توظيف التصميم الجرافيكي في مجال الألعاب الإلكترونية من خلال ابتكار شخصية إلكترونية تمثل المملكة العربية السعودية

Utilizing graphic design in the field of electronic games by creating a digital character that represents the Kingdom of Saudi Arabia

د/ مريم جمال الحارثي
أستاذ علم الاجتماع التربوي المشارك- جامعة طيبة
Dr. Maryam Jamal Al-Harthi
Associate Professor of Educational Sociology - Taibah University
mjharthy@taibahu.edu.sa
الباحثة . خديجة عبد العزيز الملحس
بكالوريوس في التصميم الجرافيكي - مصممة 3D
Researcher: Khadija Abdul Aziz Al-Malhas
Bachelor's degree in graphic design - 3D designer
khadijah.aziz13m@gmail.com

الملخص

يهدف البحث الحالي إلى توضيح دور التصميم الجرافيكي في إيجاد شخصية من شبه الجزيرة العربية واستخدامها في الألعاب الإلكترونية، وذلك من خلال اتباع معايير التصميم الجرافيكي في ابتكار شخصية سعودية ثلاثية الأبعاد يمكن إدراجها في الألعاب الإلكترونية، واستخدمت الباحثات المنهج النوعي وتكون مجتمع الدراسة من الشخصيات العربية الموجودة في الألعاب الإلكترونية المختلفة، وقد تم إعداد أداة البحث الأولى على شكل بطاقة تحليل البيانات النوعية وتم التأكد من صدقها وموثوقيتها، واشتملت على ثلاث اربع محاور رئيسية هي: نبذة عن الشخصية - الشخصية من الناحية الفسيولوجية - ملابس الشخصية وأدواتها - أهم سمات الشخصية، وأجاب التحليل على تساؤلات البحث الثلاثة . كما تم ابتكار شخصية ثلاثية الأبعاد تحمل الثقافة والشكل العربي من المملكة العربية السعودية كأداة ثانية للبحث، وذلك بالاعتماد على برامج التصميم ثلاثية الأبعاد والتي تم اقتباس شكل الشخصية من ثلاثة أمراء من المملكة العربية السعودية مع المحافظة على الزي السعودي الأصيل، والذي يؤدي بدوره الى إمكانية إظهار ونقل الثقافة والشكل العربي الأصيل للمجتمع عن طريق الألعاب الإلكترونية. توصلت نتائج التساؤل الرئيسي إلى أن محدودية الشخصيات الإلكترونية الموجودة في قطاع الألعاب الإلكترونية والتي تمثل شخصية من المملكة العربية السعودية حيث لم يتم العثور سوى على شخصيتين عربيتين من المملكة العربية السعودية، وهذا ما يعكس الأهمية العملية لتوظيف مصممو الجرافيك في ابتكار شخصيات الألعاب الإلكترونية في المملكة العربية السعودية. كما أظهرت نتائج التساؤل الفرعي الأول بأن عدد الشخصيات العربية المصممة في الألعاب الإلكترونية قليل جدا وتستوحي بعض أنماطها الثقافة العربية وقد تم تحليل خمس شخصيات تم تصميمها في الألعاب وهي: آنا – شاهين - الطائر بن لا أحد – رشيد - فرح أحمد. وتوصلت نتائج التساؤل الفرعي الثاني بأنه يمكن أن يتم توظيف التصميم الجرافيكي في إيجاد شخصية عربية من المملكة السعودية في الألعاب الإلكترونية عن طريق استخدام تقنيات متعددة، مثل النمذجة الثلاثية الأبعاد والرسم الرقمي وغيرها من المجالات الجرافيكية المتعددة وبالتالي تحويل الشخصيات إلى شخصيات مميزة وفريدة تتمتع بشخصية قوية وجذابة.

الكلمات المفتاحية

تصميم جرافيكي، ألعاب إلكترونية، شخصية سعودية، تحليل محتوى، ثلاثي أبعاد.

Abstract

The research explores the use of graphic design in creating a three-dimensional (3D) Saudi character for electronic games. The study uses a qualitative approach, focusing on Arab personalities present in various electronic games. A qualitative data analysis card was prepared, which included four main axes: personality profile, physiology, clothes and tools, and personality traits. A 3D character carrying the culture and facial features of Arabs from the Kingdom of Saudi Arabia was designed using 3D design programs. The research found that the number of characters designed and approved in electronic games as a Saudi character is very few, with only two being approved. The five most known Arab characters in electronic games are Anna-Shaheen, Al-Tayer Ibn-La'Ahad, Rashid, and Farah Ahmed. The research also found that graphic design can be employed to create Arab characters from the Kingdom of Saudi Arabia in electronic games using multiple technologies such as 3D modeling and digital drawing. This allows for the transformation of characters into distinctive and unique characters with a strong and attractive personality.

Keywords

Graphic design, electronic games, Saudi character, content analysis, 3dimensional

المقدمة

شهد القرن الواحد والعشرين ثورة تكنولوجية ضخمة أدت إلى أن تكون التقنية دعامة أساسية في كافة مجالات الحياة. وقد تأثر قطاع الألعاب تأثرا كبيراً بهذه التكنولوجيا ووجدت مجتمعات افتراضية خاصة بالألعاب الإلكترونية (مثل مجتمعات العاب العالم المفتوح أو ألعاب البقاء أو ألعاب طور القصة وغيرها من المجتمعات المختلفة). وباتت الألعاب الإلكترونية جزءاً من لأنشطة اليومية لبعض فئات المجتمع كالشباب والأطفال والمراهقين.

وتبرز أهمية التصميم الجرافيكي في بناء شخصيات الألعاب الإلكترونية وذلك من خلال اختيار ثقافة محددة و تمثيلها بطريقة صحيحة تنقل للاعبين الصورة الصحيحة لهذه الثقافة المختلفة ، ومن هنا اهتمت الدراسة الحالية على تصميم شخصية إلكترونية تمثل ثقافة المملكة العربية السعودية، لا سيما و أن الشخصية تعد مكونا أساسيا الألعاب الإلكترونية، وقد اهتمت الدراسة الحالية بتصميم شخصية متكاملة.

مشكلة البحث

تزخر المتاجر الإلكترونية بالألعاب المتنوعة ومن الطبيعي في ظل انتشار الألعاب الالكترونية بات الشاب العربي يتأثر بصورة كبيرة بما تحتويه وتتضمنه هذه الألعاب من مفاهيم ثقافية متنوعة قد تؤثر على ثقافته العربية الاصيلة. وقد مشكلة الدراسة الحالية في الحاجة لوجود شخصيات إلكترونية تمثل الصورة الصحيحة للثقافة السعودية من ناحية جرافيكي.

تساؤلات الدراسة

في ضوء النمو المتسارع للألعاب الإلكترونية ومحدودية وجود شخصيات إلكترونية عربية برز التساؤل أساسي: كيف يتم توظيف التصميم الجرافيكي في إيجاد شخصية عربية المملكة العربية السعودية في الألعاب الإلكترونية ؟

التساؤلات الفرعية:

٢- كيف تظهر الشخصيات العربية الموجودة حاليا في مجال الألعاب الإلكترونية؟

٣- ما هي الخطوات العلمية لمتبعة لبناء شخصية إلكترونية تمثل المملكة العربية السعودية؟

أهداف الدراسة

تهدف الدراسة الحالية إلى إيضاح دور التصميم الجرافيكي في إيجاد شخصية من شبه الجزيرة العربية واستخدامها في الألعاب الإلكترونية وذلك لتحقيق الأهداف التالية:

1. التعرف على أهم الألعاب التي مثلت بها الشخصية العربية في السنوات السابقة الأخيرة.
2. الإلمام بخطوات بناء شخصية تمثل المملكة العربية السعودية وفقا للأسس العلمية.

أهمية الدراسة

الأهمية النظرية: تهتم الدراسة في إيضاح الثقافة العربية الصحيحة في المملكة العربية السعودية ومدى تأثير الألعاب الإلكترونية، المباشرة على تثبيت مفهوم هذه الثقافة على فئة الشباب والأطفال والمراهقين، في ظل ما تشهده تلك الألعاب من إقبال كبير من خلال نظامها التفاعلي والتقنية المتطورة المستخدمة في تنفيذها وصناعتها.

الأهمية التطبيقية: تجربة تصميم شخصية تحمل ثقافة المملكة العربية السعودية الأصيلة لشركات العاب مختلفة ومعرفة مدى تأثيرها في ابراز المفهوم الصحيح للاعبين. تتركز أهمية الدراسة الحالية في سعيها لسد الفجوة العلمية في مجال الدراسات في التصميم الجرافيكي لا سيما فيما يتعلق بتحليل الشخصيات الإلكترونية وفقاً للأجناس البشري والشخصيات العربية على وجه الخصوص

حدود الدراسة

حدود زمانية: 2022-2023م

حدود مكانية: منطقة الحجاز بالمملكة العربية السعودية

حدود بشرية: فئة الشباب والمراهقين والأطفال إناث وذكور

حدود موضوعية: الثقافة العربية / الشخصيات العربية المصممة في الألعاب الالكترونية

الإطار النظري و الدراسات السابقة:

بدأ المحور بمقدمة في الألعاب الالكترونية وأهميتها خاصة في الوقت الحاضر، وكيف يمكن أن تكون الألعاب أحد أبرز أسباب تثبيت أو تغيير المفاهيم للاعبين سواء كانت من المفاهيم التي تؤثر عليهم ايجابياً أو سلبياً، وماهي أشهر الأنظمة التي يستخدمها اللاعبين في الوصول لهذه الألعاب الإلكترونية الحديثة. ويمكن أن تعرف الألعاب بانها عبارة عن مجال يعبر فيه الطفل عن شخصيته وحالته النفسية والجسدية والعقلية، بحيث يجعل الطفل ينفس عن رغباته الداخلية، فيقوم بتحويل كل ما هو بداخله من مشاعر واحاسيس الى ارض الواقع. (ابراهيم، ٢٠١٦)

إيجابيات الألعاب الالكترونية

للألعاب الإلكترونية جوانب إيجابية لا يمكن إغفالها فهي تساعد على: زيادة الوعي الثقافي، وتنمية التفكير الناقد وردات الفعل السريعة من خلال الألعاب الهادفة. بالإضافة إلى إكساب اللاعب مهارات ترتيب الأولويات لا سيما في الألعاب التي تحتاج إلى حل وإجابة. وكذلك تزيد من ثقافة اللاعب في التعامل مع الأجهزة وتعلم ماهية البرامج المختلفة عن طريق الألعاب. كما أن لها بعدا اجتماعيا يظهر من خلال تواصل اللاعبين حيث إنهم من مجتمعات مختلفة بسبب تنوع اللاعبين حول العالم. إلى جانب التعامل مع اشخاص من فئات عقلية أو عمرية مختلفة مما يزيد من خبرتهم في المستقبل. بالإضافة إلى شمل الاسرة والأصدقاء عن طريق تفعيل الألعاب الجماعية بين العائلة أو الاصدقاء. كما أنها تعد وسيلة ترفيه متنوعة سواء للكبار أو الصغار (ابراهيم، ٢٠١٦).

سلبيات الألعاب الالكترونية

كما أن للألعاب الإلكترونية إيجابيات فهي أيضا تحوي بعض السلبيات، فهي سلاح ذو حدين، مما يوجب على اللاعب أن يستفيد من الألعاب بطريقة إيجابية يمكن أن تسبب له مجموعة من السلبيات ومن أبرز هذه السلبيات هي: الكسل وقلة النشاط عند اللعب لفترات زمنية طويلة جدا، مما قد يلحق أضرار في بعض المفاصل أو العامود الفقري عند الجلوس الخاطئ وقت اللعب، بالإضافة إلى الصداع أو جفاف بالعين عند التركيز على الشاشات لفترات طويلة. كما يظهر التنمر الإلكتروني بين اللاعبين، وكذلك تراجع المستوى الدراسي للطلاب أو التقليل من أداء المهمات المنزلية المكلفين فيها عند اللعب لفترات طويلة. عدم القدرة على التواصل بين الافراد في الواقع بشكل جيد (الراري، ٢٠١٩).

أشهر أنظمة العاب الفيديو

تتنوع أنظمة ألعاب الفيديو ومن أهم وأشهر الأنظمة التي يستخدمها اغلب اللاعبين من فئة الشباب والمراهقين والأطفال إذ لا يكاد منزل لا تتوفر فيه هذه الأنظمة والتي بدورها تكون السبب الرئيسي في قضائهم أغلب الوقت على هذه الأجهزة لما تمتاز بها من سهولة وتنوع في الاستخدام ومنها:

1. إكس بوكس من مايكروسوفت (Xbox Microsoft)
2. بلاي ستيشن من سوني (Playstation)
3. جيم كيوب من نينتندو (Nintendo GameCube)
4. دريم كاست من سيجا (Sega Dreamcast)
5. أجهزة الحاسوب المحمول والمكتبي (Laptop & Desktop)

وقد اهتم الباحثون بداسة تأثير الألعاب الألكترونية على فئات مختلفة ومن الأبحاث التي نشرت في هذا المجال؛ دراسة عقيب ولراري (2019/2018) بعنوان " أثر الالعاب الالكترونية على المراهقين" تهدف هذه الدراسة إلى تسليط الضوء على موضوع الألعاب الإلكترونية لمعرفة مدى إقبال المراهقين عليها والكشف عن الآثار التي يخلفها استخدام هذه الألعاب على المراهقين لا سيما المتمدرسين منهم حيث جاءت دراستنا بعنوان "أثر الألعاب الإلكترونية على المراهقين". تتمحور إشكالية العنوان حول السؤال الرئيسي التالي: ما هو أثر الألعاب الإلكترونية على المراهقين المتمدرسين بثانوية الكندي؟ وقد اندرج تحت هذا التساؤل الأسئلة الجزئية التالية: - التساؤل الأول: ما هي عادات ودوافع استخدام المراهقين للألعاب الإلكترونية؟ - التساؤل الثاني: ما هي الآثار المعرفية للألعاب الإلكترونية وتأثيرها على التحصيل الدراسي؟ - التساؤل الثالث: ما هي الآثار النفسية والسلوكية جراء استخدام الألعاب الإلكترونية؟ وبغية الإجابة على مشكلة الدراسة وتساؤلاتها، اعتمدنا على العينة القصدية المتكونة من ٦٠ مفردة من المراهقين المتمدرسين بثانوية الكندي بجيجل والمستخدمين للألعاب الإلكترونية،

وفي ذلك استخدمنا المنهج الوصفي وأدوات جمع البيانات المتمثلة في كل من استمارة الاستبانة كأداة رئيسية والملاحظة كأداة ثانوية. ولقد توصلت هذه الدراسة إلى جملة من النتائج تتمثل أهمها فيما يلي: - معظم المراهقين يفضلون الفترة الليلية لاستخدام الألعاب الإلكترونية بمعدل أزيد من ساعتين في اليوم. - غالبية أفراد العينة ساهمت الألعاب الإلكترونية لديهم في تدعيم معارفهم فيما يخص اللغات الأجنبية. - أغلبية المبحوثين تكون ردة فعلهم عنيفة إذا قطع أحدهم تركيزهم عن اللعبة. - أغلبية المبحوثين يشعرون بالراحة النفسية عند التوقف عن اللعب. - النسبة الأكبر من المبحوثين قيموا أثر استخدام الألعاب الإلكترونية بشكل سلبي على نتائجهم الدراسية وعلى نفسيتهم وسلوكهم. وقد تشابهت الدراسة السابقة مع الدراسة الحالية في إيضاح آثار الألعاب الالكترونية السلبية على فئة المراهقين ، فيما اختلفت في التركيز على التأثير السلبي للألعاب الالكترونية على التحصيل الدراسي لفئة المراهقين بينما تركز الدراسة الحالية على كيفية تصميم شخصية من المملكة العربية السعودية يمكن بها ان نقوم بتثبيت المفاهيم الصحيحة لهذه الشخصية عن طريق الألعاب الالكترونية.تم الاستفادة من الدراسة السابقة بذكر بعض النقاط المتشابهة للأثار السلبية التي قد تنتج عنها الألعاب الالكترونية.

مفهوم الثقافة

وضع سابير (Saper) مفهوم شامل للثقافة، من خلال ثلاث تعريفات تُكمّل بعضها البعض، وهي كما يأتي: أيّ صفة يتّصف بها الإنسان يكون مصدرها الإرث الاجتماعي. مجموعة من الأفكار والمعلومات والخبرات التي تنتشر في مجتمع ما بسبب التأييد الاجتماعي لها، ويكون أساسها التراث. مجموعة من الأفكار التي تدور حول الحياة والاتجاهات العامة ومظاهر الحضارة التي يتميّز بها شعب ما، وتُكسبه مكانة خاصة في العالم. ولمعرفة مزيدٍ من المعلومات حول موضوع ثقافة الشعوب يمكنك قراءة مقال ثقافة الشعوب. (فيضي، ٢٠٢٠). ويمكن أن تعرف الثقافة وفقا لسياقها البحثي في الدراسة الحالية على أنها طريقة حياة تمتاز بها كل مجموعة بشرية من عادات وتقاليد وقيم تتوارثها من جيل إلى جيل آخر.

وقد تغنت الأمم والشعوب منذ القدم بقومياتها واحتفلت بجنسها الذي تنتمي إليه. وقد بدت بواكير القومية عند العرب منذ القدم» إذ اعتزوا قبل الإسلام بنسبهم وانتمائهم وآدابهم بخاصة الشعر. وبدت ملامحها أوضح مع حمل العرب لرسالة الإسلام؛ إذ ازداد فخرهم بجنسهم وعروبتهم. (السليم، ٢٠١٦) ويمكن ان يعرف اللباس العربي بأنه كل ما اعتاد العرب ان يرتدوه قديما من أقمشة معينة كالقطن والفرو وغيره من أنواع الاقمشة والذهب والفضة ونحوها.

الزي العربي في المملكة العربية السعودية

ومن أبرز ما تميز به اللباس العربي الأصيل في المملكة العربية السعودية للرجال هو الثوب والشماغ والغترة وللنساء العباءة الطويلة والحجاب. وسيتم عرض الصور للزي السعودي للرجال والنساء في مختلف مناطق المملكة العربية السعودية قديما (عبد السلام،2021).

منطقة الحجاز:

شكل (١) صورة تصف لبس أهل الحجاز

المصدر: مجلة سيدتي، أمامة إبراهيم،٢٢ فبراير ٢٠٢٢

منطقة الشمال:

شكل (٢) صورة تصف لبس أهل الشمال

المصدر: مجلة سيدتي، أمامة إبراهيم،٢٢ فبراير ٢٠٢٢

المنطقة الوسطى:

شكل (٣) صورة تصف لبس أهل المنطقة الوسطى

المصدر(إبراهيم، ٢٠٢٢)

المنطق الجنوبية:

شكل (٤) صورة تصف لبس أهل المنطقة الجنوبية

المصدر(إبراهيم، ٢٠٢٢)

المنطقة الشرقية:

شكل (٥) صورة تصف لبس أهل المنطقة الشرقية

المصدر(إبراهيم، ٢٠٢٢)

وسنتناول بعض الدراسات السابقة التي تم الحصول عليها لخدمة البحث وتم التوصل إلى مجموعة من الدراسات أهمها ما يلي:

دراسة الباحث السليم و الزعبي (٢٠١٦) بعنوان " سيمائية الزي والهوية القومية" تهدف هذه الدراسة إلى مقاربة الزي والهوية القومية، في تراث العرب الأدبي حتى نهاية القرن الرابع الهجري، مقاربة سيميائية، بوصفه علامة غير لسانية، مائزة وموحية ومؤثرة في علاقات الأمم بعضها مع بعض. وقد أفادت الدراسة من عدد من المصادر والمراجع المتعلقة بأهمية الزي بوصفه علامة، ومن أهمها كتاب البيان والتبيين للجاحظ. وقد تمخض البحث عن تأكيد وعي العرب المبكر بأهمية اللباس بوصفه واحدا من أهم الأنظمة المعلوماتية غير اللسانية الملازمة للبشرية منذ نشأتها الأولى، وفهمهم العميق لتمايز زيهم عن زي غيرهم من الأمم الأخرى، فقد عنوا به عناية خاصة كما أشار إلى ذلك الجاحظ وفصل القول فيه. وقد تشابهت الدراسة السابقة مع الدراسة الحالية في إيضاح مفهوم الثقافة للزي العربي الأصيل واختلفت في التركيز على حركات الغرب التي ظهرت لطمس الثقافة والزي العربي بينما تركز الدراسة الحالية على مفهوم الثقافة بصفة عامة وإيضاح ثقافة الزي السعودي الأصيل بصفة خاصة.وتم الاستفادة من الدراسة السابقة في دراستي الحالية بالتعريف عن ثقافة اللباس العربي الأصيل ومن اين اقتبس العرب ملامح لباسهم قديما.

التصميم الجرافيكي وعلاقته بالألعاب الإلكترونية

التصميم الجرافيكي هو الفن الحديث الذي يستخدم في إيضاح الأفكار وعرضها بصريا عن طريق الوسائل المتعددة مثل الصور والمقاطع والتحريك والاشكال ثلاثية الابعاد وثنائية الابعاد وغيرها الكثير.

ويرتبط التصميم الجرافيكي ارتباطا كبيرا بإنتاج الألعاب الالكترونية التي يتم استخدامها في أنظمة الفيديو المختلفة لأنه المسؤول عن عمل كل ما يعرض للاعب اثناء اللعب من اشكال الشخصيات والعالم الخاص باللعبة والايقونات المستخدمة فيه والخطوط والألوان المختارة التي ستكون سبب رئيسيا في نجاح اللعبة وشهرتها.

ويرى الباحث الويشي(٢٠١٨) أنه تسهم الرسوم في الألعاب الرقمية التفاعلية في إثراء خيال اللاعبين ورفع مستوى التفكير والاستنتاج والتخمين لديهم، كما أن تلك الرسوم غالبا ما تنقلهم إلى عوالم جديدة سمعوا عنها ولم يعوها منها العاب السندباد البحري التي تصور لهم الأساطير والخوارق، وتعمل الرسوم في الألعاب الرقمية التفاعلية على زيادة ثقافة اللاعبين وتسرع من عملية تعلمهم للأشياء ومسمياتها وتلقنهم دروسا في الحياة.

أقسام تخصصات تصميم الألعاب الإلكترونية:

التخصص في مجال تصميم الألعاب الإلكترونية له عدة أقسام منها (أساسيات البرمجة، أساسيات تصميم اللعب، إنتاج اللعبة، تاريخ اللعبة وتحليلها، التفكير التصميمي، الفن الرقمي ثلاثي الأبعاد، مشروع تصميم لعبة رقمية، مقدمة لمحركات الألعاب) و تركز الدراسة الحالية على تصميم شخصية من المملكة العربية السعودية ثلاثية الابعاد وربطها بأحد الألعاب المشهورة التي تدعم إمكانية تحميل الشخصيات في اللعبة وقد تم الإطلاع على عدد الدراسات ذات العلاقة منهادراسة الويشي (2018) بعنوان " أثر التصميم الجرافيكي للألعاب الرقمية التفاعلية على نمو إدراك الطفل" تهدف الدراسة الى التعرف على دور التصميم الجرافيكي في التعريف بما يلي:

١-تعريف وظائف التصميم الموجه للأطفال

٢-مراحل اللعب

٣-العمليات المعرفية بشكل عام وأثرها على تصميم الألعاب الرقمية التفاعلية.

٤- الألعاب الرقمية التفاعلية ومدى تأثيرها على إدراك الأطفال.

٥-أثر الألعاب الجرافيكية الالكترونية على العمليات الانفعالية للأطفال

ويتخذ البحث المنهج الوصفي الذي يتضمن دراسة الحقائق الراهنة بطبيعة ظاهرة أو موقع أو مجموعة من الإحداث من الأوضاع، ولا تقتصر هذه الدراسات الوصفية على معرفة خصائص الظاهرة، بل تتجاوز ذلك إلى معرفة المتغيرات والعوامل التي تتسبب في وجود الظاهرة، أي أن الهدف تشخيصي بالإضافة لكونه وصفي، ويتم ذلك عن طريق اختيار عينات كبيرة الحجم نسبيا وبشكل عشوائي وعدم التحيز في اختيار مفردات العينة موضوع الدراسة، وتعتمد الدراسات الوصفية بشكل رئيسي على الاستبيان الاستقصاء والمقابلة في جمع البيانات (الويشي، ٢٠١٨).وقد تشابهت الدراسة السابقة مع الدراسة الحالية في شرح علاقة زيادة ثقافة اللاعبين وإثراء خيالهم مرتبط بتصميم الرسوم الجرافيكية للألعاب الرقمية التفاعلية. واختلفت في التركيز على دراسة المعطيات التصميمية للألعاب الرقمية التفاعلية وأثرها على أطفال الجيل الرقمي في عصر العولمة ومدى تأثرهم بالثورة التكنولوجية بينما تركز الدراسة الحالية على التعريف بأهمية المصمم الجرافيكي في تصميم شخصية الكترونية تجسد ثقافة المملكة العربية السعودية الأصيلة وماهي علاقة المصمم الجرافيكي بالألعاب الالكترونية الحديثة.وقد تم الاستفادة من هذه الدراسة في توضيح أثر الرسومات التي يقوم بتصميمها المصمم الجرافيكي على اللاعبين.

منهجية الدراسة

اعتمدت الدراسة الحالية المنهج النوعي المناسب لهذه الدراسة ويعد المنهج النوعي أسلوب في البحث يتم من خلال دراسات يتم تطبيقها لإيجاد الحقائق، حيث يتمتع بالتركيز على الخصائص النوعية للظواهر، وعلى العمليات والمعاني التي لم يتم اختبارها أو قياسها تجريبيًا، من حيث الكمية، أو النوع، أو الميزة، أو التكرار (تيسير،٢٠٢٢).

ويعود السبب في اختيار هذا المنهج هو مناسبته للدراسة الحالية التي تقوم على تحليل الشخصيات العربية المختلفة التي ظهرت في الألعاب الإلكترونية. ومدى تأثر بناء هذه الشخصية التي تم تصنيفها في الألعاب من خلال وجهة نظر ما يعتقده مصمموها عن الثقافة العربية، لأنه يهتم بعدة أمور تخدم موضوع البحث مثل:

- جمع البيانات بطريقة علمية وموضوعية وفقا لمعايير محددة مما يحقق الموضوعية وإلغاء التحيز
- إمكانية تكراره لمقارنة نتائج البحث للشخصيات العربية المختلفة وفق معايير وأسس علمية محددة

بالإضافة إلى ندرة الأبحاث التي تناولت موضوعات قريبة من الدراسة الحالية (تيسير،٢٠٢٢)

أداة الدراسة:

تم تطبيق أداة التحليل النوعي للمحتوى (أداة تحليل المحتوى) من خلال اعتماد بنود لبطاقة تحليل المحتوى وذلك بعد اختيار الشخصيات الإلكترونية التي تم تحليلها وفقا للمعايير التالية لتحقيق الموثوقية:

1. أن يكون في اللعبة شخصيات بشرية من ضمن الأجزاء الأساسية فيها
2. أن تحتوي شخصيات اللعبة الإلكترونية على شخصيات موسومة بأنها شخصيات عربية
3. ألا يقل تصنيف اللعبة العمري عن ١٢ سنة
4. ألا تكون جميع الألعاب منتجة من قبل شركة وأو مطور واحد

آلية تحليل البيانات:

تم الاعتماد في تحليل البيانات الخاصة بالدراسة الحالية من خلال الاعتماد على التحليل الموضوعي الذي يعتمد على وصف إجراءات الدراسة الحالية والعمليات التي رافقت الدراسة منذ بدء اختيار الموضوع وتحليل الدراسات ذات العلاقة ومن ثم جمع البيانات اللازمة وفق المعايير التي تم تحديدها والملاحظات الواردة من قبل المحكمين. حيث تم تحديد الموضوع (Theme) كوحدة تحليل ومن ثم البدء في الترميز (Coding) تبعا لكل موضوع (الرشيدي، ٢٠٢١). وللدراسة الحالية فقد تم وضع جدول عام يذكر الفرق بين الشخصيات المختارة ومن ثم التفصيل لكل شخصية وتحليلها من حيث:

- نبذة عامة عن الشخصية
- الشخصية من الناحية الفسيولوجية
- لباس الشخصية العام
- أبرز سمات الشخصية

وتجدر الإشارة بأنه تمت الاستعانة بخبراء في مجال الألعاب الإلكترونية وعرض بطاقة تحليل المحتوى على (٢) من المحكمين من ذوي الاختصاص في مجال التصميم الجرافيكي وقد طلب منهم تحديد مدى أهمية الفقرات التي سيتم تحليلها ومقارنتها مع ذكر أي تعديلات مقترحة سواء بالتعديل او الإضافة او الحذف التعديلات هي:

تقديم الشخصية الكرتونية يجب ان يشتمل على وصف مدقق لملامحها المادية و خصائصها المعنوية و النفسية و تفوقها المجتمعي كل هذه النقاط و التفاصيل تضفي مصداقية اكثر على شخصيتك و تقدم تصور عميق دون غموض او ضبابية و هو ما يساعد على تصميمها بشكل جيد دون تهميش اي عنصر من عناصر المشروع و نقدم لكم بعض النقاط المهمة التي يجب التركيز عليها : *وصف الجسم:(طويل او قصير ،نحيف...) *سن الشخصية: طفولية، شباب، كهل *نوعية الشخصية: طريفة، جدية، ملتزمة، عنيدة، هادئة، حكيمة، عنيفة...) *حركات الشخصية: رياضية،... *طريقة كلامها *مواقف الشخصية من بعض المواضيع: شخصية وطنية، شخصية تميل الى الحداثة، متشبثة بالتراث، شخصية مستقبلية... *علاقة الشخصية بمحيطها *المستوى العلمي للشخصية: متعلمة، أمية، جامعية، مثقفة الخ...

مجتمع وعينة الدراسة:

تم تعريف المجتمع في هذه الدراسة على أنه الشخصيات العربية الموجودة في الألعاب الإلكترونية في المملكة العربية السعودية. تم اختيار هذا المجتمع بناءً على الاهتمام بفهم كيفية استفادة الألعاب الإلكترونية في إنشاء مفهوم الشخصيات في

هذا السياق الثقافي والاجتماعي الخاص. يمكن تحديد العينة باختيار عينة متنوعة وممثلة من الأفراد المقيمين في المملكة العربية السعودية. يمكن أن تشمل العينة مختلف الفئات العمرية والجنسيات والخلفيات الاجتماعية. وعليه فقد تم اختيار خمس العاب الكترونية مثلت بها شخصيات عربية مختلفة واختيار مجموعة من المعايير التي سيتم تحليل المحتوى وفقا له وسيتم عرض التحليل والنتائج في الفصل الرابع من البحث.

تحليل الشخصيات الإلكترونية:

جدول تحليل محتوى الشخصية الإلكترونية

اسم اللعبة	Overwatch	Tekken	Assassin's Creed	Street Fighter V	Call of Duty
اسم الشخصية	Ana	Shaheen	Altaïr Ibn-La'Ahad	Rashid	Farah Ahmed
التصنيف العمري	١٢+	١٨+	١٧+	١٦+	١٨+
أصل الشخصية	مصر	السعودية	الشام	السعودية	الشرق الأوسط
عمر الشخصية	عجوز	شاب	شاب	شاب	شابة
ملامح الشخصية	ملامح حادة	ملامح حادة	غير واضح	ملامح حادة	ملامح طفولية
لون البشرة	سمراء	قمحية	فاتحة	سمراء	قمحية
لطول	متوسطة الطول	طويل	متوسط الطول	متوسط الطول	متوسطة الطول
شكل الشعر	طويل وأملس	قصير ومموج	غير ظاهر	غير ظاهر	غير ظاهر
لون الشعر	أبيض	بني غامق	بني	أسود	بني غامق
لون العين	عسلية	بنية غامقة	غير ظاهر	أسود	بني فاتح

تحليل الشخصيات

1. شخصية (آنا – Ana) من لعبة (Overwatch) من أصول مصرية

نبذة عن الشخصية

آنا (Ana) هي شخصية في لعبة Overwatch التي تم إنشاؤها من قبل شركة Blizzard Entertainment. تعتبر آنا شخصية داعمة وهي أم للشخصية الرئيسية في اللعبة، فرح (Pharah). وتعود أصولها للمصريين وهي عضو سابق في منظمة Overwatch، وهي منظمة عالمية لحفظ السلام تتكون من مجموعة مختارة من الأبطال الذين يعملون معًا لإنقاذ العالم تتميز آنا بكونها خبيرة في الأسلحة والعلاج، وتمتلك بندقية قناصة تستخدم للإصابة بالأذى ولتقديم العلاج لفريقها. كما تقدم آنا دعمًا لفريقها من خلال إطلاق قنابل النوم التي تسبب الإغماء وإطلاق قنابل الإنعاش التي تعيد اللاعبين إلى الحياة.وتعد آنا شخصية مهمة في لعبة Overwatch بسبب قدرتها على تقديم الدعم والعلاج لفريقها، وتساعد في الحفاظ على صحة ونجاح الفريق في المعارك. كما أنها شخصية شجاعة وحنونة في نفس الوقت، وتحاول دائمًا القيام بما هو صحيح والدفاع عن الضعفاء والمحتاجين.وشكل الشخصية موضح في الشكل رقم (٦)

الشكل رقم (٦) صورة توضح شكل ana داخل اللعبة

المصدر: Eurogamer,2016

الشخصية من الناحية الفسيولوجية

تم اختيار الشخصيات التي سيتم تحليلها وفقا للمعايير التي تم ذكرها في الفصل السابق وكما يتبين من شخصية (Ana) من لعبة (Overwatch) فقد أوضح مطورو اللعبة بأنها من أصول مصرية وقد انعكس هذا على لون بشرتها الحنطي وملامح وجهها حيث لديها العينان الواسعتين والحواجب الكثيفة والأنف المستقيم معتدل الإنحناء والجبين متوسط الحجم والارتفاع (Seager, et al., 2009)

الشكل رقم (٧) صورة توضح شكلana ب ٣٦٠ درجة

المصدر (Matt Taylor,2017)

لباس الشخصية العام

شخصية آنا (Ana) في لعبة Overwatch ترتدي ملابس بسيطة وأنيقة تتناسب مع دورها كداعم في الفريق. يشتمل اللباس الخاص بآنا على العديد من العناصر التي تعكس شخصيتها القوية والمرموقة الموضحة في الشكل (٧).

يتكون لباس آنا من بدلة طويلة باللون الأبيض والأزرق الفاتح، وتحتوي البدلة على أكمام طويلة وقبعة بيضاء مطابقة. كما تحمل آنا على كتفها حقيبة صغيرة تحتوي على مستلزمات العلاج التي تستخدمها لإعادة شحن الصحة لزملائها في الفريق.تتميز آنا بعدد من التفاصيل الأخرى في لباسها، مثل الأساور الذهبية التي ترتديها على معصميها والعدسات الخاصة بنظاراتها التي تعزز قدراتها في الرصد والتصويب. كما يتضمن لباس آنا حزامًا أسود يحمل عليه حاقن النسيج الذي تستخدمه في علاج زملائها في الفريق.

ويعكس لباس آنا شخصية محترفة وجديدة، ويعزز قدرتها على العمل كداعم لفريق Overwatch بفعالية.

شخصية Ana في لعبة Overwatch ترتدي ملابس تصميمها مستوحى من عدة ثقافات مختلفة، ولا يمكن القول بأنها تشبه ملابس المصريين بشكل دقيق. إذاً، لا يمكن القول بأن ملابس شخصية Ana مستوحاة من ملابس المصريين. ترتدي شخصية Ana ملابس طويلة وواسعة مصنوعة من القماش الخفيف، وتحمل العديد من الأشكال الهندسية والزخارف المربعة والمستديرة المتداخلة والخطوط الرفيعة. كما ترتدي حزاماً عريضاً يحمل بعض الأدوات، وترتدي أيضاً قبعة واسعة مع أجنحة ذات طول يصل إلى الكاحل. وعلى الرغم من أن ملابس شخصية Ana تحمل بعض العناصر التصميمية المتداخلة مع تصميم ملابس المصريين القديمين، إلا أنه لا يمكن القول بأنها تشبه ملابس المصريين بشكل دقيق.

وفي المجمل العام لم يتم اقتباس اللبس المصري الأصيل لهذه الشخصية حيث عرف المصريون بارتدائهم للجلابيات الواسعة والكفن والعباءة التي تعبر عن الثقافة والتقاليد المحلية في مصر وقد تم فقد اقتباس شيلة الرأس من اللبس المصري لهذه الشخصية (Meyer, 2021).

سمات الشخصية

تتسم شخصية Anaمن لعبة Overwatch آنا Ana بأنها عنصر داعم في الفريق. وتتميز شخصية آنا بالعديد من السمات المميزة، ومنها:

١- **القدرة على العلاج:** تعتبر آنا متخصصة في العلاج، وتستخدم بندقية خاصة بها لإعادة شحن صحة زملائها في الفريق ودعمهم في المعارك.

٢- **الدقة والتمركز**: تتميز آنا بالدقة العالية في الرصد والتصويب، وتستطيع تحديد أهداف بكل دقة وتوجيه ضرباتها بشكل متقن.

٣- **الخبرة والحكمة**: تعتبر آنا من الشخصيات الحكيمة في لعبة Overwatch، وتتمتع بالخبرة الواسعة في القتال والتكتيكات العسكرية.

٤- **الشجاعة والإرادة**: تتميز آنا بشجاعتها وإرادتها القوية، ولا تتردد في التصدي للأعداء وتحديهم في المعارك.

٥- **القدرة على التخفي:** تستخدم آنا الغطاء الدخاني وقدرات التخفي للتحرك بحرية في المناطق الخطرة والتغلب على الأعداء.

٦- **القدرة على الإعاقة:** تستخدم آنا قدراتها الخاصة لإعاقة وتعطيل الأعداء، مما يساعد فريقها في الفوز بالمعارك.

وبشكل عام، فإن شخصية آنا من الشخصيات الهامة والمميزة في لعبة Overwatch، وتعتبر داعمًا قويًا لفريقها بفضل قدراتها الفريدة والمتميزة.وقد اختار مطورو اللعبة مؤدية صوت لشخصية (Anna) تتحدث باللغة العربية واللهجة المصرية بشكل صحيح وواضح في اللعبة.

2 . شخصية (شاهين – Shaheen) من لعبة (Tekken) من أصول سعودية

Shaheen Character from Tekken Game with Saudi Origins

نبذة عن الشخصية

شاهين (Shaheen) هو شخصية في لعبة Tekken، وهي لعبة قتالية يابانية. تم إضافة شاهين إلى قائمة الشخصيات في Tekken 7، وهي الإصدار الأحدث من السلسلة. ويعرف مطورو اللعبة شاهين على أنه مقاتل سعودي يعمل كحارس شخصي لرجال الأعمال، ويخوض معارك في بطولات القتال. يتميز شاهين بمهاراته القتالية ولياقته البدنية العالية، حيث يستخدم نمطًا قتاليًا يعتمد على السرعة والحركة. ويتمتع بقدرة على تحمل الألم والإصابات القوية، مما يجعله صعب المنال في المعارك.وتشمل حركات شاهين القتالية العديد من الضربات السريعة والركلات القوية والحركات السريعة والأسلحة البيضاء مثل السيف. كما يستخدم شاهين مهاراته الخاصة بالقتال باليد العارية.يتميز شاهين بشخصية هادئة ومتزنة، ويتحلى بالشجاعة والإيمان بالعدالة والحق. ويسعى دائمًا إلى الدفاع عن الضعفاء والمظلومين، مما يجعله شخصية ذات قيمة في لعبة Tekken وتم توضيح الشخصية المختارة في الشكل (٨).

شكل (٨) يوضح شكل شخصية Shaheen من داخل اللعبة

المصدر: (مصور عن طريق الباحثة من داخل لعبة Tekken 7)

الشخصية من الناحية الفسيولوجية

كما أن شخصية (Shaheen) من لعبة (Tekken) والتي ذكر مطوروها أنها شخصية سعودية قد أبرزت ملامحه أنه ينتمي للمملكة العربية السعودية وذلك من خلال تقاسيم الوجه (وسع العين والرموش الكثيفة والحواجب الحادة) والذقن وطول القامة والاكتاف العريضة وقد تمت الاستفادة من هذه الشخصية عند تصميم الشخصية الحالية في اختيار شكل الدقن واللحية المنتشر عند السعوديين وحدة الفك لديهم (Al-Qattan،وآخرون، ٢٠١٢).

لباس الشخصية العام

شخصية Shaheen في لعبة Tekken ترتدي زيًا عسكريًا تقليديًا، ويتألف زيها من العناصر التالية:

١- **القبعة**: يرتدي Shaheen قبعة عسكرية تشبه قبعة البيريهات، وتتناسب مع زيه العسكري.

٢- **الجاكيت**: يرتدي Shaheen جاكيتًا عسكريًا أسود اللون، ويتميز بتصميم بسيط وأنيق.

٣- **القميص**: يرتدي Shaheen قميصًا أبيض اللون تحت الجاكيت، ويتميز بتصميم عادي.

٤- **السروال**: يرتدي Shaheen سروالًا أسود اللون، ويتميز بقصة واسعة ومريحة.

٥- **الحزام**: يرتدي Shaheen حزامًا عسكريًا أسود اللون، ويتميز بتصميم بسيط وعملي.

٦- **الأحذية**: يرتدي Shaheen أحذية عسكرية سوداء اللون، وتتميز بتصميم عملي ومريح.

ويعتبر الزي الذي تم تصميمه لشخصية Shaheen بشكل عام تشبه الملابس العسكرية القديمة في المملكة العربية السعودية في عهد الملك عبد العزيز ال سعود الموضحة في الشكل (٩) واختلف لبس الشخصية في زيادة الشال الذي تم وضعه على اكتاف الشخصية حيث لم يعرف عن السعوديين ارتداء شي مثله في اللبس العسكري القديم ويمكن رؤية شكل لباسه كامل في الشكل (١٠).

الشكل (٩) صورة للملك سعود بالزي العسكري عام ١٩٥٤

المصدر: (X King Saud, 2017)

شكل (١٠) يوضح لباس Shaheen كاملا مع ادواته الإضافية

المصدر: (Kobeissi,2015)

سمات الشخصية

تتسم شخصية شاهين (Shaheen) من لعبة (Tekken) بأنه مقاتل حر. وتتميز شخصية شاهين بالعديد من السمات المميزة، ومنها:

١- الحنكة والذكاء: تعتبر شاهين من الشخصيات الذكية والحنكة في اللعبة، ويستخدم ذكاؤه لتحديد نقاط ضعف خصومه والفوز بالمعارك.

٢- القوة والسرعة: تتميز شاهين بالقوة الجسدية العالية والسرعة الفائقة، ويستخدم قدراته القتالية للتحكم في المعارك وتحقيق الفوز.

٣- الانضباط والتركيز: تتميز شاهين بالانضباط العالي والتركيز الشديد في المعارك، ويتميز بالتصرف بحكمة وصبر عند مواجهة الأعداء.

٤- الثقة بالنفس: تتمتع شخصية شاهين بالثقة العالية بالنفس ولا تتردد في تحدي الأعداء ومواجهتهم بشجاعة.

٥- العدالة والشرف: تعبر شخصية شاهين عن العدالة والشرف، ويقاتل من أجل العدالة والدفاع عن الضعفاء.

٦- الحماية والرعاية: يهتم شاهين بحماية أصدقائه وعائلته، ويستخدم قدراته القوية للحفاظ على سلامتهم ورعايتهم.

وبشكل عام، فإن شخصية شاهين من الشخصيات الهامة والمميزة في لعبة Tekken، وتعتبر مقاتلًا قويًا وحنكيًا يستخدم قدراته الفريدة للفوز بالمعارك والدفاع عن الضعفاء.وتم اختيار مؤدي صوت عربي للشخصية يتحدث باللغة العربية الفصحى وليست اللهجة السعودية بشكل خاص.

3 . شخصية (الطائر بن عمر - Altaïr Ibn-La'Ahad) من لعبة (Assassin's Creed) من أصول شامية

نبذة عن الشخصية

الطائر ابن لا أحد (Altair ibn La-Ahad) هو شخصية رئيسية في لعبة الفيديو Assassin's Creed. يعتبر الطائر أحد أعضاء النظام السري القديم "القتلة" الذين يعملون على حفظ السلام والعدالة في العالم، ويتميز بمهاراته القتالية والتخفي والتسلل، وهو من أصول شامية وتم توضيح الشخصية المختارة في الشكل (١١).

تدور أحداث اللعبة في عصور وسطى وتتبع قصة الطائر خلال مهماته المختلفة كقاتل مأجور. ويعرف الطائر بشجاعته وحنكته وقدرته على التفكير الاستراتيجي، وهو يستخدم مهاراته الخاصة بالتسلل والقتال لتنفيذ المهام المختلفة.

وتشمل مهارات الطائر القتالية استخدام السيوف والأسلحة البيضاء الأخرى، ويتمتع بقدرة على التسلل والتخفي والتنقل بسرعة وخفة، ويستخدم أيضًا المناورات والحيل الذكية للتغلب على الأعداء وتحقيق أهدافه.

وتعد شخصية الطائر إحدى الشخصيات الرئيسية والأيقونة في سلسلة ألعاب Assassin's Creed، وقد حظيت بشعبية كبيرة بين محبي اللعبة بسبب شخصيته القوية ومهاراته الفريدة.

الشكل (١١) يوضح شكل شخصية Altair ibn La-Ahad في غلاف اللعبة\

المصدر:(Ubisoft، 2010)

شكل (١٢) صورة موضحة لشخصية Altaïr Ibn-La'Ahad

المصدر: Pinterest

الشخصية من الناحية الفسيولوجية

شخصية (الطائر بن عمر - Altaïr Ibn-La'Ahad) من لعبة (Assassin's Creed) وهي شخصية من أًصول شامية أنشأتها الشركة المصنعة كبطل لقصة اللعبة في الجزء الثاني وشكله موضح في الشكل (١٢) ،ولم يتم توضيح شكل الوجه كامل في اللعبة بل كانت الشخصية تقوم بتغطية نصف وجهها عن طريق رداء فوق راسه ولم يتم توضيح سوى بشرته الفاتحة وشعره الأسود و لحيته ودقنه الخفيف وهذا ما اشتهر به من صفات فسيولوجية لدى الشاميون (Durdica Grbesa، ٢٠٠٧)

لباس الشخصية العام

شخصية Altair Ibn LaAhad هي شخصية رئيسية في لعبة الفيديو Assassin's Creed التي تدور أحداثها في العصور الوسطى. يرتدي Altair ملابس تناسب عصره ومهنته كقاتل مأجور. يرتدي قميصًا أسود طويلًا وواسعًا مع أكمام ضيقة وقميص داخلي بيضوي وغطاء رأس أسود يحمل شارة النخبة. ويتميز القميص الأسود بقطعة قماشية طويلة تمتد من الخلف وتعلو الرأس لتشكل غطاءًا للرأس يخفي الوجه بشكل جزئي. كما يرتدي سروالاً طويلاً باللون الأبيض وحزاماً عريضاً حول الخصر، وحذاءً أسود اللون يغطي الركبة. ويستخدم Altair أيضًا حزامًا لتعليق الأسلحة والأدوات الخاصة به. وتشمل هذه الأسلحة سيفاً ورمحاً وسكيناً وقنابل وغيرها من الأدوات الصغيرة التي يستخدمها في مهنته كقاتل مأجور.

وتوحي ملابس شخصية Altair Ibn LaAhad ببعض الأسلوب الشامي في العصور الوسطى، ولكنها ليست دقيقة تمامًا في التصميم والتفاصيل. يمكن القول بأن ملابس Altair تأثرت بملابس الشاميين والقتاليين في الشرق الأوسط خلال العصور الوسطى، ولكنها مزيج من أنماط وتقاليد مختلفة.

على سبيل المثال، تتميز ملابس Altair باللون الأسود الداكن والتصميم البسيط والعملي، وهو أمر يشبه بعض الملابس التي كان يرتديها الشاميون في العصور الوسطى. ومع ذلك، فإن القميص الأسود الطويل الذي يرتديه Altair يختلف عن الجلباب الذي كان يرتديه الشاميون، كما أن الغطاء الذي يغطي رأس Altair ليس من الأساليب الشائعة في ملابس الشاميين في العصور الوسطى (Meyer, 2021).

بشكل عام، يمكن القول بأن ملابس شخصية Altair Ibn LaAhad تعتبر تصميمًا خياليًا مستوحى من العديد من الأنماط والتقاليد المختلفة في الشرق الأوسط خلال العصور الوسطى، وليست ملابسه دقيقة تماماً في الشكل والتفاصيل ويمكن النظر للشكل (١٣) الذي يوضح لباس الشخصية كاملة.

ولم يكن هدف اللعبة عند تصميم ملابس الشخصية استلهامها من ملابس الشاميين الأصليين في العصور الوسطى اذ كانت ترتدي جميع الشخصيات المختلفة من الأجزاء المختلفة نفس اللباس مع اختلاف الازمان واصل الشخصيات لاين تعود.

شكل (١٣) يوضح لباس شخصية Altair Ibn LaAhad كامل

المصدر: Pinterest

سمات الشخصية

شخصية Altair Ibn LaAhad هي شخصية معقدة ومتعددة الأوجه، وتتميز بعدة سمات من بينها:

١- **الذكاء**: يتمتع Altair بذكاء عالٍ وحنكة استراتيجية تساعده في تنفيذ مهامه كقاتل مأجور بنجاح.

٢- **الشجاعة**: يتمتع Altair بشجاعة كبيرة ولا يخشى المواجهة مع الأعداء، ويعرف كيفية التصرف بشجاعة في الظروف الصعبة.

٣- **الإصرار**: يتميز Altair بإصرار قوي وعزيمة لا تلين حتى ينجز مهمته بشكل كامل ويحقق الهدف المطلوب.

٤- **الخبرة**: يتمتع Altair بخبرة واسعة في مجال القتال والتسلل، ويتقن العديد من الأساليب والتقنيات القتالية القديمة.

٥- **الصرامة**: يتميز Altair بالصرامة والتزام القواعد، ويعتبر أن القضاء على الأعداء هو واجب مقدس يجب تنفيذه بدقة وفي إطار القواعد المحددة.

٦- **الحرية**: يؤمن Altair بأهمية الحرية والعدالة، ويعمل بشكل مستقل لتحقيق العدالة وتحرير الشعوب من الظلم.

٧- **الشك:** يتميز Altair بالشك وعدم الثقة بسهولة في الآخرين، وهذا يجعله يعمل بشكل منفرد في معظم الأحيان.

وقد كان مؤدي الشخصية في اللعبة يتحدث باللغة الإنجليزية وتحدث بالعربية الفصحى في لقطات قليلة جدا.

4. شخصية (رشيد – Rashid) من لعبة (Street Fighter V) من أصول سعودية

نبذة عن الشخصية

رشيد (Rashid) هو شخصية في لعبة الفيديو Street Fighter V التي تم إنشاؤها من قبل شركة Capcom. يُعرف رشيد بأنه مقاتل من الشرق الأوسط بالتحديد من المملكة العربية السعودية، يتميز بمهاراته في فنون القتال والتحرك السريع.

تتميز شخصية رشيد بأسلوبها الفريد والسريع في القتال، حيث يعتمد على الحركات الخفيفة والسريعة والهجمات المتقنة. ويستخدم رشيد الرياح لتوجيه ضرباته وهجماته، ويمتلك أيضًا مهارات قفز عالية وتحركات سريعة في الهواء.وتشمل حركات رشيد القتالية العديد من الضربات القوية والركلات السريعة والحركات البرازيلية مثل الـ"فليب فلوب" والـ"كابويرا". كما يمتلك رشيد أسلحة بيضاء مثل السيوف وقنابل الغاز التي يمكن استخدامها لتعطيل الأعداء.

وتعد شخصية رشيد من بين الشخصيات الشعبية في لعبة Street Fighter V، وقد حظيت بشعبية كبيرة بين محبي اللعبة بسبب قدراتها الفريدة وأسلوبها السريع والمثير في القتال والشكل (١٤) يوضح صورة الشخصية من داخل اللعبة.

".

شكل (١٤) شخصية Rashid من داخل اللعبة

المصدر:(Senior, 2015)

الشخصية من الناحية الفسيولوجية

صرح مطورو هذه اللعبة بأنها شخصية سعودية الأصل واتضح هذا من لون البشرة القمحي والعيون البنية الغامقة الواسعة لدى الشخصية وأيضا الفك الحاد والشعر الأسود الغامق (Al-Qattan،وآخرون، ٢٠١٢).

لباس الشخصية العام

شخصية Rashid من لعبة Street Fighter V ترتدي ملابس عصرية وعملية، تشمل بنطلوناً واسعاً باللون الابيض وسترة باللون الابيض مع حزام على الصدر وكذلك الخصر باللون الاسود. كما تحمل الشخصية شماغ باللون الابيض وربطة على جبينه، مما يمنحه مظهر المحارب.

يتضمن لباس راشد بعض العناصر التي تشبه اللباس السعودي التقليدي، ولكنه ليس تمثيلاً دقيقاً للزي السعودي بشكل كامل. يحمل راشد على رأسه عمامة بيضاء وبنطلون أبيض، وهذا يشبه إلى حد كبير ملابس الرجال في الخليج العربي. ومع ذلك، يحتوي الزي على عناصر أخرى تعكس الأسلوب الشخصي لراشد وأسلوبه في المقاتلة، مثل الحزام الأسود وقفازات اليد والأحذية.

ويتميز لباس Rashid بالحركية والراحة، حيث يسمح للشخصية بالتحرك والقتال بحرية وسرعة. كما يتماشى التصميم العصري للباس مع شخصية Rashid المتميزة بالحيوية والشجاعة ويوضح الشكل (١٥) شكل لباسه كاملا.

The Physiological Aspect of the Character:

شكل (١٥) صورة توضح لباس شخصية Rashid كاملا

المصدر: Clipartmax

ولم يتم اقتباس الزي السعودي بشكل كامل حيث ركز مصممون اللعبة على تصميم لباس يمكن للشخصية أن تتحرك فيه بأريحية بدون التركيز على ثقافة اللباس السعودي للشخصية (Meyer, 2021).

سمات الشخصية

راشد (Rashid) هو شخصية في لعبة Street Fighter V وهو شخصية عربية من السعودية. وفيما يلي بعض سمات شخصيته:

1. **الشجاعة**: يتميز راشد بالشجاعة والجرأة، حيث يقوم بمواجهة الخصوم دون خوف أو تردد.
2. **القوة**: يتمتع راشد بقوة بدنية وقدرة على استخدام القوة الجسدية في هجماته.
3. **السرعة**: يتمتع راشد بالسرعة الفائقة ويستخدمها بشكل ممتاز في الهجوم والدفاع.
4. **الحركية**: يتمتع راشد بالحركية والمرونة العالية، حيث يستخدم هذه الصفة في الهجوم والدفاع عن نفسه.
5. **الذكاء**: يتمتع راشد بذكاء عالي ويستخدمه في التخطيط للهجمات والتحركات الاستراتيجية أثناء المباريات.
6. **الصدق**: يتميز راشد بالصدق والأمانة، حيث يتعامل مع الآخرين بصدق ويحترمهم.
7. **الاحترام**: يحترم راشد الآخرين ويتعامل معهم بأدب واحترام، وهذا ما يجعله شخصية محبوبة من قبل الجمهور في اللعبة.

5.شخصية (فرح أحمد – Farah Ahmed) من لعبة (Call of Duty: Modern Warfare) أصول من الشرق الأوسط

نبذة عن الشخصية:

فرح أحمد (Farah Ahmed) هي شخصية في لعبة الفيديو Call of Duty: Modern Warfare (٢٠١٩). تعرف فرح بأنها قائدة فصيل "الفيلق الحر" في اللعبة، وهو فصيل مسلح متمرد يقاتل ضد قوات الاحتلال الروسية في الشرق الأوسط.

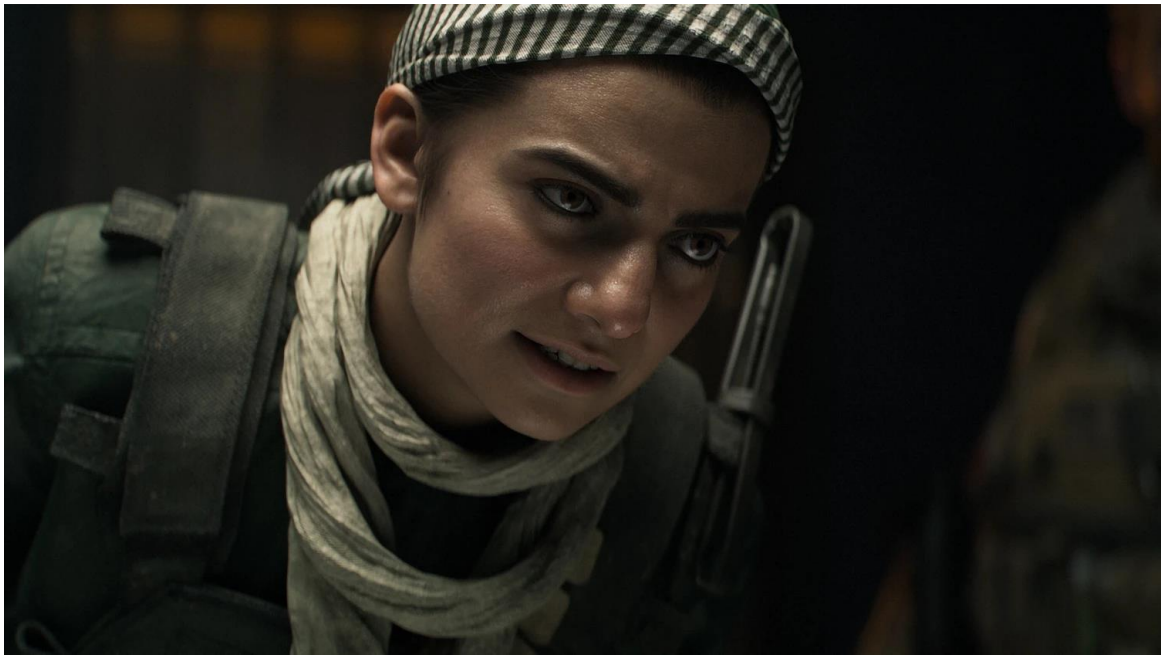
تتميز شخصية فرح بشخصية شجاعة وحنكتها، وهي تعتبر قائدة موهوبة ومؤثرة في مجال القتال. وتستخدم فرح مهاراتها القتالية والتكتيكية لتوجيه فصيلها في القتال ضد الاحتلال الروسي.وتشمل حركات فرح القتالية العديد من الحركات القتالية والأسلحة اليدوية مثل السكاكين والمسدسات، ويتميز أسلوبها القتالي بالحركات السريعة والهجمات الدقيقة. كما تستخدم فرح المهارات الخاصة بالتسلل والتخفي للتحرك بحرية في المناطق الخطرة والتغلب على الأعداء.وتعتبر شخصية فرح إحدى الشخصيات الرئيسية في Call of Duty: Modern Warfare، حيث تقدم قصة مؤثرة حول الصراعات والمعارك في المنطقة الشرقية من العالم.

الشخصية من الناحية الفسيولوجية

لم يقم مصممو اللعبة بتحديد أصلها بالضبط اذ حددوا فقط بانها من الشرق الأوسط وقد اشتهرت إناث الشرق الأوسط بصفات شائعة مثل العدسات البنية والعينين الواسعتين والشعر البني الغامق والبشرة القمحية والطول المتوسط وهذا ما تم الاعتماد عليه عند تصميم هذه الشخصية (Farkas، ٢٠٠٥).

وفي الشكل (١٦) يتم توضيح صورة فرح من داخل طور القصة في اللعبة.

.



شكل (١٦) لقطة من اللعبة لشخصية Farah Ahmed

المصدر (Saed ،2019)

لباس الشخصية العام

شخصية Farah في لعبة Call of Duty تظهر في لعبة Modern Warfare وهي قائدة جماعة المقاومة الحرة في أوكرانيا. يتميز لباسها بالبساطة والعملية التي تناسب الظروف القاسية التي تعيشها وتعمل فيها.ترتدي Farah قميصًا ملتحمًا باللون الأسود والبنطلون الأسود الضيق مع حزام ذو لون بني غامق. كما ترتدي حذاءًا رياضيًا أسود اللون وقفازات بنية اللون تغطي جزءًا كبيرًا من ذراعيها. وعلاوة على ذلك، تحمل Farah حقيبة ظهر كبيرة الحجم وعليها علم الولايات المتحدة الأمريكية والاتحاد السوفيتي، ويمكن رؤية مجموعة من الأدوات والأسلحة المتنوعة المعلقة على حقيبتها ويوضح الشكل (١٧) لباس الشخصية بعدة أشكال.

شكل (١٧) لقطة توضح لباس شخصية Farah Ahmed بثلاث اشكال مختلفة

المصدر: (GLOVER, 2020)

بشكل عام، يتميز لباس Farah بالبساطة والعملية، وهو يعكس طبيعة شخصيتها القوية والمتمردة والتي تعمل بشكل مستقل ضد الأعداء.لباس شخصية Farah من لعبة Call of Duty يحمل بعض الصفات التي تشبه لباس الشرق الأوسط، وذلك يعكس ثقافة وتراث المنطقة التي تنتمي إليها الشخصيةعلى سبيل المثال، يمكن رؤية أن اللون الأسود يستخدم بكثرة في الأزياء الشرقية، كما أن البنطلون الضيق والحذاء الرياضي يشكلان جزءًا من الثقافة الشرقية. كما تظهر القفازات التي ترتديها Farah ميلاً إلى الأسلوب الشرقي في اللباس ويوضح الشكل (١٨) لباسها بشكل أوضح.

شكل (١٨) لقطة توضح شكل شخصية Farah Ahmed من زاوية أخرى

المصدر: Breezewiki

وتجدر الإشارة إلى أن لباس الشرق الأوسط يختلف من بلد لآخر ومن ثقافة لأخرى، ولا يمكن القول بأن لباس Farah يمثل بشكل كامل لباس الشرق الأوسط بشكل عام (Meyer, 2021).

سمات الشخصية

شخصية Farah في لعبة Call of Duty تتميز بالعديد من الصفات والسمات المميزة، ومن أبرزها:

١- الشجاعة: تتميز Farah بالشجاعة والجرأة، حيث تتحدى الأعداء وتواجههم بدون خوف.

٢- القوة: تمتلك Farah قوة جسدية وعقلية كبيرة، مما يجعلها قادرة على تحمل الصعاب والظروف الصعبة.

٣- الثقة بالنفس: تتميز Farah بالثقة بالنفس والإيمان بقدراتها ومهاراتها، كما أنها تتمتع بقدر كبير من الحنكة والذكاء.

٤- الإصرار: تتميز Farah بالإصرار والعزيمة، حيث تسعى جاهدة لتحقيق أهدافها وتحرير بلدها من المستعمرين.

٥- الرفض للظلم: تتميز Farah برفضها الظلم والاستبداد، وتسعى جاهدة للدفاع عن حرية شعبها وإعادة حقوقهم المسلوبة.

٦- القيادة: تتمتع Farah بمهارات قيادية عالية، حيث تستطيع قيادة جماعتها وتحفيزهم للدفاع عن أهدافهم.

٧- الوطنية: تتميز Farah بالوطنية الشديدة، حيث تضع مصلحة بلدها وشعبها فوق كل اعتبار.

٨- الاحترام: تتعامل Farah بالاحترام مع الناس، وتحترم ثقافاتهم وتقاليدهم، وتسعى لتحقيق العدالة والمساواة للجميع.
ووفقا لما ورد في تحليل الشخصيات السابقة فقد تم تصميم الشخصية المقترحة من خلال استخدام برنامج blender لتكون شخصية إلكترونية متواكبة مع هوية المملكة العربية السعودية

الشخصيات الملهمة في التصميم :

وقد تم اختيار ثلاث امراء مختلفين من امراء المملكة العربية السعودية كي يتم اقتباس ملامح ولون الشخصية منهم وهم

1- ولي العهد الأمير محمد بن سلمان

الأمير محمد بن سلمان بن عبد العزيز آل سعود، هو ولي العهد السعودي ونائب رئيس مجلس الوزراء السعودي، ووزير الدفاع السعودي. ولد في ٣١ أغسطس ١٩٨٥م في الرياض، وهو ابن الملك سلمان بن عبد العزيز آل سعود.
تم تعيين الأمير محمد بن سلمان وليا للعهد في يونيو ٢٠١٧، بعد قيامه بالعديد من الإصلاحات والتغييرات الهامة في السياسة السعودية، وهو يعمل على تنفيذ خطة التحول الوطني ٢٠٣٠ التي تهدف إلى تنويع اقتصاد المملكة وتحويله إلى اقتصاد معتمد على العلم والتكنولوجيا.

وقد قاد الأمير محمد بن سلمان حملة مكافحة الفساد في السعودية في نوفمبر ٢٠١٧، وأسفرت الحملة عن اعتقال العديد من رجال الأعمال والمسؤولين الحكوميين، واسترداد ملايين الدولارات من أموال الفساد. كما يعتبر الأمير محمد بن سلمان قوة دافعة خلف إصلاحات اجتماعية كثيرة في السعودية، مثل السماح للمرأة بالقيادة والترفيه وتحسين حقوق المرأة.

وبجانب ذلك، يشغل الأمير محمد بن سلمان منصب وزير الدفاع السعودي منذ يناير ٢٠١٥، وقاد عملية عاصفة الحزم في اليمن في ٢٠١٥، وهي حملة عسكرية لدعم الحكومة الشرعية اليمنية ضد المتمردين الحوثيين.

".

شكل (١٩) صورتين لولي العهد الأمير محمد بن سلمان

المصدر:(الحسيني ،٢٠٢٣)و (Rabiya, 2021)

2- الأمير مشعل بن سلطان

الأمير مشعل بن سلطان بن عبد العزيز آل سعود، هو أحد أعضاء العائلة المالكة في المملكة العربية السعودية. ولد في ٢١ سبتمبر ١٩٤٥م وهو ابن الأمير سلطان بن عبد العزيز آل سعود، الذي كان وزير الدفاع في المملكة العربية السعودية لفترة طويلة.

تشمل مسيرة الأمير مشعل بن سلطان عدة مناصب حكومية، حيث تم تعيينه في عدة مناصب قيادية، بما في ذلك وزيراً للحرس الوطني، ورئيس مجلس إدارة الهيئة العليا للسياحة والتراث الوطني.

وتشغل الأمير مشعل بن سلطان حالياً منصب رئيس اللجنة الأولمبية العربية السعودية، وقد ساعد بنجاح في إحضار دورة الألعاب الأولمبية الصيفية إلى المملكة العربية السعودية في عام ٢٠١٦م.

ويعتبر الأمير مشعل بن سلطان من الشخصيات البارزة في المملكة العربية السعودية، ويحظى بتقدير كبير من الشعب السعودي والمجتمع الدولي، وذلك نظراً لمساهماته الهامة في الحياة السياسية والرياضية والثقافية في المملكة العربية السعودية.

شكل (٢٠) صورتين للأمير مشعل بن سلطان

المصدر: (X dbasdosari1,2020) وPinterest: Tarcila Farias

3- الأمير سعد بن عبد الله

الأمير سعد بن عبد الله بن عبد العزيز آل سعود، هو أحد أعضاء العائلة المالكة في المملكة العربية السعودية. ولد في ١٥ يناير ١٩٤٣م، وهو ابن الملك عبد الله بن عبد العزيز آل سعود، الذي كان ملك المملكة العربية السعودية من ٢٠٠٥ إلى ٢٠١٥.

تشمل مسيرة الأمير سعد بن عبد الله عدة مناصب حكومية، حيث تم تعيينه في عدة مناصب قيادية في المملكة العربية السعودية، بما في ذلك ولاية عهد لفترة قصيرة في الثمانينيات من القرن الماضي، ووزيراً للداخلية من عام ٢٠١٢ إلى ٢٠١٤. وكان أيضاً رئيساً للمجلس البلدي لمدينة الرياض لفترة طويلة.

وفي السنوات الأخيرة، شغل الأمير سعد بن عبد الله منصب رئيس الهيئة السعودية للسياحة والتراث الوطني، وقد ساعد بنجاح في إطلاق عدد من المبادرات الرامية إلى تطوير صناعة السياحة في المملكة العربية السعودية والحفاظ على التراث الثقافي للمملكة.

ويعد الأمير سعد بن عبد الله من الشخصيات البارزة في المملكة العربية السعودية، ويحظى بتقدير واحترام كبيرين من قبل الشعب السعودي والمجتمع الدولي.

شكل (٢١) صورتين للأمير سعد بن عبد الله

المصدر: (Instagram: saadabdullah90, 2021) وMarya: Pinterest

ومن بعدها تم الدمج بين ملامحهم حتى تم تصميم شخصية عربية من المملكة العربية السعودية للألعاب الإلكترونية تحمل طابع الشكل والملامح السعودية الأصيلة.

وتم تسميتها باسم (أصيل) وعمره (٣٧)أصيل شخصية من المملكة العربية السعودية وعندما نتحدث عن صفات أصيل بشكل متعمق، يمكننا أن نقول انه يتمتع بالكرم الذي يظهره تجاه الآخرين، حيث يفتح أبواب منزله وقلبه لاستقبال الضيوف بحرارة وترحيب. كما يتميز بالشجاعة والقوة، ولا يمكننا نسيان العزة والكرامة التي يحملها في طباعه، حيث يحافظ على كرامته ويعتز بأصوله وثقافته. وبالطبع، الإخلاص والعفة، واحترام العادات والتقاليد، محبته للمساعدة وشخصية مبتكرة.

والأشكال التالية توضح شكل الشخصية بعد تصديرها من البرنامج:

شكل (٢٢) صورة ثلاثية الأبعاد للشخصية التي تم تصميمها

المصدر: من تنفيذ الباحثة عن طريق برنامج بلندر

شكل (٢٣) صورة للشخصية من الأمام والخلف والجوانب

المصدر: من تنفيذ الباحثة عن طريق برنامج بلندر

شكل (٢٤) صورة للشخصية من زاوية مختلفة

المصدر: من تنفيذ الباحث عن طريق برنامج بلندر

شكل (٢٥) صورة للنظارات التي ترتديها الشخصية

المصدر: من تنفيذ الباحث عن طريق برنامج بلندر

شكل (٢٦) صورة للخاتم الذي ترتديه الشخصية

المصدر: من تنفيذ الباحث عن طريق برنامج بلندر

نتائج البحث

توصلت الدراسة الحالية إلى ندرة وجود شخصيات إلكترونية تمثل شخصية من المملكة العربية السعودي في مجال الألعاب الإلكترونية ،حيث أظهرت نتائج البحث أن نسبة تمثيل الشخصيات العربية من المملكة العربية السعودية في الألعاب الإلكترونية منخفضة للغاية إذ تم العثور على شخصيتين عربيتين فقط من المملكة العربية السعودية في جميع الألعاب الإلكترونية المدروسة. بالإضافة إلى ذلك فإن الشخصيات الإلكترونية العربية الموجودة حاليا في مجال الألعاب الإلكترونية أيضا محدود وقد تم دراسة خمس من هذه الشخصيات و الاستفادة من تحليلها في بناء شخصية (أصيل).

وقد سعت الدراسة الحالية لسد الفجوة الموجودة في مجال الشخصيات الإلكترونية العربية في مجال الألعاب من خلال توظيف التصميم الجرافيكي لتصميم وابتكار شخصية مستلهمة من بيئة المملكة العربية السعودية حيث تم استخدام التصميم الجرافيكي لإنشاء مظاهر الشخصيات والتعبير عن شخصيتها وصفاتها الفريدة، وكذلك لتصميم الأزياء والأسلحة والأدوات التي تستخدمها شخصية (أصيل) في اللعبة . وقد توصلت الدراسة إلى إمكانية توظيف التصميم الجرافيكي في إيجاد شخصية عربية من المملكة السعودية في الألعاب الإلكترونية عن طريق استخدام تقنيات متعددة، مثل النمذجة الثلاثية الأبعاد والرسم الثنائي الأبعاد والرسم الرقمي والرسم باليد والتلوين والإضاءة والتأثيرات الخاصة. ويمكن استخدام هذه التقنيات لإنشاء شخصيات متعددة الأشكال والأحجام والألوان والنماذج، وبالتالي تحويل الشخصيات إلى شخصيات مميزة وفريدة تتمتع بشخصية قوية وجذابة. وتعود أهمية وجود شخصيات إلكترونية عربية الدور الذي يمكن أن تلعبه هذه الشخصيات في التعريف بالثقافة العربية للمنطقة للعالم الخارجي. ويمكن أن يؤدي هذا إلى تعزيز التفاهم الثقافي والاحترام المتبادل بين الثقافات المختلفة. بالإضافة إلى التميز والتفرد وفتح المجال منافسة الشخصيات الأخرى في السوق العالمية كما يمكن أن تسهم الشخصيات الإلكترونية العربية في إلهام الأطفال والشباب العرب للاهتمام بالتقاليد والثقافة العربية والتعرف على تاريخهم وماضيهم. إلى جانب تعزيز الصناعة المحلية في المنطقة مما يسهم تطوير المهارات والخبرات المحلية في مجال تطوير الألعاب الإلكترونية بالإضافة إلى إثراء الأدب العربي بما يناسب العصر الحالي والتقنيات الجديدة.

ويمكن إبراز أهم النتائج التي توصلت لها الدراسة الحالية فيما يلي:

1. ندرة الشخصيات الإلكترونية العربية من المملكة العربية السعودية في الألعاب الإلكترونية.
2. وجود شخصيتين عربيتين فقط من المملكة العربية السعودية في جميع الألعاب الإلكترونية المدروسة.
3. تصميم وابتكار شخصية (أصيل) مستلهمة من بيئة المملكة العربية السعودية.
4. إمكانية توظيف التصميم الجرافيكي في إيجاد شخصيات عربية من المملكة العربية السعودية في الألعاب الإلكترونية.
5. تطبيق استخدام تقنيات متعددة لإنشاء شخصيات عربية مميزة وفريدة تتمتع بشخصية قوية وجذابة.

توصيات البحث

1. تشجيع البحوث مجال تصميم الشخصيات العربية في الألعاب الإلكترونية، بحيث تصف الشخصية الثقافة والشكل العربي بصورته الصحيحة والأصلية وفقا للأسس العلمية.

2. تعزيز البحوث النوعية التعاونية التي تدمج بين المجالات التربوية وبين مجال التصميم الجرافيكي بهدف تطوير المهارات والخبرات المحلية في مجال تطوير الألعاب الإلكترونية و ابتكار شخصيات إلكترونية متوافقة مع السياق الثقافي والاجتماعي للمجتمع العربي بشكل عام و السعودي بشكل خاص.

3. إثراء محتوى الأدب العربي المعاصر بما يتفق مع الأسس الأدبية و الثقافية وينسجم مع التقنيات الإلكترونية الحديثة.

4. التعاون بين شركات الألعاب ومبرمجين الألعاب والمصممين الجرافيكين لتحقيق وجود الشخصيات المبتكرة في عالم الألعاب الإلكترونية.

5. دعم تصميم الشخصيات العربية الإلكترونية وإيجاد حلقات وصل بين مصممين الجرافيك و المبرمجين لتسهيل وجد الشخصيات العربية الإلكترونية في أسواق الألعاب الإلكترونية العالمية.

6. عمل دراسات مستقبلية للتعرف على آراء المستفيدين و اللاعبين حول جدوى وجود شخصيات إلكترونية عربية.

7. تطبيق استراتيجيات التصميم التشاركي من خلال إيجاد قنوات تواصل بين اللاعبين وبين مصممين الشخصيات الإلكترونية العربية وذلك لأخذ مرئيات اللاعبين في بناء الشخصيات ، تزويدها بالخصائص و السمات التي يراها اللاعبون.

المراجع

المراجع العربية

1. إبراهيم، ن (٢٠١٦). إيجابيات الألعاب الالكترونية التي يمارسها أطفال الفئة العمرية (٣-٦) سنوات وسلبياتها من وجهة نظر الأمهات ومعلمات رياض الأطفال. الاردن: جامعة الشرق الأوسط.

iibrahim, n (2016). 'iijabiaat al'aleab alalkutruniat alati yumarisuha 'atfal alfiat aleumria (3-6) ' sanawat wasalbiaatuha min wijhat nazar al'umahat wamuealimat riad al'atfali. alardin: jamieat alsharq al'awsata.

2. المعجم الوسيط

٢. almuejam alwasit

3. الحربي، م. (٢٠١٧). استخدام الألعاب الإلكترونية في تنمية الشخصية لدى الأطفال. مجلة الدراسات التربوية، ٣٨(٣)، ٥٩-٧٦.

alharbi, mu. (2017). astikhdam al'aleab al'iilikturuniat fi tanmiat alshakhsiat ladaa al'atfali. majalat aldirasat altarbawiati, 38(3), 59-76.

4. الزعبي ،ز، السليم ، أ (٢٠١٦). سيمائية الزي والهوية القومية. كلية الآداب جامعة اليرموك.

alzuebi ,z, alsulim , a (2016). simayiyat alziyi walhuiat alqawmiati. kuliyat aladab jamieat alyirmuk.

5. السبيعي، ع. (٢٠١٦). استخدام الألعاب الإلكترونية في تنمية مهارات التفكير لدى الأطفال. مجلة التربية الخاصة والتأهيلية، ١٤(٢)، ٢٥١-٢٦٦.

alssbiei, ea. (2016). astikhdam al'aleab al'iilikturuniat fi tanmiat maharat altafkir ladaa al'atfali. majalat altarbiat alkhasat waltaahiliati, 14(2), 251-266.

6. عبد السلام، ه (2021). الملابس التقليدية للنساء والرجال في المملكة العربية السعودية. تم الاسترداد من بوابة الباحث: https://www.m5zn.com/traditional-clothes-in-saudi-arabia/ .

7. العنزي، ع. (٢٠١٨). الألعاب الإلكترونية وتأثيرها على السلوك الاجتماعي للشباب السعودي. دراسات نفسية، ٤٠(٢)، ٢١٣-٢٣٠.

8. الويشي،ي . (٢٠١٨). أثر التصميم الجرافيكي للألعاب الرقمية التفاعلية علي نمو ادراك الطفل. *بحوث في العلوم و الفنون النوعية*، 5(2) 155-212. doi: 10.21608/balexu.2018.19841

9. عقيب ،ب و لراري ،ف. (٢٠١٨/٢٠١٩). تصميم شخصية إلكترونية عربية من المملكة العربية السعودية في مجال الألعاب الإلكترونية باستخدام تقنيات التصميم الجرافيكي) .رسالة ماجستير غير منشورة.(جامعة جيجل، الجزائر . http://dspace.univ-jijel.dz:8080/xmlui/handle/123456789/3172?show=full

10. فيضي ،م. (٩ يونيو, ٢٠٢٠). تعريف الثقافة. تم الاسترداد من موضوع: https://mawdoo3.com/%D8%AA%D8%B9%D8%B1%D9%8A%D9%81_%D8%A7%D9%84%D8%AB%D9%82%D8%A7%D9%81%D8%A9

المراجع الأجنبية

.11 (16 feb, 2021). 3D Graphic Design: Definition & Principles Explained. تم الاسترداد من adobe: https://xd.adobe.com/ideas/principles/emerging-technology/3d-graphic-design-definition-and-principles/ Dan Silveira

.12 Creswell, J. W. (2013). Qualitative Inquiry and Research Design: Choosing among Five Approaches. Sage Publications.

.13 Patton, M. Q. (2014). Qualitative Research and Evaluation Methods. Sage Publications..

.14 Dan Silveira. (16 feb, 2021). 3D Graphic Design: Definition & Principles Explained. تم الاسترداد من adobe: https://xd.adobe.com/ideas/principles/emerging-technology/3d-graphic-design-definition-and-principles/

.15 Dennis Craig Seager ،Chung How Kau ،Jeryl D. English ،Wael Tawfik ،Harry I. Bussa ، Abou El Yazeed M. Ahmed. (2009). Facial Morphologies of an Adult Egyptian Population and an Adult Houstonian White Population Compared Using 3D Imaging. Egypt: angle orthodontist journal. و

.16 L. G., Katic, M. J., & Forrest, C. R. Farkas. (2005). International Anthropometric Study of Facial Morphology in Various Ethnic Groups/Races. Canada: Journal of Craniofacial Surgery.

.17 Meyer, M. (2021, 5). Arabic Clothing – The Most Comprehensive Guide In 2021. Retrieved from fibre2fashion: https://www.fibre2fashion.com/industry-article/9018/arabic-clothing-the-most-comprehensive-guide-in-2021

.18 Omar K. MBBS Al- ،Ahmed A. MBBS Alsaeed ،Mohammad M. MBBS Al-Qattan ، Najla A. MBBS Al-Dahian. (2012). Anthropometry of Nojoud A. MBBS Al-Amri ،Madani و the Saudi Arabian Nose. Riyadh: Journal of Craniofacial Surgery.

.19 Ruzica Pezerović-Panijan, Mohamed Nadim Kalaya, Irma Gorsić, Anamarija Cavcić, Nikolino Zura, Behija Berberović Durdica Grbesa. (2007). Craniofacial characteristics of Croatian and Syrian populations. Croatia: Department of Anatomy, School of Medicine, University of Zagreb.

الملاحق

ملحق رقم (١)

الأداة الأولى قبل التحكيم

بطاقة تحليل المحتوى قبل تعديل الحكام

الجدول التالي الذي أهم المتطلبات المطلوبة عند عمل التحليل قبل التعديل عليه من قبل المحكين

اللعبة	اسم الشخصية	ملامح الشخصية	لون البشرة	الطول	شكل الشعر	لون العين	الملابس
overwatch	آنا – Ana						
TEKKEN	شاهين – Shaheen						
Assassin's Creed	الطائر بن عمر - Altaïr Ibn-La'Ahad						

Street Fighter V	رشيد – Rashid						
Call of Duty	فرح أحمد – Farah ahmed						

ملحق رقم (٢)

قائمة المحكمين

	المحكم (١)	المحكم (٢)
الاسم	شاكرة الجيلاني سعيد السالمي	ولاء جمال سالم الحارثي
التخصص	علوم وتقنيات الفنون	بيئات افتراضية
الدرجة العلمية	دكتوراه	دكتوراه

ملحق رقم (٣)

الأداة الأولى بعد التحكيم

بطاقة تحليل المحتوى بعد تعديل الحكام

الجدول التالي يعرض أهم المتطلبات المطلوبة عند عمل التحليل بعد التعديل عليه من قبل المحكين

وقد كانت أهم ملاحظات المقدمة منهم عند تطبيق التحليل هي:

تقديم الشخصية الكرتونية يجب ان يشتمل على وصف مدقق لملامحها المادية وخصائصها المعنوية و النفسية و تفوقها المجتمعي كل هذه النقاط و التفاصيل تضفي مصداقية اكثر على شخصيتك و تقدم تصور عميق دون غموض او ضبابية و هو ما يساعد على تصميمها بشكل جيد دون تهميش اي عنصر من عناصر المشروع

ونقدم لكم بعض النقاط المهمة التي يجب التركيز عليها:

*وصف الجسم:(طويل او قصير، نحيف...)

*سن الشخصية: طفولية، شباب، كهل

*نوعية الشخصية: طريفة، جدية، ملتزمة، عنيدة، هادئة، حكيمة، عنيفة...)

*حركات الشخصية: رياضية، ...

*طريقة كلامها

*مواقف الشخصية من بعض المواضيع: شخصية وطنية، شخصية تميل الى الحداثة، متشبثة بالتراث، شخصية مستقبلية...

*علاقة الشخصية بمحيطها

*المستوى العلمي للشخصية: متعلمة، أمية، جامعية، مثقفة

الخ...

الهيئة العامة ، الشكل بالمجمل

اسم اللعبة	overwatch	TEKKEN	Assassin's Creed	Street Fighter V	Call of Duty
اسم الشخصية	Ana	Shaheen	Altaïr Ibn-La'Ahad	Rashid	Farah Ahmed
التصنيف العمري					
أصل الشخصية					
عمر الشخصية					
ملامح الشخصية					
لون البشرة					
لطول					
شكل الشعر					
لون الشعر					
لون العين					

قائمة الاشكال والرسوم

شكل (١) صورة تصف لبس أهل الحجاز 480
شكل (٢) صورة تصف لبس أهل الشمال 481
شكل (٣) صورة تصف لبس أهل المنطقة الوسطى 481
شكل (٤) صورة تصف لبس أهل المنطقة الجنوبية 481
شكل (٥) صورة تصف لبس أهل المنطقة الشرقية 482
الشكل رقم (٦) صورة توضح شكل anaداخل اللعبة 486
الشكل رقم (٧) صورة توضح شكل anaب ٣٦٠ درجة 487
شكل (٨) يوضح شكل شخصية Shaheenمن داخل اللعبة 489
الشكل (٩) صورة للملك سعود بالزي العسكري عام ١٩٥٤ 490
شكل (١٠) يوضح لباس Shaheen كاملا مع ادواته الإضافية 490
شكل (١٢) صورة موضحة لشخصية Altaïr Ibn-La'Ahad 492
شكل (١٣) يوضح لباس شخصية Altair Ibn LaAhadكامل 494
شكل (١٤) شخصية Rashidمن داخل اللعبة 495

شكل (١٦) لقطة من اللعبة لشخصية Farah Ahmed 498
شكل (١٧) لقطة توضح لباس شخصية Farah Ahmed بثلاث اشكال مختلفة 498
شكل (١٨) لقطة توضح شكل شخصية Farah Ahmed من زاوية أخرى 499
شكل (١٩) صورتين لولي العهد الأمير محمد بن سلمان 501
شكل (٢٠) صورتين للأمير مشعل بن سلطان 502
شكل (٢١) صورتين للأمير سعد بن عبد الله 503
شكل (٢٢) صورة ثلاثية الأبعاد للشخصية التي تم تصميمها 503
شكل (٢٣) صورة للشخصية من الأمام والخلف والجوانب 504
شكل (٢٤) صورة للشخصية من زاوية مختلفة 504
شكل (٢٥) صورة للنظارات التي ترتديها الشخصية 505
شكل (٢٦) صورة للخاتم الذي ترتديه الشخصية 505