مجلة كلية التربية الاساسية
كلية التربية الاساسية – الجامعة المستنصرية
Journal of the College of Basic Education Vol.31 (NO. 133) 2025, pp. 71-85

جماليات الصورة المتحركة للفن الرقمي الموجهة للأطفال في برامج التواصل الاجتماعي

الباحث / انور صباح عبد الامير أ.د اخلاص ياس خضير
شبكة الاعلام العراقي جامعة بغداد /كلية الفنون الجميلة
anwaradlameer@gmail.com
07733775884

مستخلص البحث:
يوصف الفن الرقمي بأنه أي عمل فني يتم إنشاؤه أو عرضه باستخدام التكنولوجيا الرقمية كجزء أساسي من العملية الإبداعية أو العرض، اذ يشمل مجموعة واسعة من التقنيات والأساليب بما في ذلك الرسومات الرقمية، والرسوم المتحركة، والتصوير الرقمي، والفيديو، والنحت الرقمي والفن التفاعلي، هدف البحث الى بناء أداة لقياس جماليات الفن الرقمي في افلام الرسوم المتحركة التعرف على جماليات الصورة المتحركة للفن الرقمي الموجهة للأطفال في برامج التواصل الاجتماعي، لعامي (2023-2024) تضمن الإطار النظري، المفهوم الجمالي للصورة الرقمية والفن الرقمي، وبرامج التواصل الاجتماعي، واختتم الفصل بالمؤشرات وعرض الدراسات السابقة، تم اختيار عينة قصدية بلغت (2) افلام رسوم متحركة، على وفق أداة تحليل، مع تقديم استنتاجات وتوصيات بناءا على النتائج.

الكلمات المفتاحية: جماليات الصورة المتحركة، الفن الرقمي، برامج التواصل الاجتماعي.

الإطار المنهجي:

مشكلة البحث:

ينطوي مصطلح الفن الرقمي على الممارسات الفنية التي تستخدم التكنولوجيا الرقمية ففي سبعينيات القرن المنصرم تم استخدام أسماء عديدة لوصفه بما في ذلك فن الكمبيوتر، وفن الوسائط المتعددة، حيث أثرت التكنولوجيا الرقمية على مختلف فروع الفنون البصرية ومنذ نهاية تسعينات القرن العشرين حدثت انتقاله كبيرة في تقنيات التصميم المستخدمة لتنفيذ الأعمال الفنية وذلك بعد سنوات من اختراع الكمبيوتر وتطور برامجه واستخداماته وصولاً لاستخدامه الحالي في الفنون البصرية والمرئية، فبجانب برامج التصميم الفني المتنوعة تمكن الفنانون والقائمون على انتاج الافلام المتحركة المعنية بالاطفال من استخدام برامج مختلفة في صناعة افلام الرسوم المتحركة عن طريق الحاسوب، واظهار صورها الجمالية باستخدام الألوان المشرقة والجذابة التي تناسب ذوق الأطفال وتثير فضولهم وتجذب انتباههم بشكل أكبر من الصور الثابتة، وتتيح لهم التفاعل مع المحتوى، مما يعزز من تجربتهم التعليمية والترفيهية. وهناك جانب مهم جدا يمكن استخدامه في الترويج عن الصور المتحركة بتقنية الفن الرقمي الموجهة للأطفال من خلال مواقع التواصل الاجتماعي التي أصبحت جزءًا أساسيًا من حياتنا اليومية مثل برنامج (يوتيوب)، لتقديم محتوى تعليمي وتربوي ممتع يساعد الأطفال على تعلم مهارات جديدة عن طريق افلام الرسوم المتحركة لجعل التعلم أكثر جاذبية، ومن هنا ارتأى الباحث الكشف عن الجوانب الجمالية والتربوية للصورة المتحركة الموجهة للأطفال في الفن الرقمي على مواقع التواصل الاجتماعي.

اهمية البحث:

تتجلى اهمية البحث الحالي بالاتي:

1- قد يفيد القائمين على انتاج افلام الرسوم المتحركة من استخدام البرمجة الرقمية لإنشاء أشكال وألوان وحركات مختلفة، مما يفتح آفاقًا جديدة للإبداع في نقل المحتوى التربوي والتعليمي الهادف بإضفاء التقنيات التكنولوجية المعاصرة.

2- قد يسهم في تفاعل الاطفال مع العمل الفني الرقمي، ويُمكنهم من خلق تجربة فريدة لكل مشاهد من خلال عناصر الرسوم المتحركة بشكل أسرع مقارنة بالأساليب التقليدية القديمة.

3- قد يُمكن استخدامه انشاء أنماط وأشكال مختلفة، مما يضيف تنوعًا إلى الأعمال الفنية حيث يجمع بين التقنية والإبداع، مما يتيح للفنانين والمبدعين استكشاف آفاق جديدة في عالم الفن.

هدف البحث:

يهدف البحث الحالي الى:

1- التعرف على جماليات الصورة المتحركة للفن الرقمي الموجهة للأطفال في برامج التواصل الاجتماعي.

2- بناء اداة لقياس جماليات الفن الرقمي في افلام الرسوم المتحركة الموجهة للأطفال على برامج التواصل الاجتماعي.

حدود البحث:

يتحدد البحث الحالي بالحدود الاتية:

رسوم الاطفال المتحركة بتقنية الحاسوب الموجهة للأطفال، وللأعمار من (6-12) سنة على برامج التواصل الاجتماعي 2022 - 2023 اليوتيوب (أنموذجا).

تحديد المصطلحات:

1- الجمال : اصطلاحا

عرفته زكارنة: هو القاعدة الأساسية التي يقوم عليها النشاط الفني، حيث أنه يتصف بالغرابة في أبعاده النسبية، عدا عن اتصافه بمغزى تاريخي محدد، كانت بدايته عند اليونان حينما رأوا أن الإله يجمع بين الجماليات البشرية كاملة، وأنه المثال المتكامل السامي للإنسانية.

(زكارنة، 1993، ص11)

التعريف الإجرائي للجمال: هو مفهوم متعدد الابعاد، يعتمد على العناصر الشكلية والقوة التعبيرية لغرض إنتاجه، ليجعلا من العمل الفني ذا قيمة جمالية وتربوية وتعليمية.

2- الصورة المتحركة: اصطلاحا

عرفها دولوز: ان التطابق بين الصورة والحركة يتمخض عن التطابق بين المادة والنور فالصورة هي حركة مثلما أن المادة هي ضوء.

التعريف الإجرائي للصورة المتحركة: توظيف التكنولوجيا الرقمية لإنشاء شخصيات وعوالم ثلاثية الأبعاد محببة للأطفال، تجمع بين الترفيه والتعليم بطريقة ممتعة وجذابة.

3- الفن الرقمي: اصطلاحا

عرفه أد: بانه الظاهرة المرتبطة بالتكنولوجيا، وتاريخ التكنلوجيا والتقدم باعتبارهما متوازيين، وهو احد الأمثلة المهمة لهذا التطور التكنولوجي الكبير الذي اخذ يخطو خطوات كبيرة خاصة في الخمسين عاماً الأخيرة بعد تتويجها بجهاز الحاسوب، والذي بدوره فتح المجال واسعاً أمام اشد تفاصيل التكنولوجيا صعوبة وأكثرها تعقيداً (اد، 2006، ، ص116)

التعريف الإجرائي للفن الرقمي: هو شكل من أشكال التعبير الفني الذي يستخدم التكنولوجيا الرقمية كوسيلة لإنشاء وتوزيع الأعمال الفنية بطريقة معاصرة.

4- برامج التواصل الاجتماعي: اصطلاحا

عرفتها حامد: عبارة عن مواقع على الإنترنت يتواصل من خلالها ملايين البشر الذين تجمعهم اهتمامات أو تخصصات معينة، ويتاح لأعضاء هذه الشبكات مشاركة الملفات والصور وتبادل مقاطع الفيديو، ومن أشهر الشبكات الإجتماعية في العالم الفيسبوك يوتيوب انستجرام. (حامد، 2015، ص75)

التعريف الإجرائي برامج التواصل الاجتماعي: هي برامج افتراضية على شبكة الإنترنت يرتادها الاطفال وتتيح لهم التواصل واكتساب الأفكار والمعلومات من خلال مقاطع الصورة المتحركة، التي تغرس فيهم قيما تربوية تعليمية، ومن أشهر هذه المواقع اليوتيوب.

ومما سبق من التعريفات الاجرائية لكل مصطلح يلخص الباحث تعريفاً إجرائياً يتلاءم مع هدف بحثه:

تعد الصورة المتحركة الموجهة للأطفال أداة قوية في الفن الرقمي، تسهم في تعليم وترفيه الأطفال عن طريق افلام الرسوم المتحركة المصممة عبر الحاسوب وتساعدهم في تطوير مهاراتهم الإبداعية والاجتماعية.

المبحث الاول: المفهوم الجمالي للصورة الرقمية:

اخذت جماليات الصورة الرقمية مجالًا واسعًا يتناول كيفية إدراك الجمال والتعبير الفني من خلال الصور المتحركة بواسطة التكنولوجيا المعاصرة التي تُنتج وتُعالج رقميًا، عن طريق برامج وتطبيقات توجد في الحاسوب تعتمد على عناصر اساسية ابرزها التكوين وكيفية تنظيم العناصر داخل الصورة، والألوان، والاضاءة المناسبة، باستخدام البرمجيات لتحسين أو تغيير الصور ولإنشاء صور تعتمد على الأبعاد الثلاثية تكون اكثر اقناعا للأطفال، من اجل اضافة عمق وواقعية للمحتوى الموجه لهم ودمجها مع البيئة الحقيقية، اذ يمكن ان تؤثر الصور الرقمية على مشاعرالاطفال وتترك انطباعا ايجابيا يغير من سلوكهم، ومع تقدم التكنولوجيا يتجه الفنانون والمصممون إلى استخدام تقنيات جديدة مثل الذكاء الاصطناعي لإنشاء أعمال فنية مبتكرة. ففي ظل الصورة المتحركة أصبح الأطفال مشاركين وليس مشاهدين، تتيح لهم فرصا جديدة للنمو الوجداني والتطور الفكري ولكنها تفرض أيضا أنواعا جديدة من المسؤوليات الأخلاقية ويجب توضيح أن المشاركة تعني شيئا مختلفا عن التفاعلية كون الثانية هي خاصية من خصائص التكنولوجيا، أما المشاركة فهي تشير إلى ما تفعله الثقافة بهذه الموارد الإعلامية الجديدة. فبرنامج أيبود (iPod) عبارة عن تكنولوجيا تتيح استخدام أنواع جديدة من التفاعل بالصوت المسجل والفيديو عن طريق برامج متعددة عبر منصات التواصل الاجتماعي، ويعد شكلا جديدا من أشكال المشاركة بواسطة التكنولوجيا وكلما ازداد فهمنا لدى الاطفال، تنشأ وتزدهر حولها أنواع جديدة من ثقافة المشاركة لكسب قيم تربوية وتعليمية لديهم. (ويلوجباى، 2010، ص26)

فان تكوين الصورة عن طريق أفلام الرسوم الرقمية تعد وسيلة رائعة لنقل الأفكار والمشاعر من خلال الصور المتحركة التي تعتمد على التصميم الجرافيكي ثلاثي الابعاد، مع الاهتمام في اختيار الألوان المناسبة التي تؤثر بشكل كبير على الانطباع العام، والتأكيد على توقيت الحركة للصورة الرقمية لخلق تأثيرات درامية مختلفة تجعل العناصر تتفاعل مع بعضها البعض، مما يوفر للأطفال بيئة مشوقة لجذب انتباههم نحو المحتوى التعليمي والتربوي باستخدام التكنولوجيا الحديثة ، كما يمكن تعزيز الصورة المتحركة بالموسيقى التي تضيف عمقًا للتجربة والتأكد من أن الصورة تخدم القصة وتساعد في فهم الموضوع . لقد أدى هذا التحول الرقمي للصورة المتحركة إلى طفرة نوعية في النتاج الإبداعي ما بعد الحداثي والمعاصر، في المحتوى، والشكل، نتيجة لاتساع تقنيات الأداء والتعبير أو الإخراج ووسائطها، وأدوات التواصل الجديدة، نحو نسق أكثر تحرراً، وعليه يجب

الاعتراف به هو أن كثيرا مما بعد الحداثة هو بوعي كامل غير طبيعي وضد التغيير، بل مع فكرة أن تكون وسائل والتقنيات الرقمية مستباحة لكل شيء وليس من المصادفة. (هارفي، 2005، ص84)

فان تقنيات الحاسوب الرقمية تعمل على توسيع امكانيات الفنان حيث ترغمه على التفكير بطريقة جديدة وبتحليل أفكار يمكن تغذيتها بالجهاز، ينخرط الفنان في عملية أكثر قدحاً للفكر ربما أكثر مما اعتاد عليه، وحين تتم برمجة الجهار، فسيقوم الحاسوب بتنفيذ العمليات المطلوبة بمنطق لا يداخله التردد أو الوجل، عندها يمكن الطلب منه توفير اختيارات متنوعة كثيرة حسب مشيئة المشغل، كما يمكن خزن تحليلات المنتج المكتمل للإفادة منها مستقبلاً، ولأنه أداة عمل اقتصادية، فالحاسوب يفتح أفاقا أوسع كثيراً من فرص العمليات لأنه ببساطة يعمل بثقة أكبر وسرعة أكبر مما يأمل أي فنان أن يفعله بنفسه. (سميث، 1995، ص171) ومما تقدم يرى الباحث ان تكوين الصورة الرقمية المتحركة تعتمد على التوازن بين العناصر الفنية والتقنية، من خلال فهم هذه العناصر واستخدامها بفعالية وواقعية، يمكن خلق تجربة بصرية مميزة وجذابة، اذ تجمع جماليات الصورة الرقمية بين الفن والتكنولوجيا، مما يتيح للفنانين والمصممين التعبير عن رؤاهم بطريقة جديدة ومؤثرة.

المبحث الثاني : الفن الرقمي:

ان العالم اليوم يشهد تطورات سريعة في جميع مجالات الحياه فقد استطاعت التكنولوجيا إن تؤثر في وسائل الإبداع بما قدمت من مواد وأدوات جديده، فقد أصبحت التقنيات الرقمية بمثابة لغة العصر حيث يتم إدخال المنظومات الرقمية لوحدة الحاسب الآلي لمعالجتها وتحويلها الى تصميم فني فظهر ما يعرف بالفنون الرقمية وهي الفنون التي تستخدم في إنتاج الاعمال والصور المتحركة وتأخذ مصدرها من عناصر أخرى كالحاسوب، فعن طريقه يمكن إدخال العديد من البرامج والتقنيات الحديثة التي يمكن من خلالها تكوين افلام رسوم متحركة يمكن الاستعانة فيها لنقل تجارب علمية ومعرفية وتربوية الى فئة معينة. والفنون الرقمية هي المنشأة بواسطة الحاسوب بشكل رقمي ومن منطلق أن لكل عصر أداته ولغته، يخوض الفنان المعاصر اليوم التجربة المثيرة في حقل الصورة الرقمية بجسارة القادر وإدراكه العميق لعلمانية العصر ومتطلباته، ومن خلال هذه المدركات الحديثة في عالم الرؤية والناتج المثير من أجهزة الحاسوب والتي أصبحت في متناول الجميع، حتى صارت لعبا للأطفال، الجيل الجديد الذي سوف يستنشق نتائج حرية التعبير، فعلينا أن نعلم أن الحاسوب قد اختصر زمن المعاناة في الحرفة اليدوية، ولقد أصبح فكر الإنسان، بقدرته العظيمة هو هذا المخزن البشري في صورة محددة داخل هذا الجهاز الذي قد يبدو لغير المدركين معقدا، وهو في حقيقة أمره أداة تيسير للإنسان، وتمكنه من توفير طاقاته العضلية، وهنا يصبح العقل هو الحد الفاصل بين إنسان وإنسان آخر. (رضا، 2005، ص128) والمعلوم أن الفن الرقمي يتخذ عدة أشكال مختلفة، من بينها :

أولا: ثلاثية الأبعاد، وهي تقنية متولدة عن الإعداد المنجز بواسطة الحاسوب، على نحو يسمح بتمثل الأشياء على الشاشة في شكل أحجام، مستعملة كثيرا في صناعة التحريك السينمائي.

ثانيا : المعالجة البيانية الرقمية وهي إنجاز صور مركبة متأتية من فضاء رقمي.

ثالثا : النحت الرقمي وهو عبارة عن نحت ثلاثي الأبعاد.

رابعا: الرسم الرقمي وهو عبارة عن خلق صورة على شاشة بيضاء بفضل قلم رقمي أو ملون تخطيطي.

وبصفة عامة، توفر الأدوات الرقمية إمكانات لا حصر لها على صعيد الخلق كتعدد الألوان والأشكال والفروق الضوئية ومؤثرات الأبعاد ما يسمح بتدارك بعض الهنات، وتحرير الإرغام المتصل بمسار خلق خطي إمكانية فسخ واستئناف الإبداعات إلى ما لا نهاية في زمن قياسي ولكنها لا تجعل من مستعملها عبقريا، فالمهارة في استعمالها لا تصنع وحدها موهبة.

(Robertson, 2000, p26-34)

ويصل الباحث الى جملة من التوجهات في الفن الرقمي، اذ يمكن استخدام الرسوم المتحركة الرقمية في سرد القصص القصيرة التي تحمل رسائل تعليمية وتربوية وتثقيفية من خلال دمج التعليم مع الترفيه بواسطة الصور الرقمية المعاصرة عن طريق تقنية الحاسوب والتي تتضمن رسومات متحركة توفير محتوى يتطلب من الأطفال التفاعل، مثل اختيار النهاية أو المشاركة في الأنشطة، بالتالي تحفز الابداع لديهم وتشجعهم الصور المتحركة على التفكير الايجابي والتعبير عن أنفسهم وتسهم في تبسيط المفاهيم المعقدة وجعلها أكثر فهمًا، مع مراعاة ومعرفة ما يجذبهم وكيفية تلبية احتياجاتهم الامر الذي يحقق التوازن بين التعليم والترفيه والتأكد من أن المحتوى يقدم قيمة تعليمية مع الحفاظ على عنصر التشويق، واختيار البرامج الحديثة الاكثر انتشارا في الترويج عن الصور الرقمية المتحركة عبر شبكة الانترنيت وهي برامج التواصل الاجتماعي.

المبحث الثالث : برامج التواصل الاجتماعي

أصبح استخدام برامج التواصل الاجتماعي بالنسبة للأطفال عملًا يوميًا ولساعات طويلة من يومهم، بين الاطلاع على الافلام الكارتونية المتحركة وبين رؤيتهم لأخبار الغير وصورهم ونشاطاتهم، وما يتبع ذلك من تفاعل قد يسهم باكتسابهم قيما فنية وتربوية من خلال ما يطرح عبر منصات هذه البرامج التي تؤثر بصورة واضحة على سلوكهم لما تحمله المواد المطروحة من مضامين تعليمية وتربوية تساعدهم على التعامل الايجابي مع مجتمعهم وكذلك تعمل هذه البرامج التعليمية على تبصيرهم بما قد يتعرضوا له من مواقف يومية وكيف يتعاملون معها.

فقد عُرفت برامج التواصل الاجتماعي، بأنها من أهم وسائل الإعلام الجديد وهي منظومة من الشبكات الإلكترونية التي تسمح للمشترك فيها بإنشاء موقع خاص به ومن ثم ربطه من خلال نظام اجتماعي إلكتروني مع أعضاء اخرين لديهم الاهتمامات والهوايات نفسها، فهي شبكات اجتماعية تفاعلية تتيح التواصل لمستخدميها ومنهم الاطفال في أي وقت يشاؤون وفي أي مكان من العالم، وظهرت على شبكة الإنترنت منذ سنوات قليلة وغيرت في مفهوم التواصل والتقارب بين الشعوب واكتسب اسمها الاجتماعي كونها تعزز العلاقات بين بني البشر، وتعد في الآونة الأخيرة وظيفتها الاجتماعية لتصبح وسيلة تعبيرية واحتجاجية. (تنبؤ، 2017، ص213)

فان تعدد برامج التواصل الاجتماعي يمكن ان تساعد الاطفال في الوصول لمحتوى مفيد وممتع، فتوجد الكثير من القنوات الموجودة على (YouTube) والتي تقوم بعرض محتوى تعليمي مسلي ونافع في نفس الوقت، حيث ان تعرض الطفل لمواقف مختلفة من سن صغير عن طريق المشاهدة بشكل مستمر، يساعده على اكتسابها بشكل أسهل عند الكبر.

يعد موقع (YouTube) من اروع ابتكارات مواقع التواصل الاجتماعي وذلك بسبب مزايا المتعددة وأهمها:

1- **عام ومجاني**: فأنت من خلال هذا الموقع تستطيع تحميل وتنزيل ما تشاء وتحتاج من الأفلام سواء كانت تعليمية أو ترويجية وكل ذلك مجانا مقابل التسجيل في الموقع فقط وعلى أن تلتزم بشروط التحميل كأن لا تحمل افلاما لها حقوق نشر خاصة بدون إذن او افلاما إباحية.

2- **داعم لتحميل الأفلام**: فالموقع يوفر مجانا خادما ذا مساحة غير محدودة تستطيع من خلال تحميل الأفلام من جميع الأنواع، (AVI, MP4, FLV) او الأغاني (MP3) وتحويلها إلى أفلام من نوع فلاش صغير الحجم، ما يترك درجة حرية كبيرة لتحميل العديد من الأحداث المباشرة والمسجلة سواء عبر الكاميرا الرقمية أم كامرة الهاتف المحمول.

3- **سهل استعمال من قبل العامة:** فالموقع سهل الاستعمال بالنسبة لتحميل وتنزيل الأفلام مقارنة بغيره من المواقع وتوفر أدوات دعمة لذلك.

4- **سهل المشاهدة:** فمجرد ضغطك على وصلة الفلم، فإنك تستطيع مشاهدة بثه حيا ومباشرة من الموقع، بل تستطيع أن تحتفظ به إن أردت من خلال برنامج موسيقى مثل (Real Player).

5- **سهل البحث:** فالموقع يوفر محرك بحث خاصا به، يمكنك من أن تبحث عن عنوان الفيلم والحدث ومن ثم مشاهدة.

6- **الرقابة:** فالموقع يسمح بتحديد من يشاهد الفيلم، فأنت تستطيع أن تجعل مشاهدته حصرا على مجموعة خاصة من المشركين، أو للعامة، وكل ذلك يظهر بمحركات البحث (Google).

7- **أداة رائعة للترويج:** فأفلام YouTube المجانية هي خير وسيلة لترويج أفكارك الخاصة وشرحها للمهتمين من العامة، فهو لا يكلفك شيئا مثل الحملات الترويجية التقليدية، وفي الوقت نفسه يستطيع العالم بأسره مشاهدته مجانا من خلال الموقع، وهو مناسب للجميع، أفرادا كانوا أم شركات.

8- **ميزة البث المباشر:** لا تحتاج بواسطة هذه الميزة أن تنزل الفيلم حتى تشاهده بل بمجرد الضغط على وصلة الفيلم ستتمكن من مشاهدته من أي جهاز حاسوب أو هاتف محمول ان كان يدعم تقنية بث ذلك النوع من الأفلام، وهي ميزة مكنت العديد من محطات البث والقنوات الإخبارية من عرض برامجها مباشرة عبر الـ YouTube مما اعتبره طفرة في تطور الاعلام وتقنيات البث المباشر). (المقدادي، 2013، ص44-45)

ومن خلال ما تقدم يخرج الباحث بالملخص الاتي، ان برنامج الـ (YouTube) أداة تواصل اجتماعي ممتازة في حال اردت إيصال رسالة واضحة باستخدام كاميرا فيديو رقمية منزلية أو حتى كاميرا هاتف محمول، ومن ثم تحميل تلك الأفلام ضمن عنوان لافت للانتباه لمجموعة خاصة من المستخدمين، أو للعامة، بحسب الهدف من الفيلم مع مراعاة الاسلوب وايصال الرسالة قبل أن تبدأ التصوير، وأن تكون رسالتك واضحة مركزة، ومشوقة، وتستطيع أن تستخدم الرسوم التوضيحية وبيانات رقمية ودمجها مع الفيلم، واليوم مع الـ YouTube صار بإمكانك امتلاك قناتك التلفزيونية الخاصة تبث منها ما تشاء مجانا.

مؤشرات الاطار النظري والدراسات السابقة:

1- تسهم الصور الرقمية المتحركة الموجهة للأطفال في تعزيز الافكار والموضوعات للاستفادة من متغيرات العصر والتقدم التكنلوجي في تنمية مخيلتهم وتلبية حاجاتهم.

2- تساعد العناصر التقنية والفنية في تشكيل التجربة البصرية وتحدد قيمة الصورة الرقمية المتحركة ضمن سياقات الأبداع والابتكار .

3- توظف التقنيات الحديثة كالحاسوب في تطوير الصورة الرقمية المتحركة من خلال معالجة مرنة للألوان والتفاصيل الدقيقة وتحسين التأثيرات الفنية.

4- تلعب الصور الرقمية المتحركة دوراً مهماً في الثقافة المعاصرة، حيث تُستخدم في الفنون التسويق، ووسائل التواصل الاجتماعي، مما يؤثر على كيفية إدراك الجمال.

5- يعد الفن الرقمي شكلا من أشكال التعبير الفني الذي يستخدم التكنولوجيا الرقمية كجزء أساسي من عملية الإبداع.

6- تنوع أنماط واشكال الفن الرقمي يجعله اكثر تداولا فتجده في الرسم، والتصوير، والرسوم المتحركة، والفيديو بالتالي يضمن تفاعل الجمهور في الواقع الافتراضي والواقع المعزز.

7- يسهل الفن الرقمي إمكانية مشاركة الأعمال عبر الإنترنت، مما يتيح الوصول العالمي ويمكن الفنانين إنتاج أعمالهم بسرعة وسهولة مقارنة بالفنون التقليدية.

8- يؤثرالفن الرقمي بالثقافات المختلفة والتوجهات الاجتماعية ويتم تقييم الأعمال الفنية الرقمية بناءً على معايير جديدة تتعلق بالتقنية والإبداع.
9- توصف برامج التواصل الاجتماعي بأنها وسيلة ربط بين الاطفال والعالم الخارجي بما ينسجم مع تطلعاتهم ورغباتهم.
10- تحقق برامج التواصل الاجتماعي الفائدة على المستوى التربوي والتعليمي وتفيد المجتمع بشكل كامل.
11- تعرف برامج التواصل الاجتماعي بأنها عملية تبادل الافكار المختلفة لغرض استمرار التفاعل بشكل جيد بين الأفراد على جميع المستويات.
12- تتعزز برامج التواصل الاجتماعي في التواصل مع الآخرين على نقل الأخبار والأحداث الهامة بين الأفراد.
13- تسهم برامج التواصل الاجتماعي في اثراء الطفل بمفاهيم علمية ومعرفية يراعى فيها البساطة التي تناسب عقل الطفل، وتعمل على تنشيط ذهنه، وتثير خياله ومدركاته.
14- تثري برامج التواصل الاجتماعي الموقف التربوي معرفياً وجمالياً بما يتناسب مع المستوى العمري والوجداني والإدراكي للأطفال.

الدراسات السابقة:

من خلال ما استطاع الباحث الإطلاع عليه من دراسات في مجال البحث لم يجد الباحث سوى دراسة واحدة تقترب من موضوع الدراسة الحالية، هي دراسة (السعدي 2006) تضمنت دراسة السعدي خمسة فصول خصص الفصل الاول منها لمنهجية البحث حيث تناول فيه مشكلة البحث وأهميته والحاجة اليه وهدفه وحدوده وتحديد المصطلحات، حيث كان هدف البحث (تقصي جماليات الصورة في فن الحاسوب)، اما الحدود فقد كانت من حيث المجتمع تشمل على كافة انواع الاعمال المنجزة من خلال الحاسوب، وللحقبة من ستينيات القرن العشرين حتى عام 2005م، اما هدف الدراسة الحالية فهو (التعرف على جماليات الصورة المتحركة للفن الرقمي الموجهة للأطفال في برامج التواصل الاجتماعي).

اجراءات البحث:

يتضمن الفصل الثالث تحديد منهج البحث والاجراءات التي قام بها الباحث لتحقيق الهدف من خلال تحديد مجتمع البحث والعينة التي اختيرت، واجراءات بناء اداة البحث التي اتبعها الباحث لتحليل (افلام رسوم الاطفال بتقنية الفن الرقمي عبر مواقع التواصل الاجتماعي) والتعرف على جماليات الصورة المتحركة فيها، من خلال استخدام الوسائل الاحصائية الحسابية المستعملة في عملية تحليل البيانات ومعالجتها.

منهج البحث:

اعتمد الباحث على المنهج الوصفي التحليلي (اسلوب تحليل المحتوى) في تصميم اجراءات بحثه اذ يعد هذا المنهج من اكثر المناهج العلمية ملاءمة لإيجاد العلاقة ما بين المشكلة والنتائج ولكونه اكثر المناهج العلمية ملاءمة مع اجراءات البحث الحالي من حيث المحتوى وصولا الى نتائج يمكن تعميمها.

مجتمع البحث:

يتألف مجتمع البحث الحالي من افلام الرسوم المتحركة الموجهة للأطفال لمدة برامجية مدتها ثلاثة اشهر لعام (2023) وقد بلغ عددها (10) برامج ضمن مواقع التواصل الاجتماعي (يوتيوب) وكما هو موضح في الجدول الاتي:

اسم البرنامج	طبيعة البرنامج	عدد الحلقات
1- عمر وهنا	رسوم متحركة تعليمية	مستمر بالعرض
2- مغامرات منصور	رسوم متحركة تعليمية	مستمر بالعرض
3- بليبي	رسوم متحركة تعليمية	مستمر بالعرض
4- بوب قطار الابجدية	رسوم متحركة تعليمية	مستمر بالعرض
5- فواز ونورة	رسوم متحركة تعليمية	مستمر بالعرض
6- زين وزينة	رسوم متحركة تعليمية	مستمر بالعرض
7- سراج	رسوم متحركة تعليمية	مستمر بالعرض
8- عمر واخواته	رسوم متحركة تعليمية	مستمر بالعرض
9- سحر الالوان	رسوم متحركة تعليمية	مستمر بالعرض
10- عالقون في الوحل	رسوم متحركة تعليمية	مستمر بالعرض

عينة البحث:

تعد العينة المجموعة الجزئية من مجتمع البحث والتي تتمتع بنفس خصائص المجتمع الاصلي الذي تنتمي اليه لذلك ارتأى الباحث ان تكون عينة بحثه قصدياً حيث بلغت (2) حلقتين وفقاً للمسوغات الاتية:-

1- جودة التسجيل الصوتي والصوري لهذه الحلقات.
2- التنوع المضاميني لها.

اذ أخذ الباحث عند إختيار نماذج عينة بحثه بآراء مجموعة من السادة المحكمين(*) من ذوي الاختصاص في إختيار البرامج التي تتساوق مع عنوان وهدف البحث كما هو موضح في الجدول الاتي :

اسم البرنامج	رقم الحلقة	تاريخ البث
1- مغامرات منصور	بلا	2023-2-24
2- فواز ونورة	41	2023-1-24

اداة البحث:

من اجل تحقيق هدف البحث الحالي (التعرف على جماليات الصورة المتحركة للفن الرقمي الموجهة للأطفال في برامج التواصل الاجتماعي)، قام الباحث بناء اداة تحليل اعتمد في تصميمها على ما يأتي:

1- مؤشرات الاطار النظري التي توصل اليها الباحث.
2- المصادر والادبيات التي اعتمدت إسلوب تحليل المحتوى وكيفية توظيفه لتحقيق هدف البحث الحالي.

* **السادة المحكمون:**
1. **أ.د حسين علي هارف، قسم التربية الفنية، كلية الفنون الجميلة، جامعة بغداد.**
2. **أ.د ماجد نافع الكناني، قسم التربية الفنية، كلية الفنون الجميلة، جامعة بغداد.**
3. **أ.د شذى طه سالم، قسم التربية الفنية، كلية الفنون الجميلة، جامعة بغداد.**

3- الدراسات السابقة التي استعرضها الباحث واجراءاتها.

وتأسيسا على ما تقدم تمكن الباحث من بناء وتصميم اداة تحليلية بصيغتها الاولية.

الصدق:

يعد الصدق من الخصائص الاساسية التي ينبغي توافرها في ادوات جمع البيانات كافة بوصفه عنصرا اساسا، اذ يشير المصطلح الى أي درجة توفر الاداة بيانات ذات العلاقة بمشكلة الدراسة ضمن مجتمع الدراسة حتما، أي مدى صلاحية الاداة لقياس ما صممت لأجله، ولتحقيق ذلك اعتمد الباحث الصدق الظاهري (face Validity) بوصفه الوسيلة المناسبة، وقد تحقق هذا النوع من الصدق عندما عرضت اداة التحليل بصيغتها الاولية على (9) محكمين من ذوي الاختصاص في مجالات (التربية الفنية، الفنون السمعية والمسرحية) وذلك للتأكد من سلامة بناء اداة التحليل وملاءمتها لقياس ما صممت لأجله، وبعد تحليل استجابات المحكمين وجد الباحث ضرورة تعديل بعض الفقرات من حيث الصياغة اللغوية ودقة التعبير واضافة وحذف بعضها، اذ اعتمد الباحث نسبة (80%) فأعلى بوصفها نسبة الاتفاق على صلاحية مكونات الاداة، فكانت نسبة الاتفاق على صلاحية الهيكلية العامة للأداة (85%) وبعد اجراء التعديلات على بعض المعايير وحذف واضافة بعضها حظيت الاداة التحليلية بالقبول والاتفاق التام عليها لتصبح جاهزة للتطبيق في صيغتها النهائية، وبهذا اصبحت فقرات استمارة التحليل (12) فقرة.

الثبات:

أشار بيرلسون (Berlson) الى إسلوبين في تحقيق الثبات والحصول عليه وهما :

1. **الإتساق عبر الزمن**: أي إتساق الباحث مع نفسه عبر الزمن وذلك بالتوصل الى النتائج نفسها عند إستخدام التصنيف نفسه في تحليل المحتوى نفسه وبأستخدام الإجراءات نفسها عند قيامه بالتحليل في مدد زمنية مختلفة.
2. **الإتساق بين المحللين:** ويعني ذلك توصل المحللين اللذيّن يعملان بشكل منفرد إلى النتائج نفسها عند تحليل المحتوى نفسه، وإستخدام التصنيف نفسه على أساس إتباع خطوات وقواعد التحليل نفسها.

وعليه فقد أستعان الباحث بأثنين من السادة المحللين، للقيام بتحليل هذه الحلقات كلٍ على حدة، وكانت نسبة الاتفاق (83%) كما في الجدول الاتي.

العينة	الباحث مع		المحلل1 المحلل 2	المعدل
	م1	م2		
برنامج عمر وهنا	%88	%82	%80	%83
برنامج بوب قطار الابجدية	%82	%88	%82	%84
المعدل العام				%83

الوسائل الاحصائية:

لغرض تحليل البيانات الواردة في البحث استخدم الباحث عددا من الوسائل الاحصائية والحسابية لمعالجتها احصائيا ومنها معادلة (كوبر) و معادلة (هولستي) و (الوسط المرجح) و (الوزن المئوي) تحقيقا لهدف البحث الحالي.

مجلة كلية التربية الاساسية
كلية التربية الاساسية – الجامعة المستنصرية
Journal of the College of Basic Education Vol.31 (NO. 133) 2025, pp. 71-85

تحليل العينات:

النتائج الاحصائية لبرنامج (مغامرات منصور)

الفقرات	تظهر	تظهر الى حد ما	لا تظهر	وسط مرجح	وزن مئوي
	2	1	0		
1- تسهم الصور الرقمية المتحركة في تعزيز الافكار والموضوعات لدى الاطفال و تنمي مخيلتهم وتلبي حاجاتهم.	4	2	_	1.6	%83
2- تساعد الصورة الرقمية المتحركة على تشكيل التجربة البصرية ضمن سياقات تعليمية تربوية.	5	1	_	1.8	%91
3- توظف الصورة الرقمية المتحركة التقنيات الحديثة كالحاسوب في معالجة مرنة للألوان وتحسين التأثيرات الفنية.	6	_	_	2.0	%100
4- تلعب الصور الرقمية المتحركة دوراً مؤثرا في ادراك الجمال حيث تُستخدم في الفنون التسويق، ووسائل التواصل الاجتماعي	3	2	1	1.3	%67
5- تعد الصورة الرقمية المتحركة شكلا من أشكال التعبير الفني الذي يستخدم التكنولوجيا المعاصرة كجزء أساسي من عملية الإبداع.	6	_	_	2	%100
6- تنوع أنماط واشكال الصورة الرقمية تجعلها اكثر تداولا بالتالي تضمن تفاعل الاطفال في الواقع الافتراضي والواقع المعزز.	3	3	_	1.5	%75
الفقرات	**تظهر**	**تظهر الى حد ما**	**لا تظهر**	**وسط مرجح**	**وزن مئوي**
	2	1	0		
7- تمكن الصورة الرقمية المتحركة الاطفال من كسب قيم اخلاقية ووطنية اكثر سهولة من خلال المحتوى التربوي.	6	_	_	2	%100
8- تؤثر الصورة الرقمية المتحركة بالثقافات المختلفة والتوجهات الاجتماعية وتعمل على كسب قيم جديدة للأطفال.	4	1	1	1.5	%75

9- تساعد الصور الرقمية المتحركة في تكوين مفاهيم بسيطة لدى الاطفال عن الواقع المادي والاجتماعي للبيئة المحيطة بهم.	3	3	_	1.5	%75
10- تحقق برامج التواصل الاجتماعي الفائدة على المستوى التربوي والتعليمي وتفيد المجتمع بشكل كامل.	5	1	_	1.8	%91
11- تسهم برامج التواصل الاجتماعي في اثراء الطفل بمفاهيم علمية ومعرفية يراعى فيها البساطة التي تناسب عقله وتنشيط ذهنه.	4	2	_	1.6	%83
12- تعزز برامج التواصل الاجتماعي الموقف التربوي معرفياً وجمالياً بما يتناسب مع المستوى العمري والوجداني والإدراكي للأطفال.	2	2	2	1	%50

النتائج الاحصائية لبرنامج (فواز ونورة)

الفقرات	تظهر	تظهر الى حد ما	لا تظهر	وسط مرجح	وزن مئوي
	2	1	0		
1- تسهم الصور الرقمية المتحركة في تعزيز الافكار والموضوعات لدى الاطفال و تنمي مخيلتهم وتلبي حاجاتهم.	3	3	_	1.5	%75
2- تساعد الصورة الرقمية المتحركة على تشكيل التجربة البصرية ضمن سياقات تعليمية تربوية.	5	1	_	1.8	%91
3- توظف الصورة الرقمية المتحركة التقنيات الحديثة كالحاسوب في معالجة مرنة للألوان وتحسين التأثيرات الفنية.	4	1	1	1.5	%75
4- تلعب الصور الرقمية المتحركة دوراً مؤثرا في ادراك الجمال حيث تُستخدم في الفنون التسويق، ووسائل التواصل الاجتماعي	2	3	1	1.1	%58
5- تعد الصورة الرقمية المتحركة شكلا من أشكال التعبير الفني الذي يستخدم التكنولوجيا المعاصرة كجزء أساسي من عملية الإبداع.	6	_	_	2	%100
6- تنوع أنماط واشكال الصورة الرقمية تجعلها اكثر تداولا بالتالي تضمن تفاعل الاطفال في الواقع الافتراضي والواقع المعزز.	3	3	_	1.5	%75

مجلة كلية التربية الاساسية
كلية التربية الاساسية – الجامعة المستنصرية
Journal of the College of Basic Education Vol.31 (NO. 133) 2025, pp. 71-85

الفقرات	تظهر	تظهر الى حد ما	لا تظهر	وسط مرجح	وزن مئوي
	2	1	0		
7- تمكن الصورة الرقمية المتحركة الاطفال من كسب قيم اخلاقية ووطنية اكثر سهولة من خلال المحتوى التربوي.	5	1	_	1.8	%91
8- تؤثر الصورة الرقمية المتحركة بالثقافات المختلفة والتوجهات الاجتماعية وتعمل على كسب قيم جديدة للأطفال.	3	3	_	1.5	%75
9- تساعد الصور الرقمية المتحركة في تكوين مفاهيم بسيطة لدى الاطفال عن الواقع المادي والاجتماعي للبيئة المحيطة بهم.	4	2	_	1.6	%83
10 - تحقق برامج التواصل الاجتماعي الفائدة على المستوى التربوي والتعليمي وتفيد المجتمع بشكل كامل.	5	1	_	1.8	%91
11- تسهم برامج التواصل الاجتماعي في اثراء الطفل بمفاهيم علمية ومعرفية يراعى فيها البساطة التي تناسب عقله وتنشيط ذهنه.	3	3	_	1.5	%75
12- تثري برامج التواصل الاجتماعي الموقف التربوي معرفياً وجمالياً بما يتناسب مع المستوى العمري والوجداني والإدراكي للأطفال.	2	3	1	1.1	%58

النتائج:

1- توفر التقنية الرقمية مجموعة إمكانيات لإنشاء أعمال فنية في مجال الفن والصور المتحركة اذ تعتمد على التطوير العلمي للحاسوب و البرامجيات والذي انعكس على تطور المنجز الفني و بالخصوص افلام الرسوم المتحركة.

2- تسمح التقنية الرقمية بمختلف أنواعها بإنتاج العمل الفني و عرضه بعدة طرق، إضافة لما توفره في رؤية إخراجية تنفرد بها عن التقنيات التقليدية، كالعرض على الشاشة و عن طريق برامج التواصل الاجتماعي مما يخلق قيما جمالية للعمل الفني.

3- تتميز الصورة الرقمية المتحركة بإمكانية كبيرة في محاكاة الواقع، وذلك من خلال تمكن ادوات هذه التقنية من ادخال للمفردات الواقعية، وبدقة عالية لا يمكن ان تجاريها التقنيات التقليدية.

الاستنتاجات:

1. تعكس نتائج البحث تأثير الصورة الرقمية المتحركة لبرامج التواصل الاجتماعي في تحقيق وتمثيل المضامين التربوية والاجتماعية من خلال البرامج الموجهة للأطفال.

2. تشكل برامج التواصل الاجتماعي وسيلة للتواصل الثقافي والعلمي والترفيهي والتي تثير مدركات الاطفال وتعزز عامل التركيز لديهم وتساعدهم على تنمية ذائقتهم الجمالية.
3. تلعب التقنية الرقمية دوراً كبيراً وبارزاً من خلال البرمجيات المعاصرة في عملية التواصل بين البرامج والاطفال وخلق حالة المتعة والتشويق والترقب لديهم وجعلهم مشدودين للأحداث.

التوصيات:

يوصي الباحث بما يأتي:

1. وضع ضوابط على تحديد الصورة الرقمية في برامج التواصل الاجتماعي وبالأخص التي تعنى بأمور الاطفال لتفادي الثقافات المؤثرة سلبا على الثقافة المجتمعية.
2. تضافرجهود المعنيين وصناع القرار فى مجالات الطفولة والاعلام لإعداد دراسات مستفيضة حول الاحتياجات التربوية للأطفال في مواقع التواصل الاجتماعي.

المقترحات:

استكمالا للبحث الحالي يقترح الباحث اجراء الدراسة الاتية:
الاشتغالات التقنية للفن الرقمي وانعكاساتها على صناعة المحتوى التعليمي لفئة الاطفال.

المصادر

1- زكارنة، هديل بسام، **المدخل في علم الجمال**، المكتبة الوطنية، الاردن، عمان، 1993
دولوز، جيل، **الصورة – الحركة او فلسفة الصورة**، تر: حسن، عودة، منشورات وزارة الثقافة – المؤسسة العامة للسينما، دمشق، 1997.
2- إد، دون، **مدخل الى فلسفة التكنولوجيا**، ط2، تر: فريال حسن خليفة، مراجعة: محمد مصطفى الشعبيني، مكتبة مدبولي، 2006.
3- حامد، إيناس، **مواقع التواصل الاجتماعي ودورها في رصد انتهاكات حقو الطفل بعد الثورات العربية**، مجلة دراسات الطفولة، مصر، 2015.
4- رضا، صالح، **ملامح وقضايا في الفن التشكيلي المعاصر**، الهيئة المصرية العامة للكتاب القاهرة، 2005.
5- تنبؤ، فاطمة الزهراء، وطاير، مفيدة، **المقومات التربوية للناشئة في ظل الإعلام الجديد**، مجلة الحكمة للدراسات الإعلامية والاتصالية، 2017.
6- المقدادي، خالد غسان يوسف، **ثورة الشبكات الاجتماعية**، ط1، دار النفائس للنشر والتوزيع عمان، 2013.
7- ويلوجباى، تينا، إلين وود، **تعلم الأطفال في عالم رقمي** ، تر: بهاء شاهين، ط1، المركز القومي للترجمة، القاهرة، 2010.
8- هارفي، ديفيد، **حالة ما بعد الحداثة بحث في أصول التغيير الثقافي**، تر: محمد شيا، المنظمة العربية للترجمة، لبنان، ٢٠٠٥.
9- سميث، ادوارد لوسي، **الحركات الفنية بعد الحرب العالمية الثانية**، تر: فخري خليل، المكتبة الوطنية، بغداد، ١٩٩٥.
10- السعدي، بهاء علي : **جمالية الصورة في فن الحاسوب**، أطروحة دكتوراه غير منشورة، جامعة بابل ،كلية الفنون الجميلة، 2006.

Sources

1. Zakarneh, Hadeel Bassam, Introduction to Aesthetics, National Library, Jordan, Amman, 1993.
Deleuze, Gilles, The Image - Movement or the Philosophy of the Image, trans. Hassan Awda, Publications of the Ministry of Culture - General Cinema Organization, Damascus, 1997.
2. Ed. Don, Introduction to the Philosophy of Technology, 2nd ed., trans. Ferial Hassan Khalifa, reviewed by Muhammad Mustafa al-Sha'bini, Madbouly Library, 2006.
3. Hamed, Enas, Social Media and Their Role in Monitoring Violations of Children's Rights after the Arab Revolutions, Journal of Childhood Studies, Egypt, 2015.
4. Reda, Saleh, Features and Issues in Contemporary Visual Art, Egyptian General Book Authority, Cairo, 2005.
5. Tanbīb, Fatima al-Zahra, and Mufīda Tayyar, Educational Components for Youth in Light of New Media, Al-Hikma Journal of Media and Communication Studies, 2017.
6. Al-Maqdadi, Khaled Ghassan Youssef, The Social Networks Revolution 1st ed., Dar Al-Nafayes for Publishing and Distribution, Amman, 2013.
7. Willoughby, Tina, and Ellen Wood, Children's Learning in a Digital World, trans. Bahaa Shaheen, 1st ed., National Center for Translation, Cairo, 2010.
8. Harvey, David, The Condition of Postmodernism: An Inquiry into the Origins of Cultural Change, trans. Muhammad Shiya, Arab Organization for Translation, Lebanon, 2005.
9. Smith, Edward Lucy, Art Movements After World War II, trans. Fakhri Khalil, National Library, Baghdad, 1995.
10. Al-Saadi, Bahaa Ali: The Aesthetics of the Image in Computer Art, unpublished doctoral dissertation, University of Babylon, College of Fine Arts, 2006.
Robertson, Barbara, **Visible Difference in Computer Graphics World**, Vol. 23, No. 7. pages 26-34; July 2000.

مجلة كلية التربية الاساسية
كلية التربية الاساسية – الجامعة المستنصرية
Journal of the College of Basic Education Vol.31 (NO. 133) 2025, pp. 71-85

The Aesthetics of Digital Art Animation For Children In Social Media Programs

Abstract:

Digital art is described as any artwork created or displayed using digital technology as an integral part of the creative or performance process. It encompasses a wide range of techniques and methods, including digital graphics, animation, digital photography, video, digital sculpture, and interactive art, The aim of the research is to build a tool to measure the aesthetics of digital art in animated films, and to identify the aesthetics of the animated image of digital art directed at children in social media programs, for the years (2023-2024), The theoretical framework included the aesthetic concept of digital image, digital art, and social media programs. The chapter concluded with indicators and a presentation of previous studies. A deliberate sample of (2) animated films was chosen, according to an analysis tool, with conclusions and recommendations presented based on the results.

Keywords: Motion picture aesthetics, digital art, social media.