دور الألعاب الرقمية في غرس الهوية الوطنية والحفاظ على الإرث الحضاري لدى النشء

The role of digital games in instilling national identity and preserving cultural heritage among youth

أ.م.د. محمود عطية المهدي حسين
الأستاذ المساعد -بكلية الفنون الجميلة - جامعة حلوان
Assist.Prof. Dr. Mahmoud Attia Al Mahdi Hussein
Associate Professor at the Faculty of Fine Arts - Helwan University
Mahmoudatya_2009@yahoo.com

الملخص

في هذا البحث يلقي الضوء على واحدة من ضروريات الحياة لدى الطفل و المراهق والشاب والتي تؤثر في نمو الطفل وتشكل ثقافة المراهق وترسم هوية الشاب فيستعرض الباحث أهمية الألعاب الرقمية التي أسهمت في تشكيل ثقافات وأحيانا في هدم بعض القيم لدى قطاعات من النشء وكانت أحيانا السبب في خلق هوة عظيمة بين النشء وتراثه وتاريخه بل وقيم الشهامة والسلم وزرع روح العنصرية والعنف والصراعات ، لذلك شرع الباحث في هذا البحث استعراض وطرح الفروض لإيجاد الحلول لحل المشكلات الناجمة من سوء استخدام التكنولوجيا في الهدم المجتمعي إن صح المصطلح والنهوض بها من أجل إقامة جيل أفضل والأستمتاع بأوقاتهم بالترفيه المفيد البناء النافع وذلك عن طريق توجيه المؤسسات المنتجة لهذه الألعاب لحشد جهودهم من خلال خلق بيئة افتراضية تحمل فوقها ما خلفه الأجداد من إرث تاريخي وعوالم مستمدة من الشخصيات الواقعية المؤثرة في تاريخ الأمة تكون قدوة ونبراسا لأجيال المستقبل .وتقدم كل ماهو نافع ومفيد في غير مضيعة للوقت .
ويقدم البحث إقتراحا عمليا لتصميم لعبة رقمية مستوحاه من الإرث الحضاري بل من تاريخ قريب نسبيا وبالتحديد من القرن الثامن عشر ومع اجتياح نابليون بونابارت قائد الحملة الفرنسية على مصر والتي تصدى لها الشعب المصري تارة بالثورات والإحتجاجات وتارة بالمقاومة الشعبية لحين رحيلها من البلاد ويقدم البحث اقتراحات للمصممين لتنفيذ أحد الألعاب الرقمية ذات البعد التقافي التراثي المشبع بروح الحضارة المصرية القديمة والحديثة سواء كانت في البيئة الافتراضية المستوحاه من الأثار القديمة أو الشخصيات التاريخية المستوحاة من الواقع المصري الشامخ .

الكلمات المفتاحية

تصميم جرافيك، الألعاب الرقمية، الأرث الحضاري ،العالم الأفتراضي .

Abstract:

In this research, it sheds light on one of the necessities of life for children, adolescents, and young people, which affects the child's development, forms the culture of the adolescent, and shapes the identity of the young person. The researcher reviews the importance of digital games, which contributed to the formation of cultures and sometimes to the demolition of some values among sectors of youth, and were sometimes the reason for creating... There is a great gap between young people, their heritage and history, and even the values of chivalry and peace and the cultivation of the spirit of racism, violence and conflicts. Therefore, the researcher embarked on this research to review and put forward hypotheses to find solutions to solve the problems resulting from the misuse of technology in societal demolition,

if the term is correct, and to promote it in order to establish a better generation and enjoy their time with entertainment. It is useful to build useful things by directing the institutions that produce these games to mobilize their efforts by creating a virtual environment that carries the

historical legacy left by the ancestors and worlds derived from real-life influential figures in the nation's history that will serve as role models and beacons for future generations. It will provide everything that is useful and beneficial in a non-wasting time. . The research presents a practical proposal for designing a digital game inspired by the cultural heritage, but rather by a relatively recent history, specifically from the eighteenth century, with the invasion of Napoleon Bonaparte, the leader of the French campaign against Egypt, which the Egyptian people responded to at times with revolutions and protests, and at times with popular resistance until their departure from the country. The research provides suggestions for designers to implement One of the digital games with a heritage cultural dimension that is imbued with the spirit of ancient and modern Egyptian civilization, whether in the virtual environment inspired by ancient antiquities or historical figures inspired by the lofty Egyptian reality.
Keywords:
Graphic design, digital games, cultural heritage, virtual world.

مشكلة البحث :

تراجع الوازع الوطني وإنتشار أزمة الهوية عند جموع من النشء وذلك ما أسفرت نتائج الباحثين وكان من ضمن هذا السياق البحث الذي أجراه أساتذة ومدرسي علم النفس بجامعة حلوان على عينة قوامها مئتين طالب وطالبة من طلاب الفرقة الاولى والثانية لكليات جامعة المنصورة بهدف الوصول إلى ما مدى شيوع وإنتشار أزمة الهوية بين الطلاب وقد أسفرت النتائج بإنتشار أزمة الهوية بين طلاب الجامعة .(٣)

أهمية البحث :

أ)الأهمية التنظيرية :

تكمن أهمية هذه الدراسة في البحث عن أحد أهم أسباب أزمة الهوية والإنتماء عند الشباب .

ب) الأهمية التطبيقية :

والتي تكمن في دراسة العديد من نماذج الألعاب الرقمية التي تقدم للنشء وتقديم مقترح جديد للاستفادة من التراث الوطني و الإرث الحضاري عن طريق تصميم ألعاب بمفهوم جديد نافع ومفيد يساعد على غرس القيم وروح الانتماء.

وتكمن أهمية البحث في دراسة العديد من نماذج الألعاب الرقمية التي أستخدم فيها تقنيات مختلفة رقمية وأنماط مختلفة عالمية ودراسة تاريخية للتراث المصري وحضارتنا والأحداث التاريخية التي من خلالها يعاد صياغتها على شكل أدوات ترفيهية مفيدة للنشء في سبيل التنمية الحضارية للمجتمع المصري والشرق الأوسط .

هدف البحث :

يهدف البحث إلى تفعيل الدور التربوي والثقافي الموجه للطفل والنشء في سن المرحلة الابتدائية والمراهقة لتقويم السلوكيات البيئية والاجتماعية العامة في سبيل التنمية الحضارية للمجتمع المصري ككل من خلال الاستفادة من شخصيات كارتونية مؤثرة مرتبطة بطفل هذه المرحلة من خلال تصميم ألعاب رقمية ترتبط ارتباطا وثيقا بالإرث الحضاري والقيم الموروثة و خلق جيل يملأه الأعتزاز بتراثه الحضاري وأنتماءه الوطني وذلك من خلال تعزيز دور مصممي الجرافيك

والحث على الأهتمام بتصـــميم الألعاب الرقمية ذات الهدف الأيجابي البناء ونبذ كل ما هو ســـلبي وهدام ويؤثر في انتماء الأبناء لأجدادهم العظماء وأرثهم الحضاري .

مصطلحات البحث :

- **الألعاب الرقمية :** ألعاب أفتراضية مصممة على الحواسيب
- **الواقع الأفتراضي** : عالم مصمم على الحاسوب
- **MO Games** : ألعاب متصلة عبر النت
- **RPG Games**: ألعاب تطوير المهارات
- المحاكاة - **SEMULATION**
- **الحركة والمغامرات** - Action – Adventure
- **أزمة الهوية** – Identity crisis

و أزمة الهوية هي الضغوط التي يفرضها المجتمع على المراهق وهو يحاول أن يحصل على إحساس أو شعور بالهوية متصف بالثقة والأطمئنان وتنشأ عندما يفشل الفرد في تحديد هويته فيشعر بالتشتت والأرتباك وغموض الهدف والوحدة وفشل العلاقات الأجتماعية (٧) و الواقع ان أذمة الهوية يتفاعل في حدوثها عوامل شتى وبإمكاننا تصور ثلاث انواع من العوامل وهي :

١-عوامل تتصل بالتكوين الماضي لشخصية الفرد

٢-عوامل تتصل بالحاضر مثل القيم والمعايير والأوضاع السائدة في المجتمع والثقافة

٣-عوامل تتصل بنظرة الفرد للمستقبل وما يسعى لتحقيقه من أهداف (٤)

فروض البحث :

١- هل من الممكن أن نغرس الهوية الوطنية والإنتماء من خلال نشاط مصممو الجرافيك والألعاب الرقمية؟

٢- هل من العمل الإيجابي إذا تم تقديم الألعاب الرقمية الهادفة للمجتمع وهل نستطيع محو سلبيات الألعاب ذات النوايا الهدامة التي تهدد تشكيل شخصية الطفل وانتماءه الوطني واحترام رموزه وإرثه الحضاري؟

٣- ما هو الدور الذي يقوم به مصممو الألعاب الرقمية في بناء المجتمع وأثره في تربية النشء وما هي البيئة والمناخ المطلوب لمصممي تلك الألعاب الرقمية وما يجب فعله من ناحية المؤسسات التعليمية حتى ينتشر هذا العلم والتصميم بين طلاب المعاهد والأكاديميات والأكاديميات التعليمية المختلفة .

منهج البحث:

يتبع البحث المنهج الوصـــفي والتجريبي والدراســـات التحليلية فيبحث في المرحلة الحالية المجتمعية وتدني روح الإنتماء وضعف الهوية عند الشباب ويحلل أسباب المشكلة ويشير إلى أحد الحلول التي تساعد على الحد من ضعف الهوية وغرس الانتماء في الاجيال من خلال تغيير ثقافته المســـتمدة من تأثير الميديا والتكنولوجيا الحديثة ، كما يقدم مقترحا عمليا على شكل تطبيقات يمكن تنفيذها على شكل ألعاب رقمية ذات تأثير إيجابي ثقافي.

حدود البحث :

زمانية : من عام ١٩٥٠ إلى عام ٢٠٢٣

مكانية : مصر يستهدف الطفل والمراهق والشاب

مقدمة :

إن تضارب القيم وصراع المعايير السلوكية في زماننا الحالي رغم توحد الكون المزعوم لكن في الحقيقة فهو متشرزم داخليا بفعل تعددية النظم القيمية وتصادم الكثير منها وأدى ذلك الى استحالة وحدة الهوية وتماسكها مما ولد حالات من الصراع داخل فئة من الشباب بفعل تعددالانظمة الادراكية وصعوبة التكيف معها وتحت طائلة هذه الإكراهات تتنامى موجه من فقدان الإحساس بالإنتماء للذات الحضارية يتولد عنها إحساس بالضياع والتفكك في مستوى العلاقة مع الذات تعمق من أزمة الهوية لدى الأجيال الشابة في مجتمعنا.(٣)

ويستعرض البحث الأحوال السائدة بين النشء فبطبيعة الحال هم قد ترعرعوا وسط أجواء أمتازت بإزدهار التكنولوجيا الحديثة فهي سلاح ذو حدين فإختراع وانتشار أدوات التواصل المختلفة أدت إلى إتساع الهوه بين النشء وماضيه بل وحاضره حيث أصبح يعيش في عوالم افتراضية ويسبح في عالم من أبتكار مروجي هذه العوالم ومن ضمن هذه العوالم عالم الألعاب الرقمية التي شغلت بال وعقول كثيرين من أبناء ذلك الوطن الغالي وأصبحت مضيعة لأوقاتهم وفي بعض الأحيان أصبحت أداة فرقة وتحريض وعنصرية وعنف وانتشار المنافسة في بعض الأحيان الغير شريفة التي تعتمد على المقامرة فضلا على انتشار بعد المواقع التي تحتوي على ايحاءات وألفاظ غير حميدة علاوة على ظهور بعض الألعاب التي تتعرض أحيانا على ازدراءالمعتقد .

فالتكنولوجيا الحديثة لم تدع بابا من أبواب الحياة إلا وطرقته ولا مجالا إلا وتوغلت فيه ، فكذا الحال في مجالات التراث والتنمية المجتمعية والأبتكار ؛ ففي مناحي الحياة نجد التكنولوجيا وقد لعبت دورا كبيرا في تشكيل خيال النشء وثقافته وذلك من خلال الأفلام والمسلسلات والألعاب الرقمية التي هي محور البحث ؛ و لا شك أن دور الألعاب الرقمية دور مؤثر وجذاب في حياة الأطفال اليومية والمراهقين وتكمن أهمية اللعب في أثره على نمو الطفل من جميع النواحي وهذا ما أشارت

إليه نتائج العديد من الدراسات التربيوية والنفسية وللعب أثر فعال في جعل الطفل أكثر نشاطا وتفاعلا في المواقف التعليمية كما يؤثر في تحصيلهم واتجاههم وسلوكهم في حل المشكلات (١)

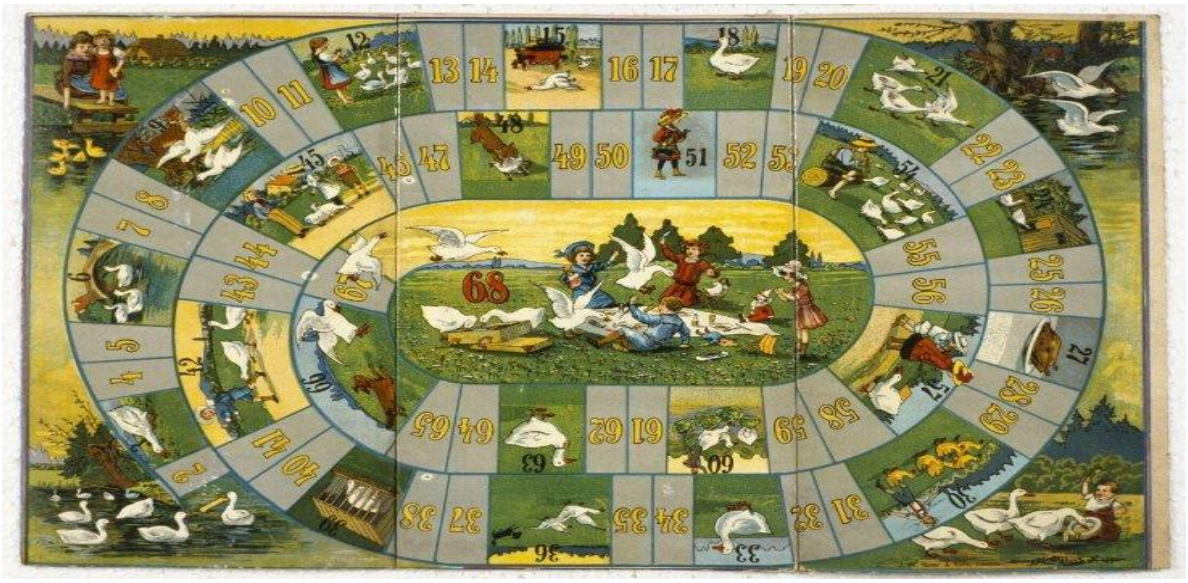
وقد تعددت أنواع الألعاب فمنها ما يهتم بالألغاز الشيقة ومنها ما يهتم بالمسابقات والسباقات المختلفة ومنها ما يهتم بالرياضة والمباريات وقفز المنصات ومنها ما يهتم بالمحاكاة وأكثرها ما يهتم بالحركة والصراعات العنيفة و الألعاب بشكل عام مرت بتطور كبير عبر السنوات الأخيرة ومنذ بدايتها منذ أن كان الحاسوب بدائيا للغاية حتى وصل لما هو عليه الحال الأن من غاية في التطور التكنولجي .

لذلك شرع الباحث في هذا البحث استعراض وطرح الفروض لأيجاد الحلول لحل المشكلات الناجمة من سوء استخدام التكنولوجيا في الهدم المجتمعي إن صح المصطلح والنهوض بها من أجل إقامة جيل أفضل والأستمتاع بأوقاتهم بالترفيه المفيد البناء النافع وذلك عن طريق توجيه المؤسسات المنتجة لهذه الألعاب لحشد جهودهم من خلال خلق بيئة افتراضية تحمل فوقها ما خلفه الأجداد من إرث تاريخي وعوالم مستمدة من الشخصيات الواقعية المؤثرة في تاريخ الأمة تكون قدوة ونبراسا لأجيال المستقبل .وتقدم كل ماهو نافع ومفيد في غير مضيعة للوقت .

ويتكون البحث من سرد تاريخي مختصر عن بدايات الألعاب الرقمية وأهم المطورين والشركات المؤسسة والمنافسات الحادثة بين تلك المؤسسات وتصنيفات الألعاب المختلفة وتوصيفها وتجربة الباحث الذاتية لتصميم لعبة رقمية وطنية .

ظهور وتطور الألعاب الرقمية :

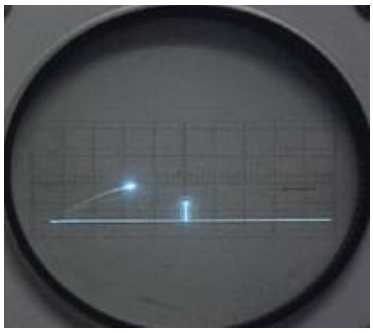
تعد الألعاب التســـابقية من الإبتكارات ضـــاربة في القدم ، ففي إيطاليا عام ١٤٨٠ م تم إبتكار لعبة (جوســـت) (The Game of the Goose) شكل (١) وتعد من نمط الألعاب التسابقية ذات الخانات بمسار حلزوني غاية التدحرج من خانة لأخرى للوصول من نقطة الإنطلاق لنقطة النهاية حيث الفوز . (٥)



شكل (١)

لعبة جوست The Game of the Goose إيطاليا ١٤٨٠ (٥)

تعتبر رحلة ظهور وتطور الألعاب على مدى أكثر من أربعين عاما مضـــت والأرهاصـــات الأولى لنشـــأتها على يد عالم الألكترونيات (وليام هيج – William Hague) شـــكل(2) الذى أخترع أول لعبة الكترونية يلعبها أثنين عام ١٩٥٨وأطلق عليه(تينيس – Tennis) (٦)



شكل(2) (وليام هيج – William Hague 1958) تينيس – Tennis
أول لعبة الكترونية يلعبها أثنين

ولعبة (تينيس – Tennis) كانت غاية في البساطة حيث إعتمد في تصميمها على برنامج معلوماتي خاص به يساعد في حساب مسار القذائف حيث يستطيع اللاعب أن يضرب الكرة الأفتراضية بزر صغير ويتحكم في تحديد مسارها على الشاشة بفضل موجه يتم تدويرها. (٦)

كما لا يستطيع أحد إغفال جهود طلاب أحد المعاهد الأوربية الهندسية والذين استطاعوا أن يقوموا بتطوير أحد أجهزة الحاسوب كمشروع تخرج لهم ليبتكروا حاسوب ذو كفاءة تفوق عصره واستطاعوا برمجته بلعبة ألكترونية أطلقوا عليها أسم Space war وكان ذلك عام ١٩٦٢ . [٦]

وفي عام ١٩٧٢ وهو العام الذي تم فيه فعليا ابتكار أول جهاز يتم عليه تخزين أول لعبة على قاعدة تعمل على التلفاز على يد المهندس (رالف باير- Ralph Baer) حيث قام بتصميم القاعدة التي اسماها (براون بوكس - **Brown Box**) **ويستطيع متنافسين اللعب حيث تم برمجة أول لعبة تنافسية وأسماها (بونج –Pong) وهي كرة الطاولة شكل (3)**

https://web.archive.org/web/20171125010545/http://www.ign.com/articles/2007/12/20/gdc-2008-ralph-baer-receiving-pioneer-award

شكل (3) (رالف باير- Ralph Baer) ١٩٧٢ جهاز (براون بوكس – Brown Box) لعبة Pong (٦)

ولد رالف باير في جنوب غرب ألمانيا في ٨ مارس/ آذار ١٩٢٢، وعاش في ألمانيا طفولته الأولى ثم هاجرت عائلته إلى الولايات المتحدة عام ١٩٣٨، أي قبل فترة وجيزة من اندلاع الحرب العالمية الثانية وحصل على الجنسية الأميركية لاحقا. تلقى جزءا من تعليمه الابتدائي في ألمانيا، وواصل دراسته في الولايات المتحدة.

وفي عام ١٩٤٠ حصل على شهادة تقني رايدو من المعهد الوطني الأميركي للراديو، ثم نال شهادة البكالوريوس في هندسة التلفزيون من معهد شيكاغو الوطني عام ١٩٤٩وفي الفترة من ١٩٤٠ إلى ١٩٤٣ عمل في مخازن لصيانة وبيع أجهزة الراديو، ثم التحق بالجيش الأميركي وعمل به ثلاث سنوات قضى اثنتين منها في مهمات بأوروبا وقداعتمد خبيرا في مجال الأسلحة الصغيرة عام ١٩٤٦. وقد عمل مدة طويلة في مجال الأسلحة قبل أن يكرس اهتمامه لابتكارات ألعاب الفيديو وقد عمل باير في أنظمة الرادار المتقدمة حتى أواخر الستينيات، وخدم مدة طويلة في شركة Sanders Associates للتطبيقات العسكرية ثم حوّل جل اهتمامه إلى ألعاب الفيديو التفاعلية، حيث دخل في تعاون دائم مع شركة Acsiom، وعمل في مجال ابتكار وتسويق ألعاب الفيديو و في عام ١٩٦٦ اختبر باير أول فكرة لممارسة ألعاب الفيديو على شاشة تلفزيون وأتم تصميم نموذج أولي لما أصبح لاحقا أول منصة لألعاب الفيديو، وصار اسمها عام ١٩٦٨ "براون بوكس"

واستخدمت هذه التقنية عام ١٩٧٢ في تطوير منصة "ماغنافوكس أوديسي" وهي أول منصة ألعاب فيديو تجارية. ويعتبر هذا الجهاز أساس منصات ألعاب الفيديو الحالية كما اخترع اللعبة "بونغ" الذائعة الصيت، التي كانت موجهة لجهاز ألعاب "أتاري" الشهير. وابتكر مسدسا خفيفا يستخدم بألعاب الفيديو مرفقا بلعبة رماية من اختراعه كذلك وفي عام ١٩٧٨ طور باير لعبة الذاكرة "سايمون" التي لا تزال موجودة حتى اليوم ولعدة عقود واصل باير اختراعاته في مجال ألعاب الفيديو. وقد عرف على نطاق واسع بأنه "أبو ألعاب الفيديو" نظرا للعديد من الابتكارات التي قدمها في هذا المجال في النصف الأخير من القرن العشرين وقد شنّ باير في آخر حياته هجوما حادا على ألعاب الجيل الجديد من الفيديو ووصفها بأنها ممسوخة. ونقلت عنه مجلة ذي إيكونوميك وورلد الأميركية قوله إن ابتكاره لألعاب الفيديو كان بهدف التسلية فحسب، ولكن مع التقدم التكنولوجي خرجت هذه القاعدة عن مسارها وأصبحت ألعاب الفيديو وسيلة لجني المال ولم يعد للتسلية فيها مكان وفي عام

٢٠٠٦ نال باير الميدالية الوطنية للتكنولوجيا، التي منحه إياها الرئيس الأميركي آنذاك جورج دبليو بوش. كما مُنح جائزة الريادة خلال مؤتمر "جوائز اختيار مطوري اللعبة" عام ٢٠٠٨ وفي ٢٠١٤ حصل على وسام أديسون الهندسي الذي يمنحه معهد المهندسين الكهربائيين والإلكترونيين بالولايات المتحدة أما في ٦ ديسمبر/ كانون الثاني ٢٠١٤ توفي باير عن عمر ناهز ٩٢ عاما. وقد وافته المنية في منزله بمانشستر في بريطانيا.

وتلت الإنجازات بعد ذلك ففي عام ١٩٨٣ تم إدخال الشخصيات الكرتونية على صناعة الألعاب وكانت أول شخصية تدخل الساحة هي شخصية (ماريو – Mario) على يد المطور (شيجيروميامونو – Shigeru Miyamoto) شكل (4) الذي ولد في ١٦ نوفمبر ١٩٥٢) هو مصمم ألعاب ياباني من أقدم وأهم الشخصيات في عالم ألعاب الإلكترونية؛ هو المصمم لشخصية ماريو، الشخصية الأكثر شيوعا بين شخصيات ألعاب الإلكترونية. إضافة إلى ذلك، فإن الكثير يعتقد أنه أكثر الناس إبداعا في مجال الألعاب و الألعاب التي صممها شيغيرو ميامونو عادة مميزة بنموذج تحكماتها والعامِل الميكانيكي، بَداهَة اللعب وحَدْسه، قصة ساذجه، وعوالم الخيال والتي تشجع اللاعبين على الاستكشاف وفي اليابان غالباً ما يلقبوه الناس بـ«ساحر صناعة الألعاب» وكذلك في أمريكا الشمالية بـ«أبو الألعاب الحديثة»

بدأ سيرته مع نينتندو في عام ١٩٧٧، وصمم سلاسل ألعاب كثيرة مع نفس الشركة مثل «سوبر ماريو»، و«دونكي كونج»، و«أسطورة زيلدا»، و«ستار فوكس»، و«إف-زيرو»، و«بيكمين».

https://www.newyorker.com/magazine/2010/12/20/master-of-play

شكل (4(شيجيروميامونو – Shigeru Miyamoto) (ماريو – Mario) ١٩٨٣

و عام ١٩٩١ تم تطوير الألعاب ومنها ابتكار لعبة (تاتريس – Tatters Game)وهي من الألعاب الزهنية التي قام ببطولتها شخصية (سونيك - Sonic) الكرتونية . شكل (5)

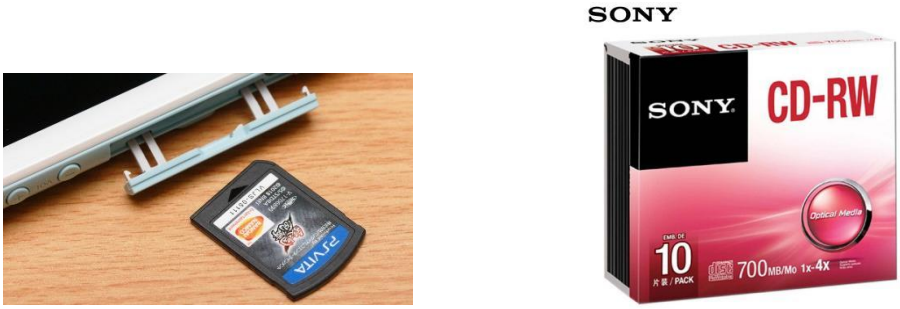
شكل (5)(سونيك - Sonic) ١٩٩١

وفي عام ١٩٩٣ تم تطوير لعبة (دووم – Doom Game) شكل (6) والتي تسببت في فضيحة في مجال صناعة الألعاب لما تحتويه من عنف مفرط مما دعا المصنعون التجاوب مع الإعتراضات وبسببها تم وضع رقابة على تصنيف الألعاب حسب المرحلة العمرية وأجبرت كل من اليابان وأوروبا على الألتزام بالضوابط في حين أن العالم العربي للأسف بعيد كل البعد عن هذه المصنفات . (٦)

شكل (6) (دووم – Doom Game) 1993

وفي عام ١٩٩٦ ولأول مرة ظهرجهاز (البلاي ستيشن – Play station) من خلال شركة (سوني – Sony) شكل (7) وكذلك أضافت شركة سوني أضافة غيرت نظم الألعاب باختراع (القرص المضغوط - CD) بديل الكارتريدج – Cartridge الذي كان طاقة تخزينه لعبة واحدة على عكس القرص المضغوط الذي يحمل العديد من الألعاب وبجودة وكفاءة عالية شكل [8]

شكل (7) جهاز (البلاي ستيشن – Play station) ١٩٩٦



شكل (8) (القرص المضغوط - CD) و (الكارتريدج – Cartridge)

تشـعبت نوعيات الألعاب وتم ابتكار الألعاب ذات طابع المحاكاة كألعاب الرياضـات والسـباقات فقام الإتحاد العالمي لكرة القدم

(فيفا - Fifa) بمنح الصلاحيات اللازمة لشركات الألعاب لمحاكاة الفرق والشخصيات الرياضية لعمل لعبة (الفيفا – Fifa) التي حققت نجاحا كبيرا ومكاسب طائلة وانتشارا دوليا لا مثيل له شكل (9)

شكل (9) (FIFA Game)

أما سباقات السيارات قامت شركات الألعاب عام ١٩٩٧ من محاكاة موديلات السيارات الشهيرة وتتمثل في للعبة (جراند توريزم – gran truismo game) شكل (10) وكذلك في نفس العام تم إدخال تقنيات أفلام السينما على مشاهد الألعاب مما زادها واقعية وجاذبية .

شكل (10)(جراند توريزم –gran truismo game) ١٩٩٧

وفي عام ١٩٩٩ كان الحدث الأعظم في تاريخ الألعاب حيث تم إدخال الإنترنت على الألعاب وتم التشـــارك بين الأفراد والجماعات في المنافسة في وقت واحد وأطلق على هذه الخاصية (MO Games) .شكل (11) ، (٦)

شكل (11). (MO Games)

إدخال الإنترنت على الألعاب

تصنيفات الألعاب الرقمية :

يهدف تصنيف الألعاب لكي نحيط بكل تفاصيل كل لعبة وتحديد الفئة المستهدفة منها حتى يسهل الطريق للباحثين ومصممي الألعاب للخوض على ضوء علمي وصفى كالتالي :

الصنف الأول:

ألعاب القتال وتتكون من ثلاثة أنواع :

First person shooter الكاميرا تكون مصوبة نحو الهدف من نظر المقاتل

Third person shooter وتكون الكاميرا من خلال شخص ثالث يتحكم في المقاتل

Tactical shooter وتكون الكاميرا من خلال شخص ثالث يتحكم في المقاتل

الصنف الثاني :

الألغاز : Puzzle

الصنف الثالث :

الأكشن والمغامرات Action Adventure

وتنقسم الى :

الرعب Horror

قفز ومراحل Plat former

التخفي Stealth

الصنف الرابع:

١ _ صراع البقاء Survival ويختص بالتدبير وتجميع المولد والإقتصاد والصراع من أجل البقاء

٢ _ صراع على البقاء مع عنصر الرعب Survival Horror

الصنف الخامس :

التخطيط STRATEGY

النوع السادس :

يعتمد على القصة Graphic Adventure

الصنف السابع :

يعتمد على تطوير الشخصية (قوة _قدرات _مهارات) Role playing gameS وتختصر لألعاب RPG

الصنف الثامن :

مجموعات تنافسية من اللاعبين Massirly Multiplayer واختصارها MMO RBG

الصنف التاسع :

BATTLE ROYALE ONLIN6t5rE والهدف هو الابقاء اللاعب اخر واحد على قيد الحياه

الصنف العاشر :

العالم المفتوح OPEN WORLD

الصنف الحادي عشر :

المحاكاة SEMULATION

الصنف الثاني عشر :

العاب ضحك ونكات جماعية Party

مقترحات البحث العملية :

إيمانا بهدف البحث وحتمية خلق جيل يملأه الإعتزاز بتراثه الحضاري الثري و ينتمي لهذا الوطن الغالي وتراث أجداده العظماء شرع الباحث في إيجاد حلولا عملية لتكون نواة تغرس منذ البداية تحمل داخلها هدفا إيجابيا بناءا قد يؤتي ثماره ولو بعد حين

ولذا أستوجب على مصممي الجرافيك البنائين المنتمين لهذا الوطن من توجيه كل طاقاتهم وفكرهم الخلاق المبدع لخلق بديل يمتلئ ترفيها وثقافة في آن واحد وإنتماءا لما يوجد على الساحة من فكر سواء كان متعمدا أو غير متعمد من طمث الهوية لدى الشباب من خلال تلك الألعاب التي يصدرونها على الساحه وتهفوا إليها أفئدة أبناءنا دون وعي .

ويتناول البحث أقتراحا كفكرة تخطيطية للعبة من حيث الفكرة والأحداث وتصميم الشخصيات والبيئة المحيطة و مراحل اللعبة وطرحت طرحا أوليا لكي تنفذ من خلال مؤسسة متخصصة ولا يخفى أن تطوير الألعاب عمل مؤسسي ويقوم على إنتاج ضخم وفريق عمل متكامل ومن خلال هذا البحث يضع الباحث خطة نابعة من صميم عمله في مجال التصميم الجرافيكي والرسوم المتحركة لتصميم لعبة رقمية تحمل في طياتها كل هذه المعاني السابقة وفيما يلي عرض وتنفيذ للخطوط العريضة للعبة .

مراحل تصميم لعبة رقمية مقترحة كفكرة :

أولا – الفكرة

والفكرة بشكل عام هي الهدف الرئيسي الذي من خلاله يمكن التغيير فإنتقاء الفكرة الجذابة البناءة هي الدعامة الأساسية التي يقوم عليها المشروع والحفاظ على الهوية والتراث .

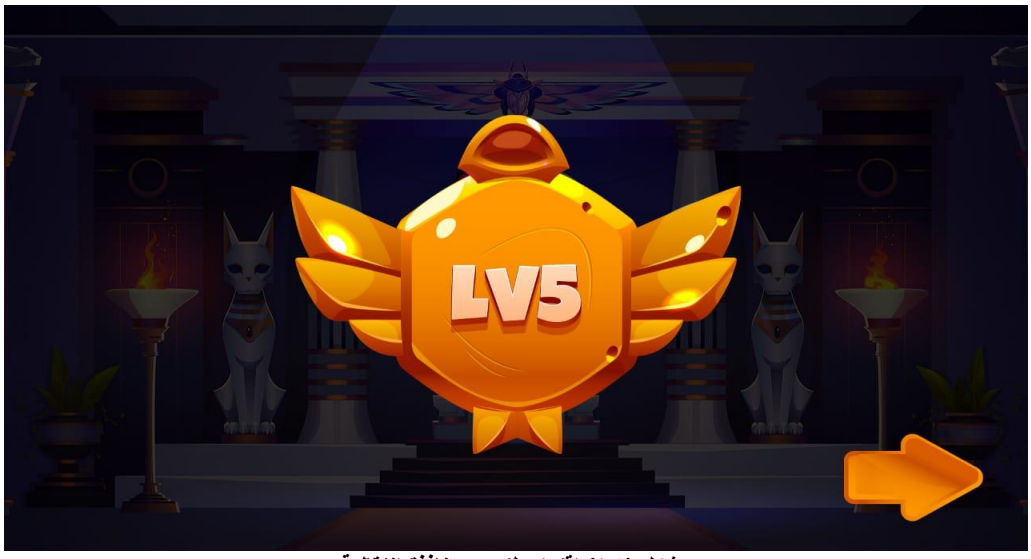
الفئة المستهدفة : تسع سنوات لما فوق

تصنيف اللعبة : (الحركة والمغامرات والتخفي Action – Adventure – Stealth)

أسم اللعبة : أستوحى الباحث اسم اللعبة من الحضارة المصرية القديمة (عين رع الحامي الأسطوري Eye of Ra) شكل (١٢) وقد صممت جميع نوافذ اللعبة الأنتقالية من خلال أستيحاء المصمم الأشكال والخلفيات من الطراز المصري القديم شكل (١٣-١٤-15-١٦)

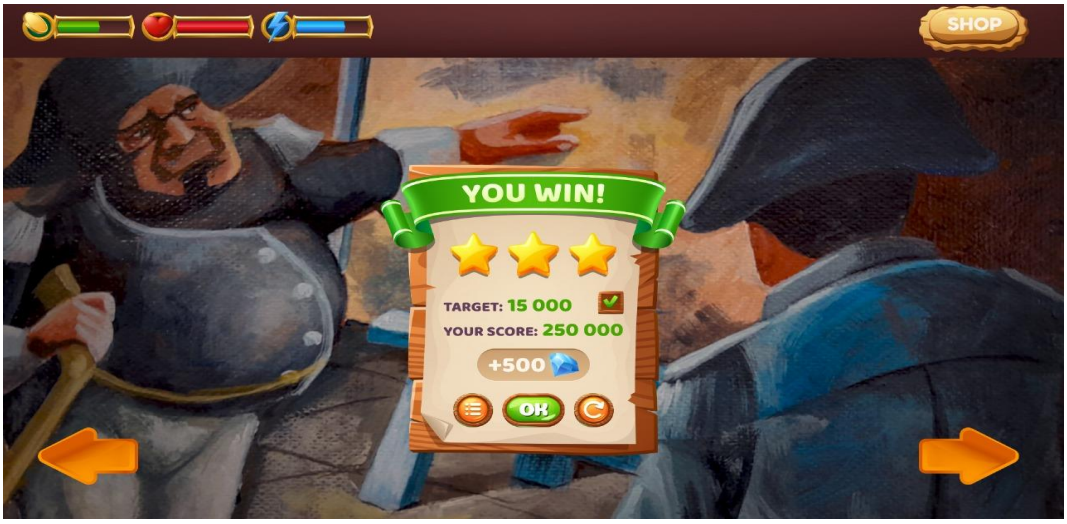
شكل (١٢)إقتراح لتصميم مبدأي لواجهة اللعبة (عين رع الحامي الأسطوري Eye of Ra)

شكل (١٣) إقتراح لتصميم نافذة إنتقالية



شكل (١٤) إقتراح لتصميم نافذة إنتقالية

شكل (١٥) إقتراح لتصميم نافذة إنتقالية



شكل (١٦) إقتراح لتصميم نافذة إنتقالية

زمن القصة

أحداث المغامرة تاريخي مستمد من الواقع من القرن الثامن عشر الميلادي.

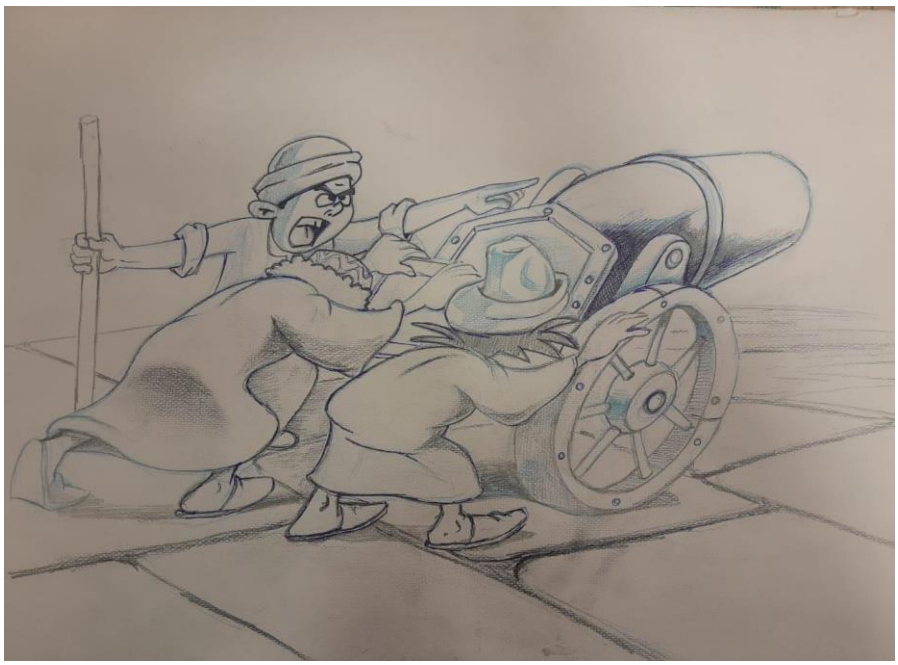
مكان الأحداث:

تقع أحداث المغامرة على أرض مصر و تدور أحداث القصة إبان الحملة الفرنسية على مصر حيث كانت مصر ولاية عثمانية حيث كانت في ضعفها استطاع المماليك من بسط سلطانهم عليها وتولوا الدفاع عنها وكان عليهم التصدي للحملة دون جدوى ووقعت مصر فريسة للمحتل الذي راح يعثوا في الأرض الفساد واستطاع أهالي مصر من تكوين جبهة مقاومة ضدهم وكانت الحملة قد خرجت من فرنسا في نهاية القرن الثامن الميلادي متجهة الى ثغر الأسكندرية وقد تجمع أهالي الثغر للدفاع عنه وإنضم إليهم العربان ولكنهم لم يستطيعوا مدافعة الحملة ورجع أهل الأسكندرية الى بيوتهم يتحصنون بالبيوت ودخل العدو البلاد لخلوها من التحصينات وكثرة الفرنسين وغلبتهم فطلب أهالي الأسكندرية التسليم ورفع عنهم القتال وأرسلت الدولة العثمانية جيشا بقيادة المملوكي مراد بك لكنه انهزم قرب الرحمانية بقيادة قائد الجيش ديزيه أما الجيش المملوكي الثاني فبقيادة إبراهيم بك لحماية القاهرة فأخذ يحصن شوارع بولاق وشبرا وانضم إليه جيش مراد المنهزم وتم تحصين النيل من جانبيه وكذلك مجراه تترست بالسفن والمراكب الكبار والغلايين والمدافع والخيالة والمشاه وقامت المقاومة الشعبية بتجميع الأموال للوقوف أمام العدو وتم حشد الأعراب من شمال وغرب وشرق البلاد وجنوبها ولكن بالنهاية وقعت القاهرة فريسة بعد هزيمة الجيشين ببولاق وامبابة (٢) وعلى ضوء هذه الأحداث استمد الباحث الفكرة من التراثية ليضعها بين يدي النشء على شكل أحد الألعاب الرقمية .

الشخصيات :

١-شخصيات عامة (جنود فرنسيين – جنود مماليك – مقاومين مصريين)

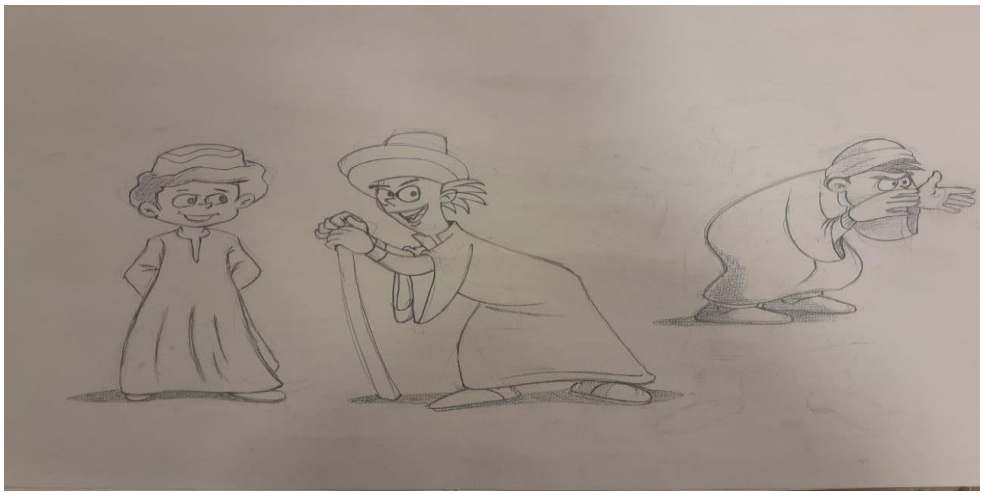
٢-شخصيات محورية (ديزييه قائد الجيش الفرنسي – مراد بك قائد جيش المماليك – فارس الطفل المقاوم)



إقتراح لتصميم مشهد تخطيطي من اللعبة يمثل

فارس و مقاومين مصريين

ديزييه قائد الجيش الفرنسي



فارس بطل اللعبة

تصميم المشاهد :

قبل الشروع في تصميم مشهد ما لابد من دراسة الزمن والطراز الذي وقعت فيه الأحداث ومكان وقوعها ويلم المصمم إلماما تاما بعلوم الطرز والأزياء وفنون العمارة

مشاهد اللعبة:

تتضمن اللعبة عدة مشاهد رئيسية حسب أطوار اللعبة ومستوياتها .

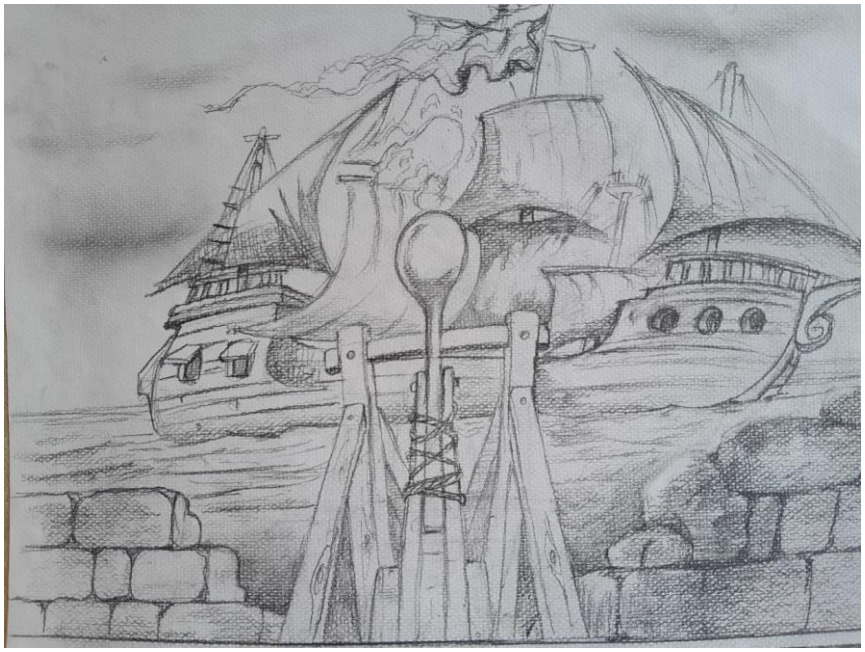
المستوى الأول:

سفن الأعداء في ميناء أبي قير راسية ومدفعيتها تدك المدينة في عمق الكادر وفي المقدمة جنود المماليك بقيادة مراد بك يعطي للكاميرا ظهره ويحاولون صد الضربات والرد على المعتدين ينهزم جيش مراد بك في المعركة البحرية حتما كما في الأحداث التاريخية لكن يستطيع اللاعب حصر الهزيمة في أقل عدد القتلى وتحقيق أعلى عدد ضحايا من جنود الأعداء هذا ما سوف يسهل المهمة في موقعة إمبابة .

المستوى الثاني :

موقعة إمبابة والأهرام :

عند سفح الهرم الكاميرا خلف جيش المماليك في مقدمة الكادر الذي يصوب ناحية جيش الفرنسيين الذين في عمق الكادر وللأمام ينظرون ويصوبون .



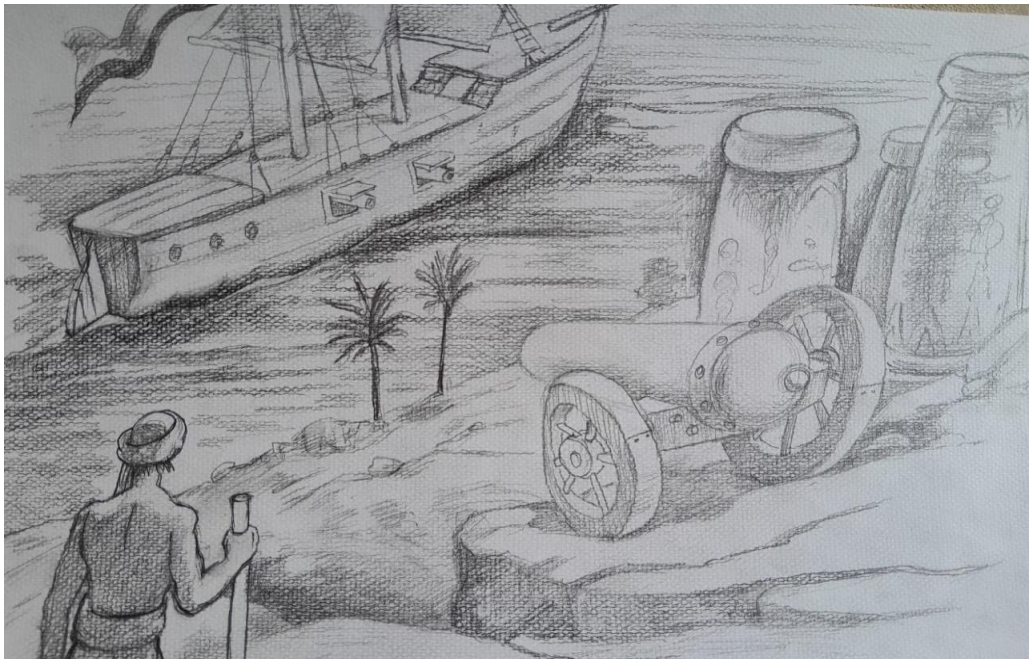
المستوى الأول (رسم تخطيطي)

المستوى الثالث :

منظر جانبي لضفاف النيل

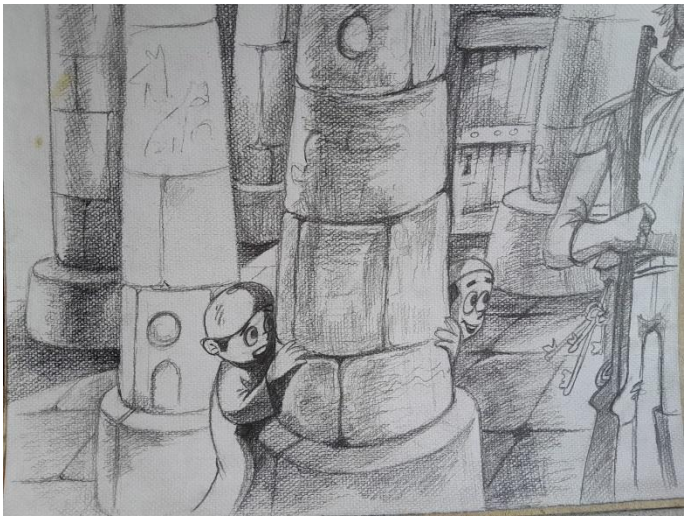
بالصعيد ويسير مراكب الحملة بتسلسل متوغلة في احتلال وقتل الشعب يتصدى للحملة المقاومة المؤلفة من شخصية فارس البطل الصغير لا يتجاوز عمره العشر سنوات ومجموعة من الرجال يتخفون في الحشائش المحيطه بضفة النيل في مقدمة الكادر وتظهر البيئة المصرية القديمة ومعابد القدماء التي يتحصنون بها .

المستوى الثاني (رسم تخطيطي)



المستوى الثالث منظر جانبي لضفاف النيل (رسم تخطيطي)

فيظهر جماليات التراث المصـري القديم من خلال تناقل الكاميرا حسـب أداء اللاعب والهدف من هذا المسـتوى الأخير هو دخول مخزن زخيرة الأعداء المقام بمعبد الأقصــر ومن خلال التخفي والمغامرة والأكشــن يســتطيع اللاعب اقتحام مخزن الذخيرة وسرقة مدفع يسمى (ست) وهو صاروخ عملاق الهدف منه أطلاق زخيرة على المراكب لأيقافها وأغراق الحملة وبالتالي فشــل الحملة على الصــعيد . وبهذا تنتهي اللعبة . تحســب اللعبة عدد الخســائر والقتلى والجرحى من كلا الطرفين ومدة المحاولات التي استغرقت في اللعبة



المستوى الرابع(رسم تخطيطي)

التحريك :

يقترح الباحث على المصممن يتم إنجاز بناء الشخصيات والديكور و التحريك عن طريق برامج الحاسوب ثلاثية الأبعاد .

النتائج :

١-أصبح تطور التكنولوجيا الحديثة دورا كبيرا في التأثير على ثقافات المجتمع وخاصة النشء.

٢-اللعب له أهمية وتأثيره في نمو الطفل من جميع النواحي وهذا ما أشارت إليه الدراسات التربوية والنفسية .

٣-ظهور الألعاب أول الامر بشكلها البسيط في إيطاليا عام ١٤٨٠.

٤-ظهرت أول لعبة ألكترونية عام ١٩٥٨ على يد عالم الألكترونيات وليام هيج William Hage

٥-ظهور العديد من الإبتكارات التي تدعم مجال الألعاب الألكترونية وعلى رأسها قاعدة الألعاب البلاي ستيشن play Station عام ١٩٩٦

٦-التراث المصري والإسلامي غني بالأحداث التاريخية التي تصلح لتحويله سيناريو غني ومشرف

٧-الإرث الحضاري المصري والإسلامي بيئة خصبة وثرية كواقع إفتراضي سواء للألعاب الرقمية أو أفلام الرسوم المتحركة .

٨-يمكن تقديم لعبة رقمية للأطفال تحتوي على كثير من الإيجابيات التي تتألف من التراث الحضاري والثقافي المشرف .

٩-يمكن تصميم لعبة رقمية مقدمة للطفل من خلال الاستفادة من التراث المصري القديم وتصميم النوافذ الإنتقالية بشكل تراثي مصري قديم .

التوصيات :

– الأهتمام بتربية الطفل تربية وطنية منذ نعومة أظفاره وتحبيبه بمعتقده وموروثه وآثار الأجداد

– الرقابة المشددة على الألعاب الألكترونية من قبل المسئولين ومن داخل البيوت

– الأهتمام بتدريس مساقات تطوير الألعاب بأكاديميات الفنون والكليات الخاصة

– تبني مؤسسات الإنتاج الفني تطوير الألعاب الهادفة التي تحفذ الطفل للتمسك بالموروث الحضاري لوطنه .

المراجع :

أولا المراجع العربية :

1- أ.د.عبد العزيز طلبة عبدالحميد ، د.ريهام محمد الغول ، آية إبراهيم محمد محمد شعير ، أثر تصميم الألعاب الألكترونية في تنمية المفاهيم الوقائية لدى أطفال الروضة ، بحث مستل من رسالة ماجستير ، مجلة بحوث التربية النوعية ، جامعة المنصورة عدد (٤٧) يوليو ٢٠١٧

d.eaziz eabd talbat eabdalhamid , du.riham muhamad alghul , ayt 'iibrahim muhamad muhamad shaeir , 'athar al'aleab al'iiliktruniat fi tatwir almafahim almueasirat ladaa 'atfal alrawdat , bahath mustal min risalat majistir , majalat buhuth altarbiat alnaweiat , jamieat almansurat eadad (47) yuliu 2017

2- حسين فوزي ،سندباد مصري ، جولات في رحاب التاريخ ، كتاب ، مطبعة دار الكتب والوثائق القومية بالقاهرة ٢٠١١

husayn fawzi ,sindibad misriun , bisureat fi rihab altaarikh , kitab , matbaeat dar alkutub walwathayiq alqawmiat bialqahirih 2011

3- أ.م.د /محمدمحمود نجيب ، د/هبة محمود محمد ،أسامة عنتر البهي،أزمة الهوية لدى طلاب الجامعة ،مجلة بحوث التربية النوعية -جامعة المنصورة عدد (٤١)يناير ٢٠١٦

'a.ma.d /muhamadmahmud najib , da/hibat mahmud muhamad ,'usamat eantar albahi, alhuiat ladaa tulaab aljamieati,majalat buhuth altarbiat alnaweiat -aljamieat almansurat eadad (41)ynayir 2016

4- محمد عماد الدين اسماعيل (٢٠٠١) ، (الطفل من الحمل إلى الرشد)الجزء الثاني ،الكويت ،دار الخرجين

muhamad eimad aldiyn asmaeil (2001) , (altifl min alhaml 'iilaa alrushdi)aljuz' althaani ,alkuayt ,dar alkharijayn

ثانيا المراجع الأجنبية :

5- Apostolos Spanos, Games Of History, Book, Routledge, London&Newyork2021
6- Charlie Fish, The History of Video Games Hardcover, Book, White Owl 2021
7- Mussen,Paul &Others (1984).Child Development and Personality,USA:Harper&Row Publishers.

ثالثا مراجع الأنترنت :

1- https://web.archive.org/web/20171125010545/http://www.ign.com/articles/2007/12/20/gdc-2008-ralph-baer-receiving-pioneer-award

2- https://www.newyorker.com/magazine/2010/12/20/master-of-play

الدراسات السابقة :

بحث مستل من رسالة دكتوراة بعنوان أزمة الهوية لدى طلاب الجامعة نشر بمجلة بحوث التربية النوعية -جامعة المنصورة عدد (٤١) يناير ٢٠١٦ لكل مت أ.م.د/محمد محمود نجيب أستاذ علم النفس ،هبة محمود محمد مدرس علم النفس جامعة حلوان ،أسامة عنتر البهي محمد كلية الاداب _جامعة حلوان