تمثيل صورة العراق في لعبة الحرب٦ أيام في الفلوجة

الباحث/ محمد هادي عبادي

الدكتور/ فرزانه شريفي فسخودي

جامعة الأديان والمذاهب

كليه الاعلام والعلاقات قسم إدارة الإعلام

journalofstudies@gmail.com

الملخص:

تناولت العديد من الدراسات تأثير الألعاب الإلكترونية على سلوكيات الافراد في المجتمع العراقي وأن ألعاب الفيديو تعتبر ثقافة دخيلة خاصة، وان العراق له عادات وتقاليد وامتداد تأريخي طويل حيث صورت اللعبة حجم الدمار والخراب الحاصل في البلد. استهدف البحث الإجابة عن السؤال الرئيس: كيف تمثلت صورة العراق في اللعبة الحرب ٦ايام في الفلوجة؟ ويتفرع من التساؤل الرئيس الاسئلة الفرعية التالية: ١-ماهى الدلالات الايقونية لتمثيل صورت العراق فى لعبة الحرب ٦ أيام في الفلوجة ؟٢.ماهى الدلالات التشكيلية لتمثيل صورت العراق فى لعبة الحرب ٦ أيام في الفلوجة ؟٣.ماهى الدلالات اللغوية لتمثيل صورت العراق فى لعبة الحرب ٦ أيام في الفلوجة ؟٤.ما السمات الإيجابية التى تم اخفاؤها لصورة العراق فى اللعبة الحرب ٦ أيام في الفلوجة؟ ٥.ما السمات السلبية التى تم ابرازها لتمثيل صورة العراق فى لعبة الحرب ٦ أيام في الفلوجة ؟ ٦.في ثنائية أنا و الغير، كيف تم تعريف صورة العراق في اللعبة الحرب ٦ أيام في الفلوجة ؟ ٧.ما صورة النمطية المستخدمة فى تمثيل صورة العراق في لعبة الحرب ٦ أيام في الفلوجة؟ واعتمد البحث على العديد من النظريات منها (مدخل فان ديك – نظرية الاستشراق إدوارد سعيد– النظرية السيميائية عند تشارلز ساندرز بيرس والسيمولوجيا عند رولان بارت، مارتن جوليه)؛ كما اعتمد الباحث في دراسته على المنهج السميلوجي كمنهج للدراسة وادة لاستخراج النتائج التي تخص الدراسة وابرز النتائج التي توصل لها الباحث ان اللعبة تحاول تشويه صورة العراق ودثر أرثه التاريخي والحضاري من خلال استخدام رموز لإنهاء الحياة وعدم الاستمرارية فيها، حيث وجد الباحث من خلال التحليل ان هناك غلو وتعالي في استخدام الشخصية الامريكية، واظهارها بالشكل القوي والمنتصر دائما في الحرب، كما وجد الباحث هناك تمثيل للعنف والقسوة وفرض السلطة من خلال اظهار صورة الاذلال الذي يتعرض لها الانسان المدني، حيث تبين للباحث ان هناك استخفاف في عقول العراقيين وتمثيل السيطرة والذكاء للأخر، و استغفال المواطن العراقي والاستهزاء به وقدراته، تبين للباحث من خلال التحليل ان هناك عدم الاهتمام بالمواطن العراقي وآلامه وجروحه والتعرض له بقسوة وظهر عدم المبالاة والاهمال في التحليل

الكلمات المفتاحية: (صورة العراق، الاستشراق، لعبة الحرب ٦ ايام الفلوجة).

Representation of the image of Iraq in the war game ٦ days in Fallujah

Researcher/ Muhammad Hadi Abadi

Dr. Farzana Sharifi Faskhodi

University of religions and sects

College of Media and Relations, Department of Media Management

Abstracts:

. Many studies have examined the impact of electronic games on the behavior of individuals in Iraqi society, the fact that video games are a special extraneous culture, and that Iraq has long historical traditions and traditions. The search aimed to answer the main question: How was Iraq's image represented in the ٦-day war game in Fallujah?

The Chairman's question follows the following sub-questions:

What are the positive features of Iraq's image in the ٦ day war game in Fallujah؟

What negative features have been highlighted to represent the image of Iraq in the ٦ day war game in Fallujah؟

In the duo of me and others, how was Iraq defined in the game of war ٦ days in Fallujah؟

What stereotype is used to represent the image of Iraq in the ٦ day war game in Fallujah?

The research was based on many theories (Van Dijk's Introduction - The Theory of Orientalism Edward Saied - Charles Sanders Pierce's Semiology and Roland Bart's Semiology); In his study, the researcher also relied on the Smelogic curriculum as a study method and as a tool for drawing out the findings of the study.

The most notable finding of the researcher is that the game tries to spread the image of Iraq by using symbols to end life and not continue in it. Where the researcher found through analysis that there is an exaggeration in the use of the American

character, As the researcher found, there is a representation of violence, cruelty and the imposition of power by showing the image of humiliation to which the civilian human being is subjected

Keywords: (Cultural Styles , Orientation , War Game ٦ Days of Fallujah).

الإطار المنهجي

تعتبر ألعاب الفيديو (video games) إحد الوسائل التي قد تعطي صورة مضلله عن المجتمع كما تتمثل الأنماط الثقافية إنها مجموعة من القواعد التي تحكم سلوك مجموعة منظمة من الأشخاص، بناءً على تقاليدهم وعاداتهم ومعتقداتهم وموقعهم الجغرافي وخبراتهم، لإنشاء نماذج سلوكية، وتحقق الألعاب الإلكترونية عائدات مالية كبيرة في العراق، كما يقول الخبير الاقتصادي ورئيس مؤسسة "عراق المستقبل" المهندس منار العبيدي في تقرير صدر العام الماضي عن منظمة "knoem"" يقدر حجم عائدات العراق من الألعاب الإلكترونية بـ٤٠٠ مليون دولار سنوياً، ويحتل العراق المركز ٥٧ من أصل ١٠٠ دولة شملها التقرير. هذه العائدات ستنمو سنوياً بمقدار ٨% خاصة وأن ١ من كل ٧ أشخاص يشترون محتويات إلكترونية خاصة بالألعاب"، يقول المهندس منار مقدراً عدد العراقيين المهتمين بـ ٥.٨ مليون دولار، ما يعني أن حجم عائدات الألعاب الإلكترونية سيفوق مليار دولار سنوياً من العراق وحده (العبيدي، ٢٠٢٢).

أن مثل هذه الألعاب (video games) تعتبر ثقافة دخيلة خاصة، وان العراق له ثقافة وحضارة عريقة تمتد إلى ملاين السنين حيث تصور اللعبة مدى حجم الدمار الذي تعرض له البلد وتعيد للأذهان مأساة الشعب خاصه انها مزيج من الوثائقيات وروايات الشهود وطريقة لعبة حيث قدمت الشركة المصنعة اللعبة من منظور المدنيين مما يؤدي إلى تحريف التاريخ واخفاء الحقائق حيث تستخدم الألعاب لتأثير على عقول الجمهور من أجل تشويه صورة البلد واظهار مدى الضعف والهوان الذي عاشه المجتمع أبان الاحتلال الامريكي للعراق.

وعلى ذلك فإن الألعاب الالكترونية تعد مصدرًا من اهم مصادر الخطر الذي تتعرض اليه اجيالنا على الصعيد الفكري والثقافي إلى جانب الافلام السينمائية، وبرامج الفضائيات، ومواقع الانترنت، بل أن ألعاب الفيديو قد تتفوق في خطورتها على تلك الوسائل لأنها تقدم

الترفيه إلى جانب تقمص الأدوار، وما لم يكن لدى النخب الاجتماعية احاطة دقيقة بالألعاب الالكترونية، وما لم يقوموا بمحاولات جادة للحد من تأثيرها السلبي فإن المخاطر سوف تتفاقم مستقبلا بحيث يصعب عندئذ إيجاد علاج ناجح للتشوه الثقافي الذي سوف تمنى به اجيالنا مستقبلا بسبب انفتاحها غير المنضبط على هذه الألعاب (الكعبي، ٢٠١١، ٩٦).

اولًا: مشكلة الدراسة:

تتمثل مشكلة الدراسة أن لعبة ٦ Days of War في الفلوجة تستخدم المأساة الحقيقية لحرب العراق للترفيه، وفي هذه اللعبة يمكن للاعب أن يعيش من جديد واحدة من أكثر المعارك دموية على الإطلاق التي خاضها الجيش الأمريكي، بحسب الفيديو الترويجي لـ اللعبة التي اصدرتها شركة هاي واير "جيمس" الشرق المطورة الإباء، و "فيكتوشورا" الشرقية النشرة الاباء، اللاعب يأخذ دور جندي من مشاة البحرية الامريكية، ويجد نفسه قسرا وغير مدعو لدخول منازل أبرياء عراقيين في محاولة لتطهير الفلوجة من المسلحين في معركة الفلوجة الثانية، الأمر الذي يسيء إلى المجتمع، لا سيما أن ارتكاب جرائم افتراضية يؤدي إلى تفاقم الوضع المستمر.الصدمة التي يعاني منها العراقيون في جميع أنحاء العالم.لا ينبغي نشر هذه اللعبة على الإطلاق.كما يرغب الباحث في تقديم نموذج نظري يعتمد على الرموز والحقائق التي تم الحصول عليها من خلال تحليل اللعبة.

ثانيا : اسئلة الدراسة:

– السؤال الاصلي:

ما هو تمثيل صورة العراق في لعبة الحرب ٦ايام في الفلوجة؟

ويتفرع من التساؤل الرئيس الاسئلة الفرعية التالية:

١.ماهى الدلالات الايقونية لتمثيل صورت العراق فى لعبة الحرب ٦ أيام في الفلوجة ؟

٢.ماهى الدلالات التشكيلية لتمثيل صورت العراق فى لعبة الحرب ٦ أيام في الفلوجة ؟

٣.ماهى الدلالات اللغوية لتمثيل صورت العراق فى لعبة الحرب ٦ أيام في الفلوجة ؟

٤.ما السمات الإيجابية التى تم اخفاؤها لصورة العراق فى للعبة الحرب ٦ أيام في الفلوجة؟

٥.ما السمات السلبية التى تم ابرازها لصورة العراق في لعبة الحرب ٦ أيام في الفلوجة ؟

٦.في ثنائية أنا والغير، كيف تم تعريف صورة العراق في لعبة الحرب ٦ أيام في الفلوجة؟

٧.ما الصورة النمطية المستخدمة فى تمثيل صورة العراق في لعبة الحرب ٦ أيام في الفلوجة؟

ثالثا: أهمية الدراسة:

تتمثل أهمية الدراسة فيما يلي:

١.ساهمت الدراسة في الكشف عن السمات الإيجابية التى تم اخفاؤها لتمثيل صورة العراق فى لعبة الحرب ٦ أيام في الفلوجة.

٢.ساهمت الدراسة في الكشف عن السلبيات التى تم اخفاؤها فى لعبة الحرب ٦ أيام في الفلوجة.

٣.ساهمت الدراسة في التعرف على تمثيل صورة العراق في لعبة الحرب ٦ أيام في الفلوجة.

٤.ساعدت الدراسة في الكشف عن الصورة النمطية المستخدمة فى تمثيل صورة العراق في لعبة الحرب ٦ أيام في الفلوجة

رابعا: أهداف الدراسة:

١.معرفة السمات الإيجابية التى تم اخفاؤها بتمثيل صورة العراق فى اللعبة الحرب ٦ أيام في الفلوجة

٢.معرفة السلبيات التي تم ابرازها لتمثيل صورة العراق في لعبة الحرب ٦ أيام في الفلوجة

٣.معرفة كيفية تمثيل صورة العراق في ثنائية أنا والغير في لعبة الحرب ٦ أيام في الفلوجة.

٤.معرفة الصورة النمطية المستخدمة لتمثيل صورة العراق في لعبة الحرب ٦ أيام في الفلوجة

خامسا: مصطلحات الدراسة:

الصورة النمطية للعراق: تعرف الصورة النمطية بأنها (تصور يتصف بالتصلب والتبسيط المفرط لجماعة ما يتم على ضوله وصف الأشخاص الآخرين الذين ينتمون إلى هذه الجماعة، وتصنيفهم استناداً إلى مجموعة من الخصائص والسمات المميزة لتلك الجماعة).

(ساري، ١٩٩٩، ٧٦٥)

ويعرف الباحث الصورة النمطية العراقية بانها مجموعة من الآراء حول المميزات العامة، الأوضاع الاجتماعية، المجتمع، والمعايير الثقافية للعراق يُقال أحيانا أن هذه الصور النمطية يكون معظمها حقيقيا أو أنها حقيقية جزئيا.

- تعريف الألعاب الإليكترونية

عرفتها سلين إنها "الألعاب المتوفرة في شكل إلكتروني، وهي نشاط يشارك فيه الأفراد في صراع ساخن تحكمه قواعد معينة، بما في ذلك ألعاب الآلة الحاسبة، وألعاب الإنترنت، والهواتف المحمولة، والأجهزة المحمولة"(Seel, N.M:, ٢٠١٢,٦٧)

ويعرّفها الباحث اللعبة الحربية لمدة ٦ أيام في الفلوجة بأنها لعبة، تتحدث عن الحرب في العراق وتحديداً عن معركة الفلوجة الثانية، والتي تهدف إلى تغيير الأنماط الثقافية والحضارية للأفراد؛ حسب أفكار ومعتقدات هذا البلد، ويتم لعبها باستخدام أجهزة كمبيوتر متصلة بالإنترنت، و العاب الموبايل و العاب الاجهزة المحمولة.

سادسا: الدراسات السابقة الخاصة بمجال الدراسة:

١- عنوان الرسالة الألعاب الإليكترونية ومدي تأثيرها في تكوين ثقافة الطفل

اسم المؤلف الأنصاري، فريدة ، وعدنان، حامد

سنة النشر ٢٠٢٠

اسم الجامعة بغداد

اسم المؤلف فريدة الأنصاري، حامد عدنان

مستوى الشهادة بحث منشور

والهدف التعرف على الألعاب الإلكترونية ومدى تأثيرها في تكوين ثقافة الأطفال. واعتمدت الدراسة المنهج الوصفي مع الأساليب النظرية والميدانية وإعداد استبيان لغرض الوالدين متضمناً التحقق من علامات الصدق والثبات ومنها مجمع دراسة أولياء الأمور المنتسبين إلى جامعة طيبة، وقد تكونت عينة الدراسة من مائة وخمسين ولي أمر، يتم الاختيار بطريقة عشوائية بسيطة، وكانت أهم نتائج الدراسة موافقة أفراد العينة على أن وقت فراغ الطفل كان السبب الرئيسي للعب الطفل بالألعاب الإلكترونية، وكانت ردود أفراد العينة متطابقة بالنسبة للآثار الإيجابية، وتطورها، وكانت قدرة الطفل على التعامل مع التقنيات الحديثة في المقام الأول، وجاءت السلبية في المقام الأول بسبب آثار إدمان الطفل على اللعب بالأجهزة الإلكترونية وتشتيت انتباهه عن العبادة والطاعة

١- عنوان الرسالة التأثيرات النفسية للألعاب الاليكترونية لدى الاطفال والمراهقين (دراسة نظرية)

اسم المؤلف حسن، حيدر فاضل

سنة النشر ٢٠١٩

اسم الجامعة بغداد

مستوى الشهادة بحث منشور

توصلت الدراسة إلى جملة من الاستنتاجات، وكان من أهمها أن تأثيرات الالعاب الالكترونية تنقسم الى قسمين: تأثيرات ايجابية تتمثل بتطوير قدرات ذهنية معينة، وتأثيرات سلبية تشمل نواحي الصحة الجسدية والاجتماعية

المبحث الأول : نظريات خاصة بالدراسة

١- نظرية فان ديك

إن العنوان الذي اختاره فان ديك لنظريته هو " تحليل الخطاب الاجتماعي المعرفي" فهو بذلك يولي اهتمامًا كبيرًا بالمعرفة في تحليل الخطاب النقدي، ويعتمد على المفاهيم الثلاثة المشار لها في النص أعلاه على الاستدلال لمنهجه؛ فالخطاب هو حدث اتصالي يتضمن كل التفاعلات السيميائية الدلالية، لذا فأن التحليل لدى فان ديك يتكون من أربعة أركان تتوسع كالاتي (ديك،٢٠٠٠، ٢٦٧):

١- التعبير عن المعلومات الايجابية للأنا والتأكيد عليها.

٢- التعبير عن المعلومات السلبية للآخر والتأكيد عليها.

٣- التستر على المعلومات الإيجابية للآخر والتأكيد عليها.

٤- التستر على المعلومات السلبية للأنا وعدم التأكيد عليها.

كما يحدد فان ديك المستوى الدلالي اللساني للخطاب، بأنه تلك العلاقات الدلالية بين القضايا الداخلية للجمل، ويرجع أهم شروط تحقق الترابط الدلالي بينها إلى:

١- وجود علاقة بين دلالات ألفاظ العبارات ومعانيها.

٢- أن العلاقة الدلالية هي أساس الروابط الجملية حتى في ظل غياب أدوات الربط المعروفة.

٣- ضرورة توفر دلالات التأويل بين الجمل، فإذا كانت جملة ما مرتبطة بأخرى تليها يشترط تأويل الجملة الأولى بردها إلى الثانية، كما يمكن أن تتسلسل العبارات وتتوفر على روابط دون أن تحصل الفائدة، أي أنه يجوز للربط أن يكون شرطا ضروريا ولكنه ليس كافيا لقبول الخطاب. (ديك، ٢٠٠٠، ٩٩)

١- نظرية الاستشراق إدوارد سعيد

يعتبر الغرب المسيحي أن الاستشراق" فقد بدأ وجوده الرسمي بالقرار الذي اتخذه مجلس الكنائس ومدينة قيين الفرنسية بإنشاء سلسلة من كراسي الأستاذية اللغات العربية واليونانية والعبرية، والسريانية في باريس، وأكسفورد وبولونيا وأفينيون وسالامانكا" (سعيد، ١٩٩٦، ١١٠)

أما عن مفهوم الاستشراق في فكر إدوارد سعيد فيعرفه بأنه مبحث أكاديمي، بل إن هذا المفهوم لا يزال مستخدما في عدد من المؤسسات الأكاديمية، فالمستشرق كل من يعمل بالتدريس أو الكتابة أو إجراء البحوث في موضوعات خاصة بالشرق، سواء كان ذلك في مجال الأنثروبولوجيا أي علم الإنسان، أو علم الاجتماع، أو التاريخ، أو فقه اللغة.

(سعيد، ١٩٩٦، ٤٤)

ويفهم من هذا التعريف أن الاستشراق في المقاوم الأول الظاهر والمعلن من طرف الغرب ذاته، هو أن الاستشراق علم ينتمي إلى حقل الدراسات الأكاديمية العلمية والمعرفية في الغرب، أي دراسة العالم الغربي للعالم الشرقي من جوانب عديدة وتخصصات علمية ومعرفية متعددة

٢- النظرية السيميائية عند تشارلز ساندرز بيرس

السيميائية هي دراسة العلامات، ويعتبر هذا العلم أن الظواهر الاجتماعية أو المجتمع والثقافة هي علامات؛ أي أن السيميائية تدرس الأنظمة، والقواعد والاتفاقيات التي تسمح للإشارات بأن يكون لها معنى. السيميائية هي أيضا فج نظري موجه في نفس الوقت إلى الرموز (الأنظمة والرسائل العلامات ومعانيها)، دون إهمال السياق والقارئ (Kriss,٢٠١١.٩) .

وعادة ما تشير السيميائية إلى تقليد بيرس (Peircea)، ويعد بيرس المؤسس والباحث المنهجي لعلم السيمياء ويعرفه بقوله: " علم يعنى بدراسة العلامات أو بنية الإشارات وعلائقها

فيالكون، ويدرس توزعها ووظائفها الداخلية والخارجية"، وعلى هذا فإنه يدرس كل الإشارات والعلامات المحيطة بنا من عادات وطقوس ويحددها تحديدا علميا منطقيا ودقيقا.

(رحيم، ٢٠١٠، ١٧)

٣- (السيمولوجيا – رولان بارت)

للسيميولوجيا التي يتبناها بارت، فيبدأ بتعريفها من منظوره الخاص معلناً أنها ليست علماً ولا غاية ولا مجالاً ولا مدرسة ولا حركة يربط نفسه بها، إنها كما يجيب عن تساؤله ما هي السيميولوجيا؟ – "مغامرة، أي ما يحدث لي (ما يأتيني من الدال) (R. BARTHES,١٩٨٥,١)وتتوزع مغامرته السيميولوجية على ثلاثة أزمنة: يوجه عمله في الزمن الأول (زمن الأمل والتطلع نحو اللغة والخطاب الثقافي في كتابيه الكتابة في الدرجة صفر و أسطوريات اللذين يحفلان بتحليل عميق لموضوعة المعنى الذي علقت عليه البرجوازية مفهومها التاريخي للطبقة. وقد عدّ السيميولوجيا الأداة الوحيدة للنقد الأيديولوجي، إذ لا يمكن تحليل المحتوى إلا بواسطة وسائلها وأدواتها لإجرائية، فبدت له "بأفقها المستقبلي وبرنامجها وأدوارها منهجاً أساسياً للنقد الأيديولوجي (R. BARTHES,١٩٨٥,) ويصف عمله في المرحلة التالية (١٩٥٧–١٩٦٣) بأنه علم أو على الأقل متصف بالعلمية، جهد فيها على نقل التحليل السيميولوجي إلى موضوع دال بصورة راقية كالبسة الموضة كما حاولت استقبال بعض عناصر السيميولوجيا في كتاب عناصر السيميولوجيا" أما الحقبة الثالثة، وتمتد من عمله مدخل إلى التحليل البنيوي للحكاية إلى كتابه التطبيقي S/Z، فقد خصصها للبحث في مفهوم النص واصفاً إياه بأنه ممارسة دالة وليس إنتاجاً جمالياً كما أنه عمل ولعب ومجموعة من الإشارات المتحولة وليس موضوعاً أو منظومة من العلامات المغلقة(رولان، ١٩٨٧، ٢٧) .

٤– السيموطيقيا عند مارتين جولى

فكرة صناعة علم خاص بالاشارات أطلق عليه في البداية سيميولوجيا أو سميوطيقا – وهو علم يعتمد على دراسة الأشكال المختلفة للعلامات التي نفسرها لنستخرج منها نماذج للتوصل لقواعد عمل خاصة بفئات العلامات المختلفة – هي فكرة جديدة وتعود إلى اوائل هذا القرن.والعالم " فرديناند دى سوسير" هو أحد رواد هذا العلم في أوروبا وكذلك العالم "شارل ساندرز بيرس" في الولايات المتحدة الأمريكية. (جولى، ، ٢٠١١ ، ٣٠)

تفسير الصورة يتطلب وجود شخصية معينة، حيث يمكننا في الحقيقة أن نتساءل عن " خيال " المحلل (كريستيان ، ١٩٧٧)، فيرتبط خياله بالرغبة في الوصول لفهم أكبر للأشياء، مما يتطلب بالتالي وجود نزعة تفكيكية في الفكر من أجل التوصل إلى كيفية عمل الشيء موضع التحليل مثل من يقوم بفك لعبة من أجل اكتشاف كيفية عملها مع وجود أمل – قد يكون مبنيا على وهم – في إعادة البناء والتركيب على أسس أكثر صلابة، وينبع ذلك على الأرجح من الرغبة الموجودة لدى الشخص في التمكن من الشيء موضع التحليل والإلمام بكل دلالاته وتفاصيله، وذلك إنما يختلف بشكل أساسي عن الرغبة التي تحرك هاوى السينما على سبيل المثال، حيث يتشابه مزاجه الشخصي مع مزاج هاوى التجميع الذي يجمع الأشياء التي يحبها ويكتنزها؛ أما المحلل فيفضل حل هذه الأشياء، وإذا ما قام بتجميعها (ليتشابه في النهاية مع هاوى التجميع فذلك لأن الشيء الذي يعيد تركيبه لا يصبح أبدا متماثلا مع شكله الأصلي، مما يقوده بالتالي إلى إعادة الاختبار على شيء جديد وهكذا دواليك...يمكننا إذن أن ندرك أنه يوجد كثير من الناس الذين لا يتحملون المحلل حيث يشاهدون فيه تهديدا لأصالة ولتكامل تجربتهم، إلا أنه من الخطأ أن نتوهم أن اعتياد التحليل يقتل المتعة الجمالية ويجمد " بساطة " التلقي للعمل، ويجب أن لا ننسى التفسير يعد عملا في النهاية بل وعملا يتطلب زمت ولا يمكن القيام به بشكل عفوي فضلا عن ذلك، فإن ممارسة هذا العمل يمكن على العكس أن تضاعف المتعة الجمالية وتحقيق التواصل مع الأعمال موضع التحليل لأنها تساعد على تنبيه حس الملاحظة والمراقبة وتزيد من المعارف المكتسبة، وبهذا تساهم على اكتساب المزيد من المعلومات بالمعنى الواسع للكلمة وذلك إذا ما اتصفت عملية التلقي بالبساطة.

المبحث الثاني : الصورة النمطية

.الصورة النمطية للعراق.

ثروة المجتمع العراقي بثقافته الشعبية الغنية وتراثه الغني بقيمه وأخلاقه وعاداته وتقاليده وأنماطه السلوكية وإبداعه، وهو نتاج تاريخ طويل من التفاعل بين الإنسان وبيئته الجغرافية، بمختلف الانقسامات ورسم الحدود من المدينة إلى الريف، من الجبال إلى الصحراء، لا يزال العراقيون، بعد آلاف السنين، يحملون هذا الإرث، والعادات والتقاليد وبعض المعتقدات الخرافية

التي جاءت من اجدادهم السومريين والبابليين والأكديون والآشوريون والعباسيون (ميرزا، ، ٢٠١٦، ٨٨) رغم الغزوات المتكررة على مر العصور ومحاولاتهم تغيير هوية العراقيين لكنهم جميعًا لم يتمكنوا من ذلك، كما أن للعراق عدد كبير من الأمثال، حكم وقصص وفنون شعبية في مجالات عديدة ومختلفة مثل: الرقص والغناء واللباس والطعام والحرف اليدوية وغيرها، وهذا يدل على أن التراث والتاريخ قادران على الحفاظ على شخصية وهوية الرجل العراقي على الرغم من تغيرات العصر، إذا كان المجتمع العراقي يتميز بما يميز تراثه بشكل عام، أي الأصالة، والذوق الخاص، والحس الإنساني الراقي، والعواطف الغزيرة، والتكيف مع الظروف والانفتاح على النهاية، وعلى الرغم من، وجود العالم يجدد نفسه يوميا ويسجل المتغيرات في كافة المجالات نظرًا لتأثير العولمة والتكنولوجيا وأشياء أخرى، لا يزال هناك ركن بداخلنا جميعًا نلجأ إليه عندما نتحدث عن جوانب من تقاليدنا وعاداتنا وبعض معتقداتنا. تم اكتساب التطورات الاقتصادية والعادات والتقاليد الجديدة مع العصر الجديد، لكن هذه التطورات وهذه التغييرات لم تستطع اكتساب مظاهر الثقافة المحلية، والتي تتمثل في بعض العادات والتقاليد وبعض المعتقدات ذات الصلة بالمحلية، الجوهر، حيث يتم الحفاظ على التقاليد العائلية والمحافظة عليها، وهي صحيحة بالنسبة لهم، فهم من الكيانات الروحية والدينية للنظام التي أدت إلى تقديس وصلاحية عدم الاحتفال والتحذير من السيئ والمرفوض اجتماعياً وثقافياً، وحتى من الناحية الأيديولوجية، فإن كل موروثات العظماء لا تزال حية ومنتشرة حتى اليوم، وهم يتصرفون بعفوية تامة على أسس وجذور في نفوس وعقول الأجيال، ولهذا أصبحت مؤلف كتاب العراق.الذي لطالما ألهم خيال المستشرقين والفنانين: القصص، ملحمة كلكامش، أمثال حمورابي، اللوحات الموسيقية، علم الفلك، وصور الأعراس، وألف ليلة.وليلى، وكليلة، ودمنه. (ميرزا، ، ٢٠١٦، ٨٨)

برزت هوية بلد الرافدين منذ فجر التاريخ، واكتسبت بصمات في طابع مقومات التاريخ الأساسية، وتشكيل حضارة عريقة وناجحة في الأرض والقدرة على استيعابها. الحياة فيه. كل الثقافات والحضارات التي أتت من الخارج، أتت إليها وتفاعلت معها صارت جزءًا مختلفًا، أو تفاعلت مع هوية أمها، لكنها لم تمنحها هوية مستقلة، معرفة التوحيد قبل ظهور الدين.في الأراضي التي أقيمت على نهري دجلة والفرات وما حولهما، وفي أراضي حكام السومريين،

والآشوريون بالسلطة والقوة وأحيانًا التوحيد هم الملاذ الآمن لليهود، وهناك الأمان في الأرض، والأمن، أصل السبيعة، وانتشار النصرانية، ثم جاء الإسلام، وقبل الإسلام أشرف الناس.اتشار الإسلام من العراق إلى بلاد فارس وآسيا وصولاً إلى الصين. أصبح العراق مقراً للخلافة العباسية التي تعتبر ذروة الحضارة الإسلامية والثقافية، وثقافة استيعاب كل الأمم والشعوب، متحدة تحت راية الأمة العربية الإسلامية، وتوسيع جميع الثقافات التي تتعايش معها لتصبح عربية.الثقافة الإسلامية، والثقافة المسيحية واليهودية، وثقافة جميع الأديان والمذاهب والأديان التي اندمجت في كيانات إسلامية، وحكم الدولة الإسلامية لفترة طويلة، تحت صورة الثقافات الأخرى التي كانت موجودة في الأيام الأولى من الإسلام، المنفتح على الأعراق والجنسيات، وأعضاء الديانات والمعتقدات التي تعايشت مع المجتمع الإسلامي، أصبح محتوى ثقافيًا ثريًا ومتعدد الاتجاهات ومتعدد المصادر، ولكن بروح واحدة وفريدة من نوعها.إنها هوية فريدة من نوعها، فقد زاد عدد سكان العراق إلى ٢٠ مليون نسمة، وأصبحت بغداد مركز إمبراطورية شاسعة معروفة بتطوراتها وتنوعها.يهودي، أو مسلم، بقدر الغالبية العظمى من الأديان، ويحترم الأماكن المقدسة، ويترك بصماته في المناسبات الدينية، الصابئي أو المسلم، مثل غالبية الأديان، ويحترم الأماكن المقدسة، ويغادر علامته في المناسبات الدينية فيكون صباح هذه المناسبات في الأغلبية لا يقبل أي إهانة للدين أو إهانة للمعبد.العاصفة وغزوني الجشع، عندما دخل المغول بغداد عام ١٢٥٧، سقط رمز الماجد العباسي تحت الأنقاض بعد أن أصبح مركزًا لدولة قديمة مترامية الأطراف.بدأ المجتمع العراقي بثقافة جديدة، مع زيادة الوعي بمعايير التعليم ونشر القرآن، مع مناقشة العلاقات بين الشعبين العراقي والعربي، خاصة في منتصف القرن التاسع عشر، مع ظهور الجمعيات السياسية والشخصيات الوطنية، بدأت تشير إلى أن اللاهوت العراقي كان محافظاً ثقافياً من حيث التزامه بالقيم، فالثقافة العربية للمجتمعات المسلمة، دون مهاجمة اللاهوتيات الثقافية الأخرى، حضارية ومنفتحة.بدأ الإحياء الثقافي كما كان معروفا في الوطن العربي في ذلك الوقت في بلاد الشام وامتد إلى مصر والعراق. (البحاوي، ٢٠٢٢، ٥٤)

وقد مر العراق بظروف قاسية منذ دخول المحتل، وحتى لحظات جلائهم، تؤكد بان هناك دوافع خفية كانت في ذاكرة المحتل الأمريكي، وهي سرقة وتدمير تأريخ العراق، تاريخ اعرق حضارة على الكرة الأرضية، وتمثلت في سرقة كنوز المتحف الوطني، و اتخاذ المواقع الاثارية

كقواعد عسكرية أمريكية (الصبيحاوي،٢٠١٣ ١٦٦) وتعرض الكثير من المواقع الأثرية إلى التدمير والتخريب مثل مواقع أيسن، أبو حطب، بزيخ، أدب، لارسا ،شميت ،اوما، أم الحفريات تلول الظاهر الزبليات تل الولاياه وغيرها.

المبحث الثالث: التمثيل الاعلامي

مفهوم الصورة الإعلامية

يعد مفهوم الصورة الإعلامية من أبرز المفاهيم الحديثة المرتبطة بالدراسات الثقافية بوجه عام، والتي تفسر دور وسائل الإعلام في تشكيل صور الجماعات الاجتماعية والمؤسسات المتنوعة، حيث تقدم هذه الصورة معاني كثيرة متضمنة تكتسب مغزاها ليس فقط من كونها تمثيلا مباشرا للواقع وإنما باعتبارها بناء أو إعادة تصور للواقع أو بعض من جوانبه. (موسوعة الكشاف الإلكترونية، ٢٠٢٢)

وعملية تكوين الصورة تقوم على تفاعل جميع ما يحتفظ به الفرد من معارف ومعلومات وخبرات واتجاهات وأفكار مستمدة من البيت والمدرسة والبيئة التي تحيط بالفرد منذ الطفولة حتى مماته، ويأتي في مقدمة المؤثرات في عصرنا الحالي وسائل الاتصال الجماهيرية، وبهذا تكون الصورة التي قد يكونها الفرد تأليفًا صناعيًا للواقع، وهي لذلك تتمتع بقدر كبير من الذاتية، ومن الطبيعي حتى يتمسك بها الإنسان تمسكًا شديدًا ويعتقد في صحتها ويدافع عنها، وتصبح جزءا من ثقافته وتكوينه العقلي فيما بعد.

ويستمد صناع المضمون الإعلامي من الحياة الواقعية بعض التجارب والمفاهيم التي تستخدم في خلق صورة أطلقوا عليها "الواقعية الإعلامية المصنوعة" التي تميل إلى حتى تكون أكثر كثافة وبريقا وعنفا من الحياة الواقعية، مما يجذب الجمهور إليها.

في الأخير يمكن القول أن هناك من يعتقد أن الإعلام ليس بإمكانه أن يكون مستقلًا أو محايدًا فهو دائما يخدم مصالح ما غير أن درجات الوعي بهذا الأمر لدى جمهور الإعلام تختلف من شخص لآخر؛ لذلك فحتى الصورة التي من المفترض أن تكون مصدرًا موثوقًا للحقيقة لا يمكنها أو لم تعد كذلك بفعل التطور التكنولوجي المهول الذي عرفه العصر الحديث؛ والذي وفر أدوات وأساليب وآليات التلاعب بهاء كما ساهم في حصار المعلومة واقتصارها على

مصدر واحد غالبًا ما تتحكم فيه النخبة؛ بل جعل من الإعلام وسيلة في يد أي كان وليس حكرا فقط على الإعلاميين؛ وقد يكون لهذا الأمر إيجابياته بقدر ما له من سلبيات؛ لكن الواقع أن الحقيقة والمصداقية ضاعت في خضم هذه الفوضى المعلوماتية(طالة، بدون تاريخ)

المبحث الرابع: الألعاب الالكترونية

اولًا: تعريف الألعاب الاليكترونية ولعبة الحرب ٦ ايام في الفلوجة

والمجتمع العراقي من المجتمعات التي انفتحت على ألعاب الفيديو منذ ثمانينات القرن المنصرم، ومع أنه لم يكن يساير تطور هذه الظاهرة العالمية بسبب الظروف السياسية والاقتصادية التي مرّ بها إلا انه بعد عام ٢٠٠٣م انفتح عليها بشراهة، بحيث دخل ضمن قائمة أكثر الدول العربية إنفاقاً على ألعاب الفيديو بحسب احصاء أجري في عام ٢٠١٦م(الكعبي، ٢٠١١).

وتعرف الألعاب الإلكترونية بأنها " نوع من الألعاب التي تعرض على شاشة التلفاز ألعاب الفيديو) أو على شاشة الحاسوب (ألعاب الحاسوب)، والتي تزود الفرد بالمتعة من خلال تحدي استخدام اليد مع العين (التآزر البصري / الحركي) أو تحد للإمكانات العقلية وهذا يكون من خلال تطوير للبرامج الإلكترونية"(الشحراوي، ٢٠٠٨).

تعد لعبة الحرب ٦ ايام في الفلوجة نوع من انواع العاب الحرب العسكرية الاستراتيجية التى تكرس للهيمنة والسيطرة من جانب الولايات المتحدة الأمريكية على البلاد التى قامت باحتلالها ومنها دولة العراق؛ حيث عملت امريكا على تمثيل مشاهد حرب الفلوجة الحقيقة بكل ما حملته هذه الحرب من ويلات ومعاناة وإذلال للشعب العراقي، وبعد ما يقرب من مرور ١٨ عاما على حرب الفلوجة أصدرت أحدي الشركات الامريكية لعبة اليكترونية عن هذه الحرب لتعيد للعراقيين ذكرى تلك الايام المريرة مرة آخري، وقد أسفرت معركة الفلوجة الثانية، التي وقعت في عام ٢٠٠٤م أثناء حرب العراق ، عن مقتل عدد غير معروف من المدنيين العراقيين – يقدر في ذلك الوقت بحوالي ٨٠٠ ولكن من المحتمل أكثر بكثير – بالإضافة إلى أكثر من ١٠٠ جندي أمريكي وبريطاني.

أن المتمردين في اللعبة يبدون وكأنهم مدنيون عراقيون عاديون، وتظهر لقطات من اللعبة بعض المسلحين وهم يضعون غطاء رأس تقليديا (عقال) باللون الأسود والأبيض، الذي

يعتبر زيا شائعا في العراق والدول العربية الأخرى، "إن اللعبة تجرد العراقيين من إنسانيتهم وتظهر كيف أن بعضهم متمردون وبعضهم من القاعدة والبعض مدني ولا سبيل للتمييز بينهم".

العاب الفيديو كشكل من أشكال الصناعات الثقافية والحضارية:

العاب الفيديو هي واحدة من أهم الصناعات الثقافية، فهي مثل الأشكال الأخرى من الصناعات الثقافية من صناعة الكتاب، الصحافة المكتوبة، السينما، الراديو، والتلفزيون... الخ، أي أنها "بدون شك وبشكل قوي صناعة ثقافية جديدة"، ومفهوم الصناعات الثقافية ينطبق بشكل واضح وجلي على مفهوم العاب الفيديو، في عمل إبداعي هو في العادة تصميم للعبة، وهذا التصميم يتم إعادة إنتاجه صناعيا بهدف تسويقه مثلما تسوق السلع الأخرى، وبما أن العاب الفيديو هي صناعات ثقافية فإنها حاملة كذلك حتما لمحتوى ثقافي معين مثل الصناعات الثقافية الأخرى(Philippe,٢٠١٢)

وقد أصبحت العاب الفيديو اليوم أداة جديدة في الهيمنة الثقافية الأميركية أو كما يصطلح عليها البعض الامبريالية الثقافية الأمريكية، والإشكالية تطرح بأكثر حدة مع المجتمعات التي لا تملك هذا النوع من الصناعات لأنها ستكون عرضة بشكل أكبر للمحتوى الذي تحمله هذه الصناعة الثقافية الجديدة ، وما يزيد من حدة المشكلة هو أن المستهلك الأساسي لألعاب الفيديو هي فئات الأطفال والمراهقين الذين يكون تأثرهم بمحتواها اكبر لأنهم في هذه الفترة الحرجة من حياتهم يكونون أكثر احتياجا للتعلم والتعرف على محيطهم، وهذا ما سيسهم حتما في تكوين شخصيتهم المستقبلية وحتى الهوية التي سيحملونها، إن العاب الفيديو اليوم تلعب نفس الدور الذي لعبته معظم الصناعات الثقافية وذلك لأنها صناعات حاملة لمحتوى ثقافي معين

إجراءات الدراسة

- **منهج الدراسة**

وتقضي طبيعة الدراسة الاعتماد على منهج التحليل السميولوجي الذي يهتم أساسا بالكشف عن العلاقات الداخلية لعناصر الاتصال، يقول الباحث السميولوجي "لويس يامسلاف"

أن التحليل السميولوجي عبارة عن مجموعة من التقنيات والخطوات المستهدفة لوصف وتحليل شيء باعتباره دلالة في حد ذاته من جهة أخرى(محمد، ١٩٨٨، ٣٠).

- **العلامات الأيقونية**

وتشكل العلامة الأيقونية مكونا أساسيا من مكونات الأنساق البصرية، ليس باعتبارها تساعد على استنساخ الواقع وتقديمه فقط، بل لما تضمره كذلك من أبعاد إيحائية عديدة ومتشبعة، حيث أن الصورة تحاول أن تقول دائما أكثر م ما تعرضه بالدرجة الأولى أي مستوى التصريح، حيث إن تأويل الموضوعات الأيقونية في الرسالة البصرية يتم على أساس إجراءات إيحائية عديدة مؤسسة على مؤثرات مختلفة تتوزع بين الاستعمالات السوسيو ثقافية لموضوعات الصورة من جهة وأشكال وطرق عرضها على المشاهد من جهة أخرى.

-العلامات التشكيلية

وتتمثل في محمل العناصر التشكيلية المضافة للعلامات الأيقونية والمساهمة في تشكيل النسق البصري لاسيما الصورة الثابتة (اللوحة الفنية، الصورة الإشهارية)، وتساهم بصفة كبيرة في تحديد مضمون الرسالة ككل، حيث أن كل عنصر له مساهمة في توجيه المشاهد نحو قراءة محددة ومن أهمها الإطار– التأطير – الألوان والإنارة – العلامات اللغوية)

- **عينة الدراسة**

قام الباحث بأختيار عينة عدد ١٠ من الفيديوهات المتوفرة للعبة وقام بتحليلها وفق التحليل السيميلوجي

- **طريقة جمع البيانات**

الطريقة المستخدمة في جمع البيانات هذا البحث هي طريقة المشاهدة والاستماع والكتابة.

١. **طريقة تحليل البيانات**

طريقة تحليل البيانات المستخدمة في هذا البحث هي نموذج ميلز وهوبيرمان، قال ميلز وهوبيرمان في كتابهما ابتكرت طريقة تحليل البيانات بثلاث خطوات وهي: تقليل البيانات التي وجدها الباحث بعد حصل تحليل البيانات، ثم عرض البيانات بشكل وصفي وتحليلها، ثم استخلاص بعد البيانات (Miſes, M.B dan A.M Huberman,١٩٩٢)

تحليل لعبة الحرب ٦ ايام في الفلوجة

تناول هذا الفصل تحليلًا للعبة الحرب ٦ ايام في الفلوجة، وقد تم التحليل من خلال عرض الصورة من اللعبة وذلك بعد مشاهدة اللعبة، وقد قام الباحث بأخذ الصور من مشاهد اللعبة ومن خلال العديد من الفيديوهات المتاحة للعبة على مواقع اليوتيوب ،[١]،[٢]، [٣] كما تم عمل جدول مفاهيم في نهاية الفصل يعبر عن المفاهيم المتضمنة بالصور، وفيما يلي عرض مفصلًا لهذه الصور.

الصورة رقم (١) مدينة الفلوجة قبل الحرب

- الوصف: يظهر لنا من خلال الصورة أعلاه والتى تمثل مدينة الفلوجة بصورة جرافك، قبل الحرب حيث نلاحظ في الصورة مدينة الفلوجة بطقسها الرائع، ومآذنها الشامخة، ونخيلها المرتفعة، وشوارعها ومنازلها ذات البعد الجمالي العمراني الرائع، حيث تمثل هذه الصورة الحياة ما قبل الحرب.

المستوى التعييني:

أولا: الرسالة التشكيلية:

(١) https:// www.youtube.com.

(٢) https:// www.google.com.

(٣) https://www.youtube.com .

- الحامل: وردت هذه الصورة في لعبة حرب الأيام الستة في الفلوجة
- الإطار: الصورة محددة بقياس: pixel
- التأطير: تم التركيز في اللقطة على الحياة في مدينة الفلوجة قبل دخول القوات المحتلة.
- زاوية التقاط الصورة: التقطت هذه الصورة من الجهة العليا للمدينة.
- الألوان والإضاءة: غلب على هذه الصورة اللون الرمادي والأبيض وهو لون تقريبي للمنازل في مدينة الفلوجة.
- التركيب والإخراج على الصورة: تم اخراج هذه الصورة بطريقة التركيز على مجمل المدينة فعادة ما يكون غاية التصور من الأعلى هو لا براز المكان.

ثانيًا: الأشكال البارزة في الصورة:

- خطوط مستقيمة: نلاحظ من خلالها طقس المدينة ما قبل الحرب.
- خطوط منحنية: نلاحظ من خلالها مدى جمال المدينة قبل دخول القوات الامريكية.
- الرسالة الأيقونية : تتمثل الرسالة الأيقونية في الجدول التالي:

جدول رقم (١) الرسالة الأيقونية لتحليل الصورة رقم (١):

المدلولات الأيقونية	المدلولات على المستوى الأول	المدلولات على المستوى الثاني
الأشكال	أشجار	الحياة
	مآذن	تدل المآذن على مدينة الفلوجة التي تسمى بمدينة الألف مآذنه
	منازل	الحياة الطبيعة

- تحليل الصورة رقم (١)

جاءت هذه الصورة في لعبة حرب الايام الستة في مدينة الفلوجة والتي تمثلت في ابراز المدينة من الاعلى دون التقرب الى الابنية والشوارع التي من شأنها اظهار صورة حقيقية عن المدينة مما يدل على إخفاء السمات الإيجابية العراق كذلك التأكيد على الجوانب السلبية للمدينة من خلال طمس معالم المدينة وجعلها مدينة مدمرة . ملخص التحليل (مدينة –حياة).

ملخص التحليل (مدينة –حياة)

الصورة رقم (٢) سحب الدخان الناتج عن إلقاء القنابل على مدينة الفلوجة

- الوصف: تظهر لنا من خلال الصور أعلاه والتى تمثل بداية الحرب في مدينة الفلوجة بصورة جرافك، حيث نلاحظ في الصورة الدخان الكثيف الناتج عن القاء المفرقعات على مدينة الفلوجة، والذي أدي إلى تحويل الهواء الرائع فى مدينة الفلوجة إلى سحابة من الدخان الاسود المقيت والذي ينبئ عن بداية دثر وطمس الثقافة والحضارة العراقية، وهى صورة تبين مدى استخدام القوة المفرطة من جانب القوات الامريكية في مدينة الفلوجة.

المستوى التعييني:

أولا: الرسالة التشكيلية:

- الحامل: وردت هذه الصورة في لعبة حرب الأيام الستة في الفلوجة
- الإطار: الصورة محددة بقياس: pixel
- التأطير: تم التركيز في اللقطة على جو الحرب على مدينة الفلوجة.
- زاوية التقاط الصورة: التقطت هذه الصورة من الجهة العليا للمدينة.
- الألوان والإضاءة: غلب على هذه الصورة اللون الرمادي والأبيض.
- التركيب والإخراج على الصورة: تم اخراج هذه الصورة بطريقة التركيز على جو الحرب في المدينة.

ثانيًا: الأشكال البارزة في الصورة:

- خطوط مستقيمة: نلاحظ من خلالها طقس أثناء الحرب.

- خطوط منحنية: نلاحظ من خلالها مدى كثافة سحب الدخان على المدينة.
- الرسالة الأيقونية: تتمثل الرسالة الأيقونية في الجدول التالي:

جدول رقم (٢) الرسالة الأيقونية لتحليل الصورة رقم (٢):

المدلولات الأيقونية	المدلولات على المستوى الأول	المدلولات على المستوى الثاني
الاشكال	منازل	الحياة الطبيعة
	دخان	اسود– بداية الحرب

تحليل الصورة رقم (٢)

جاءت هذه الصورة في لعبة حرب الايام الستة في مدينة الفلوجة والتي تمثلت في اظهار كمية الدمار ودثر كل معالم المدينة من أجل إخفاء السمات الإيجابية للمدينة كذلك عدم اظهار اي معلم حضاري مما يعطي صورة سلبية عن المدينة ملخص التحليل (دخان–عدم وجود حياة)

الصورة رقم (٢٣) جنود أمريكان يتجولون في شوارع مدينة الفلوجة المدمرة

- الوصف : نلاحظ في الصورة أعلاه وهي عبارة عن لقطة جرافيك من لعبة حرب الأيام الستة في الفلوجة، عشرات من المقاتلين الأمريكيين وهم بحالة تقدم في مدينة الفلوجة، وكأنهم قد انهو مهمة ما، فمن خلال التهديم والتخريب الحاصل في المدينة يمكننا القول بأنهم قد انهو مهمتهم، حيث نلاحظ أيضا درجة استعدادهم وتأهبهم للحرب من خلال تجهيزهم العالي بالسلاح.

المستوى التعييني:

أولا: الرسالة التشكيلية:

- الحامل: وردت هذه الصورة في لعبة حرب الأيام الستة في الفلوجة.
- الإطار: الصورة محددة بقياس: pixel
- التأطير: تم التركيز في هذه الصورة على تنظيم وقوة الجنود الأمريكان وهم يتقدمون نحو هدفهم الأخر وهم بكامل عدتهم وجهوزيتهم.
- زاوية التقاط الصورة: تم التقاط هذه الصورة من الجهة الخلفية لتكون شاملة وتوضيحية للمكان بصورة عامة.
- الألوان والإضاءة: غلب في الصورة اللون الكاكي نسبة للباس المقاتلين الأمريكان، واللون الصحراوي نسبة للمنازل وانعكاس ضوء الشمس عليها.
- التركيب والإخراج على الصورة: تم اخراج هذه الصورة عن طريق التركيز على المقاتلين وهم بحالة تقدم في احياء المدينة.

ثانيًا: الأشكال البارزة في الصورة:

- خطوط مستقيمة: تتمثل بالجدران، والمنازل، واشجار النخيل.
- خطوط منحنية: تتمثل بالجنود الأمريكان واسلحتهم.

-الرسالة الأيقونية : تتمثل الرسالة الأيقونية في الجدول التالي:

جدول رقم (٢) الرسالة الأيقونية لتحليل الصورة رقم (٢):

المدلولات الأيقونية	المدلولات على المستوى الأول	المدلولات على المستوى الثاني
شخصيات	عشرات العناصر من الجيش الأمريكي بكامل عدتهم، مدججين بالسلاح يتقدمون نحو المدينة.	احتلال
أشكال	منازل، نخيل، انقاذ.	أحد احياء مدينة الفلوجة المدمر بالكامل.

تحليل الصورة رقم (٢)

جاءت هذه الصورة في لعبة حرب الايام الستة في مدينة الفلوجة والتي تمثلت في إخفاء الجوانب الإيجابية للمدينة من خلال اظهار المنازل المدمرة والشوارع القديمة واظهار الجنود

الأمريكان واسلحتهم بمظهر المتصدي للإرهاب كذلك ابراز الجوانب السلبية من خلال اظهار المدينة خالية واظهار الانقاض . ملخص التحليل (مدينة خالية – احتلال)

الصورة رقم (٣) جدي امريكي يصوب مسدسه بوجه أحد رجال المقاومة

- الوصف: يظهر في الصورة أعلاه وهي في الأساس عبارة عن جرافيك للقطة من لعبة الأيام الستة، جندي أمريكي يوجه السلاح نحو جنديا عراقي وهو بحالة أسر، جالسا ويديه مربوطة للوراء بكامل قيافته منزوعا منه سلاحه، يضع شماغا أحمرا حول عنقه، ويمثل هذا اللون الخاص بالشماغ الظاهر في الصورة هوية المدن الغربية في العراق، حيث يتميز سكان المدن الغربية في العراق بلباس هذا اللون.

المستوى التعييني:

أولا : الرسالة التشكيلية:

- الحامل: وردت هذه الصورة في لعبة حرب الأيام الستة في الفلوجة
- الإطار: الصورة محددة بقياس: pixel
- التأطير: تم التركيز في اللقطة أعلاه على الجندي الأمريكي وهو يوجه المسدس نحو جندي عراقي.
- زاوية التقاط الصورة: تم أخذ هذه اللقطة من الجهة الأمامية لإبراز الجندي العراقي وهو مكتوف الأيدي والسلاح موجه نحو رأسه.

- الألوان والإضاءة: غلب على اللقطة اللون الكاكي وهو لون لباس الجنود المعتاد وكذلك لون دهن البناء، واللون الجوزي ولو تقريبي للخشب الذي يظهر في الباب.
- التركيب والإخراج على الصورة: تم اخراج اللقطة بالتركيز على حركة الجندي الأمريكي وهو يوجه سلاحه نحو رأس الجندي العراقي.

ثانيًا: الأشكال البارزة في الصورة:

- خطوط مستقيمة: تعبر عن مظاهر المكان حيث الجدران والباب والأجساد الغريبة التي تملئ المكان
- خطوط منحنية: وتعبر عن حركة الجنود وملابسهم.
- الرسالة الأيقونية : تتمثل الرسالة الأيقونية في الجدول التالي:

جدول رقم (٣) الرسالة الأيقونية لتحليل الصورة رقم (٣):

المدلولات الأيقونية	المدلولات على المستوى الأول	المدلولات على المستوى الثاني
شخصيات	شخص مقاوم، مكتوف على كرسي، ينتظر أجله والمسدس موجه نحو رأسه، جندي، عراقي.	مغلوب على أمره، أسير، معنف.
	شخص في ال٣٠ من العمر، يوجه المسدس نحو رأس شخص أخر. جندي، مسلح. أمريكي.	قاتل، مجرم، جبان.
	شخصا في ال٢٥ من العمر، يمسك سلاحا ويقف في طرف المكان، جندي، مسلح، أمريكي	حماية شخصية
أشكال	باب خشبي، جدران هزيلة، أشياء مجهولة.	مكان مواشي، عتاد، اسلحة

تحليل الصورة رقم (٣) :

جاءت هذه الصورة في لعبة حرب الايام الستة في مدينة الفلوجة والتي تمثلت في إخفاء السمات الإيجابية العراقية من خلال اظهار منزل قديم وغير مؤهل لسكن كذلك ابراز السمات السلبية العراقية بإظهار المقاومين العراقيين مختبئين داخل المنزل وفي حالة ضعف أما في ثنائية أنا والغير اظهرت المقاوم العراقي بصورة ضعيف ومقيد والجندي الامريكي شجاع ومسيطر وإعطاء

صورة نمطية سيئة عن المقاومة العراقية بأنها ضعيفة .ملخص التحليل (مقاوم ضعيف – معتدي قوي)

الصورة رقم (٤) جندي أمريكي يستعد لقتل أحد المقاومين العراقيين

- الوصف: نلاحظ في الصورة أعلاه وهي عبارة عن لقطة جرافيك من لعبة حرب الأيام الستة في الفلوجة، أحد الجنود الامريكان وقد استحل واستباح أحد منازل العراقيين دون اعتبار للعادات والتقاليد العراقية والإسلامية، وتظهر الصورة الجندي الأمريكي وهو يصوب مدفعة الالي نحو أحد المقاومين العراقيين داخل احد المنازل العراقية والذي رفع يده مستسلما للجندي الأمريكي، وتظهر الصورة المقاوم العراقي ملثمًا بالقناع الأسود.

المستوى التعييني:

أولا: الرسالة التشكيلية:

– الحامل: وردت هذه الصورة في لعبة حرب الأيام الستة في الفلوجة.

– الإطار: الصورة محددة بقياس: pixel

– التأطير: تم التركيز في هذه الصورة على الجندي الامريكي وهو يقوم بتصويب مدفعة نحو المقاوم العراقي الملثم.

– زاوية التقاط الصورة: تم التقاط هذه الصورة من جهة الخلفية للجندي الامريكي لتكون صورة توضيحية عن المكان والفعل معا.

– الألوان والإضاءة: يغلب في هذه الصورة اللون الرمادي والأسود.

– التركيب والإخراج على الصورة: تم إخراج هذه الصورة بطريقة التركيز على فعل أحد الجنود وهو يصوب مدفعه نحو المقاوم العراقي.

ثانيًا: الأشكال البارزة في الصورة:

– خطوط مستقيمة: تتمثل بالصناديق والادوات المنزلية البسيطة.

– خطوط منحنية: تتمثل بالجندي الأمريكي.

– الرسالة الأيقونية: تتمثل الرسالة الأيقونية في الجدول التالي:

جدول رقم (٤) الرسالة الأيقونية لتحليل الصورة رقم (٤):

المدلولات الأيقونية	المدلولات على المستوى الأول	المدلولات على المستوى الثاني
شخصيات	جندي أمريكي يقوم بتصويب سلاحه مقاوم عراقي مستسلم للجندي الأمريكي	محتل، قاتل، عنيف مقاوم، برئ، مستسلم
أشكال	صناديق وأدوات منزلية	منزل بسيط يعود لأحد سكان مدينة الفلوجة.

تحليل الصورة رقم (٤)

جاءت هذه الصورة في أظهار أحد المنازل لأكنه مدمر وعدم وجود حياة فيها والتي تمثلت في إخفاء السمات الإيجابية للمنزل العراقي من خلال اظهار منزل صغير جدا كذلك ابراز الجوانب السلبية العراقية من خلال حالة المواجهة وقبول المقاومين الاختباء داخل المنزل وهومايسعى أليه القائم بالاتصال في أظهار أن سبب الدمارهوالمجتمع العراقي أما في ثنائية أنا والغير اظهرت المقاوم العراقي في حالة من الذل والهوان وهو يستسلم وعكس صورة نمطية سيئة عن المجتمع بإظهار المقاوم العراقي بصورة الضعيف.ملخص التحليل (ضعف المقاومة– قوة الاحتلال)

نتائج البحث والتوصيات والمقترحات

ساهمت عملية تحليل الصور للعبة الحرب ٦ ايام في الفلوجة في التوصل إلى مجموعة من النتائج التى يمكن التعرف عليها من خلال الإجابة عن أسئلة البحث والتى تمثلت فيما يلي:

السؤال الأول: ماهى الدلالات الايقونية لتمثيل صورت العراق فى لعبة الحرب ٦ أيام في الفلوجة ؟

وللإجابة على هذا السؤال فإن الباحث قام بتحليل الصور الخاصة بلعبة الحرب ٦ ايام في الفلوجة ومن خلال تحليل الصور تبين ما يلي:

- ان الصورة تجمع الأيقونات التي تتسم بعلاقة تشابه نوعى بين الدال والمرجع، فالرسم أو الصورة الفوتوغرافية أو الرسم التصويري ليست كل شيء في الأيقونة ولكنها مجرد علامة أيقونة مثلها كمثل الشكل المعين والاستعارة.
- تشكل العلامة الايقونية مكون أساسي من مكونات الانساق البشرية حيث تكونت المدلولات الايقونية على مستويين الأول كان يوضح المدلولات على المستوى الأول والثاني وضح المدلولات على المستوى الثاني وقد وضعت في جداول لبيان الشخصيات والأشكال التي تحتويها صور التحليل للعبة الحرب ٦ أيام في الفلوجة.

السؤال الثاني: ماهى الدلالات التشكيلية لتمثيل صورت العراق فى لعبة الحرب ٦ أيام في الفلوجة ؟

من خلال تحليل الصور تبين ما يلي:

– تستعيد الصورة السمات الشكلية للمرجع وتقدمها من جديد فنجد أشكالا وألوانا وأبعادا تميزها بحيث يسهل التعرف عليها.

–مثلت العلامات التشكيلية جميع العناصر المضافة للعلامات الأيقونية بحيث ساهمت في تشكيل النسق البصري وهي مكملة لتوجية المتلقي نحو قراءة محددة.

السؤال الثالث: ماهى الدلالات اللغوية لتمثيل صورت العراق فى لعبة الحرب ٦ أيام في الفلوجة ؟

من خلال تحليل الصور تبين ما يلي:

– جاءت جميع الصور في لعبة الحرب ٦ أيام في الفلوجة من دون أي دلالة لغوية نستطيع تحليلها.

السؤال الرابع: ما السمات الإيجابية التى تم اخفاؤها لصورة العراق فى لعبة الحرب ٦ أيام في الفلوجة؟

من خلال تحليل الصور تبين ما يلي:

- أن دثر الإرث الديني باستهداف الجوامع والمآذن على المستوى العام، واستهداف منازلهم ومحالهم التجارية وذكرياتهم على المستوى الشخصي، فهي رسالة تحقير وعدم احترام لأرواح العراقيون وارضهم.
- أخفت اللعبة السمات الإيجابية لصورة العراق، وعملت على دثر التراث التاريخي والحضاري والثقافي للعراق من خلال استخدام رموز لأنهاء الحياة وعدم الاستمرارية فيها، وتعمد أنهاء الأمريكان لكل المظاهر الثقافية والحضارية للشعب العراقي.

السؤال الخامس: ما السلبيات التى تم ابرازها لصورة العراق فى لعبة الحرب ٦ أيام في الفلوجة ؟

من خلال تحليل الصور تبين ما يلي:

- كشف التحليل أن هناك تمثيل للعنف والقسوة وفرض السلطة من الجانب الأمريكي من خلال اظهار صورة الاذلال الذي يتعرض لها الانسان المدني.
- اظهرت اللعبة العراقيين وكأنهم ارهابيون خارجون عن القانون، وتمثيل الاخر بانهم المنقذين المنفذين للقانون والانقاذ الحقيقي.
- حاولت اللعبة أن تتلاعب بعواطف المتلقي حينما ركز على اظهار المعاناة والألم في وجوه المقاتلون الأمريكان، وتضحياتهم وتحملهم البعد والفراق عن الأحبة والأهل دون النظر لمعاناة الألاف من الأبرياء الذي راحوا ضحيت اقتحامهم المدينة.

السؤال السادس: في ثنائية أنا والغير، كيف تم تعريف الصورة العراقية في لعبة الحرب ٦ أيام في الفلوجة ؟

من خلال تحليل الصور تبين ما يلي:

- وجد الباحث ان دثر المعالم الدينية والحضارية والتاريخية في اللعبة يأتي ضمن تهميش دور الانا وتضعيفها وابرازها.
- أظهرت اللعبة أن تعريف الامريكان للثقافة والحضارة العراقية ظهر على أنه مجموعة من الارهابيين الذين يقومون بمحاولات لمهاجمة القوات الامريكية.

السؤال السابع: ما الصورة النمطية المستخدمة فى تمثيل صورة العراق في لعبة الحرب ٦ أيام في الفلوجة؟

من خلال تحليل الصور تبين ما يلي:

أظهرت اللعبة أن أغلب الأشخاص الذين يلقون حتفهم في اللعبة، مقنعون، فللقناع الأسود سيميائية إعلامية تشير للإرهاب، وإن كل من يرتدي هذا القناع هو ارهابي بالضرورة، وبالتالي فأن أمريكا هي الدولة المنوطة بمكافحة الإرهاب والتصدي له، وهي بذلك تجعل من المقاوم ين العراقيون ارهابيون واهداف لها، لقتلها وبصورة بشعة أيضا.

التوصيات :

١- يوصي الباحث مراكز الأبحاث والدراسات بإجراء تحليل المضمون لجميع الالعاب الأجنبية الناطقة بالعربية، ودراسة مضامينها دراسة مستفيضة، لمعرفة ما إذا كانت جميع هذه الالعاب تشكل خطورة على الانماط الثقافية والحضارية للعراقيين بصفة عامة والعالم العربي والإسلامي بصفة خاصة.

- سن قوانين، ومواثيق تحكم طريقة دخول هذه الألعاب وتراقب مضامينها، وتسعى إلى محاسبتها إذا وجدت ما يسيء إلى في مشاهدها للعالم العربي والإسلامي.
- تفعيل الدور الأسري من خلال استيعاب الوالدين دورهما تجاه الأبناء وذلك بوضع رقابة دقيقة على نوعية العاب الفيديو التى يمارسها الأبناء؛ بالإضافة إلى مراقبة الزملاء الذين يلعبون معهم والاماكن التى يرتدونها لمزولة هذه الألعاب ومراقبة طبيعة المحتوي الذي تقدمه هذه الأماكن.
- ضرورة وضع البرامج التربوية للوالدين وذلك بهدف معرفة كيفية تحقيق الانضباط لدى الأبناء والقيام بالدور الإيجابي في غرس الولاء والانتماء للعراق
- التوصية إلى كليات الإعلام في الوطن العربي والاسلامي أن تقوم بتدريس موضوعات تتعلق بالغزو الفكري والثقافي الذي تسعى الجهات الخارجية إلى تحقيقه بالوطن العربي والاسلامي، وذلك لتوعية الجيل الجديد على مخاطر الألعاب الإليكترونية الأجنبية و غاياتها الخفية

رابعًا: المقترحات

- حيث يمكن للباحث أن يتناول تأثير بعض الألعاب الإليكترونية الأخرى ومدى تمثيلها للأنماط الثقافية والحضارية وتأثيرها الثقافي على الجمهور
- تأثير وسائل الإعلام على الانماط الحضارية والثقافية لدى الشعب العراقي
- إجراء مزيد من الدراسات حول لعبة الحرب ٦ أيام في الفلوجة وتمثيلها لقيم الولاء والانتماء والهوية الثقافية
- استخدام المنهج السيميلوجي كمنهج للتحليل على بعض المتغيرات الأخرى غير متغيرات البحث.

المصادر والمراجع

- الأنصاري، فريدة، وعدنان، حامد (٢٠٢٠) الألعاب الإليكترونية ومدي تأثيرها في تكوين ثقافة الطفل ، مجلة مركز بابل للدراسات الإنسانية.
- بارت ، رولان(١٩٨٧) مبادئ في علم الأدلة، ترجمة وتقديم محمد البكري، دار الحوار، ط. ٢، اللاذقية سوريا.
- البحاوي، عادل مرهون محمد (٢٠٢٢) تمثيل صورة العراق فى لعبة كول اوف ديوتى، رسالة ماجستير غير منشورة، جامعة الأديان والمذاهب،(كلية العلوم الاجتماعية والإعلام والعلاقات، فرع الإعلام.
- جمعي، فاطمة الزهراء(٢٠١٧) "نظرية الانسجام عند فان ديك" (الجزائر: مجلة الحكمة للدراسات الأدبية واللغوية، مج(٥)، ع (١٠).
- جولى، مارتين: (٢٠١١) مدخل إلى تحليل الصورة، ترجمة جيهان العيسوي، ومنى صفوت، مصر: إصدارات أكاديمية الفنون.
- حسن ،حيدر فاضل (٢٠١٩) التأثيرات النفسية للألعاب الاليكترونية لدى الاطفال والمراهقين (دراسة نظرية) مركز البحوث التربوية والنفسية، جامعة بغداد
- ديك، فان (٢٠٠٠) "النص والسياق: استقصاء البحث في الخطاب الدلالي والتداولي"(ترجمة عبد القادر قينيني ، لبنان: افريقيا الشرق.
- رحيم، عبدالقادر(٢٠١٠) علم العنونه، ط١، دار التكوين، دمشق، سوريا.

- ساري، حلمي خضر (١٩٩٩) المرأة كـ (آخر) – دراسة في هيمنة التنميط الجنساني على مكانة المرأة في المجتمع الأردني، في كتاب: صورة الآخر: العربي ناظراً ومنظوراً إليه، تحرير الطاهر لبيب، بيروت مركز دراسات الوحدة العربية.
- سعيد، إدوارد (١٩٩٦) تعقيبات على الاستشراق، ترجمة صبحي حديدي (المؤسسة العربية للدراسات والنشر)
- الشحروري، مها حسني (٢٠٠٨) الألعاب الإلكترونية في عصر العولمة (ما لها وما عليها)(ط١، عمان، دار المسيرة للنشر والتوزيع.
- الصبيحاوي، ،حيدر فرحان حسين(٢٠١٣) العقدة التاريخية وتدمير الإرث الحضاري للعراق (بحث منشور في كتاب، بصمات الفوضى ارث الاحتلال الأمريكي في العراق، مركز حمو رابي للبحوث والدراسات الاستراتيجية، بغداد .
- طالة، لامية، "ثقافة الصورة" (محاضرة في ماجستير الاعلام والصحافة).
- العبيدي، منار(٢٠٢٢) الألعاب الإلكترونية "لم تعد هواية": أرباح طائلة وعائلات عراقية تدرب أطفالها على احتراف "الصنعة ، متاح على https://www.iqiraq.news
- **كريستيان مينز، (١٩٧٧)، الدال الخيالي، دار نشر UGE.**
- الكعبي، حيدر محمد(٢٠١١) الألعاب الإليكترونية وآثرها الفكري والثقافي(المركز الإسلامي للدراسات الاستراتيجية.
- محمد، عبد الحميد(١٩٨٨) "تحليل المحتوى في بحوث الاعلام"، الجزائر، ديوان المطبوعات الجامعية.
- موسوعة كشاف الالكترونية، "الصورة الاعلامية"٢٤/ ٥/٢٠٢٢م
https://www.kachaf.com/wiki.php?n=٥ed٥٥٥b٧b٤d٠a٠٣c٢a٧٨١c٦١
- ميرزا، سرور.(٢٠١٦).العادات والتقاليد وبعض من المعتقدات المتبعة في العراق.فيها موروث يجسد الاصالة منذ العهد القديم الى يومنا هذا، متاح على
///www.algardenia.com،https

- R. BARTHES, L'aventure sémiologique, Editions du Seuil, ١٩٨٥, Paris,
- Seel, N.M:(٢٠١٢) Early Maladaptive Schemas. In: (eds) Encyclopedia of the Sciences of Learning. Springer, Boston, MA,
- Kriss, Budiman: Semiotika (٢٠١١) Visual. Yogyakarta: Percetakan Jalasutra
- Miles, M.B dan A.M Huberman. (١٩٩٢). Qualitatif Data Analaysis, A Source Book Of Ne Methods. California: SAGE Publication, p١٠-٢٠.
- Philippe BOUQUILLION,(٢٠١٢) Creative economy, créative industries des notions a traduire, Presse Universitaire de Vincennes (PUV), Paris, (France).

مجلة الدراسات المستدامة
JOSS
Journal of Sustainable Studies