفتن، وللحد من ظاهرة الإسلاموفوبيا (الخوف غير المبرر من الإسلام والمسلمين).

٤-تشجيع المطورين المحليين على صناعة ألعاب إلكترونية منافسة عالميًا من خلال تفعيل خطة استراتيجية متكاملة تشمل توفير دعمًا حكوميًا ماليًا وتحسين البنية التحتية الرقمية، بالإضافة إلى إدراج تطوير الألعاب الإلكترونية في البرامج الدراسية المتخصصة للجامعات والمعاهد، كما تتضمن الخطة تنظيم دورات تدريبية لتشجيع تطوير ألعاب عربية مستوحاة من الثقافة العربية والإسلامية، وإقامة شراكات مع شركات تطوير الألعاب العالمية للإستفادة من خبراتهم، وتنظيم حملات تسويقية للترويج لهذه الألعاب.

٥-الإهتمام بإجراء المزيد من البحوث والدراسات العربية للتعمق في تفسير الصور والمشاهد المقدمة عن العرب والمسلمين في الألعاب الإلكترونية.

المراجع:

١-مختار، هند. (يناير، ٢٠٢٣م). «معلومات الوزراء: أكثر من ٣ مليارات مستخدم حول العالم للألعاب الإلكترونية».]مقال[. الموقع الرسمي لمركز المعلومات ودعم إتخاذ القرار. تم الإسترجاع بواسطة https://www.idsc.gov.eg/News/details/١٦٠٢٧ في ١٨ أغسطس ٢٠٢٤م.

٢-يعقوب، رانية. (٢٠٢١). صورة الإسلام والمسلمين في الألعاب الإلكترونية. الجزائر: [رسالة ماجستير غير منشورة]. جامعة العربي التبسي.

3-Saleh, A. (2021). Pyramids, Cats, and Arabian Nights: Contemporary Egypt in Call of Duty Black Ops 3 & The Race 2(Dissertation). https://urn.kb.se/resolve?urn=urn:nbn:se:uu:diva-445704

4-Ibaid, T. (2019). The Waging of a Virtual War against Islam: An Assessment of How Post-9/11 War-themed Video Games Stereotype Muslims. Canada: [Master›s Dissertation, University of Ontario Institute of Technology]. ProQuest Dissertations and Theses.

5-Saber, D., & Webber, N. (2017). 'This is our Call of Duty': hegemony, history and resistant videogames in the Middle East. Media, Culture & Society, 39(1),77-93. https://doi.org/10.1177/0163443716672297

6-Shabankareh, F. N., Hosseinzadeh, A. H., Navah , A., & Karamallah, M. H. (2015). Representation of Islam and Muslims› Image in Computer Games. Current Research Journal of Social Sciences, 7(1), 1-10. Doi:10.19026/crjss.7.5216

٧-العرجاني، العنود محمد. (٢٠٢٣). دور الألعاب الالكترونية في تنمية قيم المواطنة لدى الطفل الروضة من وجهه نظر المعلمات. المجلة العربية لإعلام وثقافة الطفل، ٦(٢٤)، الصفحات ٨٩-١١٨. Doi:٢٠٢٣,٢٩٢٤٥٠/JACC.٢١٦٠٨

٨-حسين، تهاني حسن. (٢٠٢٢). العلاقة بين الألعاب الإلكترونية والغرس الثقافي لدى الشباب المصري «دراسة حالة على لعبة Call of duty black ops ٣». مؤتمر التحديات والقضايا الإعلامية في العصر الرقمي لإعلام CIC. ١٣٣٣-١٣٧٥ .

٩-شعلان، ريهان جمال. (٢٠٢٢). تأثير الألعاب الإلكترونية على التفكير الإبداعي لدى الأطفال والمراهقين. مؤتمر التحديات والقضايا الإعلامية في العصر الرقمي لإعلام CIC ، ١٣٧٧-١٤٣٠.

١٠-جاد، سالي أحمد. (٢٠٢٢). الألعاب الإلكترونية على مواقع التواصل الاجتماعي وتأثيراتها في السلوك الاجتماعي للشباب الجامعي. المجلة العلمية لبحوث الإذاعة والتلفزيون(٢٤)، الصفحات ٩٧-١٥٠. Doi:١٠,٢١٦٠٨/٢٠٢٢,٢٨٠٠٨٢.EJSRT

١١-منصور، رالا عبد الوهاب ، و عبد القادر، انجي محمد. (يناير, ٢٠٢٢). دور الألعاب الإلكترونية التفاعلية في تشكيل السلوك الإجتماعي لدى الشباب. المجلة العربية لبحوث الإتصال والإعلام الرقمي(العدد الأول)، الصفحات

١٠٩-١٥٦. Doi:10.21608/AJSCD.2022.293329
١٢-مشري، أميرة. (٢٠١٧). أثر الألعاب الإلكترونية عبر الهواتف الذكية على التحصيل الدراسي للتلميذ الجزائري. الجزائر: [رسالة ماجستير غير منشورة]، جامعة العربي بن مهيدي أم البواقي، كلية العلوم الإجتماعية والإنسانية.
١٣- بن لكحل، عفاف، وتلايتي، وليد أحمد. (٢٠٢٣). إدمان الألعاب الإلكترونية وعلاقته بالسلوك العدواني لدى المراهقين. الجزائر: [رسالة ماجستير غير منشورة]. جامعة يحي فارس- المدية. كلية العلوم الإنسانية والإجتماعية.
١٤-زعيتر، وهيبة، وحبيلي، رانية. (٢٠٢٢). دور الألعاب الإلكترونية في ممارسة العنف المدرسي لدى تلاميذ المرحلة المتوسطة من وجهة نظر الأساتذة. الجزائر: [رسالة ماجستير غير منشورة]. جامعة محمد الصديق بن يحي. كلية العلوم الإنسانية والإجتماعية.
١٥-كحلوش، إبراهيم زكرياء، بوسطلة سعيدة، وشباح مصطفى. (٢٠٢٢). دور استخدام الألعاب الإلكترونية في تشكيل السلوكيات العدوانية. الجزائر: [رسالة ماجستير غير منشورة]. جامعة محمد الصديق بن يحي. كلية العلوم الإنسانية والإجتماعية.
١٦-قريب، بريك، وجديلي، وسيلة. (٢٠٢١). الألعاب الإلكترونية والسلوك المنحرف لدى تلاميذ الطور الثانوي. الجزائر: [رسالة ماجستير غير منشورة]. جامعة الشهيد العربي التبسي. كلية العلوم الإنسانية والإجتماعية.
١٧-حسن، يوسف حسن، و أمين، عزام محمد. (٢٠١٩). علاقة الألعاب الإلكترونية العنيفة بالسلوك العدواني وسلوك المساعدة لدى عينة من طلبة الجامعة. المجلة الأردنية للعلوم الإجتماعية، ١٢(٢)، ١٦٩-١٨١.