AJSP
المجلة العربية للنشر العلمي
ISSN: 2663-5798 || Arab Journal for Scientific Publishing
الإصدار السابع – العدد سبعون
تاريخ الإصدار: 2 – آب – 2024م
www.ajsp.net

"صناعات العالم القديم في عصرنا الحالي مقترح برنامج يوتيوبي تاريخي بطريقة الموشن جرافيك"

(بحث مقدم لاستكمال متطلب الحصول على درجة الماجستير (قسم: الصحافة والإعلام الرقمي/ تخصص: الإعلام الرقمي))

إعداد الباحثة:

خديجه حميد القرشي

تخصص: الإعلام الرقمي

٢٠٢٣- ٢٠٢٤ م

المملكة العربية السعودية . جامعة الملك عبد العزيز . كلية الاتصال والإعلام . قسم الصحافة والإعلام الرقمي

https://doi.org/10.36571/ajsp707

ISSN: 2663-5798 || Arab Journal for Scientific Publishing

الإصدار السابع – العدد سبعون
تاريخ الإصدار: 2 – آب – 2024م
www.ajsp.net

الملخص:

تناولت هذه الدراسة مقترح لبرنامج يوتيوبي تاريخي بطريقه الموشن جرافيك يتحدث عن صناعات العالم القديم في عصرنا الحالي، وهدفت الدراسة إلى التعرف على الطرق الفعالة لإيصال المعلومات التاريخية لفئة الشباب بشكل جذاب وممتع، حيث اهتمت الدراسة بقياس مدى فاعلية استخدام الموشن جرافيك في صناعة المحتوى عبر منصة اليوتيوب، وذلك لحل مشكلة الفجوة العلمية عن طريق إيصال المعلومة التاريخية للعامة وخصوصاً فئة الشباب بما يتناسب مع التطورات التكنولوجية في عصرنا الحالي، والبحث عن طرق جديدة ومستحدثة للوصول لهذه الفئة المستهدفة من الشباب لإيصال المعلومة لهم بشكل مبسط يتناسب مع اهتماماتهم، وقد تبنت الدراسة نوعين من النظريات بما يتوافق مع موضوع الدراسة حيث تم استخدام النظرية الحتمية التاريخية لتغطية الجانب التاريخي ومن الناحية الإعلامية تم استخدام نظرية الاستخدامات والاشباعات، وقد تم استخدام المنهج التجريبي الكمي في هذه الدراسة حيث تم استخدام أداة الاستبانة القبلية والبعدية على نفس العينة التي بلغ عددها ٦٠ من طلبة البكالوريوس والماجستير في كلية الاتصال والإعلام بجامعة الملك عبد العزيز بجدة، وذلك بغرض جمع البيانات والمعلومات للوصول الى أهداف الدراسة والإجابة على تساؤلاتها، وتوصلت الدراسة إلى أن استخدام تقنية الموشن جرافيك قد أظهر فعالية كبيرة في جذب اهتمام الشباب نحو المعلومات التاريخية المقدمة، حيث اثبتت الدراسة تفضيل فئة الشباب للمحتوى الذي يكون مزيج بين الترفية والتثقيف،كما أكدت الدراسة أهمية تطوير وصناعة محتوى تفاعلي يجمع بين العناصر السمعية والبصرية من قبل صناع المحتوى الرقمي.

الكلمات المفتاحية: تاريخ، صناعات العالم القديم، اختراعات، منصة اليوتيوب، الموشن جرافيك.

المقدمة:

يعد تاريخ العالم القديم من أهم المجالات التي تستحق الدراسة والتحليل ومن المهم التعرف على ما حدث في هذا العصر من صناعات واختراعات وكيف تطورت عبر العصور حتى أصبحت جزء لا يتجزأ من عالمنا اليوم، حيث يعتبر العالم القديم مصدراً هاماً للإلهام في عصرنا الحالي، حيث تمتاز صناعات العالم القديم بالتقنيات والمواد المتطورة التي تم استخدامها في صنع المنتجات والأدوات والآثار التراثية التي صمدت عبر العصور التاريخية وتطورت بشكل كبير.

لذلك من الممكن الاهتمام بمعرفة تفاصيل هذا العصر وتطوراته من خلال عمل برنامج يوتيوبي تاريخي، حيث ان التاريخ أحد أهم المجالات التي تثير اهتمام الكثيرين حول العالم، فهو يعد صورة مضيئة لماضي البشرية ويمثل وظيفة الذاكرة للمجتمعات والشعوب. خاصة وأن الإنترنت ولا سيما اليوتيوب يعتبر اليوم من أهم وسائل التواصل الاجتماعي في زمن الإعلام الرقمي الحديث. حيث اثبتت الإحصائيات حسب موقع Data Reportal في يوليو٢٠٢٢ أن عدد ٤.٧٠ مليار مستخدم لوسائل التواصل الاجتماعي، يشكلون ما نسبته ٥٩٪ من سكان العالم البالغ عددهم ٧.٩٨ مليارات نسمة، وذلك مقارنة بـ ٤.٤٨ مليار شخص بنسبة ٥٦.٨٪ في يوليو ٢٠٢١.(دراية، ٢٠٢٢).

وهذا التقدم التكنولوجي الذي وصلنا إليه ومع زيادة المحتوى الرقمي في وسائل التواصل الاجتماعي يجعل مهمة البحث عن محتوى مفيد وجذاب يفيد فئة الشباب صعب جداً في ظل الكم الهائل من المحتوى غير الهادف، مما يتوجب على صناع الإعلام في زمن الإعلام الرقمي الاهتمام بصناعة محتوى يتناسب مع هذه التطورات في المجال الرقمي وعدم الاعتماد على المحتوى التقليدي الذي لا يتناسب مع اهتمامات الشباب في هذا العصر. حيث كشف تقرير هيئة الاتصالات والفضاء والتقنية لعام ٢٠٢٣م أن فئة الشباب هم الأكثر

استخداماً للإنترنت في المملكة العربية السعودية بنسبة تصل الى ٩٩٪، لذلك نستطيع القول بأن جميع فئة الشباب من عمر ١٨ إلى ٣٤ يستخدمون الإنترنت بشكل يومي. (الوطن ، ٢٠٢٤)

ورغم تنوع المحتوى الرقمي في وسائل التواصل الاجتماعي تبقى منصة اليوتيوب هي المنصة الاولى في المملكة العربية السعودية من حيث المتابعة، حيث تشير احصائيات موقع TrendX في تقريرها الرقمنة السعودية ٢٠٢٤ أن عدد مستخدمين اليوتيوب في المملكة العربية السعودية بلغ أكثر من ٣٠.١ مليون مستخدم بما يعادل ٩٣.٥ ٪ من إجمالي سكان المملكة العربية السعودية. (ترينذ اكس، ٢٠٢٤)

لذلك، قررت الباحثة إجراء دراسة حول مقترح برنامج يوتيوبي تاريخي بطريقة الموشن جرافيك يكون محورة الأساسي صناعات العالم القديم في عصرنا الحالي، حيث تحاول الباحثة في هذه الدراسة استكشاف الرؤية والأهداف والمحتوى والجمهور المستهدف من الشباب، وكذلك معرفة الطريقة الأمثل والتقنيات الجيدة وأسلوب الإنتاج المناسبة التي يجب على صناع الإعلام الرقمي معرفتها لإيصال الفكرة من البرنامج بشكل محتوى رقمي مميز.

مشكلة الدراسة:

إن ما توصلنا إليه في عصرنا الحالي من علم وتطور وثقافة وتطورات بشرية بمختلف العلوم الإنسانية والعلمية والعديد من التطورات التكنولوجية هي مراحل من صناعات واختراعات قديمة لها بداية ولها تاريخها المميز التي يجب التسليط عليه حتى لا ننسى تاريخ الأشياء وبداياتها والإبداع الفكري والبشري الذي أوصلنا لما نحن عليه اليوم، ومع تطور العلوم الإنسانية يجب أن نعود لبدايات الأشياء والصناعات في العصور القديمة لأن التاريخ هو محور العلوم الإنسانية، حيث يوضح لنا التاريخ كيف نشئ الإنسان، وكيف تطور على مدى العصور، وكيف قام الإنسان ببذل الجهود لتسخير الطبيعة لخدمته، وكيف بنى حضارته، وكيف وصل إلينا كل هذه الجهود عبر العصور.

والتاريخ هو علم اجتماعي يُعنى بمعرفة الفكر البشري والنشاط الإنساني في العصور السابقة، لذلك من المهم توضيح مراحل الكتابة التاريخية عبر العصور بدايةً من عصور ما قبل التاريخ ،العصر الذي كان قبل الكتابة التاريخية وهو عصر علم الأثار حيث أنهم استخدموا الحجر وغيره من الأدوات البدائية مثل العظم وجلود الحيوانات للكتابة والرسم عليها على شكل رموز ولغات غير معروفة بشكل تصوري والتي عرفت بالكتابة التصورية وذلك قبل أكثر من ربع مليون سنة، هذا العصر الطويل من عمر الإنسان لم يهتم فيه الإنسان بالكتابة التاريخية بالشكل الهجائي المعروف في العصور التالية. حيث إن الاكتشافات الأثرية لبقايا هذا العصر تمثل بداية حقيقة لتسجيل تاريخ الإنسان من عصر الهمجية إلى عصر الحضارة الإنسانية. وعلى الرغم من القيمة المهمة للحضارات القديمة الا اننا لم نكن لنعرف تلك المعلومات المهمة للإنسانية وحضارتهم الممتدة عبر زمن طويل الا بعد ان قام الإنسان بالاهتمام بالكتابة التاريخية حتى توصل الإنسان الى سجل شامل للأحداث والاختراعات والصناعات في تلك العصور القديمة. (بارنز، ١٩٦٣)

ومع الكم الهائل لتلك الكتابات التاريخية ومع التطور الذي واكب هذا النوع من الكتابة خصوصاً في العصر الإسلامي الذي عرف بعصر الكتابات الحولية والموسوعات الطويلة لتسجيل الأحداث التاريخية بكل دقة وتفصيل بشكل مبالغ فيه، أصبح البحث عن تلك المعلومات التاريخية يحتاج لوقت وجهد لا يقوم به سوا المتخصصون في المجال التاريخي فقط، ونتيجة لذلك اصبح العامة من الناس يواجهون مشاكل في البحث والاهتمام بالمجال التاريخي، مما جعل هناك فجوه بين الاهتمام بالأحداث التاريخية والحياة الاجتماعية في هذا

العصر،(حاج ياسين، ٢٠٢٣) لذلك تريد الباحثة حل مشكلة الفجوة العلمية عن طريق إيصال المعلومة التاريخية للعامة وخصوصاً فئة الشباب بما يتناسب مع التطورات الحالية، والبحث عن طرق جديدة ومستحدثة للوصول لهذه الفئة المستهدفة من الشباب لإيصال المعلومة لهم بشكل مبسط يتناسب مع اهتماماتهم.

وهذا ما قامت الباحثة بالعمل علية في هذا الدراسة، حيث قامت الباحثة بعمل برنامج يوتيوبي يوفر معلومات عن الصناعات التاريخية في العصر القديم وكيف نستخدمها اليوم في عصرنا الحالي في فيديو تصويري يتراوح بين دقيقتين وخمسة دقائق لإيصال المعلومات المفيدة بشكل سريع وجذاب، ولقد اختارت الباحثة منصة اليوتيوب لأنه من المنصات الأكثر جماهيرية في السنوات الأخيرة اذ تعد المملكة العربية السعودية الاكثر متابعه لمنصة اليوتيوب اذ يصل عدد المشاهدات بمعدل ٩٠ مليون مشاهدة يومية حسب احصائيات عام ٢٠٢٠ لموقع قوقل (الحسين، 2020) لذا يجب الاستفادة من هذا المنصة والقيام بعمل تعليمي تثقيفي يفيد الشباب في معرفه التاريخ ومعرفة الصناعات في العصر القديم على شكل فيديو مصمم بطريقة الموشن جرافيك حتى تصل المعلومات التاريخية بشكل سهل وبصري وممتع للجميع للاستفادة منها بشكل كبير.

أهمية الدراسة:

- تأتي أهمية الدراسة في الاستفادة من التطور التكنولوجي في الإعلام الرقمي في عصرنا الحالي لما له من فوائد عديدة، حيث يمكن القول إن الإعلام الرقمي يعد من أهم الاتجاهات الحديثة في المجال الإعلامي، وذلك لأنه يوفر العديد من الفرص للمستخدمين لتحقيق النمو والتأثير بشكل إيجابي في مختلف المجالات.
- تقدم الدراسة إطاراً نظرياً يركز على أهمية المعلومات التاريخية وطريقة إيصالها لفئة الشباب في ظل التطور السريع الذي يشهده عصرنا الحالي، وتكمن أهمية هذه الدراسة في الموضوع الذي تتناوله حيث انه يجب الاهتمام بزيادة المعلومات التاريخية لفئة الشباب لأن كل الصناعات والاختراعات عبر العصور لها بداية، وتلك البدايات لصناعات في العصور القديمة تعرفنا على تاريخ الصناعات حتى نستطيع تطوير الصناعات والاختراعات بما يتماشى مع عصرنا الحالي.
- تأتي هذه الدراسة استجابة للحاجة لتضيق الفجوة بين الاهتمام بالأحداث التاريخية والحياة الاجتماعية عن طريق إيصال المعلومات التاريخية للعامة وخصوصاً فئة الشباب، وذلك لندرة البرامج التاريخية التي تحتوى على محتوى رقمي جذاب ومفيد لتلك الفئة عبر منصتهم المفضلة اليوتيوب التي تعتبر من أكثر المنصات متابعة من قبلهم، مما ينعكس على زيادة تعليمهم وتثقيفهم من ناحية تاريخية بطريقة تسهل إيصال المعلومات للمتلقين.
- وتكمن أهمية الدراسة في ندرة الدراسات السابقة التي تتحدث عن الاهتمام بصناعة محتوى هادف من قبل صناع الإعلام الرقمي بما يتناسب مع التطورات في المجال الرقمي وعدم الاعتماد على المحتوى التقليدي الذي لا يتناسب مع اهتمامات الشباب في هذا العصر.

أسئلة الدراسة:

يمكن من خلال هذه الدراسة الإجابة على الأسئلة البحثية التالية:

- ماهي الطرق الفعالة لإيصال المعلومات التاريخية لفئة الشباب بشكل جذاب وممتع باستخدام منصات الإعلام الرقمي وتحديداً منصة اليوتيوب من وجهة نظر طلبة البكالوريوس والماجستير في كلية الاتصال والإعلام بجامعة الملك عبد العزيز؟
- ماهي فاعلية استخدام الموشن جرافيك في التأثير على صناعة المحتوى الرقمي عبر منصة اليوتيوب من وجهة نظر طلبة البكالوريوس والماجستير في كلية الاتصال والإعلام بجامعة الملك عبد العزيز؟
- ما هو دور صناع الإعلام الرقمي في استحداث محتوى إبداعي ومفيد يجذب الفئة المستهدفة من الشباب من وجهة نظر طلبة البكالوريوس والماجستير في كلية الاتصال والإعلام بجامعة الملك عبد العزيز؟

أهداف الدراسة:

تهدف الدراسة إلى تحقيق الأهداف التالية:

- التعرف على الطرق الفعالة لإيصال المعلومات التاريخية وتحليل الصناعات القديمة ومراحل تطورها لفئة الشباب باستخدام رسومات ومؤثرات صوتية وبصرية بشكل جذاب وممتع من وجهة نظر طلبة البكالوريوس والماجستير في كلية الاتصال والإعلام بجامعة الملك عبد العزيز.
- تهتم هذه الدراسة بالتعرف على مدى فاعلية استخدام الموشن جرافيك في صناعه المحتوى الرقمي عبر منصة اليوتيوب ومدى تأثيرها على فئة الشباب بما يتناسب مع اهتماماتهم من وجهة نظر طلبة البكالوريوس والماجستير في كلية الاتصال والإعلام بجامعة الملك عبد العزيز.
- تهدف الدراسة الى تحديد الدور الذي يقوم به صناع الإعلام الرقمي في استحداث محتوى إبداعي ومفيد يجذب الفئة المستهدفة من الشباب من وجهة نظر طلبة البكالوريوس والماجستير في كلية الاتصال والإعلام بجامعة الملك عبد العزيز.

مصطلحات الدراسة:

تعد علمية تحديد المصطلحات والمفاهيم من الخطوات المهمة في الدراسات والأبحاث العلمية لما يترتب عليها من توضيح لموضوع الدراسة وتحديد الشكل العام لها، مما يمكننا من الوصول إلى نتائج أكثر دقة ومصداقية، حيث انها تأتي مفسرة للإشكالية المطروحة ومبينة لجوانب الموضوع وأبعاده، كما انها تقوم بكشف الغموض الذي تتمحور حوله الدراسة.

اولاً: صناعات العالم القديم (Ancient World Industries):

لتحقيق الفهم العميق لهذا المصطلح المركب لابد من تناول الموضوع بشكل مفصل عن طريق تعريف الصناعات والاختراعات، ومن ثم الوصول الى معرفه متكاملة عن مفهوم العالم القديم والتاريخ الزمني لذلك العصر.

– الصناعة (Industry):

الصناعة: هو مفرد جمعة صناعات.

وتعرف الصناعة حسب تعريف معجم المعاني الجامع: " كل علم أو فن مارسه الإنسان حتى يمهر فيه ويصبح حرفه له ".

والصناعة عبارة عن نشاط إنتاجي يستخدم فيه الإنسان بعضاً من عناصر الإنتاج مستهدفاً إنتاج مواد جديدة أو لجعل مواد أولية موجودة أكثر نفعاً أو قيمة للإنسان، وعلى الرغم من ان كلمه Industry تعني بالترجمة العربية حرفة يمارسها الإنسان لكسب العيش، الا أن بعض الباحثين يرون انها تدل على معنى صناعة. (الجنابي، ٢٠١٣).

كما عرفها حسن وآخرون (٢٠٠٢) " على انها جميع الأنشطة التي يقوم بها الإنسان بتحويل مادة أولية من شكل إلى شكل اخر مما يؤدي إلى تغير في استخدامها وقيمتها ".

ومما سبق يمكن أن توضح الباحثة مصطلح الصناعة بشكل إجرائي بأنها هي التي لعبت دوراً حاسماً في تطور الحضارة البشرية، إذ انها ساهمت في تلبية احتياجات المجتمع البشري قديماً كما قامت الصناعة بتوفير فرص للعيش وعززت النمو لشعوب عبر العصور التاريخية، ولقد عاشت البشرية مراحل عديدة حتى وصلت للمرحلة التي نعيشها اليوم، وهي مرحلة المجتمع الصناعي القائم على الأسس الصناعية للعصور القديمة، ومصطلح الصناعة في هذا البحث يدل على النمط الإنتاجي الذي عرفته الحضارات القديمة وتطوره عبر العصور حتى وصل لعصرنا الحالي، حيث أن الصناعة غيرت بشكل جذري جميع مظاهر الحياة الاجتماعية والاقتصادية والثقافية بداية من حضارات العالم القديم وصولاً إلى جميع انحاء العالم اليوم.

. الاختراع (Invention):

لقد وردت كلمة اختراع في معجم اللغة العربية حيث جاء من اصلها من الخرع وهو ما يطلق على الشق ويطلق الاختراع على الإنشقاق، يقال خرعته أي شققته واختراع كذا أي اشتققته من غير اصلٍ له، وتأتي بمعنى اختلاق الشيء او ارتجاله او ابتداعه. (الشيخ، ٢٠٢٣).

ويعرف الاختراع باللغة الإنجليزية بمعنى Invention حيث انه يعرف حسب قاموس Cambridge "اكتشاف فكرة جديده وأسلوب جديد في القيام بشيء بطريقة غير مألوفة من قبل ".

– العالم القديم (old–world):

يعرف مصطلح العالم القديم حسب كتب التاريخ القديم، وكما تحدث عنه ابن خلدون في كتابة (مقدمة ابن خلدون) التي يعتبر المصدر الرئيسي عند العلماء والباحثين في مجال التاريخ القديم. حيث ذكر ابن خلدون أن العالم القديم ينقسم إلى ثلاث قارات هي آسيا وأوروبا وأفريقيا وهي تشكل ما يسمى بالقشرة القديمة الأولى، ويعتبر ابن خلدون في كتابه أن الوجود البشري بدأ في آسيا، ومن ثم انتقل إلى بلاد الشام والمشرق والمغرب، ثم انتقلوا إلى أوروبا وأفريقيا وغيرها من المناطق، وفيما يتعلق بتوزيع الشعوب على هذه القارات، يعتبر أنه يمكن تقسيم العالم إلى أربعة أقاليم رئيسية، وهي الشرق، والغرب، والشمال، والجنوب.

–تاريخ العالم القديم (History of the ancient world):

وتعرف الباحثة تاريخ العالم القديم اجرائياً بأنه الفترة التاريخية التي تمتد من بداية التاريخ المكتوب حتى نهاية العصور الوسطى، حيث تعتبر الفترة الزمنية الممتدة بين حوالي 3000 قبل الميلاد وحتى سقوط الإمبراطورية الرومانية الغربية في القرن الخامس الميلادي وتكوين الدول الأوروبية الحديثة في وسط القرون الأخيرة، وهو جزء من العالم القديم حيث انه يمثل قارات العالم القديم الثلاثة وهي اسيا وأوروبا و افريقيا، ويرتبط العالم القديم بتاريخ الحضارات القديمة التي نشأت وازدهرت في مناطق مختلفة من العالم، مثل الحضارات المصرية

والسومرية والبابلية والفينيقية واليونانية والرومانية وغيرها، والتي لها تأثير كبير على الثقافة والتطور الإنساني على مر العصور، ويشمل الحضارات والإمبراطوريات والممالك التي نشأت في كافة مناطق العالم مثل:

– الحضارة السومرية: نشأت في العراق حوالي 4000 قبل الميلاد وكانت أول حضارة في التاريخ، وقد ابتكرت الكتابة ونظمت المجتمع.

. حضارة بلاد الرافدين: وهي الحضارتين البابلية والآشورية في العراق تأسست بعد الحضارة السومرية حوالي 3000 قبل الميلاد وازدهرت حتى القرن السادس الميلادي.

– الحضارة المصرية القديمة: تأسست في القرن الرابع قبل الميلاد وازدهرت على ضفاف نهر النيل، وقد اشتهرت بإنشاء الأهرامات ونظام الكتابة الهيروغليفية.

– الحضارة الفينيقية: التي نشأت في شرق المتوسط حوالي القرن الثامن قبل الميلاد واشتهرت بتجارتها البحرية والنقش على الحجارة.

– الحضارة الإغريقية: تأسست حوالي الألف قبل الميلاد في اليونان وازدهرت في فترة العصور القديمة والفترة الكلاسيكية.

– الإمبراطورية الرومانية: تأسست في القرن السادس قبل الميلاد واستمرت حتى القرن الخامس الميلادي، وقد اشتهرت بإنشاء الطرق والمباني الضخمة ونظام الحكم الروماني.

كما يشمل تاريخ العالم القديم أيضاً الحضارات الآسيوية مثل الصينية والهندية، والحضارات الأمريكية القديمة مثل حضارة المايا والأزتكية، والعديد من الحضارات الأخرى التي كانت جزءً لا يتجزآ من تاريخ العالم القديم. (ويلش، ٢٠١٤)

وبناءً على ما تم تناوله من مفاهيم خاصة بالصناعة والاختراع والعالم القديم وتاريخه فإن الباحثة تعرف صناعات العالم القديم اجرائياً بانها: هي مجموعة الاختراعات التي طورها الإنسان في الحضارات القديمة لتحويل المواد الطبيعية والمواد الأولية إلى ادوات تسهل الحياة اليومية وتعزز التقدم الحضاري والثقافي والاقتصادي عبر التاريخ، مثل الصناعات الزراعية، والحرف اليدوية وغيرها من الاختراعات التي لعبت دوراً مهماً في تطور الحضارات عبر العصور حتى وصلت إلينا اليوم بمختلف استخداماتها في عصرنا الحالي.

ثانياً: الموشن جرافيك (Motion Graphic):

تعرف كلاً من البسيوني وإسماعيل (٢٠٢٢) الموشن جرافيك أو الرسوم المتحركة " على أنها استخدام تقنيات التصوير التوضيحية التي تعتمد على أسلوب فني تصويري يتم فيه استخدام الرسومات والأشكال والألوان المتحركة ليصور المعلومات المعقدة والمفاهيم بشكل سهل وممتع للمشاهدين ".

وحين نريد تعريف مصطلح الموشن جرافيك اجرائياً وبطريقة مفصلة لإيصال الفكرة الرئيسية لهذا المصطلح بشكل علمي حديث فيجب علينا تقسيم المصطلح الى قسمين رئيسيين هما:

. الجرافيك (الرسوم):

هو علم وفن رفيع يستخدم فيه الرسامون والمصممون وتقنيو الحاسوب والفنانون العديد من التقنيات لإنشاء صور توضيحية تمثل الأفكار أو المفاهيم بطريقة جذابة، ويمكن استخدام الجرافيك في العديد من المجالات بما في ذلك الإعلان، والتصميم، والأفلام، وألعاب الفيديو، وغيرها. ويتم إنشاء الرسوم باستخدام تقنيات مختلفة مثل القلم، والفرشاة، والألوان، والحبر، والقصاصات، والبرامج المساعدة على الرسم الجرافيكي.

. الموشن (التحريك):

هو عملية إنشاء حركة ثابتة لأجسام أو عناصر مختلفة في الفيديو أو الأفلام السينمائية أو في الرسوم المتحركة باستخدام تقنيات مختلفة مثل التصوير الفوتوغرافي، والرسوم المتحركة أو الجرافيك المتحرك، ويتم إنشاء الموشن عن طريق تطبيق سلسلة من الصور ثابتة ومتتالية بشكل سريع، في حين تتغير بعض خصائص الصورة الواحدة لإعطاء انطباع الحركة بشكل جذاب وممتع.

والموشن جرافيك أو الرسوم المتحركة هي احدى مجالات الـ Animation التي يتم أنشاؤها عن طريق برامج التصميم في الحاسوب مثل برنامج Adobe After Effects وهو من اقوى البرامج لتعديل وتصميم الموشن جرافيك، حيث يتم دمج هذه الرسومات الحركية مع المؤثرات الصوتية لإيصال الفكرة المرجوة.

ويجدر الإشارة الى تاريخ ونشأة الـ Animation حيث يعود تاريخها إلى بداية القرن العشرين، وقد شهدت هذه الأفلام العديد من التغيرات والتطورات المهمة عبر مسيره هذا الفن، وذلك بسبب طبيعتها الفنية والبصرية والسمعية. (إسكلة، ٢٠٢١).

حدود الدراسة:

اقتصرت هذه الدراسة على الحدود التالية:

. الحدود البشرية: مجموعة من طلبة البكالوريوس والماجستير في كلية الاتصال والإعلام بجامعة الملك عبد العزيز بجدة.

–الحدود الزمانية: الفصل الدراسي الثاني لعام ٢٠٢٣– ٢٠٢٤م .

–الحدود المكانية: كلية الاتصال والإعلام بجامعة الملك عبدالعزيز بجدة.

خلفية الدراسة والإطار النظري:

تمهيد:

ومن خلال أسس الدراسة وأهدافها، تركز الباحثة في هذا الفصل على ثلاثة أجزاء، تحدثت في الجزء الأول عن خلفية الدراسة وفقاً لمتغيراتها حيث قامت بتفسير هذه المتغيرات بما يتوافق مع الدراسة وأهميتها، كما يحتوى الجزء الثاني على الإطار النظري وذكر فيه النظريات المستخدمة (النظرية الحتمية التاريخية ونظرية الاستخدامات والاشباعات) وارتباطها بالدراسة، اما فيما يتعلق بالجزء الثالث والأخير من الفصل فيتضمن عدداً من الدراسات العربية والأجنبية السابقة ذات الصلة بالدراسة .

اولاً: خلفية الدراسة:

تتضمن خلفية الدراسة عدة محاور وفقا لمتغيرات الدراسة، حيث إن صناعات العالم القديم تمثل جزء مهماً من تطور الشعوب عبر العصور، لذلك يجب التركيز على هذا التطور في العلوم الإنسانية بشكل يتماشى مع التطورات التكنلوجية في عصر الإعلام الرقمي الذي يجب ان يشهد تزايد مستمر في مجال صناعة البرامج التي تفيد الشباب وذلك باستغلال منصة اليوتيوب التي تعتبر من اهم وسائل التواصل الاجتماعي وأكثرها تأثيراً. وكذلك الاستفادة من التطور في مجال التصميم الجرافيكي وذلك باستخدام طريقة الموشن جرافيك بطريقة تسهل إيصال المعلومات التاريخية عن صناعات العالم القديم بشكل يجذب الفئه المستهدفة من الشباب. وفيما يلي توضيع لاهم هذه المتغيرات في الدراسة على النحو التالي:

– صناعات العالم القديم:

تتنوع صناعات العالم القديم بشكل واسع حسب المنطقة والحقبة التاريخية، ولكن بشكل عام يمكن تصنيفها إلى الصناعات الزراعية والحرفية والتجارية والتعدينية والمعدنية، وصناعات المواد الغذائية وغيرها. وفيما يلي بعض الصناعات القديمة:

- الصناعات الزراعية: شملت زراعة الحبوب والأسماك وتربية الحيوانات، وكانت الزراعة تعتبر النشاط الأساسي في العصور القديمة، وقد ظهرت تقنيات زراعية متطورة في بلاد ما بين النهرين ومصر القديمة والصين والهند والإمبراطورية الرومانية وعند الاغريق. (Gray et al., 2023)
- الصناعات الحرفية: شملت الحرف التي تمثلت في صناعة أدوات الموسيقى والمجوهرات والتطريز والحرف الزجاجية وصناعة الأثاث والدمى والحرف الجلدية. تستخدم هذه الحرف الآن في الأغراض الفنية والزخرفية والاحتفاظ بالتقاليد والتراث الثقافي.(الهياجي، ٢٠٢٠)
- الصناعات التجارية: شملت تجارة الحرير والتوابل والمواد الكيميائية والصناعات اليدوية، كما نشأت في العصور القديمة عدداً من الصناعات التجارية التي تطورت في عصرنا الحالي بشكل كبير.(Zippia, 2022)
- الصناعات التعدينية والمعدنية: شملت استخراج المعادن والأحجار، والفحم وغيرها، وتعتبر هذه الصناعات مهمة في العصور الحديثة والمعاصرة لتزويد الصناعات الأخرى بالمواد اللازمة.(Hustrulid et al., 2023)
- الصناعات الغذائية: شملت صناعة الخبز والعسل والزيتون وغيرها، وهي صناعات تعتبر حتى اليوم مهمة في العصر الحديث. (المرواني، ٢٠٢٠)

وإذا قمنا بالنظر إلى الإعلام الرقمي، فنجد أن فهم صناعات العالم القديم يلعب دوراً مهماً في تحسين الوعي الثقافي والتاريخي لدى الفئة المستهدفة من الشباب، حيث إن هذه الصناعات كانت جزءاً أساسياً من التقنيات التي تم ابتكارها في الماضي والتي ساهمت في تطور الصناعات الحديثة التي نستخدمها في عصرنا الحالي.

– منصة اليوتيوب:

منصة اليوتيوب هي منصة ترفيهية واجتماعية على الشبكة العنكبوتية، تسمح منصة اليوتيوب برفع ومشاهدة ومشاركة مقاطع الفيديو والمحتوى الرقمي على الإنترنت، وتأسست منصة اليوتيوب في عام ٢٠٠٥واشتراتها شركة جوجل عام ٢٠٠٦، وتعتبر منصة اليوتيوب في العصر الحالي أحد أكبر وأهم المنصات في وسائل التواصل الاجتماعي، التي تسمح بمشاركة مقاطع الفيديو وتحتوي على ملايين المستخدمين في جميع أنحاء العالم. (Hosch, 2023)

ومنصة اليوتيوب تعتبر من أكبر مواقع مشاركة الفيديو على الإنترنت حيث انها تتميز بعدد كبير من الخصائص التي جعلت منها منصة اجتماعية هامة جداً للمحتوى الرقمي ومن أهم خصائص منصة اليوتيوب:

- سهولة الاستخدام والبحث: حيث يستطيع المستخدمين بمختلف ثقافتهم ومستوياتهم التعليمية من الوصول للمحتوى بمختلف أنواعه، كما توفر المنصة نظام بحث سريع مما يسهل العثور على مقاطع الفيديو المرغوب بها.
- التواصل والتفاعل المباشر: يمكن للمستخدمين التفاعل مع المحتوى بوضع إعجاب أو تعليق مما يساهم في انتشار المحتوى عن طريق خوارزميات المنصة، كما تعزز المنصة التواصل والتفاعل مع صناع المحتوى بها.
- توفر المحتوى بشكل مجاني: تعتبر منصة اليوتيوب متاحة ومجانية لجميع المستخدمين حيث يمكن لأي شخص مشاهدة المحتوى دون دفع أي مقابل لذلك.
- توفير الترجمة الفورية: تتميز منصة اليوتيوب بالترجمة الفورية لجميع لغات العالم مما يتيح للجميع فهم المحتوى بلغتهم الأم.
- الوصول العالمي: توفر المنصة محتوى متنوع من موسيقى وأفلام وبرامج وأخبار وتعليم وترفيه ورياضة مما يساهم في انتشار الثقافة واللغات بشكل عالمي وكبير. (بوسكسو وبو قطة ،٢٠٢٢)

ويمكن اعتبار اليوتيوب منصة بديلة للتلفزيون التقليدي، حيث يمكن للمشاهدين مشاهدة محتوى الفيديو وهم في أي مكان وفي أي وقت يرونه مناسباً لديهم دون الحاجة لمواعيد محددة كما هو الحال في التلفزيون. وبشكل عام تعتبر منصة اليوتيوب في الإعلام الرقمي من أهم الأدوات التي تساعد على التواصل مع الجمهور ونشر المحتوى بطريقة مبتكرة وفعالة، ويساهم في ازدياد عدد المستخدمين الذين يعتبرون اليوتيوب مصدراً مهما للمعلومات الثقافية بجميع أنواعها.

– الموشن جرافيك:

الموشن جرافيك هو فن الرسم والتحريك لإنتاج رسوم متحركة، ويشير إلى الرسوم المصورة والرسوم ثنائية الأبعاد وثلاثية الأبعاد التي تستخدم في الفيديو لإيضاح المفاهيم والأفكار باستخدام الرسوم المتحركة. يتم استخدام الموشن جرافيك في العديد من المجالات، ويعد واحداً من وسائل التواصل الرقمي الأكثر فعالية وشيوعاً في مجال الإعلام الرقمي. (Biteable, 2017)

وهناك مجالات متعددة ومتنوعة للموشن جرافيك منها:

- مجال التسويق: يستخدم الموشن جرافيك في التسويق والإعلانات التجارية سواءً كانت عبر التلفزيون أو الإنترنت بطريقة مبتكرة ومقنعة مما تتيح جذب الفئة المستهدفة من التسويق.
- مجال التعليم: يستخدم الموشن جرافيك في صناعة المحتوى التعليمي بطرق أكثر فعالية مما يساعد على فهم الطلاب للمعلومة بشكل سهل وجذاب.
- مجال الطب: هو من أهم المجالات التي يمكن استخدام الموشن جرافيك فيها حيث يمكن استخدامه في توضيح العمليات الجراحية وعرض البيانات الطبية المعقدة بطريقة يسهل فهمها.
- مجال الشبكات الاجتماعية والمحتوى الرقمي: يعتبر الموشن جرافيك أداة فعاله لإيصال المعلومات بطرق مختلفة وإبداعية، حيث يمكن من خلال الموشن جرافيك طرح محتوى هادف بطريقة جذابة. (الفرهود، ٢٠٢٢)

ويمكن القول بأن الموشن جرافيك يساعد في جذب انتباه الجمهور المستهدف وجعلهم يشعرون بالإثارة والحماس حيال المضمون المقدم، كما انه يقوم بتبسيط المعلومات المعقدة وعرضها بطريقة ممتعة يسهل فهمها، ويعزز الموشن جرافيك التذكر لأنه يقوم بإثارة المشاعر والتأثير على الذاكرة لدى المتلقي، وبشكل عام يمكن القول أن استخدام الموشن جرافيك في الإعلام الرقمي يوفر تجربة مشاهدة فريدة ويساعد على تعزيز التواصل وفهم المحتوى بشكل أفضل وأسرع.

ثانياً: الإطار النظري للدراسة:

انطلاقاً من طبيعة وأهداف الدراسة، تسلط الباحثة في هذا الجزء على الاطار النظري للدراسة من خلال النظريات التي قامت بتناولها وتفسيرها بما يتناسب مع موضوع الدراسة، حيث تتناول الباحثة نوعين من النظريات العلمية في تخصصين مهمين متعلقين بالدراسة وهما تخصص التاريخ والحضارة وتخصص الإعلام الرقمي، حيث قامت الباحثة بربط الموضوع بشكل يتوافق مع الأهداف المرجوة للدراسة، ففي مجال التاريخ تحدثت عن النظرية الحتمية التاريخية (Historical Materialism)، حيث يمكن استخدام هذه النظرية لفهم تطور الأحداث والتغيرات التاريخية، بما يسهم في الوصول لنتائج البحث المرجوة. وأما فيما يتعلق بتخصص الإعلام الرقمي قامت الباحثة باستخدام نظرية الاستخدامات والاشباعات (Uses and gratifications)، ذات الصلة بالإطار المفاهيمي لموضوع الدراسة، وذلك لارتباطها الوثيق بأهداف الدراسة التي تهدف إلى التعرف على الإشباعات التي تحتاجها الفئة المستهدفة من الشباب في وسائل التواصل الاجتماعي.

. النظرية الحتمية التاريخية (Historical Materialism):

نبذة عن النظرية الحتمية التاريخية : هي نظرية اجتماعية تقوم على فكرة أن التطور الاجتماعي والاقتصادي يسير على مسار تحتمه الظروف المادية والاقتصادية للمجتمع، وتعتبر هذه النظرية من أهم النظريات الديناميكية لفهم التاريخ والتطور الاجتماعي، حيث تعرف النظرية الحتمية التاريخية الاقتصاد كمحرك رئيسي للتطور الاجتماعي، وترى أيضاً أن التاريخ يمر عبر مراحل متدرجة تنبع من التغير الاقتصادي والاختلافات الطبقية والصراعات بين الطبقات، وتشير النظرية أيضاً إلى وجود صراع بين قوى الإنتاج والعلاقات الاجتماعية، وعلى إثر هذا الصراع يحدث التحول الاجتماعي، مما ينتج صناعات واختراعات تطور من المجتمعات، وتحدد نظرية الحتمية التاريخية المراحل الرئيسية للتاريخ حسب النمط الإنتاجي وتوزيع الثروات وعلاقات الإنتاج، وتقسمه إلى عصر العبودية وعصر الرأسمالية وعصر

الشيوعية،وتتميز النظرية الحتمية التاريخية بأنها نظرية شاملة تشمل مختلف جوانب الحياة الاجتماعية والاقتصادية والثقافية، وهي نظرية دنيوية تعطي أولوية للظروف الاجتماعية والاقتصادية والمادية على التفكير الفلسفي أو الروحي أو الديني. (المهري، ٢٠١٩)

الجذور التاريخية لنظرية الحتمية التاريخية:

النظرية الحتمية التاريخية أو ما يعرف بالنظرية الماركسية هي نظرية اجتماعية وتاريخية تتبع جذورها إلى الفيلسوف الألماني كارل ماركس وصديقه فريدريش إنجلز، وتعتمد هذه النظرية على فكرة أن التاريخ يتقدم بمفهوم الصراع بين الطبقات الاجتماعية المختلفة داخل المجتمع، وتؤكد أيضاً على أن الاقتصاد هو عامل الدفع الرئيسي والمحرك للتغيير التاريخي والتطور، وتعود فكرة الحتمية التاريخية الى فلاسفة الإغريق مثل هيرودوت وتوكيديدس، ولكن الفيلسوف الألماني جورج هيجل وضع النظرية الشاملة للتاريخ في النصف الأول من القرن التاسع عشر، وصاغ فكرة العملية الإجمالية لها. ولكن فكرة الحتمية التاريخية والاعتقاد بأن الاقتصاد هو المحرك الرئيسي للتغيير التاريخي والتطور طورها كارل ماركس في النصف الثاني من القرن التاسع عشر، ويعتمد ماركس في نظريته على المفهوم المادي الموسع الذي يشرح كيف أن التاريخ يتغير ويتطور بوجود فئات اجتماعية تتنافس في الحصول على الموارد الطبيعية والقدرات البشرية. ويعتقد ماركس

أيضاً بأن الاقتصاد هو الملتقى الحاسم لكل الفئات الاجتماعية داخل المجتمع، وأنه يتحدد من خلال الهيكل الاجتماعي ويتحول على مر العصور. وفي نهاية المطاف فإن فكرة الحتمية التاريخية في نظرية الفيلسوف الألماني جورج هيجل والفيلسوف الألماني كارل ماركس تعد نظرية هامة لتفسير التغيير التاريخي والتطور عبر العصور. (volle, 2022)

ويمكن ربط النظرية الحتمية التاريخية بالدراسة من ناحية تغير الصناعات القديمة في عصرنا الحالي عن طريق التركيز على دور الاقتصاد في تطور المجتمعات، ففي العصور القديمة كان الإنتاج اليدوي هو النظام الاقتصادي السائد، والذي كان يتحكم فيه النخب الاقتصادية والاجتماعية في المجتمع، وتدور فكرة نظرية الحتمية التاريخية حول التحول الاقتصادي الشامل، وهو ما يمكن رؤيته في تطور الصناعات المعدنية والنسيجية والزراعية، وهذا التحول يُعد الحافز الرئيسي للتغيير التاريخي والتطور.

كما يمكن اعتماد النظرية الحتمية التاريخية في دراسة الصناعات القديمة في عصرنا الحالي من خلال فهم مدى تأثير التكنولوجيا والاقتصاد والبيئة في تطور الصناعات، وكذلك من خلال فهم دور تحول الاقتصاد في خلق نموذج تنموي مختلف يتمتع بشروط ازدهار وتطورات مختلفة، بما في ذلك الاستمرار في إدخال التطوير التكنولوجي والابتكار الإنتاجي، وبهذا الشكل يمكننا دراسة صناعات الماضي وتحديد مدى تغير نمطها في عصرنا الحالي وكيف ساهمت هذه الصناعات في تطوير المجتمعات والحضارات في جميع أنحاء العالم.

. نظرية الاستخدامات والاشباعات (Uses and gratifications):

نبذة عن نظرية الاستخدامات والاشباعات: نظرية الاستخدامات والاشباعات هي نظرية اجتماعية تركز على الأسباب التي يستخدم بها الأفراد وسائل الإعلام والتكنولوجيا المختلفة، وتهدف إلى فهم ما يحتاجه المستخدمون من تلك الوسائل وكيف يمكن أن تلبي تلك الوسائل احتياجاتهم. تركز هذه النظرية على الاحتياجات والأسباب التي تدفع المستخدمين إلى استخدام وسائل الإعلام والتكنولوجيا المختلفة وما الذي يجعلهم يشعرون بالرضا والاشباع بعد استخدامهم لتلك الوسائل. وتعتمد نظرية الاستخدامات والاشباعات على فرضية أساسية تفيد

بأن الأفراد يستخدمون وسائل الإعلام والتكنولوجيا لتحقيق أهداف شخصية مختلفة وتلبية احتياجاتهم الاجتماعية والنفسية بما يتناسب مع أنماط تطورهم الاجتماعي والثقافي والنفسي. (Katz et al., 1974)

الجذور التاريخية لنظرية الاستخدامات والاشباعات:

في الأربعينيات من القرن العشرين، نشأ الاهتمام بالاختلافات الفردية والتباين الاجتماعي والسلوكيات المرتبطة بوسائل الإعلام، وظهرت فكرة جديدة حول العلاقة التي تربط الجمهور بوسائل الإعلام والاتصال، حيث أصبح الجمهور عنصراً فعالاً يختار ويحدد الرسائل والأشياء التي يرغب بها ويفضلها عن غيرها. وتركز نظرية الاستخدامات والاشباعات على دراسة الرغبات والاحتياجات التي يحققها الجمهور باستخدام وسائل الإعلام، وعلى تحليل الأفكار والمعلومات التي تقدمها تلك الوسائل من خلال معرفة الاحتياجات الشخصية والاجتماعية للأفراد. لقد كان هناك اهتمام كبير في فترة الثلاثينيات من القرن الماضي بدراسة أنواع الرغبات والاحتياجات التي يحققها استخدام وسائل الإعلام، وقد كشف الباحثان ويرنر وتانكرد عن أهمية فهم سبب استخدام الجمهور لوسائل الإعلام والاتصال في تحليل الأسباب التي دفعتهم للاستخدام. وهناك عدد من الدراسات التي تمحورت حول هذه النظرية بدايةً من دراسة هيرتا وهيرزج في عام 1944، حيث قاموا بدراسة تركزت على تحليل رغبات وإشباعات الجمهور من خلال دراسة المسلسلات اليومية، وتوصلت الدراسة إلى عدد من النتائج المهمة في المجال الإعلامي وهي الاهتمام بالجمهور، ورغباته، واحتياجاته العاطفية، والنفسية. وفي عام 1954، قام بيرلسون بدراسة ثمانية صحف توقفت عن الصدور لمدة أسبوعين بسبب إضراب العاملين في شركة التوزيع في مدينة نيويورك، وتساءل بيرلسون عما يفتقده الجمهور خلال فترة توقف تلك الصحف، وتوصل إلى أن الصحف تلعب دورًا مهمًا في حياة الجمهور كمصدر للأخبار والمعلومات، وتمثل عالماً آخر يهرب إليه الجمهور من مصاعب حياتهم اليومية. وفي عام 1974، قام كلاً من كاتز وبلمار بتأليف كتاب يسمى "استخدام وسائل الاتصال الجماهيري" والذي يتحدث عن تخيل الأعمال التي تقوم بها وسائل الإعلام والدوافع التي تدفع الأفراد إلى استخدامها. وتعتبر هذه النظرية تحولًا فكريًا في دراسة التأثيرات المختلفة للوسائل الإعلامية والاتصال، ويعتقد المؤيدون لهذه النظرية أن الجمهور لديه إرادة قوية يمكنه من خلالها تحديد واختيار وسائل الإعلام والاتصال والموضوعات التي يرغبون بها. (عبد الحميد، ٢٠١٠)

وتنقسم هذه النظرية إلى مكونين رئيسيين، وهما:

1- الاستخدامات:

ويركز هذه المكون على الأسباب التي يستخدم بها الأفراد وسائل الإعلام والتكنولوجيا المختلفة، ويهدف إلى فهم ما يحتاجه المستخدمون من تلك الوسائل الاعلامية.

2 – الإشباعات:

ويركز هذه المكون على التأثيرات المترتبة على الاستخدام المتكرر لوسائل الإعلام، ومدى كفاءتها في تلبية احتياجات الجمهور. (طولبة، ٢٠٢١)

ويمكن ربط نظرية الاستخدامات والاشباعات بالدراسة عن طريق الاستفادة من منصات الإعلام الرقمي في الوصول لإشباعات الشباب اليوم في هذه العصر الرقمي حيث قامت الباحثة باختيار منصة اليوتيوب لعمل البرنامج التاريخي، ومن هنا يأتي دور الدراسة في اختبار

مدى تلبية تلك المنصة لحاجات الشباب. ويمكن للدراسة استخدام النظرية في تحليل مدى تحقق نتائج الدراسة للاشباعات المطلوبة من قبل الشباب، سواء كانت معرفية، أو ثقافية أو تاريخية، وانطلاقاً من أهمية

فرضيات نظرية الاستخدامات والاشباعات التي تركز بشكل أساسي على الدور الحقيقي للجمهور في عملية الاتصال باعتباره عنصراً نشطاً وفعالاً. فإن الباحثة وظفت نظرية الاستخدامات والاشباعات في هذه الدراسة للتعرف على دوافع استخدام الفئة المستهدفة من الشباب لليوتيوب باعتباره من وسائل الإعلام الرقمي الذي اصبح يلعب دوراً مهما في اشباع دوافع الشباب في هذا العصر الرقمي.

ثالثاً: الدارسات السابقة:

يقدم الاستعراض للدراسات السابقة العديد من الأفكار والأدوات والإجراءات والاختبارات التي يمكن استخدامها في دراسة مشكلة البحث، كما تساعد الدراسات السابقة الباحثة على تجنب الأخطاء التي وقع بها الآخرون وفهم الصعوبات التي واجهوها، ومعرفة نقاط القوة والضعف في الدراسات السابقة والاستفادة منها. وإلى جانب ذلك، توفر الأدبيات العلمية السابقة الكثير من المصادر والمراجع الهامة في مجال الدراسة، كما تساعد في مهمة إعداد منهج البحث وتهيئة المناخ المناسب للباحثة حتى تتمكن من البدء في دراستها بنجاح. لذا، تم استعراض عدداً من الدراسات والبحوث العلمية السابقة باللغتين العربية والأجنبية بهدف الاستفادة منها والوصول إلى نتائج علمية مفيدة.

الدراسات العربية:

دراسة مرسي وبخش (٢٠٢١) تركز الدراسة على مدى أهمية استخدام تقنية الموشن جرافيك في المنصات التدريبية، وتأثيرها على تطوير مهارات موظفي العلاقات العامة وتحسين قدراتهم، كما تهدف الدراسة إلى رصد اتجاهات وميول الموظفين نحو هذه الدورات التدريبية وكيف ساعد الموشن جرافيك الى الوصول للمعلومات بشكل صحيح، وقامت الدراسة على تحديد فاعلية استخدام هذه التقنية في تحسين جودة التدريب وتطوير مهارات الموظفين في مجال العلاقات العامة، وتقديم توصيات مفيدة للجهات المعنية في تحسين عمليات التدريب وتطويرها باستخدام أحدث التقنيات. اعتمدت الباحثتان في دراستهما على المنهج الوصفي المسحي، وذلك باستخدام أسلوب المسح الشامل للوصول إلى إجابات حول تساؤلات الدراسة وفروضها، وتم تطبيق الدراسة على موظفي إدارة العلاقات العامة بجامعة أم القرى في مكة المكرمة، والذي بلغ عددهم ٢٣ موظفاً وموظفة. وأظهرت النتائج أن تقنية الموشن جرافيك تؤثر بدرجة كبيرة على استجابة غالبية أفراد العينة في عرض محتوى المواد التدريبية عن طريق منصة إثرائي، حيث وصلت النسبة إلى ٦٥٪، كما تبينت ارتفاع نسبة الرضا لدى العينة عن المحتوى التدريبي المقدم باستخدام تقنية الموشن جرافيك بمنصة إثرائي بنسبة ٦٥٪، وأشارت الدراسة إلى أن غالبية العينة استفادوا بدرجة كبيرة من الدورات التدريبية المقدمة بتقنية الموشن جرافيك على منصة إثرائي، مما يعكس مدى فهمهم وإدراكهم لفائدة استخدام هذه التقنية في عرض المواد التدريبية، وأوصت الدراسة بإجراء المزيد من الأبحاث العربية التي تبحث أهمية وفائدة استخدام تقنية الموشن جرافيك في مجالات التدريب وغيرها، كما حثت على تشجيع المؤسسات التدريبية على تقديم بعض دوراتها باستخدام تقنية الموشن جرافيك نظرًا لأهميتها في تبسيط فهم المعلومات بشكل كبير.

دراسة سلوم (٢٠٢٠) هدفت الدراسة إلى التحقق من أثر المضامين الإعلامية على الشباب في العالم العربي المستخدمين لمنصة اليوتيوب، ولتحقيق هذا الهدف استخدم الباحث المنهج الوصفي التحليلي عن طريق استخدام أداة الاستبانة لجمع المعلومات. حيث تم اختيار العينة البحثية من بين الشباب الذين يتابعون صفحة "قصص من المجهول" على الفيسبوك، والتي تضم أكثر من ٨٧ ألف عضو،

بلغ حجم العينة ١١٣٢ يافعاً بين ذكور وإناث وتم اختيارهم بطريقة عشوائية. بيَّنت نتائج الدراسة أن نسبة كبيرة من الشباب يستخدمون اليوتيوب وتطبيقات الإنترنت، ويقضون فيها وقتًا طويلاً بسبب الملل والفراغ، كما أظهرت الدراسة أن الأسرة تلعب دوراً هاما لتشجيع الشباب على استخدام الإنترنت، وقد أفادت النتائج أيضًا بأن أحد التأثيرات الإيجابية لاستخدام الإنترنت هو تعرف الشباب على أصدقاء جدد من جنسيات مختلفة وتحسين وقت الفراغ لديهم. وقد استخدمت الدراسة لإثبات نتائجها بالشكل الصحيح نظرية الاستخدامات والاشباعات لتفسير دور منصات التواصل الاجتماعي في التأثير على اليافعين ولتوضيح بعض المفاهيم المتعلقة بالدراسة، وختمت الدراسة بالتأكيد على ضرورة توعية الشباب حول مخاطر استخدام الإنترنت، وتشجيع الأهل على التواصل مع أولادهم وزيادة اهتمامهم بهم.

دراسة بو شريط وبن مرزوق (٢٠٢٠) تهدف هذه الدراسة إلى فهم دوافع استخدام الشباب الجزائري لقنوات اليوتيوب وعادات وأنماط مشاهدتهم لها، والتفاعل مع مضامينها، بالإضافة إلى الإشباعات التي ينالونها منها، واستخدمت الدراسة المنهج المسحي وتم استخدام الاستبانة المقسمة إلى خمسة محاور و27 سؤالًا، بمشاركة 78 طالبًا وطالبة من قسم الإعلام والاتصال في جامعة جيجل، وتم الاعتماد على نظرية الاستخدامات والاشباعات حيث انها سلطت الضوء على أسباب استخدام الشباب الجزائري لقنوات اليوتيوب، وخرجت الدراسة بعدة نتائج مهمة، حيث كشفت أن الطلاب يشاهدون مضامين اليوتيوب بشكل مدمن ودائم، وأنهم يرتبطون بمضامينه علميًا وتثقيفيًا وكشفت الدراسة أيضاً أن الطلاب يتفاعلون بشكل كبير مع محتوى اليوتيوب، ويختلف تفاعلهم من طالب لآخر حسب ميولهم، كما أظهرت الدراسة أن اليوتيوب يلبي احتياجات وإشباعات مختلفة للطلاب مثل مشاهدة البرامج والقصص التلفزيونية، ومعرفة الفضائح السياسية، والاطلاع على تقنيات ممارسة الرياضة، وكذلك التعلم من المحاضرات، وغيرها. وأدت مضامين اليوتيوب إلى شعور الطلاب بالراحة النفسية، والسعادة والمتعة وتشبع منصة اليوتيوب مختلف احتياجاتهم ورغبتهم.

الدراسات الأجنبية:

دراسة Taqia et al. (٢٠٢٢) كانت عبارة عن تصميم فيديو تاريخي على منصة اليوتيوب بطريقة الموشن جرافيك بهدف توثيق الجهود المبذولة لتحرير ايريان بارات الإندونيسية بطريقة مبتكرة وجذابة، تم استخدام المنهج الكمي في الدراسة، حيث تم تحليل المعلومات والبيانات التاريخية ثم تم تنظيمها وتجميعها بطريقه الرسوم المتحركة واستخدام المؤثرات الصوتية، حتى تصل المعلومات الى جيل الشباب بشكل تفاعلي يسهل فهمها. وكانت الدراسة تحوى على عدد من المراحل وهي مرحله ما قبل الإنتاج ومرحله الإنتاج ومن ثم مرحله ما بعد الإنتاج، حيث تهتم مرحله ما بعد الانتاج على معرفه ردة فعل الجمهور بعد مشاهدة الفيديو، وتم معرفة النتائج لفعالية الفيديو مع الفئه المستهدفة عن طريق اجراء اختبار على عدد ١١ طالب من مدرسة ثانوية في إندونيسيا تتراوح أعمارهم بين ١٥–١٨ عاماً وذلك عن طريق عمل استبانة من ٨ عناصر بطريقة مقياس ليكرت وقد كانت النتيجة تقدر بحوالي ٨٤٪ من الطلاب فهموا الفيديو بطريقة جيدة وفعالة، وبذلك وصلت الدراسة إلى الهدف المرجو منها، وهو إيصال رسالة واضحة وجذابة للجهود التي بذلت لتحرير إيريان بارات، واتخاذ أسلوب مبتكر وحديث في تصميم الفيديو لصناع المحتوى الرقمي.

دراسة Zimmermann et al. (٢٠٢٠) بعنوان المؤثرون على YouTube: دراسة كمية حول استخدام الشباب وتصورهم لمقاطع الفيديو حول الموضوعات السياسية والمجتمعية، تهدف هذه الدراسة إلى فهم استخدام الشباب لمقاطع الفيديو على منصة يوتيوب وتصوراتهم حولها فيما يتعلق بالمواضيع السياسية والاجتماعية، حيث قامت الدراسة على تحليل بيانات ٥٦٢ مشاركاً وتم تقسيمهم على

ثلاث فئات عمرية مختلفة اول فئة اقل من ١٦ عام ولم يكن مصرح بتصويتهم حسب القانون الألماني وفئه من عمر ١٦ –٢٠ عام والفئة الأخيرة كانت تتراوح أعمارهم من ٢١–٣٥ عام. كانت المشاركة في الاستبانة منقسمه على نوعين ٤٤٠ مشاركا عن طريق الاستبانة الورقية و١٢٢ كان عن طريق الانترنت، وكان متوسط العمر ١٨ سنة تقريباً ، وتم تحليل النتائج للاستبانة باستخدام برنامج SPSS. حيث اتبعت الدراسة منهجاً كمياً للوصول الي النتائج المرجوة وقد استخدمت الدراسة نظريه الاستخدامات والاشباعات لعلاقتها الوثيقة بالإعلام . وتوصلت الدراسة الا ان الشباب يستخدمون اليوتيوب لأغراض التسلية ويعتبرون الاخبار في برنامج اليوتيوب مكذوبة وخصوصاً الفئة العمرية الأكبر من ٢١ سنة، حيث يرون ان القنوات التلفزيونية الرسمية الألمانية هي الأفضل لطرح المعلومات السياسية والاكثر مصداقية. اما بالنسبة للموضوعات الاجتماعية فان المشاركين باختلاف أعمارهم يثقون في المؤثرين على منصة اليوتيوب ويعتبرونهم قدوة لهم، واخيراً قدمت الدراسة أساساً جوهرياً لفهم افضل لكيفية رؤية الشباب وتقييمهم للمحتوى الإعلامي في وسائل الإعلام الرقمي الحديث.

دراسة Maziriri et al. (٢٠٢٠) وتهتم الدراسة بكيفية استفادة من موقع اليوتيوب كأداة تعليمة في ظل التطورات الحالية في التكنولوجيا لذلك تم اقتراح نموذج مفاهيمي معدل بناءً على نموذج قبول التكنولوجيا (TAM) لاختبار تصورات الطلاب ومواقفهم تجاه استخدام اليوتيوب كأداة تعليمية وتثقيفية، واعتمدت الدراسة علي المنهج الكمي حيث اختار الباحثون عدد ٣٧٧ طالباً من جامعة مختارة عن طريق اخذ عينة غير احتمالية من اجل تحليل البيانات باستخدام اداة SPSS، وقد اعتمد الإطار النظري لدراسة على كلاً من النظرية المعرفية لتعليم الوسائط المتعددة ونموذج قبول التكنولوجيا (TAM)، وقد توصلت الدراسة لعدد من النتائج من أهمها الدور الرئيسي الإيجابي لليوتيوب كأداة تعلمية حيث لوحظ بشكل خاص العلاقة بين مواقف الطلاب تجاه استخدام اليوتيوب والنوايا السلوكية كانت علاقة قوية بشكل ملحوظ، مما قد يشير الى أن هذا النظام في استخدام اليوتيوب يعد ناجحاً في تعليم الطلاب في المرحلة الجامعية، كما تساهم هذه الدراسة بمعرفة جديدة لتعليم في البيئة الإفريقية.

التعقيب على الدراسات السابقة:

بسبب ندرة الدراسات السابقة التي تتحدث عن الاهتمام بصناعة محتوى هادف من قبل صناع الإعلام الرقمي، قامت الباحثه بالاعتماد على دراسات ترتبط ببعض المتغيرات في الدراسة مثل دراسات تتحدث عن منصه اليوتيوب واثرها على الشباب وكذلك دراسات تتحدث عن دورالموشن جرافيك في الإعلام الرقمي. فعلا سبيل المثال في دراسة Zimmermann et al. (٢٠٢٠) ودراسة سلوم (٢٠٢٠) ودراسة بو شريط وبن مرزوق (٢٠٢٠) ودراسة Maziriri et al. (٢٠٢٠) تم تسليط الضوء على اثر اليوتيوب على فئات من المجتمع وخصوصاً فئه الشباب وهذا ما يتوافق مع الدراسة الحالية، حيث تم تسلط الضوء على وسائل التواصل الاجتماعي وخصوصاً منصة اليوتيوب ودورها الكبير في التطور الإعلامي الرقمي في عصرنا الحالي وكذلك تسليط الضوء والتركيز على الفئة المستهدفة من الشباب واهتمامهم بهذه المنصات الرقمية.

كما أفادت الدراسات السابقة الباحثة في بلورة الإطار النظري للدراسة حيث اعتمدت دراسة Zimmermann et al. (٢٠٢٠) ودراسة سلوم (٢٠٢٠) ودراسة بو شريط وبن مرزوق (٢٠٢٠) على نظرية الاستخدامات والاشباعات وهذا من أوجه التشابه مع الدراسة الحالية فقد اعتمدت الباحثة في دراستها على نظرية الاستخدامات والاشباعات بما يخدم الدراسة ويوظفها بشكل صحيح في المجال الإعلامي الرقمي، كما يوجد اوجهه اختلاف بين الدراسات السابقة المطروحة عن اليوتيوب وفئه الشباب وبين الدراسة الحالية حيث تسلط الدراسة

علي الاهتمام بالإيجابيات فقط لهذه المنصة ولم تركز الدراسة على أي سلبيات في اثر منصة اليوتيوب على فئه الشباب مثل دراسة سلوم (٢٠٢٠).

وفيما فيما يتعلق بدراسة مرسي وبخش (٢٠٢١) ودراسة Taqia et al. (٢٠٢٢) فقد اتفقت الدراستين مع الدراسة الحالية في موضوعها وهو أهمية تقنية الموشن جرافيك ودورها المهم، حيث تتفق الباحثة مع دراسة مرسي وبخش(٢٠٢١) من حيث أهمية تقنية الموشن جرافيك ودورها الفعال، ولكن تختلف مع هذه الدراسة حيث تتميز الدراسة الحالية بالاهتمام بالتقنية في المجال الإعلامي والتثقيفي اما دراسة مرسي وبخش(٢٠٢١) فهتمت بالناحية التدريبية والتعليمية فقط. اما فيما يخص دراسة Taqia et al. (٢٠٢٢) فالباحثة تتفق بصوره كبيره جداً مع هذا الدراسة حيث اهتمت بعمل برنامج يوتيوبي تاريخي بطريقة الموشن جرافيك، ولكن هناك اختلاف في نوع التاريخ المطروح بين الدراسات وهذه من أهم أوجه الاختلاف بينهم.

منهجية الدراسة:

تناولت الباحثة في هذا الفصل وصفاً لمنهج الدراسة والإجراءات التي تم استخدامها أثناء القيام بالدراسة، إذ يتضمن هذا الفصل نوع المنهج المستخدم وأداة جمع البيانات وصدقها وثباتها ومجتمع العينة وعددهم وخصائصهم، كما احتواء الفصل على الطرق المتبعة لجمع البيانات والأساليب الإحصائية المستخدمة لتحليل البيانات.

منهج الدراسة:

في ضوء هدف الدراسة المتمثل في التعرف على الطرق الفعالة لإيصال المعلومات التاريخية وتحليل الصناعات القديمة ومراحل تطورها لفئة الشباب باستخدام رسومات ومؤثرات صوتية وبصرية بشكلٍ جذابٍ وممتع، وللتعرف على مدى فاعلية استخدام الموشن جرافيك في صناعة المحتوى الرقمي عبر منصة اليوتيوب ومدى تأثيرها على فئة الشباب بما يتناسب مع اهتماماتهم، استخدمت الدراسة المنهج التجريبي الكمي لمناسبته لطبيعة البحث حيث تم الاستفادة من معطيات المنهج التجريبي الذي يقوم على استخدام القياس القبلي والبعدي على أفراد العينة في مجموعة تجريبية واحدة، وكذلك تم الاستفادة في المنهج الكمي عن طريق القيام بعمل الاستبانات القبلية والبعدية التي تعتمد في جمع النتائج على الطرق الإحصائية وذلك بغرض جمع البيانات اللازمة التي تساعد في تحديد وتقييم النتائج بشكل صحيح.

ويعرف المنهج التجريبي: بأنه أسلوب بحثي يعتمد على الملاحظة والخبرة المباشرة أو غير المباشرة لجمع البيانات، ويعد هذا المنهج نهجاً أساسيًا في البحث العلمي، حيث يسمح باختبار النظريات من خلال التجريب والملاحظة، وتتضمن الدراسات التجريبية عادة جمع البيانات التي يتم تحليلها بعد ذلك لاستخلاص استنتاجات حول سؤال البحث. يمكن أن يكون هذا النوع من البحث نوعيًا أو كميًا أو مختلطًا، ويستخدم في مجالات مختلفة بما في ذلك العلوم الاجتماعية والعلوم الطبيعية والعلوم الإنسانية، للتحقق من صحة الأطر النظرية وتحديدها ومساهمتها في بناء المعرفة في مجالات مختلفة.

حيث يُعد المنهج التجريبي من مناهج البحوث القادرة على حل الكثير من المشكلات سواءً في المعامل أو الفصول الدراسية أو في أي مجال اخر، فهو يقوم على التحكم في المتغيرات والعوامل الأساسية باستثناء متغير واحد، حيث يقوم الباحث بتطويع هذا المتغير أو التلاعب به بهدف تحديد وقياس تأثيره في العملية بشكل كامل ونتائج التجربة عليه. (كليوات ومرزوقي، ٢٠٢١)

كما يُعرف المنهج الكمي: بأنه منهج بحثي يعتمد على جمع البيانات الرقمية وتحليلها بطريقة إحصائية لاختبار فرضيات محددة، وهو نوع من البحوث المسحية التي تعتمد على أدوات القياس الكمية وتلتزم بشروط الصدق والثبات، كما يمكن في هذا النوع من المناهج تعميم النتائج اذا كانت عينة الدراسة كبيره. (القاسم، ٢٠٢١)

ويعتمد المنهج الكمي على عدد من الأدوات لجمع البيانات تتنوع بين الاستبانات والاختبارات المعيارية والملاحظات الكمية، ويستخدم الباحثون هذا النوع بما يتناسب مع دراستهم حيث يتيح هذا النوع من المناهج تحديد العلاقات ومقارنه التأثيرات على المتغيرات، ويستخدم المنهج الكمي في مجموعة واسعة من الدراسات والابحاث بمختلف أنواعها، حيث تتميز الدراسات الكميه بقدرتها علي توفير نتائج دقيقه تكون أساس اتخاذ القرارات والتغيرات في مجالات متعددة. (قوة وقماري، ٢٠١٨)

وقد اختارت الباحثة المنهج التجريبي بطريقة الاستبانة القبلية والبعدية باستخدام مجموعة تجريبية واحدة، وذلك من أجل تقديم تحليل شامل لإشكالية الدراسة، ومن ثم دمج المعلومات التي يتم التوصل إليها في تفسير النتائج الإجمالية، التي يتم من خلالها شرح النتائج على نحو أفضل باستخدام هذا النوع من المناهج.

أداة الدراسة:

لتحقيق أهداف الدراسة تم استخدم الاستبانة (القبلية والبعدية) لجمع البيانات والمعلومات بغرض الوصول الى أهداف الدراسة والإجابة على تساؤلاتها، وذلك لتحقيق النتائج المأمولة بشكل صحيح، وفيما يلي توضيح للأداة المستخدمة في الدراسة:

الاستبانة Questionnaire: حيث تعتبر هي الأداة الملائمة لمضمون للدراسة والتي تهدف الى الوصول للبيانات والمعلومات من الفئة المستهدفة بطريقة مناسبة.

وتعرف الاستبانة: بأنها أداة بحثية تستخدم في جمع البيانات من الأفراد وذلك بتوزيع نسخة منها على عينة من الذين يمثلون فئة محددة، وتتمثل هذه الأداة البحثية في ورقة أو الكترونياً حيث تحتوى على أسئلة تتعلق بالموضوع الرئيسي للبحث والذي يهم الباحثين، وتتنوع أشكال الأسئلة في الاستبانات ما بين الأسئلة المغلقة التي تحتوي على خيارات محددة للإختيار، والأسئلة الجدلية التي تتطلب إدلاء المشارك بآرائه ومعتقداته تجاه الموضوع المحدد، وتستخدم الاستبانة عادة في البحوث الاجتماعية والنفسية والتربوية وغيرها من المجالات العلمية، وتعتبر وسيلة رئيسية لجمع البيانات الكمية، وتنبع أهمية الاستبانة من قدرتها على تمكين الباحثين من جمع بيانات من عينات كبيرة من الأفراد على نطاق واسع وفي زمن قصير. (دياب، ٢٠٠٣)

وتم جمع البيانات الكمية من الفئة المستهدفة من الشباب في هذه الدراسة عن طريق الاستبانة، حيث تم عمل نوعين من الاستبانات استبانة قبلية واستبانة بعدية كانت الاستبانة القبلية للعينة المستهدفة قبل مشاهدة الحلقة التجربية من البرنامج اليوتيوبي التاريخي بطريقة الموشن جرافيك، فيما كانت الاستبانة البعدية بعد مشاهدة الحلقة لقياس كمية المعرفة المستفادة بعد مشاهدة تلك الحلقة، وكمية المعلومات التاريخية التي تحصلوا عليها نتيجةً لذلك، ومن ثم جمع البيانات والمعلومات وتحليلها من قبل الباحثة لتحقيق الأهداف من هذا الدراسة.

مجتمع وعينة الدراسة:

يقصد بمجتمع الدراسة: هي مجموعة من الأفراد أو العناصر التي تستهدفها الباحثة لدراستها والوصول إلى نتائج مفيدة، ويمثل هذا المجتمع الجمهور المستهدف الذي ترغب الباحثة في دراسته وتعميم نتائج الدراسة عليه. (القاضي، ٢٠١١)

وهذة الدراسة المعتمدة على المنهج التجريبي تستهدف مجموعة محددة من الأفراد ضمن المجتمع الواسع، وهم طلبة البكالوريوس والماجستير في كلية الاتصال والإعلام بجامعة الملك عبد العزيز بجدة، حيث تركز الباحثة على مجموعة يمكن الوصول إليها بسهولة والتي تمثل جزءً من العينة المستهدفة في الدراسة، وقد تم تحديد العينة بناءً على معايير محددة لضمان التمثيل الدقيق والموثوق لمجتمع الدراسة.

وتم اجراء هذه الدراسة التجريبية على عينة من ٦٠ طالب وطالبة من طلبة البكالوريس والماجستير من كلية الاتصال والإعلام بجامعة الملك عبدالعزيز بجدة، وذلك للاستفادة من الفئة المستهدفة في هذه الدراسة وهي فئة الشباب وكذلك للوصول للعينة بطريقة قصدية للوصول للعدد مقبول يوصل الباحثة للنتائج المأمولة.

وتم اسناد اختيار حجم العينة إلى عدة عوامل مهمة، تتمثل في أن صغر حجم العينة يتيح تحليلاً أعمق وأكثر تفصيلاً للبيانات، مما يعزز فهم المعلومات ومعرفه تأثير المتغيرات في التجربة على الفئة المستهدفة، كما يوفر قدرة عالية من التحكم والمتابعة مما يضمن تجربة موحدة ومنظمة لجميع المتغيرات، بالإضافة إلى ذلك العوامل العملية مثل القيود الزمنية والموارد المتاحه التي تجعل حجم العينة الصغيرة هي الأنسب للدراسات التجريبية. (Creswell & Clark, 2017)

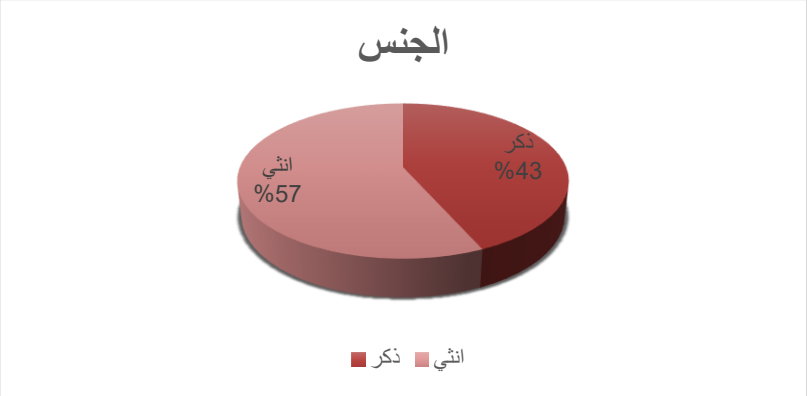
خصائص عينة الدراسة:

جدول1 يوضح توزيع إجابات أفراد عينة الدراسة حسب الجنس.

الجنس		
الجنس	التكرار	النسبة المئوية
ذكر	26	43.3
انثى	34	56.7
الإجمالي	60	100.0

من خلال جدول (١) والذي يوضح خصائص عينة الدراسة من حيث متغير الجنس نلاحظ انه بلغ عدد الاناث ٣٤مفردة من إجمالي عينة الدراسة البالغ عددها ٦٠ مفردة بينما عدد الذكور ٢٦ بنسبة قدرها ٤٣.٣٪، ونلاحظ أن عدد الاناث أكثر من عدد الذكور بسبب صعوبة الوصول لذكور في هذه الدراسة .

ISSN: 2663-5798 || Arab Journal for Scientific Publishing
الإصدار السابع – العدد سبعون
تاريخ الإصدار: 2 – آب – 2024م
www.ajsp.net

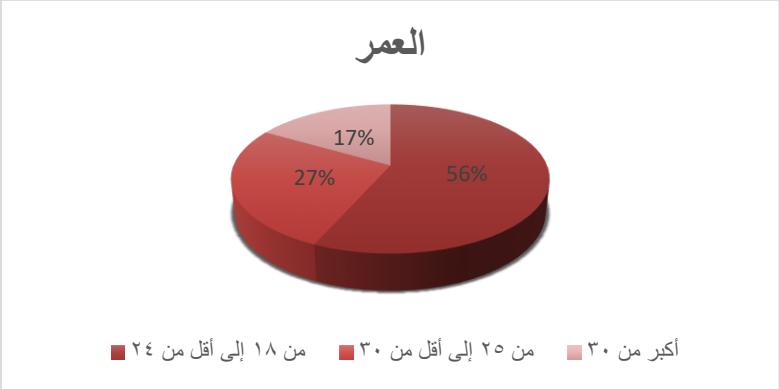


شكل 1 دائرة نسبية تمثل تصنيف عينة الدراسة حسب الجنس.

جدول2 يوضح توزيع إجابات أفراد عينة الدراسة حسب العمر.

العمر		
العمر	التكرار	النسبة المئوية
من ١٨ إلى أقل من ٢٤	34	56.7
من ٢٥ إلى أقل من ٣٠	16	26.7
أكبر من ٣٠	10	16.7
الإجمالي	60	100.0

من خلال جدول (٢) الذي يوضح توزيع أفراد العينة حسب متغير العمر، وبالنظر إلى تكرارات أفراد العينة في الدراسة والبالغ عددهم ٦٠ فرد، نلاحظ أن عمر أغلبية المبحوثين يقع في الفئة العمرية من ١٨ إلى ٢٤ وهي التي تصدرت قائمة الفئات العمرية بنسبة قدرها ٥٦.٧٪ والبالغ عددهم ٣٤ فرداً، ثم تليها الفئة العمرية من ٢٥ إلى أقل من ٣٠ بنسبة قدرها ٢٦.٧٪ والبالغ عددهم ١٦ فرداً، في حين أدنى قيمة في الفئة العمرية أكبر من ٣٠ سنة والبالغ عددهم ١٠ أفراد فقط بنسبة قدرت بـ ١٦.٧٪ .



شكل 2 دائرة نسبية تمثل تصنيف عينة الدراسة حسب العمر.

جدول3 يوضح توزيع إجابات أفراد عينة الدراسة حسب المرحلة الأكاديمية.

المرحلة الأكاديمية		
المرحلة الأكاديمية	التكرار	النسبة المئوية
بكالوريوس	42	70.0
ماجستير	18	30.0
الإجمالي	60	100.0

من خلال جدول (٣) الذي يوضح توزيع أفراد العينة حسب متغير المرحلة الأكاديمية وبالنظر إلى تكرارات أفراد العينة في الدراسة والبالغ عددهم ٦٠ فرد، نلاحظ أن أغلبية المبحوثين حاصلون على درجة البكالوريوس وهي المرحلة التي تصدرت قائمة المرحلة الأكاديمية بنسبة قدرت بـ ٧٠٪ والبالغ عددهم ٤٢ فرداً، ثم تليها الفئة الحاصلون على درجة الماجستير بنسبة قدرها ٣٠٪ والبالغ عددهم ١٨ فرداً.

شكل 3 دائرة نسبية تمثل تصنيف عينة الدراسة حسب المرحلة الأكاديمية.

آلية عمل الحلقة التجريبية للبرنامج اليوتيوبي التاريخي بطريقة الموشن جرافيك:

في إطار تنفيذ الحلقة التجريبية للبرنامج اليوتيوبي التاريخي بطريقة الموشن جرافيك تم إتباع مجموعة من الخطوات المنهجية والفنية والإنتاجية لضمان إنتاج الحلقة بطريقة عالية الجودة وملائمه مع العينة المستهدفة في هذه الدراسة، حيث تم تقسم العمل على ثلاثة مراحل على النحو التالي:

- مرحلة ما قبل الإنتاج: هي مرحلة تطوير الأفكار والتخطيط لعمل الفيديو.
- مرحلة الإنتاج: هي مرحلة تصميم الموشن جرافيك وعمل المونتاج الازم .
- مرحلة ما بعد الإنتاج: هي مرحلة تسجيل التعليق الصوتي والموثرات السمعية ودمجها مع الفيديو.

١/ مرحلة ما قبل الإنتاج:

ISSN: 2663-5798 || Arab Journal for Scientific Publishing
الإصدار السابع – العدد سبعون
تاريخ الإصدار: 2 – آب – 2024م
www.ajsp.net

هذه المرحلة هي المرحلة الأساسية لصناعة الحلقة التجريبة حيث قامت الباحثة بإختيار موضوع الحلقة بما يتناسب مع موضوع الدراسة التي تتناول صناعات العالم القديم وكيف تطورت حتى وصلت إلينا اليوم في عصرنا الحالي، لذلك تم إختيار (القلم) كموضوع للحلقة التجريبية، حيث أن القلم من أهم صناعات العالم القديم الذي ترك بصمه عبر التاريخ وصولاً إلى عصرنا الرقمي الحالي. وقامت الباحثه بإختيارعنوان الحلقة بما يتناسب مع محتواها حيث وقع الاختيار على "من اخترع القلم ؟" ليكون العنوان جذاب للمتلقيين من فئة الشباب وهي الفئة المستهدفة في هذه الدراسة البحثية، وعند تناول اختراع القلم كموضوع للحلقة التجريبية، تم تقسيم مرحلة ما قبل الإنتاج اللي عدة خطوات أساسية :

- جمع المعلومات: بدأت هذه المرحلة بعملية بحث تاريخية معمقة حول تاريخ القلم، وذلك بالرجوع الى مصادر تاريخية موثوقة لجمع المعلومات الدقيقة التي تساعد في عمل الحلقة.
- كتابة السيناريو: تم تحويل المعلومات التاريخية التي تم جمعها إلى سيناريو متماسك يسرد تاريخ القلم بأسلوب قصصي مشوق، حيث تم تقسيم السيناريو إلى أقسام تتناسب مع الوقت المحدد للفيديو، مع مراعاة الانتقالات السلسة بين مراحل تطور القلم المختلفة.

نص السيناريو :

"من اخترع القلم ؟

هل فكرت مسبقاً من اخترع القلم؟ وكيف تطور مع الزمن؟ حتى وصل إلينا اليوم بمختلف أشكاله التي نراها

يعد القلم من الصناعات القديمة جداً، حيث ان القلم من الاختراعات التي ابتكرها الإنسان حتى قبل أن يبتكر الحروف ويتعلم الكتابة، ويعتقد أن أول قلم استعمله الإنسان (أصابعه) التي كان يغمسها في دماء الحيوانات ويرسم بها على الصخور وجدران الكهوف.

ثم دخل نوع جديد من الكتابة عام 3000 قبل الميلاد، وهي الكتابة (المسمارية) في عصر السومريين في العراق، حيث كان وقتها القلم عبارة عن مسمار ينحت به على الأحجار والصخور.

وفي عام 2500 قبل الميلاد، أبتكر المصريون القدماء أقلاماً أخرى، صنعوها من نبات القصب للكتابة على أوراق البردي عن طريق استخدام الحبر.

أما في عام 500 قبل الميلاد فقد استخدم الإغريق ريش الطيور للكتابة بالحبر، واستمرت الريشة أداة مهمه للكتابة لزمن طويل جدا.

وإذا أردنا الحديث عن قلم الحبر فكان أول قلم حبر من اختراع المسلمين في زمن المعز لدين الله الفاطمي في نهاية القرن العاشر الميلادي.

وتقول المصادر إنّ أوّل قلم للحبر ظهر بصورة عمليّة من قبل الأمريكي باركر وسجّل براءة الاختراع باسمه عام 1827م.

وظهرت أنواع كثيره من الأقلام مع مرور الزمن، مثل قلم الرصاص بدأ عندما أبتكر الكيميائي الفرنسي جاك كونتيه طريقة لاستخدام الجرافيت في الكتابة والمحو بسهولة من الورق في عام 1792م.

أما بالنسبة للقلم الجاف فقد تم اختراعه من قبل الأخوين بيرو الذين حصلوا على براءة الاختراع في عام 1940م.

والقلم الذي يُستخدم اليوم في شتى المجالات، قد تطور ليتماشى مع الحقبة الرقمية الحالية.

منذ اختراع القلم الإلكتروني في أواخر القرن العشرين، الذي صار جزء من مجالات مختلفة ومتوفر بمختلف الأشكال.

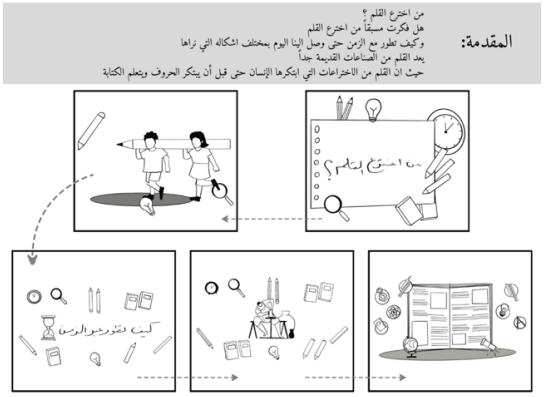
والقلم الإلكتروني في عصرنا الحالي يعكس كيفيه تطور الأدوات الكتابية لتتناسب مع العصر الرقمي الذي نعيشه اليوم."

- القصص المصورة (الستوري بورد): بعد جمع المعلومات التاريخية وكتابة السيناريو تأتي مرحلة تصميم القصص المصورة (الستوري بورد) كجزء مهم في عملية إعداد الحلقة التجريبية حيث يعتبر الستوري بورد أداة لا يتم الاستغناء عنها في عملية الإنتاج لأنها تقوم

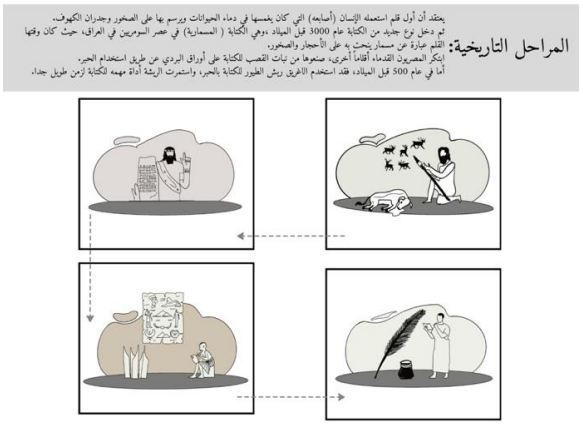
ISSN: 2663-5798 || Arab Journal for Scientific Publishing

الإصدار السابع – العدد سبعون
تاريخ الإصدار: 2 – آب – 2024م
www.ajsp.net

بدور الجسر بين السيناريو والفيديو النهائي، وتم تقسيم المشاهد إلى ١٥ مشهد بما يتناسب مع السيناريو المكتوب، حيث تم رسمها ببرنامج Procreate بطريقة يدوية رقمية بسيطة لتسهل تحويلها ورسمها بشكل صحيح في برامج Adobe Illustrator.



شكل 4 القصص المصورة لمقدمة مقطع الفيديو.



شكل 5 القصص المصورة لبداية المراحل التاريخية لقصة القلم.

شكل 6 القصص المصورة لنهاية المراحل التاريخية لقصة القلم.

الإصدار السابع – العدد سبعون
تاريخ الإصدار: 2 – آب – 2024م
www.ajsp.net
ISSN: 2663-5798 || Arab Journal for Scientific Publishing

شكل 7 القصص المصورة لخاتمة مقطع الفيديو.

٢/ مرحلة الإنتاج:

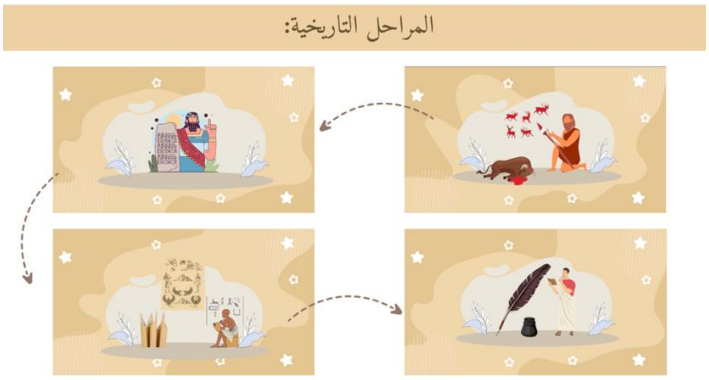
هذه المرحلة هي قلب عملية صناعة الفيديو حيث يتم فيها تجسيد الأفكار والسيناريو في صور مرئية ومتحركة تجذب الفئة المستهدفة من الشباب، وتقوم هذه المرحلة على إبراز المحتوى المكتوب إلى محتوى مصور بشكل ديناميكي وجذاب. لذلك قامت الباحثة بالتعاون مع مصمم موشن جرافيك محترف في المجال لتحويل السيناريو والقصص المصورة (الستوري بورد) إلى فيديو بطريقة الموشن جرافيك، وللوصول إلى النتيجة المطلوبة للحلقة التجريبية تم تقسيم مرحلة الإنتاج الى عدة خطوات أساسية:

- تصميم وإنتاج الموشن جرافيك: حيث تم تنفيذ الرسومات والشخصيات للمشاهد التي تم إعدادها في القصص المصورة (الستوري بورد) باستخدام برنامج Adobe Illustrator لرسومات والشخصيات وبرنامج Adobe After Effects لتحريك الرسومات والشخصيات وعمل الانتقالات الذي تعطي الانتباه الكامل للقصة ونقلها بطريقة واضحة وسلسلة وجذابة تعكس تطور القلم عبر الزمن.

شكل 8 مقدمة مقطع الفيديو.

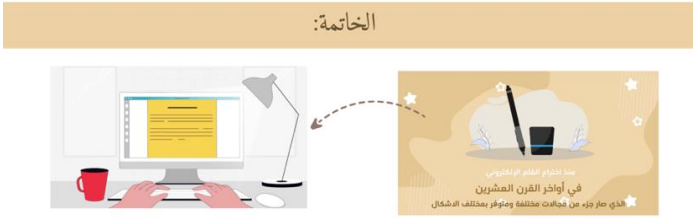
ISSN: 2663-5798 || Arab Journal for Scientific Publishing

الإصدار السابع – العدد سبعون
تاريخ الإصدار: 2 – آب – 2024م
www.ajsp.net



شكل 9 بداية المراحل التاريخية في مقطع الفيديو.

شكل 10 نهاية المراحل التاريخية في مقطع الفيديو.



شكل 11 نهاية مقطع الفيديو.

- المونتاج: تم جمع المشاهد وترتيبها لتتوافق مع السيناريو باستخدام برامج تحرير الفيديو Adobe Premiere Pro حيث تم مراجعة التسلسل الزمني لضمان التدفق السردي بشكل صحيح لإيصال المعلومات بطريقة ديناميكية جذابة يتم من خلالها المحافظة على انتباه الجمهور المستهدف من فئة الشباب.
- تصحيح الألوان والتأثيرات البصرية: تم تعديل ألوان المشاهد في الفيديو بحيث تكون متناسبة مع السياق البصري للعين وإضافة التأثيرات البصرية لتعزيز جودة الفيديو وللتأكيد على المعلومات المهمة في كل مشهد.

- مراجعة الجودة: قبل انتقال الفيديو إلى المرحلة التالية من مراحل عمل الفيديو يراجع بدقة عالية لتأكد من عدم وجود أخطاء معلوماتية أو تقنية أو فنية.

وتعد مرحلة الإنتاج مهمة لإنها تحول السيناريو والقصص المصورة (الستوري بورد) من مفاهيم إلى حقيقة ملموسة، مما يجعل القصة التاريخية للقلم تنبض بالحياة عبر الشاشة، حيث يمنح المتلقي تجربة تثقيفيه غنية وممتعة وجذابة.

٣/ مرحلة مابعد الإنتاج:

تعتبر مرحلة مابعد الإنتاج الخطوة الأخيرة في آلية عمل الفيديو حيث يتم تطبيق اللمسات النهائية على الفيديو لتحقيق التأثير الصوتي والبصري المطلوب، وتشمل هذه المرحلة عدة خطوات مهمة:

- التعليق الصوتي والمؤثرات الصوتية: تم تسجيل التعليق الصوتي بالاستعانة بمعلق يتناسب صوته مع قوه المعلومات التاريخية الواردة في الفيديو، وتم كذلك إضافة القليل من المؤثرات الصوتية لتعزيز الجو العام للفيديو وتعميق التجربة السمعية للمتلقي.
- الدمج والتحرير النهائي لصوت: حيث تم دمج الصوت وضبط مستوياته بحيث يكون هناك توازن بين الصوت والصورة مع مراعاة توقيت الانتقالات بين المشاهدة ومزامنة المؤثرات الصوتية مع الحركات والانتقالات البصرية لضمان التناغم المطلوب.
- التدقيق النهائي والتصحيح: تم إجراء مراجعة شاملة للفيديو لتأكد من صحة المعلومات وجودة الرسومات وسلامة اللغة المستخدمة للتحقيق من عدم وجود أخطاء في التسلسل الزمني للمشاهد مع التعليق الصوتي.
- التصدير والترميز: تم تصدير الفيديو بصيغة مناسبة للمنصة المستهدفة في هذا البحث وهي منصة (اليوتيوب) مع مراعاة المعايير التقنية للجودة والدقة، كما تم مراجعة الفيديو للتأكيد بأنه يتوافق مع أجهزة العرض المختلفة والتحقق من جودته على الشاشات المتنوعة.

مرحلة ما بعد الإنتاج تسعى لتقديم الحلقة التجريبية كتجربة متكاملة تفوق تقديم المعلومات التاريخية فقط، بل تجذب المتلقي وتترك بصمة واضحة لدى الجمهور المستهدف من فئة الشباب، هذه المرحلة تظهر الدقة والإتقان المبذول في كل خطوة من خطوات آلية عمل الفيديو للحلقة التجريبية، من أجل صناعة عمل ثقافي فني يعكس الاهتمام العميق بجودة المحتوى وأثره الثقافي المهم.

وفي نهاية هذا العمل بكل خطواته كانت النتيجة عمل فيديو تثقيفي تاريخي للحلقة التجريبية يقوم بعرض المعلومات بأسلوب حديث وجذاب ومشوق، مما يبرز الطرق الفعالة لإيصال المعلومات التاريخية لفئة الشباب، ويؤكد على دور الموشن جرافيك في تعزيز الثقافة للمتلقي وتحسين الاستيعاب له.

وهذه الآلية المتبعة تعكس الجهد المبذول في الإعداد والتنفيذ، وتقدم نموذجاً يمكن تطبيقه في الحلقات المقبلة للبرامج اليوتيوبي التاريخي بطريقة الموشن جرافيك لتحقيق الأهداف الثقافية والتفاعلية للبرنامج.

طريقة جمع البيانات:

ولجمع البيانات المطلوبة لهذه الدارسة قامت الباحثة بتصميم موقع الكتروني لجمع البيانات من العينة المستهدفة لإجراء التجربة عليهم في هذه الدراسة، حيث شملت على ٦٠ طالب وطالبة من طلبة البكالوريس والماجستير من كلية الاتصال والإعلام بجامعة الملك

عبدالعزيز بجدة، وذلك للإستفادة من الفئة المستهدفة في هذه الدراسة وهي فئة الشباب وكذلك للوصول للعينة بطريقة قصدية للوصول للعدد مقبول يوصل الباحثة للنتائج المأمولة.

حيث وأجهت الباحثة تحدياً في الوصول للفئة المستهدفة وجهاً لوجة، مما دفعها لتفكير بطريقة تسهل عليها جمع البيانات لعدد مقبول من العينة، لذلك قامت الباحثة بتصميم موقع الكتروني يلبى حاجة الدراسة.

فتم تصميم الموقع الالكتروني على منصة Site123 وهي عبارة عن منصة لبناء المواقع الإلكترونية المجانية بأدوات بسيطة وبطرق سهلة، أطلق على الموقع الإلكتروني اسم صناعات العالم القديم في عصرنا الحالي (مقترح برنامج يوتيوبي تاريخي بطريقة الموشن جرافيك)، حيث تم تصميم واجهة المستخدم عن طريق موقع Canva الذي يعتبر أداة تصميم رسوم جرافيك مجاني عبر الانترنت. وقد رُوعي في تصميم الموقع الإلكتروني جاذبية التصميم وسهولة التنقل لتشجيع العينة على المشاركة الفعالة في هذه الدراسة التجريبية.

شكل 12 واجهة المستخدم للموقع الإلكتروني.

واحتوى الموقع الإلكتروني على الاتي :

- الاستبانة القبلية: لمعرفة الخصائص الديموغرافية للعينة ولقياس المعرفة الأساسية تجاه التاريخ وتأثير الموشن جرافيك على العينة قبل التعرض لمحتوى الفيديو للحلقة التجريبية.
- الفيديو التاريخي: الذي تم تصميمة بطريقة الموشن جرافيك لتتمكن العينة من التفاعل مع المعلومات التاريخية المقدمة بأسلوب إبداعي وجذاب يتناسب مع التطورات التقنية في هذا العصر الرقمي.
- الاستبانة البعدية: وذلك لتقييم تأثير الفيديو على العينة، مما يسمح بجمع البيانات حول كمية المعرفة المكتسبة والانطباعات الشخصية حول الطريقة التي تم بها تقديم المحتوى.

وهذه الطريقة الرقمية لجمع البيانات لا تسهل الوصول إلى العينة المستهدفة فحسب، بل توفر أيضاً بيئة ملائمة لتحليل الإحصائي الدقيق وتعزيز التفاعلية في العملية التجريبية في الدراسة.

ISSN: 2663-5798 || Arab Journal for Scientific Publishing

الإصدار السابع – العدد سبعون
تاريخ الإصدار: 2 – آب – 2024م
www.ajsp.net

شكل 13 واجهة المدونة للاستبانة.

صدق أداة الدراسة وثباتها:

أ) الصدق الظاهري:

تم استخدام صدق المحتوى (الصدق الظاهري)، حيث تم التحقق من الصدق بالاستعانة باثنان من المحكمين أصحاب الاختصاص المتخصصين في الاتصال والإعلام في جامعة الملك عبد العزيز ، بقصد الاستفادة من خبرتهم في اختصاصاهم، وطُلب منهم تحكيم محاور الاستبانة ومدى ارتباطها بأسئلة الدراسة وفروضها، وقد قامت الباحثة بتقيد بملاحظاتهم من حيث الإضافة والتعديل والحذف بما يتناسب مع الدراسة.

ب) ثبات أداة الدراسة:

من أجل البرهنة على أن الاستبانة تقيس العوامل المراد قياسها، والتثبت من صدقها، لجأت الباحثة إلى إجراء اختبار مدى الاتساق الداخلي لفقرات المقياس، حيث تم تقييم تماسك المقياس بحساب معامل ألفا كرو نباخ. حيث إن معامل ألفا كرو نباخ يعتمد على اتساق أداء الفرد من فقرة إلى أخرى، وهو يشير إلى قوة الارتباط والتماسك بين فقرات المقياس، إضافة لذلك فإن معامل ألفا يزود بتقدير جيد للثبات،

وعلى الرغم من عدم وجود قواعد قياسية بخصوص القيم المناسبة لكن من الناحية التطبيقية يعد (Alpha $\geq$ 0.60) مقبولاً في البحوث المتعلقة بالعلوم الإنسانية (Sekaran, 2003). انظر الجدول (٤).

جدول 4 معامل ثبات الاتساق الداخلي لابعاد الاستبانة.

البعد	قيمة (α)ألفا
الاستبانة ككل	0.719

وتدل قيمة معامل الثبات هذه على تمتع الأداة بصورة عامة بمعامل ثبات عالٍ وعلى قدرة الأداة على تحقيق أغراض الدراسة وفقاً لـ (Sekaran, 2003)، حيث يتضح من الجدول أن معامل ثبات أبعاد الاستبانة كان بقيمة (0.719)، وهو ما يشير إلى إمكانية ثبات النتائج التي يمكن أن تسفر عنها الاستبانة نتيجة تطبيقها.

أخلاقيات الدراسة:

تتعهد الباحثة أنه لا يوجد أي تضارب للمصالح مع أي شخص أو منظمة، وأن الدراسة لم يسبق نشرها بأي طريقة كانت سواءً مكتوبة أو مقروءة أو منشورة مرئياً أو سمعياً. كما تم إتباع المبادئ الأخلاقية المتعلقة بإحترام المشاركين في الدراسة، والحصول على موافقتهم فيما يتعلق باستخدام بياناتهم طواعية منهم، كما أنه تم شرح طريقة الدراسة بشكل كامل للمشاركين من خلال توضيح فوائد وأهداف الدراسة لهم.

المعالجة الإحصائية المستخدمة:

للإجابة عن أسئلة الدراسة واختبار فرضياتها قامت الباحثة باستخدام الأساليب الإحصائية التالية:

- المتوسطات الحسابية والإنحرافات المعيارية من أجل الإجابة عن أسئلة الدراسة ومعرفة الأهمية النسبية.
- إختبار T لعينة واحده.
- مستوى الأهمية، الذي تم تحديده طبقاً للمقياس الآتي:

$$\text{طول الفئة} = \frac{\text{الحد الأعلى للبديل} - \text{الحد الأدنى للبديل}}{\text{عدد المستويات}}$$

$$1.33 = \frac{4}{3} = \frac{5 - 1}{3}$$

وبذلك تكون الأهمية المنخفضة من 1 – أقل من 1.66

والأهمية المتوسطة من 1.66 – 2.32

والأهمية المرتفعة من 2.32 فأكثر.

نتائج الدراسة:

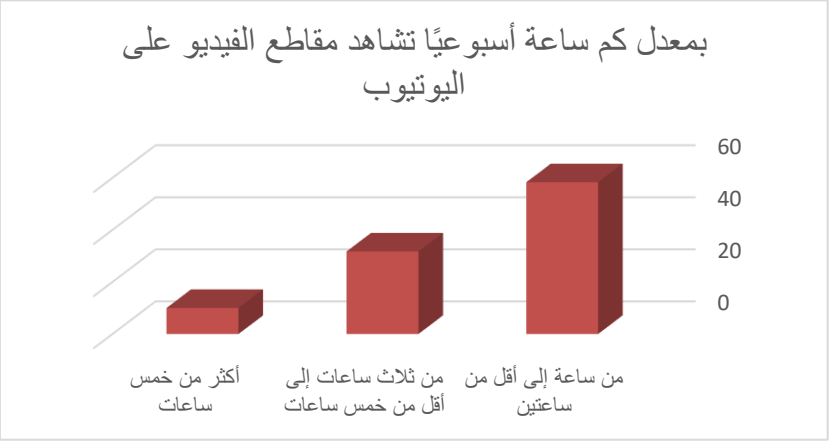
ولقد توصلت الباحثة خلال هذه الدراسة التجريبية التي تدور حول صناعات العالم القديم في عصرنا الحالي(مقترح برنامج يوتيوبي تاريخي بطريقة الموشن جرافيك)، وذلك من خلال الإجابة على تساؤلات الدراسة إلى الاتي:

نتائج المعرفة السابقة بالموشن جرافيك والاهتمام بالتاريخ:

جدول5 يوضح كم ساعة أسبوعيًا تشاهد مقاطع الفيديو على اليوتيوب.

بمعدل كم ساعة أسبوعيًا تشاهد مقاطع الفيديو على اليوتيوب		
	التكرار	Percent
من ساعة إلى أقل من ساعتين	35	58.3
من ثلاث ساعات إلى أقل من خمس ساعات	19	31.7
أكثر من خمس ساعات	6	10.0
الإجمالي	60	100

من خلال جدول (٥) الذي يوضح توزيع أفراد العينة حسب معدل عدد ساعات مشاهدة مقاطع الفيديو على اليوتيوب أسبوعياً، وبالنظر إلى تكرارات أفراد عينة الدراسة والبالغ عددهم ٦٠ فرد. نلاحظ أن أغلبية المبحوثين يشاهدون مقاطع الفيديو من ساعة إلى أقل من ساعتين وهي الفئة التي تصدرت قائمة المشاهدات بنسبة قدرت بـ ٥٨.٣٪ والبالغ عددهم ٣٥ فرداً، ثم تليها الفئة الذين يشاهدون الفيديو من ثلاث ساعات إلى أقل من خمس ساعات بنسبة قدرها ٣١.٧٪ والبالغ عددهم ١٩ فرداً، بينما أدنى فئة الذين يشاهدون الفيديو أكثر من خمس ساعات أسبوعياً بنسبة قدرها ١٠٪ والبالغ عددهم ٦ أفراد.



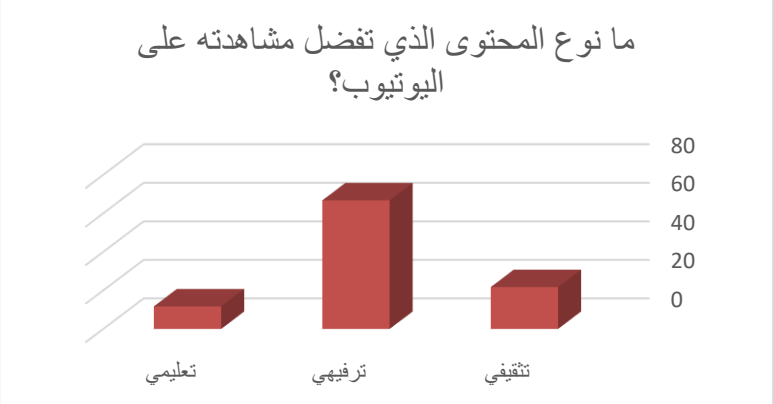
شكل 14 رسم بياني يوضح معدل عدد الساعات الأسبوعية لمشاهدة اليوتيوب.

جدول6 يوضح نوع المحتوى الذي تفضل مشاهدته على اليوتيوب.

ما نوع المحتوى الذي تفضل مشاهدته على اليوتيوب؟		
	التكرار	Percent
تثقيفي	13	21.7

ترفيهي	40	66.7
تعليمي	7	11.7
الإجمالي	60	100

من خلال جدول(٦) الذي يوضح توزيع أفراد العينة حسب نوع المحتوى الذي تفضل مشاهدته على اليوتيوب، وبالنظر إلى تكرارات أفراد العينة في الدراسة والبالغ عددهم ٦٠ فرد نلاحظ ان أغلبية المبحوثين يشاهدون المحتوى الترفيهي من مقاطع الفيديو وهي التي تصدرت قائمة المشاهدات بنسبة قدرت بـ ٦٦.٧٪ والبالغ عددهم ٤٠ فرداً، ثم تليها الفئة الذين يشاهدون المحتوى التثقيفي من مقاطع الفيديو بنسبة قدرها ٢١.٧٪ والبالغ عددهم ١٣ فرداً، بينما أدنى فئة الذين يشاهدون المحتوى التعليمي من الفيديو بنسبة قدرها ١١.٧٪ والبالغ عددهم ٧ أفراد.



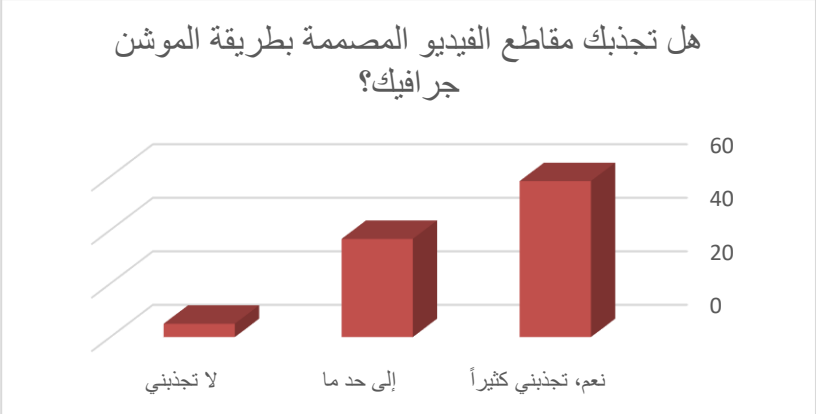
شكل15 رسم بياني يوضح نوع المحتوى الذي تفضل مشاهدته على اليوتيوب.

جدول7 هل تجذبك مقاطع الفيديو المصممة بطريقة الموشن جرافيك؟

هل تجذبك مقاطع الفيديو المصممة بطريقة الموشن جرافيك؟		
	التكرار	Percent
نعم، تجذبني كثيراً	35	58.3
إلى حد ما	22	36.7
لا تجذبني	3	5.0
الإجمالي	60	100

من خلال جدول (٧) الذي يوضح توزيع أفراد العينة حسب انجذابهم لمقاطع الفيديو المصممة بطريقة الموشن جرافيك، بالنظر إلى تكرارات أفراد عينة الدراسة والبالغ عددهم ٦٠ فرد نلاحظ أن أغلبية المبحوثين كانت اجابتهم "نعم، تجذبني كثيراً " وهذه الفئة هي التي

تصدرت قائمة المشاهدات بنسبة قدرت بـ ٥٨.٣٪ والبالغ عددهم ٣٥ فرداً، ثم تليها الفئة الذين كانت اجاباتهم "إلى حد ما" بنسبة قدرها ٣٦.٧٪ والبالغ عددهم ٢٢ فرداً، بينما أدنى فئة الذين كانت اجاباتهم "لا تجذبني" بنسبة قدرها ٥٪ والبالغ عددهم ٣ أفراد.

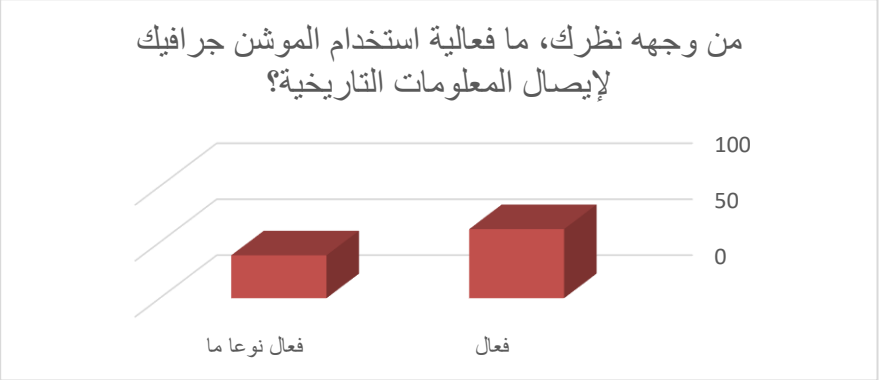


شكل16 رسم بياني يوضح الانجذاب للموشن جرافيك

جدول8 من وجهه نظرك، ما فعالية استخدام الموشن جرافيك لإيصال المعلومات التاريخية ؟

من وجهه نظرك، ما فعالية استخدام الموشن جرافيك لإيصال المعلومات التاريخية؟		
	التكرار	Percent
فعال	37	61.7
فعال نوعا ما	23	38.3
الإجمالي	60	100

من خلال جدول (٨) الذي يوضح توزيع أفراد العينة حسب فعالية استخدام الموشن جرافيك لإيصال المعلومات التاريخية من وجهه نظر أفراد عينة الدراسة، وبالنظر إلى تكرارات أفراد العينة في الدراسة والبالغ عددهم ٦٠ فرد نلاحظ أن أغلبية المبحوثين كانت إجابتهم "فعال" وهي التي تصدرت قائمة المشاهدات بنسبة قدرت بـ ٦١.٧٪ والبالغ عددهم ٣٧ فرداً، ثم تليها الفئة الذين كانت اجاباتهم "فعال نوعا ما" بنسبة قدرها ٣٨.٣٪ والبالغ عددهم ٢٣ فرداً.

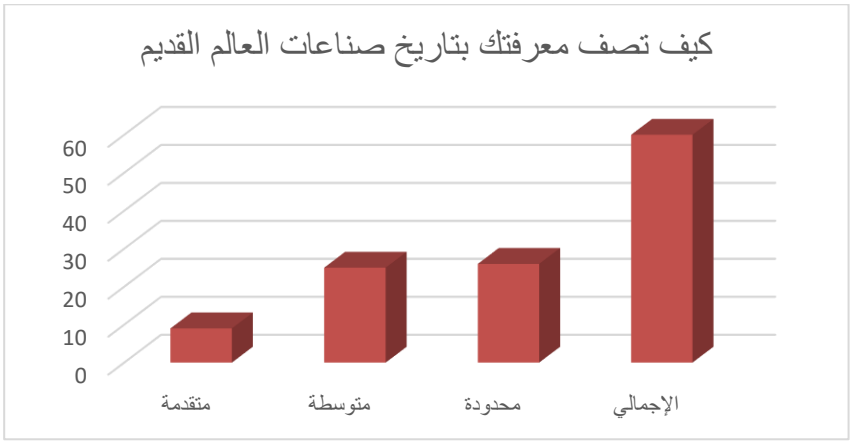


شكل17 رسم بياني يوضح فعالية استخدام الموشن جرافيك في إيصال المعلومات التاريخية.

جدول9 كيف تصف معرفتك بتاريخ صناعات العالم القديم ؟

كيف تصف معرفتك بتاريخ صناعات العالم القديم ؟		
	التكرار	Percent
متقدمة	9	15.0
متوسطة	25	41.7
محدودة	26	43.3
الإجمالي	60	100

من خلال جدول (٩) الذي يوضح توزيع أفراد العينة حسب معرفتهم بتاريخ صناعات العالم القديم، وبالنظر إلى تكرارات أفراد العينة في الدراسة والبالغ عددهم ٦٠ فرد نلاحظ أن أغلبية المبحوثين كانت معرفتهم بتاريخ صناعات العالم القديم محدودة وهي التي تصدرت قائمة المشاهدات بنسبة قدرت بـ٤٣.٣٪ والبالغ عددهم ٢٦فرداً، ثم تليها الفئة الذين كانت معرفتهم متوسطة بنسبة قدرها ٤١.٧٪ والبالغ عددهم ٢٥ فرد، ثم أدنى نسبة والذي كانت معرفتهم متقدمةبتاريخ صناعات العالم القديم حيث كانت نسبتهم ١٥٪ والبالغ عددهم ٩ أفراد.

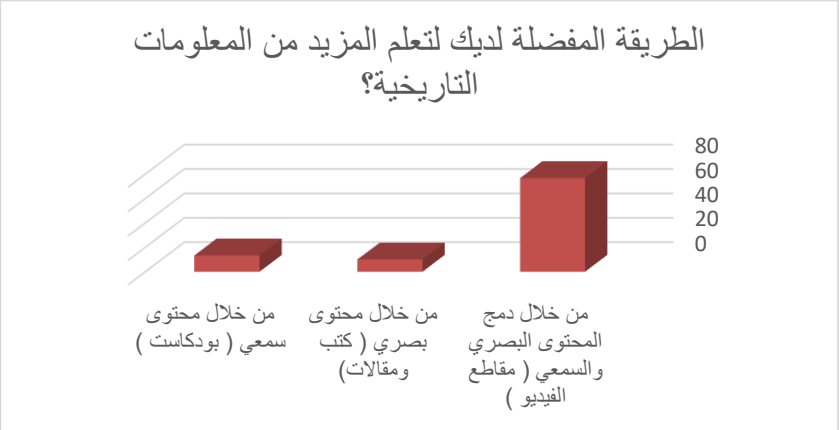


شكل 18 رسم بياني يوضح المعرفة بتاريخ صناعات العالم القديم.

جدول10 الطريقة المفضلة لديك لتعلم المزيد من المعلومات التاريخية؟

الطريقة المفضلة لديك لتعلم المزيد من المعلومات التاريخية؟		
	التكرار	Percent
من خلال دمج المحتوى البصري والسمعي (مقاطع الفيديو)	46	76.7
من خلال محتوى بصري (كتب ومقالات)	6	10.0
من خلال محتوى سمعي (بودكاست)	8	13.3
الإجمالي	60	100

من خلال جدول(١٠) الذي يوضح توزيع أفراد العينة حسب الطريقة المفضلة لديهم لتعلم المزيد من المعلومات التاريخية، وبالنظر إلى تكرارات أفراد العينة في الدراسة والبالغ عددهم ٦٠ فرداً، نلاحظ أن أغلبية المبحوثين كانت إجابتهم من خلال دمج المحتوى البصري والسمعي (مقاطع الفيديو) وهي التي تصدرت قائمة المشاهدات بنسبة قدرت بـ ٧٦.٧٪ والبالغ عددهم ٤٦ فرداً، ثم تليها الفئة الذين كانت إجاباتهم من خلال محتوى سمعي (بودكاست) بنسبة قدرها ١٣.٣٪ والبالغ عددهم ٨ أفراد، ثم أدنى نسبة والذين كانت إجاباتهم من خلال محتوى بصري (كتب ومقالات) حيث كانت نسبتهم ١٠٪ والبالغ عددهم ٦ أفراد.



شكل19 رسم بياني يوضح الطريقة المفضلة لتعلم المزيد من المعلومات التاريخية.

الطرق الفعالة لإيصال المعلومات التاريخية لفئة الشباب بشكل جذاب وممتع باستخدام منصات الإعلام الرقمي وتحديداً منصة اليوتيوب من وجهة نظر طلبة البكالوريوس والماجستير في كلية الاتصال والإعلام بجامعة الملك عبد العزيز:

للإجابة على هذا السؤال قامت الباحثة بعمل تحليل قبلي وبعدي للمقارنة بين أبعاد الاستبانة بالاعتماد على ثلاثة أسئلة تم طرحها في الاستبانة القبلية وتكررها في الاستبانة البعدية بعد مشاهدة الحلقة التجريبية لصناعات العالم القديم، حيث تم استخدام اختبار" T " لمعرفة الفرق بين متوسطي درجات الاستبانة القبلية والبعدية لأفراد العينة وشملت الأسئلة على العبارات التالية:

- أسئلة الاستبانة القبلية:
  - هل تعلم قصة اختراع القلم وكيف تطور عبر الزمن؟
  - هل لديك معلومات عن كيفية اختراع قلم الحبر؟

- هل تعلم قصة اختراع قلم الرصاص؟

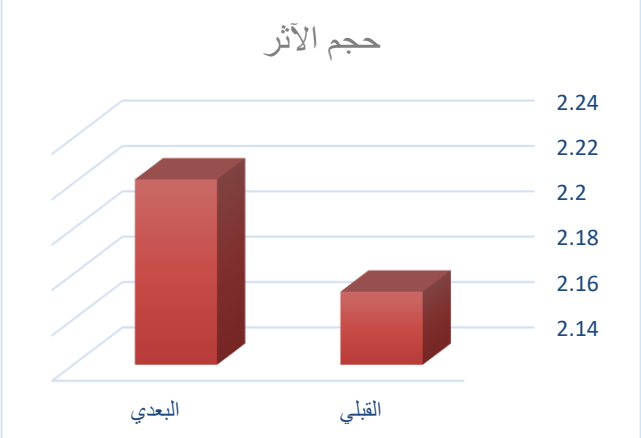
- أسئلة الاستبانة البعدية:

- بعد مشاهدة الحلقة، كيف تقيم معرفتك بقصة اختراع القلم وتطوره عبر الزمن ؟
- هل لديك الآن معرفة أوضح حول كيفية اختراع قلم الحبر؟
- ما مدى فهمك الآن لقصة اختراع قلم الرصاص؟

جدول 11 نتائج اختبار " T " للفرق بين متوسطي درجات الاستبانة.

التحليل	المتوسط الحسابي	الانحراف المعياري	درجة الحرية	قيمة T	مستوي الدلالة	مربع ايتا (η^2)	حجم الأثر (d)	مستوي الأثر
القبلي	2.1722	.32759	59	1.037	دالة عند مستوى 0.01	0.67	2.86	أثر كبير وفعالية مرتفعة
البعدي	2.2217	.24913						

يتضح من الجدول السابق أن قيمة " T " المحسوبة (١.٠٣٧) تجاوزت قيمة " T " الجدولية عند درجة حرية (٥٩) ومستوى دلالة (٠.٠١) مما يدل على وجود فرق حقيقي بين متوسطي درجات المجموعة فى الاستبانة القبلية و البعدية لصالح الاستبانة البعدية (ذات المتوسط الأكبر)، ويتضح مما سبق وجود فروق ذات دلالة إحصائية بين متوسطي درجات المجموعة في الاستبانة القبلية والبعدية لصالح الاستبانة البعدية. وكانت قيمة اختبار مربع إيتا(η^2) لنتائج الاستبانة القبلية والبعدية فى درجات الاستبانة البعدية (= ٠،٦٧)، ويتضح من الجدول أن قيمة حجم الأثر = ٢.٨٦ (تجاوزت الواحد الصحيح) مما يدل على أن مستوى الأثر كبيرة جدا.



شكل 20 رسم بياني يوضح حجم الأثر.

وبشكل عام يمكن إستنتاج أن الشباب يرغبون في إيصال المعلومات التاريخية لهم بشكل جذاب وممتع باستخدام منصات الإعلام الرقمي وتحديداً منصة اليوتيوب، إذ يظهر اختبار " T " أن تقديم محتوى معلوماتي شامل ومفصل يجذبهم بشكل مرتفع. وترى الباحثة أن هذا مؤشر واضح على الاستجابات من أفراد العينة، وأن هناك اهتمام عالي لإيصال المعلومات التاريخية بطريقة جذابه وممتعة باستخدام منصات الإعلام الرقمي وتحديداً منصة اليوتيوب من وجهة نظر طلبة البكالوريوس والماجستير في كلية الاتصال والإعلام بجامعة الملك عبد العزيز.

فاعلية استخدام الموشن جرافيك في التأثير على صناعة المحتوى الرقمي عبر منصة اليوتيوب من وجهة نظر طلبة البكالوريوس والماجستير في كلية الاتصال والإعلام بجامعة الملك عبد العزيز:

جدول12 فاعلية استخدام الموشن جرافيك في التأثير على صناعة المحتوى الرقمي عبر منصة اليوتيوب.

	المتوسط	الانحراف المعياري	الحد الأقصى	الحد الأدنى	الأهمية
كيف تقيم دقة وجودة المعلومات التاريخية التي تم عرضها بالحلقة ؟	1.8500	.36008	2.00	1.00	متوسطة
هل ساعدك الموشن جرافيك في تقديم المعلومات التاريخية بطريقة سهلة للفهم والتذكر؟	1.8500	.36008	2.00	1.00	متوسطة
هل وجدت أن مدة الحلقة كانت مناسبة لكمية وعمق المعلومات التي تم تقديمها؟	2.7333	.60693	3.00	1.00	مرتفعة
المعدل الحسابي العام	2.1444	0.4164			

يشير الجدول (١٢) إلى فاعلية استخدام الموشن جرافيك في التأثير على صناعة المحتوى الرقمي عبر منصة اليوتيوب من وجهة نظر طلبة البكالوريوس والماجستير في كلية الاتصال والإعلام بجامعة الملك عبد العزيز، حيث تراوحت المتوسطات الحسابية لها بين (١.٨٥-٢.٧٣)، بالمقارنة مع المتوسط الحسابي العام المقدر بـ(٢.١٤). حيث جاءت الفقرة التي تنص على "هل وجدت أن مدة الحلقة كانت مناسبة لكمية وعمق المعلومات التي تم تقديمها؟" في المرتبة الاولى بمتوسط حسابي (٢.٧٣) وإنحراف معياري بلغ (٠.٦٠) بالمقارنة مع المتوسط الحسابي العام والإنحراف المعياري العام (٠.٤٢). فيما حصلت فقرة " هل ساعدك الموشن جرافيك في تقديم المعلومات التاريخية بطريقة سهلة للفهم والتذكر " على المرتبة الأخيرة بمتوسط حسابي (١.٥٨) وإنحراف معياري بلغ (٠.٣٦) بالمقارنة مع المتوسط الحسابي العام والإنحراف المعياري العام (٠.٤٢). وبشكل عام يتبين أن فاعلية استخدام الموشن جرافيك في التأثير على صناعة المحتوى الرقمي عبر منصة اليوتيوب من وجهة نظر طلبة البكالوريوس والماجستير في كلية الاتصال والإعلام بجامعة الملك

عبد العزيز مرتفعاً. حيث ترى الباحثة أن هذا مؤشراً واضحاً من خلال إستجابات أفراد عينة الدراسة أن هناك إهتمام عالي باستخدام الموشن جرافيك في التأثير على صناعة المحتوى الرقمي عبر منصة اليوتيوب من وجهة نظر طلبة البكالوريوس والماجستير في كلية الاتصال والإعلام بجامعة الملك عبدالعزيز.

دور صناع الإعلام الرقمي في استحداث محتوى إبداعي ومفيد يجذب الفئة المستهدفة من الشباب من وجهة نظر طلبة البكالوريوس والماجستير في كلية الاتصال والإعلام بجامعة الملك عبد العزيز:

جدول13 ما هو دور صناع الإعلام الرقمي في استحداث محتوى إبداعي ومفيد.

	المتوسط	الانحراف المعياري	الحد الأقصى	الحد الأدنى	الأهمية
هل ساهم البرنامج التاريخي بطريقة الموشن جرافيك في تحفيزك لتعلم المزيد عن صناعات العالم القديم؟	2.4500	.62232	3.00	1.00	متوسطة
هل تجد نفسك مهتمًا بمتابعة برامج مشابهة للبرنامج التاريخي الذي عُرض؟	2.3500	.60576	3.00	1.00	مرتفعة
من وجهة نظرك، هل يساهم استخدام الموشن جرافيك عبر منصة اليوتيوب في إيصال المعلومات التاريخية بشكل فعال؟	1.8667	.34280	2.00	1.00	متوسطة
من وجهة نظرك، هل ترغب في أن يطور صناع الإعلام الرقمي محتوى إبداعي يلبى احتياجات وتوقعات الشباب؟	2.9167	.33404	3.00	1.00	مرتفعة
المعدل الحسابي العام	2.3959	0.3729			

يشير الجدول (١٣) إلى دور صناع الإعلام الرقمي في استحداث محتوى إبداعي ومفيد يجذب الفئة المستهدفة من الشباب من وجهة نظر طلبة البكالوريوس والماجستير في كلية الاتصال والإعلام بجامعة الملك عبد العزيز، حيث تراوحت المتوسطات الحسابية لها بين

(١٨٦–٢.٩١) بالمقارنة مع المتوسط الحسابي العام المقدر بـ.(٢.٣٩). حيث جاءت الفقرة التي تنص على " من وجهة نظرك، هل ترغب في أن يطور صناع الإعلام الرقمي محتوى إبداعي يلبى احتياجات وتوقعات الشباب؟" في المرتبة الاولى بمتوسط حسابي (٢.٩١) وإنحراف معياري بلغ (٠.٣٣) بالمقارنة مع المتوسط الحسابي العام والإنحراف المعياري العام (٠.٣٧). فيما حصلت فقرة "من وجهة نظرك، هل يساهم استخدام الموشن جرافيك عبر منصة اليوتيوب في إيصال المعلومات التاريخية بشكل فعال؟" على المرتبة الأخيرة بمتوسط حسابي (١.٨٦) وإنحراف معياري بلغ (٠.٣٤) بالمقارنة مع المتوسط الحسابي العام والإنحراف المعياري العام (٠.٣٧). وبشكل عام يتبين أن دور صناع الإعلام الرقمي في استحداث محتوى ابداعي ومفيد يجذب الفئة المستهدفة من الشباب من وجهة نظر طلبة البكالوريوس والماجستير في كلية الاتصال والاعلام بجامعة الملك عبد العزيز مرتفعاً.

مناقشة نتائج الدراسة:

استهدفت هذه الدراسة التعرف على فعالية الموشن جرافيك لإيصال المعلومات التاريخية لفئة الشباب، ومن خلال عرض وتحليل النتائج في هذه الدراسة التجريبية تتناول الباحثة فيما يلي مناقشة لهذه النتائج وعلاقتها بالنظريات المستخدمة والدراسات السابقة، وذلك بناءً على أسئلة الدراسة المطروحة.

حيث أظهرت الدراسة أهمية وفعالية استخدام الموشن جرافيك في إيصال المعلومات التاريخية لفئة الشباب عبر برنامج يوتيوبي تاريخي، وتوضح النتائج أن نسبه كبيرة من المشاركين في الدراسة يفضلون المحتوى الترفيهي على منصة اليوتيوب رغم أن بعضهم لديه اهتمام ملحوظ بالمحتوى التثقيفي، وهذا يدل على أهمية تضمين عناصر ترفيهيه لجذب فئة الشباب للبرامج الثقافية التاريخية من خلال الموشن جرافيك الذي يعد تقنية جذابة تلبي الحاجات البصرية والتفاعلية لفئة الشباب، حيث تتوافق هذه النتيجة مع نتائج عدد من الدراسات السابقة مثل دراسة بو شريط وبن مرزوق (٢٠٢٠) التي توصلت الى تفضيل الشباب للمحتوى الترفيهي مع اهتمامهم الملحوظ بالمحتوى التثقيفي على منصة اليوتيوب، وهذا التوجه يتوافق ايضاً مع ما توصلت إليه دراسة Zimmermann et al. (٢٠٢٠) في تفضيل الشباب للمحتوى الترفيهي على منصة اليوتيوب واستعدادهم للتفاعل مع المحتوى الثقافي شريطة ان يكون المحتوى موثوقاً وقيماً.

وأوضحت الدراسة أن نسبة كبيرة من العينة وجدوا أن الموشن جرافيك فعال لإيصال المعلومات التاريخية لفئة الشباب عبر منصة اليوتيوب، وهذا يعزز أهمية الموشن جرافيك كتقنية يمكن استخدامها في الإعلام الرقمي، ويمكن ربط هذه الأهمية بالنظرية الحتمية التاريخية التي تناقش التطورات في المجتمعات سواءً الحضارية أو الاقتصادية أو الصناعية، حيث يمكن القول أن التكنولوجيا الحديثة مثل الموشن جرافيك واليوتيوب يساهمان بشكل كبير في تسخير التقنيات الحديثة لفهم الشباب للمعلومات التاريخية بطريقة سهلة وجذابة.

وتوافقت نتيجة الدراسة مع دراسة Taqia et al. (٢٠٢٢) بأن استخدام الموشن جرافيك ساعد في زيادة الفهم للمعلومات التاريخية بطريقة مشوقة من خلال فيديوهات مصممة بشكل جذاب، وذلك على الرغم من اختلاف عينة الدراسة بين الدراستين، وكذلك توافق نتيجة الدراسة مع دراسة مرسي وبخش (٢٠٢١) بتركيزها على الأثر المهم من استخدام الموشن جرافيك في جذب الانتباه وتحفيز الاستجابات للعينة تجاه المحتوى التفاعلي المقدم.

وتشير استجابات العينة أن هناك تقديراً عالياً للمحتوى الإبداعي الذي يجمع الصوت والصورة، مما يدل على أهمية الابتكار في تطوير محتوى يلبى توقعات واحتياجات فئة الشباب، هذه النتيجة تؤكد على دور صناع الإعلام الرقمي في استمرار تطور المحتويات التفاعلية التي تعزز الفهم لفئة الشباب، وهذا ما يتوافق مع دراسة Maziriri et al. (٢٠٢٠) التي توصلت الى ان الطلاب يستخدمون منصة

اليوتيوب بسبب وجود محتوى يجمع بين الصوت والصورة لذلك يجب على صناع الإعلام الاهتمام بالمحتوى التفاعلي لتلبية احتياجات فئة الشباب. واستجابة المشاركين في الدراسة تؤكد على نظرية الاستخدامات والاشباعات حيث تدل على بحث الشباب في وسائل الإعلام الرقمي على البرامج الممتعة والمفيدة لإشباع رغباتهم الثقافية، حيث تتوافق النتيجة مع دراسة سلوم (٢٠٢٠) من حيث المضامين الإعلامية التي تؤثر على توجهات الشباب مما يشير إلى ضرورة تطوير محتوى مبتكر يستجيب مع توقعاتهم ويعزز تفاعلهم.

واستطاعت الدراسة تضيق الفجوة العلمية من خلال إيصال المعلومات التاريخية بطريقة جذابة ومفهومة لفئة الشباب باستخدام الموشن جرافيك مما يعزز الفهم لديهم بما يتناسب مع التكنولوجيا الحديثة في الإعلام الرقمي، حيث أن الموشن جرافيك يوفر وسيلة فعالة لتضيق الفجوة في المعرفة التاريخية وتحفيز فئة الشباب على التثقيف الذاتي والإستكشاف الأعمق للمعلومات التاريخية، وتقديم دليلاً على أن الدمج بين التقنيات الجديدة والمحتوي المفيد يُمكن من زيادة الاهتمام والتفاعل لدى فئة الشباب، مما يساهم في تحسين فهمهم للمعلومات التاريخية بطرق تتوافق مع أنماط تفضيلاتهم واهتماماتهم.

ومن خلال عرض ومناقشة نتائج الدراسة التجريبية نستطيع القول أن الدراسة قد حققت إلى حد كبير أهدافها من خلال الإجابة على أسئلة الدراسة، باستخدام المنهج التجريبي وفي ضوء المعالجة الإحصائية لفرضيات الدراسة والتأكد من صحتها وعدم صحتها، فإننا وبعد التحليل نستنتج ما يلي:

1. هناك اهتمام من قبل الشباب بالمحتوى التاريخي عندما يقدم بطريقة جذابة مثل الموشن جرافيك، مما يعكس رغبتهم في فهم واستيعاب المعلومات التاريخية بشكل أكثر فاعلية.
2. الغالبية العظمي من المبحوثين يفضلون المحتوى الترفيهي لكنهم ايضاً يظهرون اهتماماً بالمحتوى التثقيفي إذا تم تقديمة بطريقة مبتكرة وابداعية، وهذا يشير الى أهمية دمج العناصر الترفيهية مع المعلومات التثقيفية لجذب اهتمام الشباب.
3. تقنية الموشن جرافيك فعالة في جذب انتباه فئة الشباب ومساعدتهم علي فهم المحتوى التاريخي بشكل أفضل، حيث أفادت نسبة كبيرة من المبحوثين بأن هذه التقنية تشد انتباههم بدرجة كبيرة.
4. أسلوب الموشن جرافيك يعزز التفاعل مع المحتوى التاريخي، مما يساهم في إيصال المعلومات التاريخية بطريقة مشوقة وجذابة، ويحفز على الاستجابة للمحتوى التفاعلي مما يدل على أهمية التصميم الجيد والتنفيذ الفعال للموارد التثقيفية.
5. تقنية الموشن جرافيك تلعب دوراً مهماً في تحفيز فئة الشباب على معرفة المزيد من صناعات العالم القديم، مما يثبت فعالية الموشن جرافيك في إيصال المعلومات التاريخية.
6. الأسلوب المستخدم في الحلقة التجريبية بطريقة الموشن جرافيك والتأثيرات الصوتية كان له أثر واضح جداً في ترسيخ المعلومات في ذاكرة العينة.
7. أن فئة الشباب يهتمون بالمحتوى الذي يجمع بين العناصر السمعية والبصرية، مما يدل على أهمية أن يقوم صناع الإعلام الرقمي بتنفيذ برامج تجمع بين عناصر سمعية وبصرية بشكل مبتكر لتلبية احتياجات وتوقعات فئة الشباب.
8. الحاجة لتطوير محتوى مبتكر يستجيب مع توقعات الشباب ويعزز تفاعليهم، مما يؤكد على دور صناع الإعلام الرقمي في تبني استراتيجيات تفاعلية تعمل على تعزيز العملية التثقيفية لعمل محتوى يجذب اهتمام فئة الشباب.

التوصيات:

وفي ضوء النتائج التي تم التوصل إليها تقترح الباحثة التوصيات التالية:

1. إجراء المزيد من الأبحاث العربية التي تبين أهمية وفائدة تقنية الموشن جرافيك في مجال صناعة المحتوى التاريخي.
2. الاهتمام باستخدام تقنية الموشن جرافيك في إنتاج محتوى تاريخي عبر منصة اليوتيوب لتلبية احتياجات فئة الشباب، مع مراعاة تقديم المعلومات التاريخية بشكل مشوق مما يسهم في جذب انتباه فئة الشباب للمحتوى المقدم.
3. العمل على جذب الشباب عن طريق دمج العناصر الترفيهية والتثقيفية لزيادة الاهتمام والتفاعل من قبل فئة الشباب، مما يساهم في تفاعليهم وتحفيزهم تجاه المحتوى المقدم لهم.
4. الاستفادة من التطورات التكنولوجية الحديثة في صناعة المحتوى التاريخي التثقيفي لضمان توافقه مع تفضيلات وتوقعات الشباب، مما يعزز فهمهم وتقديرهم للمعلومات التاريخية.
5. حث صناع الإعلام الرقمي على تبنى استراتيجيات مبتكرة وتفاعلية في إنتاج المحتوى التاريخي مما يسهم في زيادة العملية الثقافية لفئة الشباب.

الخاتمة:

من خلال ما توصلنا إلية في هذه الدراسة التي توضح أهمية التطور في عصرنا الحالي، وكيف يمكن مواكبة هذا التطورات واستغلالها من قبل صناع الإعلام الرقمي لإنتاج برامج يوتيوبية هادفة تجمع بين الثراء التاريخي والتقنيات الحديثة بطريقة ممتعة وجذابة لفئة الشباب باستخدام تقنية الموشن جرافيك، وقد تم تحديد أهمية وأهداف هذه الدراسة وكذلك الأسباب الذي دفع الباحثة الى اختيار هذا الموضوع عن غيرة لما به من أهمية كبرى في صناعة المحتوى الرقمي المفيد على منصة اليوتيوب.

وتأتي هذه الدراسة لتؤكد الحاجة الملحة لدمج تقنية الموشن جرافيك في صناعة المحتوى التثقيفي، حيث تبين أن هذه التقنية لا تساهم فقط لجذب الانتباه، بل تعمل أيضاً على تسهيل الفهم والتذكر للمعلومات المقدمة.

ونستطيع القول أن تقنية الموشن جرافيك لها دور مهم إذا تم استخدامها في تقديم محتوى تثقيفي تاريخي يرتقى بالذائقة البصرية بطريقة تتناسب مع توقعات واهتمامات فئة الشباب في هذا العصر الرقمي الزاخر بالابتكارات والإبداعات.

والدافع وراء اختيار هذه الموضوع لدراسة يأتي من إدراك الباحثة للتأثير العميق الذي يمكن أن يحدثه المحتوى الرقمي المصمم بشكل جيد ومدروس وقدرته في تحفيز فئة الشباب على التفاعل مع الموضوعات التاريخية بكل شغف واهتمام حيث تقدم هذه الدراسة إطاراً يمكن صناع الإعلام الرقمي من الاستفادة منه لتصميم وإنتاج برامج يوتيوب ذات قيمة مضافة تجمع بين المتعة والفائدة، وتلبى إشباعات جيل الشباب الذي يعتبر القوة الأساسية المحركة للمستقبل.

المراجع

المواجع العربية:

ابن خلدون، ولي الدين عبد الرحمن. كتاب العبر، وديوان المبتدأ والخبر في أيام العرب والعجم والبربر، ومن عاصرهم من ذوي السلطان الأكبر.(٧٣٢–٨٠٨ هـ).

إسكلة. (٢٠٢١). الرسوم المتحركة رفيقة الطفولة الساحرة نشأتها وتاريخها وأهميتها. استرجعت في مايو٥، ٢٠٢٣، من https://eskelah.com/الرسوم–المتحركة–رفيقة–الطفولة–الساحر/

برنز، هاري. (١٩٦٣). تاريخ الكتابة التاريخية (محمد وج، مترجم). الهيئة المصرية العامة للكتاب.(العمل الأصلي نشر في ١٩٣٧).

البسيوني، اماني عماد، وإسماعيل، جيهان حامد. (٢٠٢٢). الرسوم المتحركة كمدخل أنشطة استكشافية حركية لتنمية المهارات الحركية الأساسية والوعي البيئي لطفل الروضة. المجلة العلمية لعلوم وفنون الرياضة،٧٢(٥)، ١٣٩–١٦٨.

بوسكسو، أميرة، وبو قطة، صليحه. (٢٠٢٢). استخدامات الطلبة الجامعيين لقنوات اليوتيوب والاشباعات المحققة لها [أطروحة دكتوراة غير منشورة]. جامعة محمد الصديق بن يحيى جيجل.

بو شريط، كريمة، وبن مرزوق، مريم. (٢٠٢٠). استخدامات الشباب الجزائري لقنوات اليوتيوب والاشباعات المحققة [رسالة ماجستير غير منشورة]. جامعة محمد الصديق بن يحيى جيجل.

الجنابي، عبد الوهوة. (٢٠١٣). الجغرافيا الصناعية. دار صفاء للنشر والتوزيع.

ترينذ اكس. (٢٠٢٤). الرقمنة السعودية ٢٠٢٤. استرجعت في فوابر ١٤، ٢٠٢٤ من https://trendx.co/1002981/

حاج ياسين، رياض.(٢٠٢٣). فكرة الكتابة التاريخية عند المسلمين على نظام الحوليات في القرنين الثالث والرابع الهجريين وعلاقتها بالمؤثرات الثقافية غير العربية .مجلة كلية الآداب جامعة القاهرة،٨٣ (٧)،١–٤٤.

حسن، سعد جاسم، وضو، محمد سالم، والمغربي، الهادي بشير. (٢٠٠٢). جغرافية الصناعة. دار شوخ.

الحسين، إبراهيم. (٢٠٢٠، مايو ٢٠). السعوديون أكثر الشعوب مشاهدة لليوتيوب. العربية.

https://www.alarabiya.net/saudi–today/2015/12/10 /السعوديون–أكثر–الشعوب–مشاهدة–لليوتيوب

دراية. (٢٠٢٢). مؤشرات شبكات التواصل الاجتماعي عالميا ومحليا، وتأثيرها على الأمن القومي. استرجعت في مايو٤، ٢٠٢٣، من https://draya–eg.org/2022/10/10/مؤشرات–شبكات–التواصل–الاجتماعي–عالمي/

دياب، سهيل رزق. (٢٠٠٣). مناهج البحث العلمي. غزة – فلسطين.

سلوم، محمود عبد الرحيم. (٢٠٢٠). أثر المضامين الإعلامية على اليافعين المستخدمين لموقع اليوتيوب في العالم العربي : دراسة مسحية [رسالة ماجستير غير منشورة]. جامعة الشرق الأوسط.

الشيخ، باسم عبد الرازق. (٢٠٢٣). براءة الاختراع وتطور حمايتها في إطار القانون الدولي. مجلة كلية الشريعة والقانون بطنطا، ١(٣٨)، ٥٠٢-٥٤٩.

طوالبة، احمد محمد. (٢٠٢١). استخدامات الشباب للإذاعة الطربية في مملكة البحرين والاشباعات المتحققة منها. مجلة البحوث العلمية، ٥٧(١)، ١٤١-١٨٠.

عبد الحميد، محمد. (٢٠١٠). نظريات الإعلام واتجاهات التأثير (ط.٣). عالم الكتب.

الفرهود، بسمه. (٢٠٢٢). فاعلية التعلم المنتشر في تنمية مهارات تصميم الموشن جرافيك لدى طالبات المرحلة الثانوية . المجلة العلمية لكلية التربية بجامعة أسيوط،٣٨ (٦)، ٤٩-٩٣.

القاسم، ميادة. (٢٠٢١). الفوارق بين المناهج الكيفية والكمية في البحوث الاجتماعية (دراسة لتحقيق التكامل البحثي بين المنهجين). المجلة العربية للنشر العلمي. (٣٠).،٣٣٢-٣٥٨.

القاضي، سماح حسن. (٢٠١١). تلفزيون الواقع ونشر الثقافة الاستهلاكية. دار جليس الزمان للنشر والتوزيع.

قوة، جميلة ، وقماري، محمد. (٢٠١٨) الجمع بين المنهج الكمي والكيفي في تطبيق أداة الجينو غرام الأسري (نموذج عن دراسة حالة). مجلة العلوم النفسية والتربوية، ٤ (٤)، ٣٣٨-٣٥٧.

كليوت، السعيد، ومرزوقي، عمر. (٢٠٢١) دور المنهج التجريبي في تطوير علم الإدارة: دراسات هاوثرن نموذجاً. المجلة الجزائرية للأمن الإنساني،٦(٢)، ٢٨٠-٢٩٧.

مرسي، رشا، وبخش، روان. (٢٠٢١). توظيف تقنية الموشن جرافيك في المنصات التدريبية ودورها في تطوير مهارات موظفي العلاقات العامة في القطاع الحكومي السعودي: دراسة ميدانية على موظفي إدارة العلاقات العامة بجامعة أم القرى المستخدمين لمنصة إثرائي. مجلة بحوث العلاقات العامة الشرق الأوسط، ٩(٣٤)،١٠٣-١٤٠.

المرواني، روميساء. (٢٠٢٠) مؤسسات الصناعات الغذائية وأثرها في ترقية التجارة الخارجية الواقع والمأمول دراسة حالة الجزائر[رسالة ماجستير غير منشورة]. جامعة ٨ ماي ١٩٤٥ قالمة.

المطهري، مرتضى. (٢٠١٩). المجتمع والتاريخ .تنوير للنشر والإعلام.

معجم المعاني الجامع استرجعت في مايو١٥، ٢٠٢٣، من https://www.almaany.com/ar/dict/ar-ar/صناعة/.

الهياجي، ياسر هاشم عماد. (٢٠٢٠). دَور الصناعات الحرفية في استدامة التنمية في البيئات التراثية: مدينة زبيد التاريخية دراسة حالة. مجلة الآداب، ١(١٤)،١٠١-١٢٩.

الوطن. (٢٠٢٤، ابريل ٢٧) العشرينيون الأكثر استخداماً للإنترنت. استرجعت في ٢٩ ابريل ٢٠٢٤، من https://www.alwatan.com.sa/article/1146002

ويلش، فرانك. (٢٠١٤). تاريخ العالم منذ فجر الإنسانية إلى العصر الحديث (مركز التعريب والترجمة، مترجم). جروس برس. (العمل الأصلي نشر في ٢٠١١)

المواجع الأجنبية:

Biteable. (2017). What is motion graphics?. Retrieved May 10, 2023, from https://biteable.com/blog/what-is-motion-graphics/

Cambridge Dictionary. Invention. Retrieved May 15, 2023, from https://dictionary.cambridge.org/dictionary/english/invention?q=Invention

Castro, F. G., Kellison, J. G., Boyd, S. J., & Kopak, A. (2010). A Methodology for Conducting Integrative Mixed Methods Research and Data Analyses. Journal of mixed methods research, 4(4), 342–360.

Clark, G. B., Mero, J. and Hustrulid, W. (2023). mining. Encyclopedia Britannica. Retrieved May 13, 2023, from https://www.britannica.com/technology/mining

Creswell, J. W. & Clark, V. L. (2017). Designing and Conducting Mixed Methods Research (3rd ed.). SAGE Publications, Inc.

Hosch, W. L. (2023). YouTube. Encyclopedia Britannica. Retrieved May 10, 2023, from https://www.britannica.com/topic/YouTube

Gray, A., Rasmussen, W., Fussell, G., Crawford, G., Nair, k., Mellanby, K., and Ordish, G. (2023). origins of agriculture. Encyclopedia Britannica. Retrieved May 9, 2023, from https://www.britannica.com/topic/agriculture

Katz, E., Blumler, J. G., & Gurevitch, M. (1973-1974). Uses and gratifications research. Public Opinion Quarterly, 37(4), 509–523.

Maziriri, E. T., Gapa, P., & Chuchu, T. (2020). Student Perceptions towards the Use of YouTube as an Educational Tool for Learning and Tutorials. International Journal of Instruction, 13(2), 119-138.

Sekaran, U. (2003) Research Methods for Business: A Skill-Building Approach. 4th Edition, John Wiley & Sons, New York.

Taqia, N. A., Samodra, J., & Sutrisno, A. (2022). Perancangan Motion Graphic 2D tentang Upaya Pembebasan Irian Barat. JoLLA: Journal of Language, Literature, and Arts, 2(3), 389–409.

Volle, A. (2022). historical materialism. Encyclopedia Britannica. Retrieved May 1, 2023, from https://www.britannica.com/topic/historical-materialism

Zimmermann, D., Noll, C., Gräßer, L., Hugger, K. U., Braun, L. M., Nowak, T., & Kaspar, K. (2020). Influencers on YouTube: a quantitative study on young people's use and perception of videos about political and societal topics. Current Psychology, 1-17.

Zippia Team. (2022). WHAT IS A COMMERCIAL INDUSTRY?. Retrieved May 7, 2023, from https://www.zippia.com/answers/what-is-a-commercial-industry/

ISSN: 2663-5798 || Arab Journal for Scientific Publishing

الإصدار السابع – العدد سبعون
تاريخ الإصدار: 2 – آب – 2024م
www.ajsp.net

Abstract:

This study proposes a historical YouTube program utilizing motion graphics to discuss ancient world industries in our current era. The aim was to explore effective methods for conveying historical information to young people in an engaging and entertaining manner. The study focused on assessing the effectiveness of using motion graphics in content creation on YouTube, addressing the scientific gap by delivering historical information to the public, especially young people, in a manner that aligns with current technological advancements. It also sought new and innovative ways to reach this target audience of young people to simplify information in line with their interests. The study adopted two types of theories relevant to the topic: historical determinism for the historical aspect and uses and gratifications theory for the media aspect. A quantitative experimental approach was used, employing pre- and post-surveys with the same sample of 60 bachelor's and master's students from the College of Communication and Media at King Abdul-Aziz University in Jeddah. This was done to collect data and information to achieve the study's objectives and answer its questions. The findings revealed that using motion graphics significantly enhanced the youth's interest in the presented historical information. The study demonstrated the youth's preference for content that blends entertainment and education and emphasized the importance of developing and creating interactive content that combines auditory and visual elements by digital content creators.

Key words: History, Ancient World Industries, Inventions, YouTube Platform, Motion Graphic.