تصنيف الألعاب الإلكترونية بين النظرية والتطبيق

دراسة مقارنة بين خطتي تصنيف ديوي العشري وتصنيف مكتبة الكونجرس

ناهد محمد بسيوني*

التمهيد:

تتبعت الدراسة الحالية تصنيف الألعاب الإلكترونية في الإنتاج الفكري، كما ركزت على البنية التصنيفية للموضوع من خلال تناولها في خطط التصنيف المكتبية الحديثة، متمثلة في خطة تصنيف ديوي العشري وخطة تصنيف مكتبة الكونجرس. وهدفت الدراسة إلى المقارنة بين كل من الخطتين لعرض بنية تصنيف الموضوع متمثلة في: مسمياته والأقسام المعرفية التي يتفرع منها، ثم تفريعات الموضوع نفسه، ومدى نجاح الخطتين في إدراج رموز تغطي كلاً من الإنتاج الفكري عن الموضوع، وعرض الألعاب الإلكترونية نفسها في شكل مجسمات أو في شكل CD، ولتحقيق ذلك فقد اتبعت الدراسة المنهج التحليلي المقارن معتمدة على خطتي تصنيف ديوي العشري وتصنيف مكتبة الكونجرس في نسختيهما الأصليتين المطبوعة والإلكترونية.

هذا وقد توصلت الدراسة إلى عدة نتائج من أهمها: اختلاف القسمين المعرفيين الأساسيين اللذين ينتمي إليهما الموضوع وهما: الفنون والترويح (٧٠٠) في خطة تصنيف ديوي وقسم الجغرافيا (G) في خطة تصنيف مكتبة الكونجرس، بينما لوحظ

* أستاذ علم المكتبات والمعلومات المساعد، كلية الآداب والعلوم الاجتماعية – جامعة السلطان قابوس.

اتحادهما في التفريع من القسم الفرعي الألعاب الداخلية والتسالي، و لا تخصص الخطتان رموزًا لمعالجة موضوع الألعاب الإلكترونية كإنتاج فكري، ورموزًا أخرى لمجسمات للألعاب الإلكترونية نفسها أو في شكل CD أو غيرها. وقد أوصت الدراسة بضرورة معالجة موضوع ألعاب الإنترنت وتكوين بنية له باعتباره مستقبل الموضوع بحيث تواكب تصنيفات هذه الألعاب ما يتضمنه الإنتاج الفكري، ودعت الدراسة إلى ضرورة تكوين بنية للموضوع تخصص فيها رموز لمعالجة الألعاب الإلكترونية من حيث كونها ألعابًا، وتخصيص رموز أخرى للإنتاج الفكري عن الألعاب الإلكترونية. إن هذا من شأنه أن يساعد اختصاصيي المكتبات من خلال تنظيم الألعاب الإلكترونية في أماكن قريبة من الإنتاج الفكري الخاص بها.

المقدمة:

يمثل عام ١٩٥٤م بداية الألعاب الإلكترونية حين قامت شركة (Bell Laps) بتطوير الكمبيوتر الرقمي الترانزستور. ونتيجة لذلك تم تطوير أول لعبة في عالم الفيديو في العالم سنة ١٩٥٨ وهي "Tennis for tow" واستمر تطوير الألعاب الإلكترونية من ألعاب على الأشرطة المرنة (Flobby disk) إلى الأقراص المغنطة (CD) إلى الألعاب الإلكترونية المتاحة على شبكة الإنترنت، وفي عام ١٩٨٥م أصدرت شركة (Atari) أولى الألعاب ثلاثية الأبعاد (Robot,1)، وشهدت التسعينيات من القرن العشرين طفرات هائلة في تطوير الألعاب الإلكترونية (محمود، ٢٠٠٥م).

إن وجود الألعاب الإلكترونية في الحياة اليومية شكل جزءاً من ثقافة المجتمع، وقد تغلغلت الألعاب الإلكترونية في مجالات كثيرة ولأغراض متعددة، فلم تعد وسيلة للتسلية فقط وإنما أصبحت وسيلة تعليمية وتربوية وعلاجية، إضافة إلى تأثيرها الاجتماعي والنفسي وغيره، وينظر كثير من المتخصصين إلى تعدد إيجابيات الألعاب الإلكترونية، حيث أصبحت وسيلة لتحسين الثقافة الحاسوبية والمهارات التكنولوجية، إضافة إلى تنمية المهارات الذهنية وزيادة القدرة على التفكير وحل المشكلات **(الذهلي، ٢٠٠٨م)** (www.kuwait25.com).

وقد أدخلت المكتبات منذ بداية الثلاثينيات من القرن العشرين بعض الألعاب مثل الشطرنج ضمن مقتنياتها وأتاحتها ضمن خدماتها (Levine ,2009) و زادت أنواع الألعاب داخل المكتبة على الرغم من اعتراض الأكاديميين على ذلك، إضافة إلى صعوبة إدارتها وتنظيمها وتخزينها، ومع ظهور الألعاب الإلكترونية أصبحت واقعاً يفرض نفسه على المكتبات.

وتشكل الألعاب الإلكترونية جزءاً من مقتنيات المكتبة سواء أكانت إنتاجًا فكريًا يبحث ويتحدث عنها أو أجهزة لاستخدامها أو برامج على الحاسوب أو مجسمات الألعاب نفسها، وبات على اختصاصي المكتبة أن يتلمس الطرق للتعامل معها، وإدارتها، وتنظيمها، و تقديمها للخدمة.

ولما كانت خطط التصنيف المكتبية الحديثة هي المعنية برصد الموضوعات وتفريعاتها؛ لمساعدة الاختصاصي في تنظيم مقتنيات المكتبات؛ ومن ثم سهولة إدارتها وتقديم خدماتها؛ ومن هنا جاء موضوع البحث للتعرف على معالجة موضوع الألعاب الإلكترونية في خطتي تصنيف ديوي العشري وتصنيف مكتبة الكونجرس؛ باعتبارهما أكثر الخطط التصنيفية العامة شهرة واستخداماً في معظم مكتبات العالم، واتصافهما بالتحديث الدائم.

و تأتي أهمية موضوع البحث باعتباره من المحاولات الأولى- على حد علم الباحثة- التي تناولت موضوع تنظيم الألعاب الإلكترونية داخل المكتبة، وإرشاد الاختصاصي إلى رموز التصنيف التي تدرجها الخطط التصنيفية الشهيرة لتصنيف الألعاب الإلكترونية.

١/ منهجية البحث وأبعاده الموضوعية:

ارتبط تطور موضوع الألعاب الإلكترونية بتطور تكنولوجيا الحاسبات، وهو كغيره من الموضوعات قد شغل مكانًا داخل خطط التصنيف العامة التي اتصفت بشمولية تغطيتها لجميع فروع المعرفة الإنسانية وتفريعاتها. ومن هنا جاء هذا البحث ليبرز المشكلة الأساسية في تحديد أماكن تصنيف الألعاب الإلكترونية في خطتي تصنيف ديوي العشري وتصنيف مكتبة الكونجرس؛ وذلك للتعرف على الانتماء المعرفي لهذا الموضوع وتفريعاته وطرق معالجته.

وإمكانية عرض وتقسيم تفريعات موضوع الألعاب الإلكترونية وفقاً للمراحل العمرية، مما يساعد الاختصاصي على تقديمها للمستفيدين وفقاً للمرحلة العمرية المناسبة؟

لذا يهدف البحث إلى:

- إلقاء الضوء على موضوع حديث لا تعيره المكتبات العربية الاهتمام سواء في مقتنياتها أو أنشطتها وخدماتها المكتبية؛ على الرغم من أنه أصبح يفرض نفسه على فكر وأوقات الجيل الجديد من شباب الحاضر وشباب المستقبل.
- التعرف على البنية الخاصة بهذا الموضوع في أشهر خطط التصنيف العامة (خطتي تصنيف ديوي العشري وتصنيف مكتبة الكونجرس) وذلك بتحديد التفريعات التي شكلت هذا الموضوع.
- مقارنة معالجة كل من الخطتين لهذا الموضوع للوقوف على مدى الاختلاف والاتفاق بينهما.
- اكتشاف ما إذا كانت خطط التصنيف المكتبية تعكس التصنيفات الخاصة بالمستهلك والتي تعرف بتصنيفات ما قبل البيع - مثل التصنيف الوطني الأسترالي (National classification scheme) والتصنيف الإنجليزي (The British Board of Film classification) والتي تحدد لكل لعبة فئة تصنيفية وفقاً لصفات محددة يتعين على أساسها فئة المستفيدين المستهدفين.
- يعد هذا البحث تأريخاً لهذا الموضوع من خلال دراسة بنيته في خطط التصنيف لتكون بمثابة نقطة انطلاق تتبعها مراحل متقدمة لتتبع هذا الموضوع في فترة زمنية لاحقة.

وبناءً على ذلك فالبحث يحاول الإجابة عن التساؤلات التالية:

١- ما المسميات التي حملها موضوع الألعاب الإلكترونية بأنواعها المختلفة في كل من خطتي تصنيف ديوي العشري وتصنيف مكتبة الكونجرس؟

٢- وعليه أي الأقسام المعرفية الأساسية والفرعية التي ينتمي إليها الموضوع في كل منهما؟

٣- وبالتالي ما التفريعات التي شكلت بنية الموضوع في كل من خطتي تصنيف ديوي العشري وتصنيف مكتبة الكونجرس؟

٤- ما الأقسام المعرفية المختلفة التي تشتمل على رموز لمعالجة موضوع الألعاب الإلكترونية؟

٥- وما مدى اشتمال الخطتين على رموز معالجة الموضوع من نواحٍ تربوية، أو قانونية، أو اقتصادية، أو تجارية، وغيرها؟

٦- وهل تفرق الخطط بين الرموز الخاصة بمعالجة الإنتاج الفكري عن الألعاب الإلكترونية والرموز الخاصة بالألعاب الإلكترونية نفسها؟

٧- وما مدى انعكاس تصنيفات ما قبل البيع في خطتي تصنيف ديوي العشري وتصنيف مكتبة الكونجرس؟

٨- وما مدى نجاح الخطتين في تحقيق مبادئ رانجاناثان لكل قارئ كتاب ولكل كتاب قارئ ؟

وقد اعتمد البحث في تناوله للموضوع على المنهج التحليلي المقارن برصده الموضوع في كل من خطتي تصنيف ديوي العشري وتصنيف مكتبة الكونجرس ومقارنة طريقة معالجة الموضوع في كل منهما من حيث عناصر محددة:

١- المسميات.

٢- الانتماء المعرفي الأساس للموضوع في كلتا الخطتين.

٣- بنية الموضوع وتفريعاته .

٤- أماكن معالجة الموضوع في الأقسام المعرفية المختلفة في كل من الخطتين.

واعتمد البحث في أدواته: على كل من خطتي تصنيف ديوي وتصنيف مكتبة الكونجرس في طبعاتهما الأصلية الصادرة باللغة الإنجليزية المطبوعة والإلكترونية، معتمداً بصفة أساسية على الطبعة ٢٢ لخطة تصنيف ديوي في صورتيها المطبوعة والإلكترونية، والطبعة الإلكترونية لخطة تصنيف مكتبة الكونجرس.

١/١ مصطلحات البحث:

يتناول البحث تصنيف الألعاب الإلكترونية ونظراً لتعدد أنواعها كان من الضروري إلقاء الضوء على تعريفاتها:

تعريف الألعاب الإلكترونية (Electronic games): هي نوع من الألعاب التي تعرض على شاشة التلفاز (ألعاب الفيديو) أو على شاشة الحاسوب (ألعاب الكمبيوتر)، والتي تزود الفرد بالمتعة من خلال تحد باستخدام اليد مع العين وهو ما يعرف بالتآزر البصري والحركي، أو تحد للإمكانات العقلية ،

وهذا يكون من خلال تطوير البرامج الإلكترونية. (www.ask.com). واستكمالاً لهذا التعريف فهناك نوع ثالث يعتمد على الإتاحة من خلال شبكة الإنترنت يعرف بألعاب الإنترنت.

ألعاب الكمبيوتر (Computer games): وهي الألعاب التي تتم بمساعدة برنامج كمبيوتر وتعرض على شاشة الحاسوب.(Smed,Jouni,2003)

ألعاب الفيديو (Video games): ألعاب إلكترونية تعرض من خلال شاشة الفيديو أو التليفزيون. (www.thefreedictionary.com).

ألعاب الإنترنت (Internet games): وتعرف أيضاً بألعاب الخط المباشر (online games وهي الألعاب التي يتم تشغيلها من خلال الإنترنت وهي بذلك تختلف عن ألعاب الكمبيوتر والفيديو؛ لأنها عادة ألعاب مستقلة و تعتمد على معرفة المستخدم بالتكنولوجيا وتحتاج فقط إلى متصفح ويب وتتوافر بالموقع المساعدة الفنية لاستخدامها (www.wordiq.com).

ألعاب المحاكاة (Simulation games): وهي نوع من الألعاب الإلكترونية تخلق موضوعاً أو عملية بكل تفاصيلها تحاكي الحقيقة وتجعل اللاعب يمارس ما يتمناه في الحقيقة ولا يستطيع مجاراته (www.ask.com) .

ألعاب المغامرة (Adventure games): وهي نوع من الألعاب الإلكترونية تتضمن الاستكشاف وحل المشكلات (www.ask.com).

ألعاب لعب الدور (Role play games): وهي نوع من الألعاب الإلكترونية تشبه ألعاب المغامرة، ولكن بدلاً من أن تركز على حل المعضلات تعتمد على التطور النوعي للخصائص. ويمكن أن يشارك فيها أكثر من لاعب واحد (www.ask.com).

ألعاب الإستراتيجية (Strategy games): وهي نوع من الألعاب الإلكترونية تؤكد على أهمية التفكير المنطقي والتخطيط مثل ألعاب الألغاز والشطرنج (www.ask.com).

ألعاب الحركة (Action games): وهي نوع من الألعاب الإلكترونية تعتمد على التآزر بين العين واليد أكثر من اعتمادها على محتوى اللعبة مثل ألعاب المغامرات والعدوان الخيالي(www.ask.com).

تصنيف ما قبل البيع(The classification of electronic games

before material is made) available for public): وهي تصنيفات تضعها الدول وتتفق عليها من خلال هيئة وطنية معتمدة لتحدد لكل منتج فئة تحمل مواصفاته وفقًا لقضايا مختلفة مثل الفكرة الأساسية للعبة وموضوعها والجنس والمخدرات والعنف ومستوى اللغة المستخدمة لتعد بمثابة دليل للمستهلك عند الاختيار، وتصاغ كل فئة تصنيفية في شكل علامة تعرف بعلامات التصنيف (classification markings).(www.classification.gov.au)، (www.bbfc.co.uk).

علامات التصنيف: (Classification Markings): هي رموز وكلمات تظهر على مجموعة من المنتجات مثل ألعاب الكمبيوتر أو DVD وغيرها.... أو قد تظهر على مواد الدعاية المصاحبة للمنتج وتصاغ في شكل مربع يحمل رمزاً وكلمة أو بضع كلمات تصف المنتج وتقدم عنه معلومات للمستهلكين تساعدهم في اختيار المادة المناسبة لهم أو لأطفالهم (WWW.classification.gov.au).

٢/١ الدراسات السابقة:

تمت مراجعة الإنتاج الفكري العربي والأجنبي في مجال المكتبات والمعلومات والمدرج في عدد من الأدلة الببليوجرافية ومن واقع مراجعة هذه الأدلة تبين عدم وجود دراسة تتطرق إلى موضوع الألعاب الإلكترونية في خطط التصنيف- إلى وقت كتابة البحث- أما من حيث وضعها وأهميتها في المكتبات. فلم تتطرق الدراسات العربية لذلك، وعلى الجانب الآخر من الإنتاج الفكري الأجنبي نجد دراسات محدودة أشارت إلى الألعاب الإلكترونية وأهميتها في المكتبة. وفي هذا الصدد نشير إلى كتاب لماير وهاريس (Mayer,Harris.2010) حول استخدام بعض الألعاب في المكتبة المدرسية والفصول الدراسية كوسائل لدعم المناهج الدراسية. وعلى نحو آخر تناولت إلي (Neiburger,20067) ألعاب الفيديو في المكتبات العامة باعتبارها اتجاهًا جديدًا في الخدمة المكتبية يختلف عما سبق وأشارت إلى كيفية اختيار المناسب منها بالمكتبة، بل وإنتاجها وأوضحت ما ستحدثه الألعاب الإلكترونية بالمكتبة من خلق بيئة تتسم بالإيجابية.

كما خصصت دورية Library Technology Reports(2006,2008,2009) بعض أعدادها لموضوع الألعاب الإلكترونية.

وأوكلت تحريرها بالكامل لكاتبة مخضرمة مثل جني ليفين Jenney Levine لمساعدة القارئ على تتبع معدلات التطور الحادثة في الموضوع والإلمام بجوانبه الفنية والاجتماعية والإدارية والنفسية، وقدمت نماذج لتجارب بعض المكتبات مع الألعاب الإلكترونية.

٢ / تصنيف الألعاب الإلكترونية في الإنتاج الفكري:

من خلال تتبع الموضوع في كتابات المتخصصين سواء كانت مقالات، أو كتبًا، أو دراسات وأبحاثًا، أو ما ينشر على شبكة الإنترنت فقد تبين أن هناك طرقًا متعددة لتصنيف الألعاب الإلكترونية (Electronic games) من نواحٍ مختلفة؛ حيث تصنف وفقاً لنوعها، أو وفقاً للوظيفة والهدف من إعدادها، أو تصنف وفقاً لموضوعاتها، أو تصنف وفقاً لطريقة تناولها للموضوع، أو تصنف وفقاً للأعمار، وعادة ما تحرص الدول المنتجة للألعاب الإلكترونية لوضع تصنيف لها قبل عرضها للبيع؛ وهو ما يعرف بتصنيف ما قبل البيع.

١/٢ من حيث أنواعها تقسم الألعاب الإلكترونية إلى: ألعاب الفيديو ، وألعاب الكمبيوتر، وألعاب الإنترنت (Moursund, (2006) Dave). وتصنف ألعاب الكمبيوتر في سبع فئات (Gros,2003): ألعاب المغامرات، وألعاب المنافسة، وألعاب المحاكاة، وألعاب تعاونية، وألعاب البرمجة، وألعاب الألغاز، ألعاب رجال الأعمال ، وتصنف ألعاب الفيديو أيضاً في سبع فئات رئيسة (Grendler,1992) هي: ألعاب الحركة، وألعاب الإستراتيجية، وألعاب المغامرة، وألعاب لعب الدور، وألعاب الرياضة، وألعاب المحاكاة، والألعاب القديمة وهي الألعاب القديمة التقليدية التي تحولت إلى ألعاب محوسبة وهي في العادة ألعاب تعليمية.

٢/٢ ومن حيث الوظيفة والهدف يقسم بعض المتخصصين الألعاب الإلكترونية إلى: ألعاب إلكترونية تعليمية، وألعاب إلكترونية ترفيهية (الحربي، ٢٠١٠م) ويكون الهدف من النوع الأول التعلم مع التسلية والمتعة، بينما يكون الهدف من النوع الثاني التسلية والمتعة دون الوصول إلى هدف تربوي تعليمي، ويقسم علي الهنداوي الألعاب الإلكترونية التعليمية إلى: ألعاب الأرقام، وألعاب اللغات، وألعاب لتعلم مبادئ أولية لموضوع محدد مثل تعلم قيادة السيارات، وألعاب علمية مساعدة مثل ألعاب أعرف جسمك **(الهنداوي، ٢٠٠٢م)**.

٣/٢ ومن حيث الموضوع وطريقة المعالجة للأفكار الرئيسة فنجد للألعاب الإلكترونية تقسيمات متعددة؛ حيث يطرح سلمون Solomon (www.wikipedia.org) تصنيف الألعاب الإلكترونية على الإجمال من حيث المنطقية إلى: ألعاب المحاكاة (simulation games)، والألعاب المجردة (Abstract games)- وهي التي تجعل اللعبة نفسها هي محور الاهتمام - وألعاب الرياضة Sports games إضافة إلى ألعاب المباريات والتي تقسم بدورها وفقاً لعدد اللاعبين: فهناك الألعاب التي يمارسها اثنان من اللاعبين مثل ألعاب الشطرنج، وهناك ألعاب يمارسها عدد من اللاعبين مثل ألعاب البوكر، وألعاب يمارسها لاعب واحد مثل ألعاب الألغاز، وألعاب صفر لاعب مثل ألعاب لعبة الكونواي في الحياة (Conway's Games of life) وألعاب الأسرة مثل ألعاب الاحتكار(Monopoly- games).

بينما يقدم كل من بوشمان Bushman وفونك Funk (Victor C. Strasburger and Barbara J. Wilson ,2002) طريقة أخرى لتقسيم الألعاب الإلكترونية إلى: ست فئات رئيسة: ألعاب الترفية العام (General entertainment)، والألعاب التعليمية (مثل التعلم وحل المشكلات)، وألعاب العنف والخيال (fantasy violence)، وألعاب العنف البشري (Human violence) وهي مثل ألعاب العنف والخيال، وألعاب الرياضة غير العنيفة (nonviolent sports) - وهي التي لا تعتمد على القتال والتدمير - وآخرها ألعاب الرياضة العنيفة (والتي تعتمد على القتال والتدمير).

وترى ياسمين كفاي (Kafai,1996) أن الألعاب الإلكترونية تقع تحت تصنيفات متعددة متداخلة في نفس الوقت؛ فمثلاً ألعاب المغامرات يمكن أن تصنف في نفس الوقت ضمن الألعاب التعليمية في موضوع الجغرافيا مثلاً.

٤/٢ وفي تصنيف ما قبل البيع: نجد تصنيفات وطنية تضعها بعض الدول لمنتجاتها من الألعاب الإلكترونية ونذكر منها التصنيف الوطني الأسترالي NCS (National classification scheme) (www.classification.gov.au/)، والتصنيف البريطاني لأفلام الفيديو BBFC (The British Board Film Classification) (www.bbfc.co.uk) والذي يتضمن تصنيف ألعاب الفيديو Video games، وتستعرض الدراسة كلاً منهما كنموذجين على هذا النوع من التصنيف.

١/٤/٢ الخطة الوطنية الأسترالية لتصنيف الألعاب الإلكترونية والأفلام والمنشورات (National Classification scheme):

بدأت الخطة الوطنية للتصنيف الأسترالي في عام ١٩٩٦م وتشرف عليها الحكومة الأسترالية والأقاليم ووزراء الرقابة، والمسئول عن قرارات هذه الخطة هو مجلس التصنيف (The Classification Board)؛ وهو هيئة قانونية تتولى تحديد المبادئ التي ينبغي اتباعها في عملية التصنيف، ووضع المعايير العامة لمختلف فئات التصنيف لكل مادة (www.classification.gov.au).

ويقرر مجلس التصنيف تكوين أكواد أو علامات (**Classification Markings**) لكل فئة من فئات التصنيف تتضمن معلومات مهمة تكون بمثابة نصيحة للمستهلك لتحديد مدى استخدام المادة أو مدى مناسبتها لأي فئة من فئات المستهلكين، كما يتولى المجلس تصنيف محتويات الإنترنت ويتم ذلك بناء على طلب من هيئة الاتصالات والإعلام الأسترالية، ويقوم المجلس بمراجعة قرارات التصنيف وإصدار قرارات جديدة بناء على طلب وزير أو ناشر أو شخص متضرر من قرار سابق.

ويرى مجلس التصنيف ومجلس مراجعة التصنيف أن تصنيف الألعاب الإلكترونية يساعد أفراد المجتمع لاختيار ما يشاهدونه أو يستخدمونه ومدى مناسبته لأولادهم، ومن ثم فإن العلامات التي توضع على علب الألعاب الإلكترونية وبجانبها عبارات إرشادية تقدم معلومات إضافية حول مضمون اللعبة؛ تمثل نصائح تساعد جمهور المجتمع في ذلك.

١/١/٤/٢ فئات تصنيف الألعاب الإلكترونية في التصنيف الوطني الأسترالي: Classification Category

هناك أربع فئات لتصنيف الألعاب الإلكترونية وتتضمن كل فئة مؤثرات عناصر محددة هي: الموضوع (Themes)، العنف (violence)، و الجنس (sex)، واللغة (language)، و المخدرات (drug)، والعري (nudity) ومجال ونوع المادة إذا وجدت وتصاغ هذه العناصر في شكل علامة (Marking) .

٢/١/٤/٢ تصنيف العلامات للألعاب الإلكترونية: (Classification Markings)

ويرمز لكل فئة بعلامة تتكون من ثلاثة مكونات رئيسة:

١- رموز تصنيفية.

٢- وصف تصنيفي.

٣- نصيحة للمستهلك ترشده لمحتوى اللعبة.

وتظهر هذه العناصر في توليفات مختلفة على جميع المنتجات، ويرمز لكل فئة تصنيفية بلون خاص بها (www.classification.gov.au). ومن ثم ترمز الألعاب الإلكترونية بأربع علامات تصنيفية تكون أربع فئات تصنيفية كما يلي:

الفئة الأولى: **G** وعلامتها:

تلون هذه الفئة باللون الأخضر وتأخذ الرمز G وتوصف بالعام (General) وأنها ذات تأثير معتدل جداً (very mild) وأن محتواها ذو تأثير محايد على الأطفال.

الفئة الثانية: PG وعلامتها:

تلون باللون الأصفر وتأخذ العلامة PG وتوصف بأنها ذات محتوى معتدل (mild) وتعطي نصيحة للآباء بأن محتوياتها تحتاج إلى شرح للأطفال ومن الأفضل توجيه الآباء لهم.

الفئة الثالثة: M وعلامتها:

تلون هذه الفئة باللون الأزرق وتوصف بأنها ذات محتوى معتدل ولطيف وغير متطرف (moderate) وأنها موجهة إلى جمهور ناضج.

الفئة الرابعة: +15 MA وعلامتها:

تلون هذه الفئة باللون الأحمر وتوصف بأنها ذات تأثير قوي وتوجه لجمهور في سن ١٥ وما فوق والجمهور الأقل من ١٥ سنة ينبغي أن يكون تحت مسئولية ورقابة من الآباء عند شراء ومشاهدة وممارسة هذه الألعاب.

٣/١/٤/٢ إرشادات لاختصاصيي المكتبات عند إعارة الألعاب الإلكترونية:

وأهم ما يميز التصنيف الوطني الأسترالي وجود إرشادات لاختصاصي المكتبات عند إعارة هذه المواد لجمهور المستفيدين بناء على هذه العلامات التصنيفية لكل لعبة؛ التي تساعد اختصاصي المكتبة في إتاحة ما يتناسب مع أعمار المستفيدين، وما يناسبهم في الاستخدام (http://www.ag.gov.au)؛ ومن ثم فإن هذه العبارات موجهة لاختصاصي المكتبات وهي كالتالي:

١- **General G**: الألعاب التي تحمل هذه العلامة توجه للجمهور العام، وقد تدخل في نطاقها بعض الألعاب التي لا اهتمام للأطفال بها ولكن لا يوجد أي قيود في استخدامها.

٢- **Personal guidance PG recommended**: الألعاب التي تحمل

هـذه العلامـة مناسـبة للأطفـال والمـراهقين، ولكـن هنـاك حاجـة لتقديم التوجيه من الكبار.

٣- **Recommended for mature audiences M**: الألعاب التي تحمل هذه العلامة مناسبة لمن هم في سن ١٥ سنة وأكثـر، وهـي ليسـت ضـد القـانون وتقدم للشباب دون قيود ولكن تحتاج لجمهور ناضج لمشاهدتها لما تحمله من أفكار ناضجة.

٤- **The Restricted Classifications:** **MA15+** مواد الألعاب التي تحمل هذه العلامة مناسبة لمن هم في سن ١٥ سنة وأكثر، وهي مواد أثقل من فئة M ، و مقيدة قانونياً لمن هم تحت عمر ١٥سنة فلا يسمح بإعارتها إلا برفقة أولياء أمورهم.

و يرى مجلس التصنيف أن الألعاب التي تقع في فئة M، و+MA15 مناسبة لمن هم في سـن ١٥ سـنة وأكثـر ولا يوجـد قيـود في إعارتهـا واسـتخدامها بالنسـبة لهـم ولكـن يشـترط لمـن هـم دون سـن ١٥ ألا تتـاح لهـم إلا بصحبة أولياء أمورهم.

٢/٤/٢ المجلـس البريطـاني لتصـنيف الأفلام (The British Board of Film classification BBFC)

المجلس البريطاني لتصنيف الأفلام هيئة مسـتقلة غـير ممولـة مـن الحكومـة ولا تسـتهدف الـربح وتمـول مـن الرسـوم الـتي تقدمها الهيئات وغيرها ممن يريدون تصنيف منتجاتهم، ومهمتها تقديم المبادئ التي على أساسها يتم تصنيف الأفلام وألعاب الفيديو والأفلام والبرامج التي تصدر على DVD أو تحمل من شبكة الإنترنت، ولا تتولى تصنيف الأعمـال الـتي تتضـمن خرقًـا للقـوانين (http://www.bbfc.co.uk/about).

١/٢/٤/٢ الفئـات التصـنيفية الـتي يستخدمها BBFC:

ويطبـق BBFC نفـس الفئـات التصـنيفية المستخدمة لتصنيف الأفلام لتصنيف ألعاب الفيديو أيضاً.

http://www.bbfc.co.uk/classification/guidelines/main-issues ويرمز لكل فئة بعلامة مصحوبة بجملة قصيرة تمثل وصفًا موجزًا للمحتوى تحدد تصنيف اللعبة التي تظهر على علب الألعاب لتكون بمثابة نصيحة للمستهلك، مع معلومات مفصلة عن محتوى كل مادة يتم تصنيفها وتتضمن هذه المعلومات توصيف قضايا محددة مثل العنف والجنس

واللغة والمخدرات والرعب والتقليد للسلوك الخاطئ والعري ووجهات نظر معالجة الموضوع. ويعطي BBFC ست فئات تصنيفية مطبقة على الأفلام وأيضاً ألعاب الفيديو http://www.bbfc.co.uk/classification/guidelines/the-categories:

١- Universal U : وتلون هذه العلامة باللون الأخضر.

تتناسب هذه الفئة مع جميع فئات الجمهور العام المستخدم على اختلاف صفاته وأعماره، وهي تتناسب مع الأطفال من سن أربع سنوات وما فوق، ومحتوى هذه الفئة متوازن ومطمئن من حيث قضايا الرعب والعنف والجنس والتهديد واللغة والمخدرات، وأحياناً تشتمل هذه الفئة على نصائح إذا ما كانت تتناسب مع طفل ما قبل المدرسة.

٢- Parental Guidance PG: وتشتمل هذه الفئة على إرشادات لأولياء الأمور وتلون هذه العلامة باللون الأصفر.

تحتوي مواد هذه الفئة مشاهد عامة ولكن بعضها قد يكون غير مناسب للأطفال الصغار ، ومن ثم فإن استخدامها يقتصر لمن هم في عمر الثامنة وما فوق، كما تتضمن نصيحة لأولياء الأمور بمراجعة المحتوى. كما تشتمل على معلومات تصف قضايا الرعب والعنف والجنس والتهديد واللغة والمخدرات وغيرها.

٣- A12: وتلون هذه العلامة باللون البرتقالي

وتتناسب مع من هم في سن الثانية عشرة وما فوق ولا يسمح لمن هم أقل من هذا العمر باستخدامها، كما تشتمل على معلومات تصف قضايا الرعب والعنف والجنس والتهديد واللغة والمخدرات وغيرها، ولكن يمكن لمن هم أقل من ١٢ سنة استخدامها إذا كانوا في صحبة أولياء أمورهم.

٤- 12: وتلون هذه العلامة باللون الأحمر الخفيف.

وتخصص هذه العلامة لأعمال الفيديو وتتناسب مع من هم في سن الثانية عشرة وما فوق ولا يسمح لمن هم أقل من هذا العمر باستخدامها.

'15' : وتلون هذه العلامة باللون الأحمر الخفيف.

تناسب من هم في سن ١٥ وما فوق ولا يسمح لمن هم أقل من هذا العمر بمشاهدة فيلم أو استخدام لعبة و إعارتها مقيدة من

المكتبة، كما أنها تشتمل على معلومات تصف قضايا الرعب والعنف والجنس والتهديد واللغة والمخدرات وغيرها.

١- '18' : وتلون هذه العلامة باللون الأحمر الغامق.

محتوى مواد هذه الفئة للبالغين فقط ولا يسمح لمن هم أقل من عمر ١٨ سنة بمشاهدة فيلم أو استعارة ألعاب الفيديو.

٢- 'R18' : وتلون باللون الأزرق.

تمثل هذه الفئة تصنيفًا خاصًا ومحددًا قانوناً للأعمال التي يكون الجنس فيها واضحاً، وتخصص للكبار فقط ولا تعرض ولا تباع إلا في محلات الجنس المرخصة.

ويقدم موقع BBFC روابط بمواقع تعطي معلومات مفصلة عن كل مادة تم تصنيفها وهذه المواقع تفيد الآباء والمدرسين والطلاب والأطفال؛ وهي:

- موقع خاص بالآباء (www.Pbbfc.co.uk) وهذا الموقع يقدم للآباء والأمهات معلومات واضحة وموجزة عن كل لعبة وتصنيفها لمساعدتهم في اتخاذ قرار مدى صلاحيتها لأبنائهم.
- موقع خاص بالطلاب (www.sbbfc.co.uk) وهو يعد موقعًا تعليميًا للمدرسين ولطلاب الثانوية العامة وما فوقها من مراحل تعليمية .
- موقع خاص بالأطفال (www.cbbfc.co.uk) وهو موقع ممتع للأطفال الصغار يقدم لهم الألعاب والألغاز ومعلومات حولها.

٥/٢ مناقشة التقسيمات المختلفة للألعاب الإلكترونية في الإنتاج الفكري:

يتضح من استعراض الاتجاهات المختلفة لتقسيم الألعاب الإلكترونية اهتمام المتخصصين بتحديد فئات لتمييز الألعاب الإلكترونية التي على أساسها تحدد صفات كل لعبة وفوائدها ومميزاتها وفئات مستخدميها؛ فهناك تقسيم يفرق بين ألعاب الكمبيوتر والفيديو والإنترنت. وهناك تقسيم وفق ما تقدمه من فوائد تعليمية أو علاجية وغيرها، بل هناك تقسيم وفق ما تشتمل عليه من موضوعات؛ وهذا بدوره يحدد فئة مستخدميها وهو ما يهم المكتبة باعتبارها مؤسسة خدمية تستهدف المستفيدين وتقديم ما يناسبهم؛ ومن هنا فهذه التقسيمات ذات مغزى مهم لاختصاصي المكتبة.

ومن خلال استعراض الخطة الوطنية للتصنيف الأسترالي وخطة مجلس التصنيف البريطاني يتضح ما يلي:

١- ركزت الخطة الأسترالية على مصطلح ألعاب الكمبيوتر، بينما ركزت الخطة الإنجليزية على مصطلح ألعاب الفيديو، ولم تشر أي من الخطتين إلى مصطلح الألعاب الإلكترونية على الإجمال، أو ألعاب الإنترنت.

٢- فصلت الخطة الأسترالية بين ألعاب الكمبيوتر والأفلام، بينما أدرجت الخطة الإنجليزية تصنيف ألعاب الفيديو ضمن تصنيف الأفلام وغيرها من مواد الفيديو.

٣- صنفت الخطة الأسترالية ألعاب الكمبيوتر في أربع فئات، بينما جعلت الخطة الإنجليزية مندرجة تحت تصنيف الأفلام فجعلتها في ست فئات تصنيفية.

٤- أعطت كل من الخطتين علامات تدل على كل فئة، وكل علامة حددت بلون محدد، وعبارة قصيرة تصف الفئة التصنيفية للعبة، مع نصيحة للمستهلك تفيد مدى مناسبة موضوع اللعبة للفئة العمرية الموجهة لها.

٥- جعلت كل من الخطتين تصنيف الألعاب وفقاً لقضايا الموضوع (Themes)، العنف (violence)، والجنس (sex)، واللغة (language)، والمخدرات (drug)، والعري (nudity) ومجال ونوع المادة، وزادت الخطة الإنجليزية بقضايا أخرى مثل التهديد، والرعب، والخوف، والتقليد لسلوكات معينة.

يتم التصنيف في كل من الخطتين بناء على طلب المنتج للألعاب لتصنيف ما يقدمه لسوق البيع، وباعتبار اختصاصيي المكتبات هم أحد الأطراف التي تختار لتقتني داخل المكتبة فإن هذا التصنيف مهم لهم، حيث يساعدهم على الاختيار، بل يساعدهم أيضًا على تقديم خدماتها داخل المكتبة وتوجيه المستفيدين لما يناسبهم من الألعاب.

٦- أن ما تقوم به كل من الخطتين غير مقصود به ترتيب هذه الألعاب داخل المكتبات وإنما لعرض الألعاب لبيعها للمستهلك؛ ومن ثم تقديم النصح والإرشاد له عند اختيار ما يقتنيه.

٧- اهتمت الخطة الأسترالية بتقديم إرشادات لاختصاصيي المكتبة في كيفية تقديم المناسب من الألعاب للمستفيدين، بينما قدمت الخطة الإنجليزية ثلاثة روابط خصصت لكل من الآباء والأمهات، والمدرسين والطلاب لتقديم معلومات وشرح وتصنيف كل لعبة، وموقع آخر خصص للأطفال، ولكن يمكن لاختصاصيي المكتبة الاستفادة من هذه المواقع عند الاختيار والاقتناء من هذه الألعاب.

ونخلص من ذلك إلى أهمية كل من التصنيف الأسترالي والإنجليزي، لتصنيف الألعاب الإلكترونية في وصف محتويات ومكونات كل لعبة وتحديد المستهلك المناسب لكل منها، وهو أمر يهم المكتبة باعتبارها مؤسسات خدمية توجيهية، ووفقاً لمبادئ رانجاناثان ؛ لكل كتاب قارئه، ولكل قارئ كتابه (عطية، ٢٠٠٠م) سيكون من المهم للمكتبات التعرف على مدى مناسبة كل لعبة لكل مستفيد، وهذا ما يحققه كل من التصنيف الأسترالي والتصنيف الإنجليزي للألعاب الإلكترونية في مساعدة الاختصاصي في ذلك وبخاصة ما نجده من إدراك التصنيف الأسترالي لهذا الأمر وما وجهه من إرشادات للاختصاصيين لإعارة الألعاب الإلكترونية.

وهنا يثار تساؤل إلى أي مدى عكست خطط التصنيف المكتبية مناسبة استخدام الألعاب للمستفيدين وأعمارهم، كما أشارت النصائح المصاحبة لعلامات التصنيف في التصنيف الوطني الأسترالي، والتصنيف الإنجليزي. وهو ما ستحاول الدراسة استكشافه من خلال مقارنة تصنيف الألعاب الإلكترونية في خطتي تصنيف ديوي والكونجرس.

٣/ نتائج الدراسة التحليلية المقارنة لموضوع الألعاب الإلكترونية في كل من خطتي تصنيف ديوي العشري وتصنيف مكتبة الكونجرس:

تستعرض الدراسة معالجة موضوع الألعاب الإلكترونية بين خطتي تصنيف ديوي وتصنيف مكتبة الكونجرس وما تم التوصل إليه من نتائج، ثم مناقشتها.

١/٣ بداية معالجة الألعاب الإلكترونية في خطتي تصنيف ديوي وتصنيف مكتبة الكونجرس:

تتبعت الدراسة موضوع الألعاب الإلكترونية في طبعات كل من خطتي تصنيف مكتبة الكونجرس وتصنيف ديوي العشري؛ فتبين أن أول ظهور للموضوع في جداول خطة تصنيف مكتبة الكونجرس في طبعة عام ١٩٨٦م (library of congress,1986)، وقد جاءت مسميات الموضوع في خطة تصنيف الكونجرس مقتصرة على (Computer games, Computer simulated games, electronic games) ولم يرد مصطلح (Internet games) ، بينما سجل أول ظهور للموضوع في جداول خطة تصنيف ديوي العشري (Dewey,1979) في طبعته التاسعة عشرة الصادرة عام ١٩٧٩م؛ ومن ثم فإن تصنيف ديوي سبق تصنيف الكونجرس في إدراج الموضوع ضمن جداوله التصنيفية.

٢/٣ : السؤال الأول: مسميات الألعاب الإلكترونية في خطتي تصنيف ديوي وتصنيف مكتبة الكونجرس:

تم البحث عن موضوع الألعاب الإلكترونية في كل من خطتي تصنيف مكتبة الكونجرس وتصنيف ديوي على الويب (www.classificationweb.net.org)، (www.connexion.oclc.org) من خلال صفحة اختيارات البحث تحت مصطلح (E. games) الذي يدل على اختصار مصطلح (Electronic games) تبين عدم إدراج هذا المصطلح في كل من الخطتين بينما تستخدم الخطتان المسميات التالية:

الجدول رقم (١)

مسميات موضوع الألعاب الإلكترونية في كل من خطتي تصنيف ديوي العشري وتصنيف مكتبة الكونجرس

خطة تصنيف ديوي العشري	خطة تصنيف مكتبة الكونجرس
Electronic games	Electronic games
Computer games	Computer games
Computerized athletic and outdoor sports	
Video games	Video games
	Internet games

	Computer simulated games
Computer adventure games	adventure games
Computer fantasy games	
Video fantasy games	
	Fantasy games

٣/٣ السؤال الثاني: الانتماء المعرفي للألعاب الإلكترونية في خطتي تصنيف ديوي وتصنيف مكتبة الكونجرس:

يعرض الجدول التالي القسم المعرفي الأساس والأقسام الفرعية التي يندرج تحتها موضوع الألعاب الإلكترونية في كل من خطتي تصنيف ديوي العشري وتصنيف مكتبة الكونجرس.

جدول رقم (٢)

القسم المعرفي الأساس لموضوع الألعاب الإلكترونية في كل من خطتي تصنيف ديوي وتصنيف مكتبة الكونجرس

خطة تصنيف ديوي العشري		خطة تصنيف مكتبة الكونجرس	
الرمز	الانتماء المعرفي للموضوع	الرمز	الانتماء المعرفي للموضوع
794.8	Arts & Recreation- sports games & entertainment- indoor games of skills- electronic games	GV1469.15-25	Geography-Recreation-leisure-games and amusement- indoor games- electronic games
794.8092 794.8083	Arts & Recreation- sports games & entertainment- indoor games of skills- electronic games- Video games	GV1469.3-.45	Geography-Recreation-leisure-games and amusement- indoor games- Video games

يبرز الجدول السابق اختلاف الانتماء المعرفي الأساس لموضوع الألعاب الإلكترونية بين الخطتين، حيث يندرج من قسم الفنون والترويح في خطة تصنيف ديوي العشري، بينما يندرج من قسم الجغرافيا والأنثربولوجيا والترويح في خطة تصنيف مكتبة الكونجرس.

٤/٣ السؤال الثالث: بنية الموضوع في كل من خطتي تصنيف ديوي العشري وتصنيف مكتبة الكونجرس:

يفرع موضوع الألعاب الإلكترونية في كل من الخطتين إلى عدد من الموضوعات الفرعية والتي اختلف عددها وما تشغله من أرقام بين كل من الخطتين وهو ما يعرضه الجدول الآتي:

الجدول رقم (٣)

بنية موضوع الألعاب الإلكترونية في كل من خطتي تصنيف ديوي وتصنيف مكتبة الكونجرس

خطة تصنيف الكونجرس(GV1469.15-25)		خطة تصنيف ديوي(794.8)	
Electronic games – general works	GV1469.15	Electronic games - general	**794.8**
Electronic games – For special classes of persons	GV1469.16.A-Z		
Electronic games – Special Topics	GV1469.17.A-Z		
Electronic games – Associations, Clubs	GV1469.18.A-Z		
Electronic games – Computer Programs	GV1469.2	Electronic games- Data Processing- computer applications	794.81
		Electronic games –Specific genres of computer games	794.82
Electronic games – Adventure games	GV1469.21	Indoor games and Amusement- Adventure games	(793.932)
Electronic games – Yahoo Games	GV1469.23		
Electronic games – Individual Games	GV1469.25.A-Z	Electronic games –Computerized athletic and outdoors sports and games	794.86-89
Games and amusement- indoor games and amusement- Video games	GV1469.3-.45	Electronic games- Video games- children	794.8083
		Electronic games – Video gamers	794.8092
Video games- general works	GV1469.3		
Video games- Nintendo video games	GV1469.32		
Video games- Sega dreamcast video games	GV1469.325		
Video games- Sega genesis	V1469.33		
Video games-Sega Saturn video games	GV1469.335		
Video games-special topics	GV1469.34.A-Z		

Video games-individual games	GV1469.35.A-Z		
Video games-other individual games	GV1469.37		
Video games-foosball	GV1469.4		
Video games-tabletop hockey	GV1469.45		

يوضح الجدول السابق أن موضوع الألعاب الإلكترونية يتفرع إلى ٥ موضوعات فرعية في خطة تصنيف ديوي ، و ٨ موضوعات فرعية في خطة تصنيف الكونجرس، كما يفرع موضوع ألعاب الفيديو إلى ١٠ موضوعات فرعية. وبالمقارنة بين الموضوعات توجب إظهار جوانب الاتفاق وجوانب التفرد في الموضوعات المفرعة في كل من الخطتين وهو ما سيتم تناوله في الجزء الخاص بعرض مناقشة الموضوع.

٥/٣ السؤال الرابع: رموز تصنيف الألعاب الإلكترونية في الأقسام المعرفية الأخرى في الخطتين:

بمراجعة كل من خطتي تصنيف ديوي العشري وتصنيف مكتبة الكونجرس اتضح أن موضوع الألعاب الإلكترونية معالج في أقسام معرفية متعددة من وجهات نظر اقتصادية، أو قانونية، أو نفسية، أو تكنولوجية. ويعرض الجدول الآتي الرموز المختلفة لمعالجة الموضوع في الأقسام المعرفية المختلفة بالخطتين.

الجدول رقم (٤)

معالجة موضوع الألعاب الإلكترونية في الأقسام المعرفية المختلفة بين خطتي تصنيف ديوي وتصنيف مكتبة الكونجرس.

خطة تصنيف ديوي العشري		خطة تصنيف مكتبة الكونجرس	
الرمز	القسم المعرفي	الرمز	القسم المعرفي
338.47798	Social Sciences – Economics- Specific kinds of industries- Recreation-electronic games	HD9993.E45-E454	Social Sciences – Industries – Sporting goods – Special Products - Electronic games
338.7617948	Social Sciences – Economics- production- business-business enterprises- -business enterprises by industry- subdivisions- business enterprises in industries	HD9993.E45-E454	Social Sciences – Industries – Sporting goods – Special Products - Electronic games

Law-United States- Regulation of Industry – Light Industry- electronic games	KF1893.E44	Social Sciences –Law-Industry law-Specific secondary industries- Electronic games	343.078.7948
Social Sciences – Industries – Sporting goods – Special Products - Electronic games	HD9993.E45-.E454	Social Sciences – Commerce-Specific products and services-Electronic games	381.457948
Library Sciences- the collections-special classes of materials-electronic games	Z692.E4215	Library sciences- special collections- electronic games	025.21877
Library sciences- public relations-advertising marketing publicity-activity programs	Z716.33-.35	Library sciences- orientations of the libraries- services for users	025.5
Technology-Electronic Engineering- Nuclear engineering- digital video- video games equipment	TK6681	Technology- manufacture specific uses- recreation equipment- equipment for indoor games and sports-electronic games	688.74 هناك تعليمة بتركيب الرموز فيصبح الرمز 688.748
Technology-Electronic Engineering-Nuclear engineering- electricity for amateur constructor manual- amateurs-electronic games and toys, video games	TK9971		
		Arts & Recreation-special topics in fine and decorative arts-specific subjects- electronic games- art representation	704.9794.8753
Military Sciences- ware games-computer ware games	U310.2	Arts & Recreation- sports games- indoor games- ware games- computer applications	793.920285
Geography-Recreation-leisure-games and amusement- indoor games- fantasy games	GV1469.6 -.62	Arts & Recreation- sports games & entertainment-indoor games and amusement-Computer fantasy games	793.932
Mathematics- Instruments and machines- Computer science-computer software- Special	QA76.76.C672	Arts & Recreation- sports games- indoor games of skills-electronic games-data	794.81 وعندها تعليمة بالتركيب فيصبح

الرمز -794.81004 794.81006	processing computer application		topics- Computer games
794.8753 وهو رمز مركب	Arts & Recreation- sports games- indoor games of skills- electronic games- computerized athletic and outdoor sports and games – air sports	TL712.8	Technology- motor vehicle- aeronautics- aeronautical engineering- operation airplane- flying- flight training- computer flight games
		RC569.5.V53	Internal medicine- Biological psychiatry- Psychiatric aspects of personality and behavior conditions--Other personality disorders, behavior problems- video games addiction

يكشف الجدول السابق معالجة موضوع للألعاب الإلكترونية في أكثر من قطاع معرفي تمثل اتجاهات مختلفة لمعالجة الموضوع، ويلاحظ الاتفاق بين الخطتين في بعض المعالجات ، أو التفرد بين الخطتين وهو ما سيتم تناوله في مناقشة الموضوع.

٤- مناقشة نتائج الدراسة التحليلية لمعالجة موضوع الألعاب الإلكترونية في كل من خطتي تصنيف ديوي وتصنيف مكتبة الكونجرس:

تتعرض الدراسة لمناقشة ما تم عرضه في الجداول السابقة عن تصنيف الألعاب الإلكترونية في خطتي تصنيف ديوي العشري، وتصنيف مكتبة الكونجرس.

٤ /١ السؤال الأول: مسميات الألعاب الإلكترونية في كل من خطتي تصنيف ديوي وتصنيف مكتبة الكونجرس:

يظهر الجدول رقم (١) استخدام الخطتين ثلاثة مصطلحات أساسية للبحث عن موضوع الألعاب الإلكترونية وهي (Electronic games، Computer games ، و Video games)، بينما تزيد مكتبة الكونجرس بمصطلحين (Computer simulated games) و(Internet games) ولا تستخدمهما خطة تصنيف ديوي، ومن ثم فإن تصنيف مكتبة الكونجرس يضيف إمكانية للبحث بمصطلحات تعد انعكاسًا لمسميات الموضوع في الإنتاج الفكري، حيث تتبع الخطة مبدأ

السند الأدبي في رصد الموضوعات بجداولها التصنيفية.

وتستخدم خطة تصنيف ديوي العشري مصطلح (Computerized athletic and outdoor sports) لتفرع منه أنواعًا متعددة من الألعاب الإلكترونية التي تحاكي الواقع أو هي بمثابة الشكل الإلكتروني للألعاب التقليدية، ولا تستخدم الكونجرس هذا المصطلح وقد يرجع ذلك إلى اتباع خطة ديوي مبدأ التركيب للموضوعات؛ ومن ثم فخطة ديوي تعطي مع المصطلح تعليمة لتركيب رموز لموضوعات هي بمثابة الألعاب التقليدية في شكلها الإلكتروني وتستغني خطة الكونجرس عن هذا المصطلح لكونها خطة حصرية، حيث حصرت جميع أنواع الألعاب الإلكترونية تحت مصطلح آخر (Individual games).

كما تستخدم خطة تصنيف ديوي ثلاثة مصطلحات على الترادف لتدل على ألعاب الخيال والمغامرة الآلية وهي: (Computer adventure games, Computer fantasy games, Video fantasy games)، ويقابله في تصنيف الكونجرس(adventure games) مفرعًا من موضوع (Computer games) و تستخدم خطة الكونجرس مصطلح (Fantasy games) الذي يقابله في العربية ألعاب الخيال والمغامرة ولكنه لا يفرع من الألعاب الإلكترونية أو يأخذ وصف الآلية كما نجد في خطة ديوي العشري.

من هذا العرض يتضح تشابه المسميات الأساسية للموضوع في كل من الخطتين مع تفرد كل منهما ببعض المسميات مثل: مصطلح ألعاب الإنترنت كما في الكونجرس، وألعاب الخيال والمغامرة الآلية في ديوي العشري.

٢/٤ السؤال الثاني: الانتماء المعرفي للألعاب الإلكترونية في خطتي تصنيف ديوي وتصنيف مكتبة الكونجرس:

يبين الجدول رقم (٢) أن موضوع الألعاب الإلكترونية في خطة تصنيف ديوي يفرع من القسم المعرفي الأساس الفنون والترويح (Arts & Recreation) حيث يشغل الرمز (794.8)؛ ويعود ذلك للفكر الفلسفي الذي بني عليه ملفل ديوي خطته التصنيفية، حيث جعل حياة الإنسان محوراً لتقسيم المعرفة البشرية، فكانت مجموعة العلوم الترويحية شاملة الفنون والموسيقى والألعاب والتسالي وهي المحطة التي يركن إليها الإنسان بعد مروره

بمحطات بناء الأسرة في العلوم الاجتماعية؛ ثم الاتصال الذي مثله بقسم اللغات؛ ثم التعرف على الكون من حوله في موضوع العلوم البحتة؛ ثم العلوم التطبيقية التي تمثل ممارسة الإنسان لأمور حياته؛ ثم تأتي مرحلة الاستمتاع في حياته والتي هي الفنون والترويح **(خليفة، شعبان، ٢٠٠٢م)**.

بينما يشغل الموضوع الرمز (GV1469.15-25) في خطة تصنيف مكتبة الكونجرس مفرعًا من القسم المعرفي الجغرافيا والأنثربولوجيا والترويح (Geography, Maps, Anthropology, Recreation)؛ حيث يتفرع هذا القسم إلى ١٠ أقسام فرعية منها خمسة أقسام فرعية مرتبطة مباشرة بقسم الجغرافيا؛ وثلاثة أقسام فرعية تمثل موضوعات الأنثربولوجيا والفلكلور والعادات والتقاليد؛ ويأتي آخر الأقسام الفرعية الذي يحمل الرمز GV، ليمثل موضوع التسالي والترويح (Recreation & Leisure) الذي يتفرع منه موضوع الألعاب الإلكترونية لكون الألعاب من الممارسات الإنسانية فجعلها قريبة من موضوعات الأنثربولوجيا والفلكلور و العادات والتقاليد التي تمثل ممارسات إنسانية. ولكن يعد موضوع الألعاب والرياضة من الموضوعات التي تحتاج في البحث والدراسة إلى موضوعين أساسين هما: الطب وعلم النفس فكان أجدر بالخطتين وضع موضوع الرياضة والألعاب بالقرب من أحد هذين القطاعين المعرفيين.

وبناء على العرض السابق يتضح اختلاف القسم المعرفي الأساس الذي يتفرع منه موضوع الألعاب الإلكترونية في الخطتين، ولكن بتتبع التفريعات التي ينتمي إليها الموضوع يتضح تفرعه مباشرة من الموضوع الرئيس نفسه وهو الألعاب الداخلية والمهارات في كل من الخطتين. على الرغم من اختلاف تسلسل التفريعات السابقة للموضوع فيما بينهما؛ فيفرع في خطة تصنيف ديوي العشري من شعبة الرياضة والألعاب والتسالي، ثم من الموضوع الفرعي الألعاب الداخلية والمهارات، بينما في تصنيف مكتبة الكونجرس يفرع الموضوع من شعبة الألعاب والتسالي - التي تقف على نفس صف التفريع مع موضوع الرياضة - ثم من الموضوع الفرعي الألعاب الداخلية والمهارات، وبناء على ذلك فإن تصنيف الكونجرس أكثر منطقية في جعل الموضوع مفرعًا من الألعاب والتسالي مباشرة

ولا يفرع من الرياضة كما في تصنيف ديوي العشري.

ويأتي موضوع ألعاب الفيديو (Video games) في خطة تصنيف ديوي مفرعاً مباشرة من موضوع الألعاب الإلكترونية ويأخذ رمزين فقط هما (794.8092 , 794.8083)، بينما يدرجه تصنيف مكتبة الكونجرس مفرعاً من الألعاب والتسالي على نفس صف الألعاب الإلكترونية، حيث قسم إلى عشرة موضوعات فرعية في الرموز (GV1469.3-.45)، وبهذا يتضح أن خطة تصنيف مكتبة الكونجرس قد توسعت في إدراج تفريعات للموضوع، وجعلته موضوعاً مميزاً عن الألعاب الإلكترونية، على الرغم أن التعريفات تجعل ألعاب الفيديو وألعاب الكمبيوتر تندرجان تحت موضوع الألعاب الإلكترونية؛ وبناء على ما سبق تعتبر خطة تصنيف ديوي العشري أكثر منطقية في عرض الموضوع إلا أنها لم تعطه تقسيمات فرعية متعددة كما نجد في خطة تصنيف مكتبة الكونجرس.

أما بالنسبة لموضوع ألعاب الإنترنت فلم يتم تحديد أي رمز مخصص لهذا الموضوع في كلتا الخطتين، حيث ذكرت خطة تصنيف مكتبة الكونجرس مصطلح الألعاب الإلكترونية كمصطلح شامل لموضوعي ألعاب الإنترنت وألعاب الكمبيوتر على حد سواء واقتصرت الخطة على إعطاء موضوع ألعاب الياهو الرمز (GV1469.23) مفرعاً من الألعاب الإلكترونية، وهذا يحسب لخطة تصنيف مكتبة الكونجرس.

٤/ ٣ السؤال الثالث: التفريعات التي شكلت بنية الموضوع في كل من الخطتين:

يكشف الجدول رقم (٣) الموضوعات الفرعية التي قسم إليها موضوع الألعاب الإلكترونية والتي شكلت بنيته، ويخلص المتمعن في تفريعات الموضوع إلى وجود جوانب اتفاق وجوانب تفرد في هذه التفريعات بين الخطتين ومن ثم توجب إظهار هذه الجوانب.

١/٣/٤ تفريعات الموضوع المتفقة بين الخطتين:

تتفق أربعة موضوعات في خطة تصنيف ديوي مع ثلاثة موضوعات في خطة تصنيف مكتبة الكونجرس:

- حيث يدرج تصنيف ديوي موضوع برامج الكمبيوتر لمعالجة البيانات للألعاب (Data processing – computer

applications) في رمز (794.81) وعنده تعليمة بالتركيب، بينما تخصص خطة تصنيف مكتبة الكونجرس الرمز (GV1469.2) لموضوع برامج الكمبيوتر للألعاب الإلكترونية (Computer programs) وهو رمز مباشر للموضوع ولا يحتاج إلى التركيب كما في ديوي.

- ويشغل موضوع الرياضة الخلوية والألعاب الآلية (Computerized athletic and outdoors sports and games) الرمز (794.86-89) في ديوي، مقابل موضوع أنواع من الألعاب الفردية الآلية (Individual Games) في خطة تصنيف مكتبة الكونجرس الذي يشغل الرمز (GV1469.25.A-Z)؛ ويظهر اختلاف الخطتين في منهج توسيع الرمز؛ حيث تستخدم خطة تصنيف ديوي مبدأ التحليل والتركيب حيث تدرج عند رمز الموضوع الممتد (794.86-89) تعليمة بإضافة الرموز التي تلي الرمز (79) في الرموز الممتدة 796-799 إلى رمز الأساس 794.8 لتكوين رموزٍ جديدة تمثل جميع الألعاب التقليدية عند إصدارها في صورتها الآلية (Computerized)، بينما تحصر خطة تصنيف مكتبة الكونجرس كل أنواع الألعاب الإلكترونية بكل مسمياتها مستخدمة حروف كتر لتوسيع رمز التصنيف (GV1469.25.A-Z) وهذا ما يعكس مبدأ الحصر الذي اتبعته خطة تصنيف مكتبة الكونجرس؛ ومن ثم فقد قيدت المصنف بالألعاب التي تم إدراجها في جدول التصنيف.

- يتفرع موضوع ألعاب المغامرة (Adventure games) في خطة تصنيف ديوي العشري من موضوع الألعاب الداخلية والتسالي (Indoor games and Amusement) ويحمل الرمز (793.932)، بينما يفرع مباشرة من موضوع الألعاب الإلكترونية في خطة تصنيف مكتبة الكونجرس ويحمل الرمز (GV1469.21).

- وقد أدرجت خطة تصنيف ديوي موضوع ألعاب الفيديو للأطفال (Video games-children) مفرعاً من الألعاب الإلكترونية، ويلاحظ أنه اقتصر على فئة محددة هم الأطفال، بينما جاء في خطة تصنيف مكتبة الكونجرس

مفرعاً من الألعاب والتسالي على نفس صف الألعاب الإلكترونية - ولم يفرع من الألعاب الإلكترونية كما سبق عرضه - و يشغل الرموز (GV1469.3-45.) ولم يقتصر على فئة الأطفال كما في تصنيف ديوي. وتجدر الإشارة إلى أن خطة تصنيف مكتبة الكونجرس توسعت في تفريع موضوع ألعاب الفيديو إلى عشرة موضوعات فرعية، في حين فرعته خطة تصنيف ديوي إلى موضوعين يحملان الرمزين (794.8083)، و(794.8092).

٢/٣/٤ تفريعات الموضوع الفردية بين الخطتين:

أوردت خطة تصنيف مكتبة الكونجرس موضوعات فرعية لموضوع الألعاب الإلكترونية لا يوجد لها رمز مباشر في خط تصنيف ديوي وهي كالآتي:

- ورد في خطة تصنيف مكتبة الكونجرس موضوعات خاصة (Special Topics) والتي تمثلت في الرمز (GV1469.17.A-Z)، حيث تتبع الخطة مبادئ مارتل التي على أساسها يتم حصر كافة معالجات الموضوع في الجدول الرئيس نفسه، بينما لم يرد ذكر هذا الموضوع في تصنيف ديوي ويرجع ذلك إلى أن خطة تصنيف ديوي التي تتبع مبدأ التحليل والتركيب قد أدرجت رمزًا لموضوع الخاص العام (Special Topics) (04-) في الجدول المساعد الأول يمكن للمصنف إضافته لأي رمز موضوع بالخطة إذا ما تضمن موضوع العمل الفكري معالجة خاصة لموضوع عام.
- ورد في خطة تصنيف مكتبة الكونجرس موضوع جمعيات نوادي الكمبيوتر (Associations, Clubs) في الرمز (GV1469.18.A-Z)، وهذا يمثل انعكاساً للمبدأ الأول في مبادئ مارتل - والذي على أساسه يتم حصر كافة المعالجات الشكلية مع الموضوع الرئيس في جداول التصنيف.بينما لم يرد الموضوع في خطة تصنيف ديوي مفرعًا مباشرة من موضوع الألعاب الإلكترونية، حيث أدرجت الخطة رمزًا للتفريع الشكلي جمعيات (06-) في الجدول المساعد الأول يمكن للمصنف إضافته لأي رمز موضوع بالخطة إذا ما تضمن موضوع العمل الفكري معالجة شكلية بالجمعيات.

- ورد في خطة تصنيف مكتبة الكونجرس موضوع (Yahoo Games) الذي يحمل رمز (GV1469.23)، والذي يعد تمثيلاً لألعاب الإنترنت؛ ولا نجد له ذكرًا في خطة تصنيف ديوي العشري.
- خصص تصنيف مكتبة الكونجرس الرمز (GV1469.16.A-Z) لتصنيف الألعاب الإلكترونية الموجهة لأشخاص محددين مثل النساء وأوردت رمزاً خاصاً بهم (GV1469.16.W)، مع تعليمة باستخدام حروف كتر لتوسيع الرمز لفئات أخرى من الأشخاص. بينما لا يخصص تصنيف ديوي رموزًا لمعالجة الألعاب الإلكترونية الموجهة لفئات محددة من الأشخاص. وربما اعتمد محدثو خطة تصنيف ديوي على مبادئ التحليل والتركيب التي تتبعها الخطة لتكوين رموزٍ لموضوعات جديدة وفق الحاجة - وبخاصة قواعد الجداول المساعدة - ولكن بعد إلغاء الجدول المساعد السابع في الطبعة ٢٢ للخطة لم تعد هناك إمكانية لتكوين رموز لموضوعات خاصة بأشخاص محددين مثل النساء والأطفال، أو للمتخصصين الموضوعيين؛ وهذا ما يعيق المصنف المستخدم لخطة تصنيف ديوي لتكوين رموز للألعاب الإلكترونية التي تخص فئات محددة من الأشخاص.
- وفي سياق تفرد التفريعات بين الخطتين تشير الدراسة إلى أن تصنيف ديوي جعل موضوع ألعاب الخيال الإلكترونية (computer fantasy games) في نفس الرمز الذي خصص لألعاب المغامرة (793.932)، بينما لم يخصص تصنيف مكتبة الكونجرس رمزاً لهذا الموضوع وأشار فقط لموضوع ألعاب الخيال التقليدية في الرمز (GV1469.6 .62-) مفرع مباشرة من الألعاب الداخلية وغير مفرع من الألعاب الإلكترونية، وهذا تفوق لتصنيف ديوي، حيث حدد لموضوع ألعاب الخيال الإلكترونية رمزاً خاصاً به.

٤/ ٤ رموز تصنيف الألعاب الإلكترونية في الأقسام المعرفية الأخرى في الخطتين:

وفيما يتعلق بسؤالي البحث الرابع والخامس يتضمن الجدول رقم (٤) الأقسام المعرفية التي اشتملت على معالجة لموضوع الألعاب الإلكترونية والتي وصلت إلى أربعة

أقسام معرفية أساسية في خطة تصنيف ديوي، بينما ارتفع عددها إلى ثمانية في خطة تصنيف مكتبة الكونجرس.

- نجد أكثر من معالجة لموضوع الألعاب الإلكترونية في قسم العلوم الاجتماعية في خطة تصنيف ديوي، حيث عولج الموضوع من وجهات نظر متعددة ،فمن وجهة النظر الاقتصادية تبرز معالجة الموضوع في الرمزين (338.47798)، و(338.7617948) اللذين يشيران إلى الألعاب الإلكترونية كأحد المنتجات الصناعية، بينما نجد الرمز (HD9993.E45-E454) في خطة تصنيف مكتبة الكونجرس الذي يشير إلى موضوع الألعاب الإلكترونية كأحد المنتجات الصناعية ويفرع مباشرة من موضوع الصناعة المفرع بدوره من قسم (العلوم الاجتماعية) وهو بذلك يتماثل في طريقة معالجته مع تصنيف ديوي.
- ومن وجهة النظر التجارية نجد أن معالجة الموضوع في الرمز (381.457948) في تصنيف ديوي، بينما لا نجد له مقابل في خطة تصنيف مكتبة الكونجرس.
- كما نجد أن للموضوع معالجة في قسم علوم المكتبات والمعلومات في خطة تصنيف ديوي في رمزين منهما الرمز (025.21877)، ويقابله الرمز (Z692.E4215) بخطة تصنيف الكونجرس و يشيران إلى مجموعات المكتبة من الألعاب الإلكترونية، وهذا يدل على أن الألعاب الإلكترونية أصبحت تمثل جزءاً من مقتنيات المكتبة ولها سياسة تزويد تتبعها المكتبة، والرمز الآخر (025.5) ويقابله الرمز (Z716.33-.35) في خطة تصنيف مكتبة الكونجرس ويعبران عن موضوع الألعاب الإلكترونية كإحدى الخدمات المقدمة للمستفيدين في وسائل الدعاية والإعلان.
- وفي قسم الفنون والترويح تقدم خطة تصنيف ديوي الرمز (704.9497948) مفرعاً من شعبة الفنون والديكور خاصًا بمعالجة الألعاب الإلكترونية في فن التمثيل وهو رمز تركيبي، حيث تدرج الخطة التعليمية عند الرمز (704.949) بإضافة الرموز الممتدة من الرموز (999-001)، ولا تعطي خطة الكونجرس رمزاً يقابل هذا الرمز، وهنا تتفوق خطة تصنيف ديوي في استخدام ما تتمتع به من صفات

التحليل والتركيب لخلق رموز جديدة لما يستجد من موضوعات في الإنتاج الفكري، حيث أعطت المصنف حرية تكوين رمز جديد لمعالجة الألعاب الإلكترونية كفن تمثيل، بينما خطة الكونجرس التي اعتمدت مبدأ الحصر فلا تتيح للمصنف تكوين رموز تركيبية.

- ويعالج موضوع الألعاب الإلكترونية من حيث التجهيزات الخاصة بصناعته في القسم المعرفي التكنولوجيا في تصنيف ديوي؛ ليشغل الرمز (688.748) وهو رمز تركيبي، حيث توجد تعليمة بإضافة الرموز التي تلي الرمز 794 إلى الرمز(688.74)، بينما تعالجه خطة تصنيف مكتبة الكونجرس في نفس القسم ليشغل الرمزين (TK6681) و(TK9971).

وامتدادًا لمعالجة الموضوع في الأقسام المعرفية المختلفة نلاحظ إدراج خطة تصنيف مكتبة الكونجرس الموضوع في أقسام معرفية أخرى:

- حيث يعالج الموضوع في القسم المعرفي العلوم (Sciences) بخطة تصنيف مكتبة الكونجرس في الرمز (QA76.76.C672)؛ ليدل على موضوع برامج الكمبيوتر للألعاب الإلكترونية وهو رمز مباشر ويلاحظ تفرعه من علم الكمبيوتر المفرع بدوره من شعبة الحساب، بينما يقابله بخطة تصنيف ديوي الرمز (794.814-794.816) وهو رمز تركيبي، حيث توجد تعليمة عند الرمز (794.81) بإضافة الرموز التي تلي الرمز (00) في الرموز الممتدة من (004-006) التي تشير إلى موضوعات برامج الكمبيوتر ومعالجة البيانات. ومن ثم يلاحظ عدم إدراج موضوع برامج الكمبيوتر للألعاب الإلكترونية كأحد فروع علم الحساب كما في تصنيف الكونجرس، بل مفرعًا من موضوع الألعاب الإلكترونية.
- ويجعل تصنيف مكتبة الكونجرس موضوع ألعاب الطيران الإلكترونية مفرعًا من قسم التكنولوجيا في شعبة هندسة الطيران في الرمز (TL712.8)، بينما يعطي ديوي رمزًا مركبًا (794.8753) مفرعاً من قسم الفنون في شعبة الرياضة والألعاب، حيث قدم

تعليمة بإضافة الرموز التي تلي الرمز (79) في الرموز الممتدة من (796-799) إلى الرمز (794.8) وهذا يرجع لكون خطة تصنيف ديوي خطة تحليلية تركيبية.

- وتفرع خطة تصنيف مكتبة الكونجرس موضوع ألعاب الحرب الإلكترونية من قسم العلوم العسكرية في الرمز (U310.2) بينما تقدم خطة ديوي رمزاً (793.920285) مفرعاً من قسم الفنون ومن شعبة الألعاب الداخلية، ويلاحظ الفرق في المعالجة بين الخطتين، حيث تتوزع معالجة الألعاب الإلكترونية بين الأقسام المختلفة في الكونجرس، بينما تجمع خطة ديوي كافة معالجات الموضوع في قسم واحد وهو قسم الفنون والترويح.

وبناء على العرض السابق يظهر تفوق خطة تصنيف ديوي في تجميع المعالجات الخاصة بموضوع الألعاب الإلكترونية في مكان واحد على الرف في المكتبة مع الموضوع الرئيس (الألعاب الإلكترونية)، عكس خطة تصنيف مكتبة الكونجرس التي تعتمد على مبدأ الحصر، مما أدى إلى تفرق المعالجات المختلفة للموضوع في أقسام معرفية متعددة ومختلفة بعيدًا عن الموضوع الرئيس وهو الألعاب الإلكترونية.

وخصصت خطة تصنيف مكتبة الكونجرس في قسم الطب الرمز (RC569.5.V53) لموضوع إدمان ألعاب الفيديو مفرعًا مباشرة من موضوع الطب النفسي. ولا تقدم خطة ديوي رمزاً يشير لعلاج إدمان الألعاب الإلكترونية.

٥/٤ معالجات لموضوع الألعاب الإلكترونية غير موجودة بالخطتين على الرغم من أهميتها:

- بفحص جداول تصنيف الخطتين تبين عدم وجود رموز لمعالجة الموضوع في قسم التعليم على الرغم من استخدام الألعاب الإلكترونية وسيلة تعليمية جديدة لتعليم اللغات أو الحساب، وظهور دراسات متعددة لاستخدام الألعاب الإلكترونية وسيلة للتعليم وتيسير وصول مفاهيم محددة إلى المتعلمين من فئات عمرية مختلفة (Al-Farsi,2009) (الحربي، ٢٠١٠م). وعلى الرغم من أن خطة تصنيف مكتبة الكونجرس قد أدرجت رموزًا

لاستخدام الألعاب (games) في التعليم (LB1137, LC4026, LC4611, LC4616) ولكن لا نجد رموزًا لاستخدام الألعاب الإلكترونية في التعليم.

- لا نجد رموزًا تمثل معالجة موضوع الألعاب الإلكترونية من الناحية النفسية على الرغم من وجود رموز لموضوع اللعب (playing) في قسم علم النفس في الرمز (BF717). ولا نجد ما يقابلها في خطة تصنيف ديوي.

٦/٤ السؤال السادس:

هدف السؤال السادس التعرف على مدى تخصيص الخطتين رموزًا خاصة بمعالجة الإنتاج الفكري عن الألعاب الإلكترونية، والرموز الخاصة بالألعاب الإلكترونية نفسها، فقد كشفت الدراسة التحليلية للرموز الخاصة بالموضوع في كل من الخطتين إلى:

عدم تخصيص كل من الخطتين رموزاً للإنتاج الفكري عن الألعاب الإلكترونية، ورموزاً خاصة بالألعاب الإلكترونية نفسها سواء كانت في شكل مجسم (Kids) أو شرائط فيديو أو (CD) أو (DVD) أو كروت أو غيرها، وهو ما يحتاجه المصنف لترتيب مثل هذه الألعاب على الرفوف لإتاحتها لمستخدميها، ويلاحظ أن خطة تصنيف مكتبة الكونجرس قد خصصت في تكوين جداول تصنيف قسم الموسيقى رموزًا خاصة بالإنتاج الفكري عن الموسيقى في موضوع (Literature on music) في الرمز (ML1-3930) بينما خصصت الرموز(M1-5000) للموسيقى نفسها (Music)، وعلى غرار هذا تكون الألعاب الإلكترونية في حاجة إلى نفس طريقة إعداد الجدول التصنيفي الخاص بتفريعات موضوع الألعاب الإلكترونية.

٧/٤ السؤال السابع: مدى انعكاس تصنيفات ما قبل البيع في خطتي تصنيف ديوي وتصنيف مكتبة الكونجرس:

بناء على العرض السابق لكل من التصنيف الوطني الأسترالي والتصنيف الإنجليزي للألعاب الإلكترونية تبين اهتمامهم بقضايا يتم على أساسها تصنيف الألعاب الإلكترونية لتوجيهها للمستخدمين المناسبين لكل لعبة مثل الجنس واللغة والمخدرات والممارسات الفاسدة والعنف والعري وتحديد مدى تواجد هذه القضايا في

اللعبة من معتدل إلى القوى وباستعراض طريقة تفريع موضوع الألعاب الإلكترونية في كل من خطتي تصنيف ديوي ومكتبة الكونجرس لا نجد رموزًا تمكن المصنف من تصنيف الألعاب وفقاً لهذه القضايا المهمة عند استخدام الألعاب الإلكترونية ؛ فيما عدا ما أوردته خطة تصنيف مكتبة الكونجرس لقضيتي العنف في ألعاب الفيديو في رمز (GV1469.34.V56) والممارسات الفاسدة - الغش في الرمز (GV1469.34.C65) وهذان الرمزان مفرعان من موضوعات خاصة (Special topics) في الرمز GV1468.34.A-(Z) وهذا الرمز به تعليمة باستخدام حروف كتر لتوسيع الرمز وتكوين رموز لموضوعات خاصة لا يدرج لها رموز في الخطة.

ولا تخصص خطة تصنيف ديوي العشري رموزاً توضح معالجة مثل هذه القضايا إلا إذا استخدم المصنف الرمز 04- الدال على الخاص العام (special general) من الجدول المساعد الأول بإضافته إلى رمز الألعاب الإلكترونية لتكوين رمز واحد لمعالجة أي من القضايا السابق الإشارة إليها في الألعاب الإلكترونية؛ ومن ثم تصبح جميع القضايا المهمة التي تشكل تصنيف الألعاب وتوجه إلى مستخدم محدد وفقاً لمستوى معالجتها من المعتدل إلى القوي حصرت في تصنيف ديوي في رمز واحد.

٨/٤ السؤال الثامن مدى نجاح خطتي تصنيف ديوي وتصنيف مكتبة الكونجرس في تحقيق مبدأي رانجاناثان لكل قارئ كتاب ولكل كتاب قارئ:

- وللإجابة عن سؤال البحث الثامن فإن النتيجة التي توصل إليها السؤال السابع تشير إلى قصور من الخطتين في إدراج رموز تمكن المصنف من تصنيف الألعاب الإلكترونية وفقاً لما تعالجه من قضايا شائكة مثل الجنس والعنف والمخدرات وغيرها حتى يتمكن الاختصاصي من ترتيب الألعاب وفقاً لمدى معالجتها لمثل هذه القضايا وبالتالي تقديم الألعاب الإلكترونية إلى المستفيدين المناسبين لها؛ وهذا ما لا يحقق مبدأ رانجاناثان أن لكل كتاب قارئه، وبعبارة أخرى لكل لعبة المستفيد منها.
- لا تشتمل خطة تصنيف مكتبة الكونجرس على رموز للألعاب الإلكترونية وفقاً

للفئات العمرية من الأطفال والمراهقين والشباب والكبار على غرار ما يقره التصنيف ما قبل البيع للألعاب الإلكترونية كما وجد في التصنيف الأسترالي والتصنيف الإنجليزي. بينما أوردت خطة تصنيف ديوي الرمز (794.8083) لألعاب الفيديو للأطفال، ولم تدرج رموزاً للفئات العمرية الأخرى وبخاصة بعد إلغاء الجدول المساعد السابع الخاص بالأشخاص لم يعد بمقدور المصنف تكوين رموز للألعاب الإلكترونية الخاصة بالفئات العمرية ؛ ومن ثم نجد القصور لدى الخطتين في تحديد الألعاب التي تخص كل فئة عمرية وهو ما يطبع على اللعبة من رمز يحدد الفئة العمرية لمستهلك اللعبة وفقاً لتصنيف ما قبل البيع - الذي يحدد وفقاً لتصنيف الدولة المنتجة لها - وهو ما سبق عرضة في كل من التصنيف الوطني الأسترالي والتصنيف الإنجليزي- ؛ ومن ثم فوفقاً لمبادئ رانجاناثان لكل قارئ كتابه لا تستطيع المكتبة أن تحدد لكل مستفيد اللعبة المناسبة له.

٥/النتائج:

طرح البحث مجموعة من التساؤلات ثم أجاب عنها:

- من خلال تصفح جداول تصنيف الخطتين تبين أن المصطلحات المستخدمة في البحث هي: (Electronic games, Computer games, Video games) ولكن زادت خطة تصنيف مكتبة الكونجرس مصطلحًا أكثر حداثة (Internet games) وكانت هذه إجابة السؤال الأول.
- اختص السؤال الثاني بالتعرف على القسم المعرفي الأساس الذي ينتمي إليه موضوع الألعاب الإلكترونية؛ فتبين اختلاف القسمين المعرفيين الأساسيين اللذين ينتمي إليهما الموضوع وهما: الفنون والترويح (700) في ديوي وقسم الجغرافيا (G) واتحادهما في التفريع من القسم الفرعي الألعاب الداخلية والتسالي في الرمزين (794.8) و(GV1469.15-25) لألعاب الكمبيوتر والرمز (GV1469.3-.45) لألعاب الفيديو في خطة تصنيف مكتبة الكونجرس.

- جاءت إجابة السؤال الثالث الخاص بتفريعات موضوع الألعاب الإلكترونية، حيث قسم في خطة ديوي إلى خمسة موضوعات فرعية، وقسم في خطة تصنيف مكتبة الكونجرس إلى ثمانية موضوعات من الرمز (GV1469.15-25) الخاص بألعاب الكمبيوتر وعشرة موضوعات من الرموز الممتدة (GV1469.3-.45) الخاصة بألعاب الفيديو. هذا وقد اتفقت الخطتان في تفريع موضوع الألعاب الإلكترونية إلى موضوعات: برامج الكمبيوتر في معالجة بيانات الألعاب الإلكترونية، والأنواع الفردية للألعاب الإلكترونية، ألعاب الفيديو، وألعاب المغامرات (Adventure games)؛ بينما اختلفت بعض التفريعات بين الخطتين، حيث زادت خطة تصنيف مكتبة الكونجرس موضوعات مثل: موضوعات خاصة (Special topics)، وجمعيات ونوادي ألعاب الكمبيوتر، وألعاب الياهو (Yahoo games)
- وكان السؤال الرابع حول معالجة موضوع الألعاب الإلكترونية في أقسام معرفية أخرى ومن وجهات نظر مختلفة، تبين أن خطة تصنيف ديوي عالجت الموضوع في أقسام العلوم الاجتماعية، وعلم المكتبات، والفنون والترويح، والعلوم التطبيقية. بينما عالجت خطة تصنيف مكتبة الكونجرس الموضوع في أقسام العلوم الاجتماعية، والتكنولوجيا، وعلوم المكتبات والببليوجرافيا، والعلوم العسكرية، والعلوم البحتة، والقانون، والطب.
- وبناء على ذلك كانت إجابة السؤال الخامس أن خطة تصنيف ديوي عالجت الموضوع من نواحٍ اقتصادية وتجارية وتكنولوجية ومكتبية و فنية؛ بينما خطة تصنيف الكونجرس عالجت الموضوع من نواحٍ اقتصادية وتكنولوجية ومكتبية وحاسوبية وعسكرية وقانونية وطبية نفسية. وقد أغفلت الخطتان معالجة الموضوع من النواحي التربوية والتعليمية والنفسية وهي جوانب مهمة أصبح يتضمنها الإنتاج الفكري.
- وجاءت إجابة السؤال السادس سلبية، حيث لا تخصص الخطتان رموزًا

لمعالجة موضوع الألعاب الإلكترونية كإنتاج فكري، ورموزًا أخرى لمجسمات الألعاب الإلكترونية نفسها أو في شكل CD أو غيرها.

- ودار السؤال السابع حول ما إذا كانت الخطتان تعكسان تصنيف ما قبل البيع للألعاب الإلكترونية؛ وجاءت الإجابة سلبية، حيث لم تدرج الخطتان أي رموز لمعالجة الموضوع وفقاً للفئات العمرية للمستخدمين، أو ما تتضمنه الألعاب من قضايا مهمة مثل: الجنس والمخدرات والرعب وغيرها وهو ما يتضمنه تصنيف ما قبل البيع.
- وبناء على إجابة السؤال السابع، فإن إجابة السؤال الثامن حول ما إذا تحققت مبادئ رانجاناثان أن لكل قارئ كتابه ولكل كتاب قارئه، فإن الخطتين لم تحققا المبدأين عند معالجة موضوع الألعاب الإلكترونية.

كما توصلت الدراسة إلى نتائج أخرى من أهمها:

- اعتمدت خطة تصنيف ديوي العشري على مبدأ التحليل والتركيب لعرض أنواع متعددة من الألعاب الإلكترونية، وهذا يتيح للخطة التوسع في تكوين رموز جديدة لما يستجد من أنواع الألعاب الإلكترونية. بينما اتخذت خطة تصنيف مكتبة الكونجرس مبدأ الحصر لأنواع الألعاب الإلكترونية؛ وهذا تقييد للمصنف بما أدرجته الخطة من أنواع للألعاب الإلكترونية.
- فصلت خطة تصنيف مكتبة الكونجرس بين الألعاب الإلكترونية التي جعلتها تشمل ألعاب الإنترنت عن ألعاب الفيديو؛ على الرغم من أن الإنتاج الفكري يرى أن الألعاب الإلكترونية تشمل كلاً من: ألعاب الكمبيوتر وألعاب الفيديو وألعاب الإنترنت، .حيث جعلت الخطة ألعاب الفيديو تقف على نفس الصف مع الألعاب الإلكترونية، وأعطت لها رموزاً منفصلة لا تندرج تحت تفريع رموز الألعاب الإلكترونية. بينما نجد تصنيف ديوي جعلها أحد الفروع التي تندرج تحت تصنيف الألعاب الإلكترونية وهنا نرى أن

طريقة تصنيف ديوي في تفريعها أفضل من الكونجرس.

- لم تعط خطة تصنيف ديوي تفريعات متعددة لموضوع ألعاب الفيديو، بينما نجد خطة تصنيف الكونجرس تفوقت في ذلك؛ حيث أعطت لهذا الموضوع رموزاً متعددة تمثلت في الرموز الممتدة GV1469.3-GV1469.45
- اهتمت خطة الكونجرس بوضع رمز لألعاب الإنترنت الذي تمثل في رمز (GV1469.23) لموضوع (yahoo games)، بينما لم يرد بخطة ديوي أي رموز لتصنيف ألعاب الإنترنت أو ألعاب المواقع؛ حيث لم تشر الخطة، كما ذكر سابقاً إلى مصطلح ألعاب الإنترنت، وهذا يحسب لخطة تصنيف مكتبة الكونجرس.

٦/التوصيات:

تقودنا النتائج السابق عرضها إلى مجموعة من التوصيات:

- أن تتوسع خطة تصنيف ديوي في تفريعات موضوع ألعاب الفيديو.
- أن تدرج خطة تصنيف ديوي موضوعي ألعاب المغامرة وألعاب الخيال الإلكترونية ضمن تفريعات موضوع الألعاب الإلكترونية.
- ينبغي أن تبرز كلتا الخطتين الموضوعات الآتية:
  - ألعاب الإنترنت وتكوين بنية لهذا الموضوع باعتباره مستقبل الموضوع بحيث تواكب ما يتضمنه الإنتاج الفكري.
  - معالجات موضوع الألعاب الإلكترونية من النواحي التربوية والتعليمية والنفسية والطبية وفي مختلف العلوم والمعارف التي يمكن أن يتناولها الإنتاج الفكري.
- ينبغي أن تعمل كلتا الخطتين على عرض بنية الموضوع وجميع معالجاته في رموز متقاربة حتى تساعد المصنف على تجميع كل ما يتعلق بالموضوع في مكان واحد على رفوف المكتبة.
- ضرورة تكوين بنية للموضوع تخصص فيها رموز لمعالجة الألعاب الإلكترونية من حيث كونها ألعابًا، ورموز أخرى تخصص للإنتاج الفكري عن الألعاب الإلكترونية حتى يتمكن اختصاصيو المكتبات من تنظيم الألعاب الإلكترونية في أماكن قريبة من

الإنتاج الفكري عن الألعاب الإلكترونية.

- ضرورة تكوين بنية للموضوع تخصص فيها رموز لمعالجة الألعاب الإلكترونية وفق الأعمار المختلفة التي تتناسب لها الألعاب الإلكترونية، وأيضا قضايا العنف والمخدرات والرعب والجنس وغيرها...؛ ومن ثم الاستفادة من الخطط التي تضعها الدول لتصنيف الألعاب قبل عرضها للبيع.

المراجع والمواقع الإلكترونية

أولاً- المراجع العربية:

١- الحربي، عبيد بن مزعل عبيد. **فاعلية الألعاب الإلكترونية على التحصيل الدراسي وبقاء أثر التعلم في الرياضيات.** أطروحة دكتوراه. كلية التربية، جامعة أم القرى، السعودية، ٢٠١٠م.

٢- خليفة، شعبان عبد العزيز. **التصنيف العشري للمكتبات ومراكز المعلومات: دراسة تحليلية مقارنة وخطة قياسية.**- الإسكندرية: دار الثقافة العلمية، ٢٠٠٢م.

٣- الذهلي، أحمد بن شامس. **أثر التدريس باستخدام الألعاب الرياضية المحوسبة على تحصيل طلبة الصف الثالث الأساسي واتجاهاتهم نحو الرياضيات.** أطروحة ماجستير. كلية التربية، جامعة السلطان قابوس.- عمان، ٢٠٠٨م.

٤- عطية ،هانئ محيى الدين. **مبادئ رانجاناثان الخمسة في منظومة الألفية الثالثة: قراءة فلسفية.** المؤتمر القومي الرابع لأخصائي المكتبات والمعلومات. شبين الكوم: جامعة المنوفية، ٢٠٠٠م.

٥- وائـل، محمـود. **تصـميم وبرمجـة ألعـاب الكمبيوتر ثلاثية الأبعـاد**.- القـاهرة: دار الكتب العلمية، ٢٠٠٥م.

٦- الهنـداوي، علـي فـالح. **سـيكولوجية اللعـب**.- عمـان؛ الأردن: دار حـنين للنشـر والتوزيع، ٢٠٠٢م.

ثانيًا- المراجع الأجنبية:

1- Al-Farsi, Rahma Hamed.(2008). The effect of spelling e-games on 5th grade EFL learners spelling performance and attitudes. Dissertation, College of Education, Sultan Qaboos University.

2- Dewey, M. (1979). Dewey Decimal Classification (19 ed., Vol. 3). Forest Press.

3- Gredler, M. (1992). Designing and Evaluating games and simulation. Gulf publishing Company.

4- Grose,Begona. (2003). The Impact of digital games in education. Retrieved on 8 February,2011 from World Wide Web: http://www.firstMonday.Org/issues/issue87/xyzgros/index.htm

5- Kafai,Yasmin.B.(1996). Gender differences in children constructions of video games. In P. M. Greenfield & R. R. Cocking(Eds.), Advances in applied developmental psychology,11 ,39-66 Interacting with video. Norwood,NJ: Ablex.

6- Levine, Jenny.(2009,July). gaming and libraries: learning lessons from the intersections. library technology reports. (Vol 45/ no.5). Chicago : ALA techsource, ALA.

7- Levine, Jenny. (2006,September). Gaming&Libraries. *Library Technology Reports , 42* (no.5). Chicago : ALA techsource, ALA.

8- ----------(2008,April). Gaming&Libraries update: Broadening the intersections. *Library Technology Reports,44(no.3)*. Chicago : ALA techsource, ALA..

9- Library of Congress classification: Acumulation of the additions and changes to classification: Class G. Geography, maps, anthropology, recreation.(1986)/edited by Helen savage. (4thed).United states: Gale Research Company.

10- Mayer, Brian & Harris, Christopher. (2010). Libraries got game: aligned learning through modern board games. Chicago: American Library Association.

11- Moursund, Dave (2006). Introduction to using games in education: a guide for teachers and parents. University of Oregon.

12- Neiburger,Eli (2007). Gamers in Library: The why, what, and how of videogame tournaments for all ages. Chicago: American Library Association.

13- Smed,Jouni.& Hakonen,Harri (2003). Towards a definition of a computer games. Technical report no.553. Turku. Finland : Turku center for computer science..

14- Victor C. Strasburger and Barbara J. Wilson (2002).children, Adolescents and the media. Sage Publications. Retrieved on 9 March 2011 from World Wide Web: http://cye.Colorado.edu/cye_journal /review.pl2n=246

ثالثًا- المواقع الإلكترونية:

1- http://www.ask.com/topic/video-games Retrieved on 6 January 2011.

2- www.thefreedictionary.com/video-games Retrieved on 8 December 2010. http://

3- http://www.wordiq.com/internet-games Retrieved on 8 December 2010.

4- http://www.Kuwait25.games.com Retrieved on 9 December 2010.

5- http:// www.wikipedia.org/wiki/game-classification Retrieved on 11December 2010.

6- http:// www.classification.gov.au Retrieved on 22 January 2011.

7- http:// www.bbfc.co.uk Retrieved on 23 January 2011.

8- http://www.classification.gov.au/www/cob/classification.nsf/Page/Classification_in_AustraliaWho_we_are Retrieved on 22 January 2011.

9- http://www.classification.gov.au/www/cob/classification.nsf/Page/ClassificationMarkings_ClassificationMarkingsonFilmandComputerGames_ClassificationMarkingsonFilmandComputerGames Retrieved on 24 January 2011.

10- http://www.ag.gov.au/www/agd/rwpattach.nsf/VAP/(CFD7369FCAE9B8F32F341DBE097801FF)~a0000CPB++Information+for+Libraries+++Lending+Films+and+Playing+Computer+Games++Public+Affairs+comments.pdf/$file/a0000CPB+-+Information+for+Libraries+++Lending+Films+and+Playing+Computer+Games++Public+Affairs+comments.pdf Retrieved on 22 January 2011.

11- http://www.bbfc.co.uk/about Retrieved on 24 January 2011.

12- http://www.bbfc.co.uk/classification/guidelines/main-issues Retrieved on 21 January 2011.

13- http://www.bbfc.co.uk/classification/guidelines/the-categories Retrieved on 31 January 2011.

14- http://www.pbbfc.co.uk Retrieved on 15 January 2011.

15- www.sbbfc.co.uk Retrieved on 14 January 2011.

16- www.cbbfc.co.uk Retrieved on 12 February 2011.

17-www.classificationweb.net.org Retrieved on 22 January 2011.

18- www.connexion.oclc.org Retrieved on 3 March 2011.