DOI: https://doi.org/10.33193/JALHSS.112.2024.1234
مجلة الفنون والأدب وعلوم الإنسانيات والاجتماع
Journal of Arts, Literature, Humanities and Social Sciences
www.jalhss.com
editor@jalhss.com
ISSN Online: 2414-3383
ISSN Print: 2616-3810
Volume (112) September 2024
العدد (112) سبتمبر 2024

تصميم شخصية كرتونية متحركة موجهة للأطفال للتعريف بالسياحة السعودية

أ.د. مشاري عائش البقمي
الرسم والفنون، كلية التصاميم والفنون، جامعة جدة، جدة، المملكة العربية السعودية
البريد الالكتروني: maalbogamix@uj.edu.sa

مشاعل عبد العزيز سعود الجاهل
الرسم والفنون، كلية التصاميم و الفنون، جامعة جدة، جدة، المملكة العربية السعودية
البريد الالكتروني: mgahel@taibahu.edu.sa

الملخص

تعد الشخصيات الكرتونية من أقوى وسائل الجذب والتأثير على الطفل، ويهدف البحث الحالي إلى ابتكار تصميم شخصية كرتونية تعبر عن الهوية الثقافية السعودية موجهه للأطفال للتعريف بالسياحة السعودية وذلك من خلال توظيفها في فيديو تحريك جرافيكي للتعريف بالسياحة السعودية، ولقد استهدف فيديو التحريك الجرافيكي منطقة (جدة التاريخية) كمنطقة من أهم مناطق الجذب السياحي، ولقد تم دراسة فيديو التحريك الجرافيكي والشخصيات الكرتونية من حيث أسلوب التصميم وتأثيرها على الأطفال في مرحلة الطفولة المتأخرة، كما يهدف البحث إلى تحليل آراء عينة البحث للتعرف على مدى نجاح تصميم الشخصية الكرتونية المقترحة في تحقيق إظهار جوانب من الهوية الثقافية السعودية وجمال وجاذبية الشخصية، ولقد اتبع البحث المنهج الوصفي التحليلي إلى الجانب المنهج التجريبي، ولقد شملت عينة البحث عينة عشوائية من مجتمع الدراسة وهم الأطفال في مرحلة الطفولة المتأخرة وعددهم 30. وتوصلت نتائج البحث إلى اثبات فاعلية الشخصية المقترحة في جذب انتباه الأطفال وإظهار الهوية الثقافية السعودية، كما أثبتت الشخصية فاعليتها في تحقيق الغرض التصميمي لها في التعريف بمنطقة جدة التاريخية (جدة البلد) كمنطقة جذب سياحي، كما توصل البحث إلي العديد من النتائج وهي أن للشخصية الكرتونية تأثير كبير على الطفل فهو ينجذب لها و يتفاعل معها؛ لذلك يجب الاستفادة من هذا التأثير في الحفاظ على الهوية و تعزيز الانتماء، كما استنتج البحث أهمية استغلال الفنون والتراث السعودي الغني والمتنوع في تصميم الشخصية الكرتونية لإسباغ القيم والهوية السعودية؛ لكي تكون ذات تأثير إيجابي على الأطفال مما يساعد على إنشاء جيل واعٍ يعتز بثقافته وهويته السعودية والعربية، وأوصى البحث الاهتمام بالتراث السعودي في مجال التواصل البصري من خلال عقد دورات تدريبة متخصصة في مجال التواصل البصري عموماً، مجال التصميم وتحريك الشخصيات الكرتونية على وجه الخصوص للوصول إلى نتائج احترافية.

الكلمات المفتاحية: الشخصيات الكرتونية، التحريك الجرافيكي، التصميم، الرسوم المتحركة، الطفولة، السياحة.

DOI: https://doi.org/10.33193/JALHSS.112.2024.1234

مجلة الفنون والأدب وعلوم الإنسانيات والاجتماع
Journal of Arts, Literature, Humanities and Social Sciences
www.jalhss.com
editor@jalhss.com
ISSN Online: 2414-3383
ISSN Print: 2616-3810
Volume (112) September 2024
العدد (112) سبتمبر 2024

Design the Animated Cartoon Characters to Introduce Saudi Tourism to Children

Prof. Dr. Mishari Ayesh Al-Baqami
Drawing and Art, Design and Art, University of Jeddah, Jeddah, Kingdom of Saudi Arabia
Email: maalbogamix@uj.edu.sa

Mashael Abdulaziz Al-Jahel
Drawing and Art, Design and Art, University of Jeddah, Jeddah, Kingdom of Saudi Arabia
Email: mgahel@taibahu.edu.sa

ABSTRACT

Cartoon characters are one of the strongest means of attracting and influencing children. The current research aims to create a cartoon character design that reflects Saudi cultural identity, aimed at children to introduce them to Saudi tourism. This is done by employing it in a motion graphic video to showcase Saudi tourism, specifically targeting the historical area of Jeddah as a key tourist attraction. The study analyzed the animation video and cartoon characters in terms of design style and their impact on children in late childhood. The research aims to analyze the research sample's opinions to assess the success of the proposed cartoon character design in showcasing aspects of Saudi cultural identity, beauty, and attractiveness. The research followed a descriptive-analytical approach towards the experimental element, involving a random sample of 30 children in late childhood. The research results proved the effectiveness of the proposed character in attracting children's attention and representing Saudi cultural identity. It also demonstrated its effectiveness in achieving the design purpose by introducing Jeddah's historical area as a tourist attraction. Additionally, the research identified that cartoon characters have a significant impact on children, attracting and interacting with them. Therefore, leveraging this impact is crucial for preserving identity and fostering belonging. The research concluded the importance of utilizing Saudi rich and diverse arts and heritage in designing the cartoon character to instill Saudi values and identity, creating a conscious generation proud of their Saudi and Arab culture and identity. Furthermore, the research recommended focusing on Saudi heritage in visual communication by organizing specialized training courses in visual communication, design, and animation of cartoon characters to achieve professional outcomes.

Keywords: Cartoon characters, motion graphic , Animation, Childhood, Tourism.

DOI: https://doi.org/10.33193/JALHSS.112.2024.1234
مجلة الفنون والأدب وعلوم الإنسانيات والاجتماع
Journal of Arts, Literature, Humanities and Social Sciences
www.jalhss.com
editor@jalhss.com
ISSN Online: 2414-3383
ISSN Print: 2616-3810
Volume (112) September 2024
العدد (112) سبتمبر 2024

مقدمة :

تلقى الرسوم الكرتونية الكوميدية، والتعبيرية، و السياسية اهتماما و إقبالاً من الصغار و الكبار على حد سواء، فهي تعد جزءًا من ثقافة وفنون المجتمعات الحديثة، فن الكرتون عبارة عن رسم لشخصيات خيالية لا تشبه الواقع، مع المحافظة على الصفات العامة للشخصيات، وهو يعتبر جزءًا من فن الكاريكاتير، وغالباً ما تصنع الشخصيات لأجل قصة طويلة أو مشهد واحد، بهدف تقديم رواية بصرية للمواقف و الأحداث الثقافية.(الثبيتي،١٤٣٩هـ، ص ١٥)

يعد فن الرسوم المتحركة من أقوى البرامج الثقافية والتعليمية تأثيرًا على نفس وشخصية الطفل لما لها القدرة على جذب اهتمام و تركيز الأطفال، وتحفيز خيالهم، وهذا ما يساعد الأطفال على تصور الموقف و التفكير لتوضيح الصورة في أذهانهم، وذلك غالباً يعود لما تتميز به الرسوم المتحركة من رسوم توضيحية، و مؤثرات بصرية و صوتية، وعناصر جذب مثل الألوان المبهرة مما يجعل الطفل ينتقل بعقله و جسده إلى العالم المبهر الذى تقدمه له الرسوم المتحركة. (أبو دلو، ٢٠١٨، ص٥٦-٥٧)

وتماشياً مع طموحات رؤية المملكة (٢٠٣٠) للاهتمام بالهوية الثقافية السعودية و الجانب السياحي، ويأتي هذا الاهتمام نتيجة لما تمتاز به المملكة العربية السعودية من ثراء ثقافي و سياحي الناتج من تنوع نسيجها الاجتماعي و الثقافي و الجغرافي ، مما ساهم في رسم هوية ثقافية و فنيه مميزة، وحالياً تسعى المملكة إلى تعزيز مكانتها في كل من القطاعين السياحي، والثقافي ، لذلك يرى البحث ضرورة الاستفادة من تأثير الرسوم المتحركة و شخصياتها في تعريف و نقل هذا الثراء السياحي و الثقافي حتى يساعدهم في نمو شخصياتهم و تفكيرهم ؛ مما يساعد على إنشاء جيل حيوي يعتز بهويته و ثقافته السعودية ، كما يسهم للترويج للسياحة الداخلية .

مشكلة الدراسة:

رغم أن شخصيات الرسوم المتحركة تعد من أهم وسائل الاتصال البصري الجماعي فهي تقوم على جذب اهتمام الكبار والصغار، وهي تعد من أهم الوسائط المستخدمة في الإعلام الجديد، وفي الغالب هي تعبر عن عادات وثقافات الشعوب، ولقد لاحظت الباحثة أن الشخصيات الكرتونية و الرسوم المتحركة لم تحظى بالاهتمام المستحق من قِبل المصممين و المنتجين السعوديين لنقل ما تتميز به المملكة من تنوع ثقافي و سياحي مما يساعد في تعزيز مكانة و هوية المملكة سياحياً و ثقافياً وهذا يقود البحث إلى التساؤل التالي:

كيف يمكن تصميم شخصية كرتونية موجهة للأطفال للتعريف بالسياحة السعودية؟

فروض البحث:

نتيجة للأثر الكبير على معارف و ثقافة و قيم الأطفال الناتج من الرسوم المتحركة و شخصياتها فقد افترضت الباحثة الآتي:

- يمكن الانتفاع من التجارب السابقة لتصميم شخصيات كرتونية وتحليلها للخروج بنتائج مهمه قد تفيد تجربة البحث.

- الوصول لتجربة عملية تحقق أهداف البحث ومن خلال الاستفادة من تحليل ودراسة بعض تصاميم الشخصيات الكرتونية، و الإطار النظري في البحث.

- استعراض المعلومات السياحية من خلال شخصية كرتونية في تصميم متحرك بطريقة جذابة وممتعة مصمم بأسلوب فني جذاب؛ قد يسهم في اكتساب وإيصال معلومات حول السياحة في السعودية للطفل.

DOI: https://doi.org/10.33193/JALHSS.112.2024.1234
مجلة الفنون والأدب وعلوم الإنسانيات والاجتماع
Journal of Arts, Literature, Humanities and Social Sciences
www.jalhss.com
editor@jalhss.com
ISSN Online: 2414-3383
ISSN Print: 2616-3810
Volume (112) September 2024
العدد (112) سبتمبر 2024

أهداف البحث:

- ابتكار تصميم لشخصية كرتونية تعبر عن الهوية الثقافية السعودية بهدف جذب الأطفال.

- التعرف على أهمية الشخصية الكرتونية المتحركة وتأثيرها على الطفل من خلال التعمق الواعي في خصائصه المختلفة.

- تعريف الأطفال بالسياحة التي تتميز بها المملكة العربية السعودية، وذلك من خلال توظيف الشخصية تجربة البحث في تصميم منحرك يستهدف الأطفال.

أهمية الدراسة:

- تواجد فراغ إعلامي في مجال الشخصيات الكرتونية المتحركة مبني على أُسس علمية في التعريف بالسياحة السعودية.

- إظهار الهوية الثقافية السعودية للمواطنين والأجانب والاهتمام بها.

- الانتفاع من التقنيات الحديثة في التصميم والإنتاج، واستخدامها لتنمية شخصية الطفل

- إبراز دور الفن تربوياً كعامل أساسي في تثقيف المجتمعات.

منهج البحث:

استخدمت الباحثة المنهج الوصفي التحليلي من خلال التعرف على أهمية الشخصية الكرتونية، وأسس تصميمها، وصناعتها، وتأثيرها على الطفل، والاستفادة من هذا التأثير بالسياحة في المملكة العربية السعودية وهويتها الثقافية، كما استخدم البحث المنهج التجريبي من خلال تطبيق تصميم لشخصية كرتونية سعودية مصممة من قبل الباحثة بناء على الإطار النظري للبحث و تحليل عينات البحث المادية ثم توظيفها في فيديو متحرك - موضوع التجربة –ومن ثم اخضاعها لأدوات القياس.

أدوات البحث:

تعد المقابلة الشخصية المنظمة لعينة عشوائية هي أداة البحث الأساسية لجمع البيانات، ولتحقق البحث من جمع البيانات بشكل فعال من خلال المقابلات، اتبع البحث عدة مراحل وهي:

- إنشاء وتطوير أسئلة المقابلة الشخصية (أداة الدراسة)، والتي تكونت من ٢٤سؤال تم استخدم مقياس ليكتر الرباعي في أغلبها.

- التأكد من صدق وثبات الدراسة من خلال تحكيم أداة الدراسة مقابل ٨ محكمين في المجال البحث، حيث كانت نسبة اتفاق المحكمين ما بين (٧٥٪-١٠٠٪) كما بلغ متوسط اتفاق المحكمين (٦٨٪)

- كما قام البحث للتأكد من صدق أداة الدراسة باستخدام طريقة الاتساق الداخلي، وذلك من خلال حساب معاملات الارتباط بين استجابات المشاركين على كل سؤال من أسئلة الدراسة والدرجة الكلية للمحور الذي ينتمي إليه، وقد تراوحت قيم معامل ارتباط بيرسون 0.702 إلى 0.953 وقد جاءت جميعها دالة إحصائياً عند مستوى دلالة 0.05 مما يدل على صدق أسئلة أداة البحث وقدرتها على قياس آراء المشاركين .

DOI: https://doi.org/10.33193/JALHSS.112.2024.1234
مجلة الفنون والأدب وعلوم الإنسانيات والاجتماع
Journal of Arts, Literature, Humanities and Social Sciences
www.jalhss.com
editor@jalhss.com
ISSN Online: 2414-3383
ISSN Print: 2616-3810
Volume (112) September 2024
العدد (112) سبتمبر 2024

- كما قام البحث بالتحقق من مدى ثبات أداة البحث من خلال معامل ألفا كرونباخ، حيث جاءت قيمة ألفا كرونباخ مرتفعة (أكبر من 0.7) لجميع محاور أداة البحث.

عينة البحث:

عينة بشرية: عينة عشوائية لإناث مرحلة الطفولة المتأخرة الذين شاهدوا تجربة الدراسة.

عينة مادية: وهي نماذج لشخصيات كرتونية متنوعة موجهة للأطفال والكبار، صممت بهدف التعريف بالدول أو لأغراض سياحية.

إجراءات الدراسة:

لتقديم نتائج دقيقة و واضحة في هذا البحث قامت الباحثة بالآتي:

- الاطلاع على عدد كبير من الأدبيات ذات العلاقة بالدراسة و لقد تنوعت بين اطروحات دكتوراة، و رسائل ماجستير، ودوريات و أبحاث متخصصة منشورة.
- اهتمت الباحثة بمتابعة وتحليل عدد من الشخصيات الكرتونية الخليجية.
- تحديد مجتمع الدراسة و الاطلاع على خصائص مجتمع عينة البحث.
- تصميم أسئلة مقابلة شخصية، والاستبانة وتحكيمها من قبل أكاديميين في نفس المجال وفي مجالات أخرى.
- تصميم شخصية كرتونية رئيسة وشخصيات ثانوية مختلفة.
- توظيف الشخصيات في فيديو قصير متحرك؛ لتعريف الطفل بمنطقة جدة التاريخية (جدة البلد).
- تم تطبيق أداة الدراسة على عينة البحث والتأكد من مدى صدقها وثباتها.
- تحليل النتائج ومناقشتها والوصول لنتائج البحث والتوصيات.

الإطار النظري ومصطلحات البحث

المبحث الأول: الرسوم المتحركة (التصميم الجرافيكي المتحرك):-

يعد فن التحريك الجرافيكي (Motion Graphics) جزء من فن الرسوم المتحركة(Animation) و لتوضيح ذلك سيقوم البحث بتعريفها و شرح أوجه الشبة و الاختلاف بينهما.

الرسوم المتحركة هي: عبارة عن أسلوب فني يقوم على تصوير مشاهد للحركة سواء لشخصيات أو نماذج، ثم عرض المشاهد أو اللقطات بشكل متسلسل بسرعة معينة مما يخلق وهم الحركة (Dictionary Advanced learner's،2015) المشار إليه في (مناع،٢٠٢٠،ص٢)

أما فن التحريك الجرافيكي فقد عرفه (مناع،٢٠٢٠، ص١٤) بأنها إنشاء مشاهد متحركة وهمية، يتم تصميمها على برامج الحاسب الآلي لتصميم الحركة (التحريك)، ويضاف إلى هذه المشاهد مؤثرات صوتية وبصرية؛ لإيصال الغرض الذى تسعى له، من خلال تناول الأهداف التي تصمم لأجلها.

DOI: https://doi.org/10.33193/JALHSS.112.2024.1234
مجلة الفنون والأدب وعلوم الإنسانيات والاجتماع
Journal of Arts, Literature, Humanities and Social Sciences
www.jalhss.com
editor@jalhss.com
ISSN Online: 2414-3383
ISSN Print: 2616-3810
Volume (112) September 2024
العدد (112) سبتمبر 2024

وتعرف الباحثة الرسوم المتحركة إجرائياً بـأنها: استخدام برامج التصميم الحركي لخلق مشاهد وهمية متحركة من خلال مجموعة من العناصر سواء أكانت رسوماً، أو شخصيات، أو الصور التي يصاحبها مجموعة من المؤثرات البصرية والصوتية بهدف إيصال رسالة معينة للمتلقي بطريقة ممتعة وجذابة، سواء كانت هذه الرسائل توضيحية، أو عاطفية، أو ترويجية.

الفرق بين الموشين جرافيك والرسوم المتحركة :(محروس ،جندي، حافظ ،٢٠٢٣،ص٣):

من التعريفات السابقة يتضح أن الرسوم المتحركة (Animation) هي المجال الرئيسي الذي يندرج تحت مظلته فن التحريك الجرافيكي المعروف (Motion Graphic)، مما يعني أن الرسوم المتحركة (Animation) هو مصطلح يشمل جميع أشكال الصور المتحركة كالمسلسلات ، مسلسلات الصلصال و غيرها من أشكال الصور المتحركة.

فالتحريك الجرافيكي يهتم أكثر بتصميم الحركة للعناصر الجرافيكية، كما أنه يميل إلى التخفيف من الجانب القصصي مقارنة بالأشكال الأخرى للرسوم المتحركة؛ فهو لا يتبع قصة درامية سردية محددة، إنما يركز هذا الأسلوب الفني على إيصال الرسالة، أو الترويج لفكرة أو منتج ، أو تسليط الضوء على قضية معينة أو تقديم معلومة محددة أو توعية للجمهور بسلوك محدد.

لذلك لا يعد الفرق بين الرسوم المتحركة والتحريك الجرافيكي فرقاً واضحاً كالشمس و القمر فهناك العديد من المصممين الفنانين قد ابدعوا و تميزوا في الدمج بينهما.

غالباً ما تحتوي الرسوم المتحركة المستهدفة الأطفال على شخصيات كرتونية، وهدف البحث الحالي هو تصميم شخصية كرتونية موجهة للأطفال؛ لذلك يقوم البحث الحالي بدراسة الشخصيات الكرتونية.

تعريف الشخصيات الكرتونية:

فعرفها (wells، ٢٠٠٨) بأن الشخصيات الكرتونية في الرسوم المتحركة يمكن أن تمثل حيواناً أو بشراً ، أو خلاف ذلك، وهذه الشخصيات تستطيع أن تثير قضايا مثل الجنس، العرق ، اللون، الهوية و غيرها كما أنها يمكن أن تجسد أدوار مختلفة سواء طيبة أو شر ، براءة ، أو غرور أو غيرها من الصفات.

وتعرف الباحثة الشخصية الكرتونية إجرائياً بأنها: عبارة عن أشكال متنوعة من الرسوم فهي يمكن أن تكون بشراً، أو جماداً، أو نباتاً، أو حيواناً، ويتم تحريكها واستخدامها للاستفادة من تأثيرها الفعال في إيصال الرسائل و الأهداف التي صممت من أجلها سواء كانت رسائل إيجابية أو سلبية.

تعريف تصميم الشخصية الكرتونية:

هو فن من الفنون البصرية، وهي عملية إبداع كاملة تشمل جميع جوانب الشخصية الجمالية والسلوكية، والشخصية و المظهر العام ، فمصمم الشخصيات يقوم بابتكار الشخصيات كوسيلة لإيصال فكرة، أو رسالة، أو سرد قصة، مما يعني أن كل جانب من جوانب الشخصية مثل الشكل و اللون و التفاصيل يتم اختياره لسبب معين؛ ليساعد الشخصية في تحقق الهدف من تصميمها .(De Guzman,2017)

مراحل تصميم الشخصية الكرتونية:

المرحلة الأولى: تحديد الهدف و الرسالة التي تحملها الشخصية: في هذه المرحلة يتم تحديد الهدف من ابتكار الشخصية سواء أكان اعلاني، أو ترفيهي، أو تجاري، كما يتم في هذه المرحلة تحديد الرسالة التي تحملها

DOI: https://doi.org/10.33193/JALHSS.112.2024.1234
مجلة الفنون والأدب وعلوم الإنسانيات والاجتماع
Journal of Arts, Literature, Humanities and Social Sciences
www.jalhss.com
editor@jalhss.com
ISSN Online: 2414-3383
ISSN Print: 2616-3810
Volume (112) September 2024
العدد (112) سبتمبر 2024

الشخصية، و الفئة المستهدفة للشخصية سواء أكان الجمهور المستهدف من الإناث او الذكور مراهقين أو أطفال إن تحديد هذه المحاور الأساسية يساعد المصمم في ابتكار شخصية كرتونية ناجحة في إيصال الرسالة التي تحملها و تحقيق الهدف المراد منها. (عبد اللطيف،٢٠١٦،ص٧)

المرحلة الثانية: تحديد أبعاد الشخصية: في هذه المرحلة يتم تحديد ثلاثة أبعاد أساسية للوصول لتصميم ناجح وهي الاسم ، والعمر، و البيئة المحيطة أو الجنسية وبلد المنشأ، فهذه الأبعاد تحمل في طياتها العديد من الرموز التي يجب على المصمم تفعيلها و إظهارها.(الثبيتي،١٤٣٩،،ص٣٨)

المرحلة الثالثة: تحديد الخصائص البنائية للشخصية: هناك ثلاث خصائص يجب على المصمم أن يلم بها؛ لتكوين فهم أعمق للشخصية مما يساعد على ترجمة هذا الفهم في التصميم وهي: (عبد اللطيف،٢٠١٦،ص٧)

الجانب العقلي للشخصية: وهو يمثل معتقدات و أفكار الشخصية و التي تكون نابعة من البيئة الاجتماعية، والدينية، والثقافية. والسياسية، لكونها تلعب دورًا مهمًا في سلوك و طريقة تفكير الشخصية. (عبد اللطيف،٢٠١٦،ص٧)

الجانب الوجداني للشخصية: هذا الجانب يعبر عن الجانب العاطفي للشخصية ومدى تحكم الشخصية به، حيث يعبر عن سلوكها و ردود أفعالها في المواقف المختلفة

الجانب السلوكي للشخصية: وهو تحديد سلوك الشخصية سواء أكان إيجابي أو سلبي فهي غالباً ما تظهر ويعبر عنها في ملامح الشخصية

المرحلة الرابعة: تصميم الشخصية الكرتونية: في هذه المرحلة يتم ترجمة المراحل السابقة لتصميم الشخصية ، فتظهر على شكل دلالات و رموز مختلفة كاللون و الخطوط الخارجية للجسم و الملامح وغيرها.

المبحث الثاني: مرحلة الطفولة (الطفولة المتأخرة):

تم تعريف الطفل في اتفاقية حقوق الطفل في نص المادة الأولى عام (١٩٨٩م) بأنه " كل إنسان لم يتجاوز الثامنة عشر إذا لم يبلغ سن الرشد قبل ذلك بموجب القانون المنطبق علية".

مرحلة الطفولة المتأخرة:

يعرف البحث الطفولة المتأخرة إجرائياً بأنها: هي مرحله غالباً ما تشمل سن التاسعة إلى سن اثنى عشر عاماً من عمر الإنسان، وهي مرحلة ما قبل المراهقة، وتعد هذه المرحلة مرحلة اكتساب الطفل للقيم و المعايير الأخلاقية، كما انه يكتسب أيضاً المهارات المهمة في حياته.

إن من أهم ما يميز هذه المرحلة هي كثرة الأصدقاء، وتعدد المعارف خارج نطاق الأسرة، فهي مرحلة انطلاق الطفل اجتماعياً، كما يتميز النمو في هذه المرحلة بالبطء مقارنة بالمرحلة اللاحقة " مرحلة المراهقة " و المرحلة السابقة لها " مرحلة الطفولة المتوسطة"، في هذه المرحلة تبنى لدى الطفل المعايير الأخلاقية و القيم، و يتكون لديه الميول، كما يكتب العديد من المهارات الأساسية اللازمة لشؤون الحياة، ويصبح الطفل أكثر قدرة على تحمل المسؤولية، وأكثر قدرة على التحكم في انفعالاته. (بشناق،٢٠٠١، ص ٩٥)

في هذه المرحلة ينتقل الطفل من التفكير الخيالي إلى التفكير الواقعي، كما يمكن للطفل في هذه المرحلة إدراك المسافات، والأزمنة، والأشكال، والأحجام، و المساحات، كما يستطيع الطفل في مرحلة الطفولة المتأخرة من إدراك المعاني المجردة مثل: الصدق، و العدل، الخيانة، و الحرية و الأمانة. (بخوش، ٢٠١٦، ص٥٧)

DOI: https://doi.org/10.33193/JALHSS.112.2024.1234
مجلة الفنون والأدب وعلوم الإنسانيات والاجتماع
Journal of Arts, Literature, Humanities and Social Sciences
www.jalhss.com
editor@jalhss.com
ISSN Online: 2414-3383
ISSN Print: 2616-3810
Volume (112) September 2024
العدد (112) سبتمبر 2024

في مرحلة الطفولة المتأخرة تتوسع دائرة الطفل الاجتماعية لتشمل المدرسة، المجتمع المحلي، و الأسرة، مما يجعل الطفل يواجه توافقات اجتماعية جديدة. كما ان بعض السلوكيات التي كانت تقبل منه في السابق، أصبحت غير مقبولة و لا يتسامح معها الراشدون، مما يجعل الطفل يمر بانفعالات اجتماعية جديدة ومتنوعة، فيصبح الطفل في هذه المرحلة أكثر وعًيا بالجماعة، ويبدأ بمقارنة سلوكه مع أفراد الجماعة، لذلك يصبح للطفل توقعات و طموحات جديدة بالنسبة للذات (غراب،٢٠١٥،ص١٧٥)

علاقة الطفل بشخصيات الرسوم المتحركة: (28p,2019.Attard)

غالباً ما يحاول الطفل التظاهر و التقليد لشخصياتهم الكرتونية المفضلة، خصوصاً عندما يشاهد الطفل شخصية ذات سلوك إيجابي تقدم المساعدات للمجتمع و هذا التظاهر يسمى بـ " تنمي تقمص الهوية "، بالإضافة إلى ذلك فإن الشخصيات الكرتونية ذات الصفات الحميدة تزيد من قوة علاقة الأطفال بشخصياتهم المفضلة و مشاعرهم تجاه هذه الشخصيات و هذه العلاقة الخيالية و العاطفية التي يحملها المشاهد أو الطفل للشخصية الكرتونية تسمى "التفاعل ما وراء الاجتماعي"،

إن التفاعل ما وراء الاجتماعي يشعر بها الأشخاص في مختلف الأعمار كبار و مراهقين و أطفال على حد سواء ولكنها أقوى و أشد لدى الأطفال، وهناك ارتباط إيجابي بين التفاعل ما وراء الاجتماعي و الواقعية الاجتماعية، والواقعية الاجتماعية تعني: إمكانية وقوع حدث على أرض الواقع يشبه أحداث الشخصية الكرتونية.

المبحث الثالث: السياحة (منطقة جدة التاريخية كمنطقة جذب سياحي):

تعريف السياحة: هي عبارة عن القيام بنشاط لغرض الترفيه و الخروج عن الروتين اليومي للإنسان؛ ليعيد الانتعاش لروحه، وهى عبارة عن انتقال الإنسان من مكان إقامته الدائم إلى خارج دولته أو داخل دولته، مع توفير جميع المستلزمات، و الخدمات لهذا النشاط. (سماعيين ،٢٠١٤، ص٨)

وتعرف الباحثة السياحة إجرائياً بأنها: أي نشاط يقوم به الإنسان بالانتقال من مكان إلى آخر في فترة بسيطة مع اختلاف أسباب هذا الانتقال.

جدة التاريخية كمنطقة جذب سياحي:

تسمى مدينة جدة بعروس البحر الأحمر، تقع في المنتصف على ساحل البحر الأحمر، من حيث المساحة تقع مدينة جدة في المرتبة الثانية بعد مدينة الرياض، يعود تاريخ نشأة مدينة جدة إلي عصور ما قبل الإسلام ، فهناك روايات و أقاويل بوجود قبر أم البشر السيدة حواء، وقد كانت جدة قديماً قرية للصيادين ، وبعد ذلك سكنت من قبل قبيلة "قضاعة" منذ العصر الجاهلي، شهدت جدة بعد ذلك طفرة في زمن الخليفة عثمان بن عفان -رضي الله عنه بعد أن جعلها الميناء الوحيد لاستقبال حجاج بيت الله الحرام و هي لا تزال ميناء مكة المكرمة حتى الآن.(الانصاري، ١٩٨٠،ص٣١)

يشتهر الجزء التاريخي لمدينة جدة على النطق المحلي بـ" جدة البلد"، وموقعها في وسط مدينة جدة ، كانت محاطة في السابق بسور فيه ست بوابات ، وهي مقسمة من الداخل إلى أحياء (حارات)ومنها اليمن، و الشام، والبحر، وفي عام ١٩٤٧م تم إزالة السور بسبب دخول جدة البلد في المنطقة العمرانية الحديثة لمدينة جدة.(فارسي،١٩٨٣م،ص١٦)

تم الاعتراف بها كموقع تراثي في ٢١ يونيو ٢٠١٤م بحيث انضمت إلى مواقع التراث العالمية، على الجانب الآخر أصدر الملك سلمان بن عبد العزيز عام ٢٠١٨م قرارًا بتخصيص إدارة يطلق عليها إدارة مشروع جدة

DOI: https://doi.org/10.33193/JALHSS.112.2024.1234
مجلة الفنون والأدب وعلوم الإنسانيات والاجتماع
Journal of Arts, Literature, Humanities and Social Sciences
www.jalhss.com
editor@jalhss.com
ISSN Online: 2414-3383
ISSN Print: 2616-3810
Volume (112) September 2024
العدد (112) سبتمبر 2024

التاريخية تابعة لوزارة الثقافة في الدولة، بالإضافة إلى تحديد جزء من الميزانية لصالح تطوير المشروع.(المري،٢٠٢٢)

تحليل عينة الدراسة:

سيقوم البحث بتحليل نموذج لشخصيات كرتونية موجهة للأطفال بهدف دراستها و تحليلها للوقوف على نقاط القوة و الضعف و الاستفادة منها في تجربة البحث.

الشكل (١) و (٢) (لشخصيات كرتونية لفيديو تعريفي بدولة الإمارات و ثقافتها ثنائي الأبعاد)

https://www.youtube.com/watch?v=kPVD9F6KFy0

هو فيديو موشن جرافيك ثنائي الأبعاد من إنتاج شركة Little Thinking Minds باسم " سعيد ساعي البريد بمناسبة اليوم الوطني الإمارتية، ولقد استخدم تقنية دمج الرسوم المتحركة و الشخصيات الكرتونية مع الفيديوهات الواقعية ، وقد احتوى الفيديو على شخصيتين كرتونيتين وفيما يلي تحليل لهاتين الشخصيتين الكرتونيتين:

- **الفئة المستهدفة للشخصيات:** استخدم المصمم شخصية الطفل (سعيد) وهي شخصية مصممة بأسلوب رسم بسيط و لطيف ، و الشخصية الثانية شخصية عبارة عن حيوان ناطق – غزال المها- المشتهر في دول الخليج العربي ، و الفئة التي تستهدفها الشخصيات في الفيديو هي الطفل العربي في مرحلة الطفولة المتوسطة، ولقد استنتج البحث ذلك نتيجة لبساطة الرسوم ، و لغة الحوار في الفيديو المتحرك، واللمسة الخيالية للحيوان الناطق، وأسلوب التصميم البسيط للشخصيات.

- **هوية الشخصيات:** الشخصية الأولى و هي الطفل (سعيد) فقد استنتج البحث أن هوية الشخصية عربية وذلك يعود لعدة أسباب منها : الاسم العربي للشخصية، و لغة الشخصية هي اللغة العربية، الملامح العربية للشخصية، مثل حجم الأنف، لون العينين، الشعر، أما الشخصية الثانية في فيديو الرسوم المتحركة هي (غزال المها) فقد استنتجت البحث أن هويتها إمارتية خليجية وهذا الاستنتاج يعود إلى عدة أسباب منها :اشتهار منطقة الخليج العربي بغزال المها ، كما أن طهور علم دولة الامارات العربية المتحدة بجانب الشخصية رمزية على الجنسية أو الهوية.

- **أسس تصميم الشخصية:** اتبع المصمم الأسلوب الكرتوني غير الواقعي في تصميم الشخصيات الكرتونية ، ويجد البحث أن المصمم لم يقم بالاستفادة من تعبيرات الوجه ، وشكل الملامح في تصميم الطفل سعيد، ولكن البحث وجد أن المصمم عبر عن اسم الشخصية من خلال ابتسامة الطفل سعيد ، أما توظيف الهدف و الرسالة وجد البحث أن المصمم يترجم الهدف و الرسالة في التصميم حيث إن الهدف من الفيديو التعريف بدولة الإمارات العربية المتحدة إلى أن الشخصية لم تظهر بأي رموز لدولة الإمارات العربية ، كما أن البحث يجد أن المصمم لم يستفد من ملامح الطافة مصل العين اللامعة الكبيرة مما يجعل الشخصية أكثر جاذبية، أما شخصية " المها " فقد تم تصميمها بشكل بسيط جداً، وأيضاً ابتعد المصمم عن تجسيد أي تعبيرات في وجه الحيوان.

DOI: https://doi.org/10.33193/JALHSS.112.2024.1234
مجلة الفنون والأدب وعلوم الإنسانيات والاجتماع
Journal of Arts, Literature, Humanities and Social Sciences
www.jalhss.com
editor@jalhss.com
ISSN Online: 2414-3383
ISSN Print: 2616-3810
Volume (112) September 2024
العدد (112) سبتمبر 2024

- **الأبعاد و النسب:** وجد البحث أن المصمم قد فعّل التعبير عن العمر بشكل فعّال فالطفل سعيد يجسد شخصية طفل في عمر سبع سنوات تقريباً وقد تم رسم الشخصية بحجم رأس أكبر من بقية أجزاء الجسم، غالباً، أما شخصية " المها " فقد تم تصميمها بشكل بسيط جداً، وأيضاً ابتعد المصمم عن تجسيد أي تعبيرات في وجه الحيوان.

- **الألوان المستخدمة في تلوين الشخصيات:** في شخصية الطفل " سعيد " لاحظ البحث أن المصمم استخدم الالوان الطبيعية للبشرة، والشعر، والعينين، أما ألوان الملابس فلقد استخدم المصمم ألوان زاهية مفعمة بالحيوية والنشاط، فقد تم استخدام اللون البرتقالي الزاهي الذي يشير إلى الطاقة والحماس والسعادة، وهو لون مناسب لاسم الشخصية " سعيد "والفئة المستهدفة، واللون الأزرق الزاهي وهو يدل على الصفاء، والسلام وهو أيضاً مناسب للفئة المستهدفة، وشخصية حيوان " المها "فقد تم استخدام الألوان الطبيعية لهذا الحيوان وهو ذو لون أبيض رمادي في الجسم، وبني غامق مائل للسواد في الأطراف وأجزاء من الوجه، ويرى البحث أن السبب في استخدام الألوان الأصلية للحيوان والنسب الأصلية؛ لأنه يعد رمز وطني إمارتي فالرموز الوطنية كالعلم وغيرها عادة ما يتم المحافظة على ألوانها.

تجربة البحث:

المرحلة الأولى: تصميم الشخصية:

جدول (1) (البطاقة الشخصية للشخصية تجربة البحث)

البطاقة الشخصية للشخصية الرئيسة	
الاسم : فرح (الشخصية تحب اسمها و غالبًا تقول أنا فرح و أحب أن أدخل الفرح في قلوب الناس.	ترتيب الشخصية في الأسرة الطفل الأول.
مكان الميلاد و المنشأ: جدة – المملكة العربية السعودية.	العمر:١٢ سنة.
المستوى الدراسي: الصف السادس الابتدائي – طالبة مجتهدة و متفوقة و متطلعة إلى المعرفة.	علامة فارقة : عينان متسعتان
صفات أخرى مميزة: تحب التصوير، والسفر، وزيارة أماكن جديدة، نشيطة جداً على وسائل التواصل الاجتماعي فهي تشارك زياراتها و لحظاتها مع متابعيها، و صديقاتها، كما تحب أيضاً التعرف على الثقافات الجديدة.	
الهدف منها : تهدف الشخصية إلى التعريف بمنطقة جدة التاريخية (تثقيف – ترويج).	الرسالة : إظهار الهوية الثقافية لمنطقة الحجاز في المملكة العربية السعودية.
الفئة المستهدفة : مرحلة الطفولة المتأخرة (إناث).	

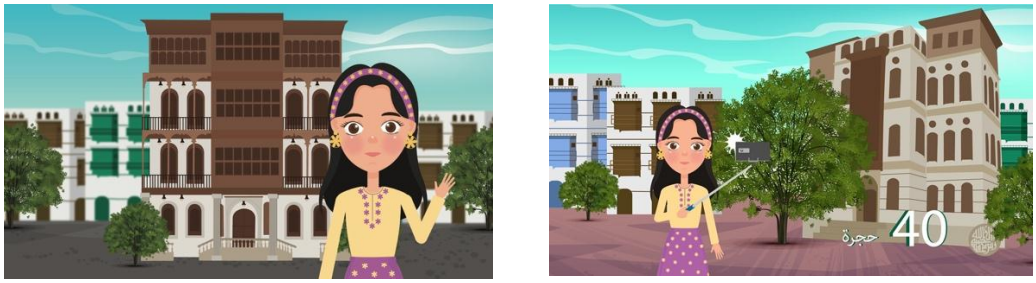
DOI: https://doi.org/10.33193/JALHSS.112.2024.1234
مجلة الفنون والأدب وعلوم الإنسانيات والاجتماع
Journal of Arts, Literature, Humanities and Social Sciences
www.jalhss.com
editor@jalhss.com
ISSN Online: 2414-3383
ISSN Print: 2616-3810
Volume (112) September 2024
العدد (112) سبتمبر 2024

الشكل النهائي لتجربة البحث:

الشكل (٣) و (٤)(من تصميم الباحثة: تجربة الدراسة شخصية " فرح " من الجوانب المختلفة – التعبيرات المختلفة للشخصية)

المرحلة الثانية: توظيف الشخصية في فيديو رسوم متحركة:

في هذه المرحلة تم توظيف الشخصية في فيديو رسوم متحركة ثنائي الأبعاد على برنامج (Adobe After Effects) يستهدف الإناث في مرحلة الطفولة المتأخرة بهدف التعريف بمنطقة جدة التاريخية "جدة البلد" فيديو بعنوان حكاية مدينة كما هو موضح في الشكل (٥) و الشكل (٦).



الشكل (٥) و(٦) (من تصميم الباحثة: صور لمشاهد من فيديو الرسوم المتحركة ثنائي الابعاد)

نتائج تحليل تجربة الدراسة:

أولاً: خصائص عينة الدراسة:

- شارك في الدراسة الحالية ثلاثون طالبة من طالبات المدارس الابتدائية بالمنطقة الغربية بالمملكة العربية السعودية للعام الدراسي 2022-2023م. وللتعرف على خصائص عينة الدراسة نستعرض فيما يلى نتائج المحور الأول لأداة الدراسة والذي يتعلق بالمعلومات الديموغرافية للمشاركين متمثلة في العمر، والجنسية، والصف الدراسي.
- **العمر:** تراوحت أعمار الطالبات من 8 إلى 12 سنة وقد بلغ متوسط أعمارهن 10.1 سنة بانحراف معياري بلغت قيمته 1.03 سنة، ويوضح جدول (٢) توزيع عينة الدراسة حسب العمر، حيث أشارت النتائج أن ثلث المشاركين (33.3%) تراوحت أعمارهم من 11-12 سنة، فيما مثلت نسبة الطالبات التي تراوحت أعمارهن بين 8 - 9 سنوات 30% من عينة الدراسة.

DOI: https://doi.org/10.33193/JALHSS.112.2024.1234
مجلة الفنون والأدب وعلوم الإنسانيات والاجتماع
Journal of Arts, Literature, Humanities and Social Sciences
www.jalhss.com
editor@jalhss.com
ISSN Online: 2414-3383
ISSN Print: 2616-3810
Volume (112) September 2024
العدد (112) سبتمبر 2024

جدول (2): توزيع المشاركين حسب العمر

العمر	العدد	النسبة المئوية
8 - 9 سنوات	9	%30.0
10 سنوات	11	%36.7
11 - 12 سنوات	10	%33.3

- **الجنسية:** أشارت النتائج بجدول (٣) إلى أن أغلبية الطالبات المشاركين في الدراسة من السعوديات حيث بلغت نسبتهنّ 80% من عينة الدراسة، وعلى الرغم من ذلك أشارت النتائج إلى مشاركة ست طالبات من جنسيات أخرى بنسبة بلغت 20% من عينة الدراسة.

جدول (3): توزيع المشاركين حسب الجنسية

العمر	العدد	النسبة المئوية
سعودية	24	%80.0
غير سعودية	6	%20.0

- **الصف الدراسي:** يوضح جدول (٤) توزيع عينة الدراسة حسب الصف الدراسي للطالبات المشاركات، وقد أشارت النتائج أن غالبية عينة الدراسة من طالبات الصف الرابع الابتدائي (46.7%) والصف الخامس الابتدائي (43.3%)، فيما بلغت نسبة طالبات الصف السادس الابتدائي 10% من عينة الدراسة.

جدول (4): توزيع المشاركين حسب الصف الدراسي

الصف الدراسي	العدد	النسبة المئوية
الرابع الابتدائي	14	%46.7
الخامس الابتدائي	13	%43.3
السادس الابتدائي	3	%10.0

ثانياً: آراء المشاركين حول نوع، موضوع، ومكان عرض العمل الفني

للتأكد من متابعة وتفاعل الطالبات مع العمل الفنى موضع الدراسة بشكل جيد، فقد اهتمت أسئلة المحور الثاني من أداة الدراسة بسؤال الطالبات حول نوع وموضع ومكان عرض العمل الفني وقد جاءت النتائج على النحو التالي:

- **نوع العمل الفني:** عند سؤال الطالبات عن نوع العمل الفنى الذي تم عرضه عليهن أشارت النتائج (جدول ٥) إلى أن أغلبية الطالبات (76.7%) استخدام كلمة **"كرتون"** لوصف العمل الفني، فيما استخدمت 23.3% من الطالبات كلمة **"رسوم متحركة"** للتعبير عن العمل الفني.

جدول (5): نوع العمل الفني حسب آراء المشاركين

نوع العمل الفني	العدد	النسبة المئوية
كرتون	23	%76.7

DOI: https://doi.org/10.33193/JALHSS.112.2024.1234
مجلة الفنون والأدب وعلوم الإنسانيات والاجتماع
Journal of Arts, Literature, Humanities and Social Sciences
www.jalhss.com
editor@jalhss.com
ISSN Online: 2414-3383
ISSN Print: 2616-3810
Volume (112) September 2024
العدد (112) سبتمبر 2024

رسوم متحركة	7	%23.3

- **موضوع العمل الفني:** عند سؤال الطالبات عن موضوع العمل الفنى الذي تم عرضه عليهن أشارت النتائج (جدول ٦) إلى اتفاق ثلثي عينة الدراسة (66.7%) على أن موضوع العمل الفني هو **"جدة** التاريخية"، بالاضافة إلى ذلك فقد استخدمت المشاركات صيغة مشابهة لوصف العمل الفني وهي **"الأماكن التراثية في جدة"** (13.3%)، و **"فرح تزور منطقة جدة التاريخية"** (10%). وعلى الرغم من ذلك فقد أشارت النتائج إلى أن 10% من المشاركات لم تشر للجانب التراثي والثقافي واختارت اسم المدينة فقط **"جدة"** للتعبير عن موضوع العمل الفني.

جدول (6): موضوع العمل الفني حسب آراء المشاركين

موضوع العمل الفني	العدد	النسبة المئوية
جدة التاريخية	20	%66.7
الأماكن التراثية في جدة	4	%13.3
فرح تزور منطقة جدة التاريخية	3	%10.0
جدة	3	%10.0

- **مكان عرض العمل الفني:** للتأكد من مدى ملائمة مكان عرض العمل الفني فقد تم سؤال الطالبات عن تقييمهن لمكان العرض من حيث الإضاءة والتهوية وأجهزة العرض، وقد أشارت النتائج (جدول ٧) إلى أن جميع الطالبات تتفق (23.3%) أو تتفق بشدة (76.3%) على ملائمة مكان العرض.

جدول (7): ملائمة مكان عرض العمل الفني حسب آراء المشاركين

ملائمة مكان عرض العمل الفني	العدد	النسبة المئوية
أوافق	7	%23.3
أوافق بشدة	23	%76.7

ثالثاً: نظرة المشاركات العامة حول العمل الفني وشخصياته:

أشارت النتائج إلى إعجاب الطالبات بالعمل الفني وشخصياته بشكل عام، حيث أشارت النتائج بجدول (٨) إلى أن جميع الطالبات قد أجابت بـ أعجبني (23.6%) أو أعجبني جداً (76.3%) عند سؤالهن عن مدى إعجابهن بمشاهد فيديو الرسوم المتحركة وشخصياته.

جدول (8): مدى إعجاب المشاركات بالعمل الفني وشخصياته

إلى أي درجة أعجبك فيديو الرسوم المتحركة وشخصياته	العدد	النسبة المئوية
أعجبني	7	%23.3
أعجبني جداً	23	%76.7

DOI: https://doi.org/10.33193/JALHSS.112.2024.1234
مجلة الفنون والأدب وعلوم الإنسانيات والاجتماع
Journal of Arts, Literature, Humanities and Social Sciences
www.jalhss.com
editor@jalhss.com
ISSN Online: 2414-3383
ISSN Print: 2616-3810
Volume (112) September 2024
العدد (112) سبتمبر 2024

بالإضافة إلى ذلك فقد طُلب من الطالبات تحديد أكثر عناصر العمل الفني إعجاباً من وجهة نظرهن وقد جاءت النتائج حسب ما هو موضح بجدول (٩). حيث أشارت النتائج إلى أن أغلبية الطالبات (70%) قد اعجبت بجميع عناصر العمل الفني متمثل في الألوان والموسيقي والشخصيات الكرتونية والموضوعات. وعلى الجانب الآخر، اختار 16.7% الشخصيات الكرتونية، و 13.3% الموضوعات، و6.7% الألوان أو الموسيقى .

جدول (9): أكثر عناصر العمل الفني إعجاباً حسب آراء المشاركين

ما هو أكثر شيء أعجبك في فيديو الرسوم المتحركة	العدد	النسبة المئوية
الألوان / الموسيقى	2	%6.7
الموضوعات	4	%13.3
الشخصيات الكرتونية	5	%16.7
جميع ما سبق	21	%70.0

رابعاً: التحليل الشكلى للشخصية الكرتونية الرئيسية من وجهة نظر المشاركين:

تناول المحور الرابع من أداة الدراسة التحليل الشكلى للشخصية الرئيسية في العمل الفني الذي عرض على الطالبات وقد أشارت النتائج إلى وضوح الشخصية الرئيسية في العمل للطالبات حيث أفادت جميع الطالبات أن **"فرح"** هي الشخصية الكرتونية الرئيسية وأن الملابس التي ارتدتها هي ملابس **"سعودية تقليدية".**

جدول (10): التحليل الشكلى للشخصية الكرتونية الرئيسية من وجهة نظر المشاركين

العبارات	الوسط الحسابي	الإنحراف المعياري	الوسط الحسابي النسبي
1.الى أي درجة أعجبتك الملابس التي ارتدتها شخصية (فرح) في الفيديو؟	3.67	0.48	%91.7
2.لاحظت التطريز والزخرفة و الإكسسوارات في ملابس شخصية فرح.	3.63	0.67	%90.8
3.الشخصية الرئيسة (فرح) جميلة وجذابة .	3.80	0.48	%95.0
4.إلى أي درجة أعجبتك الشخصية الرئيسة (فرح)؟	3.80	0.48	%95.0
إجمالي التحليل الشكلى	**3.73**	**0.40**	**%93.1**

يوضح جدول (١٠) نتائج التحليل الشكلى للشخصية الكرتونية الرئيسية من وجهة نظر المشاركين. وقد أشارت النتائج ارتفاع درجة إعجاب الطالبات باللشخصية الكرتونية الرئيسية للعمل الفني من الناحية الشكلية من وجهة نظر الطالبات، حيث بلغ الوسط الحسابي لاستجابات الطالبات 3.73 بانحراف معياري 0.4 لإجمالي التحليل الشكلى. كذلك فقد تراوح الوسط الحسابي لاستجابات الطالبات على عبارات التحليل الشكلى بين 3.63 إلى 3.80 بانحراف يتراوح بين 0.48 إلى 0.67.

DOI: https://doi.org/10.33193/JALHSS.112.2024.1234
مجلة الفنون والأدب وعلوم الإنسانيات والاجتماع
Journal of Arts, Literature, Humanities and Social Sciences
www.jalhss.com
editor@jalhss.com
ISSN Online: 2414-3383
ISSN Print: 2616-3810
Volume (112) September 2024
العدد (112) سبتمبر 2024

وقد جاءت العبارتان رقم (3) " الشخصية الرئيسة (فرح) جميلة وجذابة " ورقم (4) "إلى أي درجة أعجبتك الشخصية الرئيسية (فرح)؟" في المركز الأول من حيث درجة الاتفاق بوسط حسابي نسبي بلغت قيمته 95%. ويليهما العبارة رقم (1) " إلى أي درجة أعجبتك الملابس التي ارتدتها شخصية (فرح) في الفيديو؟" بوسط حسابي نسبي بلغت قيمته 91.7%. ويلي ذلك العبارة رقم (2) " لاحظت التطريز والزخرفة و الإكسسوارات في ملابس شخصية فرح " بمتوسط حسابي نسبي بلغت قيمته 90.8%، وأخيرا فقد بلغ الوسط الحسابي النسبي لإجمالي التحليل الشكلى 93.1% (شكل 9).

خامساً: تقييم العمل الفني من وجهة نظر المشاركين:

اختص المحور الخامس في أداة الدراسة بقياس درجة إعجاب الطالبات بالعمل الفني من خلال تقييم عناصره المختلفة وقد جاءت النتائج حسب ما هو موضح بجدول (11). وقد أشارت النتائج إلى إعجاب المشاركين بالعمل الفني بدرجة كبيرة جدا، حيث بلغ الوسط الحسابي لإجمالي تقييم العمل الفني 3.84 بانحراف معياري 0.20، كذلك فقد تراوح الوسط الحسابي لاستجابات الطالبات على عبارات التقييم الفني بين 3.80 إلى 3.90 بانحراف يتراوح بين 0.31 إلى 0.41.

جدول (11): تقييم العمل الفني من وجهة نظر المشاركين

العبارات	الوسط الحسابي	الانحراف المعياري	الوسط الحسابي النسبي
1.إلى أي درجة أعجبتك منطقة (جدة التاريخية) المعروضة في فيديو الرسوم المتحركة؟	3.90	0.31	%97.5
2.ساعد العمل الفني (فيديو الرسوم المتحركة) في إظهار منطقة جدة التاريخية بشكل جيد وجميل.	3.90	0.31	%97.5
3.أظهر العمل (فيديو الرسوم المتحركة) شكل المنازل القديمة التراثية وأسلوب البناء الحجازي المستخدم في منطقة جدة التاريخية.	3.80	0.41	%95.0
4.الرسوم والألوان المقدمة في العمل جميلة وجذابة.	3.83	0.38	%95.8
5.الموسيقي والتعليق الصوتي المستخدم في العمل (فيديو الرسوم المتحركة) جميل وواضح.	3.83	0.38	%95.8
6.أعجبني العمل الفني (فيديو الرسوم المتحركة)	3.80	0.41	%95.0
إجمالي تقييم العمل الفني	**3.84**	**0.20**	**%96.1**

وقد جاءت العبارات رقم (1) " إلى أي درجة أعجبتك منطقة (جدة التاريخية) المعروضة في فيديو الرسوم المتحركة؟ " ورقم (4) " ساعد العمل الفني (فيديو الرسوم المتحركة) في إظهار منطقة جدة التاريخية بشكل جيد وجميل" في المركز الأول من حيث درجة الاتفاق بوسط حسابي نسبي بلغت قيمته 97.5%. ويليهما العبارتين رقم (4) " الرسوم والألوان المقدمة في العمل جميلة وجذابة" ورقم (5) " الموسيقي والتعليق الصوتي المستخدم في العمل (فيديو الرسوم المتحركة) جميل وواضح" بوسط حسابي نسبي بلغت قيمته 95.8%. ويلي ذلك العبارتين رقم (3) " أظهر العمل (فيديو الرسوم المتحركة) شكل المنازل القديمة التراثية وأسلوب البناء الحجازي المستخدم في منطقة جدة التاريخي " ورقم (6) " أعجبني العمل الفني (فيديو الرسوم المتحركة)" بمتوسط حسابي نسبي بلغت قيمته 95 %، وأخيرا فقد بلغ الوسط الحسابي النسبي لإجمالي التقييم الفني 96.1%

DOI: https://doi.org/10.33193/JALHSS.112.2024.1234
مجلة الفنون والأدب وعلوم الإنسانيات والاجتماع
Journal of Arts, Literature, Humanities and Social Sciences
www.jalhss.com
editor@jalhss.com
ISSN Online: 2414-3383
ISSN Print: 2616-3810
Volume (112) September 2024
العدد (112) سبتمبر 2024

.سادساً: وجهة نظر المشاركين نحو فكرة العمل الفني:

تم استطلاع آراء الطالبات نحو فكرة العمل الفني وقد جاءت النتائج حسب ما هو موضح بجدول (12). أشارت النتائج إلى إعجاب المشاركات بفكرة العمل الفني بدرجة كبيرة جدا، حيث بلغ الوسط الحسابي لإجمالي تقييم فكرة العمل الفني 3.85 بانحراف معياري 0.40، كذلك فقد تراوح الوسط الحسابي لاستجابات الطالبات على عبارات تقييم فكرة العمل الفني بين 3.77 إلى 3.93 بانحراف يتراوح بين 0.25 إلى 0.63.

جدول (12): وجهة نظر المشاركين نحو فكرة العمل الفني

العبارات	الوسط الحسابي	الإنحراف المعياري	الوسط الحسابي النسبي
1. أرغب في رؤية فرح تزور مناطق أخرى في السعودية.	3.93	0.25	%98.3
2.أحب مشاهدة شخصيات كرتونية سعودية تعرف بمناطق المملكة.	3.77	0.63	%94.3
إجمالي تقييم فكرة العمل الفني	3.85	0.40	%96.3

وقد جاءت العبارة رقم (1) " أرغب في رؤية فرح تزور مناطق أخرى في السعودية" في المركز الأول من حيث درجة الاتفاق بوسط حسابي نسبي بلغت قيمته 98.3%، ويليها العبارة رقم (2) " أحب مشاهدة شخصيات كرتونية سعودية تعرف بمناطق المملكة " بوسط حسابي نسبي بلغت قيمته 94.3%، وأخيرا فقد بلغ الوسط الحسابي النسبي لإجمالي تقييم فكرة العمل الفني 96.3% .

مناقشة النتائج:

أولاً: النتائج المتعلقة بفروض الدراسة:

الفرضية الأولى:

يمكن الاستفادة من التجارب السابقة وتحليلها والخروج بنتائج مهمة لتصميم شخصية كرتونية تفيد البحث.

أظهرت النتائج المتعلقة بفرض البحث الأول أن الاطلاع على التجارب السابقة ودراساتها وتحليلها قد ساعد البحث للوصول إلى ابتكار شخصية جميلة، ولها القدرة على جذب اهتمام الجمهور المستهدف، حيث جاءت النتائج المتعلقة بالتحليل الشكلي للشخصية محل الدراسة من وجهة نظر المشاركين (إيجابية و مرتفعة) مما يدل على أن تحليل و دراسة التجارب السابقة، ساعد البحث الحالي بالخروج بتصميم ناجح و مميز يخدم أهداف الدراسة.

وكان فقرة السؤال المتعلقة بدرجة الإعجاب بالشخصية الكرتونية محل الدراسة من وجهة نظر الجمهور المستهدف (إيجابية ومرتفعة) حيث بلغ المتوسط الحسابي النسبي لاستجابات عينة الدراسة على محور التحليل الشكلي ٩٣،١٪.

الفرضية الثانية:

الخروج بتجربة تحقق أهداف البحث وهو ابتكار تصميم لشخصية كرتونية تعبر عن الهوية الثقافية السعودية بهدف جذب الأطفال و تعينه على ذلك النتائج السابقة لفصول الدراسة النظرية ونتائج تحليل عينة البحث.

DOI: https://doi.org/10.33193/JALHSS.112.2024.1234
مجلة الفنون والأدب وعلوم الإنسانيات والاجتماع
Journal of Arts, Literature, Humanities and Social Sciences
www.jalhss.com
editor@jalhss.com
ISSN Online: 2414-3383
ISSN Print: 2616-3810
Volume (112) September 2024
العدد (112) سبتمبر 2024

عند تصميم شخصيات كرتونية متحركة للتعريف بالسياحة في المملكة العربية السعودية يجب مراعاة عدة عوامل، ومن أهمها أن يكون مظهر الشخصية وشخصيتها وصوتها جذابا للأطفال، كما يجب أيضاً أن يعكس الهوية الثقافية للمملكة العربية السعودية، مع مراعات دمج العناصر الثقافية مثل: الملابس التقليدية والمعالم والعادات المحلية، في تصميم الشخصية؛ لتعزيز التمثيل الثقافي.

وقد دعمت بشكل كبير نتائج أداة البحث فيما يتعلق بالتحليل الشكلي للشخصية الكرتونية من وجهة نظر المشاركين فرض الدراسة الثاني، وحيث أفادت جميع الطالبات أن "فرح" هي الشخصية الكرتونية الرئيسية وأن الملابس التي ارتدتها هي ملابس "سعودية تقليدية".

بالإضافة إلى ذلك قد أشارت النتائج إلى إرتفاع درجة إعجاب الطالبات بالشخصية الكرتونية الرئيسية للعمل الفني من الناحية الشكلية، حيث بلغ الوسط الحسابي النسبي لاستجابات الطالبات على محور التحليل الشكلي 93.1%. وقد جاءت جمال وجاذبية تصميم الشخصية الكرتونية الرئيسية "فرح" في المرتبة الأولى بين عناصر التحليل الشكلي بمتوسط نسبي بلغت قيمته 95%، يليه عنصر ملابس الشخصية بمتوسط نسبي بلغت قيمته 91.7%، ثم التطريز، والزخرفة، والإكسسوارات في ملابس شخصية فرح بمتوسط نسبي بلغت قيمته 90.8% .

الفرضية الثالثة:

استعراض المعلومات السياحية بطريقة ممتعة و جذابة من خلال شخصية كرتونية في تصميم مصمم بأسلوب فني جذاب؛ قد يسهم في نقل و اكتساب الطفل معلومات حول السياحة في السعودية.

كذلك تعتبر رواية القصص من العناصر الهامة عند تصميم شخصية الرسوم المتحركة؛ لإشراك الأطفال ونقل الرسائل المتعلقة بالسياحة داخل المملكة العربية السعودية، حيث يجب أن يكون السرد مناسبا للعمر، جذاباً، وغنياً بالمعلومات؛ لإثارة الفضول وإلهام الأطفال لاستكشاف المزيد، وقد دعم ذلك بشكل كبير نتائج الدراسة فيما يتعلق بتقييم العمل الفني من وجهة نظر المشاركين.

حيث أشارت النتائج إلى إعجاب المشاركين بالعمل الفني بدرجة كبيرة جدا حيث بلغ الوسط الحسابي النسبي لاستجابات الطالبات على محور تقييم العمل الفني 96.1%. وقد جاء إظهار منطقة جدة التاريخية بشكل جيد وجميل في المرتبة الأول بين عناصر التقييم بمتوسط نسبي بلغت قيمته 97.5%، يليه عناصر الرسوم، والألوان، والموسيقى، والتعليق الصوتي بمتوسط نسبي بلغت قيمته 95.8%.

وعند تقييم تأثير الشخصية الكرتونية المتحركة في تعريف الأطفال بالسياحة بالمملكة العربية السعودية.

أشارت النتائج إلى إعجاب المشاركين بفكرة العمل الفني بدرجة كبيرة جدا، حيث بلغ الوسط الحسابي النسبي لاستجابات الطالبات على محور فكرة العمل الفني 96.3%. وقد أظهرت النتائج تعلق المشاركين ورغبتهم في رؤية شخصية الرسوم المتحركة الرئيسية "فرح" تزور مناطق أخرى في السعودية، حيث بلغ الوسط الحسابي النسبي لاستجابات الطالبات 98.3%، كذلك رغبتهم في رؤية شخصية كرتونية سعودية تعرف بالمناطق السياحية بالمملكة حيث بلغ الوسط الحسابي النسبي لاستجابات الطالبات 94.3%.

ثانياً: الإجابة على سؤال الدراسة:

كيف يمكن تصميم شخصية كرتونية متحركة موجهه للأطفال للتعريف بالسياحة السعودية؟

تمكن البحث من الإجابة عن سؤال البحث من خلال الدراسات السابقة والإطار النظري، و تحليل العينة المادية، و التجربة محل البحث، وذلك عن طريق استنتاج منهج علمي يساعد المصممين على ابتكار شخصيات كرتونية تحقق الهدف المراد منها و توصل الرسالة إلى المتلقي وهو يتلخص في الآتي:

DOI: https://doi.org/10.33193/JALHSS.112.2024.1234
مجلة الفنون والأدب وعلوم الإنسانيات والاجتماع
Journal of Arts, Literature, Humanities and Social Sciences
www.jalhss.com
editor@jalhss.com
ISSN Online: 2414-3383
ISSN Print: 2616-3810
Volume (112) September 2024
العدد (112) سبتمبر 2024

- تحديد الهدف من الشخصية والفئة المستهدفة للشخصية.
- تحليل ودراسة عدد من الشخصيات الكرتونية المصممة لنفس هدف الشخصية المراد تصميمها.
- تحديد أبعاد الشخصية (الاسم، السن، الجنسية...)
- تحديد الخلفية النفسية والشكلية للشخصية كالمشاعر والصفات.
- مرحلة التصميم.

كما تمكن البحث من استنتاج بعض النقاط المهمة التي يجب على المصمم أن يضعها في الاعتبار عند تصميم الشخصية وهي تتلخص في الآتي:

استخدام العلامات الفارقة عند تصميم الشخصية يساعد في جعلها أكثر جاذبية و أقرب للمتلقي مثل لمعان العينين و اتساعها، و شكل الجسم الخارجي، وشكل الأسنان. الخ.

لابد أيضاً أن تنعكس المشاعر والصفات الشخصية على الشخصية المراد تصميمها مثال على ذلك يمكن تمثيل الشخصية المثقفة بارتداء نظارة، والشخصية اللطيفة المرحة بملامح مبهجة ومريحة، والشخصية دائمة الانفعال و الغضب بحواجب قريبة جداً من بعضها وعريضة .....إلخ وغيرها من الملامح التي يجب أن تكون لها دلالات على الصفات الشخصية للشخصية المراد تصميمها.

الخاتمة:

لقد توصلت الدراسة إلى العديد من النتائج و التوصيات من خلال الإطار النظري و تجربة و نتاتج تجربة البحث و سوف يلخص البحث أهمها فيما يلي:

الاستنتاجات:

ولقد استخلصت الباحثة العديد من الاستنتاجات وهي كالآتي:

أولا- يمكن استثمار واستغلال الفنون السعودية والثقافة السعودية، في إسباغ الهوية والقيم السعودية للشخصيات الكرتونية؛ لكي تكون ملائمة وذات تأثير إيجابي على الطفل، وذلك لجذب الطفل للشخصية وتعزيز دوره بالتفاعل معها، مما يساعد على إنشاء جيل واعٍ يعتز بثقافته وهويته السعودية والعربية.

ثانياً-من خلال الدراسة والبحث يمكن اقتراح خط إنتاج علمي يساعد في ابتكار وتصميم الشخصيات الكرتونية، ويمكن الاستفادة من هذا المقترح في مجال الاتصال البصري؛ لتحقق الشخصية أهدافها وتكون ذات تأثير أكبر وهو يتلخص في الآتي:

- تحديد الهدف من الشخصية الفئة المستهدفة.
- تحليل ودراسة عدد من الشخصيات الكرتونية المصممة لنفس هدف الشخصية المراد تصميمها.
- تحديد أبعاد الشخصية (الاسم، السن ، الجنسية...)
- تحديد الخلفية النفسية والشكلية للشخصية كالمشاعر والصفات.

DOI: https://doi.org/10.33193/JALHSS.112.2024.1234
مجلة الفنون والأدب وعلوم الإنسانيات والاجتماع
Journal of Arts, Literature, Humanities and Social Sciences
www.jalhss.com
editor@jalhss.com
ISSN Online: 2414-3383
ISSN Print: 2616-3810
Volume (112) September 2024
العدد (112) سبتمبر 2024

- مرحلة التصميم.

ثالثاً- للشخصيات الكرتونية تأثير كبير على الأطفال؛ لذلك يجب الاستفادة من هذا التأثير للحفاظ على الهوية وتعزيز الانتماء.

رابعاً - هناك العديد من العوامل التي يعتمد عليها تفاعل وتعلق الطفل بالشخصية الكرتونية وهي كالاتي:

- جاذبية الشخصية الكرتونية.
- لطافة الشخصية الكرتونية.
- سلوكها الاجتماعي الإيجابي.
- خفة دمها.
- قوتها وذكائها.

ثامناً- الرسوم المتحركة تلعب دورًا مهمًا في الترويج التراثي والحضاري، والثقافي؛ لذلك يجب استغلال هذا التأثير للترويج للتراث الحضاري، الثقافي السعودي.

التوصيات:

أولاً- الاستفادة من قوة تأثير الشخصيات الكرتونية على الأطفال؛ لإيصال الهوية الثقافية السعودية وتراثها الثقافي لداخل وخارج المملكة.

ثانياً- يجب على المصممين إتباع أسلوب إنتاج علمي لتصميم الشخصيات الكرتونية؛ لتصبح ذات تأثير أكبر على الطفل مما يعزز إيصال رسائلها وتحقيق أهدافها.

ثالثاً- تطوير الشخصية فرح لصناعة فيديوهات تعرف بمناطق ثقافية وسياحية أخرى في المملكة.

رابعاً- الاهتمام بالترويج السياحي الموجه للأطفال باعتبارهم مؤثرين داخل عائلاتهم؛ لإكسابهم موقف إيجابي تجاه السفر واكتسابهم معرفة بتراثهم المحلي.

المصادر

1.أبو دلو، هديل زين الدين، و العلاونة، حاتم سليم. (2018 .(المعالجة الموضوعية والفنية لأفلام الكرتون بقناة كرتون نتوورك بالعربية للأطفال: دراسة تحليلية)رسالة ماجستير غير منشورة). جامعة اليرموك، اربد.
2.انصاري، عبد القدوس.(١٩٨٠). موسوعة تاريخ جدة، ج١. مطابع الروضة. جدة . المملكة العربية السعودية.
3.بخوش، فاطمة. (٢٠١٦). قنوات برامج الأطفال: بين القيمي والرقمي(دراسة تحليلية للخارطة البرمجية)، مجلة دراسات عمار ثلجيي الأغوط، جامعة الجزائر، العدد ٤٤.
4.بشناق، رأفت محمد.(٢٠٠١). سيكولوجيا الأطفال، دراسة في سلوك الأطفال و اضطراباتهم النفسية. رسالة دكتوراة منشورة. دار النفائس للنشر و التوزيع، دمشق. سوريا.
5.الثبيتي، هند عمر عبد العزيز. (١٤٣٩هـ). تصميم الشخصيات. جدة: هويه.
6.سماعيني، نسيبة.(٢٠١٤) دور السياحة في التنمية الاقتصادية و الاجتماعية في الجزائر. مذكرة تخرج لنيل شهادة الماجستير في إدارة الأعمال، كلية العلوم و الاقتصادية، علوم التسيير، والعلوم التجارية، جامعة وهران.

DOI: https://doi.org/10.33193/JALHSS.112.2024.1234
مجلة الفنون والأدب وعلوم الإنسانيات والاجتماع
Journal of Arts, Literature, Humanities and Social Sciences
www.jalhss.com
editor@jalhss.com
ISSN Online: 2414-3383
ISSN Print: 2616-3810
Volume (112) September 2024
العدد (112) سبتمبر 2024

7.عبد الطيف، علياء عبد السلام. (٢٠١٦). ابتكار شخصيات كرتونية مستوحاة من الفنون الإسلامية. مجلة العمارة والفنون، العدد الأول.
8.غراب، هشام أحمد.(٢٠١٥) علم نفس النمو من الطفولة إلى المراهقة، الطبعة الأولى ، دار الكتب العلمية، بيروت لبنان.
9.فارسي، محمد سعيد.(١٩٨٣م-١٤٠٣هـ) تطور النسيج العمراني لمدينة جدة القديمة. دار الأصفهاني للطباعة. جدة. المملكة العربية السعودية.
10.فرغلي محروس، ه.، عبدالحميد الجندي، ع.، عبدالرحمن، عبدالفتاح حافظ & ,صباح. (2023). الموشن جرافيك ودوره في إثراء الصورة المرئية بفيلم الرسوم المتحركة .مجلة الفنون والعلوم الانسانية-241 ,(12)6 , 251.
11.مناع ، آية هاشم صالح .(٢٠٢٠م). درجة تأثير استخدام الرسوميات المتحركة في تعزيز عملية التعلم الإلكتروني بالجامعات الأردنية الخاصة.(رسالة ماجستير) كلية العمارة و التصاميم . جامعة الشرق الأوسط . الأردن.
12.Attard, R. (2019). Primary Children's understanding and relationship with cartoon characters: a critical investigation and multimodal suggestions (Master's thesis, University of Malta)
13.O' Leary, Z. (2005). The essential guide to doing research, SAGE Publications, Inc. London.
14.Wells, P. (2008). The Animated Bestiary : Animals, Cartoons, and Culture. London Rutgers University Press.
15.المري، سلوى بن حريز (٢٠٢٢) جدة التاريخية و إعادة إحيائها. صحيفة وادي قديد متح عبر : https://www.godaidnews.com/132660 تاريخ الدخول ٢٠ ابرل ٢٠٢٢)
16.DeGuzman ,Kyle.(2021),what is character design-tips on creating iconic Characters. https://www.studiobinder.com/blog/what-is-character-design-definition/
17.فيديو تعرفي لدولة الامارات العربية المتحدة بمناسبة اليوم الوطني متاح عبر https://www.youtube.com/watch?v=kPVD9F6KFy0