Journal Of the Iraqia University (73-10) August (2025)

ISSN(Print): 1813-4521 OnIine ISSN:2663-7502
Journal Of the Iraqia University
available online at: https://www.mabdaa.edu.iq

الصورة الرقمية المتحركة في افلام الاطفال وانعكاسها التقني على التلقي البصري

انور صباح عبد الامير

ا.د اخلاص ياس خضير

جامعة بغداد/ كلية الفنون الجميلة

anwaradlameer@gmail.com

مستخلص البحث:

تعد التكنولوجيا الرقمية جزء أساسي من العملية الإبداعية أو العرض الفني المعاصر, لا سيما في اعداد افلام الاطفال ذات الصورة الرقمية المتحركة اذ تشمل مجموعة واسعة من التقنيات والأساليب التي تعزز من تجربة التلقي البصري وتفتح آفاقًا جديدة أمام المخرجين والمنتجين لابتكار محتوى ممتع وتعليمي مخصص للأطفال, ومع ذلك فإن التوازن بين الجمال الرقمي البصري والمضمون التربوي والتعليمي يبقى ضرورة لضمان تلقي صحي ومفيد للأطفال, هدف البحث الى بناء أداة لقياس الصورة الرقمية المتحركة في افلام الاطفال, التعرف على الصورة الرقمية المتحركة في الافلام الموجهة للأطفال وكيفية انعكاسها التقني على التلقي البصري لعامي (٢٠٢٣-٢٠٢٤) تضمن الإطار النظري، المفهوم التقني للصورة الرقمية المتحركة افلام الاطفال, والتلقي البصري واختتم الفصل بالمؤشرات وعرض الدراسات السابقة، تم اختيار عينة قصدية بلغت (٢) افلام رسوم رقمية متحركة، على وفق أداة تحليل، مع تقديم استنتاجات وتوصيات بناءا على النتائج.

الكلمات المفتاحية: الصورة الرقمية المتحركة ، افلام الاطفال, التقنيات, التلقي البصري.

Abstract :

Digital technology is an essential part of the creative process or contemporary artistic presentation, especially in the production of animated children's films. It encompasses a wide range of technologies and techniques that enhance the visual reception experience and open new horizons for directors and producers to create engaging and educational content tailored for children. However, balancing digital visual aesthetics with educational and pedagogical content remains crucial to ensure healthy and beneficial reception for young audiences.This research aims to develop a tool for evaluating animated digital imagery in children's films and to identify the role of digital animation in films targeted at children, as well as its technical impact on visual reception during the years 2023–2024. The theoretical framework includes the technical concept of animated digital imagery in children's films, visual reception, and concludes with indicators and a review of previous studies. A purposive sample of two animated digital films was selected and analyzed using a specific analysis tool, with conclusions and recommendations provided based on the findings.**Keywords: Animated digital imagery, children's films, technologies, visual reception**

الإطار المنهجي:

مشكلة البحث

شهدت أفلام الأطفال في الاونة الاخيرة تطوراً ملحوظاً، لاسيما باستخدام التقنيات الرقمية الحديثة والذكاء الاصطناعي والواقع الافتراضي الذي دخل في إنتاج الصورة المتحركة وهو ما ساهم في تشكيل تجارب بصرية غنية ومؤثرة لدى الاطفال, من حيث الانتقال من الرسوم التقليدية إلى الصور الرقمية ثلاثية الأبعاد والمؤثرات البصرية المعاصرة، اذ أصبحت الصورة الرقمية عنصراً أساسياً في التأثير على الإدراك البصري والانفعالي للأطفال فان التلقي البصري للأطفال هو عنصر حيوي في عملية التعلم والنمو المعرفي والاجتماعي ويمكن وصفه القدرة على استقبال المعلومات ودعم التعلم المبكر للأطفال من خلال ما يرونه من افلام رقمية متعددة الألوان والأشكال والصور, مما يساعد على تطوير المهارات الاجتماعية وكسب التواصل غير اللفظي عن طريق الصورة الرقمية وتكمن مشكلة هذا البحث في التساؤل حول كيفية انعكاس التطور التقني في إنتاج الصورة الرقمية المتحركة على عملية التلقي البصري لدى الأطفال، من حيث الإدراك والفهم والاستجابة الانفعالية, كما تسعى المشكلة إلى فهم ما

إذا كانت هذه الصورة الرقمية قد أسهمت في تعزيز أو تشويش الرسائل البصرية، ومدى تأثيرها في بناء الخيال البصري والتفاعل مع المحتوى المطروح.

اهمية البحث:

تتجلى اهمية البحث الحالي بالاتي:

١. قد يعمل على دعم التعلم المبكر للأطفال من خلال ما يرونه في بيئتهم من الوان وتكوينات للأشكال، في مضمون الصور الرقمية المتحركة .

٢. قد يعزز الفهم والإدراك البصري لدى الاطفال ويدعم الإدراك الحسي ويساعدهم على تكوين مفاهيم عن العالم ومن حوله بطريقة معاصرة.

٣. قد يسهم في تطوير المهارات الاجتماعية لدى الاطفال ويزيد من قدرتهم على التفاعل الاجتماعي المناسب بإضفاء التقنيات الرقمية الحديثة.

٤. قد ينمي الخيال والإبداع لدى الاطفال من خلال التلقي البصري يشجعهم على تخيل قصص وشخصيات ومواقف عن طريق الصور الرقمية المتحركة.

هدف البحث:

يهدف البحث الحالي الى:

١- التعرف على الصورة الرقمية المتحركة في الافلام الموجهة للأطفال وكيفية انعكاسها التقني على التلقي البصري لديهم.

٢- بناء اداة لقياس الصورة الرقمية المتحركة في افلام الأطفال وانعكاسها التقني على التلقي البصري.

حدود البحث:

يتحدد البحث الحالي بالحدود الاتية:افلام الاطفال المتحركة بتقنية الحاسوب الموجهة للأطفال, وللأعمار من (٦-١٢) سنة على برامج التواصل الاجتماعي (٢٠٢٣ - ٢٠٢٤) اليوتيوب (أنموذجا).

تحديد المصطلحات:

الصورة الرقمية المتحركة: اصطلاحا:عرفتها الطواب: هي تلك الصورة التي تم تجزئ عناصرها إلي دقائق متناهية في الصغر تسمي عناصر الصورة بيكسل (Pixels)، وكل بيكسل مفردة يعبر عنها على حدة بأرقام ثنائية تحدد كلا من إحداثياتها الأفقية والرأسية والقيم اللونية بها. (الطواب, ٢٠٢١, ،ص ١١٢)التعريف الإجرائي للصورة الرقمية: هي فيديو أو رسوم متحركة يتم إنشاؤها من خلال برمجيات تعتمد على خوارزميات وتعديلات رقمية ديناميكية بدلاً من الاعتماد فقط على تسجيل أو تصوير مباشر.افلام الاطفال: اصطلاحا:عرفها جلوكسمان: بأنها أسلوب فني تعتمد على العرض السمعي البصري بطابع ملموس للغاية, وتقدم الصور كما لو كانت حقيقية ويكون الاطفال هم الفئة المستهدفة, لنقل مجموعة من المضامين التعليمية والتربوية المحببة لهم. (جلوكسمان, ٢٠٠٠, ص٤٦)التعريف الإجرائي لأفلام الاطفال: هي الأعمال السينمائية أو الرسومية (الانيميشن) التي تُنتج خصيصًا لتتناسب مع الخصائص العمرية والنفسية والمعرفية للأطفال وتُعرض على وسائط مرئية (مثل التلفاز، السينما، أو المنصات الرقمية)، وتتميز بمحتوى مبسط، ولغة سهلة وعناصر جاذبة مثل الألوان الزاهية، الموسيقى، والشخصيات الكرتونية، مع التركيز على القيم التربوية، والسلوكيات الاجتماعية الإيجابية، أو الترفيه البريء.

التقنيات: اصطلاحا:

عرفها Diaye: بأنها سلسلة من الخطوات الفنية والصناعية التي تقود الى اطلاق محتوى جديدDiaye,2002,p (2).

التعريف الإجرائي للتقنيات: هي عملية تحويل الأفكار الجديدة والمتعلقة بالتكنولوجيا إلى واقع ملموس، من خلال تطوير وتصميم عمليات إنتاج مبتكرة مثل تصميم البرمجيات، والواقع الافتراضي، والرسوم ثلاثية الأبعاد تدخل في صناعة الصور الرقمية المتحركة لإفلام الاطفال.

التلقي البصري: اصطلاحا:عرفه إياد: بأن العمل الفني هو صورة يكون مركزها مشحون بالطاقة البصرية التي تنبعث متوجهة نحو المتلقي. (إياد ، ٢٠٠٨، ص ٢٤٠)

التعريف الإجرائي للتلقي البصري: هو عملية إدراك واستيعاب المتلقي للرسائل البصرية المنقولة عبر وسائط بصرية مختلفة (كالصور، اللوحات، الإعلانات، الأفلام، التصميمات)، من خلال تفاعل عقلي وحسي يعتمد على الخلفية الثقافية والمعرفية والجمالية للمتلقي، ويُترجم إلى فهم، او تأويل، أو حكم جمالي على العمل البصري.ومما سبق من التعريفات الاجرائية لكل مصطلح يلخص الباحث تعريفاً إجرائياً يتلاءم مع هدف بحثه:

توصف الصورة الرقمية المتحركة في أفلام الأطفال بأنها تمثيل بصري رقمي مُعالج حاسوبيا يوظف لإنتاج حركة سلسة ومؤثرة باستخدام تقنيات الرسوم المتحركة (Animation) ثنائية أو ثلاثية الأبعاد، تُستخدم لخلق شخصيات ومواقف تخيلية أو واقعية تُقدَّم ضمن سياق سردي مخصص للأطفال.

المبحث الاول: المفهوم التقني للصورة الرقمية المتحركة:

تُعد الصورة الرقمية المتحركة من أهم الابتكارات التقنية التي اعطت طرق جديدة للتعبير البصري والتواصل في العصر الرقمي, وهي تمثل سلسلة من الصور الثابتة تعالج بتقنيات حديثة لتشكل صورة متتابعة وسريعة لإعطاء إيحاء بالحركة، مستندة إلى مبدأ يُعرف بالاستمرارية البصرية, ومع التقدم التقني، أصبحت هذه الصورة تعتمد كليًا على التمثيل الرقمي، حيث تُحوَّل البيانات البصرية إلى إشارات رقمية تُخزن وتُعالج بواسطة الحواسيب والأنظمة الإلكترونية.فالتطور المستمر في تقنيات العرض والمعالجة، مثل الشاشات عالية الدقة والذكاء الاصطناعي في تحسين الصور، يعزز من إمكانيات الصورة الرقمية المتحركة ويجعلها أكثر واقعية وتفاعلية، مما يعكس أهميتها المتنامية في العالم الرقمي الحديث, اذ ان الثورة العلمية المعرفية تعني أن العلم والمعرفة أصبحا من أهم عناصر الإنتاج، فتعتمد الثورة التكنولوجية أساساً على العقل البشري وقدراته في استخدام الحاسبات الآلية، وشبكات الاتصال الإلكترونية المحلية والدولية وتطويرها وعلم تنظيم المعلومات وتخزينها ثم استرجاعها، وإعادة تنظيمها لتحقيق أكبر فائدة منها, وعند الحديث عن تاريخ الصورة الرقمية فأنه يبدأ الربط دائما ما بين الصورة الرقمية وتاريخ أجهزة . (بهاء الدين، ٢٠٠٩، ص٢٩)فإن تناول هذا الموضوع ليس تمرداً على الفنون التقليدية وإداوتها بل رغبة في الاطلاع والتوفيق لكل ما هو جديد، فأستطاع أن يستفيد من هذا التطور التكنولوجي بشكل كبير ولم يظهر الفن الرقمي من فراغ بل أستمد موضوعاته وأساليبه من الفن التقليدي، ما كانت تلك الإرهاصات المؤثرة للفنون على كثير من فناني الجرافيك المعاصرين حيث إن التطور التكنولوجي قد ساعدهم على استكشاف أساليب وتقنيات متعددة ومتغيرة. (كليش, ٢٠٠٠، ص٢٥)فأصبحت التكنولوجيا الرقمية تتحكم في تفاصيل الصفات والعناصر البصرية، فضلا عن إمكانية إضافة عناصر ومفردات تشكيل العديد من الأشياء داخل الصورة الرقمية، إذ ان هنالك تقنيات ظهرت في تحسين الصورة الرقمية التي هي عبارة عن تقنيات تستخدم لتحديد الفوضى والتشدد أو تحديد الحدود الموجودة في الصورة لإبراز مميزات الصور وخصائصها، وتستخدم التقنية في تطبيقات متعددة باستخدام ما يسمى بالتغذية الرجعية والتي تبدأ من إدخال الصورة ومعالجتها وصولا الى إخراجها. (شعبان ، ٢٠٠٨،ص٦٣) ويرى الباحث ان الصورة الرقمية المتحركة من أبرز الإنجازات التقنية التي غيرت طريقة التعبير البصري في العصر الرقمي، فهي تمثل تطورًا نوعيًا في معالجة الصور والمحتوى المرئي من الناحية التقنية، كونها تمثل تداخلًا معقدًا بين الفن والتقنية، حيث تتطلب معرفة دقيقة بالترميز والمعالجة البصرية، والزمنية، ونظم التشغيل, ويستمر هذا المجال في التطور، مدفوعًا بحاجات المستخدمين ورغبتهم في محتوى مرئي أكثر واقعية وغنى وتفاعلية تتمثل بأفلام الاطفال الرقمية ذات الطابع التربوي والتعليمي بأسلوب رقمي تعتمد في تكوينها على برامج حاسوبية متطورة.

المبحث الثاني: افلام الاطفال

تُعد أفلام الأطفال بكل انواعها وطرق انتاجها من أكثر الوسائل الترفيهية تأثيرًا في حياة الصغار، فهي لا تقتصر على تقديم المتعة والتسلية فحسب، بل تلعب دورًا كبيرًا في تنمية القيم الأخلاقية والاجتماعية، وتعزيز الخيال وتوسيع مدارك الأطفال في مرحلة حساسة من نموهم العقلي والعاطفي, وتتنوع أفلام الأطفال بين الرسوم المتحركة، والأفلام الخيالية، والقصص التعليمية، لتقدم مزيجًا غنيًا من المغامرة والعِبرة بطريقة مبسطة وممتعة, كما تُعد وسيلة فعالة لتعليم الأطفال لغات جديدة، وفهم الثقافات المختلفة، من خلال شخصيات مرحة وسيناريوهات مشوّقة تبقى عالقة في أذهانهم.فأن إنتاج الأفلام الموجهة للأطفال يستدعي مراعاة العديد من الشروط لتحقيق عملية التواصل مع هذه الفئة الأمر الذي يسمح للطفل بتلقي المعارف والخبرات والتأثر بما يعرضه الفيلم لذلك يراعي مخرجو افلام الأطفال العديد من الأسس الفنية والجمالية لنجاح أفلامهم والوصول إلى وجدان الطفل واثارته، والذي يصحب ذلك بالإدراك الحسي لها وتخزينها الأمر الذي يتطلب من المعنيين بإنتاج افلام الاطفال مراعاة الشأن التعليمي والتربوي والسيكولوجي والترفيهي في مضمونها (الحضري, ٢٠١٠, ص٩)وعليه يجب مراعاة مجموعة من الشروط عند انتاج برامج الاطفال تسمح له بالتواصل مع محتواها تتلخص بما يأتي:

١- أن تتناسب هذه الأفلام مع الخصائص العقلية للطفل وحاجياته الأساسية.

٢- ان يكون موضوعاتها وفق اهتمامات الطفل وتجاربه اليومية.

٣- أن تبتعد عن العنف وأن تكون ذات أهداف تربوية.

٤- أن تتسم بخصائص فنية وجمالية وفق محيط الطفل وعالمه.

٥- أن تكون لغتها سهلة وبسيطة يمكن للطفل فهمها واستيعابها.

٦- أن يراعي فيها المدة الزمنية وفق المرحلة العمرية وأن تكون قصيرة بقدر يسمح للطفل بالمشاهدة والاستمتاع (حوامدة واخرون, ٢٠٠٦, ص١٦)اذ تتنوع أفلام الأطفال بين الخيال والواقع، بين الترفيه والتعليم، وكل نوع منها يخدم غرضًا تربويًا أو ترفيهيًا مختلفًا, فمن المهم أن يختار الأهل الأفلام المناسبة لعمر الاطفال ومستوى إدراكهم، وأن يناقشوا معهم محتوى الفيلم لتعزيز الفائدة ومن أبرز أنواع أفلام الأطفال أفلام الرسوم المتحركة, وأفلام المغامرات, والأفلام التعليمية, وأفلام الفانتازيا والسحر, وأفلام القيم والأخلاق, فكل مما سبق يتم انتاجها عن طريق الوسائل الرقمية الحديثة التي تعتمد على الحاسوب فنجد افلام الرسوم الرقمية المتحركة مهيمنة على الساحة لكونها تتسم بطابع المعاصرة من حيث التقنية والتكوين فتتم صناعة هذا النوع من افلام الرسوم المتحركة بالكامل باستخدام جهاز كمبيوتر, من إنشاء الشخصية، وضبط حركات المشغل والكاميرا، والتمثيل الصوتي، والمؤثرات الخاصة تتحول فيها الصور والرسوم ثنائية الأبعاد إلى رسوم ثلاثية البعد يمكن الدوران حولها من جميع الزوايا، واستخدمت هذه الرسوم في ألعاب الكمبيوتر حيث أصبحت تشبه العالم الذي نعيش فيه. (احمد, ٢٠١٥, ص٢٥-٢٧ ومن هنا يرى الباحث أهمية استثمار افلام الاطفال الرقمية في تنمية القيم والمفاهيم على اختلاف أنواعها، مع مراعاة أن تتفق مع القيم والمفاهيم الاجتماعية والتطور التكنولوجي وخصائص النمو العقلي والاجتماعي بالإضافة إلى استخدام الأساليب المناسبة لاستيعابهم، مثل اللعب، وبرمجيات الوسائط المتعددة والتمثيل، والأفلام الكرتونية التي تعتمد على الرسوم المتحركة الرقمية، ليكون انعكاسها بشكل مباشر على التلقي البصري بأسلوب درامي مؤثر وفاعل.

المبحث الثالث: التلقي البصري

إن التلقي البصري عملية ديناميكية معقدة تتجاوز مجرد الرؤية لتدخل في عمق التفاعل الإنساني مع العالم, ومن هنا تأتي أهميته في فهم سلوك الجمهور، وتصميم الرسائل البصرية وتحليل الأعمال الفنية، مما يجعل من المتلقي عنصراً فاعلاً في إنتاج المعنى لا مجرد متلقٍ سلبي فهو أحد المفاهيم الجوهرية في مجالات الفنون، والإعلام البصري، حيث يتقاطع فيه الإدراك الحسي بالثقافة والذائقة الجمالية من خلال تفاعل المتلقي مع الصورة أو المشهد البصري، سواء كان عملاً فنياً، او إعلاناً، او مشهداً سينمائياً، أو حتى صورة فوتوغرافية، وما يرافق ذلك من عمليات تفسير وتأويل تعتمد على خلفيته الثقافية ووعيه الجمالي.فان عملية (التلقي) الاستقبال أو التواصل أو التخاطب ترتبط جذريا بالإحساس أو الادراك وهو عامة يعني الوسيلة التي يتواصل الإنسان بها بالبيئة المحيطة، والمشكلة الأساسية هي أن الرؤية ليست مجرد ترجمة بسيطة لمحفزات الشبكية (الصورة التي تتكون على الشبكية), فعقل الإنسان يسعى دوما لجمع العناصر المتشابهة بكشف العناصر المحيطة بحثا عن نوع من التشابه والتقارب ليسهل ادراكها، لا يقتصر الإدراك البصرى على الجهاز البصري بل ان للمخ دورا فيها كما أكدته بعض الظواهر كالشكل, والضوء, والحجم, واللون، يمثل الشكل والأرضية المبدأين الأساسيين في الادراك فلا يمكن رؤية اي شيء كشكل إلا اذا فصل عن أرضيته أو خلفيته فالشكل أكثر كثافة وله معنى بينما الأرضية مكملة له كصورة مستمرة. (روبرت, ١٩٩٦، ص ١٦) وقد اشارت بعض المصادر التي اطلع عليها الباحث بأن هناك عوامل تجمع عناصر العمل إدراكياً منها التقارب التشابه المصير المشترك (تصبح ذات شكل واحد), والتماثل تظهر العناصر المتكونة من اشكال متوازية ومنتظمة كأنها تنتمى لبعضها و يتدخل في عملية التلقي البصري في الفنون الرقمية عنصر كفاءة المتلقي، التي تشتمل على المستوى الثقافي للمتلقي ومدى تجانسه كما وكيفا, ورغبة المتلقي على فك شفرات العمل الرقمي, فضلا عن درجة الحرية التي يتمتع بها المتلقي من خلال ما تسمح به المؤسسات النقدية والفنية والأكاديمية والتعليمية, اضافة الى الفئة الاجتماعية الاقتصادية والدينية والعرقية التي ينتمي إليها المتلقي ومدى تشبع المتلقي نشاط التفسير والاستقبال لديه. (صليحة, ٢٠٠٠، ص ١١١-١١٢)فعملية التلقي البصري في الفنون الرقمية تعتمد على إثارة التفاعل البصري من خلال تقنيات معينة تعمل على دمج الصورة بالصوت والمونتاج والحركة، ما يجعل عملية التفاعل البصري أشبه بتجربة شعورية كاملة, ومع دخول التكنولوجيا في صلب العملية الفنية، تغيّرت أدوات الإنتاج والتعبير، وكذلك وسائل التلقي فقد أصبحت الأعمال تُعرض على مواقع متعددة وتُنتج باستخدام البرمجيات، وتُعرض عبر الإنترنت أو في مساحات تفاعلية رقمية, هذا التحول فرض أنماطًا جديدة من التلقي. فأنها تقوم على ميزة الانتقاء وصولا إلى مستوى الإقناع الذي يفترضه كل طرف على حدة، ومن حد الانتقاء المتمايز سنجد أن الوصول إلى العمق يأخذ منحى التجربة الفردية, وعليه فالتحول والتغير هو السمة الثابتة في الزمن، ويمكن التعبير عن ذلك بواسطة تغير الوسيط الذي يندرج ضمن التغير والثابت والمتحول في سلسلة من المدركات البينية نحو عالم رقمي يعتمد فيه المتلقي والمنتج على تقنيات العصر الذي هو فيه ويواكب ذلك التغير (أبو الطفيل، ٢٠١٧، ص١٢)ومما تقدم يرى الباحث ان المفهوم الرقمي للتلقي البصري هو دراسة كيفية إدراك وفهم المتلقي للصور والرموز والرسائل البصرية المعروضة عبر الوسائط الرقمية, يعتمد هذا التلقي على عناصر متعددة، مثل التصميم، الألوان، الحركة،

التفاعل، وسرعة الوصول للمعلومة ويختلف عن التلقي التقليدي لكونه تفاعلياً وسريع الإيقاع ومتعدد الوسائط يجمع بين النص الصورة، الصوت، والفيديو يتيح للمتلقي حرية اختيار المحتوى لانه يتأثر بالخوارزميات الذي يوجه تجربة التلقي عبر محركات البحث والمنصات الرقمية.

مؤشرات الاطار النظري والدراسات السابقة:

١- تمثل الصورة الرقمية المتحركة أداة لنقل وتوثيق الثقافة والهوية وترتبط بالتحولات الرقمية في أنماط الحياة المختلفة للتواصل والتعبير عن الذات.

٢- تُنتَج الصورة الرقمية المتحركة بواسطة أجهزة رقمية مثل الكاميرات الرقمية أو برامج الحاسوب وهي تمثيل بصري لمعلومة أو مشهد في قالب رقمي حديثة.

٣- تتأثر الصورة الرقمية المتحركة بالسياق الثقافي والاجتماعي للمُنتِج والمُتلقّي فهي ليست تمثيلاً بصرياً فقط وانما تحمل دلالات ومعاني بصيغة معاصرة.

٤- تُستخدم الصورة الرقمية المتحركة كوسيلة اتصال فعالة، خاصة على الإنترنت ووسائل التواصل والتي تمتاز بالسرعة والانتشار مما يجعلها أداة قوية في التأثير والإقناع.

٥- تغيرت نظرة الفن للصورة الرقمية المتحركة من التمثيل الواقعي إلى إبداع رقمي مفتوح على إمكانيات غير محدودة.

٦- تعتمد افلام الاطفال على البنية السردية المبسطة واللغة البصرية والرمزية باستخدام الألوان الزاهية.

٧- تدرج أفلام الأطفال ضمن النتاجات السينمائية أو التلفزيونية والتي تستهدف فئة عمرية معينة وتهدف إلى الترفيه، والتعليم، وغرس القيم، وتنمية الخيال.

٨- تحمل افلام الاطفال رموز بصرية تساعده الاطفال على الفهم دون الحاجة لتفسير معقد.

٩- تعمل افلام الاطفال على تعليم مفاهيم حياتية وقيم جديدة و تعزز مهارات التواصل والتفاعل الاجتماعي وتوفر متعة مناسبة وآمنة.

١٠- تؤثر افلام الاطفال بشكل مباشر في سلوك الاطفال ويمكن أن تكون وسيلة إسقاطيه لتفريغ الصراعات النفسية لديهم من خلال تقليد الشخصيات المحببة لهم.

١١- يتضمن التلقي البصري جوانب نفسية ومعرفية فالصورة تُخاطب الإدراك الحسي والعقلي والعاطفي في آنٍ واحد.

١٢- تؤثر الوسائط الحديثة في طبيعة التلقي البصري مثل (الشاشات، الواقع الافتراضي الذكاء الاصطناعي، إلخ).

١٣- التلقي البصري غير ثابت فهو يخضع لاختلاف السياقات الثقافية والاجتماعية والنفسية للمتلقين فكل متلقٍ يمكن أن يقرأ الصورة أو المشهد البصري وفق مرجعيته وخبرته وثقافته.

١٤- تُعامَل الصورة (الثابتة أو المتحركة) في التلقي البصري كوحدة خطابية مستقلة تحمل معاني ودلالات قابلة للتأويل.

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 ٢٠٠٦) 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 ٢٠٠٥م, اما هدف الدراسة الحالية فهو (التعرف على الصورة الرقمية المتحركة في افلام الاطفال وانعكاسها التقني على التلقي البصري).

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 (الصورة الرقمية المتحركة في افلام الاطفال بتقنية الحاسوب) والتعرف على الصورة الرقمية 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 الاطفال المتحركة بتقنية الحاسوب, لعامي (٢٠٢٣-٢٠٢٤) وقد بلغ عددها (١٠) افلام رقمية ضمن مواقع التواصل الاجتماعي (يوتيوب) وكما هو موضح في الجدول الاتي.

اسم الفيلم	طبيعة الفيلم	نوع العرض
١- توتوي	افلام متحركة تعليمية	مستمر بالعرض
٢- سلوكيات المسلم الصغير	افلام متحركة تعليمية	مستمر بالعرض
٣- صانع الاحذية الذكي	افلام متحركة تعليمية	مستمر بالعرض
٤- الاخوة الاربعة	افلام متحركة تعليمية	مستمر بالعرض
٥- الحطاب الامين	افلام متحركة تعليمية	مستمر بالعرض
٦- الطائر الذهبي	افلام متحركة تعليمية	مستمر بالعرض
٧- الاناء السحري	افلام متحركة تعليمية	مستمر بالعرض
٨- العصيدة اللذيذة	افلام متحركة تعليمية	مستمر بالعرض
٩- كوب من الحليب	افلام متحركة تعليمية	مستمر بالعرض
١٠- الاسد والفار	افلام 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 (٢) حلقتين وفقاً للمسوغات الاتية:-

١- جودة التسجيل الصوتي والصوري لهذه الحلقات.

٢- 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 الفيلم	تاريخ العرض	موقع العرض
١- توتوي	٢٠٢٤-٨-٢٦	اليوتيوب
٢- سلوكيات المسلم الصغير	٢٠٢٣-٦-٢٧	اليوتيوب

اداة البحث: من اجل تحقيق هدف البحث الحالي (التعرف على الصورة الرقمية المتحركة في افلام الاطفال), قام الباحث بناء اداة تحليل اعتمد في تصميمها على ما يأتي:

١- مؤشرات الاطار النظري التي توصل اليها الباحث.

٢- المصادر والادبيات التي اعتمدت إسلوب تحليل المحتوى وكيفية توظيفه لتحقيق هدف البحث الحالي.

٣- 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 عنصر اساس, 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 (٩) 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 (٨٠٪) فأعلى بوصفها نسبة الاتفاق على صلاحية مكونات الاداة, فكانت نسبة الاتفاق على صلاحية الهيكلية العامة للأداة (٨٥٪) 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 (١٢) فقرة.

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

١. **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.

٢. **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 كلاً على حدة، وكانت نسبة الاتفاق (٨٣%) كما في الجدول الاتي.

العينة	الباحث مع		المحلل١ المحلل ٢	المعدل
	م١	م٢		
الثور الذكي	٨٨٪	٨٢٪	٨٠٪	٨٣٪
الفيل والنملة	٨٢٪	٨٨٪	٨٢٪	٨٤٪
المعدل العام				٨٣٪

الوسائل الاحصائية: لغرض تحليل البيانات الواردة في البحث استخدم الباحث عددا من الوسائل الاحصائية والحسابية لمعالجتها احصائيا ومنها معادلة (كوبر) و معادلة (هولستـي) و (الوسط المرجح)و (الوزن المئوي) تحقيقا لهدف البحث الحالي.**تحليل العينات:النتائج الاحصائية لفيلم الاطفال (توتوي)**

الفقرات	تظهر	تظهر الى حد ما	لا تظهر	وسط مرجح	وزن مئوي
	٢	١	٠		
١– تعمل الصورة الرقمية المتحركة في افلام الاطفال كأداة لنقل وتوثيق الثقافات المتنوعة وتكون مفاهيم بسيطة عن الواقع المادي والاجتماعي.	٧	٢	–	١.٧	٨٨٪
٢– تساعد الصورة الرقمية المتحركة لإفلام الاطفال المصنوعة بالحاسوب في خلق تمثيل بصري لمعلومة أو مشهد في قالب رقمي حديث.	٨	١	–	١.٨	٩٤٪
٣– تُستخدم الصورة الرقمية المتحركة لإفلام الاطفال كوسيلة اتصال فعالة، وتمتاز بالسرعة والانتشار مما يجعلها أداة قوية في التأثير والإقناع.	٦	٢	١	١.٥	٧٧٪

٤- تعد الصورة الرقمية المتحركة في افلام الاطفال شكل من أشكال التعبير الفني من التمثيل الواقعي إلى إبداع رقمي مفتوح على إمكانيات غير محدودة.	٩	–	–	٢	٪١٠٠
٥- تدرج الصورة الرقمية في أفلام الأطفال ضمن النتاجات المرئية والتي تستهدف فئة عمرية معينة وتهدف إلى الترفيه، والتعليم، وغرس القيم، وتنمية الخيال.	٨	١	–	١.٨	٪٩٤
٦- تمكن الصورة الرقمية المتحركة في افلام الاطفال على تعليم مفاهيم حياتية وقيم جديدة و تعزز مهارات التواصل والتفاعل الاجتماعي وتوفر متعة مناسبة وآمنة.	٩	–	–	٢	٪١٠٠
٧- تؤثر الصورة الرقمية المتحركة لإفلام الاطفال بشكل مباشر على سلوكهم ويمكن أن تكون وسيلة تعزز وتصقل قدرات الاطفال الاستكشافية.	٦	٣	–	١.٦	٪٨٣
٨- تساعد الصورة الرقمية المتحركة في افلام الاطفال على التلقي البصري كوحدة خطابية مستقلة تحمل معاني ودلالات قابلة للتأويل.	٨	١	–	١.٨	٪٩٤
٩- تحقق الصورة الرقمية المتحركة في افلام الاطفال التلقي البصري من خلال الوسائط الحديثة, فالصورة تُخاطب الإدراك الحسي والعقلي والعاطفي في آنٍ واحد.	٦	٢	١	١.٥	٪٧٧

النتائج الاحصائية لفيلم الاطفال (سلوكيات المسلم الصغير)

الفقرات	تظهر	تظهر الى حد ما	لا تظهر	وسط مرجح	وزن مئوي
	٢	١	٠		
١- تعمل الصورة الرقمية المتحركة في افلام الاطفال كأداة لنقل وتوثيق الثقافات المتنوعة وتكون مفاهيم بسيطة عن الواقع المادي والاجتماعي.	٥	٤	_	١.٥	٧٧٪
٢- تساعد الصورة الرقمية المتحركة لإفلام الاطفال المصنوعة بالحاسوب في خلق تمثيل بصري لمعلومة أو مشهد في قالب رقمي حديث.	٨	١	_	١.٨	٩٤٪
٣- تُستخدم الصورة الرقمية المتحركة لإفلام الاطفال كوسيلة اتصال فعالة، وتمتاز بالسرعة والانتشار مما يجعلها أداة قوية في التأثير والإقناع.	٧	١	١	١.٦	٨٣٪
٤- تعد الصورة الرقمية المتحركة في افلام الاطفال شكل من أشكال التعبير الفني من التمثيل الواقعي إلى إبداع رقمي مفتوح على إمكانيات غير محدودة.	٩	_	_	٢	١٠٠٪
٥- تدرج الصورة الرقمية في أفلام الأطفال ضمن النتاجات المرئية والتي تستهدف فئة عمرية معينة وتهدف إلى الترفيه، والتعليم، وغرس القيم، وتنمية الخيال.	٥	٣	١	١.٤	٧٢٪
٦- تمكن الصورة الرقمية المتحركة في افلام الاطفال على تعليم مفاهيم حياتية وقيم جديدة و تعزز مهارات التواصل والتفاعل الاجتماعي وتوفر متعة مناسبة وآمنة.	٩	_	_	٢	١٠٠٪
٧- تؤثر الصورة الرقمية المتحركة لإفلام الاطفال بشكل مباشر على سلوكهم ويمكن أن تكون وسيلة تعزز وتصقل قدرات الاطفال الاستكشافية.	٧	١	١	١.٦	٨٣٪
٨- تساعد الصورة الرقمية المتحركة في افلام الاطفال على التلقي البصري كوحدة خطابية مستقلة تحمل معاني ودلالات قابلة للتأويل.	٥	٤	_	١.٥	٧٧٪
٩- تحقق الصورة الرقمية المتحركة في افلام الاطفال التلقي البصري من خلال الوسائط الحديثة, فالصورة تُخاطب الإدراك الحسي والعقلي والعاطفي في آنٍ واحد.	٧	٢	_	١.٧	٨٨٪

النتائج:

١-تُتيح التقنية الرقمية العديد من الإمكانيات لابتكار أعمال فنية في مجال الفن البصري والصور المتحركة، مستندة إلى التقدم العلمي في الحاسوب والبرمجيات، الأمر الذي أسهم بشكل واضح في تطور الإنتاج الفني، لاسيما في مجال أفلام الرسوم المتحركة.

٢-تمكّن التقنية الرقمية بمختلف أشكالها من إنتاج الأعمال الفنية وتقديمها بوسائل متعددة كما توفر إمكانيات إخراجية متميزة تتفوق على ما تتيحه الوسائل التقليدية، مثل العرض عبر الشاشات أو من خلال منصات التواصل الاجتماعي، مما يسهم في إضفاء أبعاد جمالية خاصة على العمل الفني.

٣-تتفرد الصورة الرقمية المتحركة بقدرتها العالية على محاكاة الواقع، إذ تتيح أدوات هذه التقنية إدخال عناصر واقعية بدقة فائقة تفوق ما يمكن أن توفره الوسائل التقليدية.

الاستنتاجات:

١-تُظهر نتائج البحث أثر الصورة الرقمية المتحركة في افلام الاطفال على تجسيد المضامين التربوية والاجتماعية وتقديمها للأطفال من خلال المحتوى الموجَّه لهم.

٢-تُعد افلام الاطفال وسيلة فعّالة للتواصل الثقافي والعلمي والترفيهي، حيث تُسهم في تنمية إدراك الأطفال، وزيادة تركيزهم، وصقل ذائقتهم الجمالية.

٣-تؤدي التقنية الرقمية من خلال البرمجيات الحديثة دوراً محورياً في تعزيز التفاعل بين الأطفال والافلام الموجهة لهم، مما يخلق لديهم شعوراً بالمتعة والتشويق، ويزيد من ارتباطهم بالأحداث المعروضة.

التوصيات:

يوصي الباحث بما يأتي:

١- ضرورة وضع ضوابط لتنظيم الصورة الرقمية المتحركة في افلام الاطفال، ، للحد من التأثيرات السلبية للثقافات الدخيلة على الثقافة المجتمعية.

٢- أهمية تكاتف جهود المعنيين وصناع القرار في مجالي الطفولة والإعلام لإجراء دراسات معمقة تُعنى بتحديد الاحتياجات التربوية للأطفال ضمن بيئة التواصل الاجتماعي.

المقترحات:

استكمالا للبحث الحالي يقترح الباحث اجراء الدراسة الاتية:

الاشتغالات التقنية للفن التوليدي وانعكاساتها على صناعة المحتوى الرقمي لإفلام الاطفال.

المصادر:

١- أبو الطفيل، فيصل، هوية الأدب الرقمي دراسة في تداخل النص الأدبي بالوسيط التكنولوجي مجلة أفكار، الاردن, ٢٠١٧.

٢- أحمد, مصطفى حسن, فاعلية برنامج تدريبي قائم على الرسوم المتحركة في إكساب معلمي المرحلة الإعدادية, رسالة ماجستير، جامعة جنوب الوادي, كلية تربية نوعية, مهارات استخدام السبورة التفاعلية والاتجاه نحو استخدامها, ٢٠١٥.

٣- إياد, عبد الله, فن التصميم، ج١، ط١، دار الثقافة والإعلام, الشارقة, ٢٠٠٨.

٤- بهاء الدين، طارق، التصوير الرقمي الحقائق والاساسيات، دار الكتاب الجامعي، الامارات العربية المتحدة، ٢٠٠٩.

٥- جلوكسمان, اندريه، عالم التلفزيون بين الجمال والعنف, تر: وجيه سمعان عبد المسيح المشروع القومي للترجمة, ٢٠٠٠.

٦- الحضري, منة معروف احمد, الاسس التربوية في افلام الرسوم المتحركة, دراسة تطبيقية على فلم الجميلة والوحش اكاديمية الفنون المعهد العالي للسينما، ٢٠١٠.

٧- حوامدة باسم علي ، شاهر ذيب أبو شريخ, أحمد رشيد القادري, وسائل الأعلام والطفولة، ط١ دار جرير للنشر والتوزيع، عمان، ٢٠٠٦.

٨- روبرت, سي هولب, نظرية الاستقبال مقدمة نقدية ، تر: رعد عبد الجليل جواد، ط ١, دار الحوار للنشر والتوزيع، اللاذقية ، ١٩٩٦.

٩- شعبان، هند رستم محمد, اساسيات معالجة الصورة الرقمية، دار الكتب والوثائق الوطنية العراق, ٢٠٠٨.

١٠- صليحة, نهاد, *المسرح بين الفن والحياة*, الهيئة المصرية العامة للكتاب, القاهرة, ٢٠٠٠.

١١- الطواب, هبه, الصورة عبر العصور وثورة التكنولوجيا، المجلد ٤، العدد ١، المجلة الدولية للذكاء الاصطناعي والتكنولوجيا الناشئة، ٢٠٢١.

١٢- كليش, فرانك, ثورة الانفوميديا, تر: حسام الدين زكريا, المجلس الوطني للثقافة والفنون والادب, الكويت, ٢٠٠٠.
13- Diaye, Anthuriman, N. "Second International Forum on creativity and Invention: A better Future for Humanity in 21 century". 2002.

Reference:

1. Abu Al-Tufail, Faisal. The Identity of Digital Literature: A Study on the Interrelation Between Literary Text and Technological Medium. Afaq Journal, Jordan, 2017.
2. Ahmed, Mostafa Hassan. The Effectiveness of a Training Program Based on Animation in Equipping Preparatory Stage Teachers with Skills in Using Interactive Whiteboards and Their Attitudes Towards Its Use. Master's Thesis, South Valley University, Faculty of Specific Education, 2015.
3. Eyad, Abdullah. The Art of Design, Vol. 1, 1st ed., Dar Al-Thaqafa wa Al-I'lam, Sharjah, 2008.
4. Bahaa El-Din, Tarek. Digital Photography: Facts and Fundamentals, Dar Al-Kitab Al-Jami'i, United Arab Emirates, 2009.
5. Glucksmann, André. The World of Television: Between Beauty and Violence, Trans. Wageeh Samaan Abdel-Massih, National Translation Project, 2000.
6. Al-Hadari, Menna Ma'rouf Ahmed. The Educational Foundations in Animated Films: An Applied Study on "Beauty and the Beast", Academy of Arts, Higher Institute of Cinema, 2010.
7. Hawamdeh, Basem Ali; Abu Shreikh, Shaher Theeb; Al-Qadri, Ahmed Rashid. Media and Childhood, 1st ed., Jarir Publishing and Distribution, Amman, 2006.
8. Holub, Robert C. Reception Theory: A Critical Introduction, Trans. Raad Abdul-Jaleel Jawad, 1st ed., Dar Al-Hiwar for Publishing and Distribution, Latakia, 1996.
9. Shaaban, Hend Rostom Mohamed. Fundamentals of Digital Image Processing, National Library and Archives, Iraq, 2008.
10. Saliha, Nehad. Theatre Between Art and Life, General Egyptian Book Organization, Cairo, 2000.
11. Al-Tawwab, Heba. Image Through the Ages and the Technological Revolution, Vol. 4, No. 1, International Journal of Artificial Intelligence and Emerging Technology, 2021.
12. Klish, Frank. The Infomedia Revolution, Trans. Hossam El-Din Zakaria, National Council for Culture, Arts, and Literature, Kuwait, 2000.
13. Diaye, Anthuriman, N. "Second International Forum on creativity and Invention: A better Future for Humanity in 21 century". 2002

هوامش البحث

* السادة المحكمين:

١.أ.د حسين علي هارف، قسم التربية الفنية، كلية الفنون الجميلة، جامعة بغداد.

٢.أ.د ابراهيم نعمة، قسم السمعية والمرئية، كلية الفنون الجميلة، جامعة ديالى.

٣.أ.د محمد سعدي, قسم التربية الفنية, كلية الفنون الجميلة, جامعة بغداد.