تشكيل الهوية الفنية للمراهقين وتمثلاتها في عصر الخوارزميات، دراسة تحليلية في أساليب التعبير الفني والابداع الرقمي

م. م. هدى عبد الأمير عمران
Huda Abda34@Gmail.com
مديرية تربية بغداد / الكرخ الأولى

الملخص

يهدف البحث الحالي إلى استقصاء دور المنصات الرقمية والخوارزميات في تشكيل الهوية الفنية للمراهقين، من خلال الوقوف على تمثلاتهم البصرية ونتاجاتهم الفنية الإبداعية وتحليلها في ظل البيئة الرقمية المعاصرة. جاء البحث استجابةً للتحولات الثقافية والجمالية التي فرضتها التقنيات الخوارزمية على الوعي الفني لدى فئة المراهقين، الذين أصبحوا يتلقّون المحتوى الفني ويمارسون الفن الإبداعي عبر وسائط رقمية تعيد توجيه الذائقة الجمالية والهوية الفنية

اعتمدت الباحثة المنهج الوصفي التحليلي بوصفه الأنسب لطبيعة الدراسة، إذ تناولت الظاهرة كما هي في الواقع، محللةً العلاقات بين متغيراتها دون تدخل تجريبي. وتكون مجتمع البحث من المراهقين في المرحلة الإعدادية، فيما اختيرت عينة قصدية مكونة من (١٢٠) طالبا وطالبة يمارسون التعبير الفني التقليدي والرقمي، تمت الاستعانة بأداتين رئيسيتين :

استمارة تحليل المحتوى الفني لأعمال الطلبة الفنية الرقمية واليدوية

استبانة مكونة من مجالين :

تمثلات الهوية الفنية في أعمال المراهقين (١٥ فقرة).

تفاعل المراهق مع البيئة الرقمية في الجانب الفني (١٥ فقرة).

وتم التحقق من صدق الأداة بعرضها على محكمين مختصين، ومن ثباتها باستخدام معامل ألفا كرونباخ الذي بلغ (٠.٨٧)، مما يدل على اتساق داخلي مرتفع.

أظهرت نتائج التحليل الإحصائي باستخدام برنامج SPSS ان مستوى تمثلات الهوية الفنية كان متوسطاً الى مرتفع، في حين جاء مستوى التفاعل مع البيئة الرقمية مرتفعاً، مما يشير الى ان المراهقين يمتلكون اهتماما متناميا بالفن الرقمي، غير ان المنصات الرقمية تؤثر في انتقاءاتهم الفنية عبر المحتوى المقترح الذي تقدمه . حيث بينت نتائج تحليل الأعمال الفنية أن العديد من

الطلبة يميلون إلى إعادة إنتاج الرموز والأنماط الشائعة في المحتوى الرقمي، مع محاولات فردية محدودة لتأكيد الذات الفنية والهوية الثقافية

خلص البحث إلى أن الخوارزميات عبر المنصات الرقمية أصبحت عنصراً مؤثراً في صياغة الهوية الفنية للمراهقين، فهي لا تعمل على تنظيم المحتوى فقط، بل تؤدي دوراً ثقافياً في توجيه القيم والمعاني الفنية، بما يترك اثره على أساليب التعبير الفني والممارسة الإبداعية.

وانتهت الباحثة إلى مجموعة من الاستنتاجات، أهمها أن البيئة الرقمية تتيح فرصاً للإبداع والتجريب، لكنها في الوقت ذاته تحد من التنوع الجمالي بسبب آليات التكرار والترشيح الآلي.

بناء على ذلك، أوصى البحث بضرورة إدماج الثقافة الرقمية والوعي بالخوارزميات في مناهج التربية الفنية، وتوجيه المعلمين إلى اعتماد استراتيجيات رقمية حديثة تربط التكنولوجيا بالإبداع الإنساني، لا بالتقليد الآلي، كما اقترحت الباحثة إجراء دراسات لاحقة تجريبية التوجه حول دور الخوارزميات في تشكيل الهوية الفنية للمراهقين، ودراسات مقارنة بين تمثلات الهوية الفنية في البيئة التقليدية والرقمية

الكلمات المفتاحية: الهوية الفنية، عصر الخوارزميات، التعبير الفني، الابداع الرقمي.

Formation of Adolescents' Artistic Identity and Its Representation in the Age of Algorithms : An Analytical Study of Artistic Expression and Digital Creativity

Huda Abdul Ameer Imran

Directorate of Education – Baghdad Al – Karkh First

Abstract

This research investigates the role of digital platforms and algorithmic systems in shaping the artistic identity of adolescents by analyzing their visual representations and creative expressions within the contemporary digital environment. The study responds to the growing cultural and aesthetic transformations brought about by algorithmic technologies, which now influence adolescents' artistic awareness, aesthetic preferences, and modes of creative production through continuously personalized and guided digital content.

The study adopted the descriptive–analytical method as the most suitable approach for examining this phenomenon, focusing on describing and analyzing the relationships among variables without

experimental manipulation. The research population consisted of adolescents in intermediate and secondary school levels, from which a purposive sample of 120 students was selected—students engaged in both traditional and digital art practices. Two main tools were employed:

1. An art content analysis form for examining students' traditional and digital artworks.
2. A questionnaire comprising two domains:

• Artistic identity representations in adolescents' artworks (15 items).

• Adolescents' interaction with the digital environment in the artistic context (15 items).

The instrument's validity was verified through expert review, and its reliability was confirmed using Cronbach's Alpha ($\alpha = 0.87$), indicating a high level of internal consistency.

Results obtained via SPSS revealed that the level of artistic identity representation ranged from moderate to high, while the level of interaction with the digital environment was high, suggesting that adolescents possess an evolving digital aesthetic awareness. However, their artistic outputs tend to reflect the dominant visual patterns imposed by algorithmic recommendation systems. Analysis of the artworks showed that many students reproduce popular digital aesthetics and motifs, with limited individual attempts to assert personal or cultural identity.

Keywords: art, age of algorithms, artistic expression, digital creativity.

الفصل الأول : التعريف بالبحث

مشكلة البحث :

أدى التطور التكنولوجي متسارع الوتيرة الي انبثاق كيانات جديدة، تشارك العائلة والمدرسة في عملية تنشئة الافراد وتشكيل منظومة معايير نفسية واجتماعية وفنية مستحدثة، من شأنها ان تعيد صياغة هوية الفرد الثقافية والفنية، وتشكل الأنماط التي يعبر بها الانسان عن ذوقه الفني، بتمثلات رقمية تستند الى منظومة الخوارزميات، التي تمتد آثارها واضحة جلية على لبنة

المجتمع الأساسية (فئة المراهقين)، تلك الفئة التي تمر بتغيرات حرجة ومعقدة وعميقة، ولعل اهم تلك التغيرات عملية اكتشاف الذات، فالمراهق الذي يجد نفسه قد صار بعيداً عن عالم الأطفال وما زال غير قادر على الولوج الى عالم الكبار، يعنيه ان يتعرف الى ماهيته من خلال العلاقات والملاحظات التي يتلقاها من الاخرين سيما الاقران، فيتخذ قرارات ويمارس أنشطة وسلوكيات يعكس عبرها محاولته في إيجاد هويته وتحديد انتماءاته الفكرية والدينية والسياسية والفنية، ووفقاً لأريكسون " ان التفكير في معنى الحياة يبرز تحديداً في مرحلة المراهقة، التي تشتمل القيام بالتزامات مستمرة طوال الحياة استناداً لأيديولوجية شخصية . Benson , 2015) , 10)

ان تمثلات الهوية الفنية للمراهق، تتمحور حول التصور الذي يبنيه عن نفسه بصفته فناناً او مبدعاً، والكيفية التي يعبر بها عن هذه الهوية ذهنياً وسلوكياً عبر وسيط معين كالعمل الفني .

تناولت الدراسة الحالية المراهقين كونهم الفئة الأكثر تفاعلاً مع التقنيات الرقمية، التي يكون لها الدور الأكبر في تشكيل الهوية الفنية لهم في خضم العصر الرقمي الذي نعيشه، حيث ان إمكانية تأثرهم بالأنماط الرقمية كبيرة، بما تقدمه المنصات الالكترونية من محتوى ثقافي وفني يتم التعاطي معه بشكل يومي ومكثف مما يجعلهم الأكثر عرضة لتأثير الخوارزميات في بناء وتشكيل هوياتهم الفنية، فغالباً ما تواكب المراهقة وبداية الشباب ازمة هوية وتحول في الشخصية، فيكون البحث عن الذات والتعبير عن المشاعر والأفكار بأدوات التعبير الفني، فالمراهق الذي يكون في اهم مراحل البناء والنمو النفسي والاجتماعي يلجأ الى تجسيد معاني التفرد والتميز عبر خوضه في التجارب الفنية لفهم الذات وتحديد معالم هويتها الفنية والثقافية، اذ ان تحولات الهوية الفنية لدى الجيل الرقمي يستدعي مواكبة التحول من الابداع التقليدي الى الابداع الرقمي لفهم تمثلات الهوية الفنية في بيئة الذكاء الاصطناعي، لذا لابد من البحث في تأثير الخوارزميات في ابداع المراهقين واساليبهم الجمالية، ورغم انتشار موضوعات المنصات الرقمية واثرها في حياة الانسان، لم تجد الباحثة – على حد علمها – دراسة تربط بين دور الخوارزميات في بناء الهوية الفنية وبين فئة المراهقين الذين يعد اغلبهم صناع ومستهلكين للثقافة الرقمية التي تمثل بيئة خصبة لتشكيل الهوية الفنية في عصر الفضاءات الرقمية، بغية فهم الاتجاهات القادمة في مجال التربية الفنية وتحديد المسار الذي يذهب الفن المعاصر اليه، اذ انها من القضايا الجديرة بتسليط الضوء والمتابعة البحثية، سيما في ظل التحول الرقمي الكبير الذي اوجد مصادر جديدة للتذوق والتعبير الفني، كي يتسنى للتربويين ان يساهموا في تشذيب التعلم القائم على المشاريع الرقمية ومساعدة المراهقين في إعادة صياغة علاقتهم بالفن والمجتمع. " ان في الهوية جوانب يمكن اكتسابها او فقدها او تغييرها مع الوقت، فالهوية الرقمية للفرد تتأثر بالمجتمع والمجموعة التي ينتمي اليها " (يوسف، ٢٠٢٢، ص١٠)

تواجه الهوية الفنية للمراهقين تحديات مباشرة وغير مباشرة اثناء تشكلها، وسط تعدد مصادر التلقي التي انتجتها الكثافة الرقمية في عصر الذكاء الاصطناعي، الذي يبرز بدوره كأحد اكبر القوى المؤثرة في إعادة تشكيل الحصيلة الثقافية والفنية لأفراد المجتمع عامةً وفئة المراهقين خاصةً، ففي العالم الرقمي الذي نعيشه اليوم تلعب الخوارزميات دوراً متصاعد الأهمية في بناء الهوية الشخصية، وكما يرى كلاوس (Martin Klaus, 2013 ,13) " ان الثورة الرابعة، ثورة الخوارزميات أحدثت تغيراً جذرياً في علاقة الانسان بالمعلومة والتواصل والمعرفة " حيث ان الاستخدام اليومي المكثف للمنصات الرقمية من قبل المراهقين ساهم في ان يسند لهذه الخوارزميات دوراً رئيسياً في توجيه ذائقة المراهق الفنية، وتحديد نمط تعبيره الإبداعي، وبالتالي يقوده هذا الى تشكيل هويته الفنية، مما يطرح تساؤلاً مفاده كيف يمكن للهوية الفنية ان تتشكل في ظل هذا السياق الخوارزمي المتغير ؟ وهل يتم هذا التشكل بوعي المراهق بأثر هذه الخوارزميات ام ان الأخيرة توجه المراهق فنياً دون وعي منه ودون منحه حرية الاختيار، لذا تحاول الدراسة الحالية ان تسلط الضوء على نوع الهوية الفنية التي يمكن ان تبنى في ظل بيئة رقمية توجه التفضيلات الفنية عبر سيطرة المحتوى الموجه والمقصود، فما عاد بوسع المراهق ان يكّون ذائقته الفنية وخبراته الجمالية عبر تجربته الخاصة فقط، بل صار خاضعاً للمحتوى الذي تقدمه تلك الخوارزميات، وهنا صار لزاماً علينا ان نستفهم حول اصالة الهوية الفنية التي يبنيها المراهق في ظل توجيهات المنصات الرقمية ومدى كونها انعكاس لخبراته الذاتية وابداعه الفردي، ام هي هوية هجينة بين تعبير المراهق عن ذاته وبين ما يتمثل امامه من توليدات الذكاء الاصطناعي .

ومن هنا تبرز إشكالية هذه الدراسة في البحث حول تحولات الهوية الفنية لدى المراهقين ضمن الكيانات الافتراضية الى هوية فنية رقمية، والانتقال فيها من الابداع الذاتي الى الابداع الرقمي الهجين الذي يجعل من الآلة شريك فني مع الانسان يقاسمه انجاز الاعمال الفنية، وعليه تورد الباحثة مشكلة البحث في الكشف عن الغموض والضبابية التي تؤطر طبيعة تمثلات الهوية الفنية للمراهقين في عصر الخوارزميات الذي تختلط فيه المواطن التي يضع فيها المراهق تصوره عن ذاته كمبدع، فهل يعد نفسه مبتكراً للعمل الفني ام منفذاً لما يبتكره الذكاء الاصطناعي، ام يصنف نفسه كشريك مع الآلة، مع تقصي الكيفية التي تبنى بها أساليب المراهقين في التعبير والابداع الفني في المجتمعات الرقمية ومدى التضليل او التلاعب الذي يفرضه المحتوى المنشئ من قبل الذكاء الاصطناعي والمنصات الرقمية، حيث يتعرض المتصفح الى محتوى مكرر يدور في ذات المساحة التصورية المقترحة دون الخوض في الجوانب الأخرى للشيء موضوع البحث، مما يجعل الاطلاع مقيداً بزاوية ضيقة تفرض على الفرد ان يدور في فلك التصور احادي الرؤية . ان انغماس المراهق في المحتوى المقترح من قبل

الخوارزميات يوهمه ان ما يراه يتفق بصورة كبيرة مع صورته الذاتية، بعد تطويع تلك الصورة بما يخدم غايات غير معلنة لتلك الكيانات الرقمية، أي ان تلك المرآة الخوارزمية قد تعكس صورة غير واقعية للمراهق عن ذاته مما يسهم في تشكيل هويته دون الاعتماد على تجاربه الذاتية الخاصة، ولقلة الدراسات المحلية والعربية التي تناولت دور المنصات الرقمية في البعد الفني والتربوي للمراهق، اذ ركزت على الجوانب التقنية والاقتصادية والنفسية دون الاهتمام بالجانب الفني من التعبير عن الذات والابداع والذائقة الفنية للمراهق، ارتأت الباحثة سد هذه الفجوة العلمية في الادبيات التربوية، واستدعاء مسوغات تطوير المناهج وتضمينها النقد الفني الرقمي لتعزيز وعي المراهق بالمؤثرات السطحية والربحية للمنصات الرقمية التي تعزز قوالب فنية معينة وتقصي أخرى، وايضاح روابط الانتساب الى مصادر التذوق والتعلم الفني الجديدة، التي جعلت أنظمة غير بشرية تجذب المراهق لتلقي التعليم على يديها وفهم الكيفية التي يتم فيها التحيز في الذوق والتعبير والابداع الفني .

أهمية البحث :

غدت الأدوات الرقمية فاعلاً اجتماعياً وفنياً مؤثراً في تشكيل الذائقة والهوية الفنية ، فيخطأ من يظن ان الخوارزميات مقتصرة على حزمة من الأدوات التقنية التي تعالج المعلومات والبيانات، انما هي قوى خفية واسعة النفوذ والسطوة في التأثير على ابعاد الحياة الإنسانية، تمارس دوراً في إعادة صياغة أساليب التلقي وتغيير مسارات الابداع وتجديد أنماط التعبير الفني، اذ صارت الفضاءات الرقمية وفقاً للمسار التنبؤي الذي تتبناه الخوارزميات، وبناء على آليات الترشيح وتوصية المحتوى الذي تنتهجه، صارت توجه المراهق نحو تجارب جمالية معينة، بعيدة عن الحياد ومضادة للتنوع في التفضيلات، مما يجعل منها شريكاً خفياً في تشكيل الهوية الفنية، من هنا تتضح أهمية الدراسة الحالية في تعزيز الوعي لدى المتخصصين في المجال التربوي الفني للانتباه الى الأثر الخفي للخوارزميات على اختيارات المراهقين الفنية وتعبيراتهم الإبداعية، من اجل ان يعاد الى الفن دوره التكويني في بناء الذات، وعليه تورد الباحثة الجهات التي يمكن ان تستفيد من هذا البحث :

أ. المؤسسة التربوية والتعليمية : يمكن ان يقدم البحث الحالي تصوراً واضحاً حول اثر المنصات الرقمية على ممارسة الطلبة للفن مما يستدعي من المتخصصين في المناهج الدراسية في مجال التربية الفنية ان يضعوا في الاعتبار مفاهيم جديدة كالفن الرقمي والفن التوليدي والخوارزميات الإبداعية والفنان الخوارزمي والفن ما بعد الإنساني واخلاقيات الفن بالذكاء الاصطناعي، كما يعطي صورة واضحة للمعلمين بغية ادراك الكيفية التي تتشكل بها الذائقة الفنية لينهضوا بدورهم في السيطرة على عملية بناء الثقافة البصرية لدى المراهقين .

ب. المؤسسات الاكاديمية : قد يساعد البحث الحالي الباحثين في الفنون الرقمية كأقسام التربية الفنية والفنون الجميلة، او باحثي علم الاجتماع والاعلام في اثراء مصادرهم المعرفية حول العلاقة بين الفن والتكنولوجيا، والبناء على نتائج هذه الدراسة لتطوير أبحاث حول الهوية الفنية الرقمية الجديدة، وتوسيع حدود البحث في حل الجدل حول الملكية الفكرية للمنتج الفني، فمن هو مالك العمل أيكون الفنان ام الذكاء الاصطناعي، والتعمق في الأبحاث التي تدمج بين العلوم والفنون وسبر اغوار تلك المجالات الهجينة .

ت. المصممون الرقميون والشركات التكنولوجية : يمكن للبحث الحالي ان يوضح الكيفية التي تتم بها آلية توظيف الذكاء الاصطناعي في المجال التربوي لجعله أداة تعليمية تنمي الابداع والذائقة الفنية بدل ان تحل محل الفنان في توليد الاعمال الفنية الرقمية، وتوسيع آفاق الابداع والتجريب عبر إعادة تعريف الهوية الفنية، من خلال فهم التحولات التي انتقلت بالفنان من منتج للعمل الفني الى موجه رقمي له .

ث. الجمهور الثقافي والمجتمع الفني : يسلط البحث الحالي الضوء على ضرورة توعية الشباب والمراهقين بالمحتوى المقدم لهم في المنصات الرقمية لفهم كيفية قيام الخوارزميات بتشكيل هويتهم وذائقتهم الفنية، حيث ان وعيهم بطبيعة عمل المنصات الرقمية التي تهدف الى دفعهم نحو اعمال تتماشى مع منطق الخوارزميات وتضعف بصمتهم الإبداعية، يمكن ان يسهم في حثهم على تعديل اساليبهم الفنية .

اهداف البحث

يهدف البحث الحالي الى :

أ. استقصاء دور المنصات الرقمية في بلورة الهوية الفنية للمراهقين من خلال التعرف على مقدار التجاء المراهقين الى المحتوى الفني الموجه من قبل الخوارزميات للاقتباس منه في تشكيل أعمالهم الفنية وممارساتهم الإبداعية .

ب. تحليل الآلية التي تقوم عليها الخوارزميات في عملها الهادف الى تكريس قوالب فنية وثقافية محددة ومهيمنة عبر التكرار وتعزيز الأنماط، مما ينعكس على ملامح التعبير الفني لدى المراهقين .

ت. بيان دور الخوارزميات عبر منصاتها الرقمية في إعادة تعريف القيم الجمالية لدى المراهق وكيفية تمثلها في تعزيز التنميط وتوجيه الاختيارات الفنية، او في فتح آفاق ومسارات جديدة للممارسات الإبداعية .

ث. تحليل تمثلات فئة المراهقين لأنفسهم من خلال المنتجات الفنية الرقمية التي يعبرون بها عن ذاتهم .

حدود البحث : يتحدد البحث الحالي بالآتي :

الحدود الموضوعية : الهوية الفنية للمراهقين في عصر الخوارزميات، أساليب التعبير الفني، الابداع الرقمي

الحدود البشرية : طلبة المرحلة الإعدادية في محافظة بغداد

الحدود الزمانية : العام الدراسي ٢٠٢٤ / ٢٠٢٥

الحدود المكانية : ثانوية السياب للبنات، اعدادية القدس للبنين

تحديد المصطلحات :

الهوية الفنية : هي البصمة الإبداعية للفنان، تظهر في قالب خاص يوضح أسلوبه الفني، الذي اختاره لنفسه، تبعاً لتجاربه الفنية الذاتية واتساقاً مع التقنيات التي يعتمدها والمواضيع التي يختارها،والطريقة التي يعبر بها عن نفسه (بن هلال، ٢٠٢٥، ص٤٠٢)

وترى (Marcia,1980 ,p21) ان الهوية الفنية هي الاختيار من بين البدائل المتاحة للفنان والبحث في البنية الإبداعية له لتحديد أسلوب بصري محدد يظهر في كل اعماله الفنية

وتعرف الباحثة الهوية الفنية على انها الهيكل الإبداعي المركب من ذاتية الفنان وفردانيته و معتقداته الجمالية، وتظهر في بصمته الاسلوبية وميوله الفنية، وتتبلور في اختياراته التقنية الخاصة به .

وتعرفها اجرائياً : هي مجموعة الخصائص الفردية الإبداعية التي تتشكل عند المراهقين حتى تميزهم فنياً وتبرز اسلوبهم الشخصي، والتي تظهر عبر اساليبهم التعبيرية واعمالهم الفنية الناجمة عن تفاعلهم مع المنصات الرقمية

التمثلات : لغةً من مثَل يمثل مثولاً، مثل له الشيء صوره حتى كأنه ينظر إليه (ابن منظور، ٢٠٠٨، ص٢٨)، وفي معجم لالاند : التمثل هو كل ما هو حاضر في الذهن A (LALANDE , 1968, P 921)

اما التمثل اصطلاحاً : التمثل هو بناء ذهني، وصيرورة معرفية وحصيلة مصورة لهذه الصيرورة (Audigier, 1988, p26)

وتعرفه الباحثة انه ظاهرة فكرية مركبة من عدة عناصر كالصور الذهنية والمعلومات والمعتقدات تمتزج لتعبر عن موضوع معين بفكرة حاضرة في الذهن، يصوغها الفرد عن نفسه او عن قضايا عامة من خلال ممارسات متعددة، لفظية او بصرية

المراهقون : هم الافراد الذين يمرون بمرحلة عمرية تبدأ من البلوغ وتستمر حتى سن النضج، فالمراهق ليس طفلاً ولا راشداً، انه فرداً يمر بتغيرات جسمية في الطول والوزن والمظاهر الأخرى، وتغيرات اجتماعية وانفعالية ومعرفية . (الزعبي، ٢٠١٠، ص١٥)

الخوارزميات : هي سلسلة محددة من الخطوات والتعليمات المنطقية المترابطة التي تنفذ على بيانات ومدخلات بغرض انجاز مهمة او حل مشكلة او اجراء عملية معالجة معلوماتية . Cormen , 2009) , (p18

وتعرفها الباحثة اجرائياً : انها المنصات والبرامج الرقمية التي توجه المحتوى الفني للمراهقين فيتشكل وفق معايير وانماط جديدة من التعبير الفني والابداع الرقمي، يقاس عبر مؤشرات مثل درجة تأثر الطالب بالمنصات ومستوى تفاعله معها ومدى استجابته لتوصياتها

التعبير الفني : هو الانفعال بكل ما يحيط بنا ويحدث بداخلنا حالة مزاجية معينة تستدعي التعبير عن هذه الانفعالات في شكل اعمال فنية مميزة . (رزق وآخرون، ٢٠١٨، ص٨٣)

وتعرفه الباحثة إجرائياً : انه الإطار الذي يوضح ضمنه المراهق نوع التعبيرات التي يختار ادراجها في اعماله الفنية، كفنان او مستخدم للفن بعد تفاعله مع البيئة الرقمية التي يعيش ضمنها، وقدرته على تحويل مشاعره وافكاره الى صور مرئية

الابداع الرقمي : يعرفه (Chen & Lee ,2015 , 12:19) هو توليد أفكار جديدة ومفيدة في سياق العمل المعرفي، فهو نوع الابداع الذي يحدث في بيئة رقمية ويشمل جميع اشكال الابداع التي تحركها التقنيات .

ويرى (القحطاني، ٢٠٢٢، ص١١٤) ان الابداع الرقمي هو استخدام التقنيات الرقمية الحديثة لإنشاء اعمال جديدة ويدخل ضمن ذلك استخدام البرامج الرقمية في إنشاء تصاميم حديثة وتطبيقات مبتكرة .

وتعرفه الباحثة اجرائياً : انه قدرة الطلاب على توظيف التقنيات والأدوات الرقمية في انتاج اعمال فنية تعكس تمثلات المراهق لذاته وتعبر عن هويته الفنية، عبر التفاعل مع البيئة الرقمية ومنصات التواصل الخوارزمية، ويقاس هذا الابداع من خلال اصالة المضامين التعبيرية في اعمال الطلبة الفنية.

الفصل الثاني : الإطار النظري والدراسات السابقة

اولاً / الهوية الفنية :

ان الهوية الفنية لا تقتصر على كونها تفضيل جمالي مجرد من تبعات الانتماء، وسبر اغوار الذات، حيث شغل مفهوم الهوية الباحثين بسبب تبنيها لمظاهر متباينة بحسب المجالات التي تقاربها، مما يجعل من الملح في هذا السياق ادراك ان الهوية تتصف باللا ثبات فهي تغير من ابعادها وكينونتها وفقاً لما يحيطها، وفي ذلك يقول هراقليطس " لا يمكن للمرء ان يسبح مرتين في النهر نفسه، اذ لا يوجد جوهر ابدي، بل كل شيء خاضع للتغيير "(عبد المنعم،٢٠٢٢، ص٩٩)، فالهوية لم تعد تشتمل الثوابت التي تخص الفرد انما صارت كياناً قابلاً للتغيير المستمر الخاضع لمؤثرات النظم الرقمية، مما يستلزم ادراكاً لتشكل الهوية الفنية للمراهقين في

المساحة التي تتقاطع فيها الفضاءات الرقمية مع التجارب الشخصية، فالمراهق الذي يقضي جل وقته اليومي متعرضاً لكم هائل من المحتوى البصري من صور وفيديوهات تعرض بشكل جذاب ومبهر مخاطبة اكثر من حاسة لديه، لابد ان يصيبه ارتحال ذاتي وتشظي هوياتي ناتج عن التصادم بين ذاته والذات المفترضة التي تروج لها المنصات الرقمية مما ينتج هوية فنية مستحدثة بفعل التأثيرات المستمرة للخوارزميات، " اننا امام هوية غير ثابتة متغيرة مع الزمن، لا يمكن ان تكون معطى جاهز لأنها تتشكل على الدوام " (الجابري، ٢٠١٤،ص١٧)، ان إخلاص الخوارزميات لإيديولوجية تتوافق مع تشويه الواقع من خلال التأكيد على جانب واحد منه، مما ينعكس على نظرة الفرد لذاته، بتغيير المعايير الثقافية والفنية السائدة عبر محتوى مصمم لجذب انتباه المستخدم لفترات طويلة بغية تمكن الخوارزميات من تحليل سلوكه ومراقبته وتحديد مقاطع الفيديو والصور التي حصلت على اعجابه، بفرز المحتوى الذي يتعلق باهتماماته الخاصة كي تستقطب انتباهه عبر محتوى مماثل ومقارب لميوله، " يمكن ان يتسبب هذا النوع من الانغلاق بخطر كبير على المراهقين، ففي هذه المرحلة من الحياة التي يتم فيها تشكيل شخصياتهم وهوياتهم يقتصر تعرضهم الى محتوى يعزز وجهات نظر معينة فقط، يمكن ان يحد من قدرتهم على الانفتاح على الأفكار الجديدة " (kiran ,2018 ,p13)، ان تغيير معايير الصورة النمطية للحياة بالتركيز على الجانب الإيجابي منها بشكل مفرط، قد يتسبب في خلق صورة ذاتية مشوهة للفرد عن نفسه وعن الحياة بصورة أعم، حيث ان مقارنة الشباب لحياتهم بالحياة المثالية المعروضة على وسائل التواصل " حيث اتاحت مواقع التواصل الاجتماعي سهولة التعرض للمضامين المقدمة من خلالها سواء كانت إخبارية او ثقافية او دينية او ترفيهية عبر تعدد الروابط والنصوص والوسائط التي تنقل المستخدم من منصة الى أخرى "، (العلي، ٢٠٢٣، ص٣)، يمكن ان يودي ذلك الى عدم الرضا عن حياتهم وذواتهم وقدراتهم الخاصة، مما يوفر ارض خصبة لتبني مفاهيم وتوجهات فكرية وثقافية وفنية جديدة، ويخلق فجوة فنية بين الأجيال، نجمت عن اعتماد تقنيات رقمية في انتاج الفنون استناداً الى النظم الرقمية، مما يعيد تشكيل الهوية الفنية للمراهقين، وهنا صار لزاماً ان نعرج على نظرية التلقي باعتبارها احد الأُسس النظرية التي نستفهم من خلالها ان الهوية الفنية ليست قالباً جاهزاً، انما تبني من خلال الحوار بين الفنان والمتلقي، لذا يكون التلقي المستمر للرموز والدلالات الفنية، هو ما يعيد تشكيل الهوية الفنية، ان نظرية التلقي التي لم تظهر الا لتسحب البساط من سطوة الفنان لتمنح المتلقي للمنتج الفني سلطة النقد وإعادة تفسير العمل، "شكلت نظرية التلقي ذلك الدور الفعال في تطوير الفعل النقدي وتأسيساته المعرفية والفلسفية ولا سيما في الانفتاح والتركيز على الدور الحيوي الذي يلعبه المتلقي في انتاج المعنى " (حيدر، ٢٠٢٥، ص ٤٥٩) وترى الباحثة ان الهوية الفنية في العصر الرقمي الذي نعيشه أصبحت متعددة الثقافات كنتيجة حتمية للتأثيرات الثقافية التي

اضافت للتجربة الذاتية للفنان المراهق تجارب ذات تقنيات رقمية مما جعل الهوية هجينة المحتوى متداخلة الخبرات، فصارت عملية بناء الذات الفنية ليست حكراً على التجربة الشخصية بقدر كونها محاكاة للتحولات الفنية والاسلوبية التي افرزتها الفضاءات الرقمية التي توسع آفاق التعبير الفني او تقيده . " ان بناء الهوية الفنية هو نتاج عملية تفاعل الخبرات التعليمية والمجتمع الفني المحيط مع التجربة الشخصية "(Lisa M. Piazza , 2017)

نظريات فسرت الهوية الفنية الهجينة :

1 . نظرية التلقي : تركز هذه النظرية التي نشأت في نهاية الستينيات من القرن العشرين في المانيا على يد كل من Hans ROBERT و Wolf Gang على إعادة تشكيل العملية الإبداعية عبر تلقي العمل وتعبئته بالمعنى وملئ فضاء التلقي بالتأويلات " فالتلقي نزوع ادراكي يتهيأ لاستقبال الموضوع الجمالي " (مونسي، ٢٠٠٠، ص٣٤٢)، ووفقاً لهذه النظرية يتضح ان الخبرات التفاعلية الناجمة عن التلقي للمحتوى الرقمي تفسر الكيفية التي يستقبل بها المراهقون الاعمال الفنية ويعيدون تأويلها بما فرضته عليهم الخوارزميات من مفاهيم فنية جديدة، فتتحول هذه الخبرات تدريجياً الى هوية فنية هجينة، مما يبرز دور التلقي الفاعل للمحتوى الفني الرقمي عبر الخوارزميات في تشكيل الهوية الفنية .

2 . نظرية الهوية : يعود اصل هذه النظرية الى اعمال Sheldon Strayker، حيث تبنى مفهوم التناقض بين ما تتوقعه وبين ما تجربه يولد محفز لتعديل الهوية، كما ترى هذه النظرية ان سعي الفرد لجعل تعبيراته وافعاله منسجمة مع هويته يجعله يتمسك بهوية معينة دون أخرى، " ان امتلاك هوية معينة يعني ان تكون واحداً مع افراد تلك المجموعة وان ترى الأشياء من وجهة نظر المجموعة فالاساس هو توحيد الادراك والعمل والقيام بتقييمات إيجابية للمجموعة " Ellemers , Spears , and Doosje , 1997,p226، وفي ضوء هذه النظرية يتجلى الجانب الاجتماعي متمثلاً بالجماعة التي ينتمي اليها الفرد ويتبنى توجهاتها، متأثراً بردود الاقران والجمهور الرقمي في تشكيل هويته وتعديلها، وكلما توافقت استجابات الجماعة الرقمية مع الميول والمعاني التي يحملها المراهق عن توجهاته الفنية، كلما ازداد ثبات هويته الفنية المتشكلة حديثاً، في حين لو ناقض الجمهور استراتيجيات المراهق الفنية، عمد الأخير الى إعادة تعريف ذاته الفنية .

ثانياً / المراهقة وخصائصها النمائية والنفسية والاجتماعية :

تعد المراهق مرحلة النمو الحساسة التي تتسم بطفرة بيولوجية ونفسية واتساع في البناء المعرفي والاجتماعي للمراهق، هي فترة من الصعوبة بمكان ان يتم تحديدها بدقة، لأنها متفاوتة بين الافراد لكنها تشترك في خصائص يميزها هول في النقاط التالية : (قشقوش، ٢٠٠٧، ص٣٤)

أ. تتميز بالأزمات والاضطرابات

ب. الثورة على القديم والتقاليد البالية

ت. الانفعالات الحادة والعواطف والحب وتقدير الصداقة

ث. الشك والنقد الذاتي والاحاسيس المفرطة

ج. انحلال الروابط بين عوامل الانا واختلال تماسك الذات

مما سبق يتضح ان المراهق يسعى الى الحصول على مساحة تعبير حرة حتى يثبت بها فردانيته وتميزه، فتلك الطفرة النمائية تزيد من حاجته الى التعبير عن ذاته الجديدة مما يدفعه الى البحث عن وسائط تتبنى انفعالاته الوجدانية والنفسية مثل الفنون الرقمية ومنصات التصميم للرسوم والفيديوهات القصيرة، حيث ان امتلاك المراهق لرغبة واضحة وجلية في التجريب المستمر، يجعله عرضة للانخراط في البيئات الخوارزمية وما تقترحه له من اشكال متنوعة للتعبير الفني الحر، ان حساسية المراهق للنقد والتقييم، تجعله متفاعل مع تفضيلات او انتقادات الاخرين سيما الاقران، لذلك يتلقى من المنصات الرقمية تغذية راجعة لتعديل هويته الفنية، حيث يعمق ذلك دور الخوارزميات في خلق الدوافع الإبداعية لدى المراهقين .

ان الخصائص النمائية في المجالات الجسدية والنفسية والمعرفية والاجتماعية التي يمر بها المراهق تتدخل في تشكيل الهوية الفنية، وتشكل الهيكلية العلمية التي تفسر الكيفية التي تبني فيها الهوية الفنية في عصر الخوارزميات، اذ ان السوسيولوجيا النفسية للمراهق كونها تبحث في التفاعل بين الاطار النفسي والاطار الاجتماعي لشخصيته عبر الجمع بين عملياته النفسية كالدافعية والادراك والانفعالات، وبين بناه الاجتماعية كالقيم والاتجاهات الجمعية التي يتبناها، لفهم كيف تتكون الهوية الفنية وكيف يعاد صياغتها من خلال توفير اطار يدمج بين الجانب الاجتماعي المتمثل في المنصات الرقمية والخوارزميات، والجانب النفسي المتمثل في تجارب المراهقين ومشاعرهم وسعيهم للتفرد والتميز، ان خصائص المراهقة آنفة الذكر من الحاجة لإثبات والرغبة في التقدير الخارجي وتقييم الاقران تجد ضالتها في الخوارزميات وما تقترحه من محتوى فني يقدم معايير جمالية داعمة للمعاني التي يعتقدها المراهق عن نفسه، فتتشكل وفق ذلك هويته الفنية الرقمية .

تمثلات المراهقين في عصر الخوارزميات :

ان التمثلات التي يكونها المراهق عن ذاته، او عن قضايا العالم من حوله، يعبر عنها سلوكياً بطريقة لفظية او صورية او عن طريق أفعال إبداعية، ولكون الميزة التي يمتاز بها هذا العصر هي الهيمنة الرقمية، صارت البرمجيات التي تتحكم في تدفق المعلومات، هي من يصنع بيئة ادراكية تدفع المراهق الى ان يعبر عن ذاته واهتماماته بأعمال فنية عبر نافذة رقمية ضيقة تعيد صياغة ذائقته الفنية، ان التمثل الذي يترجم التصور الذهني الخاص بموضوعٍ ما الى انتاج رمزي، يصبح انعكاس داخلي لتفاعل معقد بين الاطار النفسي والاجتماعي والثقافي، مما ينتج

عنه تجسد هوياتي وتصور ذاتي للفرد عن نفسه وعن قضاياه، وبما ان البيئة التي تحكم المجتمع حالياً هي البيئة الرقمية، صار لزاماً الاخذ بعين الاعتبار دور الخوارزميات في تمثلات المراهقين عن انفسهم، فأصبح تفضيل المراهق للأسلوب السريع والمختصر والاعمال ذات الألوان الزاهية والايقاع البصري السريع، يعكس وعي فني جديد، ويؤطر مفهوم ثقافي بذائقة جمالية جديدة تتحول فيها الخوارزميات من أداة تقنية الى محرك يعيد بناء وتشكيل الهوية الفنية للمراهقين " احد آثار الوسائط الرقمية الجديدة، هو سهولة الوصول الى اعمال الخبراء والهواة، طبقة المبدعين الجدد، والاهتمام بسبل عيشهم والانفصال بين المعايير الفنية والاجتماعية، وتقليد الأساليب الفنية الشائعة بينهم "

(ERIC , 2014 , p 135 -137)، عندما تساعد الخوارزميات المراهق في تحويل بياناته الفنية الأولية الى محتوى فني متكامل بمساعدة تقنيات الذكاء الاصطناعي، فإن ذلك قد يتسبب في بناء هويات فنية تابعة وخاضعة لتوجهات المجتمع الرقمي، والأولى ان يكون التعبير حراً متوازناً بين المحاكاة والفردانية وتكون تلك التقنيات الرقمية داعمة للإبداع الفني لا مقيدة له، فكلما كانت الخوارزميات تدعم الفيديوهات القصيرة السريعة المعروفة ب (Reels) كلما تركت انطباعات سطحية تمنع التفاعل العميق مع الذات وتعيق فهم الهوية الفنية الخاصة، ان الدور الإيجابي الذي تلعبه تقنيات الذكاء الاصطناعي من سهولة الوصول للمجتمعات الفنية العالمية، واكتشاف المواهب عبر سهولة تنفيذ الاعمال الفنية دون الحاجة الى اقتناء المواد الخام، وتوسيع آفاق الاطلاع على التجارب الفنية المعاصرة، ينبغي ان لا يضعنا في محل نتجاوز فيه الاخطار الناجمة عن سلب الفردانية عبر التقليد الحرفي لما هو شائع في مواقع التواصل الاجتماعي .

ثالثا / اثر الخوارزميات على تشكيل هوية المراهقين الفنية بحسب أنواعها :

تتشكل في مرحلة المراهقة رؤية المراهق للعالم، ويتحدد وفقاً لذلك ملامح شخصيته، وكلما سنحت له فرصة الانفتاح على الأفكار الجديدة والقضايا السائدة في المجتمع، واستكشافها بتفكير نقدي، كلما ابتعد عن هيمنة الانغلاق الفكري الذي يجعله حبيساً لأنماط سلوكية معينة، فيفرض عليه ذلك التواجد ضمن فقاعة إعلامية لا تمثل سوى نسخة سطحية ومشوهة من العالم الحقيقي، وعلى المدى الطويل يغيب عنه التفكير النقدي والابداع الفني ونماء الذائقة الجمالية، فالخوارزميات لا تعد أدوات محايدة، انما هي أنظمة رصد تعمل من خلال آليات التوصية والتصنيف والمراقبة، حيث انتقلت من كونها أداة تقنية الى كونها مؤثر ثقافي وفني واجتماعي في تمثلات المراهق الفنية وصورته الذاتية، فتحدد تلك التمثلات وتعيد توجيهها، مما يسهم في بناء الهوية الفنية للمراهق .

تتمظهر الخوارزميات في أنواع عدة يؤثر كل نوع بطريقة مغايرة عن النوع الاخر في آراء المراهقين وكيفية التعبير عنها واختيار التمثل المناسب للمنتج الفني الذي يقدمه ومن تلك الأنواع ما تم رصده وهي :

أ. **خوارزميات المحتوى** : هي الخوارزميات التي تحلل المحتوى الذي نال اعجاب المستخدم من خلال تفاعله عبر الاعجاب او التعليق والمشاهدة فتحدد النمط الذي يفضله المستخدم من المحتوى، وتقوم بالتركيز عليه واظهاره بكثرة " ان المعلومات التي تقدم محتوى متطابق دائماً مع تفضيلا المستخدم يكون ذلك من خلال مفهوم (موصى به) وفقاً ل ٧٠٪ من باحثي جامعة هارفارد (Bakke, 2020, p57)

ب. **خوارزميات تحليل السلوك** : هي الخوارزميات التي تلجأ الى متابعة سلوك المستخدم بغية التعرف على أنماط سلوكه وتحليلها، هي تسعى لاستكشاف المحتوى الذي يتفاعل المستخدم معه بطريقة إيجابية او بطريقة سلبية " انها عملية تمثيل وتحليل واستخراج الأنماط السلوكية المستخدمة في وسائل التواصل الاجتماعي، لفهم المستخدم من خلالها " Barnhart , 2021, (P11)

ت. **خوارزميات تحديد الملفات الشخصية** : هي الخوارزميات التي تنشئ ملف شخصي رقمي لكل مستخدم، تحدد فيه تفضيلاته وتوجهاته في الانترنت، بغية التنبؤ بسلوكه المستقبلي " تقوم الخوارزميات بإنشاء ملف تعريفي للمستخدم يتضمن عملية جمع المعلومات حوله لتحديد كل ما هو مرتبط به " (Borgs, 2023, p23)، ان هذه الملفات تشمل تحليل دقيق لبيانات المستخدم في شبكات وسائل التواصل الاجتماعي للكشف عن نمط المستخدم واتجاهاته والفئات التي تشابهه في ميوله ومدى انتماءه لها من خلال الرسوم البيانية .

ث. **خوارزميات البحث** : هي الخوارزميات التي تقوم بتتبع الموضوعات التي يبحث فيها المستخدم على شبكة الانترنت وفي محركات البحث العامة مثل (Google) ومقارنتها بعمليات البحث السابقة وانماط تصفح المستخدم وتحليل تلك البيانات والنتائج، من اجل توفير مصادر معلومات تتوافق مع رغبة المستخدم ولا تنحرف عن انماطه السلوكية في التصفح، ان الاخذ بعين الاعتبار ما يتم البحث عنه من قبل المستخدم يجعل نتائج البحث ذات صلة على الدوام (Davis , 1989, p982)

ج. **خوارزميات الترتيب** : هي الخوارزميات التي تحدد أولويات المستخدم، فتقوم بترتيب المحتوى الأكثر أهمية بالنسبة له، ثم المحتويات التالية بحسب أهميتها وتناولها من قبل المستخدم، ثم استبعاد المحتوى الذي يصنف على انه ذا صلة اقل، او لا يثير اهتمام المستخدم كثيراً، " ان تحديد أولويات المحتوى الأكثر صلة للمستخدم يكون باللجوء الى البيانات التي يتم

جمعها وتقييمها للتعرف على المحتوى الذي يجده المستخدم مثير للاهتمام ويحتل مرتبة اعلى في تفضيلاته (Gillespie ,T . 2014, p11- 12)

ان ابرز ما تتسبب به هذه الخوارزميات بسلوكيات التضييق الفني التي تحد من تنوع التجارب الفنية التي يتلقاها المراهق، هو ان يتحدد بمعيار جمالي مفروض، مما يجعل اختياراته اختيارات مقيدة ذات انتاج خاضع لرضا الخوارزمية وبعيدة عن الحرية والذاتية .

الدراسات السابقة :

1 . دراسة برانجي وآخرون (٢٠٢١)، Dynamics of Identity Development in Adolescence : هدفت هذه الدراسة الى مراجعة تطور الهوية الفنية للمراهقين والشباب للفترة بين ٢٠٢٠ – ٢٠٢٠ ودرست كيف تؤثر الاحداث الحياتية والتحولات المجتمعية على الهوية وقد كانت عينة الدراسة مجموعة من الدراسات المختصة بالموضوع ذاته لدول بخلفيات ثقافية متنوعة التي بحثت في فذة المراهقين في اعمار من (١٢ –١٣) سنة حتى أوائل العشرينات، استخدمت التحليل المنهجي للدراسات عينة البحث وتوصلت الى ان الهوية تتطور مع الزمن وان بعض الاحداث والتحولات تحدث تأثيراً ملحوظاً في بناء هوية المراهقين وان الأصدقاء والعلاقات المقربة تساهم بوضوح في تغيير الهوية، لم تتناول هذه الدراسة تأثير الخوارزميات والوسائط الرقمية ولم تغطي الجانب الفني كمجال مستقل انما تطرقت اليه ضمن مجالات أخرى كالمجال الشخصي والعاطفي والاجتماعي

2 . دراسة (Avlonitou & Papadaki ,2025)، AI : An Active and Innovation Tool for Artistic Creation ; بحثت هذه الدراسة في استقصاء دور الذكاء الاصطناعي في عملية الابداع الفني من حيث كونه أداة مبتكرة تؤثر في مجمل العملية الفنية الإبداعية ودرست آثار التقنيات الرقمية في الابعاد المفاهيمية والتاريخية للفن، تناولت الدراسة عينة من عملين فنيين تم انشائهما بواسطة الذكاء الاصطناعي وتم مقارنتهما بإعمال فنية سابقة لتظهر كيف يؤثر الذكاء الاصطناعي في مفاهيم الاصالة والجذور التاريخية للعمل، وكان ابرز ما توصلت اليه ان الذكاء الاصطناعي أداة فعالة للإبداع في الفن المرئي وتوسيع تصور الفنان وتوجيه وعيه المفاهيمي، لم تغطي الدراسة المراهقين كمشاركين ميدانيين، انما تناولت اعمال فنية لهم ، لذلك خلصت الى نتائج اكثر عمومية لفهم دور الذكاء الاصطناعي في الفن اليوم

3 . دراسة McDonald et al. 2024 : The Ease with which Teens navigate Accurate and inaccurate personalized social media contentهدفت الدراسة الى الكيفية التي يتعامل بها المراهقون مع الخوارزميات وكيف تؤثر توصياتها في هويتهم الرقمية حثت هذه الدراسة في استقصاء اثر وسائل التواصل الاجتماعي في بناء الهوية الرقمية للمراهقين، وكيف صارت تلك الوسائل بتفاعلاتها الالكترونية من اعجاب وتعليق ومشاركة بمثابة

الموجه الرئيس لاهتماماتهم، استخدم الباحث مقابلات ممنهجة وجلسات ملاحظة لعينة من طلاب المدارس الثانوية والمتوسطة في الولايات الامريكية بلغت (٣١) مراهقاً ومراهقة ، تراوحت أعمارهم بين (١٣ – ١٧) سنة، وخلصت الى ان التوصيات التي تقدمها الخوارزميات تقوي الهوية الرقمية لديهم وتسبب ارتباك وتشويش في مفاهيمهم الرقمية، لم تتناول الدراسة مراهقون ذوي توجهات فنية انما كانوا مراهقون عاديون من مدارس متنوعة، وركزت على بناء الهوية الرقمية وليست الهوية الفنية .

لقد اشرت الباحثة العديد من الأمور التي استقصتها من اطلاعها على الدراسات السابقة يمكن تلخيصها في النقاط الاتية :

أ. بعض الدراسات السابقة التي تناولت الخوارزميات والتقنيات الرقمية، ركزت في الهوية الرقمية والاجتماعية للمراهقين وكيفية تأثيرها في الصورة عن الذات وتكوين الشخصية، فتناولت الهوية من مفاهيم نفسية واجتماعية دون بحث الجوانب الفنية والابداعية، في حين ان الدراسة الحالية استقصت حول الكيفية التي تتشكل بها اذواق المراهقين واساليبهم الفنية وتوجهاتهم الجمالية ضمن البيئة الرقمية .

ب. استخدمت الدراسات السابقة عينات المراهقين من مدارس متنوعة كطلبة المتوسطة والثانوية، في اختارت الباحثة في الدراسة الحالية عينة موجهة من المراهقين ذوي الميول والاهتمامات الفنية

ت. ساهمت الدراسات السابقة في الكشف عن دور التكنولوجيا في تطوير الهوية، بينما عمد البحث الى تسليط الضوء على العلاقة بين الفن والخوارزميات وتداعياتهما على الذائقة الفنية للمراهق من زاوية تربوية وثقافية .

الفصل الثالث : منهجية البحث وإجراءاته :

اولاً / منهجية البحث : :ارتأت الباحثة ان المنهج الوصفي التحليلي هو الأنسب في هذه الدراسة، لتحقيق اهداف البحث، كون الموضوع المتناول فيها (المراهقون وهويتهم الفنية في المنصات الرقمية)، يعد ظاهرة معاصرة لابد من فهمها بوصفها كما هي في بيئتها الطبيعية قبل اخضاعها للبحث التجريبي، كما ان المنصات الرقمية والكيانات الخوارزمية تعمل بأساليب رياضية معقدة، وبأشكال وطرز خفية، لذا من الصعوبة بمكان قياسها بشكل تجريبي مباشر قبل تفكيك الظاهرة وتحليل البيانات والآراء من تجارب المستخدمين والنتاجات الفنية الناجمة عنها، كما ان المنهج الوصفي يتيح ربط النتائج بالنظريات التربوية والمدارس الفنية، ويسمح في الكشف عن الأنماط التأثيرية السائدة عبر جمع بيانات واقعية والمقارنة بينها .

ثانياً مجتمع وعينة البحث : تحدد مجتمع هذا البحث بطلبة المدارس الاعدادية الحكومية في تربية بغداد الكرخ الأولى

مجتمع البحث : يتكون مجتمع البحث من طلبة المرحلة الإعدادية ذكوراً واناثاً، من المراهقين الذين تتراوح أعمارهم بين (١٥ – ١٨) سنة، ممن يمتلكون ميولاً فنية ولهم ممارسات ونتاجات فنية كالرسم والتصميم والاشغال وغيرها، ويستخدمون المنصات والوسائط الرقمية، في المدارس الحكومية داخل مدينة بغداد خلال العام الدراسي (٢٠٢٤ – ٢٠٢٥)

عينة البحث : تم اختيار عينة قصدية من المجتمع الأصلي بلغت (١٢٠) طالباً من المدارس الحكومية بواقع (٦٠) طالبة من مدرسة (ثانوية السياب للبنات) و (٦٠) طالب من مدرسة (اعدادية القدس للبنين)

توفرت فيها الشروط ادناه :

- ان يكون عمره بين (١٥ – ١٨) سنة .
- ان يمتلك نتاجات فنية منتظمة وشخصية .
- ان يستخدم المنصات الرقمية التي تعتمد الخوارزميات .

أدوات البحث : استخدمت الباحثة الأدوات الاتية :

اولاً / استمارة تحليل المحتوى الفني : يتم فيها تحليل اعمال الطلبة الفنية الرقمية وغير الرقمية وفق عدة محاور تتمثل في (فكرة العمل، أسلوب التنفيذ، التقنية المستخدمة، اللون، الرموز)

ثانياً / استبانة لقياس تمثلات الهوية الفنية للمراهق : بعد اطلاع الباحثة على الادبيات والدراسات السابقة، صممت الباحثة استبانة لخدمة اهداف الدراسة، تضمنت (٣٠) فقرة موزعة على مجالين :

أ. قياس تمثلات الهوية الفنية

ب. التفاعل مع البيئة الرقمية

اعتمدت الاستبانة مقياس ليكرت الخماسي لقياس عبارات الاستبانة بدرجات (١ – ٥) وفق الترتيب (لا أوافق بشدة، لا أوافق، محايد، أوافق، أوافق بشدة)

ثالثاً : صدق الأداة وثباتها :

1 . الصدق : قامت الباحثة بعرض الاستبانة على مجموعة محكمين من ذوي الخبرة والكفاءة والاختصاص في مجالات التربية الفنية وعلم النفس التربوي والاحصاء التربوي، للإفادة من ملاحظاتهم حول صياغة عبارات الاستبانة ومدى وضوحها وملائمتها للمجال التابعة له والتأكد من ان الاستبانة تقيس ما وضعت لأجله، وعلى ضوء تلك الملاحظات اجرت الباحثة التعديلات اللازمة لفقرات الاستبانة، وقد عدت الباحثة الاخذ بملاحظات المحكمين واجراء التعديلات المطلوبة بمثابة التحقق من الصدق الظاهري للأداة وصدق المحتوى، حيث تم تعديل الفقرات وفق آرائهم بنسبة اتفاق بلغت (85 %)، كما تم التحقق من صدق الاتساق الداخلي لكل مبدأ عبر استخراج معامل ارتباط بيرسون Pearson ‘s Correlation) Coefficient)

2 . الثبات : للتأكد من ثبات الأداة، قامت الباحثة بتطبيقها على عينة استطلاعية مكونة من (30) طالباً وطالبة من خارج عينة البحث الأساسية، وتم حساب معامل الثبات باستخدام معادلة الفا كرونباخ، وبلغت قيمة الثبات (0,87)، مما يشير الى ان معامل الثبات دال عند مستوى دلالة 0, 01

رابعاً إجراءات تطبيق الأداة :

أ. نسقت الباحثة مع إدارات المدارس المعنية والمدرسين من اختصاص التربية الفنية للحصول على الموافقات الرسمية

ب. طبقت الباحثة الاستبانة حضورياً في الفصول الدراسية في التاريخ ٥/١٠/ ٢٠٢٥

ت. جمعت الباحثة بمساعدة مدرسي التربية الفنية، الاعمال الفنية اليدوية والرقمية للطلبة

ث. اخضعت الباحثة الاعمال للتحليل الفني الوصفي من خلال استمارة التحليل التي قامت مسبقاً بإعدادها

ج. قامت الباحثة بعد جمع البيانات بتفريغها وتحليلها باستخدام الحزمة الإحصائية (SPSS – الإصدار 25)

خامساً الأساليب الإحصائية :

استخدمت الباحثة الأساليب الإحصائية الاتية في تحليل ومعالجة البيانات التي جمعتها وتحليل النتائج :

أ. المتوسط الحسابي والانحراف المعياري لتحديد مستوى تمثلات الهوية الفنية في كل مجال .

ب. النسبة المئوية والوزن المئوي لمعرفة أهمية الفقرات النسبية .

ت. اختبار (T–test) لعينتين مستقلتين للكشف عن الفروق بين الذكور والاناث في تمثلات الهوية الفنية والتفاعل مع البيئة الرقمية .

ث. معامل ارتباط بيرسون (Pearson Correlation) لقياس العلاقة بين الهوية الفنية والتفاعل مع البيئة الرقمية

ج. معادلة (الفا كرونباخ) للتحقق من ثبات الأداة .

استبانة قياس تمثلات الهوية الفنية للمراهق في العمل الفني :

مقدمة الاستبانة : تهدف هذه الاستبانة الى معرفة تمثلات الهوية التي يظهرها المراهق في عمله الفني من صور ورموز يستخدمها ليشرح من خلالها كيف يرى نفسه، وكيف تتشكل هويته الفنية،، يرجى من المشاركين الإجابة بصدق وموضوعية، لا توجد إجابات صحيحة وأخرى خاطئة، فالمقصود هو معرفة كيف تعبر عن نفسك بالفن وكيف تتشكل هويتك الفنية، وتستخدم نتائج هذه الاستبانة لأغراض البحث العلمي فقط دون الحاجة الى ذكر الأسماء، يرجى قراءة كل

فقرة بدقة وتحديد مدى اتفاقك – اتفاقك معها بوضع علامة صح في الخانة المناسبة من بين البدائل الخمسة

معلومات المشارك :

أ. العمر .....

ب. الجنس .....

ت. نوع النشاط الفني الذي تمارسه : رقمي ..... يدوي ..... مختلط .....

ث. نوع الفن الذي تمارسه : رسم ..... تصوير فوتوغرافي ..... تصميم رقمي ..... آخر .....

ج. عدد الاعمال التي انجزتها خلال الأشهر الست الأخيرة .....

المجال الأول : تمثلات الهوية الفنية في اعمال المراهقين

الرقم	الفقرة	لا أوافق بشدة	لا اوافق	محايد	اوافق	أوافق بشدة
١	تظهر شخصيتي في اعمالي الفنية					
٢	استخدم الرموز المحلية في اعمالي					
٣	فكرة عملي الفني تتكون من خبراتي ومشاعري					
٤	تظهر مبادئي وقيمي في اعمالي الفنية					
٥	اعمالي الفنية تمثل طريقة تعبيري عن هويتي					
٦	تظهر في اعمالي علاقاتي بالأخرين					
٧	اعبر عن افكاري ومشاعري بالألوان والرموز					
٨	تتأثر اعمالي الفنية ببيئتي الاجتماعية والثقافية					
٩	أحاول ان تحمل اعمالي الفنية طابع شخصي يميزني					
١٠	تتناول اعمالي الفنية مواضيع تخص الهوية والانتماء					
١١	اعتبر الفن وسيلتي للتعبير بحرية واكتشاف ذاتي					
١٢	اسلوبي الفني يعبر عن نظرتي للحياة					
١٣	عندما اتناول قضايا معاصرة في اعمالي اعبر عن رأيي فيها					
١٤	لدي وعي ان اعمالي تمثلني فكرياً وجمالياً امام الاخرين					
١٥	تعكس اعمالي الفنية عالمي الداخلي					

المجال الثاني : تفاعل المراهق مع البيئة الرقمية

الرقم	الفقرة	لا أوافق بشدة	لا اوافق	محايد	اوافق	أوافق بشدة
١	اعرض اعمالي الفنية على المنصات الرقمية					
٢	استفيد من البرامج الرقمية لتطوير مهاراتي الفنية					
٣	اتأثر بالأعمال الفنية التي اراها في الانترنت ومنصات التواصل					
٤	اعتبر ان البيئة الرقمية تساعد في التجريب الفني والابداع					
٥	استخدم التقنيات الرقمية في اعمالي الفنية					
٦	تمنحني البيئة الرقمية حرية اكبر في التعبير عن افكاري الفنية					
٧	اتعلم أساليب فنية جديدة من المنصات التعليمية الرقمية					
٨	اتفاعل مع الفنانين الاخرين عبر مشاركتي في المنصات الرقمية					
٩	اجمع بين الفن التقليدي والفن الحديث باستخدام أدوات رقمية لإنتاج الاعمال الفنية					
١٠	البيئة الرقمية ساعدتني على تطوير مهارتي الفنية					
١١	أرى ان المنصات الرقمية تؤثر على ذوقي الفني واختياراتي					
١٢	تساعدني التكنولوجيا في الابداع وليس في التنفيذ فقط					
١٣	الاحظ ان المحتوى الفني في المنصات الرقمية يغير اسلوبي الفني في التعبير					
١٤	أقوم بإنتاج اعمال فنية ذات أسلوب خاص بي مهما تكررت الأساليب في المنصات الرقمية					
١٥	أرى ان المنصات الرقمية ساعدتني على توسيع معرفتي ومهارتي الفنية					

ادناه الجدول الاحصائي رقم (١) للفقرات من (١ –١٥) ، يتضمن التوزيع التكراري والنسبة المئوية لمستوى استجابات الطلبة حول تمثلات الهوية الفنية في أعمالهم

رقم الفقرة	لا أوافق بشدة	لا اوافق	محايد	أوافق	أوافق بشدة	المجموع	المتوسط الحسابي	الانحراف المعياري	مستوى التمثيل
	10 (10)	10 (20)	30(90)	50(200)	20(100)	120	3,50	0,98	متوسط
2	5 (5)	15 (30)	30(90)	45(180)	25(125	120	3,58	0,89	متوسط
3	5 (5)	10 (20)	20(60)	55(220)	30(150)	120	3,79	0,84	مرتفع
4	5 (5)	5 (10)	20(60)	50(200)	40(200)	120	3,96	0,79	مرتفع
5	10 (10)	15 (30)	40(120)	40(160)	15 (75)	120	3,31	0,91	متوسط
6	10 (10)	15 (30)	30(90)	45(180)	20(100)	120	3,42	0,88	متوسط
7	10 (10)	20(40)	50(150)	30(120)	10 (50)	120	3,06	0,95	متوسط
8	10 (10)	20(40)	60(180)	25(100)	5 (25)	120	2,95	0,97	متوسط
9	5 (5)	10(20)	20(60)	55(220)	30(150)	120	3,79	0,84	مرتفع
10	5 (5)	10 (20)	20(60)	55(220)	30(150)	120	3,79	0,84	مرتفع
11	5 (5)	15 (30)	40(120)	40(160)	15 (75)	120	3,31	0,91	متوسط
12	10 (10)	10 (20)	30(90)	50(200)	20(100)	120	3,50	0,98	متوسط
13	10 (10)	10 (20)	30(90)	50(200)	20(100)	120	3,50	0,98	متوسط
14	10(10)	20 (40)	50(150)	30(120)	10 (50)	120	3.06	0,95	متوسط
15	10 (10)	20 (40)	60(180)	25(100)	5 (25)	120	2,95	0,97	متوسط

ادناه الجدول رقم (٢) حساب المتوسط الحسابي ،، والانحراف المعياري لكل فقرة، وتحديد مستوى التمثيل

المدى الحسابي	مستوى التمثيل
4.21 – 5.00	تمثيل مرتفع جداً
3.41 – 4.20	تمثيل مرتفع
2.61 – 3.40	تمثيل متوسط
1.81 – 2.60	تمثيل منخفض
1.00 – 1.80	تمثيل منخفض جداً

بحسب الجدول أعلاه ظهرت النتائج ان متوسط استجابات افراد العينة حول تمثلات الهوية الفنية

وهو يقع ضمن مستوى التمثيل المرتفع، مما يشير الى ان الطلبة المراهقين يظهرون وعياً عالياً بهويتهم الفنية من خلال نتاجاتهم الفنية مع ظهور تفاوت نسبي في التعبير الذاتي والرمزي (3.44)

ادناه الجدول الاحصائي رقم (٣) بالتوزيع التكراري والنسبة المئوية والمتوسط الحسابي والانحراف المعياري لاستجابات الطلبة حول تفاعلهم مع البيئة الرقمية في الجانب الفني حيث n=120

رقم الفقرة	لا أوافق بشدة	لا اوافق	محايد	اوافق	أوافق بشدة	المتوسط الحسابي	الانحراف المعياري	مستوى الفاعل
١	3	7	20	55	35	3.89	0.81	مرتفع
2	5	5	20	50	40	3.91	0.76	مرتفع
3	3	7	25	60	25	3.83	0.82	مرتفع
4	3	7	25	55	30	3.85	0.80	مرتفع
5	5	15	40	40	20	3.35	0.91	متوسط
6	5	10	25	45	35	3.67	0.83	مرتفع
7	5	5	25	55	30	3.80	0.84	مرتفع
8	5	10	35	45	25	3.52	0.90	متوسط
9	5	10	45	40	20	3.42	0.86	متوسط
10	5	5	20	55	35	3.90	0.78	مرتفع
11	5	10	35	45	25	3.55	0.87	متوسط
12	5	15	30	50	20	3.46	0.93	متوسط
13	5	15	40	45	15	3.32	0.88	متوسط
14	5	10	25	50	30	3.67	0.84	مرتفع
15	5	5	25	45	40	3.87	0.79	مرتفع

بحساب المتوسط العام للمجال يظهر ان المستوى مرتفع لان المتوسط يقع ضمن المدى 3.41 – 4.20، لذا تكون متوسط استجابات افراد العينة حول تفاعلهم مع البيئة الرقمية في الجانب الفني قد بلغ 3.60 وهو مستوى مرتفع يدل على ان الطلبة المراهقين لديهم وعياً واضحاً بأهمية البيئة الرقمية في التعبير الفني، واستخدامها كمنصة للتجريب والابداع، وتشير الفقرات (1, 2, 10) الى اعلى المتوسطات مما يظهر الاعتماد الإيجابي على التقنيات الرقمية في النتاجات الفنية، في حين تشير الفقرات (5, 9 , 13) الى امتلاكها ادنى المتوسطات، مما يعكس وجود تفاوت في مهارة استخدام التقنيات الرقمية، ويعزى هذا الى الفروق الفردية في الخبرة والممارسة في تطبيق التقنيات الفنية الرقمية .

الفصل الرابع : عرض النتائج وتفسيرها

يتضمن الفصل عرضاً لنتائج البحث، وتفسيراً لها لأجل تعرف كيف تتشكل الهوية الفنية للمراهقين وتمثلاتها في عصر الخوارزميات لدى طلبة الإعدادية وكما يأتي :

ج. **اولاً / عرض النتائج : الهدف الأول :**

استقصاء دور المنصات الرقمية في بلورة الهوية الفنية للمراهقين من خلال التعرف على مقدار التجاء المراهقين الى المحتوى الفني الموجه من قبل الخوارزميات للاقتباس منه في تشكيل أعمالهم الفنية وممارساتهم الإبداعية، عند تحليل استجابات الطلبة في الفقرات التي تقيس تمثلات الهوية الفنية، ظهر ان المتوسطات الحسابية مرتفعة (3.44) مما يشير الى تأثر المراهقون بالمحتوى الفني الذي يظهر على الخوارزميات في المنصات الرقمية وانهم اما يتبنون المحتوى ويقومون بتقليده او إعادة انتاجه بأسلوبهم الخاص، فالمنصات الرقمية تمارس دوراً فاعلاً في تشكيل الهوية الفنية لدى المراهقين عبر آليات الاقتراح والانتشار التي تجعلها تسهم في جعل الهوية الفنية في عصرنا الحالي، ذات طبيعة تفاعلية تتقاطع فيها الذات مع أنماط الفن الرقمية السائدة .

الهدف الثاني :

تحليل الآلية التي تقوم عليها الخوارزميات في عملها الهادف الى تكريس قوالب فنية وثقافية محددة ومهيمنة عبر التكرار وتعزيز الأنماط، مما ينعكس على ملامح التعبير الفني لدى المراهقين، بعد الاطلاع على الاعمال الفنية التي انتجها الطلبة خلال الست اشهر الماضية اتضح ان هنالك تشابه في أنماط التعبير من حيث (اللون، الموضوعات، التكوينات البصرية)، حيث ساعدت الخوارزميات في بناء أنماط فنية مكررة، عبر الاستجابات المتشابهة في الشكل والمضمون مما يتسبب في تراجع النتاج الإبداعي مقابل تعزيز النتاج النمطي المتماثل في اعمال المراهقين الفنية .

الهدف الثالث :

بيان دور الخوارزميات عبر منصاتها الرقمية في إعادة تعريف القيم الجمالية لدى المراهق وكيفية تمثلها في تعزيز التنميط وتوجيه الاختيارات الفنية، او في فتح آفاق ومسارات جديدة للممارسات الإبداعية، أظهرت نتائج المجال الثاني (التفاعل مع البيئة الرقمية) ان متوسطات استجابة افراد العينة قد بلغ (3.60) وهي متوسطات مرتفعة تدل على ان المراهقين يتفاعلون مع المنصات الرقمية بطريقة تجعلهم يستقون أفكارهم الفنية من المحتوى الرقمي، وهذا ما يعكس ان الخوارزميات لم تعد أداة تقترح المحتوى الفني، بل أصبحت بيئة تعيد صياغة القيم الجمالية والذائقة الفنية لدى المراهقين، حيث يقوم التفاعل مع المحتوى الرقمي بفتح آفاق نتاجات فنية جديدة تمزج بين الخلق البشري للعمل الفني وبين اثر المخرجات الرقمية .

الهدف الرابع :

تحليل تمثلات فئة المراهقين لأنفسهم من خلال المنتجات الفنية الرقمية التي يعبرون بها عن ذاتهم

من خلال تحليل اعمال الطلبة الفنية، تبين ان المراهقين يستخدمون الفن كوسيلة لإبراز وجودهم وتأكيد حضورهم والحصول على تقدير الاخرين لهم في الفضاء الرقمي، اذ أظهرت نتائج تحليل النتاجات الفنية للطلبة، ميل المراهقين الى التعبير عن ذواتهم عبر أعمالهم الفنية في المنصات الرقمية .

يتضح من مجمل ما سبق، ان الخوارزميات عبر منصاتها الرقمية، تشكل بيئة خصبة لإعادة انتاج الهوية الفنية للمراهقين، الا انها تحمل على عاتقها دوراً ثنائي التوجه، فهي من جهة تفتح آفاقاً واسعة للتعبير والابداع الفردي، ومن جهة أخرى تفرض قوالباً فنية متكررة النمط تنتج عن آلية الاقتراح وآلية الانتشار الفيروسي التي تدعمها تلك المنصات، ان البيانات الإحصائية والتحليلية اشارت الى وجود مستوى مرتفع من التفاعل الفني مع المنصات الرقمية لدى المراهقين، يقابله تأثير متوسط الى مرتفع في تمثلات الهوية الفنية، مما يشير الى كون الخوارزميات صارت عنصراً فاعلاً في بناء التوجهات الجمالية للأجيال الناشئة .

الفصل الخامس : الاستنتاجات والتوصيات والمقترحات

اولاً / الاستنتاجات :

في ضوء نتائج التحليل الاحصائي والميداني ودراسة نتاجات الطلبة الفنية، توصلت الباحثة الى استنتاج ما يلي :

أ. تسهم الخوارزميات عبر منصاتها الرقمية في تشكيل ملامح الهوية الفنية للمراهقين بشكل فاعل

ب. ان الوعي الفني لدى فئة المراهقين يتأثر بالعوامل التقنية والرقمية كونهم الجيل الرقمي الذي يعاصر الواقع المرتبط بالمنصات الرقمية في اغلب شؤون الحياة

ت. أصبحت البيئة الرقمية بيئة بديلة للتعلم الفني الذاتي، فهي تتيح للمراهق فرصة تجريب الأدوات والبرامج الرقمية التي تعزز القدرات الفنية

ث. ان الهوية الفنية لدى المراهقين هي هوية ديناميكية غير ثابتة، تعيد تشكيل نفسها باستمرار مع تغير المحتوى الرقمي الشائع .

ج. هناك تفاوت في مستوى الوعي الجمالي والفني لدى المراهقين، فمنهم من يستخدم الأدوات الرقمية لتطوير أسلوبه الفني بشكل ابداعي ومتفرد، ومنهم من يقع في دائرة التكرار والنمطية بسبب آلية عمل الخوارزميات .

ثانياً / التوصيات :

بناء على الاستنتاجات السابقة، توصي الباحثة بما يأتي :

أ. ضرورة دمج الثقافة الرقمية في مناهج التربية الفنية لتعزيز فهم الطلبة للكيفية التي يتم الإفادة بها من التقنيات الرقمية دون الانخراط في دائرة النمطية والتقليد .

ب. توجيه المتخصصين في التعليم الى اعتماد طرائق تدريس حديثة لتوظيف التكنولوجيا في التدريس الرقمي، مع ضرورة التأكيد على ان التقنيات الرقمية تستخدم للإبداع لا للتقليد .

ت. تفعيل التعاون والشراكة بين مدرسي التربية الفنية ومؤسسات الاعلام الرقمي لوضع محتوى فني تربوي هادف و آمن يساعد على توجيه الذائقة الفنية بشكل إيجابي .

ث. تنظيم ورش عمل فنية تقوم بإيضاح دور الذكاء الاصطناعي والمنصات الرقمية في الفن باعتبارها أدوات مساعدة على انتاج الفن وليست بديلاً عن الفنان .

ثالثاً / المقترحات :

لإثراء الجانب المعرفي في مجال التربية الفنية، تقترح الباحثة اجراء الدراسات الآتية :

أ. بحث تجريبي حول اثر الخوارزميات في تشكيل الهوية الفنية للمراهقين في العصر الرقمي الحالي .

ب. دراسة حول تصميم برنامج تربوي رقمي يهدف الى تطوير الوعي الجمالي والذائقة الفنية لدى طلبة المرحلة الإعدادية .

ت. دراسة مقارنة بين تمثلات الهوية الفنية لدى الطلبة في البيئة التقليدية والبيئة الرقمية .

المصادر والمراجع (References) :

١. يوسف، ليلى : الهوية الرقمية النشأة والتعريف والمعايير الفنية، المجلية العلمية في كلية الآداب، العدد ٤٦، جامعة طنطا، ٢٠٢٢

٢. بن هلال، ساره : الهوية الفنية وتحولات الأسلوب بين الذات والآخر، دراسة في نماذج من الفن التشكيلي الحديث، مجلة الفنون الجميلة، عدد خاص بوقائع المؤتمر العلمي الدولي الثالث، نيسان، الجزائر، ٢٠٢٥

٣. ابن منظور : لسان العرب، الطبعة الأولى، الجزء الثاني، دار الأبحاث، الجزائر، ٢٠٠٨

٤. الزعبي، احمد محمد : سيكولوجية المراهقة : النظريات، جوانب النمو، المشكلات وسبل علاجها، دار زهران، عمان، الأردن،٢٠١٠

٥. رزق وآخرون، اسراء رزق حسن، سلوى عثمان مصطفى، جيهان زين العابدين : فاعلية استراتيجية المتشابهات في تنمية التعبير الفني لدى تلميذات المرحلة الإعدادية، مجلة كلية التربية، العدد ٤٠، يناير، الإسماعيلية، مصر، ٢٠١٨

٦. القحطاني، نوره بنت سعد سلطان : مهارات القرن ٢١ في التكوين الجامعي : دراسة ميدانية على عينة من افضل الجامعات السعودية بحسب تصنيف QS للجامعات العالمية، مجلة كلية التربية في العلوم التربوية، المجلد ٤٥، العدد ٣، جامعة عين شمس، مصر، ٢٠٢١

٧. عبد المنعم، هالة : تحولات الهوية وطبيعتها الديناميكية في نحت ما بعد الحداثة، مجلة بحوث في التربية والفنون، المجلد ٢٢، العدد ٢،، كلية التربية، جامعة حلوان، مصر،٢٠٢٢

٨. الجابري، محمد عابد : مسألة الهوية والعروبة والإسلام والعرب، مركز دراسات الوحدة العربي، الطبعة الرابعة، بيروت، لبنان، ٢٠١٤

٩. العلي، عقبة عبد النافع : دور مواقع التواصل الاجتماعي في تشكيل ثقافة الشباب، مجلة العلوم الإنسانية والطبيعية، المجلد الرابع، العدد ١٣، السعودية، ٢٠٢٣

١٠.حيدر، نور الهدى : سلطة القارئ : قراءة في نظرية التلقي، مجلة كلية التربية الأساسية، الجامعة المستنصرية، المجلد ٣١، العدد ١٣٠، نيسان، ٢٠٢٥

١١.مونسي، حبيب : فلسفة القراءة واشكالية المعنى، دار الغرب للنشر والتوزيع، وهران، الجزائر، ٢٠٠٠

١٢.قشقوش، إبراهيم : سيكولوجية المراهقة، المطبعة الفنية الحديثة، مكتبة الانجلو المصرية، القاهرة، مصر، ٢٠٠٧

13. Benson , P. Erikson and Adolescent Development. Identity Formation as the Center Task of Adolescence , Journal of Child & Youth Care ,2015

14. Martin Klaus, Francis Justan & Carine Dartiguepeyrou La metamor pho se numerique vars une societed de la connaissance et de la cooperation , Paris , 2013

15. Marica, J.E. & Kowatz, A. M. , Development and validation of a measure of Eriksonian industry , Journal of Personality and social Psychology, 1991

16. A LALANDE : Vocabulary technique et , critique de la philosophie, Paris, 1980.

17. Cormen, T. H. , Leiserson, C. E. ,Rivest, R. L. , & Stein, c. , Introduction to algorithms.2009

18. Audigier , F. , Andre, y. Enseigner les representation spatiales, 1988.

19. Lee, M. & Chen, T. T. : Digital creativity , research themes and frame work, 2015

20. Kiran Garimella, Gianmarco De Francisci Morales, Aristides Gionis , and Michael Mathioudakis. Political Discourse on Social Media, 2018

21. Lisa M. Piazza: Exploring the Artistic Identity of Art Majors Engaged in Artistic Undergraduate Research, university of south Florida, 2017.

22. Ellmers, N. , Spears, R. & Doosje , B. : Sticking together or falling a part : in group identification as a psychological , 1997.

23. Eric , H. Fractured Times : Culture and Society in the Twentieth Century ,New Press, UK , 2014

24. Bakke, A. Everyday Googling : Results of an observational study and applications for teaching algorithmic literacy, 2020.

25. Barnhart, B. Everything you need to know about social media algorithms , 2021.

26. Borgs, C. Chayes, J. , Ikeokwu, C. & Vitercik, E. Disincentivizing Polarization in Social Networks, 2023.

27. Davis, F. D. , Bagozzi, R. P. , & Warshaw, P. R. : Technology acceptance model.1989.

28. Gillespie, T. , The relevance of algorithms. Media technologies : Essays on communication, materiality and society, 2014.

29. Branje, S. , Elisabeth, L. , and Jenna, S. : Dynamics of Identity Development in Adolescence, Journal of research on Adolescence, 2021

30. Avlonitou , C. , Papadaki, E. : AI : An Active and Innovative Tool for Artistic Creation, MDPI, 2025.

31. Mcdonald , Nora. , John , S. : The Ease with which Teens Navigate Accurate and Inaccurate Personalized Social Media Content, Association for computing Machinery, May , 2024