

جامعة مـولود مـعمري تـيزي وزو

كلية العلوم الإنسانية والاجتماعية

قسم العلوم الإنسانية

فرع علوم الاعلام والاتصال



## الوظائف الاتصالية للصور في الألعاب الالكترونية.

دراسة تحليلية سيميولوجية لعينة من صور للعبة فري فاير.

مذكرة مكملة لنيل شهادة الماستر في علوم الاعلام والاتصال

تخصص: سمعي بصري

إشراف الأستاذة:

- تمساوت فايزة.

من اعداد الطالبة:

- طاوس أيت غزالي.

السنة الجامعية 2020-2021

# كلمة الشكر

شكر الله عز وجل، ونحمده كثيرا لكرمه وتوفيقه لإتمام هذا العمل وإنجازه على هذا الوجه فله كل الفضل والشكر في ذلك.

كما نتقدم بالشكر الجزيل للأستاذة المشرفة الاستاذة **تمسوت فايزة** على توجيهاتها القيمة، لك مني الشكر الجزيل وخالص الاحترام يا أستاذة، جزآك الله خيرا .

كما نتقدم بالشكر إلى أستاذ **حمون** والدكتور **إرشن عبد الغني** على توجيهاتهم ونصائحهم القيمة وإلى كل أساتذة علوم الإعلام والاتصال. إلى كل من قدم لنا يد العون والمساعدة من قريب أو من بعيد. إلى كل هؤلاء نهدي خالص الشكر والامتنان.

طاوس

## إهداء

الحمد لله الذي وفقني على إنجازي هذا العمل.

أهدي هذا العمل المتواضع إلى أفراد أسرتي.

وإلى كل الذين أعرفهم ويعرفونني وإلى جميع الذين أذكرهم ويذكرونني.

في الأخير أرجو من الله تعالى أن يجعل عملي هذا نافعا يستفيد منه جميع

الطلبة المقبلين على التخرج.

إلى جميع أساتذتي وزملائي وكل من ساعدني جزاهما الله خيرا.

طاوس

# خطة الدراسة

مقدمة

## الاطار المنهجي

1. إشكالية الدراسة وتساؤلاتها.
2. أهداف الدراسة.
3. أهمية الدراسة.
4. أسباب اختيار الموضوع.
5. مجتمع البحث وعينة الدراسة.
6. منهج الدراسة ومقارنته.
7. تحديد مفاهيم والمصطلحات.
8. الدراسات السابقة.

## الإطار النظري

### الفصل الأول: ماهية الاتصال

- المبحث الأول: مفهوم الاتصال وأنواعه.
- المبحث الثاني: أهمية الاتصال.
- المبحث الثالث: نماذج الاتصال.

### الفصل الثاني: الألعاب الالكترونية وواقعها في الجزائر

- المبحث الأول: الألعاب الالكترونية ونشأتها.

المبحث الثاني: أنواع الألعاب الالكترونية.

المبحث الثالث: ايجابيات وسلبياتها وواقعها في الجزائر.

## الفصل الثالث: دلالة الصورة في الألعاب الالكترونية

المبحث الأول: ماهية الصورة.

المبحث الثاني: الصورة ودلالاتها الرمزية.

## الجانب التطبيقي

### الفصل الرابع: تحليل سمبولوجي للصور من لعبة فري فاير وفق

#### مقاربة رومان جاكسون

المبحث الأول: بطاقة فنية حول اللعبة.

المبحث الثاني: تحليل اللعبة رقم 01.

النتائج العامة للدراسة.

الخاتمة.

قائمة المراجع.

الملاحق.

## مقدمة :

ان مجيء عصر الموجة الثالثة ودخول التكنولوجيا حياة البشرية بطريقة غير مسبوقه على مر التاريخ قلب العديد من المفاهيم والعادات وغيرها بشكل جذري ودخول الوسائط الاعلامية الجديدة الى حياتنا حمل معارف جديدة فرضت علينا تبنيها ولا مفر من ذلك، وحتى الطفل الصغير قد تعرض هو الاخر لهذه الموجة ، بحيث أصبحت الوسائط الاعلامية من مكونات البيت وفردا من افراد اسرته، واملت عليه تغييرات على الانشطة التي يقوم بها في مقدمتها اللعب، حملت التكنولوجيا الجديدة للإعلام والاتصال موجة الالعاب الالكترونية كشكل جديد يعبر عن العلاقة الوطيدة مع الصغار وشريحة كبيرة من الشباب فالألعاب الالكترونية مليئة بالمكائد والالغاز والرموز والافكار والايديولوجيات، والقيم التي تغرس فيهم مختلف النزعات التي يتلقاها بصورة ايجابية أو خطيرة ويعبرون من خلالها على سلوكيات وأنماط التفكير مغايرة للثقافة السائدة في مجتمعهم فهي تشعرهم باللهو والفرح والمتعة.

تتحقق انسانية الإنسان عند اللعب، اذ يعتبر اللعب النشاط الوحيد الذي يتمتع به يحمل طابع الترفيهي التي يمارسها مختلف شرائح المجتمع، ومع تطور التكنولوجيا الحديثة ومع ظهور الالعاب الالكترونية ولكون هذه الالعاب جديدة علينا كمجتمع فمن المهم ان يكون لنا الوعي بها، ومع محتواه الذي خلقتة ومحاولة تبسيط ملامحه، وتحليل ابعاده، وتأويل أنساقه وتفكيك بنيته الدلالية لكي تصبح هذه الالعاب قريبة من المفاهيم، ومن اختيارنا كنموذج لعبة فري فاير التي هي نوع من ألعاب باتل رويال، من خلال هذه اللعبة التي سنقوم بدراستها وهي من أحد الالعاب المشاعة بكثرة وبها سنتعرف كيفية الاستفادة منها في المجالات الأدبية والثقافية، والفنية، والجمالية، والتعليمية، والترفيهية انطلاقا من مضمونها وتصميمها الذي وجد فيها الذي يتألف من الرموز، اشارات، وعلامات وشفرات تبعا لمختلف الخطابات البصرية والسمعية المرئية التفاعلية والبيانات المكتوبة حتى اللسانيات وغير اللسانيات، المتواجدة عبر بنيتها وأنساقها الدالة كوسائل اعلامية اتصالية جديدة.

قد اشتملت خطة الدراسة على الاطار المنهجي وثلاثة فصول واطار التطبيقي، يتناول الاطار النهجي للدراسة التعريف بالإشكالية وتساؤلاتها الفرعية، أسباب الاختيار الموضوع واهداف الدراسة واهمية الدراسة، والمفاهيم والمصطلحات المستخدمة في البحث ومنهج الدراسة نقوم بالتعريف به، اخيرا العينة المختارة المتمثلة في لعبة فري فاير، اضافة الى قائمة الدراسات السابقة المستفادة والمتصلة بطريقة او اخرى بموضوع البحث.

يتناول الفصل الاول في ماهية الاتصال، مفهومه ونشأته وأهمية الاتصال بالإضافة الى الاهداف ونماذج الاتصال.

يتضمن الفصل الثاني في تحديد ماهية ألعاب الالكترونية، مفهومه ونشأته، انواع الالعب الالكترونية، ايجابيات وسلبياتها وواقعها في الجزائر.

اما الفصل الثالث فيحتوي على ابراز دلالات الصورة في الالعب الالكترونية حددنا مفهوم الصورة وانواعها، ورمزية الصورة في الالعب الالكترونية.

أما الجانب التطبيقي فحصدناه لتحليل عينة من لعبة فري فاير تمثلت في تسعة صور باتباع منهجية وخطوات التحليل السيميولوجي لمقاربة رومان جاكسون.

وفي الختام استعرضنا مجموعة من استنتاجات عامة وتوصيات خاصة وتحليل بنية لعبة فري فاير Free Fire، فهي بداية لدراسات أخرى أعمق وأشمل تسترشد هي الأخرى نحو أليات تحليل للمحتويات الألعاب الالكترونية الأخرى، وشفرات تبعا لمختلف الخطابات البصرية والسمعية المرئية التفاعلية والبيانات المكتوبة واللسانية وغير السانية.

# الإطار المنهجي

- 1- اشكالية الدراسة وتساؤلاتها.
- 2- أهداف الدراسة.
- 3- أهمية الدراسة.
- 4- أسباب اختيار الموضوع.
- 5- مجتمع البحث وعينة الدراسة
- 6- منهج الدراسة ومقارنته.
- 7- تحديد مفاهيم ومصطلحات.
- 8- الدراسات السابقة.

### 1- الإشكالية:

تعتبر التكنولوجيا من اهم التقنيات الحديثة التي ساهم العلم في تطويرها، من خلال الدراسات والبحوث العديدة التي توصلت الى تطوير الافكار، ووضع الخطط والنظريات، لدراسة سلوك الانسان، وتوافق هذه التقنيات المتطورة في خدمته وتسهيل حياته اليومية وبالرغم من أن مخرجات التكنولوجيا كثيرة أفادت الإنسان في الكثير من جوانب حياته اذا استخدمت فيما يعود له بالنفع لصالح الانسان لكنها عالم كبير إن لم تحكمه القيم الأخلاقية فقد تؤدي أدوارا سلبية تعود بالضرر عليه والتي من أبرزها وسائل التسلية التي منحها للإنسان ومن بينها تكنولوجيا العاب الفيديو (الالكترونية)، فهي راحة قصيرة من متاعب الحياة، الا أن عناصر اللهو والجدة والطرافة في أنساقها جعلها تكون وسيلة القرن الاكثر تأثيرا وتحولت الى صيحة تكنولوجية مألوفة هي اكثر جاذبية وجذبت ملايين اللاعبين من مختلف الأعمار والأجناس إليها، فأصبحت تحظى بجماهيرية واسعة تأخذ اهتمام أصحاب المال والأعمال من أجل الدخول في عالم صناعتها والترويج لها بسبب ما تدره من أموال.

إن اللعب وسيلة لاستغلال الطاقة الحركية والذهنية في ان واحد، يقوم به الإنسان عادة لتحقيق المتعة والتسلية والتعلم بطريقة غير مباشر، فالميل للعب واللهو غريزة إنسانية فطرية يولد بها الانسان، يكتسب أنماط سلوكية مختلفة يتأثر بها تتعكس على حياته ومجتمعه، خاصة مع تطور الألعاب التي نعرفها في الزمن البعيد التي كانت ألعاب على الحركة الجسمانية إلى ألعاب ذهنية أصبح يدمن عليها الملايين فمع الوقت أصبحت هذه الألعاب تنتشر حتى تنوعت وتطورت مع الأجيال خاصة مع تطور التكنولوجيا وبرمجة الحواسيب ولغات البرمجة ونظم التشغيل، مما جعل الألعاب الالكترونية تتطور تطورا مذهلا حتى أدهشت العقل البشري وشاع استخدام الألعاب الإلكترونية لدى الصغار، الشباب والكبار، لذا أصبحت الألعاب الإلكترونية مع لغاتها ومعانيها وتطور تقنياتها واستخدام

الرموز تستر الألوان على لاعبيها، وكنموذج قوي لهذه الألعاب لدينا لعبة "فيري فاير" باعتبارها اللعبة الأكثر تحميلا في متجر جوجل بلاي لعام 2019، نظرا لشعبيتها وتصميمها المميز والرموز والألوان المستخدمة والشخصيات الموجودة فيها ما مكنها من أن تحدث ضجة عالمية خاصة أنها مجانية ولا تحتاج لتنصيب برامج أخرى أو هواتف باهظة الثمن وتعتبر سهلة الاستخدام.

أحدثت الألعاب الإلكترونية خاصة هذه اللعبة محل الدراسة جدلا كبيرا وتأثيرا قويا في عالم الألعاب وذلك من خلال خلفياتها الثقافية والسلوكية والنفسية، فالصور في هذه اللعبة تحمل دلالات ورمزيات عملنا على تفكيكها وتحليلها تحليلًا سيميولوجيا، فهذه الدلالات العميقة تحتاج الى شرح وتحليل عميق نظرا للتغيرات الكبرى التي جلبتها حاليا للهيكلة العامة الاجتماعية والاقتصادية والإعلامية والإنسانية وإحلال ثقافات أخرى وبروز أجيال جديدة وتغير سلم القيم والدلالة ونمط الحياة والتفاعل والتواصل، إذن:

### ما هي الدلالات الاتصالية المتضمنة في لعبة فري فاير Free Fire الالكترونية؟

وللإجابة على السؤال الرئيسي قمنا بتفكيكه الى التساؤلات الفرعية التالية:

- ماذا نقصد بالألعاب الالكترونية؟
- ما هي اهم الوظائف الاتصالية لعناصر الصور الخاصة بلعبة فري فاير؟
- ما هي المرجعيات التي تعبر عنها لعبة فري فاير؟
- كيف وظفت عناصر الصور للتعبير عن الوظيفة الجمالية؟

### 2- أهداف الدراسة:

من الأهداف التي تطمح إليها من خلال دراستنا تتمثل فيما يلي:

- التعرف على الألعاب الالكترونية (الفيديوهات) النشأة والتاريخ.

- تحديد الوظائف المتضمنة في الصور ومدى تأثيرها ودورها ومعناها في اللعبة الالكترونية كنموذج فري فاير.
- تفكيك لعبة فري فاير الى عناصر باستخدام مقاربة رومان جاكسون والبحث عن العلاقة بين عناصرها المختلفة.

### 3- أهمية الدراسة:

تطرقنا في بحثنا هذا إلى موضوع الألعاب الالكترونية وأخذنا كنموذج لعبة فري فاير وهو من العاب الفيديو سرقت عقول الشباب بكثرة فهي مزودة بالدلالات والرموز والألوان وهذه الأخيرة ركزنا عليها وتطرقنا إلى هذا الموضوع اعتبارا هذه لعبة رياضية فكرية ذهنية تحتاج لذكاء، ف وراء هذه اللعبة معاني لكل رمز ودلالة ولها تأثيراتها على لاعبيها خاصة الأطفال وحتى الكبار، تقوم هذه الألعاب على تمييط سلوك وتغير مبادئ التربية للاعبها (الأطفال خاصة).

- أهمية الموضوع بالنسبة للتخصص علوم الإعلام والاتصال بفعل ما تشكله العاب الفيديو وحالي في الثورة التكنولوجية وبمجال اتصالي وباعتبارها وسيلة ترفيهية لدى الجمهور.

### 4- أسباب اختيار الموضوع:

يمكن تلخيص الأسباب التي دفعتنا لاختيار الموضوع فيما يلي:

#### أ - الأسباب الذاتية:

- الرغبة والاهتمام الشديد فيما يتعلق بالألعاب الالكترونية لمعرفة سيرورتها ومضمونها أو أنواعها واكتشاف مدى تطورها حتى الحين.
- الفضول في إكمال الدراسات حول الألعاب الالكترونية كون أن هذه الألعاب أثارت ضجة في المجتمعات والعالم ككل ومعرفة أسرار العالم الألعاب الإلكترونية.

### ب- الأسباب الموضوعية:

- قلة الدراسات عن هذا الموضوع فهي تعرف نقصا من حيث هذا الجانب البحثي من خلال نمط وهيكلي المتواجد عبر الألعاب الالكترونية.
- تحقيقات وتأثيرات التي اتخذتها لعبة الفيديو ونوعيتها وتطور تقنياتها جعل السوق أكثر رواجاً من بين وسائل الترفيهية الأخرى كالموسيقى والسينما والأفلام إلى جانب حداثة المجال العالم السيميولوجيا كعلم مختص بدراسة مختلف الدلالات والعلامات وأنظمة عملها داخل الحياة الاجتماعية، ولا يمكن تجاهل تأثيراتها العميقة في سلوكيات ممارستها سواء إيجابياً هم سلباً.
- أصبحت اليوم الألعاب الالكترونية مستهلكة من طرف شريحة كبيرة من الشباب خاصة، لذلك وجدت لمعرفة الشق الاتصالي للعبة فري فاير خلال تفكيكها الى عناصر.

### 5- مجتمع البحث وعينة الدراسة:

يعرف مجتمع البحث على بأنه "جميع الافراد والاشخاص أو الأشياء الذين يكونون موضوع مشكلة البحث".<sup>1</sup>

وهي جميع مفردات الظاهرة التي يدرسها الباحث.

يحتاج الباحث لوصول إلى نتائج دقيقة تحديد أفراد المجتمع وأكد نحدد نوع العينة بواسطة الأدوات البحثية المناسبة لذلك.

تمثل مجتمع البحث الكلي في هذه الدراسة كل الألعاب الالكترونية التي تلعب اونلاين، اما مجتمع البحث الجزئي فهو لعبة فري فاير Free Fire التي اخترناها كنموذج لدراستنا والتي يدمن عليها الكثيرون.

<sup>1</sup>- عبيدات ذوقان (واخرون)، البحث العلمي، مفهومه وادواته واساليبه، دار الفكر، 1984، ص109.

ولإنجاز هذه الدراسة لابد من تحديد العينة، ويمكن تعريفها حسب "موريس أنجرس":  
أنها مجموعة فرعية من عناصر مجتمع البحث، كما انها ذلك الجزء من المجتمع التي يجري اختيارها وفق قواعد وطرق علمية بحيث تمثل المجتمع تمثيلا صحيحا.<sup>1</sup>

وهي عبارة عن عدد محدود من المفردات التي سوف يتعامل معها الباحث منهجيا ويشترط فيها أن تكون ممثلة لمجتمع البحث في الخصائص والسمات".<sup>2</sup>

فهي ضرورة تتطلب الإختيار الدقيق للعينة، فقد اخترنا تسعة (09) صور من المجتمع الجزئي (الألعاب لإلكترونية) من لعبة "فري فاير Free Fire نسخة 2019/2020 من بين اللعب الأخرى (كفورتنيت Fortnite، بيجي pubg...) وقد تم اختيار بطريقة قصدية لهذه الصور التسعة الثابتة من مختلف مراحل اللعبة، وتعمدنا لعدم اختيارها على شكل فيديو بحيث أن صناعة الألعاب الإلكترونية ليست كصناعة السينما والتلفزيون التي تحتاج الى سيناريو واخراج، ففي لعبة فري فاير Free Fire اللاعب هو الشخصية المحورية التي تتحكم في تفاصيل اللعبة وسيورتها، فليس لها بداية ونهاية متفق عليها، بالإضافة الى ان تصميم اللعبة مختلف عن السينما والأفلام فهذه الاخيرة تكون وفق طريقة معينة لتصوير الافلام، كما ان اللعبة مختلفة من حيث الألوان والكلام وقد تم اختيارها ايضا لتحقيق اهداف الدراسة.

وتعرف العينة القصدية، كما عرفها الدكتور أحمد بن مرسل في كتابه "مناهج البحث العلمي في علوم الاعلام والاتصال" أنها هي العينة التي يقوم الباحث باختيار مفرداتها

<sup>1</sup> - محمد در، اهم مناهج وعينات وادوات البحث العلمي، دار المنظومة، 2017، ص313.

<sup>2</sup> - بشرى مداسي، مناهج البحث العلمي، محاضرة ملخصة في مقياس مناهج وتقنيات البحث العلمي، قسم علوم الإعلام، 2020/2019، ص8.

بطريقة تحكيمية لا مجال فيها للصدفة بل يقوم هو شخصيا باقتناء المفردات الممثلة أكثر من غيرها لما يبحث عنه من معلومات وبيانات.<sup>1</sup>

وقد اخترنا لعبة فري فاير لأنها تتواءم مع هدف الدراسة هو إظهار الاتصال الذي يحدث بين الصورة ومضمون اللعبة ومع اللاعب.

وكما أن لعبة فري فاير من بين الالعاب التي اشتهرت اليوم وانتشرت في مختلف أقطار العالم هي لعبة باتل رويال Battle Royal وهي الأكثر تحميلا في 2021/2020/2019\*.

فقد حققت أرقام مرتفعة في عدد التحميلات تجاوزت 500 مليون تحميل في أجهزة أندرويد في 2019 فقط، مما جعلها تتربع في عرش أكثر ألعاب الفيديو شعبية عبر العالم.<sup>2</sup>

من خلال تقرير صحفي تم تأكيد بأن لاعبي فري فاير الناشطين خلال يوم واحد فقط وصل الى 100 مليون مستخدم نشيط حول العالم وقد ازداد لاعبيها الناشطين الى 100 مليون مستخدم نشيط حول العالم وقد ازداد لاعبيها الناشطين إلى 20 مليون لاعب، في 2019 ومع اجراءات الحجر المنزلي وانتشار فيروس كوفيد 19 قد حدثت ضجة كبيرة خلال الآونة الأخيرة في اللعبة بازدياد الاقبال عليها.<sup>3</sup>

- قامت المنظمة العالمية للصحة بتصنيفه إدمان ألعاب الفيديو الالكترونية اضطرابا في الصحة العقلية والمشكلات الصحية ذات الصلة icd11 وتؤكد "دافني بافيلير" الحاصلة على

<sup>1</sup>- أحمد بن مرسل، مناهج البحث في علوم الاعلام والاتصال، ديوان المطبوعات الجامعية، بن عكنون 2005، ص197.

\*- أنظر الملحق رقم 01.

<sup>2</sup>- محمد قويط، ألعاب الفيديو وتأثيرها على سلوك الطفل لعبة فري فاير نموذجا، مقال متاح على الموقع الالكتروني، [www.ahzwar.org](http://www.ahzwar.org)، بتاريخ 2021/04/13، على الساعة 14سا.

<sup>3</sup>- كم عدد لاعبي free fire حول العالم مقارنة بلاعبي PUBG، مقال متاح على الموقع الالكتروني [www.vga4a.com](http://www.vga4a.com) في 2021/04/13، على 14H15min.

الدكتوراه في علوم الدماغ والعلوم المعرفية أن ألعاب الفيديو لها تأثير كبير على حياتنا اليومية، واعتبرت اللعب لجرعات معقولة فقد يكون له طابع صحي على الشخص.<sup>1</sup>

تحقق الرقم القياسي في سنة 2019 فقد جمعت 90 مليون مشاهد حول العالم ويشكل عام، بلغت عائدات غارينا Garena المعدلة للترفيه الرقمي خلال الربع الأول المنتهي في 31 مارس 512.4 مليون دولار، زيادة 30.3 على أساس سنوي في 393.3 مليون دولار.<sup>2</sup>

### 6- منهج الدراسة ومقارنته:

نعتمد في هذه الدراسة وحسب خصوصية الموضوع على منهج تحليل السيميولوجي الذي يهتم بتحليل الوسائل أي الكشف عن المعنى الحقيقي للرسالة وكذا المعاني الخفية الغائبة عن ذهن القارئ والتي يصعب عليه فهمها وقراءتها بشكل صحيح، وبإعادة تشكيل نسق المعنى، نظام الدلالة وطريقة عملها بأسلوب يتيح فهمها أفضل وأعمق لوظيفة الرسالة الإعلامية داخل النسق الثقافي، وقد بين الباحث "مارتنيت" فقال بالسيميولوجيا "دراسة جميع السلوكيات الأنظمة التواصلية وعض في الفرنسية بالسيموطيقا وأيضا قد بين الباحث الدنماركي "لويس عساف" الغرض من التحليل السيميولوجي قائلا: "هو مجموعة من التقنيات والخطوات المستخدمة لوصف وتحليل شيء باعتباره له دلالة في حد ذاته وبإقامته علاقات مع أطراف أخرى من جهة أخرى".<sup>3</sup>

وقد اعتمدنا على مقارنة رومان جاكبسون فهذه الأخيرة قد لخصها رومان جاكبسون في مخطط يحتوي على ستة وظائف للغة استنادا على العناصر الستة الضرورية والأساسية

<sup>1</sup> - محمد قويط، المرجع سبق ذكره.

<sup>2</sup> - مجلة أمناي، معلومات عن لعبة غارينا فري فاير تنزيل free fire، مقال متاح على الموقع الإلكتروني. [www.Amnamag.com](http://www.Amnamag.com) في 2021/04/13، على الساعة. 15h:03min.

<sup>3</sup> - اغيلاس زروقي، العالم الافتراضي ضمن ألعاب الفيديو الإلكترونية، دلالات الاتصال تفاعل إنسان-آلة، رسالة ماجستير في علوم الإعلام والاتصال تخصص سيميولوجيا الاتصال، جامعة الجزائر 3، 2012-2013، ص24.

لكل عملية اتصال أساسي وهي المرسل، المرسل إليه، الرسالة، الاحتكاك، الشفرة، السباق حيث يتولد كل عامل من هذه العوامل وظيفة لسانية مختلفة، ونوردها على التسلسل التالي:<sup>1</sup>

- **الوظيفة التعبيرية:** تسمى أيضا الوظيفة الانفعالية "Émotive" وتركز على المرسل لأنها تهدف أن تعبر بصفة مباشرة عن موقف المتكلم تجاه ما يتحدث عنه ويعبر عن مواقفه وآرائه وأحكامه باستخدام عبارات متعددة مرافقة لكلامه بحكمة الجمع في هذه الوظيفة يسعى المرسل في خطابه إلى التعبير عن عواطفه بدلا من نقل الأخبار كما يتم التغيير في هذه الوظيفة إزاء الشيء فتحسه جيدا، جميلا، قبيحا...
- **الوظيفة الافهامية أو الندائية:** تتعلق بالملتقى عندما تتجه الرسالة إلى المرسل إليه، تحدد العلاقة الموجودة بين الرسالة والمرسل إليه حيث يتم تحريض الملتقى وإثارة انتباهه وإشعاره أن الرسالة موجهة أساسا إليه، والعمل أن يتمكن ذلك المخاطب من تقبل الرسالة وفهمها بالشكل الصحيح بهدف إحداث ردة فعل.<sup>2</sup>
- **الوظيفة المرجعية:** وتتكون الرسالة بهذه الوظيفة عندما يكون محتواها مؤيد للأخبار الواردة فيها وتغير هذه الوظيفة أساس كل عملية اتصالية تحدد العلاقة بين الرسائل والمواضع التي تعبر عنها، لكن المشكل الأساسي يتمثل في كيفية الحصول على معلومات حقيقية وموضوعية.
- **الوظيفة الشعرية أو الجمالية:** تتسم هذه الوظيفة بالبعد الفني والجمالي، فعند جاكبسون كل رسالة تكون محملة بالوظيفة الشعرية وإن لم تكن هي المهيمنة فهي يمكن أن توجد في أي شكل من أشكال التعبير اللفظي الأخرى، كما توجد في الفنون الأخرى مثل الرسم والموسيقى والسينما... الخ ، ولكن بوسائل أخرى.

<sup>1</sup> - أحمد منور، اللغة الشعرية بين عبد القاهر الجرجاني ورومان جاكسون، أطروحة الدكتوراة (ل.م.د.)، قسم اللغة العربية وآدابها، جامعة جلالى لىانس، سيدي بلعباس، 2017-2018، ص88.

<sup>2</sup> -فايزة تامساوث، مقاربة رومان جاكبسون، المحاضرة في وحدة سيميولوجيا الصورة، السنة الأولى ماستر، تخصص سمعي بصري، جامعة مولود معمري- تامدة بتاريخ 2020/02/13، ص6.

- الوظيفة التوصيلية أو إقامة الاتصال: تهدف إلى التبليغ لتثبيت أو إيقاف الاتصال.
- الوظيفة التحقيقية للغة أو تعدي اللغة: تهدف إلى تفكيك الشفري اللغوي وتأويلها مستخدما المعجم أو القواعد اللغوية والنحوية المشتركة بين المرسل والمتلقي لضمان فهمها من طرف المتلقي.<sup>1</sup>

والى جانب هذه المقاربة كان لزاما علينا الاعتماد على الملاحظة كوسيلة منهجية واداة اساسية اذ تعتبر من اهم الادوات في البحث العلمي خاصة لما تكون قابلة للتحقق.

فهي انتباه المقصود والمنظم والمضبوط للظواهرات أو الحوادث أو الأمور بغية اكتشاف أسبابها وقوانينها، وهي الخطوة الأولى في البحث العلمي،<sup>2</sup> بالمعنى الملاحظة هي طريقة للمراقبة والمشاهدة لأي ظاهرة أو مشكلة أو حدث ومتابعتها بأسلوب علمي قصد تفسيرها، ونوع الملاحظة التي نستعملها في هذه المنهجية، لدينا الملاحظة البسيطة التي تستخدم في الدراسات الاستكشافية حيث يلاحظ الباحث ظاهرة أو حالة دون أن يكون لديه مخطط مسبق لنوعية المعلومات أو الاهداف أو السلوك الذي سيخضعه للملاحظة.<sup>3</sup>

بالإضافة الملاحظة المنظمة التي يحدد فيها الباحث الحوادث والمشاهدات والسلوكيات التي يريد أن يجمع عنها المعلومات وبالتالي تكون المعلومات أكثر دقة وتحديدًا عنها في الملاحظة البسيطة.<sup>4</sup>

---

<sup>1</sup> - عبيدة صبطي ونجيب بخوش، الدلالة والمعنى في الصورة، الدار الخلدونية للنشر والتوزيع، الجزائر، 2009، ص ص102، 100.

<sup>2</sup> - رجاد وحيد دويدري، البحث العلمي اساسيته النظرية وممارسته العملية، دار الفكر، دمشق، 2000م، ص114.

<sup>3</sup> - ربحي مصطفى عليان، البحث العلمي أسسه، مناهجه وأساليبه، إجراءاته، جامعة البقاء التطبيقية، بيت الافكار الدولية، الاردن، د.س، ص117.

<sup>4</sup> - المرجع نفسه، ص 117.

7- تحديد مفاهيم والمصطلحات:

• الدلالة:

لغة: لكل مادة (دلل) على إبانة الشيء بإمارة تتعلمها ثم اشتق من هذا الأصل كلمة (الدلالة) فالدليل ما يستدل به قد دله على الطريق يدلّه دلالة والفتح أعلى فالدلالة بمعناها اللغوي تعني الإرشاد إلى الشيء والإبانة عنه.

اصطلاحاً: عرفت الدلالة بأنها كون الشيء بحاله يلزم العلم به. العلم بشيء آخر والآخر الدال والثاني المدلول.

ويمكن علاقة بين الدال والمدلول هي تلك الدلالة التي تربط بينهما، فقد استمر المفهوم اللغوي الحديث الدلالة هي أن العلاقة بين الدال (اللفظ) المدلول (المعنى).<sup>1</sup>

إجرائياً: الدلالة تعتبر تفسير المعاني والرموز والاشارات والعلامات واللغات المستخدمة في اللعبة الالكترونية فري فاير.

• الألعاب الالكترونية:

- الألعاب:

لغة: لعبة ج لعبة، اسم من اللعب ما يلعب به كالشطرنج والفرد وغيرها، دمية يلعب بها الأطفال.<sup>2</sup>

اصطلاحاً: تعد الألعاب الأطفال Children Games، نشاطاً حركياً وذهنياً ويمكن أن يسهم في تنمية شاملة وتعليمه المعلومات والمهارات الجديدة، يمكن تصنيف الألعاب عند الأطفال في أثناء نومهم إلى الفئات التالية:<sup>3</sup>

- الألعاب التلقائية.

<sup>1</sup>- معجم مقاييس في اللغة، أبي حسين احمد بن فارس بن زكريا، تحقيق شهاب الدين أبو عمرو، ط2، دار الفكر، بيروت، ص37.

<sup>2</sup>- جبران مسعود، الرائد معجم القباني في اللغة والإعلام، دار العلم للملايين، بيروت، 2003، ص764.

<sup>3</sup>- أمنية رزق، ألعاب الأطفال، الموسوعة العربية الالكترونية المجلدة، سورية، ص 249.

- الألعاب الفئة واستثنائية.

- الألعاب التركيبية.

- الألعاب الترويجية والرياضة الجماعية.

- الألعاب الابهامية.

- **الألعاب الالكترونية:** في المفهوم المعلوماتي برجعيات تحاكي واقعا حقيقيا أو افتراضيا بالاعتماد على إمكانات الحاسوب في التعامل مع الوسائل المتنوعة، وعرض الصور وتحريكها وإصدار الصوت.

أما في المفهوم الاجتماعي فهي تفعل بين الإنسان والآلة للإفادة من إمكاناتها في التعليم والتسلية والترفيه ومن الناحية العقلية تمثل الألعاب الالكترونية أداة تمد قدرات المستثمر إذ تضعه أمام صعوبات وعقبات تتدرج من البساطة إلى التعقيد ومن البطء إلى السرعة أداة التطوير لثقافة وقدراته إذ تشد انتباهه وتنقل إليه المعلومة ببسر والمتعة.<sup>1</sup>

**إجرائيا:** انها جميع الالعاب المتوفرة على هيئات الكترونية تشتمل العاب الحواسب والعب الانترنت، والعب الفيديو إضافة الى العاب الهواتف النقالة ونخص بالذكر لعبة فري فاير.

### • الوظيفة:

**لغة:** جاء في لسان العرب في مادة ( و ظ ف ) الوظيفة من كل شيء ما يقدر له في كل يوم من رزق أو طعام، أو علف أو شراب، وجمعها الوظائف والوظف، ووظفت الشيء ووظفه توظيفا ألزمها إياه، نستمد من هذا الكلام معنيين اثنين للوظيفة:

**الأول:** الالتزام بتحديد مقدار معين قد يكون عينيا كالطعام والشراب، وقد يكون معنويا كالحفظ، لكنه لا يخرج عن لزوم هذا المقدار كعادة يومية متكررة.

<sup>1</sup> - معاذ الحمصي، الألعاب الالكترونية، الموسوعة العربية الالكترونية، المجلد الثالث، ص32

**والثاني:** ارتباط معنى الوظيف بمنطقة محددة من أطراف ذوات الأربع.<sup>1</sup>

### • الاتصال:

**لغة:** يعود اصل الكلمة الى اللغة اللاتينية فهي Communication فهي اتصال بمعنى عام و Communes ومشتقة من كلمة بمعنى عام ان الفرد حين يتصل Commun، مشترك بالآخر فهو يهدف عادة الى الوصول الى اتفاق عام او وحدة فكر بصدد موضوع الاتصال.<sup>2</sup>

### • الوظيفة الاتصالية:

**اجرائيا:** لم تخرج الوظائف الاتصالية التي تحققها الالعاب الالكترونية (Free Fire) عن الوظائف الاعلامي والاتصالي عموما، فقد اسهمت في تجاوز قيود العزلة وتواصل مع الاخرين وانشاء مجتمع افتراضي يجمع افرادها مع هدف واحد (اللعبة والترفيه) والقائم على التفاعل بين افراد، بالإضافة الى حملها للوظائف الدعائية لثقافات وسلوكات اخرى وهو ما يظهر جليا في لعبة فري فاير.

### 8- الدراسات السابقة:

حسب المراجع التي وجدت، لم يتواجد أي دراسة جزائرية من مستوى ما بعد التدرج (ماجستير والدكتوراه) تناولت موضوع سيميولوجيا في دلالة الاتصال في الألعاب الالكترونية وكنموذج فري فاير فهذه الدراسة نلاحظ شبه غياب الدراسات لم يقتصر على تلك المتعلقة بدلالة الاتصال في الألعاب الالكترونية ومقاربتها سيميولوجيا وحتى تلك الألعاب الالكترونية (الفيديو) في حد ذاتها. فقد تناولت بكثرة حول التأثير.

<sup>1</sup>- أحمد المتوكل، افاق جديدة في نظرية النحو الوظيفي، مقال منشور في الموقع الالكتروني:

[https://lissane7.blogspot.com/2019/05/blog-post\\_52.html](https://lissane7.blogspot.com/2019/05/blog-post_52.html) يوم 2021/03/28 على الساعة 12h00،

<sup>2</sup>- حلول العالم، مقال منشور على الموقع الالكتروني، <https://www.nsowo.com>، يوم 2021/03/28 على الساعة 12h15.

### • الدراسة الاولى:1

هذه الدراسة من قبل الطالب فلاق أحمد عام 2008 لنيل أطروحة الدكتوراه حول الطفل الجزائري وألعاب الفيديو. دارست في قيم والمتغيرات، كلية العلوم الانسانية والسياسية والاعلام قسم علوم الاعلام والاتصال 2008-2009 تمحورت اشكالية هذه الاطروحة حول ما مدى تأثير ألعاب الفيديو على قيم الطفل الجزائري؟.

وقد حاول الباحث من خلال هذه الاطروحة الاجابة عن التنازلات التالية:

- ما هي مكانة ألعاب الفيديو ضمن النشاطات الترفيهية للطفل الجزائري؟.
- ما هو مصدر ألعاب الفيديو المفضلة لدى الطفل الجزائري؟.
- ما هي المحتويات في هذه الألعاب؟.

- كيف يتفاعل الطفل الجزائري مع القيم المحتويات في ألعاب الفيديو المفضلة لديه؟.

قسم الباحث في هذه الدراسة إلى خمسة فصول في الفصل الأول تناول في ماهية ألعاب الفيديو أما في الفصل الثاني تحدث عن اقتصاديات ألعاب الفيديو، بالنسبة الفصل الثالث تصميم عوالم ألعاب الفيديو، في الفصل الرابع الابعاد الاجتماعية لألعاب الفيديو، أما الفصل الاخير الابعاد الجسمانية لألعاب الفيديو وقد استخدم دراسة ميدانية في دراسة تفاعل الطفل الجزائري مع القيم المحتويات في العاب الفيديو واعتمد على المنهج المسحي لمسح مضمون ألعاب الفيديو التي تنتشر في السوق الجزائرية، أو مسح الجمهور هذه ألعاب من الأطفال وبالنسبة للأدوات المستخدمة في هاته الدراسة على الأطفال المتمدرسين الذين تتراوح أعمارهم ما بين 9 و12 سنة أي تلاميذ المرحلة الابتدائية حيث توصل الباحث الى النتائج أجابا عن التساؤلات التي تم طرحها في البداية وذلك من خلال التحليل الكيفي والكمي لمضامين ألعاب الفيديو المفضلة لدى العينة وقد تطرق في الجانب التطبيقي الى تفاعل العينة مع مضامين ألعاب الفيديو وقد استنتجات الجزء الميداني من الدراسة وخلاصة

<sup>1</sup>- أحمد فلاق، الطفل الجزائري وألعاب الفيديو دراسة في القيم والتأثيرات، أطروحة الدكتوراه ، قسم علوم الاعلام والاتصال، جامعة الجزائر، 2008-2009.

عام المختلف النتائج وقدم في الأخير بعض الاقتراحات والتوصيات فيما يخص مشكلة الدراسة ومن بعض النتائج التي توصل إليها.

- تحتل ألعاب الفيديو المكانة الاولى ضمن النشاطات الترفيهية ولها فتحة مرموقة و متميزة بحيث ثاني ممارسة ألعاب الفيديو في مقدمة النشاطات الترفيهية التي يقبل عليها أفراد العينة.

- جهاز الكمبيوتر في مقدمة الآلات المستخدمة من قبل العينة في ممارسة ألعاب الفيديو يليه بلاي 1 و 2 المركز الثاني وجاءت الآلة نينتندو وفي المركز الرابع تليها الة بلاي و الة ايكس بوكس.

- يلعب متغير المستوى المعيشي دورا حاسما وتأثيرا قويا على نوع آلات اللعب المملكة.

- توضع ألعاب المغامرات في مقدمة ألعاب الفيديو المفضلة لدى العينة.

- صعوبة تحديد وتعيين الفضاء الافتراضي الذي يجري فيه أحداث ومستويات اللعبة.

**أوجه التشابه:** تشترك هذه الدراسة من موضوع بحثنا في تناول ألعاب الفيديو والذي هو الألعاب الالكترونية في الجزائر.

**أوجه الاختلاف:** إن الدراسة التي قام بها الطالب "احمد فلاق" هي دراسة مسحية اعتمد على المنهج المسحي فحيث ان دراستنا تختلف عنها من حيث المنهجية فدراستنا سيميولوجية تعتمد على التحليل السيميولوجي.

### • الدراسة الثانية:<sup>1</sup>

رسالة ماجستير من إعداد الباحثة "مريم قويدر" يقسم علوم الاعلام والاتصال كلية العلوم السياسية والاعلام جامعة الجزائر 3، أجريت في سنة 2011-2012.

<sup>1</sup>- مريم قويدر، أثر الألعاب الالكترونية على السلوكيات لدى الاطفال، رسالة الماجستير في علوم الاعلام والاتصال، تخصص مجتمع المعلومات، جامعة الجزائر 3، 2011/2012.

فتمثلت مشكلة الباحثة التي انطلقت بها مفادها ما هو أثر ممارسة الألعاب الإلكترونية على السلوكيات لدى الأطفال الجزائريين المتمدرسين في المرحلة الابتدائية في الجزائر العاصمة؟ كما اعتمدت على التساؤلات التالية:

- ما مكانة الألعاب الإلكترونية ضمن السياق العائلي؟.
  - ما هي عادات ممارسة الطفل الجزائري لهذه الألعاب الإلكترونية؟.
  - ماهي التأثيرات المحتملة للألعاب الإلكترونية على سلوك لدى الطفل الجزائري؟.
- تدخل هذه الدراسة ضمن البحوث الوصفية التحليلية التي تستهدف جمع أكبر عدد مسكن من المعلومات فالوقائع والظواهر الاجتماعية من خلال توجيهها الميداني لدراسة أثر ممارسة الألعاب الإلكترونية على السلوك لدى الطفل، مستخدمة في ذلك أسلوب المسح التربوي وأدوات كمية وإحصائية لجمع البيانات وتحليلها مثل الاستبيان والمقابلة والملاحظة.

كما اختارت الباحثة عينة الدراسة من 20 مفرد من الأطفال الجزائريين الذين يتراوح سنهم ما بين 07-12 عاما فالذين يمارسون الألعاب الإلكترونية ويقطنون بالجزائر العاصمة.

وتوصلت الباحثة كإجابة في نهاية الدراسة إلى جملة من الاستنتاجات بالإجابة عن التساؤلات التي طرحتها في بداية الدراسة والتي تتمثل فيما يلي:

- فقد احتلت الألعاب الإلكترونية مقدمة النشاطات الترفيهية التي يحبها الأطفال المدروسين ويميلون لشرائها واقتنائها.
- هناك فروق ذكور وإناث العينة بخصوص الوسائل المفضلة في اللعب؟
- تشير المعطيات إلى وجود فروق بين مفردات الفئات العمرية الثلاث في مدى تمنعهم بالحرية داخل البيت وذلك لصالح الفئة العمرية الممتدة من 11-12 سنة.

- لألعاب الالكترونية تأثير على سلوك الأطفال فهي تعمل على تخطط صانعها على زرع سلوك العدوانية في شخصية الطفل وأصغر سنه فهو لا يعي مدى خطورة هذه الألعاب على السلوك القيم والتقاليد والدين.

**أوجه التشابه:** هذه الدراسة تتشابه مع موضوع دراستنا أي أن كل من دراسة الطالب ودراستنا تتناولان موضوع الألعاب الالكترونية وإما من حيث الأدوات لدينا أداة نفسها استخدمها الطالب واعتمدنا أيضا عنها هي الملاحظة.

**أوجه الاختلاف:** رغم وجود التشابه فهذا لا يمنع وجود اختلافات بين الدراستين كون دراسة الطالب تتمحور حول التأثير الألعاب الالكترونية على سلوكيات الطفل أما ما اعتمدناه في موضوعنا حول دلالات الاتصال للألعاب الالكترونية وأيضا حددنا نوع اللعبة وهي فري فاير لتحليلها بطريقة رومان جاكسون.

### • الدراسة الثالثة:<sup>1</sup>

الدراسة حول "الألعاب الالكترونية عبر الوسائط الاعلامية الجديد وتأثيرها في الطفل الجزائري" رسالة الماجستير من إعداد الطالبة فاطمة همال قسم العلوم الانسانية، بكلية العلوم الانسانية والاجتماعية والعلوم الاسلامية، بجامعة الحاج لخضر باتنة، في سنة 2011-2012 بالجزائر.

انطلق الباحث من الاشكالية التالية: ما هو تأثير الألعاب الالكترونية في الطفل الجزائري وفق لعلاقته بتكنولوجيا الاعلام الحديثة؟  
وتحت هذا الطرح تتدرج عدة تساؤلات فرعية ومنها:

- هل أثرت هذه الألعاب بشكل ايجابي ام سلبي على الطفل الجزائري؟

- هل كان هذا التأثير في الجانب النفسي أم العقلي ام كلاهما؟

<sup>1</sup>- فاطمة همال، الألعاب الالكترونية عبر الوسائط الاعلامية الجديدة وتأثيرها في الطفل الجزائري، رسالة ماجستير، تخصص الاعلام وتكنولوجيا الاتصال الحديثة، جامعة لحاج لخضر، 2011/2012.

اعتمدت هذه الدراسة على المنهج المسحي الوصفي بمسح الألعاب الالكترونية التي تكون عبر الوسائط الإعلامية الجديدة ومسح الجمهور من الاطفال، حيث تمت الاستهانة بالمقابلة كأسلوب أو أداة من جمع البيانات.

كما اختارت الباحثة في دراستها عينة التي هي الطفل الجزائري المتمدرس في الطور الابتدائي والتي تمثلت في ثلاث ابتدائيا بمدينة باتنة تكونت من 245 مفردة (ذكور وإناث) تمثيل مجتمع البحث توصلت الباحثة الى مجموع النتائج التالية:

- يحتل التلفزيون مكانة مهمة لدى الأسر الجزائرية وذلك ما أكدته نسب توفر أكثر من جهاز تلفزيون واحد.
- تحتل التلفزيون كوسيط إعلامي مكانة مهمة وأساسيته في حياة الطفل الجزائري. وهذا ما أكدته العينة. المدرسة سجلت نسبة 51.26 لتخصيص أجهزة التلفزيون المتوفرة في البيت الأطفال ونسبة 46.19 من العدد الإجمالي للعينة التي تتوفر في منازلها الانترنت مقابل 35.80 سجلت بسبب المستوى المعيشي للأسرة.
- تتعلق مفردات العينة بسرعة الوسائط الاعلامية الجديدة وذلك ما يؤكد استخدامه العينة للانترنت المتوفرة بالنسبة نسبة 65.
- و 78.74% من العينة تتوفر لديها ألعاب الالكترونية عبر التلفزيون.
- أكثر الألعاب تدولا وتفضيلا في اللعب لدى العينة هي: الدودة ترتب الصورة - سياق السيارات- تلبيس البنات - لعبة الكنز- الصياد - لعبة باربي.
- تتشكل الألعاب الالكترونية مصدر هاما لتسلية والمنعة بالنسبة للطفل الجزائري ولا يمكن الاستغناء عنها.

**أوجه التشابه:** هناك مشابهة في الدراستين من حيث الموضوع الذي هو الألعاب الالكترونية أيضا تطرقت الطالبة إلى ايجابيات وسلبيات الألعاب الالكترونية وهذا ما اعتمدنا عليه في الفصل الثاني.

أوجه الاختلاف: تختلف في الدراسة من حيث المنهجية، فقد استخدمنا المنهج السيميولوجي فقط بينما الطالبة استخدمت المنهج المسحي والوصفي.

### الدراسة الرابعة:

الدراسة حول العالم الافتراضي ضمن العاب الفيديو الالكترونية: "دلالات تفاعل انسان الة، دراسة سيميولوجية لبنية الفضاءات الافتراضية التي تخلفها الألعاب الكمبيوتر التعليمية" رسالة ماجستير في علوم الاعلام و الاتصال من اعداد أغيلاس زروقي بجامعة الجزائر.

انطلق الباحث من الإشكالية التالية:

ماهي البنية الدلالية للعوامل الافتراضية التي تخلفها الألعاب الفيديو الالكترونية؟

وتحت هذه الإشكالية تتدرج التساؤلات الفرعية:

- ماهي بنية العاب الفيديو الالكترونية ومكوناتها وتركيبها الأساسية؟
- كيف يمكن تأويل وتحليل الابعاد الدلالية للخطاب السمعي البصري الافتراضي وتمظهراته المتشكلة في العاب الفيديو الالكترونية في اطار نسقية التفاعل الانسان الة؟

اعتمدت هذه الدراسة على المنهج التحليلي السيميولوجي الذي يهتم أساسا بالكشف عن العلاقات الداخلية لعناصر الخطاب ، البصري ، الافتراضي.

كما اختار الباحث في الدراسة عينة التي هي مجموعة الوحدات بطريقة القصدية فهذه الوحدات هي العاب الكمبيوتر التعليمية لعبة المحاكاة، لعبة السيمس سيتي ، لعبة المغامرة بأسلوب قصدي تحكمي.

من هنا توصل الباحث الى مجموع من النتائج التالية:

- تطبيقات واستخدامات السيمس2 تكون مختلفة عن ريسنتد ايفل فيما يخص نظام الدلائل ونمط التمثيل، والموضة التفاعلية والمحاكاة، بحيث تكون قواعد اللعب في لعبة السيمس واضحة والممارسة سهلة نوعا ما .
- مستويات انتاج السيرورة الدلالية للعبتين السيمس2 وريسنتد ايفل4 هي حصيلة ثمار التوسيطية بين التمثيلات المصمم .
- نظام الدلائل المتوضعة ومتهيكلة في كلا اللعبتين تجعل اللاعب في هيئة متفاوض رقمي بين القواعد والاختباراتو التطبيقات والممارسات، والاستجابات، ومن ثم فهو بصدد انتقاء اسنن وشفرات تتسج في تركيبها اللوديكية.
- معاني ومحتويات لعبة ريسنتد ايفل 4 تتمحور في نظام دلائلها ورسالتها القائمة على ان النجاح او الإخفاق الاقتصادي هي المعضلة الكبرى التي قد تحصل للبشرية: على نحو يجعل الاقتصادية، والسياسية الأخلاقية لا تسيران بمخطي موحدة، ولقد تسببت الاطماع المادية النفعية واللاعقلانية، والتجارب التكنولوجية المضرة للبشرية الى المعاناة الإنسانية على المدى البعيد عوضا الانتعاش.
- اما معاني ومضامين لعبة السيمس2 التي تحاكي مظاهر الحياة الإنسانية تتمحور في تعزيز النزاعات الاستهلاكية وتقديم نموذج و الاجدر للبقاء، وفي علامات عميقة الدلالة بين الحاضر والمستقبل لهيئة المنازل ،كما تبعث الرسائل لعبة السيمس شفرات جمالية واسنن متعلقة ببنية رأس المال الجديد.

### أوجه التشابه:

هناك تشابه في الدراستين من حيث المنهج و نفس الموضوع حول الألعاب الالكترونية.

### أوجه الاختلاف:

تختلف الدراستين من حيث طريقة التحليل الألعاب من كلا الدراستين.

الجانب النظري

## الفصل الاول: ماهية الاتصال

المبحث الأول: مفهوم الاتصال وأنواعه.

المبحث الثاني: أهمية الاتصال.

المبحث الثالث: نماذج الاتصال.

## المبحث الأول: مفهوم الاتصال وأنواعه.

## 1- مفهوم الاتصال:

إن الاتصال هو: "العملية التي بواسطتها تنتقل المعلومات بين الأفراد أو المنظمات بمعاني وطرق وإشارات متفق عليها".<sup>1</sup>

أما في لغتنا كلمة مشتقة من الجذر "وصل" والذي يحمل معنيين الأول هو الربط بين كائنتين أي شخصين أي إيجاد علاقة من نوع معين تربط بين الطرفين أما المعنى الثاني فهو يعني البلوغ وانتهاء إلى غاية معينة، إذن الاتصال في اللغة العربية هو الصلة والعلاقة والبلوغ إلى غاية معينة من تلك الصلة.<sup>2</sup>

وفي القواميس والمعاجم الأجنبية نجد أن كلمة مشتقة من الكلمة اللاتينية Communis التي تعني الشيء المشترك وفعالها Communicare أي يذيع ويشيع أو Communicat بمعنى نقل أو وصل وبلغ.<sup>3</sup>

ويمكن أن نعرف الاتصال أيضا أنه "العملية التي يتم من خلالها إرسال رسائل معينة -منه- من مرسل إلى مستقبل مستهدف وباستخدام أكثر من أسلوب ومن خلال وسائل اتصالية محددة".<sup>4</sup>

وهناك من يعرفه على أنه "نقل المعلومات من أجل تعديل أو تغيير سلوك".<sup>5</sup>

<sup>1</sup> - منال طلعت محمود، أساسيات في علم الإدارة، المكتب الجامعي الحديث 2003 ص35.

<sup>2</sup> - محمد حسن غانم، فن قراءة والجسد، المدرسة الأنجلو مصرية القاهرة، 2008، ص15.

<sup>3</sup> - المرجع نفسه، ص ص15-16.

<sup>4</sup> - محمد إبراهيم عبيدات، سلوك المستهلك، دار وائل للنشر، الأردن 2000، ص53.

<sup>5</sup> - Lasary , Economic de l'entreprise, sans maison d'édition, Alger, 2001, p163.

أما "Lehnish" فيرى بأن: الاتصال هو أكثر من الإعلام هو يضع الأفراد في علاقات فيما بينهم لتسهيل الفعل الجماعي فهو إذا فعل مشترك أما المعلومة هي أحادية الجانب إذ لا يمكن إصدار مجلة المؤسسة لنصرح بوجود اتصال.<sup>1</sup>

أما ويفر فقد عرف الاتصال: " كعملية خطية ذات طريق واحد، يجتاز مراحل هي نفسها مراحل العملية الاتصالية الهاتفية.<sup>2</sup>

يرى KAHN ET KATZ: بأن الاتصال هو تبادل المعلومات ونقل المعنى، أما كونتز فهو يعتبر الاتصال عملية إرسال وتحويل المعلومات من المرسل الى المستقبل مع ضرورة فهم المعلومات من قبل المستقبل.<sup>3</sup>

وبالتالي يمكننا إعطاء التعريف الشامل للاتصال عملية نقل المعلومات بلغة مفهومة وفي متناول الجميع تكون شفوية، أو غير شفوية بين طرفين أو أكثر تربطهم المصلحة المشتركة لتعبير عن الأفكار والآراء والرغبات قصد الإفصاح، والتأثير لتحقيق الذات أو مصلحة معينة، كما تتطلب عملية الاتصال لكي تكتمل عدد من العناصر أو المكونات الأساسية المترابطة والمكملة لبعضها البعض، وبدون هذه العناصر لا يمكن لعملية الاتصال أن تتم بشكل فعال ويتفق مع الباحثين والمختصين على أربعة عناصر أساسية وهي المرسل، الرسالة، الوسيلة، أو القناة والمستقبل.

<sup>1</sup> - J.P. Lehanish, la communication de l'entreprise, édition du tell, 5eme édition paris ,1991p120 .

<sup>2</sup> - Amado Get Guillet, la dynamique dans les groupes, Edition Aramond Colonia, 2eme édition, Paris, 1991, P4.

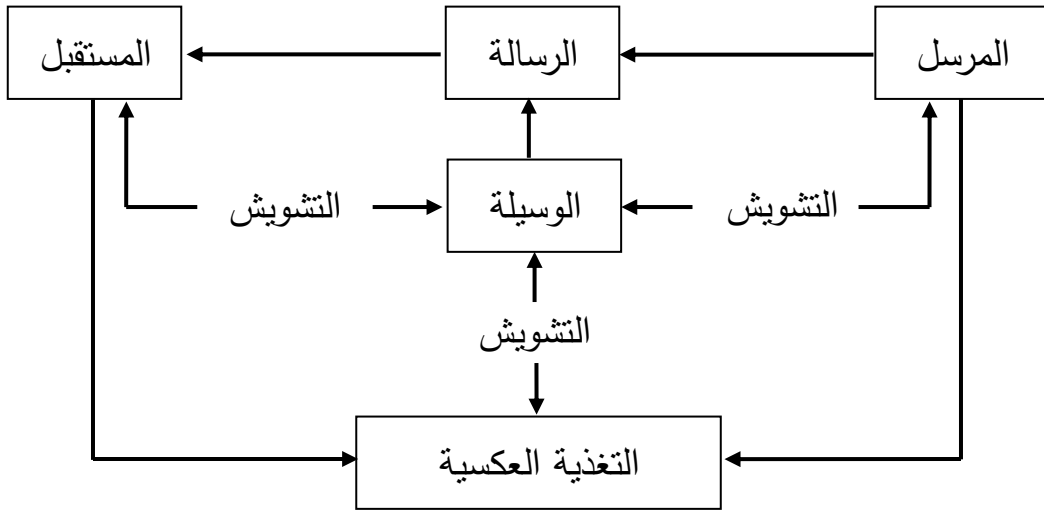
<sup>3</sup> - الهاشمي لوكيا، السلوك التنظيمي، الجزء الثاني، دار الهدى للطباعة والنشر، عين مليلة، الجزائر، 2006، ص 212.

ف عناصر الاتصال تتمثل في:<sup>1</sup>

- أ. **المتصل أو القائم بالاتصال (المرسل):** يتمثل في الشخص الذي يرسل الرسالة أو يقوم بإرسالها، والتي هي بمثابة فكرة يراد نقلها عبر قناة الاتصال.
- ب. **الرسالة:** يتضمن المعطيات والبيانات والمعلومات التي تبثها وتنتشرها وسائل الاعلام الجماهيري في شكل مدونة يصنفها القائم، أغلبها لغوية، ولكن قد تكون مصورة ثابتة أم متحركة صوتية أو في شكل حروف طباعة تقليدية يقوم بفك الرموز ويرمز الرسالة عادة بشكل M.
- ت. **الوسيلة:** الوسيط أو الوسائط التي عن طريقها تصل الرسالة الى الملتقي أو المستقبل يمر عن فائقة وهي إما وسائل الاعلام التقليدية او الجديدة أو الوسائل الالكترونية والشبائيك الاجتماعية.
- ث. **المستقبل أو المتسلم أو المرسل إليه:** يكون فرد أو جماعة أو منظمة هو الذي تصل اليه الرسالة و يستقبلها خلال فك الرموز.
- ج. **رجع الصدى:** هي استجابة أو رد المتسلم على رسالة المرسل.
- ح. **التشويش على الرسالة:** هي المؤثرات التي تقلل من القدرة على ادراك المقصود بالرسالة أو المعنى.

<sup>1</sup> - فضيلة أملال، فروجة بلعسة، الاتصال والادارة الأزمة في المديرية العامة للاتصالات الجزائر، مذكرة الماستر في تخصص اتصال المؤسسات والمنظمات، كلية العلوم الإنسانية والاجتماعية، جامعة مولود معمري تيزي وزو، 2016/2015، ص ص57-58.

ويمكن تلخيص عناصر الاتصال ومكوناته في الشكل التالي:<sup>1</sup>



شكل رقم 01: عناصر عملية الاتصال الاساسية

## 2- أنواع الاتصال:

ينقسم الاتصال من حيث الوسائل المستخدمة:

### أ- من حيث اللغة:

• **الاتصال اللفظي:** هو الاتصال الذي يتم من خلال اللغة المنطوقة أو الشفوية (الكلام) لتوصيل الرسالة أو المعنى المقصود أو أي معلومات إلى المستقبل مثال: الخطاب يوم الجمعة أو الاتصال بين العمال ومديرهم.

فهو الذي يستخدم فيه اللفظ كوسيلة تمكن المرسل من نقل الرسالة إلى المستقبل سواء كانت مكتوبة أو غير مكتوبة كالخطابات والتقارير والكتب... الخ.<sup>2</sup>

<sup>1</sup> من إنجاز الطالبة.

<sup>2</sup> حسين عمادي مكاوي، ليلي حسين السيد، الاتصال ونظرياته المعاصرة، الدار المصرية اللبنانية، القاهرة، 1998، ص68.

• **الاتصال غير اللفظي:** هي مجموعات معاني يستخدمها الانسان في حياته اليومية يعبر عنه يقصد في احتكاكه للأخرين ومن أنواعه لغة الصمت، التغيرات الحسية والفيزيولوجية،<sup>1</sup> مثلا اصفرار الوجه يعبر عن المرض.

ب- من حيث عدد المشاركين:<sup>2</sup>

• **الاتصال الذاتي:** هو الاتصال الذي يحدث بين الفرد وحده أي بينه وبين نفسه فقط تداول الرسالة بين الفعل والذات ويتضمن أفكار والقرارات والمدركات.

• **الاتصال الشخصي:** باستخدام الحواس الخمسة ويتيح هذا الاتصال التفاعل بين شخصين أو أكثر وفي أفكار موضوع مشترك يتفق كما تكون فرصة التعارف المباشر.

• **الاتصال الجمعي:** يحدث في مجموعة إما زملاء مدرسة أو العمال أو الادارة قد يشتركون في الموقف الاتصالي.

• **الاتصال العام:** وجود الرد مع مجموعة من الأفراد كما هو الحال في السندات والمسرح والمحاضرات.

• **الاتصال الجماهيري:** فهذا النوع من الاتصال يتم عن طريق استخدام وسائل الاعلام الجماهيرية له القدرة اىصال الرسالة الى جمهور العريض تصلهم الرسالة في نفس الوقت وبسرعة فائقة مع خلق الرأي العام.

### المبحث الثاني: أهمية الاتصال:

في حياتنا اليومية نكون بحاجة للاتصال لكي نشيع حياتنا الأساسية نتصل لكي نشعر بالإحساس الاجتماعي المرتبط بوجود داخل الجماعة أو المجتمع وغيرها من الدوافع والأسباب تجعلنا نتصل بالأخرين حتى أصبح الاتصال ضروري في حياتنا. كما قلت

<sup>1</sup> - محجوب بتول، الخطاب الاعلامي واللسانية، نظرية جاكسون، مذكرة شهادة الماستر، كلية الآداب والفنون قسم اللغة العربية، جامعة عبد الحميد بن باديس، 2015-2016، ص8.

<sup>2</sup> - خضر المفلاح، الاتصال المهارات والنظريات وأسس عامة، دار الحامد النشر والتوزيع-عمان، 2014-2015، ص ص31-32.

الاتصال مهم للفرد قد يشعره أنه داخل جماعة يتواصل مع غيره وأكثر من شخصين أو ثلاثة بل جماعة ومجتمع ككل، فالاتصال يساعد في التكامل الاجتماعي كما يساعد في الاحساس بطمأنينة والأمان فالاتصال بالآخرين اقتراب الأفراد من بعضهم البعض هذا الاتصال يقوم بالتماسك الجماعة أو المجتمع لكي لا تفكك ويكون الخوف فيما بينهم وعد الاطمئنان او الاحسن لديهم.

كما أيضا تتمثل أهمية الاتصال في:<sup>1</sup>

- الاعلام نقل المعلومات والأفكار الى المستقبل أو الجمهور المستقبلين وإعلامهم ما يدور حولهم.
- التعليم تزويد الفرد بالمعلومات والمعلومات والمهارات والقيم والأسس.
- الترفيه: التسلية والترفيه النفوس بين الأفراد.
- الإقناع: إحداث تحولات في جهات النظم و خلق الرأي العام.
- الحصول على معلومات جديدة والتعارف مع أفراد آخرين تساعد اتخاذ القرارات والتصرف بعقلانية.
- يساعد الاتصال الأفراد والمجتمعات في نقل وتبادل الثقافات والعادات والتقاليد اللغات لاكتساب المعارف الجديدة من أي مجتمع آخر لتسهيل تبادل الأفكار وتشجيع في اكتساب العلاقات خارج المجتمع الذي نعيشه خاصة في اطار العمل.
- يستخدم الاتصال من خلال وسائله الجماهيرية المتعددة التأثير كوسيلة اعلان ناجحة.<sup>2</sup>

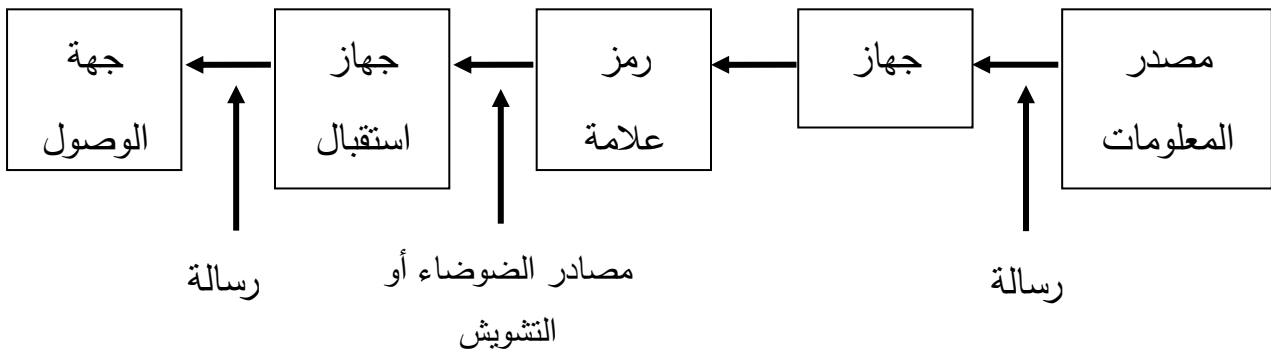
<sup>1</sup>- وزارة التربية والتعليم، الاتصال، أهميته وأنواعه ووسائله، المملكة العربية السعودية، 2007-2008، ص12.

<sup>2</sup>- خضرة عمر المفلح. مرجع سبق ذكره، ص33.

### المبحث الثالث: نماذج الاتصال:

ولمعرفتنا في السابق عن عناصر التي تتكون منها عملية الاتصال، نلجأ كيف تتفاعل هذه العناصر فيما بينها لتكتمل عملية الاتصال فهناك نماذج لعملية الاتصال.

ويتمثل هذا النموذج في الشكل التالي:<sup>1</sup>

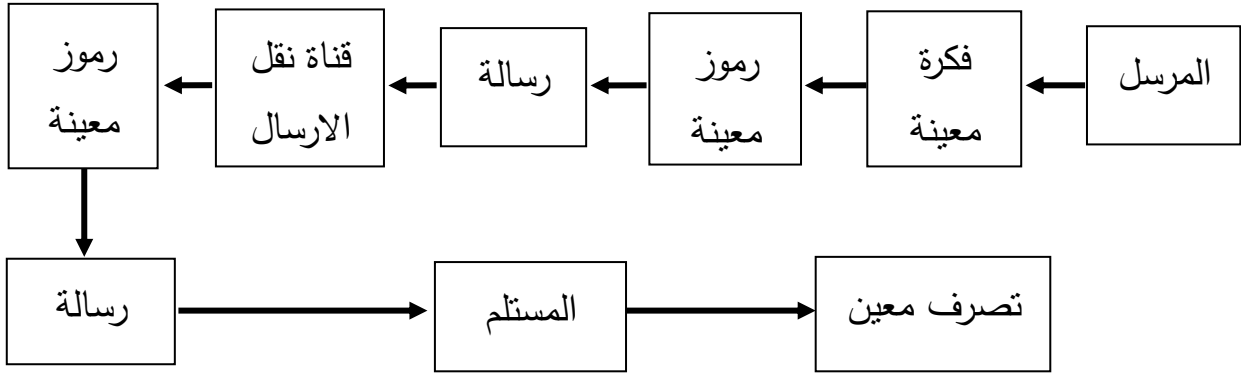


شكل رقم 02: نموذج الاتصال عند شانون ويفر.

- نموذج دافيز للاتصال: قدم دافيز نموذجاً للاتصال يتضمن عناصر ستة هي:
  - تشكيل فكرة معينة لدى المرسل.
  - تحويل المرسل الفكرة إلى رموز تمثل الرسالة التي يرغب في نقلها.
  - استخدام قناة الاتصال لنقل الرسالة.
  - تلقي المستلم للرسالة من خلال الرموز.
  - قيام المستلم بتفسير الرموز وتحويلها الى الرسالة.
  - التصرف أو رد الفعل من المستلم.<sup>2</sup>

<sup>1</sup>- Amine Bartouli, **Communication et organisation par une politique général cohérente**, édition dunod, 1991, P62

<sup>2</sup>- مصطفى محمود أبو بكر، عبد الله بن عبد الرحمن البريدي، **الاتصال الفعال**، الدار الجامعية الإبراهيمية الإسكندرية، 2007-



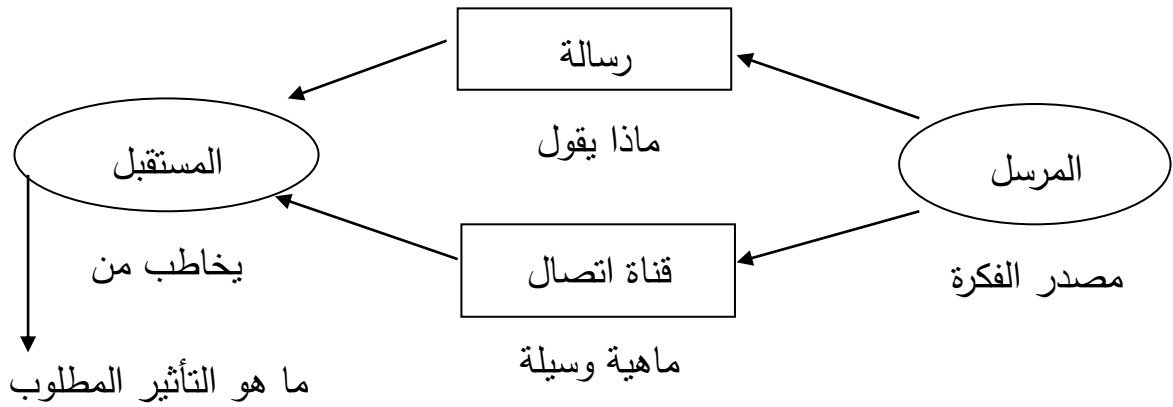
شكل رقم 03: نموذج دافيز

لا يوجد فرق كبير بين نموذج (دافيز) ونموذج (شانون) ومع انطباق ملاحظتنا على هذا النموذج إلا أن النموذج الأخير (دافيز) مع شدة حرصه على تفصيل عملية نقل الفكرة من المرسل الى المستلم اتجه إلى أتباع مدخل إجرائي جامد أفقد النموذج قدر كبير من واقعيته.

#### • نموذج لاسويل:

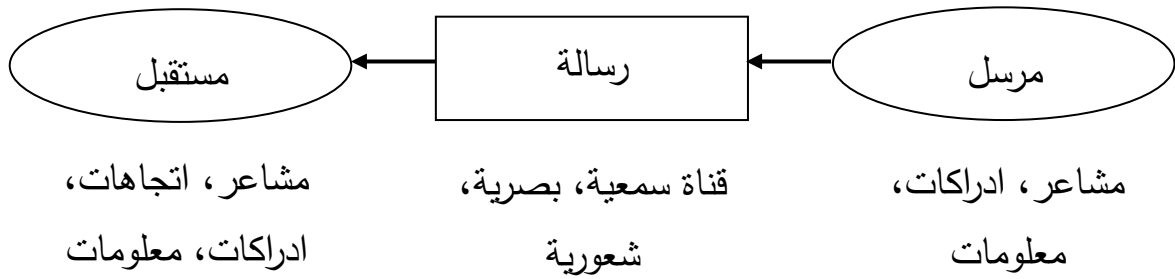
فهي إحدى النماذج الأولى التي سعت إلى تفسير عملية الاتصال، وقد اكتسب النموذج مع بساطته الشديدة لمعرفة واسعة تتكون عناصر نموذج لاسويل من المرسل، الرسالة، المستقبل والوسيلة.<sup>1</sup>

<sup>1</sup> - بدر احمد، الاتصال بالجمهير بين الاعلام والتطويع والتنمية، دار قباء للطباعة والنشر والتوزيع، القاهرة، 1998، ص 17 .



شكل رقم 04: نموذج لاسويل للاتصال

• نموذج "روس للاتصال":<sup>1</sup>

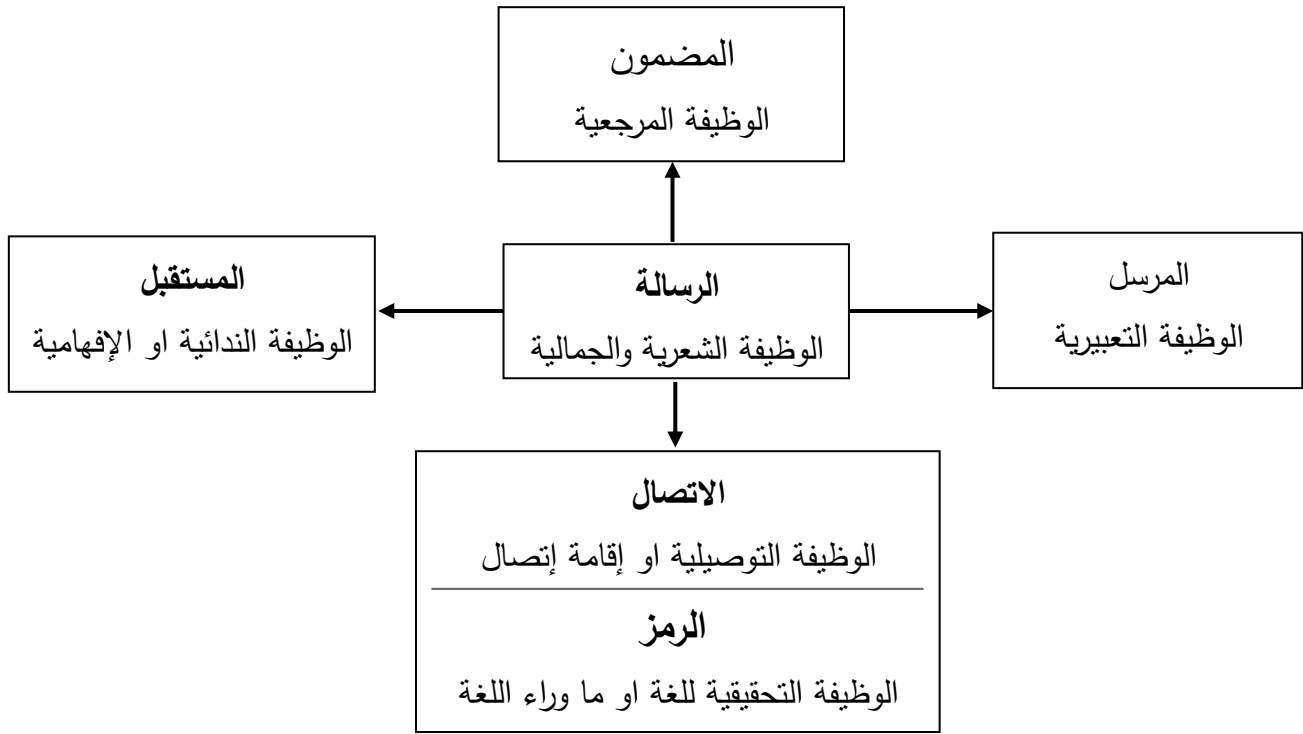


شكل رقم 05: نموذج روس للاتصال

• نموذج جاكبسون:

إن النظريات الاولى التي طرحت الاتصال في أوسط القرن العشرين من طرف المهندسين اتهمت الألسنيين مثل رومان جاكبسون لدراسة عملية الاتصال ووضع نماذج خاصة بهم. يقترح جاكبسون ابسط نماذج الاتصال:

<sup>1</sup> - مصطفى محمود أبو بكر، عبد الله بن عبد الرحمان البريدي، مرجع سبق ذكره ص96.



شكل رقم 06: نموذج جاكبسون

من خلال هذا النموذج نلاحظ ارسال المرسل الرسالة الى المستقبل من خلال وجود رمز بين الطرفين، لكي يكون هناك ارسال المعلومات يتوجب أن يكون اتصال بين الطرفين العملية الاتصالية.<sup>1</sup>

<sup>1</sup> - محمد الطنوبي، محمد عمر، نظريات الاتصال، مكتبة ومطبعة الاشعاع الفنية، الإسكندرية، 2001، ص54.

## الفصل الثاني: الألعاب الالكترونية وواقعها في

### الجزائر

المبحث الأول: الألعاب الالكترونية ونشأتها.

المبحث الثاني: أنواع الألعاب الالكترونية.

المبحث الثالث: ايجابيات وسلبياتها وواقعها في الجزائر.

المبحث الاول: ماهية الألعاب الالكترونية ونشأتها.

### 1- ماهية الألعاب الالكترونية:

هي نوع من الألعاب التي تفرض على شاشة التلفاز (العاب الفيديو) وعلى شاشة حاسوب (العاب الحاسوب) والتي تزود الفرد بالمتعة من خلال استخدام اليد والعين (التأزر البصري، الحركي) أو تحت الامكانيات العقلية وهذا يكون من خلال تطوير البرامج الالكترونية.<sup>1</sup>

من هنا نصل الى ان الألعاب الالكترونية عبارة عن تقليد للعالم الحقيقي مع العاب التظاهرات الرياضية أو الحربية وهو نشاط ذهني ذات طابع اعلامي.

ويمكن القول أيضا ان العاب الفيديو هي العاب الالكترونية تمارس بطريقة الانترنت كالنشاطات الأخرى أي بواسطة الانترنت مستخدما الحاسوب (المحمول أو الثابت) أو الهاتف أو التلفاز... الخ

لعبة الفيديو مجموع نشاطات اللعب ذات طابع اعلام الي تتضمن بعدا تفاعليا وصورا في حالة حركة، انشأت من اكثر من ثلاثين سنة في اليابان والولايات المتحدة الامريكية وهي تشكل صناعة مزدهرة ومتطورة، فقد اخترعت العاب الفيديو من طرف جماعات وفرق تطوير متكونة من عدة اختصاصات.<sup>2</sup>

### 2- نشأة الألعاب الالكترونية:

تعد الاعاب الالكترونية (الفيديو) في وقتنا الحالي صناعة ثقافية ضخمة تؤدي الى أرباح كبيرة في أسواق التجارية، كما انها اثرت وانجذبت انتباه الجمهور.

<sup>1</sup> - مها حسني الشحروري، الاعاب الالكترونية في عصر العولمة ما لها وعليها، دار المسيرة، عمان، 2008، ص31.  
<sup>2</sup> - مريم قويدر، اثر العاب الالكترونية على السلوكيات لدى الاطفال، رسالة الماجستير منشورة، قسم علوم الاعلام والاتصال، كلية العلوم السياسية والاعلام، جامعة الجزائر 03، 2011-2012، ص32.

- وفي كل مرحلة تتميز على مرحلة أخرى كالتالي:

أ- المرحلة الأولى: انطلقت في بداية الستينات مع ظهور الألعاب على الكمبيوتر والتي طورها الفيزيائيون فقط لتمضية الوقت او لاستعراض التكنولوجيا، وتعد الألعاب "بونج Pong" و"حرب الفضاء Space War" التي اخترعها الفيزيائي ومهندس الكرونيك.

ومع هذه التطورات في التكنولوجيا قد ظهرت الرقاقة المصغرة Processeur micro المسبوقة مع مؤسسة "إنتال Intel" عام 1971 وفي عام 1972 أسس نولان بوشنال اول مؤسسة للألعاب الالكترونية "أتاري Atari" وادخل اول لعبة اقواس الكرونية أتاري Atari فقد باعت اكثر من 10 آلاف آلة، وفي عام 1976 تم تسويق اول لعبة لا تتيح إلا اللعب بلعبة بونغ، لتشتري مؤسسة وارنر Warner في ذات العام أتاري مقابل مبلغ مبلغ 28 مليون دولار، وقد أدى نجاح أتاري الى تضاعف عارضات تحكم المنافسة، وفي الوقت نفسه الذي كانت فيه مؤسسة تسعد لإطلاق أجهزة كمبيوتر أبل "Apple" وأبل 2 "Apple2"، فقد أدت غزارة المنتجات التي صعب عليها ان تجدر نفسها.<sup>1</sup>

ب- المرحلة الثانية: في هذه المرحلة تصل إلى إعلان عن أول عارضة تحكم متعددة الألعاب وهي VC 2600 من أتاري التي تتضمن سلم الألعاب وبالتالي ولدت صناعة نشر ألعاب Edition des jeux والتي تعد اللعبة الرمز في هذه الفترة PacMan، فقد اشترت اتاري أجهزة VCS التي ستبيع لاحقا 22 مليون دولار.

انهارت مبيعات ابتداء من سنة 1983 وأمام هذه الخسائر التي صارت بدأت الصحافة تعلن نهاية الألعاب الفيديو، لكن في نفس الفترة أعلنت نينتاندر Nintander وهي مؤسسة أنشئت في القرن التاسع عشر مختصة في صناعة الالعاب، انها على وشك اطلاق عارضة التحكم نيس Ness وفي ظرف اقل من ثلاثة اشهر، اصبحت نيس مداولة عند

<sup>1</sup>- كوثر هاني، اثر الالعاب الالكترونية عبر الانترنت على المراهقين، مذكرة ماستر في علوم الاعلام والاتصال، كلية العلوم الاجتماعية والانسانية، جامعة الجبالي بونعام، 2018-2019، ص33.

اليابانيين وفي 1986 "اتاري س تي Atari ST" الذي يسجل نقطة الذروة في هذه المرحلة، فهذه الألعاب تتيح ممارسة ألعاب جديدة في طبيعتها وفي نوعيتها الرسمية (البيانية) والصوتية، وفي سنة 1989 اوقف كل صانعي هذا النوع من الآلات انتاجهم وتعرض معظمهم للإفلاس لكن في اليابان بقيت "نينتاندو" في افضل حالاتها.

وفي مرحلة أخرى تعتبر مرحلة تطوير الألعاب الالكترونية عبر أجهزة الالي PC وظهور ألعاب المغامرة والالغاز.

ومع استخدام الألعاب لتقنيات الاعلام المتعددة الوسائط Multimedia، كما تسجل هذه المرحلة دخول لاعب جديد في مسرح ألعاب الفيديو وهو "سوني Sony" بلعبة Playstation.

وبدأت المرحلة السادسة بدخول ميكروسوفت Microsoft والصراع شرس من عارضات التحكم بي أس 2 PS2 وغايم كوب Game cube وايكس بوكس Xbox.<sup>1</sup>

بدأت هذه المرحلة مع دخول العام 2004 بإصدار جديد كلياً أطلقته "نينتاندو" وهو عبارة عن جهاز تحكم بدري متنقل دي أس Nintendo Ds، كما أعلنت سوني عن اطلاق جهاز البلايستيشن Playstation المتنقل Psd الذي طرحه في الأسواق اليابانية 2004.

وفي 2005 وصل جهاز سوني "بي أس دي" الى الاسواق الامريكية وعرضت الشركة في المؤتمر العالمي لألعاب الفيديو الذي أقيم في لوس أنجلوس جهاز بلايستيشن 3 الذي وصل الى الاسواق بداية 2006.

فقد حاولت مؤسسة Sony تمديد فترة حياة عارضات التحكم من خلال تطويرها من مثل تطوير بلايستيشن Playstation الى بلايستيشن وان Playstation One وبلايستيشن

<sup>1</sup> - كوثر هاني، مرجع سبق ذكره، ص 34، 35، 36.

تو الى بلايستيشن اكس Psx وتسعى مؤسسات ميكروسفت على اختصار عمر الاتها من اجل تجاوز منافساتها ونفس الوضع مع سيغا Sega اعتمدت على هذه الاستراتيجية واطلقت عارضات التحكم على هذا الأساس، لقد قفزت الألعاب الالكترونية في العهد الأخير قفزات تقنية هائلة جعلت السوق هو الأكثر رواجاً من بين وسائل الترفيه الأخرى كالموسيقى والأفلام، وهذا ما أدى بدوره الى اقبال شركات كبرى مثل شركة اليكترونيك "أرتس" المنتجة للعبة فيفا Fifa الشهيرة لكرة القدم التي تبلغ عوائدها الى 5,2 مليار دولار سنوياً.<sup>1</sup>

### لمبحث الثاني: أنواع الألعاب الالكترونية.

#### 1- أنواع الألعاب الالكترونية:

تصنف الألعاب الالكترونية (الفيديو) حسب طريقة اللعب والتفاعل مع اللعبة، بغض النظر عن وضعية اللعب أو العالم الذي تجري فيه اللعبة.

**1-1 ألعاب الحركة:** يتصادف ميلاد ألعاب الحركة مع ميلاد ألعاب الأرضيات (Plateforme) التي كان لها أول ظهور في قاعات اللعب كما كان لها نجاح كبير على عارضات التحكم، فلعبة بونغ Pong التي اخترعت عام 1972 تمثل أولى هذه الألعاب، لتتوالى بعدها عناوين عرفت كلها نجاحاً باهراً مثل اركانويد "Arkanoid" التي صممت على شكل لعبة تدمير.<sup>2</sup>

ومن بين الألعاب التي تركز على التحكم في الحركة لدينا هذه الأخيرة التي ذكرناها لعبة تدمير فتتوجب كسر حائط من القرميد من خلال تصويب عبر مضرب، من ثم جاءت لعبة تيتريس "Tetris" فهي معروفة ومفضلة تأتيها سلسلة حديثة هي باكمان "Pacman" وسلسلة ماريو Mario، فهي ألعاب معروفة بتزايد السرعة والمهارة، فهاتان الميزتان التي

<sup>1</sup> - كوثر هاني، المرجع سبق ذكره، ص 37-38.

<sup>2</sup> - نمرود بشير، ألعاب الفيديو وأثرها في الحد من الممارسة الرياضية في الأوساط الاجتماعية الجزائرية، أطروحة الدكتوراه في نظرية ومنهجية التربية البدنية والرياضة، تخصص الإرشاد النفسي والرياضي، جامعة الجزائر 03، 2013، ص 55.

تتوالى مستويات لتصبح أكثر صعوبة في التحكم في أدواتها والحركة كحركة القفز والجري في تلك اللعبة، وتستهدف الكثير من الألعاب الأرضيات جمهورا شابا، فأشكالها طفولية وشخصياتها مستوحاة من أبطال الرسوم المتحركة... الخ.

وتتقاسم ألعاب الحركات أخرى مع ألعاب الأرضيات نفس شروط النجاح (سرعة التنفيذ، التحكم في مختلف أجهزة التحكم) لكن تتميز عنها بأهدافها الخاصة، ويتعلق الأمر بألعاب المغامرات وألعاب القتال وألعاب الرمي.<sup>1</sup>

### 1-2 الألعاب الاستراتيجية:

هذا النوع من الألعاب الاستراتيجية تركز على حذر اللاعب ومهارته وتخطيطه لكي ينتصر.

- تنقسم الألعاب الاستراتيجية "التفكير" إلى أربعة أنواع وهي:

أ- ألعاب المغامرة والتفكير: هنا اللاعب يتقمص الدور المركزي من خلال بطل افتراضي حاضر أولا في الشاشة، لكنها تتميز بالمستوى من الغموض فيها، في هذه اللعبة هناك شرطان أساسيان لنجاح اللعبة هما الاستنتاج والملاحظة، يعمل اللاعب على حل مختلف الغموض المحيط باللغز الرئيسي، فالميزة التي تجذب اللاعب في هذه اللعبة هو شكل المحيط المتنوع من لعبة إلى أخرى، حيث تبقى على التشويق بصفة دائمة ليقوده ببطء نحو تنفيذ المهمة.

ب- الألعاب الإستراتيجية الاقتصادية: وهي قريبة من التقمص طالما أنها تقيد الإنتاج وتمثل الميكانيزمات لسير المدينة وبقائها لكنها تتطلب التفكير والقدرة على تسيير واستثمار الموارد التي توضع تحت تصرف اللاعب والهدف الإبقاء لأطول فترة ممكنة على حياة مدينة افتراضية.

<sup>1</sup>- بشير نمرود، المرجع سبق ذكره، ص 55.

ت- الألعاب الإستراتيجية العسكرية: هنا اللاعب يكون وارث القائد العسكري الحقيقي، الهدف يواجهه الخصم بسلاح أو أداة فتاكة وأيضا لنجاحه يحتاج بناء مباني عسكرية وتشكيل فيالق لغزو أراضي المنافسة ووضع استراتيجية الهجوم والرد على تحركات الخصم.

ث- الألعاب التقليدية: هي ألعاب الورق وهي أكثر شهرة واستخدامها لدى الجمهور العريض، هذه الألعاب موجودة أو مبرمجة في نظام "ويندوز".<sup>1</sup>

## 2-3 ألعاب المحاكاة:

فقواعد هذه النشاطات يتم الاحتفاظ بها مع تثبيت كبير بالجزئيات، فتركز هذه الألعاب على الرسم القريب وخاصة على المكانة التي تعطي اللاعب نفسه،<sup>2</sup> ففي ألعاب محاكاة الطيران مثلا يتحكم اللاعب بطائرة مدنية أو حربية من الداخل ويقوم اللاعب بتصويب والمشاركة في الصراع أيضا، بينما في الطائرات المدنية يقوم اللاعب فقط بالتجول والتحليق وأشهر ألعاب الطيران هي مايكروست "فلايت سيميولتر".

المبحث الثالث: ايجابيات وسلبيات الألعاب الالكترونية وواقعها في الجزائر.

### 1- ايجابيات وسلبيات الألعاب الالكترونية:

في هذه الدراسة سنتعرف على بعض ايجابيات وسلبيات الألعاب الالكترونية، من بين ايجابياتها نذكر منها:<sup>3</sup>

- تساعد في تقوية الملاحظة والتركيز والخيال لدى الشخص خاصة الأطفال وهو أمر مهم جدا.

<sup>1</sup>- اميرة مشري، اثر الألعاب الالكترونية عبر الهواتف الذكية على التحصيل الدراسي للتلميذ الجزائري، مذكرة ماستر، علوم الإعلام والاتصال، تخصص اتصال وعلاقات عامة، جامعة أم البواقي، 1017-2016، ص ص 65-66.

<sup>2</sup>- مريم قويدر، اثر الألعاب الالكترونية على السلوكيات لدى الأطفال، رسالة ماجستير، تخصص مجتمع المعلومات، جامعة الجزائر، 03، 2012، ص138.

<sup>3</sup>- دال الواعر، تأثير الألعاب الالكترونية على سلوك الطفل الجزائري، مذكرة ماستر في علوم الإعلام والاتصال تخصص صحافة وإعلام الكتروني، جامعة العربي بن مهيدي، 2016-2017، ص31.

- تساعد في تحفيز الذكاء.
- كما هناك ألعاب تقوم بتعليم الأرقام والحروف وأسماء الحيوانات والأدوات باللغات الأجنبية ويتعلم من خلالها كالألعاب التقليدية حتى الألعاب الأخرى.
- اكتساب المعرفة وما يدور حوله في العالم.

ومن سلبياتها:<sup>1</sup>

- تقديم العادات والتقاليد حتى الانتماء إلى الوطن من خلال ألعاب وبرامج التي تروج الأفكار والألفاظ وتشوه الثقافة التي تفسد عقول المراهقين.
- تضيع كل الوقت حيث تأخذ الوقت بسبب لغزها وتجذب العقول لساعات طويلة.
- امتلاك سلوك عنيف فهي تنثري الغضب في نفسية اللاعب مما يؤدي إلى ارتكاب الأخطاء والجرائم دون قصد وهذا إدمان في تلك الألعاب كألعاب القتال.
- حدوث اضطراب في الجهاز الهضمي والعضلي والإحساس بالصداع والإرهاق وجفاف العيون والتعب أيضا القلق طيلة الوقت.
- الدخول في حالة العزلة والانعزال عن المجتمع والعائلة.
- أما أكاديميا يؤثر سلبا على التحصيل الدراسي للأطفال وتؤدي إلى الإهمال للواجبات المدرسية.

## 2- واقع الألعاب الالكترونية في الجزائر:

مع التطورات في التكنولوجيا التي صارت في وقتنا الحالي غيرت الكثير في الكون، جعل التصوير الجرافيكي أكثر حقيقة وواقعية في إطار ما يسمى بالألعاب الالكترونية وقد تطورت هذه الأخيرة وارتكزت وتمحورت على التكنولوجيا الحديثة التي قدمت لنا ما يشبه بالفيروس المنتشر فهي قسوة مؤلمة للأسف الأطفال هم المعرضون لهذه التكنولوجيا والأكثر

<sup>1</sup>- كوثر هاني، المرجع سبق ذكره، ص ص65-67.

استهلاكها والجزائريون اللاعبون هذه الألعاب الالكترونية سواء أطفالا أو كبارا وبكثرة الأطفال والشباب رغم الحذر المفروض عليه، فهي أكثر انجذابا نحو ممارسة تلك الألعاب.

إن الدول في العالم أصبحت تصدر هذا النوع من التجهيزات الالكترونية للجزائر ومن بين الألعاب الالكترونية المنتشرة بكثرة في الجزائر والتي أخذت عقول الكثير من الأطفال المراهقين والشباب حتى الكبار تتمثل في لعبة السرقة الكبيرة للسيارات grand the factor التي تعرف ب GTF و لعبة كونتر سترايك Counter-Strike 6.1 والعديد منها والمشاعة بكثرة هي لعبة فري فاير<sup>1</sup> والتي تعد منافسة PUBG التي حصدت شهرة واسعة وعدد لاعبين كبيرة جدا في الفترة الأخيرة وتمتاز بالجرافيك ممتازة لديها صوت وتأثيرات.

تبدأ اللعبة بطائرة تتحرك وبها 50 لاعب فقط، وتبدأ الطائرة في التحرك ثم يقوم اللاعبون بالنزول في الأماكن التي يريدونها في الخريطة عن طريق الضغط على زر Eject ثم تبدأ في النزول وعند القرب من الأرض يقوم المنطاد تلقائيا بالعمل وتقوم بالهبوط إلى الأرض أو يمكنك التشغيل المنطاد يدويا عن طريق زر Open ثم تبدأ رحلة البحث عن أسلحة والذخيرة حتى تبقى الوحيد الناجي وسط المجموعة لتكون هذه الأخيرة على قيد الحياة لتتمكن من الفوز بذلك، في لعبة فري فاير يوجد إعدادات مختلفة عن نظام التي أنتت به اللعبة والبعض الآخر يفضل ذلك يوجد في اللعبة العديد من الشخصيات التي يمكن شراؤها بالجواهر التي يمكن تجميعها ولكن تأخذ وقت طويل والأسهل بشرائها بالفيزا الخاصة بك.<sup>2</sup>

مع استخدامات المشاعة عن لعبة فري فاير free fire في البلاد ثمة طلب انتقاضة جزائرية بسبب حظر فري فاير وبيجي وفي سياق مكافحة هذه الألعاب، رفع نائب المجلس

<sup>1</sup> - سناء معادو، نوال بن مرزوق، الألعاب الالكترونية العنيفة وعلاقتها بانتشار ظاهرة العنف المدرسي، مذكرة ماستر في العلوم الاجتماعية، جامعة الجيلالي بونعامة خميس مليانة، 2015-2016، ص 36.

<sup>2</sup> - شرح لعبة فري فاير المنافس لعبة في PUBE في العاب Batte le Royale ، المقال المتاح في الموقع الالكتروني www.mobilesacademy.com على الساعة 14h34، يوم 2021/03/15.

الشعبي مقترحا الى الوزير الأول في الجزائر داعيا الى خطر الالعاب القتالية الشهيرة في رسالة له اكد فيه على بقاء الأطفال المراهقين لساعات طويلة امام شاشات الهاتف والحاسوب من في ظرف الذي يمر به البلاد والذي عرف بإنهاء الموسم الدراسي باكرا وهذا ما أوجد فراغ ملأته الألعاب القتالية، اقترح الرئيس المجلس الشعبي الوطني حضرا تاما لهذه الألعاب.\*

---

\* - أنظر الملحق رقم 02.

## الفصل الثالث: دلالة الصورة في الألعاب

### الالكترونية.

المبحث الأول: ماهية الصورة.

المبحث الثاني: الصورة ودلالاتها الرمزية.

## المبحث الاول: ماهية الصورة.

## 1. مفهوم الصورة:

هي كلمة يونانية مكونة من شقين photo بمعنى ضوئي و Graphis بمعنى إبرة أو فرشاة أو رسم و Graphe بمعنى تمثيل خطي أو رسم والمراد به التشكيل بواسطة الضوء أو التسجيل بواسطة الوسائط الكيميائية والميكانيكية على شكل صورة دائمة يتكون على طبقة من مادة حساسة للضوء.<sup>1</sup>

ويعرفها روبرت على أنها "إعادة إنتاج طبق الاصل تمثيل مشابه لكائن أو شيء ويخيل أصل المصطلح الاشتقاقي على فكرة النسخ والمثابته والتمثيل والمحاكات".<sup>2</sup>

الصورة هي إحدى خصائص عصرنا لذلك يمكننا القول أننا نعيش حضارة حقيقية للصورة ولا يعتبر تمرين جديد، لأنها تظل ومثيرة الاهتمام في فهم ما يسمى بالفنون البدائية.<sup>3</sup>

بالمعنى المفهوم ان الصورة ترسم لنا او تقوم بتعبير عن كل ما في اللغة اي هي تعبير لغة اتصالية (الدال والمدلول) تسهل الانسان تفسيرها في ذهنه وتكون عن طريق صورة فوتوغرافية أو اشهارية أو سينمائية أو صحفية، فهي تزيد المعنى اكثر من هو المكتوب أو نقول تكمل المعنى أكثر وهذه ما تسمى السيميولوجيا الغير اللغوية.

فالصورة تعتبر أداة تعبيرية اعتمدها الإنسان لتجسيد المعاني والأفكار والأحاسيس، فالصورة تستخدم لكل أنواع الدلالات نجدها في مختلف المعاني ومختلف التعريفات.

<sup>1</sup> - نعيمة رحمانى، نصيرة بكوش، حول القراءة أنثروبولوجيا لمعاناة السورية من خلال الصورة الفوتوغرافية، Route éducationnel and social science journal volume، جامعة تلمسان الجزائر، 2017، ص749.

<sup>2</sup> - سمية فايد، سامية منصور، صورة المرأة في الاشهارات بجريدة الشروق اليومي الجزائري، مذكرة الماستر اكايمي تخصص صحافة مكتوبة، جامعة المسيلة، 2016-2017، ص26

<sup>3</sup> - M<sup>lle</sup> Meddour Mounia, M Kherouni Sihem, **Analyse sémiotique des procédés publicitaires**, mémoire de master, option sciences de langage, Université Bejaia, 2017-2018, p23

تعتبر الصورة العنصر القاعدي للغة السينمائية التلفزيونية (اللغة السمعية البصرية)، ففي الصورة الفيلمية الصوت والحركة التي يميزها عن غيرها من الصور، فالصوت Le son والحركة Le mouvement المكونان الأساسيان للصورة، ومن هذه الأخيرة لدينا الصورة المتحركة والثابتة وما يميز إحداهما عن الأخرى هي الحركة وهذا ما يدفعنا إلى الحديث عن صنفين من الإدراك.<sup>1</sup>

ومع الاستعمالات المتعددة للصورة في مختلف المجالات فإننا نستطيع ان نتحدث عن عدة توزيعات وتباينات في استعمال مصطلح الصورة، بين الصورة الإدراكية الخارجية – والصورة العقلية الداخلية، ثم الصور التي تجمع بين الداخل والخارج وما يتعلق بالجانب التقني والرقمي والتي كالتالي:<sup>2</sup>

- **الصورة الإدراكية الخارجية:** المتمثلة في الصورة البصرية فهو كل ما يعكس عن المرآة او على عدسات غير من ذلك الادوات البصرية.
- **الصورة العقلية الداخلية:** فهي الصورة الذهنية وهو كل ما ينتجه العقل من صورة قابلة التكيف او التحكم فهي ناتجة عن الخيال بواسطة القدرة العقلية في بناء تصورات جديدة. الصورة المتعلقة بالجانب التقني والالي الرقمي فهي الصورة التي ينتجها الكمبيوتر الالي والصورة الفوتوغرافية التي تكون ثابتة او متحركة تلتقط بواسطة الات التصوير كما في الصور التلفزيونية والصور التشكيلية (الرسم، التصوير الملون) إذن الصورة هي أداة اتصالية هائلة تأثر في الملتقيين بأنواعها المختلفة.

<sup>1</sup> - عبد الغني إرشن ، محاضرة في السميولوجية، تخصص إعلام واتصال لسنة اولى ماستر، مقياس مخبر سمعي البصري، الجزء الثاني، جامعة مولود معمري - تامدة ، 2020-2021، ص01.

<sup>2</sup> - لونس وقواق، رادية طوبال، الدعاية الاستعمارية الفرنسية عبر الفوتوغرافية العسكرية إبان الثورة التحريرية الجزائرية، مذكرة ماستر في علوم الاعلام والاتصال ،تخصص سمعي بصري، جامعة مولود معمري- تيزي وزو، 2018/2019، ص 105.

## 2 - تركيب الصورة:

يبدأ تركيب الصورة من شكلها الى تنظيمها الداخلي والتنظيم الإجمالي واستخدام الألوان وعمق الصورة وتتمثل هذه العناصر في:<sup>1</sup>

- **الاطار:** هو الفضاء الذي تعطيه الصورة نعرض ملاحظتها ويكون إما مستطيلاً أفقياً عمودياً.

- **التنظيم الداخلي ويشمل:**

- **المحور العمودي:** يقسم الصورة الى قسمين، القسم الايسر يمثل الحاضر او الماضي القريب والايمن المستقبل القريب.

- **قطرين متشابهين** كما يلي: قطر الاقتراب من الزاوية العليا اليمنى نحو الزاوية السفلية اليسرى وقطر الابتعاد من الزاوية السفلى اليسرى الى الزاوية العليا اليسرى كما يلي:

- **المحور الافقي:** الذي يفرق بين الأرض والسماء.

- **التنظيم الجمالي** فالصورة يمكن ان تقسم الى أربع اسطر متموضعة في ثلث الصورة والتقطعات لهذه الاسطر هي نقاط القوة التي يستعملها السيميولوجي لوضع الرموز المفتاحية للصورة.

- **الضوء اللون بالأسود والأبيض:** عند اخذ الصورة باللونين الأسود والأبيض فهي ترجع موقع لفضل ماضي فاستخدام الألوان بالإضاءة الشمسية فهي جو احاسيس بالطبيعة او الإضاءة الاصطناعية وتتسق الألوان الذي يزيد من حيوية والروح الصورة.

<sup>1</sup> - سامية بن سلطان، الأبعاد السوسيو ثقافية للصورة الاشهارية المتحركة، دراسة تحليلية سيميولوجية لعينة من الصورة الاشهارية المتحركة في التلفزيون الجزائري، مذكرة ماستر علوم الاعلام والاتصال، تخصص اتصال تخصص اتصالات وعلاقات عامة، جامعة بسكرة 2018-2019 ص ص 72-73.

- **العمق:** ان كان الموضوع واضحا، فعلى السيميولوجي ان يبعد عن عمق المجال واذا كان غامضا يكون متضمنا في عمق المجال.

### 3- وظائف الصورة:

الصورة هي التي تجذب انتباه الجميع التي تبرز بالكثرة والتي يهتم بها الانسان هي الايقونة البسيطة، اصبح الانسان متعلق فيها، فهي التي تعبر اكثر من الف كلمة، فان لها وظيفة تسعى للقيام بها فيتم عموما انتاج الصورة من اجل الاعلام كصورة صحفية والوثائقية او بغرض الترفيه كالرسوم المتحركة، الأفلام والاعاني للصورة...الخ.

فحسب بوهلر الوظائف اللغوية في:<sup>1</sup>

- **وظيفة تمثيلية:** ترجع الى موضوع الحديث أي الى المحتوى الارجاعي "وظيفة وصفية".

- **وظيفة تعبيرية:** ترجع الى المتحدث وتشير الى حالته الفكرية والعاطفية بالمرسلة.

- **وظيفة ندائية:** ترجع الى المخاطب وتورطه في التواصل كطرف مرتبط ومعني بالمراسلة.

أما رومان جاكسون فقد طور نظرية معتبرا أن الكلام الذي يبعثه المرسل الى المتلقي بواسطة قناة الاتصال له وظائف لغوية يمكن حصرها في ست وظائف.<sup>2</sup>

أ- **الوظيفة التعبيرية او الانفعالية:** تركز على المرسل لأنها تعبر بصفة مباشرة على موقف المتكلم اتجاه على ما يتحدث عنه.

ب- **الوظيفة الندائية والافهامية:** فهناك ما يطلق عليها الوظيفة التأثيرية وتبرز على سطح الخطاب عندما تتجه الرسالة الى المرسل اليه، وتجد تعبيرها الاكثر خلوصا في النداء والامر، فتميز هذه الوظيفة بالتأثير، الاقناع، الامتاع والاثارة.

<sup>1</sup> - عبد الغني ارشن ، المرجع سبق ذكره، ص13.

<sup>2</sup> - فاطمة الطبال بركة، النظرية الالسنية عند رومان جاكسون ، المؤسسة الجامعية للدراسات والنشر والتوزيع ، لبنان، 1993، ص 57-67.

ت- وظيفة إقامة الاتصال: حيث يقوم المرسل اتصالاً مع المرسل إليه ويحاول البقاء على هذا الاتصال فهنا تظهر الألفاظ التي ليس لها معنى مثل (الو) الهدف إبقاء الاتصال وسلامة الاتصال.

ث- وظيفة ما وراء اللغة: تستخدم عندما يكون المتخاطبان بحاجة إلى التأكد من استعمال الصحيح للسنن الخطاب مركز على السنن، لأنه يشغل وظيفة لسانية، يحتاج فيها إلى شرح أي فك الرموز واستدلال معانيها.

مثلاً: قدم لنا رومان جاكسون نموذجاً مأخوذاً من اللغة الفرنسية:

« Le soph onore s'est coller »

وتبعاً لسلسلة من القول عن القول أو الكلام عن الكلام:

ما معنى: Se fait coller

ج- الوظيفة المرجعية: وهي في الأساس كالتواصل فهي تحدد العلاقات بين المرسل والمرسل إليه أو الغرض الذي ترجع إليه وهي أكثر وظائف اللغة أهمية في عملية التواصل ذاتها، فهي الوظيفة المسماة التعيينية أو تعريفه أو المرجعية هي العمل الرئيسي في العديد من الرسائل في حين لا تمارس الوظائف الأخرى في رسائل كهذه سوى دور ثانوي.

ح- الوظيفة الشعرية: العامل الأساسي في الدارة التواصلية لهذه الوظيفة هي الرسالة: الشعرية وهي الوظيفة التي تركز على الرسالة دون إهمال العناصر الأخرى ومفهوم الشعرية عند جاكسون بأنها "الدراسة اللسانية للوظيفة الشعرية في سياق الرسائل اللفظية عموماً وفي الشعر على الخصوص". فالوظيفة الشعرية تركز على الرسالة اللفظية مهما كان جنسها، فهي لا تقتصر على فن القول وحده، كما أنها لا تقتصر عليه فقط.<sup>1</sup>

<sup>1</sup> - فاطمة الطبال بركة، مرجع سبق ذكره، ص 67.

#### 4- أنواع الصورة:

##### 4-1 الصورة الفوتوغرافية:

هي الصورة التي يتم انتاجها بطريقة الية قائمة باستخدام التصوير والآت الطبع والتحميض، وكلمة فوتوغرافية تنقسم الى فوتو (Photo) وتعني الضوء وجراف (Graph) تعني رسم او تصوير والمعنى ان الصورة الفوتوغرافية تستند الى الضوء في تحقيق العملية التصويرية.<sup>1</sup>

بالإضافة في المعنى لمفهوم الصورة الفوتوغرافية وهي تمثل الصورة الثابتة التي تأخذ للمناظر والأشخاص والأشياء من اجل الاحتفاظ بها لتكون ذكري او العودة بين الوقت والآخر.

كما ان الصورة الفوتوغرافية تنقسم الى قسمين:<sup>2</sup>

- صورة حقيقية مطابقة للواقع وهي المعجزة وحدها في اغلب الأحوال الاحداث والأشخاص.

- الصورة المركبة او مزيفة هي التي تخضع لعملية الفوتو مونتاج Photomontage والتي تمثل اخطر عمليات تغيير الملامح الصورة بالحذف او الإضافة او التركيب، وقد تهدف الى تشويه صورة ما.

##### 4-2 الصورة الصحفية:

تعرف عند الباحث "أدهم محمود" هي تلك الصورة الفنية البيضاء أو السوداء أو الملونة، ذات المضمون الواضح وال جذاب المعبرة وحدها أو مع غيرها في صدق وأمانة موضوعية عن الاحداث أو الأشخاص أو الأنشطة أو الأفكار...، القضايا أو النصوص

<sup>1</sup> - لامية طالة، الصورة الاعلامية المفهوم: الانواع واليات التوظيف، مقال في مقياس ثقافة الصورة، تخصص صحافة مكتوبة لطلبة ماستر السنة الاولى السداسي الثاني، ص01.

<sup>2</sup> - المرجع نفسه، ص02.

الوثائق أو المناسبات المختلفة المتصلة غالبا بمادة تحريرية معينة تنشرها أو تكون صالحة النشر على صفحات جريدة أو مجلة أو توزيعها على وكالات الانباء.<sup>1</sup>

لقد توصل رولان باث الى إيجاد طريقة لتحليل الصورة الفوتوغرافية وفق ثلاثة محاور أساسية هو ما سنعتمده في تحليلنا للصورة صحفية ثم اختيارها وفق أهميتها والتأثير الذي تركته عند نشرها.<sup>2</sup>

مثلا: كصورة عذراء بن طحلة التي نشرت في العديد من الجرائد لتبرز بشاعة الإرهاب إبان العشرية السوداء في الجزائر، وما كان لهذه الصورة ولا يزال من اثر واضح ومرسخ في الراي العام.

#### 3-4 الصورة الكاريكاتورية:

تعني الصورة الكاريكاتورية تصوير الواقع من المبالغة او تحميل الشيء اكثر من طاقته أي للمبالغة قصد تحقيق اهداف وأداء رسالة من خلال تصليح الواقع وتضخيمه والتركيز على جوانبه العامة وأيضا عنصر السخرية والتهكم والنكته وتصبح ذات قيمة لها جوانبها الأيقونية والألسنية.<sup>3</sup>

بالإضافة الصورة الكاريكاتورية هي جزء مهم في الصحيفة فقد أعطت الصحيفة مساحات محددة نظرا لأهمية الفن بإصالة له رسالة للجمهور وبسرعة فائقة.

ومن أنواع الصورة الكاريكاتورية:<sup>4</sup>

- الكاريكاتير الاجتماعي: الذي يبرز من خلال قضايا وتناقضات الواقع الاجتماعي.

<sup>1</sup>- نعيمة الرحماني، نصيرة بكوش، المرجع سبق ذكره ، ص749 .

<sup>2</sup>- ريمة بن كراذجة، سمبولوجية الصورة الصحفية عذراء بن طحلة نموذجا، مقال منشور على الصفحة الإلكترونية [www.asjp.verist.dz](http://www.asjp.verist.dz) يوم 2021/05/30 على الساعة 10h16mn ص 130.

<sup>3</sup>- رادية طوبال، لونس ووقاق، المرجع سبق ذكره، ص 117.

<sup>4</sup>- لامية طالة، المرجع سبق ذكره، ص03.

- الكاريكاتير السياسي: الأكثر شيوعا وانتشارا مهمته نقد الواقع السياسي المحلي او العالمي.
- الكاريكاتير المحلي: يصلح ان يكون به تعليق، اما العالمي يفضل ان يكون معبر بالرسم فقط.
- الكاريكاتير الفكاهي: هو ذلك الرسم الكوميدي يخلو من الانتقاد، هدفه الضحك فقط.
- الكاريكاتير الشخصية: هو ما يكون موضوعه شخصا بذاته يعطي المشاهد فرصته في التعرف على صفاته المميزة.

#### 4-4 الصورة السينمائية أو الفلمية:

الصورة السينمائية هي لقطة بصرية سينمائية متحركة، مرتبطة بالقيم والاطار والزاوية النظر، ونوع الزاوية، وتخضع لمجموعة من العمليات الإنتاجية الفنية والصناعية مثل التمويل، الكاستينغ وكتابة سيناريو، التمثيل، الإنجاز، التقطيع والتركيب والميكساج ثم العرض... الخ

ويعني ان هذه الصورة متخيلا فنيا وجماليا، فهي تمتاز بديناميكي المركب والحركة ولقطات متنوعة بما هو لفظي بصري وموسيقى ورقمي.<sup>1</sup>

#### 4-5 الصورة الإشهارية:

تعني تلك الصورة الإعلامية والإخبارية التي تستعمل لإثارة المتلقي ذهنيا ووجدانيا والتأثير عليه حسيا وحركيا ودغدغة عواطفه لدفعه قصد اقتناء بضاعة أو منتج ما فهي

<sup>1</sup>- فاطمة تيميزار، سيميولوجيا الصورة في التلفزيون والسينما، المحاضرة في مقياس سيميولوجيا الصورة، موجهة لطلبة اولى ماستر سمعي بصري، قسم علوم الاعلام والاتصال، جامعة المسيلة، 2019/2020، ص06.

صورة تعبيرية التي يستعين بها المنتج عرضها توضع السلعة أو المنتج فهي تجعل الإعلان أكثر إثارة وأكثر تفاعل سواء كانت الصورة الثابتة أم المتحركة.<sup>1</sup>

ويعني هذا أن الإشهار بمثابة إعلان وإخبار تبليغ بمنتج أو خدمة ما وذلك بغية إيصالها إلى الملتقي.

## المبحث الثاني: الصورة ودلالاتها الرمزية:

### 1- الألوان:

#### 1-1 تعريف الألوان:

اللون أحد أبرز عناصر الجمالي، فهو يختلف الموجات الإشعاعية التي تصل الى العين وتحدث فيها تحولات كهربائية ينقلها العصب البصري في شكل تيارات للدماغ. فهو طاقة مشعة لها طول موجي. يختلف في تردده وتذبذبه من لون الى آخر، وتقوم المستقبلات الضوئية في الشبكية باستقبالها وترجمتها إلى ألوان وتحتوي الشبكية على ثلاث ألوان هي الاخضر والأحمر والأزرق وبقية الألوان تتكون من مزج هذه الثلاثة.<sup>2</sup>

- تتضمن دراسة المدونة اللونية البحث في إجراءات انسجام او تناقض الألوان مسألة التوازن بين الألوان الساخنة والباردة ورمزية هذه الألوان.

#### • الألوان الحارة والباردة:

ميز علماء النفس بين نوعين من الألوان الموجودة هما الألوان الحارة والباردة. فكل من الأخضر والبنفسجي المحمر هما اللوان مشتركان بين النوعين لاشتقاق من لونين أوليين ساخن وبارد، فإذا تعادلا فهما باردان فإذا كانت الغلبة للون الدافئ فهما ساخنان.

<sup>1</sup> - سامية منصور، صورة المرأة في الإشهارات بجريدة الشروق اليومي الجزائري، مذكرة شهادة الماستر الأكاديمي، تخصص صحافة مكتوبة قسم الاعلام والاتصال، جامعة المسيلة، 2016 - 2017، ص6.

<sup>2</sup> - باية سيفون، ماهية السيمولوجيا، محاضرات في سيمولوجيا موجهة للطلبة السنة الثالثة اعلام واتصال، جامعة محمد بوضياف بالمسيلة، على الموقع الالكتروني قسم العلوم الاعلام والاتصال، 2016/5201، ص38.

كما تسمى ألوان الحارة بألوان الدافئة أو الساخنة (الأحمر، الأصفر البرتقالي) لأنهما تميل الى الضوء وألوان النار مصدر الحرارة فترتيب الألوان الحارة كما يلي: البنفسجي المحمر، الأحمر، البرتقالي المحمر، البرتقالي المصفر، الأصفر، الأصفر المخضر وهذه الألوان الحارة زاهية وصارخة تعبر عن النور والسعادة والفرح...الخ.

أما الألوان الباردة تميل الى القتامة، هي كل الألوان التي تتمتع بقدرة مسكنة ومهدئة والتي هي: الأخضر المعتدل، الاخضر المزرق، الأزرق البنفسجي المزرق، البنفسجي المعتدل.. الخ.<sup>1</sup>

#### - رمزية اللون ودلالاتها:

- بما أن اللون لغة كما سبق ذكرناه، فكل لون رمز أو دلالة معينة وهذه بعض رموز الألوان.

**الأزرق:** يرمز الى الخمول، الكسل، الهدوء والراحة، تفكك العلاقات الخوف الكبت والانقباض كما أنه يستحضر أيضا البرد، النضارة وعدم التفكير، الإهمال، العناد، السداجة... الأزرق هو الأبرد في الطيف واللون التكميلي للبرتقالي.<sup>2</sup>

**الأبيض:** بيض، البياض ضد السواد يكون ذلك في الحيوان والنبات وغير ذلك مما يقبله غيره، البياض لون الأبيض ولكننه فما في رد على سوداء والبيضاء أي كلمة قبيحة ولا حسنة. فهو رمز المحبوبين ورمز للخير والتفائل وهو يرمز للصفاء والنقاوة.<sup>3</sup>

**الأحمر:** هو من الألوان الساخنة المستمدة من وهج الشمس، واشتعال النار والحرارة تعطي هذا اللون دلالة أخرى كالدّم ما يعني الصراع والقتل والموت والثورة... الحرب... الخ<sup>1</sup>

<sup>1</sup> - كلود عبيد، الألوان، المؤسسات التجمعية للدراسات والنشر والتوزيع، 2013، ص 240.

<sup>2</sup> - Soraya Mallem, **Symbolique des couleurs**, technologies informatique et multimédia , blog du prof, p02.

<sup>3</sup> - شياوي الياقوت، معاني الألوان في اللغة والثقافة والفن، مذكرة شهادة الماستر تخصص دراسات فنون تشكيلية، قسم الفنون، كلية الآداب واللغات، جامعة تلمسان، 2017-2018، ص23.

الأخضر: لون بارد هادئ، لون الطبيعة، منعش، رطب، يضفي السكينة على النفس، يوحي بالصبر، يدعو للثقة يرمز للخصوبة والأمل، المساحة الخضراء، الحقول وورق الأشجار.<sup>2</sup>

الأصفر: الخوف، الاضطرابات خاصة يرمز في الأديان المقدسة أيضا يرمز إلى التوتر، الغدر، الغموض الغيرة عدم الوضوح لكنه أيضا لون الذهب ويرمز القوة والثراء لون الشمس المشرقة.<sup>3</sup>

الأسود: لون حرفي، معقد، قاتن، قد يوحي بالقتامة، البرود، الشر في الأسود، تمتص جميع ألوان الصيف ويخلق حاجزا يمتص جميع الطاقة المتجهة إليهن من الناحية الإيجابية قد يعكس هذا نوعا من الحديدية ووضوح الموقف إلا أنه يعكس غموض النوايا وقد يعطي إحياءات بالشر والتشاؤم.<sup>4</sup>

## 2- الرموز:

1-2 الرمز: كلمة الرمز "Symbole" مشتقة من اليونانية القديمة "سومبالين" "Sumba lin" التي تعني التوثيق أو الربط، هذا من حيث أصل الكلمة.<sup>5</sup>

من هنا نقول ان الرمز هدفه التواصل او الايصال الرسالة معنية لشخص ما أو لجماعة من الناس.

<sup>1</sup> -فايزة عيساوي، اللون والدلالة في الشعر الجزائري المعاصر "تماذج مختارة"، مذكرة ماستر في الآداب واللغة العربية، تخصص أدب حديث ومعاصر، قسم الآداب واللغة العربية، جامعة بسكرة، 2015/2016، ص26.

<sup>2</sup> -فاطمة تيمزار، سيميولوجيا الصورة، محاضرة موجهة لطلبة الأولى ماستر، سمعي بصري، كلية العلوم الإنسانية والاجتماعية، جامعة المسيلة، 2020/2019، ص09.

<sup>3</sup> -عمر مختار، اللغة واللون، عالم الكتب والطبع والتوزيع، ط2، القاهرة، 1997، ص136.

<sup>4</sup> - فوزية خرار، ترجمة أسماء الألوان في الشعر الشعبي الجزائري الشعر الحر أنموذجاً، مذكرة ماستر في تخصص ترجمة سياحية وتراث ثقافي، جامعة أبو بكر بلقايد، تلمسان، 2017، ص20.

<sup>5</sup> - رايح عباسي، السياسي طويل سيمائية الرمز في شعر تميم البرغوثي قصيدة في القدس انموذجاً، مذكرة الماستر أكاديمي، تخصص أدب حديث ومعاصر، جامعة محمد بوضياف، 2018/2017، ص17.

فالرمز يحمل معنى بحسب الكلمات أو المخططات أو الرسوم أو الحركات أو الإشارات، وبناء على هذه التفرعات يمكننا تقسيم الرموز إلى:<sup>1</sup>

أ- الرموز اللغوية: فهو أصغر جزء في اللغة ينقسم إلى قسمين الرمز الذي يتمتع بالاستقلالية المعنى مثل الكلمات والرموز غير المستقلة كالضماير...الخ  
ب- الرموز البصرية الثابتة: تتكون من الدال والمدلول وكذلك ما تراه العين المجردة وتنقسم إلى:

- الرموز البصرية الغير المتعلقة بالصور والاشكال: مثل الحروف.
- الرموز الاجتماعية والثقافية: يدخل فيها كل من الرموز البصرية الثابتة والرموز اللغوية.

وتلخصها فيما يلي:

أ- ميادين التعرف بالهوية:

وهي رمز اسم العلم: الاسم واللقب، الكنية رمز الملابس والزي العسكري، يدل أن الشخص ينتمي إلى مجموعة ما:

- رمز الموضة: الملابس، الوشم...
- رمز العلاقات: تتمثل في الديكور.

ب- ميادين العلاقات بين الافراد:

- الرمز التغير: النبرات الصوتية، التغيرات لمحات الوجه.
- الرمز التقريبي: يتعلق بالمسافات بين الأشخاص الذين يتكلمون بعضهم البعض في الحفلات.

- رموز الأكل: طريقة تقديمه في المناسبات.

<sup>1</sup>- زهرة عبان، دلالة الصورة الفوتوغرافية في الصحافة المكتوبة، مذكرة ماستر في علوم الاعلام والاتصال، قسم علوم الإنسانية، جامعة أدرار، 2018-2019، ص ص 72-73.

- رموز التورط: عندما يحدق بنا شخص ما عندما يثير المرسل اهتمامنا.

ج- ميدان التظاهرات الجمالية من خلال تأدية الشعائر والطقوس: الرموز الدينية، الرموز الأسطورية، رموز الاحتفالات الرسمية الوطنية، رموز الألعاب الرياضية.<sup>1</sup>

### 3- الأشكال:

يتكون الشكل في أي صورة من مجموعة مفردات وعناصر متكاملة ومترابطة. يعتبر اختيار هذه العناصر بشكل دقيق ومدروس وواع، واتقان توظيفها بما يخدم مضمون الصورة اهم ركيزة في بناء الصورة الفنية التشكيلية وخلقها، لان لكل عنصر من هذه العناصر المتقدمة وظيفته الجمالية والتعبيرية والعلمية والرمزية، وكلما ادرك المتدوق واستوعبه نبذت له جماليات هذه الصورة وروعته، او تبدى له قبحها ورداءتها وانحطاط مستواها.<sup>2</sup>

#### أ- المساحة الفارغة والشكل الخارجي العام:

لكل صورة نسبها وابعادها وشكلها الخارجي العام، فمنها المستطيلة والمربعة والمستديرة، ومنها الكبيرة والصغيرة، ولكل شكل من هذه الاشكال الموضوع الذي يناسبه ويتلاءم معه، وعلى سبيل المثال، ان الصور التي تعبر عن الطبيعة الخلوية البحرية تختلف نسبها وابعادها عن الصور التي تمثل الطبيعة الصامتة او تلك التي تعبر عن الصور الشخصية (البورتريه)، او تلك التي تعبر عن الملامح والبطولة.

#### ب- مجموعة الخطوط المتعانقة والمقاطع والمتوازنة المرسومة داخ هذا الفراغ:

تتفاوت الاشكال والخطوط من حيث قدرتها على التناغم وإمتاع الاخرين، فهناك من الاشكال ما يسر ومنها ما يذهل واخر ما يرهب، ولكن افضل الاشكال ما تتسجم مع الذات

<sup>1</sup> - عبان زهرة، المرجع سبق ذكره، ص73.

<sup>2</sup> - بلحم السعد، الصورة الصحفية وتأثيرها على المتلقي، دراسة سيمائية لبعض من الصور جريدة الشروق، مذكرة ماستير في علوم الاعلام والاتصال، الجزائر 2014/2015، ص39.

في تناغم جمالي مثير، والطبيعة كما هو معلوم للإنسان تقدم لنا اشكالا جميلة اودع فيها المولى عزّ وجلّ سرّ الحياة والجمال، والانسان منذ العهود القديمة الى يومنا هذا ابداع اشكالا وخطوطا خلدت ذكراه وقوته في الابداع واعطت مراحل في التعبير عن حالته وظروفه الشخصية.

### ج- دلالات الخط وإيحاءاته وقيّمته الجمالية والتعبيرية:<sup>1</sup>

- **الخط العمودي:** إن الخطوط العمودية تشير الى تسامي الروح والحياة والهدوء والراحة والنشاط.
  - **الخط الافقي:** أما الخطوط الافقية فهي تمثل الثبات والتساوي والاستقرار والصمت والامن والهدوء والتوازن والسلم.
  - **الخط المائل:** وفيما يخص الخطوط المائلة فهي تمثل الحركة والنشاط وترمز الى السقوط والانزلاق وعدم الاستقرار والخطر الدايم.
  - **الخط المنحني:** وهو يرمز الى الحرك وعدم الاستقرار، واذا بالغنا فيها دلت على الاضطراب والهيجان والعنف، كما يوحي أيضا الى الليونة والطراوة والوداعة والقسوة.
  - **الخط المنكسر:** يوحي الى الحدة والصرامة والشدة والقسوة.
  - **الخط الحلزوني:** فيوحي الى الحركة والانعتاق والاتساع والتسامي والحرية.
- كلما ادرك المتذوق هذه الدلالات والإيحاءات والقيم الجمالية والتعبيرية لتلك الخطوط، كان اكثر قربا من الصورة الفنية واكثر قدرة على الدخول الى عوالمها وعلى سبيل المثال، تبدو الزهور اكثر جمالا وفتنة عندما نأطرها بالخطوط اللينة، بينما تبدو الصخور اكثر صلابة وقسوة عندما تحيطها بالخطوط المنكسرة.

<sup>1</sup> - بلحم السعد، مرجع سبق ذكره، ص40.

د - مجموعة الاشكال والتكوينات التي تخلقها الخطوط والفراغات المحيطة بها:<sup>1</sup>

يحاول كل فنان ان يوظف الخطوط والفراغات المحيطة بها ليخلق منها اشكالا هندسية او نباتية او حيوانية او طبيعية او تجريدية او مزيجا من بعض هذا وذاك، او كل من هذا وذاك، ليصل بالنتيجة الى مجموعة من التكوينات المعمارية والبنائية الموزعة في ارجاء الصورة وكل فنان تشكيلي مما كان انتمائه المدرسي يحاول جاهدا المحافظة على التوازن في توزيع هذه التكوينات المعمارية البنائية في ارجاء الصورة، فلا تكون كثيفة جدا

في زاوية من زوايا الصورة كيفما اتفق، بل يحاول أيضا الربط بين هذه التكوينات بشكل فني ومدروس لتبدو لعين المشاهد كتلة واحدة يشد بعضها، كما يحاول ان يخلق من هذا التوزيع نوعا من أنواع الإيقاع الحركي الذي يأسر عين المشاهد ويجعلها تنتقل من شكل لآخر بلهفة وشوق، دون ان يتطرق اليها السأم والملل مبتعدا ما امكن عن التناظر والتماثل الذي يفقد العمل الفني بهجته وسحره.

والشكل في الصورة هو مساحة او مساحات تحيط بها خطوطا ويخلق الخط او التباين في اللون او الملمس شكلا مميزا حول ما يحيط به، والشكل له حجم ولون ودرجة وخلفية، ويرتبط بالأشكال والعناصر الأخرى في التكوين، ووضوح الشكل له حجم ولون يساعد سهولة التناول البصري، فاذا لم يكن الفرق بين الاشكال واضحا تكون المهمة البصرية شاقة، ومثال على ذلك، يصعب التمييز بين أوراق الشجرة لان الفروق بينها غير واضحة فقد يلعب الضوء المنعكس عليها دورا وكذلك الظلال الساقطة من الأوراق الأخرى، ولكي يرسم الفنان شجرة عليه ان يجردها الى درجة ما وان يستخدم شكلا كافيا وتفاصيل كافية.<sup>2</sup>

<sup>1</sup> - بلحم السعد، مرجع سبق ذكره، ص 41.

<sup>2</sup> - عبدة صبطي، نجيب بخوش، مرجع سبق ذكره، ص ص 56-57 .

الجانب التطبيقي

## الفصل الرابع: تحليل سيميولوجي للعبة فري فاير وفق مقارنة رومان جاكبسون.

المبحث الأول: بطاقة فنية حول اللعبة.

المبحث الثاني: تحليل اللعبة رقم 01.

## المبحث الاول: بطاقة فنية للعبة فري فاير Free Fire.

المطور: 111 دوتس ستوديو.

شركة النشر: غارينا.

الموزع: جوجل بلاي، وآب ستور.

محرك اللعبة: يونيتي (محرك ألعاب).

النظام: أندرويد أي أو إس.

تاريخ الإصدار: 5 ديسمبر 2017.

أحدث إصدار: غارينا فري فاير: الكوبرا / 9 فبراير 2021.

نوع اللعبة: لعبة حربية، لعبة بقاء، لعبة باتل رويال. لعبة إلكترونية

النمط: لعبة فيديو جماعية.

التقدير: جيدة.

الوسائط: إكس بوكس، غوغل بلاي، أي أو اس.

مدخلات: لوحة المفاتيح، وفأرة الحاسوب.

### لعبة فري فاير:

فري فاير هي لعبة فيديو على غرار لعبة "Garena free Fire" وهي نوع يجمع بين المغامرة والحركة "Battle Royale" واطلاق النار من منظور شخص ثالث، الهدف ان تكون آخر ناج على جزيرة حيث يتعين عليك مواجهة 49 منافس اخر في معارك الكل ضد الكل، يطلق عليه ايضا اسم "Free fire Battle Grounds" او "Free Fire" ثم اصدار النسخة "Garena" و"111 Dots Studio" و في نوفمبر 2017، ثم الاطلاق النهائي في 4 ديسمبر 2017 "Androïde" للعبة نظام.<sup>1</sup>

<sup>1</sup> - معلومات مأخوذة من الموقع الإلكتروني www.malavida.com، تاريخ و توقيت زيارة الموقع 2021/03/28، على الساعة h00 16.

المبحث الثاني: التحليل السيميولوجي للعبة فري فاير حسب مقاربة رومان جاكسون.

### 1- الصورة الاولى: شخصية Chrono CR7



### الصورة رقم 01: تمثل شخصية Chrono CR7

#### 1-1 الوظيفة المرجعية:

هذه الصورة التي تمثل النجم العالمي رونالدو كشخصية في اللعبة تحمل رسائل تحدد العلاقة بينها وبين الصورة فمن المعروف أن رونالدو لاعب كرة القدم في الواقع مشهور بقوته ونجاحه في عالم المستديرة، أما في هذه اللعبة فوجوده يحمل دلالات أخرى والتي تتمثل في:

- جذب الناس إلى هذه اللعبة باستخدام شخصية رونالدو علما انه محبوب لدى شريحة واسعة من الجمهور فهو الشخصية الأكثر متابعة على مواقع التواصل الاجتماعي.
- تظهر أيضا في استخدام شخصية رونالدو ولأنه يعطي بعد عالمي، إضافة انه معروف بقوته الجسدية المفتولة العضلات التي تمتاز انه يمكنه أن تكون شخصية في معركة أو حرب لهذه اللعبة.

### 1-2 الوظيفة التعبيرية:

تحمل هذه الصورة في طياتها انفعالات ذاتية لشخصية Chronid cr7 عبر عن قوته ومدى ملائمته في لعبة حربية ومع حركاته الجسدية يبين أنه كبطل خارق للعادة وأنه قوي الجسد، كما تظهر هذه الوظيفة أيضا في استخدامه عبارة يفتخر بنفسه من خلالها "to be the best you need the best"، وتبين دوره كبطل قوي البنية والجسد مع ارتدائه رداء الأسود يعبر كأنه سوبرمان، كما أنه هناك عبارة تدل على طاقته في الصورة خلال عبارة مكتوبة.

### 1-3 الوظيفة الندائية او الإفهامية:

في هذه الصورة تولد في لاعبي هذه اللعبة تأثيرات عن طريق الشخصية (رونالدو). تولد فيهم العنف والتعصب واستخدام القوة في المجتمع فChronid cr7 أحد الشخصيات البارزة في اللعبة بقدراته الكثيرة، خاصة القتل والسرعة كما أنها تجذب الكثيرين لوجود شخصية ممثلة لرونالدو المعروف في كرة القدم، فهناك تأثير بسبب كثرة إعجابهم بشخصيته كلعبة يمكنهم تحريكها بإرادتهم، فهي قابلة التحريك لهذه الشخصية في مختلف الاتجاهات والوضعيات، فهذا يسلي الكثير من يلعب هذه اللعبة.

تأثير في لاعبيها بزيادة الثقة والفضول لإكمال اللعبة وهذا ما يؤثر بكثرة.

كما استخدم صيغة اللسانية للنداء (كن، to be).

### 1-4 وظيفة إقامة الاتصال:

ما دامت هذه شخصية (Chronid CR7) فهناك جذب وحب وفضول لإكمال هذه اللعبة، فتبقى هذه الشخصية محببة حتى خارج ميادين هذه كرة القدم وهذا يعتبر قوة في الاتصال بين المرسل والمرسل إليه.

1-5 الوظيفة الشعرية الجمالية:

تتمثل في شكل الشخصية من حيث الجمال انه وسيم قوي البنية يصلح أن يكون مقاتل، عضلاته مفتولة طويل القامة هذا ما يدل على قوته وقدرته على استخدام لشخصيته في اللعبة من حيث الالوان:

- يدل اللون الأسود في هذه الصورة على القوة الخارقة فيه وانه شخص صعب أن تخسره في اللعبة أيضا يدل على الزعامة.
- أما اللون الأزرق الذي يظهر في بعض الأطراف على اللباس هي القوة او ما يستخدمه كسلاح ليحمي نفسه يحمل دلالات على سلامته والحماية خلال المعركة وبها يحمي نفسه خلال أن يبني فيها حقل للقوى ليحمي نفسه من الرصاص حتى 600 مئة إصابة، بالإضافة إلى ارتدائه لرداء أسود فوق ظهره يحمل لون الأزرق بالجوانب من الداخل فدلالته في هذه اللعبة انه سريع الحركة و يتحرك ويقفز حتى في الأماكن العالية لديه السرعة الفائقة لنجاته من الأعداء.
- كما يحمل أسلحة في رجله الأيسر تطلق الرصاصه تدل انه جاهز للحرب والصراع ليحمي نفسه ويقتل العدو واستخدام سماعة في أذنه تدل على إبقاءه في اتصال مع الآخرين في اللعبة حتى هناك ألفاظ يرددونها بينهم.
- استخدم الفاذ عبر عنها فظهر نظام لساني معين ورسالة لغوية خلال تكراره لشعار التالي "to be the best you need the best" فطبق فيه الجنس.

1-6 الوظيفة التحقيقية للغة ما وراء اللغة: تحمل هذه الصورة رسالة ألسنية مكتوبة هناك تحت الصورة باللغة الفرنسية كلمة داخل مربع اصفر "obtenir" أي تحصل على هذه الشخصية داخل اللعبة ويلعبها.

- La tenue spéciale doit être obtenue séparément.
- بمعنى يجب أن نحصل على ملابس خاصة بالمتجر.

وأما من الأيسر هناك هذه فقرة التي تدل على دور الشخصية وما يحمله من القوة التي يستخدمها في اللعبة أنه ينشئ حقل قوي يمنع 600 ضرر من الأعداء وأيضا له سرعة فائقة بنسبة 5% لكل التأثير لمدة 3 سنوات، وهذا ما يدل على القوة الخارقة في شخصية رونالدو المسمى في اللعبة Chrono CR7.

- Célébrons AP crée un champ de force qui bloque 600 les dégâts des ennemis extérieurs depuis le champ de force K la vitesse de déplacement augmente de 5% tous les effets durent 3s .cd200s

## 2- الصورة الثانية: ميشا Misha.



### الصورة رقم 02: تمثل شخصية ميشا Misha.

1-2 الوظيفة المرجعية: تحمل هذه الصورة لفتاة موجودة كشخصية فيها تسمى ب Misha

ميشا لها دورها الخاص في اللعبة من خلال شراؤها رسائل تتمثل من سياقها في:

- وظفت لتأثير وجذب الكثير من المتابعين لهذه اللعبة باستخدام شخصيات كرتونية أنثوية من أجل جذب العنصر الأنثوي إليها (البنات، الشابات) باستخدام فتيات عدة منهن ميشا، مختلفات بلباس فاضح وهذا ما يوحي الى ميلها لثقافات وعادات أخرى اجنبية.

- توظيف هذه الشخصية بأنها تستطيع أن تزيد سرعة القيادة بنسبة 5 بالمئة .

### 2-2 الوظيفة التعبيرية:

يظهر لنا المرسل في هذه الصورة في توظيف شخصية فتاة بأنها شخصية تستطيع

زيادة سرعة القيادة بنسبة 5% في السيارة، وعبرت على انها سائقة ماهرة بلباسها للقفازات

وبيديها ومع الحركات التي تقوم بها في تحريك يديها، كما عبرت بأنها جاهزة للقيادة وديناميكية فهي تعرف باحترق ثانوي "after bourneur secondaire" بهذه اللفظتين عبرت عن دورها ومدى سرعتها للقيادة.

### 2-3 الوظيفة الندانية أو الافهامية:

في هذه الصورة هناك بطلة تسمى "ميشا"، التي تظهر في الصورة تمثل السرعة في القيادة وتأثر في لاعبي هذه اللعبة :

تتأثر في اللاعبين من حيث اللباس القصير والضيق الذي لا يتماشى مع ثقافات البلد، فان كانت البنات يلعبن هذه اللعبة يزيد نوع من التقليد والاعجاب الشخصية بلباس وحتى الذكور المراهقين فهو يؤثر سلبا على كل من الجنس الأنثى أو الذكر.

- تأثر من حيث الشكل والمضمون يلعب في طبيعة السلوكيات المختلفة في أخلاق اللعب، فهي تروج خاصة في اوساط البنات لمثل هذا النوع من اللباس والسلوك.

### 2-4 وظيفة إقامة الاتصال:

هذه الشخصية قوية وسريعة الحركة فهي دائما يحتاجها اللاعب ، إذن يحتاجها في كل وقت في حالة الهروب أو ملاحقة العدو، فهذا ما يبقي الاتصال بين لاعب هذه اللعبة والشخصية "ميشا" الموجودة في اللعبة.

### 2-5 الوظيفة الشعرية والجمالية:

تتمثل في شكل شخصية الفتاة ميشا من حيث الجمال، جميلة، أنيقة، جذابة طويلة القامة مع شعر أشقر قصير، ذكية الحركة، وسريعة القيادة.

ومن لباسها يظهر أنها جاهزة المعركة ومع روح رياضية مع الألوان المختلفة دالة على ذهابها إلى المعركة والحرب.

وفي لباسها هناك الأصفر بكثرة الذي يرمز على القوة، كما أن حمل سماعات على رقبتها يرمز على أنها شخصية محبة سماع الموسيقى راقصة وحيوية، أيضا يمكن أنها تستخدمها لبقاء الاتصال.

### 2-6 الوظيفة التحقيقية للغة وما وراء اللغة:

وردت رسالة في هذه الصورة التي فككتها لفهم المعنى المقصود منها ، فقد أعطت لنا دور شخصية "ميثا" أنها تزداد سرعة القيادة بنسبة 5% في السيارة ويصبح من الأصعب توجيهها إلى شخصية ويقل الضرر الناتج بنسبة 5%، من هذه الالفاظ رمز لنا دور الفعال لشخصية "ميثا" ومدى قوتها.

الرسالات الالسنية التي وردت:

La vitesse de conduite augmente de 5% dans le véhicule il est plus difficile de viser le personnage et les dégâts suivis diminuent de 5%.

بالمعنى تزداد سرعة القيادة بنسبة 5% في السيارة ويصبح من الأصعب توجيهها إلى شخصية ويقل الضرر الناتج بنسبة 5%.

### 3- الصورة الثالثة: الايقونات المستخدمة في اللعبة



الصورة رقم 03: تمثل الايقونات المستخدمة في اللعبة.

### 3-1 الوظيفة المرجعية:

هذه الصورة تحمل عدة معاني، تمثل هذه الوظيفة:

- أولاً: هذا الشاب أي الشخصية التي تظهر لنا في الصورة انه في بداية اللعبة والذال على ذلك انه مع لباس عادي وليس مسلح. ويظهر انه في وسط المعركة في اللعبة. في تلك الساحة التي فيها الشخصية المتمثلة في الصورة داخل اللعبة هناك نيران تشتعل ورائه ودخان ما يدل انه بصدد الدخول فهذا ما يحضر اللاعب نفسياً وتهيئته لبداية القتال والمعركة والاستعداد لذلك.

ترتكز هذه الصورة على أساسيات هي الايقونات داخل دوائر صغيرة التي تتميز كل واحدة عن الأخرى تساعد اللاعب عن الدفاع عن نفسه والنجاة من العدو.

### 3-2 الوظيفة التعبيرية:

هذه الوظيفة يعبر لنا المرسل انه في حالة انفعالية في وسط مساحة المعركة والنيران تخدم وتشعل في البيوت وهذا دال على بداية المعركة أي اللعبة.

- من خلال الايقونات تظهر لنا وظيفة لكل أيقونة تعبر عن الحركة ما:
- من الأيمن لدينا أربع أيقونات، الأولى التي فيهل يد على شكل بنية تدل على استخدامه حالة الضرب باليد.
- الدائرة الثانية فيها رجل مع سلاحه وتدل حالة الجري والهروب.
- الدائرة الثالثة رجل مع سلاح يجلس جلسة الأسد تدل حالة التركيز على العدو وقتله بالرصاص.
- الدائرة الرابعة التي فيها رجل يزحف في حالة الاخفاء لكي لا يراه العدو.
- من الجهة الأيسر دائرة أخرى فيها صورة رسمية لرجل تدل على القفز إذ وجدت الأماكن يجب القفز.

والدائرة الكبيرة والشفافة لتحريك الشخصية الممثلة في اللعبة كما تشاء إلى الأمام،  
الوراء...الخ.

- الدائرة التي فيها "EMOJI" في حالة قتله للعدو ويمكن الضغط عليه كحالة الفرح أو الرقص انه نجح في المهمة، هنا يعبر عن عاطفته واحساسه بالمتعة والتسلية.
- والأخيرة الدائرة التي فيها ثلاث نقاط للكتابة وتبادل المعلومات مع أشخاص الذين يلعبون معك "EN LIGNE".

### 3-3 الوظيفة الندانية أو الافهامية:

تعتبر هذه الوظيفة عن متلقي في هذه اللعبة أي لاعبي هذه اللعبة فهي تصدر لهم:

- الخوف والهلع من خلال تلك الحروب، القتال، الحرب والنيران وهذا يدخل في نفسية لاعبيها خصوصا الأطفال.
- التعصب والعنف وحب القتل من خلال ممارسة تلك الأدوار القتالية في اللعبة.
- كما تظهر صيغة اللغوية للنداء من خلال الايقونات التي تعبر عن حركات من خلال النقر عليها.

### 3-4 الوظيفة الشعرية والجمالية:

- حالة الفوضى التي في المكان: (نيران، دخان). تدل على الحماس والتحضير لبداية اللعبة.
- اللون الرمادي الذي يحول في السماء له دلالة على وجود النيران.
  - اللون الأسود يدل على الحرب والقتال.

4- الصورة الرابعة: ميدالية (الرمز الذهبي) Grande Master.



الصورة رقم 04: تمثل ميدالية (الرمز الذهبي) Grande Master.

4-1 الوظيفة المرجعية: يحمل هذا الرمز الذهبي التي تمثل G-Master رسائل:

- هذا الرمز يتحصل عليه اللاعب في حالة النجاح والوصول إلى المرحلة الأخيرة التي تسمى في اللعبة "Level end".

- يظهر الرمز في حالة التفوق والنجاح، عندما تحمل هذا الرمز وصلت إلى المرحلة الأخيرة جوزت الكثير من الرموز كرمز الفضي...الخ.

- الرمز الذهبي يحمل الرسالة النجاح والتفوق وريح المال الكثير.

4-2 الوظيفة التعبيرية: ميدالية "G-Master" تعبر عن النجاح و تجاوز المراحل الصعبة

وأخذ مرتبة عالية في اللعبة خلال ظهورها في أعلى الشاشة "profil" في اللعبة هناك يبين قوة الشخص ومرتبته العالية بالمعنى أنه "Supérieur".

**3-4 الوظيفة الندائية أو الإفهامية:** هنا تظهر فكرة الإقناع أي من يحمل هذا الرمز فقط للشخصيات التي تتجح لعدة مراحل التي تسمى في اللعبة "Level" فعندما تحمل الشخصية الناجحة هذا الرمز يعني أنه أصبح أكثر قوة وجمع نقود يستطيع أن يشتري ما يريده من لباس والأسلحة من متجر فري فاير، يختلف من الشخصيات الموجودة في اللعبة هناك 50 لاعب الهدف من يبقى حيا في آخر اللعبة و يرمز له "G-Master" أي هذا الرمز الذهبي وهذا ما يشكل حافزا وتحديا للاعبين للوصول لهذه المرحلة.

**3-4 الوظيفة الشعرية والجمالية:** وهي تتمثل في شكل سمي "G-Master" المتكونة من ألوان تنير الانتباه تشبه التي تحمي الجنود، فهي صفراء ذهبية التي تبرز بكثرة تدل على الريح والتفوق والكثير من النقود والجواهر والقليل من الأبيض في الوسط يدل على السلامة والحماية واستمرارية في اللعبة ووصوله إلى المراحل الأخيرة انه تجاوز وفاز حسب هذه اللعبة.

## 5- الصورة الخامسة: السلاح Arme



### الصورة رقم 05: تمثل السلاح Arme

5-1 الوظيفة المرجعية: تحمل هذه البندقية من نوع "Arme" التي تسمى بـ "Awm" في سياقها أن هذا النوع ممتاز وقوي، فمن يحظى في اللعبة بهذه الذخيرة سيسهل له مقتل الأعداء بسرعة فائقة، فهو سلاح قوي يدافع عن النفس ويحمي مئة بالمئة مقارنة بالأسلحة الأخرى.

5-2 الوظيفة التعبيرية: تظهر هذه الوظيفة عند الشخصية الموجودة في اللعبة أثناء المعركة عندما يمشي يجد احد السلاح في الأرض، وإذا كان ذكيا وبالخط يستطيع أن يجد هذا النوع الرفيع من السلاح Awm من هذا السلاح، يعبر على قوة اللعبة وقوتها ومدى نوعيتها الخاصة ويصعب العثور عليه إلا في عمليات الإنزال الجوي.

- كما أن هذا السلاح سريع وقوي.

- عندما يرافق هذا السلاح لاعبي هذه اللعبة يعبر أنه يذهب لقتل العدو والدفاع عن النفس في المعركة وتناسب كمستلزم في المعركة القتالية في اللعبة.

### 3-5 الوظيفة الندائية والافهامية:

- يزيد من القوة لاعبي هذه اللعبة والفضول في استعماله، كما أنه يولد العصبية، العنف وحب القتال والإعجاب في نوعية البندقية وجعل اللاعب يتسلى كثيرا في قتله أكثر من (50) خمسون في دقائق علما أنه له دقة تبلغ تسعون في ضرر العدو.
- تفاؤله في النجاة وإكمال اللعبة حتى النهاية.

### 4-5 وظيفة إقامة الاتصال:

هناك علاقة بين لاعبي هذه اللعبة والشخصية المختارة داخل اللعبة، إذ بقي دائما هناك تواصل في اللعبة ومازال في قيد الحياة ومع نكاء في ألعابها يجد هذا النوع من السلاح ومادام هناك "Awm" فهو في نجاة وعلى قيد الحياة، وبالمعنى هناك اتصال بين لاعبيها واللعبة من حيث شخصية المختارة وما يستخدمه (السلاح).

### 5-5 الوظيفة الشعرية الجمالية: وهي تتمثل في شكل السلاح أي هذه الذخيرة "Awm"

المتكونة من ألوان تحمل دلالات "arme" وتتمثل هذه الألوان:

- الأخضر (الفتاح، الغامق): تحمل دلالات الطبيعة، الحماية، الاستمرارية في البقاء.
  - البني (الفتاح، الغامق): تدل على القوة، التراب، الأرض، الموثوقية والثبات... الخ.
  - الأسود يدل على الموت، القتل، المعركة... الخ.
- ومن حيث الشكل يحمل مناظير zoom تشمل المرفقات بالكمامات، هذا النوع من البندقية أجهزة الشحن، كواتم الصوت.

### 6-5 الوظيفة التحقيقية للغة وما وراء اللغة:

وردت في هذه الصورة رسالة ألسنية التي فكناها لفهم المعنى المقصود التي أعطت لنا مفهوما مبسط لنوع هذه البندقية القناصة.

- Utilise des moniteurs Awm une arme puissante appréciée des tireurs d'élite.
- يقصد بها أنه يستخدم هذه الذخيرة "Awm" سلاحا قويا يقدره القناصة أي أنه فعال و قوي.

6- الصورة السادسة: أحد أنواع الأكواد اللعبة "رقصة العرش".



الصورة رقم 06: تمثل أحد أنواع أكواد اللعبة "رقصة العرش".

1-6 الوظيفة المرجعية: تحمل هذه الصورة رسالات مختلفة:

- رقصة العرش هي أحد أكواد التي يربحها لاعبي اللعبة.
- جلوس الفائز على العرش يوحي بالقوة والبطولة والنجاح.
- تهدف هذه الصورة "رقصة العرش" للتسلية والافتخار والقوة وتظهر حين ربح أي كود أو قتل العدو.
- استخدم هذا النوع من الأكواد في اللعبة خلال ربح في أحد المراحل وفي شكل كود يحمل أرقام وحروف 12 تفككهم في احد المواقع ليصبح كرقصة العرش.

هناك الكثير، (رقصة الكرسي...الخ) وهذه الصورة التي تظهر لنا في الأكواد الحديثة فري فاير سنة 2021.

### 6-2 الوظيفة التعبيرية:

توظيف هذا الكود في اللعبة للتسلية واللهو والتعبير عن الفرح بالربح والتفاخر والتباهي حيث أن هذا النوع من كود رقصة العرش تهدي خلال فرط في اللعب لا عليك الضغط على احد الأزرار التي تظهر في الشاشة "Emoji" التي تحدثنا عنها في احد تحليلنا للصور، وبظهر لنا هذا الكود كتعبير عن النجاح والقوة حتى الرجولية أيضا والاستمتاع بتفوقه للأعداء.

### 6-3 الوظيفة الندائية والافهامية:

تولد هذه الأكواد خاصة كود رقصة العرش:

- البهجة والفرح في نفسية لاعبي هذه اللعبة.
- الراحة واللهو والتسلية.
- الفرحة في قتل العدو.
- الغرور والأنانية وحب القتال والقتل.
- الفضول في زيادة متابعة في اللعبة لكي يربح الهدايا على شكل أكواد في اللعبة خلال عملية تحويلها إلى رقصات التسلية مثل هذه رقصة العرش وحتى شحن اللباس كما تشاء.

### 6-4 الوظيفة الشعرية والجمالية:

- من حيث جمال وشكل الكود فري فاير في هذه الصورة ملئ بالألوان الحيوية والتي تحمل دلالات على الفرح والتفوق والسلطة، والقوة لدينا الألوان المهمة الموجودة على العرش.
- اللون الأصفر الذهبي الذي يحمل دلالة في هذا الكود المحول إلى رقصة العرش والإشراق والمال والنجاح وسعي للكمال وحب الانجاز والتفوق.

- اللون الأحمر يحمل دلالات للصفات القيادية والتسلط والقوة.
- اللون الأسود يدل على الغموض والإسرار، التحكم والسيطرة لإظهار السلطة هو صاحب إرادة قوية.

في هذا الشكل عامة يعبر انه مناسب للتسلط والمتفوق بينهم، والناجح والقادر على التسلط، في هذه اللعبة الشخصية التي تريح جائزة من هذا النوع من الكود الذي يتم شحنه يستمتع برقصة العرش من خلال بعض الحركات في لحظات التي يقتل الكثير من الأعداء. تظهر الوظيفة الشعرية أيضا في هذه الصورة من خلال ترده بالتكرار، انه هو البطل الوحيد je suis le seul champion عبارة توحى بالأنانية.

### 5-6 الوظيفة التحقيقية للغة وما وراء اللغة:

تحمل هذه الصورة أي الكود المحول إلى رقصة العرش رسالة ألسنية je suis le seul champion

يعبر عن قوة ونجاحه وشخصيته أيضا في هذه الرسالة الالسنية أنه فوق العرش الرقصات أين يتم الحفل للتعبير عن الفرح والتفوق على العدو.

## 7- الصورة السابعة: المكعب السحري Cube magic



الصورة رقم 07: تمثل المكعب السحري Cube magic

### 7-1 الوظيفة المرجعية:

من خلال هذه الصورة لدينا مكعب سحري يحمل عدة رسائل يمكن تفكيكها وهنا من خلال عملية التسويق التي تسعى في اللعبة "Spin"، هدف هذه الرسالة ربح عدة جوائز وأدوات تساعد في التحكم داخل اللعبة وشحن المجوهرات التي تصبح حقيقية، لدينا في المكعب بطاقات متعددة الخدمات داخل اللعبة ومختلفة ألوان، تساعد في شراء الكثير من متجر فري فاير.

### 7-2 الوظيفة التعبيرية:

تعبر هذه الوظيفة على أن هذا المكعب السحري له الكثير من الخدمات والجوائز والربح لكن مع الحظ، باستخدام البطاقات الجوهريّة الزرقاء فهي موجودة داخل المكعب تمنح الفرصة لربح الجوائز وهذا حسب الحظ فلها دور هام في اللعبة.

- يعبر هذا المكعب لاسترجاع العديد من المستلزمات كسلاح الملكي...الخ، وهذا ما يظهر من خلال كل مربع تمثل لون البطاقة بداخل.

### 3-7 الوظيفة الندائية أو الافهامية:

هذا المكعب السحري يؤثر في لاعبيها:

- يزيد من الرغبة في إكمال هذه اللعبة.
- يريح نفسية اللاعب يجعلها تسلي خلال عملية "Spin" وعندما تريح بطاقة ما تزيد الأمل في متابعة اللعبة وإتمامها.
- تزيد الثقة في النفسية خاصة في عملية استرجاع الكثير من المستلزمات. تظهر الوظيفة الندائية في وسط هناك كلمة " entrer " بسهم تحت المكعب السحري هناك كلمتين "Tour – 5 Tours" خلال الضغط عليها يدور المكعب لمعرفة إذا رحبت شيئاً ثم نقر في الوسط في كلمة "entrer" ادخل.

### 4-7 وظيفة إقامة الاتصال:

من خلال وجود البطاقة التي تستخدم لشراء المستلزمات بواسطة عملية التدوير في المكعب السحري فهكذا تحدث عملية الاتصال بين الطرفين في اللعبة.

### 5-7 الوظيفة الشعرية والجمالية:

من حيث الجمال والشكل هذا المكعب السحري لديه ستة مربعات داخلها بطاقات بالألوان المختلفة تحمل معاني ودلالات.

- البطاقة الأولى بالأسود والأزرق تسمى "Destiny Gurardian" المعنى وصي القدر بهذه البطاقة تشتري بها السلاح الفتاك من نوع "XMB" فهو فتاك في المعارك.
- البطاقة الثانية تحمل "Diamond Royale" الماسك.

- البطاقة الثالثة تحمل "Gold royale" هي صندوق النقود الذهبية.
- البطاقة الرابعة والخامسة بها تشحن سكنات الملابس.

لدينا الألوان في المكعب السحري:

- اللون الأسود على البطاقات يدل على القتال والمعركة.
- الأزرق يدل على التفاؤل والريح والكنوز والالماسات.
- الأصفر يدل على الذهب، الطاقة والقوة.
- البرتقالي يدل على الحكمة، الجودة العالية...الخ.
- البنفسجي يدل على الملوك والتحكم والقوة.
- الأحمر يدل على التآلق والأناقة (الملابس)، الدماء والموت والمعركة...الخ.

### 6-7 الوظيفة اللغة وما وراء اللغة:

في هذه الوظيفة ن فكك معنى الرسائل الألسنية التي يحملها المكعب السحري لدينا تحت المكعب كلمة "Tour – 5 Tours" أي دورات كم مرات تستطيع تدويره يمكنك مرة واحدة أو أكثر من 5 مرات.

لدينا كلمات أخرى:

- |                   |                |
|-------------------|----------------|
| Destiny Gurardian | - وصي القدر    |
| Diamond Royale    | - الماس الملكي |
| Gold royale       | - روابال الذهب |
| Weapon royal      | - سلاح ملكي    |
| Incubator         | - حضانة        |
| Legacy Incubator  | - حضانة التراث |

ومن الجهة اليمنى تحت المكعب هناك رسالة تدل على شخصية أو سكنة أو سلاح  
باسمه ودلالاته مثلا هنا:

- Ouvre pour recevoir
- L'ensemble épéiste de sakura

خلال الضغط على Tour وبدوران عشوائي يمكن أن تريح "Legacy Incubator"  
ريح سكنات او لباس خاص بشخصيته التي تلعبها.

## 08- الصورة الثامنة: الطائر Falco



### الصورة رقم 08: تمثل الطائر Falco

1-8 الوظيفة المرجعية: يحمل هذا الطائر رسالة للاعب في هذه اللعبة:

- هذا الحيوان الأليف بشكل الصقر الذي يسمى في اللعبة "Falco" يلعب دورا هاما في زيادة من سرعة الهبوط من الطائرة خاصة في فتح المضلة بنسبة 37% عند تطوير الحيوان إلى المستوى 6.
- كما ظهرت في هذه الوظيفة أن هذا الحيوان مفيد لربح الوقت و ينزل في المكان المناسب في مناطق تواجد الأسلحة ليسهل لك وجوده.

### 2-8 الوظيفة التعبيرية:

- تظهر في هذه الصورة طائر كحيوان أليف مفيد في اللعبة
- يقوم دور هذا الطائر المسمى "Falco" في تسريع هبوط الشخصية المختارة من الطائرة وتنزله في المضلة في مكان استراتيجي.

### 3-8 الوظيفة الندائية والافهامية:

هذا الطائر المسمى بـ "Falco" له مهارات وقدرات في مساعدة لاعبي في اللعبة فهو يؤثر من حيث:

- انه يساعده ويثق بمشتريات المتجر فري فاير .
- تصريف الكثير لشراء ألماسات بها تشتري من المتجر أنواع من الحيوانات ذو المهارات المختلفة يؤدي إلى إفلاس لاعبي اللعبة.
- إيمانه وإعطاءه الثقة بقدراتهم بواسطة استخدام ألماسات بالكثرة وشراؤها بثمن باهض.
- التسلية والترفيه.

### 4-8 وظيفة إقامة الاتصال:

من المعروف أن الصقر حيوان قوي سريع الطيران إذ تصل سرعته الى 250 كلم في الساعة، هنا تظهر علاقة هذا النوع موجود في اللعبة فهي كأداة تحفظ على الاتصال في الشخصية الموجودة في الكمية التي يمثلها لاعبي اللعبة من خلال مساعدته عند الحاجة.

### 5-8 الوظيفة الشعرية والجمالية:

في هذه الوظيفة يظهر لنا علاقة من حيث الشكل والألوان، حيث أن هذا الطائر "Falco" له جناحين كبيرة طويلة، يرفرف بسرعة له رجلين سوداء اللون، أذنين طويلين بني اللون، فجناحيه الاثنتين تحمل قليل من الألوان الفاتحة أو البني في الجانب العلوي بشكل كبير، وقوي كما نراه من جناحيه يظهر أنه مناسب لدوره من خلال زيادة السرعة فهو كبير قوي رمادي اللون عامة ، قد تصل سرعته إلى 250 كيلومتر.

09- الصورة التاسعة: الألماسات (جواهر) Diamond .



الصورة رقم 09: تمثل الألماسات (جواهر) Diamond .

1-9 الوظيفة المرجعية:

تمثل هذه الصورة مجموعة ألماسات موجودة في لعبة باتل رويال، تستخدم هذه الجواهر "Free Fire"، لشراء محتويات وإضافات اللعبة كـشراء سكنات (السلاح) الازدياد الخاصة بالشخصيات كذا الأسلحة، هنا تظهر علاقة هذه الوظيفة بالجواهر من خلال اللعبة.

- تهدف هذه ألماسات أيضا لإنفاق جواهر "Free Fire" لشراء بطاقة المعركة...الخ.

## 9-2 الوظيفة التعبيرية:

في هذه الصورة لدينا عدة الماسات مختلفة السعر، فأخذنا مئة 100 الماسة بـ 125.00 ديناراً و 1060 الماسة بسعر 1060 دج فهي ثمينة تستطيع شراء الكثير كسكنات الأزياء الخاصة، الشخصيات... الخ باستخدام بطاقة الخاصة Card master.

## 9-3 الوظيفة الندائية:

تؤدي هذه الالماسات إلى الإفلاس والصرف الكثير من النقود.

- حب اللعب وجذبهم إلى شراء كل وقت هذه الالماسات وعند شحنها يمكنك شراء من متجر فري فاير ما تشاء وهذا ما يزيد الثقة في الالماسات.
- التعب والإرهاق والصراع الدائم من يفوز ومن يشحن أكثر من الجواهر.
- الدخول في اللوعي وعدم معرفة كم ضيعت من المصاريف لشراء هذه الجواهر.
- تزيد من القوة الايجابية المعروف أن الأحجار الالماسية تحظى بطاقة الايجابية.

## 9-4 وظيفة إقامة الاتصال:

- باستخدام البطاقة الشخصية (الخاصة) بها تشحن الجواهر والتي بها تكون علاقة ويبقى الاتصال.

## 9-5 الوظيفة الشعرية والجمالية:

- الماسات صغيرة مختلفة الكم والسعر وما عليك اختيار كل ما شحنته عدد كبير كلما استطعت أن تشتري الأشياء اللازمة مثلا سكنات القوية.
- يحمل اللون الأزرق دلالات فهو يرمز إلى القوة والشجاعة والصفاء الذهني فهي تعطي القوة الايجابية.

6-9 الوظيفة التحقيقية للغة وما وراء اللغة:

في هذه الصورة نلاحظ عدد من الالماسات وسعرها، وفي مربع اصفر هناك رسالة السنوية تدل على طريقة شحن الجواهر المختارة، وتمثلت هذه الرسالة فيما يلي:

- Aller aux évènements de recharge maintenant.

### نتائج الدراسة:

من خلال تحليلنا للصور وللعبة فري فاير المشهورة نستخلص أن للصورة الثابتة أهمية كبيرة في رسم وتجسيد صورة ذهنية، وأيضا فهم معاني ودلالات عدة وكما استفدنا من مقارنة رومان جاكبسون بفضل وظائفه الست حللنا الصور بطريقة وفهمنا الكثير وأظهرنا المعاني والدلالات التي تؤثر سلبا أو ايجابيا في لاعبي لعبة فري فاير، من هنا توصلنا إلى جملة من النتائج التي أجابت على الإشكالية المطروحة ومن ثم التساؤلات الفرعية فيها ويمكن أن نورد هنا استنتاجاتنا فيما يلي:

1. إن لعبة فري فاير من اخطر اللعب تحمل عدة دلالات التي يستفيد فيها اللاعب كما تضر باللاعب.

2. لعبة فري فاير نموذج اتصاليا وتفاعليا فعلا نظرا لصيغة الرسائل التي تزخر بها فهي تجعل اللاعب بطل الأحداث والتعامل مع إشارات التواصلية، إلى جانب البناء الدلالي والإيديولوجي الذي يتدفق من خلال نظام دلائلها ومحاكاتها.

3. ميزت هذه الصور بألوان مختلفة التي ازدادت من قوة الجمال ومعاني كثيرة ومختلفة، وهذا ما وضح في الوظيفة الجمالية.

4. تجعل الألعاب الالكترونية خاصة لعبة فري فاير الشخص الذي يدمن عليها عدوانيا يميل بشدة الى سلوكيات معادية للجماعة محب التفوق والغلبة.

5. في المرجعيات هذه الصور أظهرت لنا السياق الذي وظفت فيه تلك الصور من خلال مضمون اللعبة.

6. من الوظائف الاتصالية المهمة لعناصر الصور الخاصة بلعبة فري فاير لدينا:

- الوظيفة المرجعية فهي أساس كل تواصل تحدد العلاقات بين المرسل أو الغرض الذي ترجع اليه في الصورة في لعبة فري فاير، كمثال من تحليلنا للصور لدينا شخصية "chond cr7" قمنا بتعيين وتعريف به وأهمية التواصل باللعبة.

- الوظيفة التعبيرية صدرت طابع مرسلها وتكشف عن حالته وما تعبره كل صورة من خلال رمزيتها والدلائل حتى الألوان.
  - الوظيفة الافهامية والندائية فكل جملة كتبت أو لفظت حتى ندائية تدخل في ضمن هذه الوظيفة، استخدمت في الجمل التي ينادي بها المرسل، المرسل اليه لاثارة انتباهه حتى الافتخار بنفسه او ليطلب منه القيام بأمر ما.
  - الوظيفة الشعرية والجمالية من حيث الجانب الجمالي ابرز في الوظيفة الجمالية هي علاقة الرسالة بنفسها وموضوعها من حيث الجمال، استنادا على الدلائل الرمزية والبلاغية عرضت أشكال الصور الموجودة في العبة بإبداع باستخدام ألوان وشخصيات والايقونات المختلفة.
  - الوظيفة التحقيقية للغة وما وراء اللغة ابرزت في المرسلات التي تكون اللغة نفسها مادة دراستها بالمعنى أعطت لنا تفسيرات لغوية وغير لغوية التي ساعدت على فهم المعنى المقصود .
  - وظيفة إقامة الاتصال حيث يقوم المرسل اتصالا مع المرسل اليه أي بين لاعبي اللعبة والشخصيات الممثلة في اللعبة.
7. تحمل هذه الصور في مضامينها وفي طياتها العداوة والعنف وحب القتل والحروب مما جعل نفسية اللاعب تتغير إلى السلبي من خلال الصور التي حللناها تعبر عن العنف علما أن لعبة حربية و قتالية.
8. جاءت الصور تحمل عدة دلالات وذلك كون الصورة تحمل أهمية أكثر تبليغا ساحة.
9. اعتماد الصور في صياغة معظم الرسائل الألسنية واللغوية على استعمال اللغة الفرنسية والانجليزية دلالة على أن هذه الرسائل لا تتجه فقط لوطن واحد بل العالم ككل.

10. من بين الصور التي قمنا بتحليلها هناك الصور التي بينت أن هذه اللعبة تقلس الجيوب لريح العامل لهذه اللعبة بفائدة بنسبة كبيرة وهذا ما وصح من خلال الصورة رقم 07.

11. كما تشتت هذه اللعبة الأذهان وتخلق فضاء خاص ملئ بالعنف والعصبية وحب القتال مما يؤثر سلبا على المجتمع.

12. يظهر على أن الصور لا تتاسب أبدا الأخلاق وثقافة الشعب الجزائري كمواطن مسلم يحمل مبادئ الدين حيث استخدمت صور وألبسة والرقصات في الحفلات لا يتناسب مع المجتمع.

13. كما أن هناك دلالات وألفاظ اللغوية قد استفاد منها لاعبي اللعبة لتعرف على كلمات جديدة باللغات الأجنبية.

14. من الناحية الإيجابية لدينا التسلية والترفيه، تقضية الوقت والتعرف على اشخاص جدد وكسب خبرة حربية.

## الخاتمة:

تناولت دراستنا بالتحليل السيميولوجي باستخدام مقاربة رومان جاكبسون والتي مكنتنا من الغوص في موضوع دلالة الاتصال للألعاب الالكترونية والذي يعد من بين المواضيع الحديثة ومن خلال عديد الجوانب التي عالجتها الدراسة، فيمكن ختام دراستنا بأن اللعبة محل البحث تعتبر محطة انتاج عديد الخطابات التمثيلية، الايديولوجية، التسويقية، البلاغية، الترفيهية، والاعلامية والتعليمية، معتمدة في ذلك على نسق متكامل من الالوان والاشكال، الرموز والشفرات المستخدمة التي تتحول الى وسيط اعلامي واتصالي تفاعلي جديد ومثير يتحقق بفعل الممارسة والتطبيق، فهو كثيف المعاني ومتعدد الدلالات ومتشعب الخطابات اللغوية اللسانية والتمثيلات الرمزية، كما ان لعبة فري فاير اصبحت تحظى بأهمية عالمية قصوى بحيث اصبحت تشكل نظم الدلائل تخدم مصمميها وتستطيع أن تكون جد خطيرة ان لم يحسن مستخدميها تلقيها والتعامل معها.

بالأخير يمكننا القول أن لعبة فري فاير كثيرة الدلالات الخفية التي تؤدي عديد الوظائف الاتصالية فهي كالمنظار الذي يرى فيها ذاتهم ومجتمعهم وعالمهم عبر شاشات حواسبهم او هواتفهم، فهي تحمل شفرات والدلائل وحتى المعاني والخبرات والأنساق، والرموز.

# قائمة المصادر والمراجع

## قائمة المصادر:

### الموسوعات:

1. الحمصي معاذ، الألعاب الالكترونية، الموسوعة العربية الالكترونية، المجلد الثالث.
2. رزق أمنية، العاب الأطفال، الموسوعة العربية الالكترونية المجلدة، سورية.

### المعاجم:

3. أبي حسين احمد بن فارس بن زكريا، معجم مقاييس في اللغة، تحقيق شهاب الدين أبو عمرو، ط2، دار الفكر، بيروت.

## قائمة المراجع:

### الكتب:

4. أبو بكر مصطفى محمود، عبد الله بن عبد الرحمن البريدي، الاتصال الفعال، الدار الجامعية الإبراهيمية الإسكندرية، 2007-2008.
5. الطبال بركة فاطمة، النظرية الاسنية عند رومان جاكسون، المؤسسة الجامعية للدراسات والنشر والتوزيع، لبنان، 1993.
6. الطنوبي محمد، محمد عمر، نظريات الاتصال، مكتبة ومطبعة الاشعاع الفنية، الإسكندرية، 2001.
7. ألمفلح خضر، الاتصال المهارات والنظريات وأسس عامة، دار الحامد النشر والتوزيع-عمان، 2014-2015.
8. بدر احمد، الاتصال بال جماهير بين الاعلام والتطويع والتنمية، دار قباء للطباعة والنشر والتوزيع، القاهرة، 1998.
9. بن مرسلي أحمد، مناهج البحث في علوم الاعلام والاتصال، ديوان المطبوعات الجامعية، بن عكنون 2005.

10. جبران مسعود، الرائد معجم القباني في اللغة والإعلام، دار العلم للملايين، بيروت، 2003.
11. در محمد، اهم مناهج وعينات وادوات البحث العلمي، دار المنظومة، 2017.
12. ذوقان عبيدات (واخرون)، البحث العلمي، مفهومه وادواته واساليبه، دار الفكر، 1984.
13. رحي مصطفى عليان، البحث العلمي أسسه، مناهجه وأساليبه، اجراءاته، جامعة البقاء التطبيقية، بيت الافكار الدولية، الاردن، د.س.
14. رجاد وحيد دويدري، البحث العلمي اساسيته النظرية وممارسته العملية، دار الفكر، دمشق، 2000م.
15. صبطي عبيدة وبخوش نجيب ، الدلالة والمعنى في الصورة، الدار الخلدونية للنشر والتوزيع، الجزائر، 2009.
16. طالة لامية، الصورة الاعلامية المفهوم: الانواع واليات التوظيف، مقال في مقياس ثقافة الصورة، تخصص صحافة مكتوبة لطلبة ماستر السنة الاولى السداسي الثاني.
17. طلعت محمود منال، أساسيات في علم الإرادة، المكتب الجامعي الحديث 2003.
18. عبيد كلود، الألوان، المؤسسات التجمعية للدارسات والنشر والتوزيع، 2013.
19. عبيدات محمد إبراهيم، سلوك المستهلك، دار وائل للنشر، الأردن 2000.
20. غانم محمد حسن، فن قراءة والجسد، المدرسة الأنجلو مصرية القاهرة، 2008.
21. لوكيا الهاشمي، السلوك التنظيمي، الجزء الثاني، دار الهدى للطباعة والنشر، عين مليلة، الجزائر، 2006.
22. مختار عمر، اللغة واللون، عالم الكتب والطبع والتوزيع، ط2، القاهرة، 1997.

## المقالات:

23. السعد بلحمد، الصورة الصحفية وتأثيرها على المتلقي، دراسة سيميائية لبعض من الصور جريدة الشروق، مذكرة ماستير في علوم الاعلام والاتصال، الجزائر 2015/2014.

24. أمال فضيلة، بلعسة فروجة، الاتصال والادارة الأزمة في المديرية العامة للاتصالات الجزائر، مذكرة الماستر في تخصص اتصال المؤسسات والمنظمات، كلية العلوم الإنسانية والاجتماعية، جامعة مولود معمري تيزي وزو، 2016/2015.

25. بتول محجوب، الخطاب الاعلامي واللسانية، نظرية جاكسون، مذكرة شهادة الماستر، كلية الآداب والفنون قسم اللغة العربية، جامعة عبد الحميد بن باديس، 2016-2015.

26. بن سلطان سامية، الأبعاد السوسيو ثقافية للصورة الاشهارية المتحركة، دراسة تحليلية سيميولوجية لعينة من الصورة الاشهارية المتحركة في التلفزيون الجزائري، مذكرة ماستر علوم الاعلام والاتصال، تخصص اتصال تخصص اتصالات وعلاقات عامة، جامعة بسكرة 2019-2018.

27. خرار فوزية، ترجمة أسماء الألوان في الشعر الشعبي الجزائري الشعر الحر أنموذجاً، مذكرة ماستر في تخصص ترجمة سياحية وتراث ثقافي، جامعة أبو بكر بلقايد، تلمسان، 2017.

28. دال الواعر، تأثير الألعاب الالكترونية على سلوك الطفل الجزائري، مذكرة ماستر في علوم الإعلام والاتصال تخصص صحافة وإعلام الكتروني، جامعة العربي بن مهيدي، 2017-2016.

## الرسائل والمذكرات:

29. زروقي اغيلاس، العالم الافتراضي ضمن ألعاب الفيديو الإلكترونية، دلالات الاتصال تفاعل إنسان-آلة، رسالة ماجستير في علوم الإعلام والاتصال تخصص سيميولوجيا الاتصال، جامعة الجزائر 3، 2012-2013.
30. شيخاوي الياقوت، معاني الألوان في اللغة والثقافة والفن، مذكرة شهادة الماستر تخصص دراسات فنون تشكيلية، قسم الفنون، كلية الآداب واللغات، جامعة تلمسان، 2017-2018.
31. عباسي رابح، السياسي طويل سيمائية الرمز في شعر تميم البرغوثي قصيدة في القدس انموذجا، مذكرة الماستر أكاديمي، تخصص أدب حديث ومعاصر، جامعة محمد بوضياف، 2017/2018.
32. عبان زهرة، دلالة الصورة الفوتوغرافية في الصحافة المكتوبة، مذكرة ماستر في علوم الاعلام والاتصال، قسم علوم الإنسانية، جامعة أدرار، 2018-2019.
33. عيساوي فايزة، اللون والدلالة في الشعر الجزائري المعاصر "نماذج مختارة"، مذكرة ماستر في الآداب واللغة العربية، تخصص أدب حديث ومعاصر، قسم الآداب واللغة العربية، جامعة بسكرة، 2016/2015.
34. فاطمة همال، الألعاب الإلكترونية عبر الوسائط الاعلامية الجديدة وتأثيرها في الطفل الجزائري، رسالة ماجستير، تخصص الاعلام وتكنولوجيا الاتصال الحديثة، جامعة لحاج لخضر، 2011/2012.
35. فايد سمية، سامية منصور، صورة المرأة في الاشهارات بجريدة الشروق اليومي الجزائري، مذكرة الماستر اكاديمي تخصص صحافة مكتوبة، جامعة المسيلة، 2016-2017.

36. فلاق أحمد، **الطفل الجزائري وألعاب الفيديو دراسة في القيم والتأثيرات**، أطروحة الدكتوراه في علوم الاعلام والاتصال، قسم علوم الاعلام والاتصال، جامعة الجزائر، 2008-2009.

37. قويدر مريم، **أثر الألعاب الالكترونية على السلوكيات لدى الاطفال**، رسالة الماجستير في علوم الاعلام والاتصال، تخصص مجتمع المعلومات، جامعة الجزائر3، 2011/2012.

38. قويدر مريم، **اثر العاب الالكترونية على السلوكيات لدى الاطفال**، رسالة الماجستير منشورة، قسم علوم الاعلام والاتصال، كلية العلوم السياسية والاعلام، جامعة الجزائر03، 2011-2012.

39. مشري اميرة، **اثر الألعاب الالكترونية عبر الهواتف الذكية على التحصيل الدراسي للتلميذ الجزائري**، مذكرة ماستر، علوم الإعلام والاتصال، تخصص اتصال وعلاقات عامة، جامعة أم البواقي، 2016-1017.

40. معادو سناء، نوال بن مرزوق، **الألعاب الالكترونية العنيفة وعلاقتها بانتشار ظاهرة العنف المدرسي**، مذكرة ماستر في العلوم الاجتماعية، جامعة الجيلالي بونعامة خميس مليانة، 2015-2016.

41. مكايي سين عمادي، ليلي حسين السيد، **الاتصال ونظرياته المعاصرة**، الدار المصرية اللبنانية، القاهرة، 1998.

42. منصور سامية، **صورة المرأة في الاشهارات بجريدة الشروق اليومي الجزائري**، مذكرة شهادة الماستر الأكاديمي، تخصص صحافة مكتوبة قسم الاعلام والاتصال، جامعة المسيلة، 2016 - 2017.

43. منور أحمد ، **اللغة الشعرية بين عبد القاهر الجرجاني ورومان جاكسون**، أطروحة الدكتوراة (ل.م.د)، قسم اللغة العربية وآدابها، جامعة جلاي ليانس، سيدي بلعباس، 2017-2018.

44. مها حسني الشحروري، الالعاب الالكترونية في عصر العولة ما لها وعليها، دار المسيرة، عمان، 2008.

45. نمرود بشير، العاب الفيديو وأثرها في الحد من الممارسة الرياضية في الأوساط الاجتماعية الجزائرية، أطروحة الدكتوراه في نظرية ومنهجية التربية البدنية والرياضة تخصص الإرشاد النفسي والرياضي، جامعة الجزائر 03، 2013.

46. هاني كوثر، اثر الالعاب الالكترونية عبر الانترنت على المراهقين، مذكرة ماستر في علوم الاعلام والاتصال، كلية العلوم الاجتماعية والانسانية، جامعة الجبلالي بونعامة، 2018-2019.

47. وزارة التربية والتعليم، الاتصال، أهميته وأنواعه ووسائله، المملكة العربية السعودية، 2007-2008.

48. وقواق لونس، طوبال رادية، الدعاية الاستعمارية الفرنسية عبر الفوتوغرافية العسكرية إبان الثورة التحريرية الجزائرية، مذكرة ماستر في علوم الاعلام والاتصال تخصص سمعي بصري، جامعة مولود معمري- تيزي وزو، 2018/2019.

#### المجلات:

49. رحمانى نعيمة، نصيرة بكوش، حول القراءة أنثروبولوجيا لمعاناة السورية من خلال الصورة الفوتوغرافية، Route éducationnel and social science journal volume، جامعة تلمسان الجزائر، 2017.

#### المحاضرات:

50. إرشن عبد الغني، محاضرة في السميولوجية، تخصص إعلام واتصال لسنة اولى ماستر، مقياس مخبر سمعي البصري، الجزء الثاني، جامعة مولود معمري - تامدة، 2020-2021.

51. تامسوات فايزة، مقارنة رومان جاكبسون، المحاضرة في وحدة سيميولوجيا الصورة، السنة الاولى ماستر، تخصص سمعي بصري، جامعة مولود معمري- تامدة بتاريخ 2020/02/13.

52. تيميزار فاطمة، سيميولوجيا الصورة في التلفزيون والسينما، المحاضرة في مقياس سيميولوجيا الصورة، موجهة لطلبة اولى ماستر سمعي بصري، قسم علوم الاعلام والاتصال، جامعة المسيلة، 2020/2019.

53. سيفون باية، ماهية السميولوجيا، محاضرات في سيميولوجيا موجهة للطلبة السنة الثالثة اعلام واتصال، جامعة محمد بوضياف بالمسيلة، على الموقع الالكتروني قسم العلوم الاعلام والاتصال، 2016/5201.

54. مداسي بشرى، مناهج البحث العلمي، محاضرة ملخصة في مقياس مناهج وتقنيات البحث العلمي، قسم علوم الإعلام، 2020/2019.

#### المراجع باللغة الاجنبية:

55. Bartouli Amine, **Communication et organisation par une politique général cohérente**, édition dunod, 1991.
56. Get Guillet Amado, la dynamique dans les groupes, Edition Aramond Colonia, 2<sup>eme</sup> édition, Paris, 1991.
57. Lasary, Economic de l'entreprise, sans maison d'édition, Alger, 2001.
58. Lehanish J.P., la communication de l'entreprise, édition du tell, 5eme édition paris ,1991.
59. Mallem Soraya, **Symbolique des couleurs**, technologies informatique et multimédia, blog du prof.
60. M<sup>lle</sup> Meddour Mounia, M Kherouni Sihem, **Analyse sémiotique des procédés publicitaires**, mémoire de master, option sciences de langage, Université Bejaia, 2017-2018.

## المواقع الالكترونية:

61. [www.asjp.verist.dz](http://www.asjp.verist.dz)
62. [www.mobilesacademy.com](http://www.mobilesacademy.com)
63. [https://lissane7.blogspot.com/2019/05/blog-post\\_52.html](https://lissane7.blogspot.com/2019/05/blog-post_52.html)
64. [www.vga4a.com](http://www.vga4a.com)
65. [www.Amnaymag.com](http://www.Amnaymag.com)
66. [www.ahzwar.org](http://www.ahzwar.org)
67. <https://www.nsowo.com>

الملاحق

ملحق رقم 01: عدد تحميلات للعبة فري فاير.



## Garena Free Fire- World Series

GARENA INTERNATIONAL | PRIVATE LI...

Achats via l'application

Essayer

Installer



Choix de l'équipe

12+

12 ans et plus ⓘ

500 M ou plus

Téléchargements



10-minutes, Sniper Survivant!

ملحق رقم 02: قرار نائب الرئيس حظر لعبة فري فاير من المواقع الالكترونية.



REDDMI NOTE 8  
AI QUAD CAMERA

2020 في 16 أوت

vice-président

الجمهورية الجزائرية الديمقراطية الشعبية  
الجلسة الشعبية الوطني

نائب الرئيس

إلى السيد الوزير الأول المحترم

المختار : اقتراح حظر المواقع الالكترونية للألعاب القتالية  
(فري فاير وبيجي) Free Fire وPUBG

بعد التحية والاحترام المقدم إلى سيادتكم ، شاكرا جهودكم في سبيل المصلحة العامة للبلاد والعباد .

انطلاقا من شكاوى الأولياء والمجتمع المدني أتقدم إليكم بهذا الانشغال المهم المتعلق بما لوحظ خاصة في الفترة الظرفية الوبائية من بقاء الكثير من الشباب والأطفال على شاشات الأجهزة الالكترونية ( هواتف نقالة ذكية وأجهزة حاسوب) لساعات طويلة في متابعة ألعاب قتالية خطيرة في مقدمتها (لعبة فري فاير وبيجي).

حيث أن أقبال الأطفال على هكذا ألعاب لساعات طويلة يخلق إدمانا لديهم يساعد كثيرا في تنمية العنف وخلق سلوكيات عدوانية خاصة أنها تقوم على تعاطف ورغبة شديدة في هزم الخصم وقتله ولو كان ذلك في العالم الافتراضي فقط.

حيث أن ألعاب كهذه تؤثر على العقل وترسخ الفكرة العدوانية لدى الأطفال بالدرجة الأولى من باب التقليد ومن باب سيطرة تلك الأفكار على عقولهم لدرجة التحكم وترك بصمة العنف داخلهم.

حيث أن هكذا العاب تشكل خطرا على صحة المعنويين ؛ العقلية والجسدية . وتعود إلى آثار اجتماعية سلبية بتحويل شباب إلى مجرمين والتسبب في جنابات قتل .

### لأجل ما سبق ذكره

أتقدم إليكم السيد الوزير الأول المحترم بالتماس التدخل لحظر استعمال هكذا مواقع سلبية لطبيعة أبنائنا وفاقدة لاتزانهم وتصرفاتهم حماية للفرد والمجتمع ؛ فلاشك أن الاستثمار الحقيقي ينطلق من العنصر البشري دون سواء تطلعا إلى مفهوم التنمية المستدامة.

في انتظار تدخلكم وردكم علينا تقبلوا منا السيد الوزير الأول المحترم كل عبارات التقدير والامتنان.

الياب رئيس المجلس الشعبي الوطني

الكبيرة بدرية غرخي

نائب رئيس

المجلس الشعبي الوطني

# الفهرس

كلمة الشكر.

اهداء.

مقدمة.

## الاطار المنهجي

- 1- الإشكالية والتساؤلات..... 4
- 2- أهداف الدراسة..... 5
- 3- أهمية الدراسة..... 6
- 4- أسباب اختيار الموضوع..... 6
- 5- مجتمع البحث وعينة الدراسة..... 7
- 6- منهج الدراسة ومقارنته..... 10
- 7- تحديد مفاهيم الدراسة..... 13
- 8- الدراسات السابقة..... 15

## الإطار النظري

### الفصل الأول: ماهية الاتصال

- المبحث الأول: مفهوم الاتصال وأنواعه..... 25
- المبحث الثاني: أهمية الاتصال..... 29
- المبحث الثالث: نماذج الاتصال..... 31

## الفصل الثاني: الألعاب الالكترونية وواقعها في الجزائر

- المبحث الأول: الألعاب الالكترونية ونشأتها..... 36
- المبحث الثاني: أنواع الألعاب الالكترونية..... 39
- المبحث الثالث: ايجابيات وسلبياتها وواقعها في الجزائر..... 41

## الفصل الثالث: دلالة الصورة في الألعاب الالكترونية

- المبحث الأول: ماهية الصورة..... 46
- المبحث الثاني: الصورة ودلالاتها الرمزية..... 54

## الجانب التطبيقي

## الفصل الرابع: تحليل سميولوجي للعبة فري فاير وفق مقارنة رومان

### جاكسون

- المبحث الأول: بطاقة فنية حول اللعبة..... 63
- المبحث الثاني: تحليل اللعبة رقم 01 ..... 64
- النتائج العامة للدراسة..... 90
- الخاتمة..... 93

قائمة المراجع.

الملاحق.

## فهرس الاشكال

ص	عنوان	رقم
28	عناصر عملية الاتصال الاساسية.	01
31	نموذج الاتصال عند شانون ويفر.	02
32	نموذج دافيز.	03
33	نموذج لاسويل للاتصال.	04
33	نموذج روس للاتصال.	05
34	نموذج جاكبسون.	06