الجمهورية الجزائرية الديمقراطية الشعبية

وزارة التعليم العالي والبحث العلمي

جامعة صالح بوبنيدر قسنطينة 03

كلية علوم الاعلام والاتصال والسمعي البصري

قسم السمعي البصري

الرقم التسلسلي: .....

الرمز: .....

مذكرة مكملة لنيل شهادة الماستر في علوم الإعلام والاتصال

تخصص سمعي بصري

العنف المُمَّشهد في السينما الكورية الجنوبية

دراسة سيميولوجية لمسلسل " لعبة الحبَّار" "squid game"

إعداد الطالبين:

محمد المهدي بن عبيد

ياسمين بن فاضل

إشراف :

د. يعقوب بن الصغير

الموسم الجامعي 2022/2021

دورة جوان 2022

ملخـــــص الدراســـة

هدفت هذه الدراسة السيميولوجية المعنونة بالعنف المُمَّشهد في السينما الكورية الجنوبية إلى معرفة مختلف تجليات العنف ودلالاته في مسلسلsquid game،كما هدفت كذلك إلى معرفة أهم الأفكار والمعاني والرموز الضمنية التي يحملها هذا المسلسل، بالإضافة إلى البحث في العلاقة بين الرِّسالة الألسنية والرِّسالة البصرية البصرية.

وقصد الوصول إلى الإجابة عن تساؤولات الدراسة وتحقيق أهدافها استخدمنا منهج التحليل السيميولوجي،ومعتمدين في ذلك على مقاربة رولان بارث من أجل كشف مُجمل المعاني والدلالات التي يحملها هذا العنف المُمَّشهد، حيث تم التعامل مع ثمانية عشر 18 متتالية كعينة لدراستنا.

ومن أهم النتائج التي خلصت لها الدراسة نجد أنَّ العنف المُمَّشهد في مسلسل لعبة الحبار تجلى في عدة مظاهر وسلوكيات منها القتل العمدي، التعدي على الأخر،الشتم،السادية... وغيرها،وهي كلها مظاهر حملت دلالات سياسية واجتماعية وأخرى إنسانية واقتصادية من أجل تصوير الصِراع الطبقي الذي تعاني منه الطبقات الكادحة في كوريا الجنوبية نتيجة النظام الرأسمالي وأصحاب السلطة الذين شبههم المخرجين بالساديين الذين يتلذذون ويستمتعون بقتل اللاعبين،كما خلصت الدراسة إلى وجود علاقة تكاملية بين الرَّسالة الألسنية والرِّسالة البصرية وهي العلاقة التي يمكن تسميتها بسوسيولوجية الصورة.

الكلمات المفتاحية: العنف المُمَّشهد،الصورة،السينما الكورية الجنوبية، مسلسل لعبة الحبار، السيميولوجيا، مقاربة رولان بارث.

Abstract :

This semiological study, entitled Scenes of violence in South Korean cinema, aims to learn about the various manifestations and connotations of violence in the series" Squid game", and also aims to learn about the most important ideas, meanings and implicit symbols carried by this series, as well as research into the relationship between the linguistic and the visual message. In order to reach the answer to the study's questions and achieve its objectives, we used the semiological analysis methodology, relying on the" Roland Barth approach" to expose the totality of the meanings and connotations of the visual violence scenes, where 18 successive were treated as samples of our study.

One of the most important findings of the study is that the violence witnessed in the "Squid game" series manifested itself in several manifestations and behaviors, including intentional killing, encroachment on others, cursing,

sadism... Other manifestations of political, social, humanitarian and economic connotations for the portrayal of the stratification of South Korea's hard classes as a result of the capitalist system and power-bearers likened by Sadist directors who enjoy killing players, and the study concluded that there was a complementary relationship between the linguistic and the visual message, which can be called " the sociology of the image" .

Keywords : Scenes of violence,Image,South Korean cinema,Squid game series ,Semiology, Roland Barth approach.

فهرس المحتويات

المواضيع	الصفحة
شكر	
إهداء	
فهرس	
مقدمة	أ
إشكالية الدراسة وإجراءاتها المنهجية	
1- إشكالية الدراسة	5
2- أسباب اختيار الموضوع	8
3- أهمية الدراسة وأهدافها	10
4- منهج الدراسة وأدواتها	12
5- مجتمع البحث عينته وحدوده	17
6- المقاربة النظرية للدراسة	22
7- مفاهيم الدراسة	27
8- الدراسات السابقة	34
الفصل الأول: السينما في العالم وتوجهاتها المعاصرة	
1. المبحث الأول: السينما كصناعة ثقافية	
1.1 السينما ونشأتها في العالم	49
2.1 المحطات التاريخية الكبرى لصناعة السينما	51
3.1 خصائص السينما	59
4.1 وظائف السينما	60
5.1 ملامح ومظاهر السينما كصناعة ثقافية	62
2. المبحث الثاني: السينما الكورية الجنوبية واتجاهاتها	
1.2 نشأة و تطور السينما الكورية الجنوبية	66
2.2 العوامل المؤثرة في حركية الإنتاج السينمائي في كوريا الجنوبية	73
3.2 موضوعات السينما الكورية الجنوبية	78
4.2 مكانة السينما الكورية الجنوبية في العالم	80

5.2	رهانات وتحديات السينما الكورية الجنوبية	84
	3. المبحث الثالث: اللغة والصورة في مجال السينما	
1.3	ماهية اللغة السينمائية وخصائصها	87
2.3	عناصر اللغة السينمائية	90
3.3	أسس وشفرات اللغة السينمائية	107
4.3	الصورة السينمائية وخصائصها	113
5.3	تركيب وبنية الصورة السينمائية	116
6.3	مصادر ومعان الصورة السينمائية	117
	الفصل الثاني: العنف المُمَّشهد: مقاربة نظرية	
	1. المبحث الأول: ماهية العنف	
1.1	نشأة العنف وأبعاده التاريخية	121
2.1	أشكال وأنواع العنف	123
3.1	دوافع وأسباب انتشار العنف	126
4.1	المعالجات الإخراجية للعنف المُمَّشهد	130
5.1	جماليات العنف المُمَّشهد	134
6.1	العنف المُمَّشهد والتسويق له كظاهرة في الواقع	135
	2. المبحث الثاني: النظريات المفسرة لسلوك العنف	
1.2	النظريات الإعلامية المفسرة للعنف	137
2.2	النظريات الاجتماعية المفسرة للعنف	144
3.2	النظريات النفسية المفسرة للعنف	147
4.2	النظريات البيولوجية المفسرة للعنف	151
5.2	النظريات الاقتصادية المفسرة للعنف	155
	الفصل الثالث: الإطار التطبيقي لموضوع الدراسة	
	1. المبحث الأول: توصيف مسلسل لعبة الحبار-squid Game-	
1-	بطاقة توصيفية عن المخرج هوانغ دونغ هيوك	159
2-	البطاقة الفنية للمسلسل	160
3-	ملخص المسلسل	162

2. المبحث الثاني: التحليل السيميولوجي لمسلسل لعبة الحبار –squid Game–	
1– التقطيع التقني لعينة العنف المُمَّشهد	168
2– القراءة التعيينية لعينة العنف المُمَّشهد	312
3– التحليل التضميني لعينة العنف المُمَّشهد	349
4– نتائج الدراسة	405
4–1 النتائج الجزئية	405
4–2 النتائج العامة	409
خلاصة	414
قائمة المصادر والمراجع	417
الملاحق	433
ملخص البحث	