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

الإصدار السابع – العدد ثمانية وستون
تاريخ الإصدار: 2 – حزيران – 2024م
www.ajsp.net

"صناعة أفلام الرسوم المتحركة في المملكة العربية السعودية"
(دراسة وصفية تحليلية للعوامل المؤثرة على الإنتاج)

إعدَّاد الباحثتين:

سحر بنت سعيد الدوسري

محاضر بجامعة الاميرة نورة كلية التصاميم والفنون

نجلاء بنت إسحاق خياط

محاضر بجامعة ام القرى كلية التصاميم والفنون

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

الملخص:

تبرز الحاجة الى تأريخ بدايات ظهور صناعة الرسوم المتحركة في المملكة العربية السعودية، وتهدف الدراسة الى تتبع مراحل تطور صناعة الرسوم المتحركة في المملكة العربية السعودية وأبرز سماتها من ناحية الموضوع وأسلوب الإنتاج بالاعتماد على المنهجية التاريخية من خلال مراجعة الوثائق وأدبيات الدراسة، والمنهجية الوصفية التحليلية. من خلال حصر لأفلام الرسوم المتحركة السعودية التي تم انتاجها في كل مرحلة من المراحل، وأهم موضوعاتها والعوامل المؤثرة في انتاجها بالإضافة للتعريف بأبرز مؤسسات وشركات الانتاج، مع استشراف لمستقبل فن الرسوم المتحركة في السعودية، عبر التواصل المباشر مع صناع الرسوم للكشف عن أبرز العوامل والتحديات التي تحول دون تطور تلك الصناعة من خلال استخدام أداة المقابلة وتم اعدادها وتطبيقها على عينة عشوائية ممثلة لمجتمع الدراسة.

وكشفت الدراسة عن العديد من العوامل التي أثرت في صناعة الرسوم المتحركة في السعودية ومنها نقص الأيدي العاملة وانخفاض الطلب على الرسوم ووجود عدد قليل من الشركات المنافسة ما أدى إلى انخفاض القدرة التنافسية، كما خلصت الدراسة إلى فاعلية التعاون المشترك في مجال صناعة الرسوم المتحركة حيث إنها صناعة صعبة تحتاج إلى مهارة ووقت وتمويل الأمر الذي ساهم في تنوع انتاج الرسوم المتحركة عبرت عن الثقافة والهوية الوطنية بين أفلام طويلة وقصيرة ومسلسلات. ومع التشجيع والدعم الذي قامت به الدولة ممثلة في هيئة الأفلام التابعة لوزارة الثقافة والفنون ورعاية بعض الجهات الخاص، الا أن واقع صناعة أفلام الرسوم المتحركة في المملكة العربية السعودية لا يزال دون المأمول.

الكلمات الدالة: صناعة الرسوم المتحركة، العوامل المؤثرة، أفلام الرسوم المتحركة، التعاون المشترك، تقنيات الرسوم المتحركة.

مقدمة الدراسة:

يعد فن الرسوم المتحركة أحد أهم الفنون والصناعات الإبداعية المعبرة عن ثقافات الشعوب، والتي كان لها بدايات منذ آلاف السنين وظهرت في توثيق الإنسان البدائي لصور من واقع حياته بأسلوب متسلسل يوحي بالحركة والتي توضح ميول الانسان لتسجيل قصصه، حيث سبقت لغة الصورة لغة الكتابة كلغة عالمية ذات تأثير قوي وانتشار واسع بين المجتمعات المختلفة.

وفي عام 1824م، اكتشف بيتر روجيت Peter Roget، نظرية ثبات الرؤية (persistence of vision) والتي تفسر لنا انخداع العين برؤية الحركة، فكل صورة يتم تثبيتها على شبكية العين لأجزاء من الثانية قبل أن تحل الصورة التالية محلها تتداخل وتعطي ايحاء بالحركة (Wright, 2005, 13). نتيجة لذلك ظهرت العديد من الاختراعات التي مهدت لصناعة الصور المتحركة وتعتبرعجلة فيناكيستوسكوب (Phénakistoscope) اول جهاز للرسوم المتحركة (Stone & Wahlin, 2018).

وبظهور التكنولوجيا تطورت تقنيات إنتاج الحركة في أفلام الرسوم المتحركة والتي تبحث عن نفس المفهوم الذي يؤكد على الحركة ونقلها للمشاهد بدأ من الفكرة وانتهاء بالإخراج (الجيار، 2019، 21). وبهذا عُدت الرسوم المتحركة جزء لا يتجزأ من صناعة الأفلام والتي تأسست تاريخياً وتقنياً قبل التصوير السينمائي للحركة الحية في أواخر القرن التاسع عشر، وبذلك اندمج الفن مع الصناعة (غزالة، 2022، 510).

ومع تطور صناعة الرسوم المتحركة في العالم الغربي وتحديدا في أمريكا وتطور الرأسمالية، تم ابتكار أجهزة وتقنيات خففت من تكلفة الإنتاج لتصبح أمريكا مركز للرسوم المتحركة من خلال انشاء العديد من الأستوديوهات والتي تم ربطها بالقصص المصورة (Wright, 2005, 14). ولا تزال أمريكا تسيطر على السوق العالمية، من خلال انتاج شخصيات نافست نجوم السينما الحقيقية، وإتباع استراتيجيات تسويقية والبحث عن الموضوعات الأكثر اثارة (جوهر، 2006، 5).

اما في الدول العربية فقد كانت مصر من أوائل الدول المنتجة لأفلام الرسوم المتحركة، من خلال ابتكار شخصية مشمش

أفندي للأخوة فرانكل Les Frères Frenkel عام 1936م، وهي شبيه لشخصية ميكي ماوس Mickey Mouse (bendazzi, 2015). حيث أنتج استديو القاهرة للرسوم المتحركة أول فيلم لرسوم المتحركة بعنوان الدفاع الوطني كوسيلة دعائية للحرب (غزالة، 2014). وبعد أحداث 11 ديسمبر كان هناك رغبه ملحة لدى صناع الأفلام في تعديل صورة الإسلام وبالتالي تم انتاج رسوم متحركة ذات موضوعات دينية (المغربي، 2006). إلا أن الإمكانات المادية ومشاكل التوزيع ظلت عائقا أمام تطور هذا الفن (زكريا، 2023، 147).

وقد قدمت العديد من الدول العربية في ميدان صناعة الرسوم المتحركة أفلام رسوم متحركة من خلال استيرادها ودبلجتها كحل اقتصادي بديل لتخفيض تكلفة الإنتاج الباهظة الثمن لفترة من الزمن، وذلك بالرغم من وجود قصص وسير أبطال في العالم العربي تستحق أن تروى (Alrimawi, 2014, 24). وبالتالي ظلت صناعة الرسوم المتحركة العربية تعتمد على مصادر خارجية الأمر الذي أدى إلى وجود أفلام رسوم تفتقد للهوية العربية والإسلامية.

اما في المملكة العربية السعودية فكان اول عمل رسوم متحركة تم اعداده في مصر 1978م، (فوازير مشقاص سواح) واستغرق العمل ثماني سنوات، ولكن لم يعرض كاملا (التتر، 2019، 42). وكحل لمشاكل الإنتاج من ناحية الشكل والتكلفة، ظهرت العديد من التجارب الناجحة في مجال التعاون المشترك حيث قامت بتوجه إلى الإنتاج المشترك، كالتعاون مع دول الخليج العربي في انتاج برامج مشتركة ضمن مشروع الإعلام لمجلس التعاون الخليجي 1979م بهدف تعزيز الهوية الخليجية (Alharbi, 2017).

وبناء على ذلك زاد الطلب على الإنتاج المحلي في المملكة العربية السعودية والذي دفع بعض صناع الأفلام كالفنان أسامة خليفة لتأسيس أول شركة إنتاج أفلام رسوم متحركة، عرفت باسم (آلاء) عام 1992م بمدينة جده (فرج، 2021، 545). حيث تمكنت من انتاج أكثر من عشر أفلام رسوم متحركة لشخصيات مشهورة في التاريخ الإسلامي، واستعانة بمصادر خارجية كإستراتيجية في ظل غياب الكوادر المهنية، ولم تستمر بسبب العديد من المشاكل الاقتصادية والسياسية (Alrimawi, 2014, 20) .

ومع ولادة القنوات الفضائية السعودية في 2004م تأسست قناة MBC3، تم انتاج العديد من مسلسلات الرسوم المتحركة التي تعبر عن الهوية السعودية، كمسلسل يوميات مناحي، وشديد وتمام، ومصاقيل كبديل عن الأفلام ذات التكلفة المرتفعة، إلا أن عدم توفر صناع أفلام سعوديين بسبب نقص تعليم الرسوم المتحركة ظل عائقا لتطور هذا الفن (Sayfo, 2022). ونتيجة للثورة الرقمية وانتشار وسائل التواصل الاجتماعي والإنترنت أصبح هناك فرصة أكبر لممارسة الإنتاج حيث أصبح الفيلم وسيلة متاحة لتعبير مثله مثل باقي الفنون كالرسم والنحت (الزهراني، 2023، 29).

وفي عام 2011م، أصبح هناك تغيير في عرض وتوزيع الرسوم المتحركة في المملكة العربية السعودية حيث قام عدد من هواة فن التحريك السعوديين ببث برنامج على اليوتيوب تم بناؤه على طريقة مسلسلات التحريك الأمريكية، كحلقات فيلم حارة مسامير والتي حققت شهرة ونجاح غير مسبوق، وسرعان ما تحولت في عام 2020م إلى فيلم طويل من انتاج أكبر منصة رقمية عالمية نيتفلكس بالإضافة إلى عرضه في صالات السينما المحلية والعربية (زكريا، 2023، 151).

وعلى الرغم من قصر الفترة الزمنية للرسوم المتحركة في المملكة، والممتدة من سبعينات القرن العشرين وحتى اليوم إلا أنها كانت غنية بالإنجازات التي لم تحظ باهتمام لتوثيقها والتي تجاوزت الحدود الجغرافية. حيث تتفق معظم الدراسات على اهمية توثيق الفن كمصدر لدراسة التاريخ (الساعدي، 2021). اذ نادت العديد من المنظمات بالحفاظ على تاريخ الرسوم المتحركة في العالم، كالرابطة الدولية لأفلام الرسوم المتحركة (ASIFA) والتي تأسست في فرنسا 1960م، ونشرت مجموعة واسعة من الدراسات حول تاريخ الرسوم المتحركة وأصبح لها فروع في العالم بغرض تشجيع هذا الفن (Furniss, 2014, 3).

وبالنظر الى قطاع صناعة الأفلام في المملكة اليوم والذي يحظى اهتماما ودعما لصناع الأفلام بهدف الارتقاء بصناعة الرسوم

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

المتحركة المحلية (هيئة الأفلام، 2020). الا انه لم تظهر أي دراسات توثق هذا الإنتاج وذلك لندرة المصادر والمراجع فيه على حد علم الباحثتان، بالرغم من وجود دراسات تهتم ببدايات الرسوم المتحركة في العديد من الدول كدراسة (سند، 2003، وجوهر، 2006، النجار، 2008)، إلا أن الدراسات والأبحاث حول توثيق صناعة أفلام الرسوم المتحركة في المملكة العربية السعودية ظلت بعيدة عن هذا المشهد لذلك برزت الحاجة الى تأريخ بدايات ومراحل ظهور وتطور صناعة الرسوم المتحركة في المملكة والوقوف على أبرز العوامل المؤثرة في شكل ومحتوى ذلك الإنتاج.

مشكلة الدِّراسة:

من خلال اطلاع الباحثتان على الإنتاج البحثي في مجال الرسوم المتحركة في المملكة العربية السعودية كانت معظم الدراسات تركز على الجانب التصميمي، وتحديدا تصميم الشخصيات كدراسة (الدوس، 2012) "الاستفادة من التراث السعودي في ابتكار شخصية كرتونية لتوظيفها في مجلة حوارية لطفل ما قبل المدرسة" ودراسة (خيرو، 2014) "حلول مبتكرة لتصميم شخصيات رسوم متحركة مستوحاة من البيئة السعودية"، كذلك الجانب التربوي كدراسة (القرني، 2015) "دور أفلام الرسوم المتحركة في تنمية مهارات التعبير الفني لدى أطفال مرحلة الطفولة المتأخرة بمدينة جدة"، والجانب التطويري كدراسة (Alharbi, 2017) "تطوير استراتيجية لتشجيع تطور دورة صناعة الرسوم المتحركة في المملكة العربية السعودية"، وكوسيلة تعليمية كدراسة (القحطاني، 2023) "أثر توظيف الرسوم المتحركة ثلاثية الأبعاد في بيئة التعلم المنتشر على المهارات العلمية لدى طلاب مسار الصحة والحياة بالمرحلة الثانوية"، وبما أن الرسوم المتحركة تعد أحد أنواع الفنون ومنتج ثقافي لذا لا يمكن أن نعزلها عن الظروف التي يعيشها الفنان وهذا ما دعا الباحثتان الى رصد بدايات ومراحل تطور صناعة الرسوم المتحركة كفن تطور عبر التاريخ بفعل مجموعة من العوامل الاجتماعية والثقافية والسياسية والاقتصادية والتكنولوجية والتي كان لها دور في إنتاجه.

وعليه تتضح مشكلة الدراسة في السؤال الرئيسي التالي:

كيف تطورت صناعة الرسوم المتحركة في المملكة العربية السعودية؟

أسئلة الدِّراسة:

ويتفرع من السؤال الرئيسي الأسئلة الفرعية التالية:

1. ما مراحل تطور صناعة أفلام الرسوم المتحركة وسمات كل مرحلة؟
2. ما العوامل المؤثرة في كل مرحلة من مراحل تطور صناعة افلام الرسوم المتحركة في المملكة العربية السعودية؟
3. ما الإنتاج الفني للرسوم المتحركة في المملكة العربية السعودية؟
4. ما أبرز المؤسسات والشركات التي ساهمت في انتاج فن الرسوم المتحركة في المملكة العربية السعودية؟

أهدَاف الدِّراسة:

1. دراسة المراحل التي مر بها تطور صناعة أفلام الرسوم المتحركة وأبرز سماتها.
2. الكشف عن العوامل المؤثرة في تطور صناعة افلام الرسوم المتحركة في المملكة العربية السعودية.
3. حصر أفلام الرسوم المتحركة والتعرف على أهم المواضيع التي تناولتها.
4. التعريف بأبرز المؤسسات والشركات التي ساهمت في انتاج فن الرسوم المتحركة في المملكة العربية السعودية.

أَهميَّة الدِّراسة:

1. توثيق علمي لإنتاج أفلام الرسوم المتحركة وبداياتها وتطورها في المملكة العربية السعودية
2. تسليط الضوء على مجال صناعة أفلام الرسوم المتحركة مما يسهم في تنمية الاقتصاد المعرفي.
3. توسيع دائرة الأبحاث العربية في مجال صناعة أفلام الرسوم المتحركة كأحد فروع الفنون البصرية.
4. تساهم الدراسة في عمل دليل لأبرز صانعي الرسوم المتحركة والشركات المتخصصة في مجال الرسوم المتحركة.
5. تفيد نتائج الدراسة في تطوير مجال صناعة الأفلام في المملكة العربية السعودية.

حدود الدِّراسة:

الزمانية: الرسوم المتحركة المنتجة في الفترة من 1978م حتى تاريخ اتمام هذا البحث.

الماديَّة: مجموعة من الرسوم المتحركة السعودية وتشمل فئة الأفلام (الطويلة والقصيرة والمسلسلات) والتي تحكي قصة (أي لها بداية ووسط ونهاية)، من قبل شركات إنتاج محلية سعودية أو التي تم إنتاجها من قبل صناع رسوم متحركة سعوديون حاصلين على جوائز محلية أو دولية.

المكانية: الرسوم المتحركة في المملكة العربية السعودية.

البشرية: صناع الأفلام سعوديين متخصصين في المجال والذين يمارسون المهنة (مخرجين ومنتجين ورسامين وكتاب محتوى).

مصطلحات الدِّراسة:

الصناعة لغةً: "كل علم أو فن مارسه الإنسان حتى يمهر فيه ويصبح حرفة له كصناعة السينما" (معجم اللغة العربية الحديثة 2023).

صناعة أفلام الرسوم المتحركة اصطلاحا: صناعة ابداعية لها أشكال متنوعة كالإعلانات والألعاب والأفلام تعرض من خلال وسائط رقمية متنوعة كالتلفزيون ومنصات الإنترنت وصولا للهاتف المحمول وتشمل مجالات الإعلان والتعليم والترفيه ويتضمن انتاجها ثلاث مراحل رئيسية، مرحلة ما قبل الإنتاج، والإنتاج، وما بعد الإنتاج ولكل مرحلة خطوات قد تختلف حسب الغرض المقصود من الرسوم المتحركة (Wyatt, 2016, 6).

صناعة أفلام الرسوم المتحركة اجرائيا: فن تصميم وإنتاج أفلام الرسوم المتحركة في المملكة العربية السعودية والتي عادة ما تتم داخل مؤسسات وشركات متخصصة وتحتاج لفريق عمل متخصص لإنتاجها، والتي تبدأ بقصة يتم تجسيدها بصريا من خلال رسم الشخصيات والاستخدام الواعي للحركة والصوت لتعبر عن قدرة مخرج الفيلم على الإنتاج.

أفلام الرسوم المتحركة لغويا: "تعرف الرسوم المتحركة في اللغة الإنجليزية Animation وتعني الأفلام او الصور التي تتسم بالحركة، ويضفي عليها التصوير السينمائي طابع الحركة" (المعاني، 2023).

أفلام الرسوم المتحركة اصطلاحا: " سلسلة من الصور الثابتة تعرض في تعاقب معين وسرعة معينة لتعطي حركة وهمية كما الحال في الأفلام السينمائية" (سلامة، 2018، 28).

أفلام الرسوم المتحركة اجرائيا: هي أحد مجالات الفنون البصرية والتي تستخدم الصورة المتحركة للتعبير عن موضوعات ذات اتجاهات وتقنيات مميزة جاءت كانعكاس لعديد من العوامل (البيئية والاقتصادية والاجتماعية والدينية وثقافية والتقنية).

العوامل المؤثرة لغويا: "جمع عامل وتعني الأسباب، أما المؤثرة فهي مأخوذة مما يتركه الشيء بعد حدوثه أو بعد ذهابه" (المعاني، 2023).

العوامل المؤثرة اصطلاحا: هي العوامل التي تحدث تأثير بحيث يكون لافتا وبارزا ينعكس على العمل الفني (جنيدي، 2011).

العوامل المؤثرة إجرائيا: مجموعة من العوامل (الثقافية والتكنولوجية والاجتماعية والسياسية والبيئية والاقتصادية) والتي أثرت على إنتاجية الأفلام من ناحية (الموضوع والكم والنوع والشكل التصميمي والمضمون).

الإطار النظري:

الرسوم المتحركة في المملكة العربية السعودية

شهدت المملكة العربية السعودية سلسلة من التطورات المتلاحقة منذ نشأتها في جميع الميادين وحظي مجال الاعلام باهتمام ملحوظاً، حيث كانت البدايات الأولى للإعلام المرئي مع افتتاح محطة تلفزيون أرامكو في الظهران والتي أنشأتها شركة الزيت العربية الأمريكية (أرامكو) كأول محطة تلفزيونية ناطقة بالعربية في منطقة الخليج، وثاني بث على مستوى العالم العربي والشرق الأوسط بعد العراق والتي بدأت بثها باللغة ال

إنجليزية عام 1957م (علي، 2020). وقد جأت في وقت قلت فيه مصادر المعرفة والترفيه حيث كان المجتمع حينها تسوده الأمية وبالتالي لم تكن وسائل الاعلام المقروء كالصحف والمجلات متاحة للجميع، فقامت أرامكو بإنشاء استوديوهات للتسجيل الصوتي والدبلجة (الخنساء، 2023). وكان أحد اهداف المحطة في ذلك الوقت التركيز على الجانب الترفيهي، وبالتالي تم عرض مجموعة من الرسوم المتحركة من إنتاج والت ديزني Walt Disney الأمريكية (المدني، 2022).

وفي عام 1962م أعلن الملك فيصل بن عبد العزيز الذي كان رئيسا للوزراء آن ذاك، عن عزم المملكة على إنشاء التلفزيون السعودي ضمن الخطة التطويرية الشاملة التي عاشها الإعلام السعودي، حيث ذكر" أن هذا المرفق من مرافق الدولة وعليه مسؤوليات لأنه يدخل كل بيت ويتصل بكل فرد، ويجب أن يكون كل ما يذاع أو ينشر في خدمة الدين وخدمة الوطن وخدمة الشعب" (محمد، 2023). ومع انتشار التقنية وظهور محطات التلفزيون في المملكة أصبح هناك حاجة لتوفير محتوى اعلامي هادف يناسب ثقافة المجتمع السعودي، الأمر الذي انعكس على الإنتاج التلفزيوني بشكل عام والرسوم المتحركة بشكل خاص.

صناعة الرسوم المتحركة في المملكة العربية السعودية

من خلال تتبع تاريخ صناعة وإنتاج الرسوم المتحركة في المملكة العربية السعودية، نجد انها واجهة العديد من العوائق والعقبات منذ بدايتها الأولى، وتفتقر الى الدراسات والبحوث التي ترصد ذلك. ويلاحظ أن الرسوم المتحركة في السعودية مرت بمراحل متنوعة تميزت فيها كل مرحلة بسمات خاصة ومحتوى انتاجي مختلف ويمكن حصر تلك المراحل بناء على الفترات الزمنية لعرض تلك الرسوم في التلفزيون.

المرحلة الأولى: الرسوم المتحركة المستوردة المدبلجة

لقد ارتبطت ذاكرة افراد المجتمع السعودي في السبعينات بالرسوم المتحركة المدبلجة حيث اعتمدت المملكة على استيراد أفلام أجنبية وبثها بالأبيض والأسود، وكان أول فيلم كرتوني ترفيهي مستورد عرض على شاشة التلفزيون السعودي مع بداية افتتاحها عام 1965م، هو Mickey Mouse من انتاج استديو والت ديزني وكانت مدة العرض خمس دقائق لتتطور إلى عشر دقائق حتى وصل زمن عرض الرسوم المتحركة إلى ساعة بمعدل 11 فيلم كرتون في الساعة، كما عرض فيلم Betty Boop من استديو Flischer Studios الامريكي، كما عرض Mighty mouse و Flintstones وغيرها من استديو باربيرا، وفي فترة لاحقة عرضت أفلام أستوديوهات Warner Bros، Bugs Bunny (العسكر، 2024).

ومع بدء البث الملون للتلفزيون السعودي عام 1975م استمر التلفزيون بعرض أفلام الرسوم المتحركة الامريكية، وفي عام 1979م، تم عرض أول فيلم مدبلج من إنتاج استديو ياباني بعنون (سندباد) من حكايات "ألف ليلة وليلة" والتي تم دبلجته للعربية من قبل شركة لبنانية (Alharbi, 2017). وقد برزت اللغة العربية في الدبلجة كونها تقدم عدة مرادفات وتزيد من ارتباط الطفل باللغة العربية

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

(إذاعة وتلفزيون الخليج، 2023). وبذلك كان الترفيه مقصد أساسي للرسوم المتحركة، حيث أكد المخرج ممدوح سالم أن بداية دخول الرسوم المتحركة كانت عبارة عن عروض كرتونية للأطفال كأداة لترفيه (الخويلدي، 2013).

المرحلة الثانية: الرسوم المتحركة في الاعلانات التجارية

كان للتطور الاقتصادي الذي شهدته البلاد والذي تزامن مع ظهور منتجات وطنية في الثمانينات دور كبير في التوجه إلى مجال الإعلان، ففي 1986م، بدأ عرض الإعلانات التجارية بعد نشرة الأخبار لإيجاد جو من الإثارة (العساف، 2012). حيث أدرك المسؤولين في الاعلام أهمية عدم حصر الرسوم المتحركة في مجال الترفيه. فالإعلان بالرسوم المتحركة يحقق المتعة من الناحية الجمالية بالإضافة للمنفعة الاقتصادية (العتيبي، 2020). فمع ظهور التلفزيون اختلف مفهوم التسويق (داود، 2022). حيث تم الاستفادة من الرسوم المتحركة في تنفيذ اعلانات لمنتجات وطنية تستهدف جميع شرائح المجتمع.

وقد تم ابتكار شخصيات كرتونية ظلت في ذاكرة السعوديين كشخصية حليب السعودية 1986م والتي تذكرنا بقصص الأبطال، كشخصية Superman (العبدلي، 2020). وعبرت معظم الشخصيات عن الثقافة السعودية مقترنة بالموروث الشعبي المحلي (الخواجي، 2017). من خلال استخدام اللغة العربية الفصحى واللهجات العامية كاللهجة الحجازية السعودية، والاستعانة بالموروث الحجازي في تصميم الشخصيات، والرقصات التي عادة ما تستخدم في الترحيب.

الجدول (1) الشخصيات الكرتونية في للإعلانات التجارية في التلفزيون السعودي (تصميم الباحثتان)

المنتج	سنة الإعلان	لغة الإعلان المستخدمة	الشخصيات في الإعلان
زيت عافية	1988	اللهجة الحجازية السعودية	
زيت مازولا	1990	اللغة العربية الفصحى	
زيت ليزا	1994	اللهجة الحجازية السعودية	
حليب السعودية	1996	اللغة العربية الفصحى	

المرحلة الثالثة: الرسوم المتحركة من خلال التعاون المشترك

يعتبر الانتاج المشترك أمر حيوي في صناعة الرسوم من خلال الاستعانة بمصادر خارجية حيث اتبعت البلاد الغربية هذه الإستراتيجية في بداياتها الأولى (فرج، 2021، 212). حيث يمكن اتحاد شركات من مدن وقارات مختلفة في صناعة فيلم الأمر الذي يساعد في تقليل كلفة الانتاج (زكريا، 2023). ومع انتشار التقنية وظهور محطات التلفزيون في المملكة زاد الطلب على انتاج رسوم متحركة تمثل المجتمع وخاصة في المواسم كشهر رمضان (Alrimawi, 2014).

التعاون الأول: السعودي المصري

كان اول تعاون للإنتاج المشترك بدخول الفنان حسن دردير لعالم الرسوم المتحركة بعد أن خاض تجارب في الإنتاج والتمثيل، وبسبب شغفه لعالم الأطفال قرر التعاون مع فنانين مصريين في مجال التأليف والرسم لإنتاج فوازير رمضانية بطابع رسوم متحركة ورسم شخصية مشقاص، وقد قدمت الفكرة لوزير الإعلام و تم الموافقة عليها على أن يتحمل الفنان ثلث تكاليف الإنتاج (الشريف، 2019). وتم اخراجها في مصر باستديو (مهيب) وقد استغرق العمل ثمان سنوات وتم نقلها للإنجليزية، وعلى الرغم من ذلك لم تأخذ نصيبها من الاهتمام والعرض، وتم ايقاف عرضها بعد خمس حلقات، لأسباب سياسة واجتماعية نظرا لوجود صوت نسائي (التتر، 2019، 42).

مما سبق نجد ان التعاون المشترك في هذا العمل كان من انتاج مؤسسة خاصة وتمويل فردي من قبل الفنان دردير مع استديو مهيب، والذي عُد مصنع لرسوم المتحركة في الوطن العربي، فظهر أثر الثقافة المصرية على العمل باستثناء شخصية مشقاص بالزي واللهجة الحجازية السعودية.

التعاون الثاني: السعودي الخليجي

كان هناك رغبة في تعزيز الهوية الخليجية في محتوى الرسوم المتحركة من خلال تعاون المملكة العربية السعودية مع دول الخليج العربي في دبلجة وانتاج برامج مشتركة ضمن مشروع الإعلام لمجلس التعاون الخليجي عام 1976م ومقرها دولة الكويت، لإيجاد مجتمع فكري يعرف ببيت الإعلام الخليجي بهدف تأصيل الروابط الثقافية (الخطة الاستراتيجية، 2021، 51). ولقد قام قسم الدوبلاج في مؤسسة الإنتاج البرامجي المشترك برئاسة الفنان السعودي عبد الناصر الزاير بدبلجة بعض الرسوم المتحركة بالتعاون مع كبار المدبلجين في العالم العربي (عبد الناصر الزاير، 2023).

وقد تم دبلجت العديد من أفلام الكرتون ومنها (بشار، حكايات عالمية، فلونا، عدنان ولينا، علاء الدين) إضافة الى ذلك انتجت المؤسسة مسلسلات رسوم متحركة مثل (زعتور، دمتم سالمين، ملسون) (مؤسسة الإنتاج البرامجي المشترك، 2016). وتم تسمية الشخصيات بأسماء عربية جعلتها أقرب للمجتمع، ولكن أبعد عن الثقافة الاصلية التي انتجتها (الخواجي، 2017).

وكان للفنانين السعوديين اسهامات في الدبلجة، مثل الفنان عبد المحسن النمر الذي ادى صوت علاء الدين بنسخته الإسلامية، والفنان عبد الناصر الزاير الذي أخرج حوارات مسلسل زعتور 1995م بالتعاون مع استديو(دانه) في هنغاريا (السينما كوم، 2024). ولحن مقدمة مسلسل عدنان ولينا (الزاير، 2014). بالإضافة الى الفنانة السعودية سناء بكر يونس التي شاركت بأداء صوت الفتى في فيلم ابن الغابة (محمد، 2004).

التعاون الثالث: السعودي التركي

في عام 1988م تم انتاج أول فيلم طويل وبمبادرة من رجل الأعمال السعودي أسامة خليفة والذي فكر في عملية إنتاج الرسوم المتحركة ذات طابع إسلامي فقرر زيارة العديد من الشركات المتخصصة في الصناعة والتي كان منها شركة ديزني بهدف عقد شراكه معها في مجال الإنتاج، وبسبب ارتفاع التكلفة تم الاتفاق مع صناع من دولة تركيا على إنتاج عمل اصيل مقتبس من رواية حي بن يقظان، والتي ألهمت قصص أفلام رسوم متحركة أجنبية كطرزان وما وكلي (قلاله، د.ت). فجاءت ولادة فيلم (جزيرة النور) والذي تم تمويله من قبل مؤسسات خيرية إلا أنه لم يحقق أرباح بسبب البيع غير القانوني (خليفة، 2024).

وفي ظل تغير سياسة البلاد وتحقيق التنوع الاقتصادي، قام أسامه خليفة والذي كان متخصصا في مجال الإدارة والمالية، بتأسيس أول شركة انتاج سعودية مؤسسة آلاء للإنتاج الفني والتوزيع عام 1992م لصناعة محتوى يفيد الاطفال في الوقت الذي لم يكن فيه شركات متخصصة من خلال التعاون مع صناع أفلام من دولة تركيا (فرج، 2021 وزكريا، 2023).

الجدول (2) أبرز الأعمال التي أنتجتها شركة ألاء (تصميم الباحثتان)

جزيرة النور	محمد الفاتح	مسلسل الأشبال	رحلة خلود	علي بابا والأربعين لصا	أسد عين جالوت	القراصنة وكنز الذهب	مسرور في جزيرة اللؤلؤ	فتح الأندلس طارق بن زياد	شهيد العالم	حلم الزيتون
1988م	1995م	1995م	1996م	1996م	1998م	1998م	1998م	1999م	2003م	2008م

مما سبق نجد انه كان للبعد الديني أثر كبير وواضح في الموضوعات التي تم إنتاجها كالقصص الدينية التاريخية، وذلك لعدم توفر صناع محتوى وسيناريو، الذي جعل من القصص الدينية مصدر جيدا لصناعة محتوى الرسوم، كما انعكس ذلك على تصميم الشخصيات فظهرت معظمها ملتحية وبالزي الإسلامي خصوصا أنه تم الاستعانة بمحركين من بلاد تركيا الإسلامية.

وكان لشركة ألاء بداية قوية، حيث قدمت أول أفلام رسوم متحركة طويلة، باللغة العربية ذات جودة عالية وانتاج غزير يضاهي في عدده ما انتجته شركة ديزني، ولكن بسبب انتشار الإنترنت وقرصنة الأفلام في ذلك الوقت، حيث لم يكن هناك احترام لحقوق الملكية الفكرية فتراجع انتاج الشركة، كما أن العوائد المادية من هذه الصناعة لا تقارن بالمجهود المبذول (فرج، 2021، 544).

المرحلة الرابعة: الرسوم المتحركة السعودية المحلية

تعد هذه المرحلة أحد اهم مراحل صناعة الرسوم المتحركة والتي كانت نتيجة التطور التقني والتكنولوجي، والذي انعكس بشكل كبير على انتاج الرسوم المتحركة بكوادر سعودية تعبر عن الهوية السعودية ويمكن تقسيم الانتاج الى:

1. مسلسلات رسوم متحركة محلية
2. أفلام رسوم متحركة طويلة وصلت للعالمية
3. أفلام رسوم متحركة قصيرة للمهرجانات

1- مسلسلات رسوم متحركة محلية

جأت هذه المرحلة امتداد للتطور الذي شهده قطاع انتاج الرسوم، والذي كان نتيجة طبيعية لتغيرات التي شهدتها البلاد في تلك الفترة، حيث تحول التلفزيون والإذاعة السعودية "بقرار من مجلس الوزراء إلى هيئة عامة تسمى هيئة الإذاعة والتلفزيون تتمتع بشخصية اعتبارية مستقلة ماليا وإداريا، وتسعى لحفظ وتطوير تراث وثقافة السعودية" (مجموعة الأنظمة السعودية، 2012). هذا الأمر ساهم في اختلاف توجهات الأفلام من ناحية الموضوع، حيث أصبحت تسعى إلى التعبير عن الهوية السعودية في ظل الانفتاح الذي شهده العالم على الثقافات المتنوعة والتي باتت خطرا يهدد الهوية الوطنية، ومع كثرة القنوات التلفزيونية حرصت القنوات التلفزيونية كقناة MBC على تقديم محتوى سعودي كوميدي جاذب (مركز الشباب العربي، 2022).

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

جدول (3) أبرز المسلسلات السعودية مرتبة حسب تاريخ الإنتاج (تصميم الباحثتان)

المسلسل	الشركة المنتجة	تاريخ الإنتاج	لغة المسلسل	التقنية	صورة المسلسل
1- شديد وتمام	Animation production بالاستعانة باستوديوهات في الهند.	عدة مواسم 2002م 2003م	اللهجة العامية	2D	
2-يوميات مناحي	شركة المالكي للإنتاج الإعلامي بالتعاون مع امريتونز	2006م	اللهجة العامية	2D	
3-حارة أبو حديجان	The Motion Picture Production	2007م	اللهجة العامية	3D	
4-مزنة أند فملي	السحر لرسوم المتحركة الصدف للإنتاج الصوتي والمرئي	2007م	اللهجة العامية	2D	
5-المصاقيل	انتاج O3 Production بالتعاون مع الامارتية Sketch in Motion Studio الأردنية	عدة مواسم 2011م 2012م 2013م	اللهجة العامية	2D	
6-طيش عيال	الهدف للإنتاج الفني وعيون الإعلام للإنتاج والتوزيع	2012م	اللهجة العامية	3D	

7–عيال نوير	انتاج شركة O3 Production	2015م 2018م	اللهجة العامية	2D	
8–يعرب	استديو ميركوت	2018م	اللهجة العامية	2D	
9–طاش ما طاش كرتون 12	شركة الهدف للإنتاج الإعلامي بالتعاون مع عيون الإعلام EMARI Toons	2023م	اللهجة العامية	2D	

من خلال ما سبق نجد أن الطابع الكوميدي قد طغى على معظم المسلسلات التي تم انتاجها، وذلك ما أكدته دراسة باعجاجة (2023) إن الكوميديا من المحتويات الأكثر تفضيلا في السعودية.

وفي عام 1999م، تم اتاحة استخدام الانترنت في المملكة (هيئة الاتصالات والفضاء والتقنية، 2024). الذي ساهم في تطور مجال صناعة الرسوم المتحركة، فمع دخول الإعلام الجديد أصبح من السهل الاطلاع على الإنتاج الغربي وما تميز به من تنوع، بالإضافة إلى سهولة الوصول لمصادر المعرفة (مركز الشباب العربي، 2022). حيث ظهرت قصص جديدة مستوحاة من البيئة المحلية، تستهدف كافة أفراد الأسرة في قالب فكاهي وتعليمي باستخدام تقنيات وأساليب جديدة ثلاثية الابعاد(3D, Motion capture) بعد ما كان التركيز على الرسوم ثنائية الابعاد (2D)، وكان اليوتيوب نقطة انتقال للعرض على Netflix كما في مسلسل محافظة مسامير.

جدول (4) مسلسلات رسوم متحركة محلية عبر اليوتيوب (تصميم الباحثتان)

المسلسل	القناة	تاريخ الإنتاج	أبرز الصناع	لغة المسلسل	التقنية	صورة المسلسل
مسامير	مسامير	2011م	عبد العزيز المزيني ومالك نجر	اللهجة العامية	2D	
حفريات أل مصعب	حفريات	2015	مصعب المري معاذ المري	اللهجة العامية	Motion capture	
سعود وسارة في	سعود وسارة	2016	عبد الرحمن الخطيب	الفصحى	3D	

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

روضة القرآن						

بالإضافة إلى ظهور اهتمام اعلامي كالمنتديات والموقع السينمائي الشهير(سينماك)، والذي كان متخصص في أخبار السينما وأصبح اليوم العديد من أعضائه من أبرز صناع الأفلام، كما بدأت تظهر كتابات ومقالات تتحدث بشغف عن مجال صناعة الأفلام ومنها الرسوم المتحركة (السيد، 14،2019).

2-أفلام رسوم متحركة طويلة وصلت للعالمية

مع التوسع في مجال صناعة الرسوم المتحركة الذي كان يركز على الأسواق المحلية من خلال شاشات التلفزيون، أصبح هناك تطلع للوصول إلى العالمية من خلال المنصات والعروض السينمائية، الأمر الذي تطلب اعادة التفكير في نوع المنتج وجودته، فبعد ما كان التركيز على المسلسلات باللهجة العامية أصبح التوجه نحو انتاج افلام طويلة باللغة العربية الفصحى، وذلك لتوسيع دائرة الجمهور وتسهيل ترجمتها.

وفي عام 2015م، قام المخرج أيمن جمال بإخراج فيلم (بلال)، الذي استطاع الدخول للسوق العالمية (السيد، ٢٠١٩، ٩١). حيث تنوع فريق العمل في شركة الانتاج (بارجوان) وشمل (327) موظف من (24) جنسية معظمهم سبق لهم العمل في شركات عالمية (Sayfo, 2022). وقد عُرض الفيلم في (32) دولة، ورشح لجائزة الأوسكار (تقرير الحالة الثقافية، 2019). وجاء بتكلفة 30 مليون دولار وقد لامس الموضوع الثقافة الغربية من ناحية الاستعباد، فالأفلام المستوحاة من الأدب والتاريخ عادة ما تجد طريقها لأسواق البلدان الأخرى (جمال، 2016).

اما فيلم مسامير بدأت فكرته من خلال الإنتاج المستقل الذي عرض على قنوات اليوتيوب ليتطور الأمر إلى انشاء استديو(ميركوت) (تقرير الحالة الثقافية، 2019). حيث أنتج فيلم مسامير من اخراج مالك نجر وتم عرضه على Netflix فكانت مرحلة انطلاق قوية للعالمية، ويحكي قصة فتاة شغوفة بالروبوتات والذكاء الصناعي، فكانت المرة الأولى في تاريخ الرسوم المتحركة السعودية التي يتم فيها الحصول على عرض محلي بالكامل للتوزيع العالمي (Sayfo, 2022).

جدول (5) أبرز الافلام الطويلة التي حققت شهرة عالمية من انتاج شركات سعودية (تصميم الباحثتان)

3- أفلام

م	اسم الفيلم	سنة الإنتاج	شركة الإنتاج	لغة الفيلم	تقنية الفيلم	صورة الفيلم
1	بلال	2015م	شركة بارجون انترتيمنت	العربية الفصحى ترجم للغات أخرى	3D	
2	مسامير	2020م	شركة ميركوت	العامية	3D 2D	
3	الرحلة	2021م	توي أنميشن ومانجا للإنتاج	العربية الفصحى ترجم للعديد من اللغات	4D	

رسوم متحركة قصيرة

جأت هذه المرحلة نتيجة طبيعية للاهتمام الذي انتشر بين عدد من الشباب السعودي في مطلع الألفية الجديدة والذي تمثل في انتاج افلام قصيرة لا تتجاوز 20 دقيقة على اليوتيوب، وقد أطلق عليها البعض مرحلة أفلام اليوتيوب فظهرت أفلام قصيرة تُعنى بمواضيع متنوعة، فاعتبر اليوتيوب منصة لحل قضايا المجتمع (السيد، 2019). والتي تلعب دور كبير في تعزيز الثقافة والهوية المحلية (الخمعلي، 2019). وذلك في وسط انعدام المهرجانات السينمائية السعودية وصعوبة المشاركة في المهرجانات الدولية.

وقد جاء التوجه نحو إنتاج الأفلام القصيرة كونها غير مكلفة حيث يمكن انتاجها بميزانية محدودة وفريق من المتطوعين ونشرها وتوزيعها بشكل مستقل (الصغير، 2024). لذا اتجه بعض الافراد والشركات لإنتاج أفلام قصيرة توعوية كفيلم (الموت مرتين) الذي انتجته شركة (ميركوت) عن ظاهرة الإرهاب، وقد تزامن انتاج الفيلم في الوقت الذي انتشرت فيه هذه الظاهرة، كما انتجت شركة أساطير فيلم (سارعي) عن حب العَلم والولاء للوطن (اساطير للإنتاج الفني، 2002).

جدول (6) أشهر الأفلام القصيرة السعودية (تصميم الباحثتان)

م	الفيلم	سنة الإنتاج	شركة الانتاج	مدة الفيلم	لغة الفيلم	تقنية الفيلم
1	الموت مرتين	2016م	ميركوت	17د	العامية	3D
2	سارعي	2018م	أساطير	24د	العامية	2D

وفي ظل التطور والدعم الذي شهده القطاع السينمائي في المملكة العربية السعودية، بدأت تتسع دائرة نشر وتوزيع الأفلام القصيرة لتنتقل من اليوتيوب إلى المهرجانات السينمائية المحلية والعالمية. حيث اختلف المشهد الثقافي للفيلم فلم يعد يقتصر دوره كأداة لترفيه والتوعية، بل أصبح اداة للصناعة وايجاد جو من المنافسات فاعتبرت المهرجانات البذرة الأولى لدعم الحراك الفني كونها تعبر الحدود وتروج لثقافات (الخمعلي، 2019).

فالمهرجانات السينمائية تروج للأفلام طبقا لمؤشرات جودة معينه (ثابت، 2019). حيث يجب أن يمتلك الفيلم المشارك قصة جيدة ومؤثرة، وجودة في الإخراج والتحريك والتصميم (غزالة، 2022، 522). وقد حقق مهرجان الأفلام السعودية والذي انطلق عام 2008م تأثيرا في التشجيع ودفع رواد الأعمال للاستثمار في قطاع الأفلام الأمر الذي اوجد واقع من التقدير بين الأفلام والجمهور (الخمعلي، 2019).

ودلالة على الدعم المقدم لصناعة أفلام الرسوم المتحركة تم افتتاح مهرجان الأفلام السعودية في دورته التاسعة على مسرح مركز الملك عبد العزيز الثقافي العالمي "إثراء" (إثراء، 2023). من خلال عرض فيلم قصير بعنوان (سليق) للمخرجة (أفنان باويان)، كما تم عمل التنويه الافتتاحي لمهرجان البحر الأحمر السينمائي وهو الأول في المملكة العربية السعودية بفيلم رسوم متحركة دعائي قصير من انتاج استديو زين السعودي (زيني، 2022).

جدول (7) أبرز أفلام الرسوم المتحركة القصيرة في المهرجانات (تصميم الباحثتان)

اسم الفيلم	المخرج	سنة الإنتاج	زمن الفيلم	لغة الفيلم	تقنية الفيلم
فوائد القطط	خالد الدخيل	2003م	7:25د	عربي وانجليزي	2D

سدا	خالد الدخيل	2015م	4:40د	عربي وانجليزي	2D
أصدقاء للأبد	مريم خياط	2019م	1:09د	بدون حوار موسيقى	2D
كابتن مانش جزيرة الغفران	عبد الواحد العبدلي	2020م	3د	بدون حوار موسيقى	2D
أم السعف والليف	هلا الحميدي	2020م	4د	بدون حوار موسيقى	3D
تلفون خربان	رغد البارقي	2021م	5د	بدون حوار موسيقى	الواقع الافتراضي
سليق	أفنان باويان	2023م	10 د	لغات متعددة	Stop motion
وحش من السماء	مريم خياط	2023	6د	العربية والانجليزية	3D
قهوة	رشا الشريف	2023	6د	بدون حوار موسيقى	2D
في شي	العباس حميد الدين	2023	7:30 د	العربية الفصحى	2D

العوامل المؤثرة على صناعة الرسوم المتحركة في المملكة

1-الدعم والاستثمار في الصناعة

مع رؤية 2030 حصل تغير في قطاع الأفلام منذ نشأة الهيئة العامة لثقافة عام 2016م، والتي كانت تشرف على المجلس السعودي للأفلام والذي تأسس 2018م، لتطوير الإنتاج المحلي والمحتوى الإبداعي كما تأسست وزارة الثقافة لرعاية قطاعات الثقافة في المملكة ومنها قطاع صناعة الأفلام (تقرير الحالة الثقافية، 2019). من خلال الدعم والاستثمار حيث يواجه صناع الأفلام تحديات كبيرة كونها صناعة مكلفة وتتطلب مهارات عالية وجودة في الإنتاج لتمكن من تصديرها (البغدادي، 2013). ويعتبر التمويل وتوفر الموارد المالية من العوامل التي تحدد نوعية وكمية الإنتاج بالإضافة إلى ذلك يمكن للاستثمار في الصناعة أن يعزز النمو الاقتصادي ويدعم تطوير الإبداع وزيادة القدرة التنافسية في السوق .(Mahmood & Mubarik, 2020). من هذا المنطلق برزت العديد من الجهات التي ساهمت ببرامج تطويرية وتمويلية لدعم صناع الرسوم المتحركة.

جدول (8) الجهات الداعمة لصناعة أفلام الرسوم المتحركة

وزارة الثقافة – مركز الملك عبدالعزيز للبحوث والأرشيف	مهرجان أفلام السعودية SAUDI FILM FESTIVAL	جمعية الرسوم المتحركة Animation Society	هيئة الأفلام Film Commission	الصندوق الثقافي CULTURAL DEVELOPMENT FUND	إثراء ithra	مهرجان البحر الأحمر السينمائي الدولي RED SEA INTERNATIONAL FILM FESTIVAL

2- السوق والطلب على الإنتاج الفني

يعد العرض والطلب على الإنتاج من العوامل الرئيسية التي تؤثر في سوق صناعة الرسوم المتحركة ومن هنا برزت أهمية وجود

شركات متخصصة في مجال الصناعة لتنشيط السوق كما في الدول الغربية والتي يجب أن تمتلك خطة عمل واضحة وفريق عمل موهوب قادر على الاطلاع الدائم بتوجهات السوق لضمان النجاح والاستمرارية في الساحة للوصول للجمهور بسهوله وفاعلية (Ryzhkov, 2023).

وفي ظل نقص الخبرات المحلية سعت شركة المانجا على تدريب الشباب والشابات السعوديين على مشاريع في الأستوديوهات، كما قامت شركة المانجا بمسابقة لرسامين بحيث يمكن مقابلة مخرجين عالمين.

جدول (9) الشركات المتخصصة في صناعة أفلام الرسوم المتحركة السعودية (تصميم الباحثتان)

اسم الشركة	تاريخ التأسيس	اسم المؤسس
ألاء(سابقا) OK toons(جده)	1992م	أسامة خليفة
أساطير للإنتاج والتوزيع (الرياض)	2002م	عبد الرحمن الخطيب
براجون BARJOUN (دبي)	2014م	أيمن جمال
استديو ميركوت MyrKott (الرياض)	2014م	مالك نجر وعبد العزيز المزيني
زيز ZEEZ ANIMATION (جده)	2015م	عبد العزيز عثمان
ريادة الإبداع RFP.SA (الرياض)	2016م	عبد الله عسيري
استديو زيني (جده)	2018م	محمود زيني
شركة المانجا (الرياض)	2017م	تابعة لمؤسسة (مسك)
استديو جمر كوم (الرياض)	2020م	عبد الله المنجم

والجدول السابق يؤكد على أن الصناعة مازالت في مرحلة النمو، وأننا مازلنا في مرحلة مبكرة فعدد الشركات المختصة في مجال الصناعة محدود نتيجة لعدة اسباب، منها غياب المستثمرين والأيدي العاملة.

3- الخبرة والمهارة الفنية

إن الاستثمار في مجال التعليم وتطوير الخبرات والمهارات الفنية يؤدي إلى إيجاد كوادر متخصصة، فصناعة الرسوم المتحركة تتطلب إتقان مجموعة من المهارات المتنوعة كالكتابة والرسم والتلوين والتحريك والإنتاج، وذلك من خلال الاستعانة بمجموعة من برامج الحاسوب المتخصصة في مجال التصميم والتحريك وما زال تعليم صناعة الرسوم المتحركة اليوم في الجامعات في بداياته الأولى في ظل ندرة التخصص في الوقت الذي نجد فيه دول تدرس صناعة الأفلام من المرحلة الابتدائية مثل كوريا (الكدم، 2022، 43).

جدول (10) جهود المملكة في مجال تطوير تعليم الرسوم المتحركة (تصميم الباحثتان)

المرحلة التعلمية	تدريس الرسوم المتحركة سابقا	تدريس الفنون المتحركة اليوم
التعليم العام	لم تحظ الرسوم المتحركة بوجودها كمقرر في التعليم العام وحتى اليوم.	اهتمت التعليم بتطوير مقررات الفن الرقمي واضافة مجموعة من التطبيقات في فنون التحريك (وثيقة معايير مجال تعلم التربية الفنية، 2019، 24-84)

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

التعليم الجامعي	في 2014م، تم فتح برنامج في الإنتاج المرئي والرقمي لاحقا سمي برنامج الفنون السنيمائية في جامعة عفت (زكريا، 2023، 161)	في 2020م تم انشاء برنامج صناعة الأفلام والرسوم المتحركة بجامعة الاميرة نورة بنت عبد الرحمن، وفي 2023 م انشاء برنامج الفنون السينمائية في جامعة الملك سعود
برامج الدبلوم	في 2018م، تم افتتاح دبلوم لرسوم المتحركة في قسم التعليم المستمر في جامعة دار الحكمة في مدينة جدة وكانت مدته سنة ولم يستمر.	دبلوم المتوسط في الوسائط المتعددة بجامعة الملك سعود كلية الدراسات التطبيقية وخدمة المجتمع لمدة سنتان.
الابتعاث الخارجي	اول دفعة تم ابتعاثها من كلية عفت لاستكمال الدراسة في تخصص الرسوم المتحركة (زكريا، 2023، 162).	في 2019م أعلنت وزارة الثقافة عن إطلاق برنامج ابتعاث للتخصصات الثقافية والفنية ومنها تخصص صناعة الأفلام (تقرير الحالة الثقافية، 2019).
دورات تدريبية	في 2010 انطلقت مبادرة الملك عبد الله للمحتوى الرقمي من خلال تنفيذ برنامج تدريبي مع شركة إنديكس اليابانية للوسائط المتعددة بمدينة الملك عبد العزيز للعلوم والتقنية ولم يستمر (Alharbi, 2017).	تسعى العديد من الأستوديوهات والمنصات والمهرجانات إلى تقديم الورش والدورات التدريبية، في انتاج الرسوم المتحركة.

4-عوامل الاجتماعية والثقافية

تشكل الظروف الاجتماعية والقيم الثقافية إطارًا يؤثر في رؤية الفنان وتوجهاته الإبداعية، والتي تحدد الأنماط المرغوبة والمقبولة في الفن، حيث استمدت الأفلام المنتجة قصصها وشخصيتها من البيئة ومن العادات والتقاليد والمعتقدات الدينية فلكل مجتمع موروث شعبي (بغدادي، 2017، 41).

حيث استلهم الفنان موضوعاته من البيئة، فارتبطت أسماء المسلسلات بالأساطير والتراث كالألعاب الشعبية (طاش ما طاش ومصاقيل)، وبعض المشاهد عكست التقدم المعماري في المدن السعودية كبرج المملكة، والمدن المقدسة كالمدينة المنورة ومكة المكرمة كما في مسلسل سعود وساره، أما الشخصيات فبدت ذات هوية سعودية من خلال الأزياء، كما جاء بعضها تجسيدا لشخصيات حقيقة لممثلين سعوديين، كما برزت شخصيات جديدة لبعض الزواحف البرية من الصحراء التي كانت ومازالت مصدر إلهام كما في فيلم (شديد وتمام).

5-العوامل التكنولوجية

كان للانتشار الرقمي ووسائل التواصل الاجتماعي دور في تغيير طرق تواصل الفنانين مع جمهورهم فظهرت منصات جديدة كاليوتيوب لا تخضع للرقابة، مما أتاح فرص أكبر للترويج والتسويق فأصبح بإمكان الفنان توسيع قاعدة جمهوره، الذي يؤدي إلى زيادة الانتشار وتعزيز قوة الإنتاج الفني (محسن، 2019). وساهمت منصات العرض الجديدة شاهد وNETFLIX تقديم تجربة مختلفة للمشاهد، فبالرغم من أن السينما تجربة جماعية إلا أن المنصات تتيح الاستمتاع الفردي والمرونة في المشاهدة والاشتراك (باعجاجة، 2023).

الدراسات السابقة:

بالرجوع الى عدد من الدراسات **كدراسة (المالكي، 2010)** والتي هدفت الى التعرف على مضامين واشكال الفيلم الوثائقي السعودي للوصول الى سماته ومعايير تقويمه والتحديات التي تواجهه، واستفادت منها الدراسة الحالية بمعرفة العوامل الاقتصادية المؤثرة ودورها في تمويل الإنتاج الفني والاستثمار في صناعة الأفلام، والعوامل التكنولوجية والتي ساهمت في تحسين العملية. **ودراسة (Alrimawi, 2014)** التي تهدف الى التعرف على التحديات التي تواجه ممارس الرسوم المتحركة في المنطقة العربية، وتتفق مع الدراسة الحالية في جزء من عينة البحث وهي الأفلام والشركات الأولى والتي كان للتوجهات الدينية تأثير واضح على إنتاجها وهو ما يفيد الدراسة الحالية. كذلك **دراسة (Alharbi, 2017)** التي تهدف لمقارنة صناعة أفلام الرسوم المتحركة في السعودية مع دول أخرى بهدف تحسين الإنتاج، حيث تتفق مع الدراسة الحالية في أهمية رصد الناحية التاريخية نظرا لوجود فجوة علمية في المجال. اما **دراسة (فرج، 2021)** حيث تتفق مع الدراسة الحالية في وجود مراحل لتطور أي صناعة وتهتم برصدها في البلاد الغربية، بينما الدراسة الحالية ترصد مراحل تطور الرسوم المتحركة في المملكة العربية السعودية.

منهجية الدراسة وخطواتها

تتبع الدراسة المنهج الوصفي التحليلي، بالإضافة للمنهج التاريخي، وذلك لطبيعة الدراسة وأهدافها من خلال تتبع أبرز مراحل وسمات صناعة الرسوم المتحركة في المملكة العربية السعودية، ووصف وتحليل الإنتاج الفني للرسوم والعوامل المؤثرة فيها.

عينة الدراسة

تم اختيار العينة بطريقة عشوائية بسيطة، والتي تخدم اهداف البحث من صناع الأفلام السعوديين المتخصصين في المجال والذين يمارسون المهنة (مخرجين ومنتجين ورسامين وكتاب محتوى).

أدوات الدراسة

تهدف الدراسة الحالية الى الكشف عن مراحل تطور صناعة الرسوم المتحركة، والعوامل المؤثرة في إنتاجها، ومن اجل تحقيقها استخدمت الدراسة أداة المقابلة، حيث تجري الباحثتان المقابلة مع عينة عشوائية ممثلة من المجتمع السعودي.

أداة المقابلة

صممت الباحثتان المقابلة من اجل تحقيق اهداف الدراسة، حيث إنها تعد الأداة الأكثر ملائمة للحصول على معلومات من قبل عينة الدراسة مرتبطة بمراحل صناعة الرسوم، والعوامل المؤثرة فيها والتحديات التي تواجهها، بهدف تشخيص واقع الرسوم في المملكة العربية السعودية. وشملت العينة على صناع الأفلام وفقا للمحددات التالية:

1. ان يكون الصناع من الجنسية السعودية.
2. ممارسين للعمل في مجال الرسوم المتحركة.
3. ان يكون لهم نشاط ملموس في الرسوم المتحركة.

قامت الباحثتان في هذه الدراسة بإجراء مقابلات فردية، وتضمنت أسئلة تتعلق بواقع صناعة الرسوم المتحركة في المملكة العربية السعودية، وشملت حوارات مفتوحة متعلقة بموضوع الدراسة وقد تم إعداد الأسئلة بالرجوع الى الإطار النظري وأدبيات موضوع الدراسة.

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

صدق واداة الدراسة

تم التحقق من صدق المحتوى لأداة الدراسة (الصدق الظاهري) أو ما يعرف بصدق المحكمين من خلال عرضها على محكمين متخصصين في مجال الرسوم المتحركة من أعضاء هيئة التدريس، بغرض التأكد من أسئلة المقابلة وارتباطها بمشكلة الدراسة، ومدى مناسبتها ووضوح صياغتها.

المعالجات الإحصائية

قامت الباحثتان بإجراء التحليلات الإحصائية اللازمة لتحقيق اهداف الدراسة والاجابة على اسئلتها، وكون بيانات المقابلة نوعية، فقد تم معالجتها بالأساليب الإحصائية النوعية، حيث تم تصنيف الاستجابات إلى فئات وفقاً للمحتوى والمفهوم من العبارات، ثم حولت إلى تكرارات ونسب مئوية، لمعرفة المؤشرات وأبرز الملامح، كما تم لاستعانة كذلك ببرنامج الحزمة الإحصائية للعلوم الاجتماعية (SPSS) في بعض المعالجات الإحصائية، مثل خصائص عينة الدراسة الديمغرافية، وواقع صناعة الأفلام والرسوم المتحركة.

عرض ومناقشة نتائج أداة الدراسة

- **الخصائص الديمغرافية للعينة:**

جدول رقم (11) الخصائص الديمغرافية للعينة

المتغير	فئات المتغير	التكرار	النسبة المئوية
النوع الاجتماعي	ذكور	5	38.46
	إناث	8	61.54
	المجموع	13	100%
جهة العمل	جهة حكومية	2	15.38
	قطاع خاص	4	30.77
	عمل مستقل	4	30.77
	أخرى	3	23.08
	المجموع	13	100%
سنوات الخبرة	3 سنوات وأقل	2	15.38
	4– 7 سنوات	8	61.54
	8 سنوات وأكثر	3	23.08
	المجموع	13	100%

يلاحظ من الجدول (11) أن متغير النوع الاجتماعي توزع بين فئة الذكور بنسبة (38.46)، وفئة الإناث بنسبة (51.54)، بينما متغير جهة العمل توزع على فئة جهة حكومية بنسبة (15.38)، وفئة القطاع الخاص بنسبة (30.77%)، وفئة الأعمال المستقلة بنسبة (30.77%)، وفئة جهات عمل أخرى بنسبة (23.08%). كما توزع متغير سنوات الخبرة على فئة ثلاث سنوات وأقل بنسبة (15.38%)، وفئة من أربع إلى سبع سنوات بنسبة (61.54%)، وفئة ثمان سنوات فأكثر بنسبة (23.08%).

الأمر الذي يعكس اهتمام العنصر النسائي بمجال الرسوم المتحركة، وهو ما كشفت عنه الدراسة الحالية حيث نافست أسماء نسائية على جوائز المهرجانات للأفلام القصيرة بنسبة 5 مقابل 3 من الرجال وقد يعود ذلك للاهتمام التعليمي الذي حظيت به النساء في مجال الرسوم المتحركة. اما بالنسبة لجهة العمل نجد ان توجه الجيل الجديد ضمن شركات وللعمل الحر نظرا لما أتاحته التكنولوجيا اليوم من وسائل ومواقع خاصة بالتسويق. اما بالنسبة للخبرة ما زلنا في بدايات الصناعة حيث إن التطور يحتاج لمزيد من المهارات والخبرات والتي يمكن اكتسابها من خلال الممارسة ووجود مؤسسات تعليمية جديدة من شأنه أن يسهم في تطور الصناعة.

عرض ومناقشة نتائج السؤال الأول: ما أكثر مرحلة من مراحل صناعة الأفلام تجد نفسك فيها؟ ولماذا؟

للإجابة عن هذا السؤال تم تفريغ استجابة عينة الدراسة على أسئلة المقابلة الخاصة بمحور مراحل الصناعة، وترتيبها وتصنيفها وإعادة صياغة ما يلزم كما في الجدول التالي:

جدول رقم (12) مراحل صناعة الأفلام الأكثر جاذبية وأسبابها

م	المرحلة الأكثر جاذبية	التكرار	النسبة المئوية	الرتبة	السبب
1	التطوير	8	61.54	2	لأن في هذه المرحلة يتم الاهتمام بإعداد الفكرة من خلال البحث عن حلول إبداعية تظهر وتبرز بشكل مختلف عما هو موجود من قبل ووضع أفكار تخدم المجتمع، كما أنها مرحلة تدريب وخبرة.
2	ما قبل الإنتاج	12	92.31	1	لأن في هذه المرحلة يتم الرسم للوح القصة وتصميم الشخصيات وكتابة السيناريو.
3	الإنتاج	8	61.54	2	لأنها مرحلة تدريب وخبرة وفيها تظهر القدرات والمهارات للعمل في مجال تحريك الشخصيات وتصميم الخليفات؛ لما لذلك من أهمية في إخراج العمل بشكل مرض ولائق.
4	ما بعد الإنتاج	0	0	3	ـــــ
5	التوزيع	0	0	3	ـــــ

يلاحظ من النتائج الواردة في الجدول (12)، أن أبرز مراحل صناعة الأفلام التي تجد عينة الدراسة فيها نفسها هي على التوالي؛ مرحلة ما قبل الإنتاج؛ حيث حلت في الترتيب الأول، وبنسبة موافقة بلغت (92.31%) وتليها في الترتيب الثاني مرحلتي: التطوير، والإنتاج، وبنسبة بلغت (61.54%).

وأسباب انجذاب العينة إلى مرحلة التطوير هو أنها مرحلة يتم فيها الاهتمام بإعداد الفكرة من خلال البحث عن حلول إبداعية تظهرها بشكل مختلف عما هو موجود من قبل، ووضع أفكار تخدم المجتمع كما أنها مرحلة تدريب وخبرة، اما انجذابهم نحو مرحلة الإنتاج؛ لأنها مرحلة تدريب وخبرة وفيها تظهر القدرات والمهارات في مجال تحريك الشخصيات وتصميم الخليفات؛ وجاءت في الترتيب الثالث والأخير مرحلتي: ما بعد الإنتاج، والتوزيع؛ حيث لم تحظ بموافقة أيّ أحد من عينة الدراسة.

ويرجع سبب تفضل العينة مرحلة ما قبل الانتاج لكون الرسوم المتحركة تمتلك قدرة على إظهار إبداعاتهم وتحويل أفكارهم إلى قصص يمكن أن تروى، من خلال كتابة السيناريو ورسم لوح القصة، اما مرحلة الإنتاج فهي متقدمة وأكثر صعوبة وتعقيد تحتاج إلى

مهارة وخبرة فنية في تصميم الشخصيات والخلفيات وقواعد التحريك الأمر الذي ينعكس على جودة العمل واخراجه، ويؤكد تقرير مهن صناعة الأفلام في تقرير الحالة الثقافية (2019)، ان نسبة أعداد العاملين في كتابة السيناريو والحوار أعلى مقارنة بأعداد العاملين في مهنة الإنتاج، ونسبة العاملين في مجال الإخراج الأقل بينها، وهو ما يعطي مؤشر على أن صناعة الرسوم المتحركة ما زالت في مرحلة النمو وتحتاج إلى دعم واهتمام أكبر من قبل المؤسسات الحكومية والأهلية .

عرض ومناقشة نتائج السؤال الثاني: ما أكثر تحديات صناعة الأفلام صعوبة من وجهة نظرك؟ والحلول المقترحة؟

للإجابة عن هذا السؤال تم تفريغ استجابة عينة الدراسة على أسئلة المقابلة الخاصة بمحور تحديات الصناعة، وترتيبها وتصنيفها وإعادة صياغة ما يلزم كما في الجدول التالي:

جدول رقم (13) أكثر تحديات صناعة الأفلام صعوبة والحلول المقترحة

م	تحديات صناعة الأفلام الأكثر صعوبة	التكرار	النسبة المئوية	الرتبة	الحلول المقترحة
1	صعوبات تتعلق بعدم توفر أيدي عاملة	9	69.23	3	- فتح تخصصات في هذا المجال وخاصة للأولاد - إعداد الفنانين المتدربين بشكل عالي في أساسيات الفنون على أيدي متخصصين في مجال صناعة أفلام الرسوم المتحركة. توفير فرص وظيفية.
2	صعوبات الحصول على ترخيص	1	7.69	6	- تشجيع إنتاج أفلام الرسوم المتحركة العربية وانتشارها وعدم الاعتماد على شراء الأفلام الأجنبية.
3	صعوبات تتعلق بتوزيع الإنتاج	8	46.15	5	- توسيع المعرفة بالمنتجين، وتوفير قنوات متعددة لعرض ما يتم إنتاجه من أفلام وحلقات. - تشجيع عملية الإنتاج والتوزيع والتحفيز من خلال تقديم الدعم المالي - إدارة وقت المشروع وجودته
4	صعوبات تتعلق بالدعم المالي	7	53.85	4	- إنشاء صندوق من قبل وزارة الثقافة والإعلام؛ لدعم إنتاج أفلام المتحركة بكل أنواعها. - توفير المبادرات والأنشطة والبرامج التي تهدف الى دعم صناعة الرسوم المتحركة، بالتعاون مع الشركات والمؤسسات، والمستثمرين والقطاع الخاص لدعم الشركات الناشئة والأفراد. - الاتزان في الإنفاق.

م	تحديات صناعة الأفلام الأكثر صعوبة	التكرار	النسبة المئوية	الرتبة	الحلول المقترحة
					– تنمية الوعي بطبيعة العمل في المجال مع الصبر الاستثماري وتخفيف فوائد القروض المالية لمشاريع هذا المجال.
5	**صعوبات تتعلق بالتقنية**	12	92.31	2	– عقد ورش عمل وتوفير برامج تدريبية ومنها دورات أون لاين – اهتمام البرامج الاكاديمية في كليات الفنون والتصاميم بتنمية مهارات الدارسين على الجوانب التقنية اللازمة لصناعة أفلام الرسوم المتحركة. – توفير المعامل، واستوديوهات لتصميم، والمونتاج، والتصوير. – الاستعانة بخبراء ومختصين لتنمية الفنانين المتدربين بشكل عالي على البرامج المستخدمة عالمياً
6	**صعوبات تتعلق بحقوق الملكية**	0	0	7	ـــــ
7	**صعوبات أخرى:** – **قلة مصادر التعلم** – **قلة فرص تطوير المهارات** – **ضعف تفاعل الصحف والإعلام** – **عدم امتلاك الشركات للرؤية الواضحة**	13	100	1	– توفير المصادر اللازمة للتعلم – ضرورة تفاعل وسائل الإعلام والصحافة مع صناعة الأفلام المتحركة والقيام بدورها التوعوي والتثقيفي للمجتمع بأهمية الإنتاج المحلي لأفلام الرسوم المتحركة – توفير فرص لتطوير مهارات الراغبين باستمرار وزيادة شغفهم ورغبتهم للعمل في هذا المجال مع ضرورة الاهتمام بصحتهم وقدراتهم على إدارة وتنظيم الوقت والعمل في مجموعات – ينبغي أن تمتلك الشركات رؤية واضحة

أظهرت النتائج أن أكثر تحديات صناعة الأفلام صعوبة هي: صعوبات أخرى والمتمثلة في (قلة مصادر التعلم، وقلة فرص تطوير المهارات، وضعف تفاعل الصحافة والإعلام، وعدم امتلاك الشركات للرؤية الواضحة)؛ حيث حلت في الترتيب الأول، بنسبة موافقة بلغت (100%)، وهو يدل فعلا على وجود معوقات وتحديات لدى صناع الأفلام تحول دون تطور الصناعة وقد افترض بعض

أفراد العينة مجموعة من الحلول منها توفير المصادر اللازمة للتعلم، مع ضرورة تفاعل وسائل الإعلام والصحافة مع صناعة الأفلام المتحركة والقيام بدورها، وتوفير فرص لتطوير وتنمية مهارات العاملين وتدريبهم باستمرار لزيادة شغفهم ورغبتهم للعمل في هذا المجال مع الاهتمام بتوعيتهم حول الحفاظ على الصحة وتنظيم الوقت والعمل في مجموعات، مع ضرورة أن تمتلك الشركات رؤية واضحة.

وقد كان من أبرز الصعوبات التي يواجها صناع الأفلام ما يتعلق بعامل التكنولوجيا والتقنية، حيث جأت في المرتبة الثانية بنسبة موافقة بلغت(92.31%) ، ولمعالجة الصعوبات المتعلقة بالتقنية، يقترح أفراد العينة عقد ورش عمل وتوفير برامج تدريبية، والاهتمام بالبرامج الاكاديمية في كليات الفنون والتصاميم، وتوفير المعامل واستوديوهات للتصميم والمونتاج، والاستعانة بخبراء ومختصين لتنمية المتدربين بشكل عالي على البرامج المستخدمة عالمياً.

وفي الترتيب الثالث جاءت الصعوبات التي تتعلق بعدم توافر أيدي عاملة بنسبة موافقة بلغت (69.23%) ولمعالجة صعوبة نقص الأيادي العاملة ينبغي فتح تخصصات في هذا المجال وخاصة للأولاد، وإعداد الفنانين المتدربين بشكل عالي في أساسيات الفنون على أيدي متخصصين في مجال صناعة أفلام الرسوم المتحركة، وتوفير فرص وظيفية ، كما جاء في المرتبة الرابع صعوبات تعلقت بالدعم المالي بنسبة موافقة بلغت (53.85%) فعلى الرغم المجهودات المبذولة من قبل المؤسسات الحكومية إلا أن أفراد العينة مازال يرونه دون المأمول كما يوضح نقص ثقافة العينة حول الجهات الداعمة لصناعة الأفلام الأمر الذي يتطلب توجيه واعلان وهو ما كشفت عنه الدراسة الحالية من خلال ابرز الدور والدعم الذي قدمته الجهات الحكومية والخاصة لتطوير قطاع الأفلام ،كما اقترحت عينة الدراسة حلولا أخرى تتعلق بتوفير المبادرات والأنشطة بالتعاون مع الشركات والمؤسسات، والمستثمرين والقطاع الخاص.

أما صعوبات توزيع الإنتاج فقد حلت في الترتيب الخامس بنسبة بلغ(46.15%) تليها في الترتيب السادس صعوبة الحصول على ترخيص، بنسبة موافقة بلغت؛ (7.69%) ، بينما لا ترى عينة الدراسة وجود صعوبات متعلقة بحقوق الملكية، والتي حلت في الترتيب السابع والأخير ضمن قائمة التحديات أما الحلول المقترحة لمعالجة الصعوبات فتمثلت بتوسيع المعرفة بالمنتجين، وتوفير قنوات متعددة لعرض ما يتم إنتاجه، مع تشجيع عملية الإنتاج والتوزيع والتحفيز من خلال تقديم الدعم المالي بالإضافة إلى ضرورة تشجيع إنتاج أفلام الرسوم المتحركة العربية وانتشارها من خلال تسهيل عملية الحصول على التراخيص.

عرض ومناقشة نتائج السؤال الثالث: ما واقع صناعة أفلام الرسوم المتحركة من وجهة نظرك؟

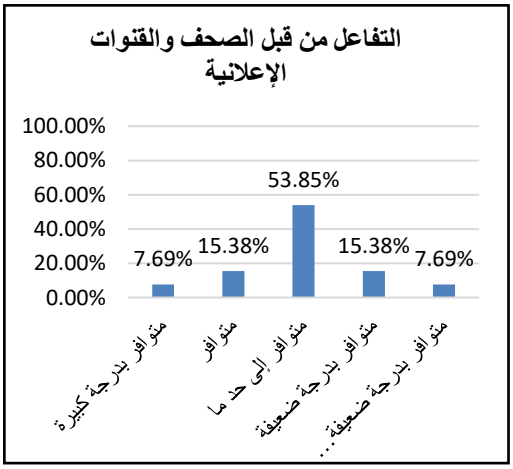
للإجابة عن هذا السؤال تم تفريغ استجابة عينة الدراسة الخاصة بمحور واقع الصناعة، ومن ثم ترتيبها وتصنيفها وترميزها وفقا لمقياس ليكرت الخماسي (متوافرة بدرجة كبيرة، متوافرة، متوافرة إلى حد ما، متوافرة بدرجة ضعيفة، متوافرة بدرجة ضعيفة جدا أو منعدمة)، وجاءت النتائج كما في الجدول التالي:

جدول رقم (14) واقع صناعة أفلام الرسوم المتحركة

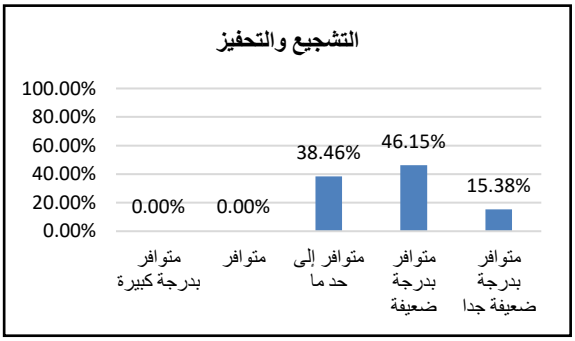
م	واقع صناعة الأفلام	ك / %	متوافر بدرجة كبيرة	متوافر	متوافر إلى حد ما	متوافر بدرجة ضعيفة	متوافر بدرجة ضعيفة جدا	المتوسط	الانحراف المعياري	الرتبة	درجة التوافر
1	الاهتمام بالتعليم	ك	0	1	1	6	5	1.85	0.90	5	ضعيفة
		%	0.00	7.69	7.69	46.15	38.46				

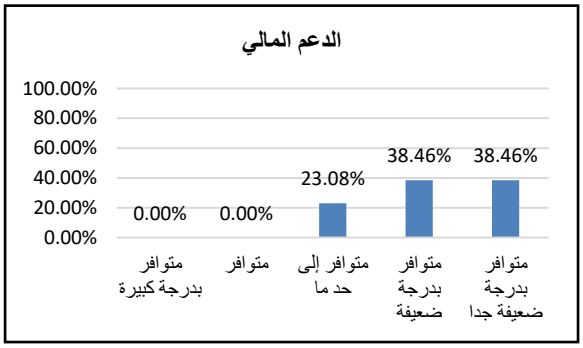
م	واقع صناعة الأفلام	ك / %	متوافر بدرجة كبيرة	متوافر	متوافر إلى حد ما	متوافر بدرجة ضعيفة	متوافر بدرجة ضعيفة جدا	المتوسط	الانحراف المعياري	الرتبة	درجة التوافر
2	اهتمام المؤسسات والهيئات	ك	0	2	5	3	3	2.46	1.05	2	ضعيفة
		%	0.00	15.38	38.46	23.08	23.08				
3	التشجيع والتحفيز	ك	0	0	5	6	2	2.23	0.73	3	ضعيفة
		%	0.00	0.00	38.46	46.15	15.38				
4	الدعم المالي	ك	0	0	3	5	5	1.85	0.80	4	ضعيفة
		%	0.00	0.00	23.08	38.46	38.46				
5	التفاعل من قبل الصحف والقنوات الإعلانية	ك	1	2	7	2	1	3.00	1.00	1	متوسطة
		%	7.69	15.38	53.85	15.38	7.69				
	واقع صناعة أفلام الرسوم المتحركة ككل							2.28	0.44		ضعيفة

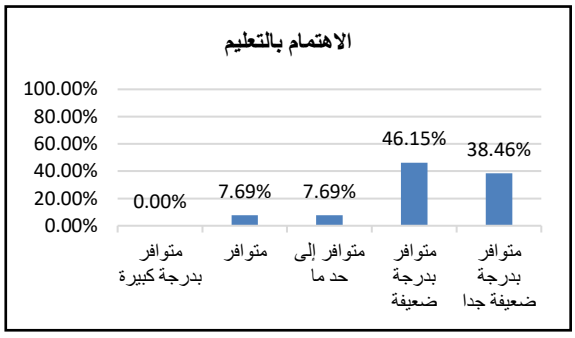
تدل النتائج الواردة في الجدول (14) على أن واقع صناعة أفلام الرسوم المتحركة في المملكة العربية السعودية تتوافر بدرجة ضعيفة بمتوسط بلغ (2.28)، وانحراف معياري بلغ (0.44)، وتفاوتت متوسطات استجابة العينة على مجالات هذا المحور؛ حيث حل في الترتيب الأول التفاعل من قبل الصحف والقنوات الإعلانية، بمتوسط بلغ (3)، وهي درجة توافر متوسطة، وذلك كوننا نعيش في عصر السينما وتوافر المنصات والمهرجانات والتي يتم الإعلان عنه خصوصا مهرجان البحر الأحمر ومهرجان أفلام السعودية والتي تحتفي بالإنتاج من خلال الصحف والقنوات.

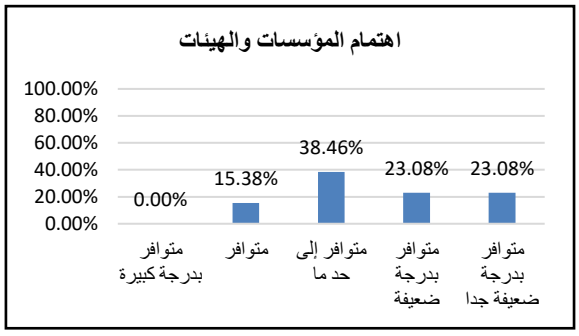


ويليه مجال اهتمام المؤسسات والهيئات بمتوسط بلغ (2.46) وهي درجة توافر ضعيفة، ثم مجال التشجيع والتحفيز بمتوسط بلغ (2.23) وهي درجة توافر ضعيفة أيضا والأمر الذي يحتاج إلى تثقيف بمجال صناعة الرسوم المتحركة للمستثمرين. يليه مجال الدعم المالي بمتوسط بلغ (1.85)، وانحراف معياري بلغ (0.80)، فمعظم الصناديق يديرها أشخاص غير مختصين في المجال مع غياب الصبر والوعي بطبيعة العمل وفرض قروض مرهقة لصناع (التميمي، 2024)، وحل مجال الاهتمام بالتعليم في صناعة أفلام الرسوم بالترتيب الأخير، بمتوسط بلغ (1.85) وانحراف معياري بلغ (0.90)، وهي درجة توافر ضعيفة تعكس واقع تدريس الرسوم المتحركة الذي كشفت عنه الدراسة الحالية فما زلنا بحاجة إلا معاهد وأكاديميات لإيجاد كوادر تغطي كافة مجالات الصناعة.









نتائج الدراسة

1. خلصت الدراسة الى أن الرسوم المتحركة في المملكة العربية السعودية قد مرت بعدة مراحل متداخلة وكان لكل مرحلة خصائصها من ناحية الموضوع وأسلوب الإنتاج.
2. كشفت الدراسة الحالية أن هناك العديد من العوامل أثرت في صناعة الرسوم المتحركة في السعودية ومنها نقص الأيدي العاملة وانخفاض الطلب على الرسوم ووجود عدد قليل من الشركات المنافسة مما أدى إلى انخفاض القدرة الإنتاجية.
3. أثبتت الدراسة فاعلية التعاون المشترك في مجال صناعة الرسوم المتحركة حيث إنها صناعة صعبة تحتاج إلى مهارة ومجهود ووقت وتمويل كافي.
4. أن صناعة الرسوم المتحركة في السعودية مازالت في مرحلة التطور وتسعى إلى الوصول لمرحلة الإنتاج التي تتطلب قوى عامله وخبرة أكبر في المجال.

5. تبين من خلال الدراسة أن هناك تنوع في إنتاج الرسوم المتحركة في المملكة العربية السعودية بين أفلام قصيرة وطويلة ومسلسلات.
6. توصلت الدراسة ان معظم الشركات المختصة في قطاع الرسوم المتحركة هي شركات ناشئة حديثة لا تمتلك تاريخ انتاجي كبير
7. تبين أن للتشجيع والدعم الذي تقوم به الدولة ممثلة في هيئة الأفلام التابعة لوزارة الثقافة والفنون ورعاية بعض الجهات الخاصة كجمعية مسك أثر واضح وكبير في زيادة عدد فنانين الرسوم المتحركة ودعمهم في فترة بسيطة، إلا أنه لايزال دون المأمول.
8. أن كبار مؤسس شركات الإنتاج في مجال الرسوم المتحركة له معرفة ودراية في مجال ادارة الأعمال الأمر الذي ساهم في نجاح مؤسساتهم ووصولها للعالمية.
9. ساهم وجود المهرجانات على ظهور أسماء صناع جدد في الساحة الفنية.
10. ما زال تعليم صناعة الرسوم في المؤسسات التعليمية بحاجة إلا توسع أكبر لتخريج كوادر مهنية متخصصة في المجال، بالإضافة لتقدم دورات تدريبية للمهارات المطلوبة في مجال الرسوم المتحركة.

التوصيات

1. أن يتم ادراج تدريس الرسوم المتحركة السعودية في الخطط الدراسية في الجامعات والمدارس أسوة بباقي الدول كاليابان خصوصا أننا نعيش في عصر الرقمنه.
2. الاطلاع على التجارب العالمية لصناعة أفلام الرسوم المتحركة في المدرسة الأمريكية واليابانية وذلك لتوسيع دائرة الإلهام لدى الصناع.
3. القيام بالمزيد من الأبحاث حول صناعة الرسوم المتحركة في المملكة العربية السعودية مع ابراز روادها الذين كان لهم دور أساسي في تطور الصناعة.
4. أن يكون هناك هيئة خاصة بصناعة أفلام الرسوم المتحركة.

أولا: المراجع العربية

إثراء. (11 مايو2023). مهرجان أفلام السعودية الدورة التاسعة. https://www.ithra.com/ar/programme/2023/Saudi-Film-Festival-9th-edition

إذاعة وتلفزيون الخليج. (30 مارس2022). رائدة انتاج وإخراج أفلام الأطفال في الخليج والعالم العربي البحرينية ايناس يعقوب: صناعة الرسوم المتحركة اثراء معرفي واقتصادي ينتظر دعم الهيئات. رائدة إنتاج وإخراج أفلام الأطفال في الخليج والعالم العربي.. البحرينية إيناس يعقوب: صناعة الرسوم المتحركة إثراء معرفي واقتصادي ينتظر دعم الهيئات الحكومية – جهاز إذاعة وتلفزيون الخليج-(gcc grt.org)

اساطير للإنتاج الفني. (24 فبراير2002). http://asateerart.com.sa/old/contact.html

آلاء للإنتاج الفني. (3 مارس2024). من ويكيبيديا آلاء للإنتاج الفني – ويكيبيديا(wikipedia.org)

باعجاجة، ممدوح. (2023). دراسة الاحتياجات والرغبات وفهم سلوكيات رواد السينما والمنصات في السعودية. جسور الثقافة للنشر والتوزيع، الطبعة الأولى.

البغدادي، اياد. (10اكتوبر 2013). آفاق الاستثمار: صناعة الأفلام الكرتونية. آفاق الاستثمار: صناعة الأفلام الكرتونية (youtube.com)

بغدادي، محمود. (2017). توظيف الرسوم الشعبية في الجداريات كمدخل لتنمية الثقافة البصرية وتأصيل الهوية المصرية. بحوث في التربية النوعية، (31)، 39 – 77.

التتر، سامي. (16مايو 2019). مونولوجست الأسرة السعودية في الزمن الجميل. مجلة اليمامة. 2559.pdf (alyamamahonline.com)

تقرير الحالة الثقافية. (2019). وزارة الثقافة، ملامح واحصائيات. MOC_Report_on_State_of_Culture-AR-1649921314 (1).pdf

التميمي، كامل. (14 مارس٢٠٢٤). متخصص في (Animaon and Film making) مقابله عن بعد.

ثابت، مصطفى. (2019). أفلام الرسوم المتحركة القصيرة الحائزة على جوائز الأوسكار. رسالة ماجستير، قسم الجرافيك كلية الفنون الجميلة، جامعة حلوان.

جمال، ايمن. (8 سبتمبر2016). فعالية دربك خضر. قناة رؤية شباب، سلطنة عُمان. https://www.youtube.com/watch?v=kgnmhuz-VFk

جنيدي، أسماء. (2011). الدلالات الرمزية ذات الارتباطات الدينية في فنون ما بعد الحداثة كمدخل لتدريس، رسالة ماجستير، كلية التربية الفنية، جامعة حلوان.

جوهر، إيناس. (2006). القيم الفنية والجمالية لأفلام الرسوم المتحركة الفرنسية. رسالة ماجستير، قسم الجرافيك، كلية الفنون الجميلة، جامعة حلوان.

الخطة الإستراتيجية. (2021). مؤسسة الإنتاج البرامجي المشترك لدول مجلس التعاون لدول الخليج العربية. 2f8ca141fb2cdee816f6b2e3b3a7710c (2).pdf

خليفة، أسامه. (2024). لقاء برنامج ثمانية أفلام الكرتون ليست للأطفال فقط. https://www.youtube.com/watch?v=0qDbFlqTdJM

الخمعلي، مرضي. (2نوفمبر 2019). المهرجانات الثقافية ودورها في تعزيز الهوية الوطنية. الجزيرة. https://www.al-jazirah.com/2019/20191102/cm35.htm

الخنساء، القنبيط. (2023). تلفزيون أرامكو ريادة في التنوير الثقافي، Aramco LIFEتلفزيون أرامكو.. ريادة في التنوير الثقافي والمعرفي| Aramco Life

الخواجي، طارق. (2017). قلعة الانمي. الدمام: دار أثر للنشر والتوزيع، الطبعة الأولى.

الخويلدي، ميزا. (2013). الرسوم المتحركة تستطيع ان تحل كثيرا من المشاكل الأيدلوجية. الشرق الأوسط.

خيرو، إسراء. (2014). حلول مبتكرة لتصميم شخصيات رسوم متحركة مستوحاة من البيئة السعودية، رسالة ماجستير، جامعة الملك سعود.

داود، كريم. (2022). آفاق النمو اسوق التلفزيون والفيديو في المملكة. جريدة الرياض | آفاق النمو لسوق التلفزيون والفيديو في المملكة. (alriyadh.com)

الدوس، شذى. (2012). الاستفادة من التراث السعودي في ابتكار شخصية كرتونية لتوظيفها في تصميم غلاف بمجلة حوارية لطفل ما قبل المدرسة. رسالة ماجستير، جامعة الملك سعود.

زكريا، عصام. (25 اكتوبر 2023). السينما السعودية قراءة نقدية تاريخية. جسور الثقافة للنشر.

الزاير، عبد الناصر. (27 نوفمبر 2014). الفنان عبد الناصر الزاير يغني عدنان ولينا. روتانا خليجية. https://www.youtube.com/watch?v=270zjna_dll

الزهراني، عادل. (2023). في نقد السينما تقاطعات السينما والأدب والفلسفة. جسور الثقافة، جمعية السينما.

زيني، محمود. (2022). مهرجان البحر الأحمر السينمائي مقدمة رسوم متحركة. https://mahmoudzaini.com/red-sea-film-festival-2022-Animationd-intro

الساعدي، محمد. (8 نوفمبر 2021). الفن وتدوين التاريخ. مجلة الفرجة. https://www.alfurja.com/?p=43562

سلامة، عبد الحافظ. (2018). الوسائط المتعددة في الإعلام والتعليم. دار مكتبة الكندي، عمان.

سند، بتول. (2013). المدرسة البريطانية في أعمال الرسوم المتحركة، رسالة ماجستير، قسم الجرافيك، كلية الفنون الجميلة، جامعة حلوان

السيد، خالد. (17 مايو2019). سينمائيات سعودية قراءة في أفلام مختارة. اصدار مهرجان أفلام السعودية، الجمعية العربية السعودية للثقافة والفنون بالدمام، مركز إثراء.

السينما كوم. (2024). عبد الناصر الزاير السيرة الذاتية. عبدالناصر الزاير – تمثيل فيلموجرافيا، صور، فيديو(elcinema.com)

الشريف، صلاح. (5 مايو2019). مشقاص: صوت نسائي أوقف (السواح). جريدة الرياض. https://www.alriyadh.com/1753805

الصغير، خالد. (16 مارس2024). مقابلة ضمن ورشة صناعة الأفلام القصيرة. عن بعد.

عبد الناصر الزاير. (11 مايو2023). من ويكيبيديا، عبد الناصر الزاير – ويكيبيديا(wikipedia.org)

العبدلي، عبد الواحد. (19 يوليو2020). فن صناعة الأنميشن. دورة : فن صناعة الأنميشن(youtube.com)

العتيبي، مازن. (7ديسمبر2020). تاريخ الإعلانات التجارية في السعودية. بودكاست ثمانية. تاريخ الإعلانات التجارية في السعودية – ثمانية(thmanyah.com) .

العساف، منصور. (27 يناير 2012). بدايات التلفزيون التسمر أمام الشاشة. جريدة الرياض، العدد15922. جريدة الرياض | بدايات التلفزيون.. التسمر أمام الشاشة(alriyadh.com) !

العسكر، بدر. (20فبراير 2042). المنتدى السعودي للإعلام. وزارة الاعلام وهيئة الإذاعة والتلفزيون من 20–21 فبراير، الرياض.

علي، إبراهيم. (20مايو 2020). تلفزيون أرامكو دراسة توثيقة لأول محطة عربية خليجية. العربية. تلفزيون أرامكو: دراسة توثيقية لأول محطة عربية بالخليج(alarabiya.net)

غزالة، محمد. (3 يوليو2014). مشمش أفندي. قناة الجزيرة الوثائقية. https://www.youtube.com/watch?v=cDR2muTA7w4

غزالة، محمد. (2022). منهجية موضوعية لتقييم أفلام التحريك في الأوساط الأكاديمية والمهرجانات السينمائية. مجلة العمارة والفنون والعلوم الإنسانية، 7 (31).

فرج، طارق. (2021). رؤية فنية للرسوم المتحركة الواقعية النسب. رسالة دكتوراة غير منشورة، قسم الجرافيك، كلية الفنون الجميلة، جامعة حلوان.

القرني، مها. (2015). دور أفلام الرسوم المتحركة في تنمية مهارات التعبير الفني لدى أطفال مرحلة الطفولة المتأخرة بمدينة جدة، رسالة ماجستير، تربية فنية، جامعة أم القرى.

القحطاني، خالد. (2023). أثر توظيف الرسوم المتحركة ثلاثية الأبعاد في بيئة التعلم المنتشر على المهارات العلمية لدى طلاب مسار الصحة والحياة بالمرحلة الثانوية، جامعة تبوك، المجلة العربية للعلوم ونشر الأبحاث.

قلاله، نور الدين. (د.ت). حي بن يقظان، ملهم ما وكلي، كوروز، وطرزان الرواية العربية التي قلبت موازين الأدب العالمي في العصور الوسطى .إسلام أون لاين ." حيّ بن يقظان .. "مُلهم "ماوكلي" "كروزو "و"طرزان – "إسلام أون لاين(islamonline.net)

الكدم، المهند. (سبتمبر 2022). السينما السعودية والصناعة المثمرة. مجلة كراسات سينمائية، العدد الثاني.

محسن، أفراح. (2019). جماليات التطور التكنولوجي وعلاقته بالفنون التشكيلية. مجلة بحوث التربية النوعية. https://journals.ekb.eg/article_135597_7c7c658cf605a5f6835d61ace8b770e8.pdf

محمد، هاشم. (25 نوفمبر2004). اول فيلم كارتوني خليجي بمواصفات عالمية. القبس. أول فيلم كارتوني خليجي بمواصفات عالمية هاشم محمد: «ابن الغابة» جاهز للعرض(alqabas.com)

محمد، ياسر. (7 يوليو2023). التلفزيون السعودي إرث الملك فيصل الذي دخل كل بيوت المملكة. الاقتصادية. التلفزيون السعودي.. إرث الملك فيصل الذي دخل كل بيوت المملكة CNN – الاقتصادية(cnnbusinessarabic.com)

المدني، عبد الله. (2022). تاريخ وقصة إنشاء تلفزيون أرامكو. موقع شباب بيك.

معجم المعاني. (2023). مصطلح (العوامل)، تعريف وشرح ومعنى العوامل بالعربي في معاجم اللغة العربية معجم المعاني الجامع، المعجم الوسيط، اللغة العربية المعاصر، الرائد، لسان العرب، القاموس المحيط – معجم عربي صفحة 1(almaany.com) ، المعاجم لكل رسم معنى.

معجم المعاني. (2023). مصطلح (الرسوم المتحركة)، تعريف وشرح ومعنى رسوم متحركة بالعربي في معاجم اللغة العربية معجم المعاني الجامع، المعجم الوسيط، اللغة العربية المعاصر، الرائد، لسان العرب، القاموس المحيط – معجم عربي صفحة 1 (almaany.com)

معجم المعاني. (2023). مصطلح (صناعة)، تعريف وشرح ومعنى صناعة بالعربي في معاجم اللغة العربية معجم المعاني الجامع، المعجم الوسيط، اللغة العربية المعاصر، الرائد، لسان العرب، القاموس المحيط – معجم عربي صفحة 1.

مجموعة الأنظمة السعودية. (2012). تنظيم الهيئة العامة للإعلام المرئي والمسموع. تفاصيل النظام(boe.gov.sa)

مركز الشباب العربي. (15–17نوفمبر2022). الإعلام الجديد الكونغرس العالمي للإعلام. 27112304115862.pdf (emiratesscholar.com)

مؤسسة الإنتاج البرامجي المشترك. (مارس 2016). من ويكيبيديا. مؤسسة الإنتاج البرامجي المشترك – ويكيبيديا(wikipedia.org)

النجار، رحاب. (2008). فن الرسوم المتحركة في منطقة شرق أسيا "دراسة تحليلية"، رسالة ماجستير، جامعة حلوان، قسم الزخرفة، كلية الفنون التطبيقية.

هيئة الاتصالات والفضاء والتقنية. (2024). الانترنت في المملكة العربية السعودية. الإنترنت في المملكة العربية السعودية (cst.gov.sa)

هيئة الأفلام. (2020). https://film.moc.gov.sa .

وثيقة معايير مجال تعلم التربية الفنية. (2019). هيئة تقويم التعليم والتدريب. الإصدار الأول. وثيقة معايير التربية الفنية 9–1 pdf2020.

ثانياً: المراجع الأجنبية:

Bendazzi, Giannalberto. (2015). Africa from: Animation: A World History. Published by Golden Age CRC Press, 1st Edition.

Alrimawi, Tariq. (2014). Issues of Representation in Arab Animation Cinema: Practice, History and Theory. Thesis submitted for the degree of Doctor of Philosophy, Loughborough University. Issues of Representation in Arab Animation Cinema.pdf

Alharbi, Ohud. (2017). Developing A Strategy to Encourage the Animation Industry Life Cycle Evolution in Saudi Arabia. Thesis submitted for the degree of Doctor of Philosophy, De Montfort University. Developing_a_strategy_to_encourage_the_a (1).pdf

Furniss, Maureen. (2014). Art in Motion, Revised Edition: Animation Aesthetics. Indiana University Press, John Libbey Publishing.

Ryzhkov, Alex. (19 Aug 2023). Resources On Steps to Creating an animation Studio. https://finmodelslab.com/ar/blogs/how-much-makes/how-much-business-owner-makes-steps-to-animation-studio

Sayfo, Omar. (2022). Identity Matters: The Cultural Logics of Animation Production and Distribution in the Arab World, International Journal of Communication.

Stone, Brian & Wahlin, Leah. (2018). The Theory and Practice of Motion Design: Critical Perspectives and Professional Practice. Published by Routledge, 1st Edition.

Mahmood, T. & Mubarik, M. S. (2020). Balancing innovation and exploitation in the fourth industrial revolution: Role of intellectual capital and technology absorptive capacity Technological Forecasting and Social. https://www.sciencedirect.com/science/article/pii/S004016252031074X

Wright, jean. (2005). Animation Writing and Development, from script development to pitch. elsevier.

Wyatt, Andy. (2016). The complete Digital Animation course, Thames, and Hudson

wedha and adi Nugraha, 2013. Membuat Animasi dengan corerates,jakarta:pt Elex komputindo.

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

الإصدار السابع – العدد ثمانية وستون
تاريخ الإصدار: 2 – حزيران – 2024م
www.ajsp.net

"Animation film industry in the Kingdom of Saudi Arabia"

(Descriptive and analytical study of the factors affecting production)

Researchers:

SAHAR SAEED ALDOSAR
Princess Nourah bint Abdullahman university/ College of Designs and Arts

Najla Ishaq Khayyat
Umm Al Qura University /College of Designs and Arts

Summary:

The study aims to trace the stages of development of the animation industry in the Kingdom of Saudi Arabia and its most prominent features in terms of subject matter and production methods based on the historical methodology. The current research would review the documents, and literature of the study, and apply the descriptive analytical methodology. Through an inventory of Saudi animated films that were produced at each stage, and the most important topics and factors affecting its production, in addition to introducing the most prominent production institutions and companies, with a foresight for the future of the art of animation in Saudi Arabia, through direct communication with graphic makers to reveal the most prominent factors and challenges that prevent the development of that industry through the use of the interview tool and was prepared and applied to a random sample representative of the study community.

The study revealed many factors that affected the animation industry in Saudi Arabia, including lack of labor force, the low demand for drawings, and the presence of a few competing companies, which led to a decrease in competitiveness, and the study also concluded the effectiveness of joint cooperation in the field of the animation industry, as it is a difficult industry that needs skill, time and funding, which contributed to the diversity of animation production that expressed the culture and national identity between long and short films and series. Despite the encouragement and support provided by the state represented by the Film Commission of the Ministry of Culture and Arts and the sponsorship of some private parties, the reality of the animated film industry in the Kingdom of Saudi Arabia is still below expectations.

Keywords: Animation industry, Influencing factors, Animated films, Joint collaboration, Animation techniques.