توظيف المعرض الافتراضي لعرض جماليات الفن الجرافيتي: شخصيات حكايات الأطفال الخيالية أنموذجاً

هيفاء بنت علي الحديثي

كلية الفنون– جامعة الملك سعود–السعودية

halhedaithy@ksu.edu.sa

تاريخ الارسال: 2024/12/5 تاريخ التقييم: 2025/2/9 تاريخ النشر: 2025/2/22

الملخص:

هدفت الدراسة إلى التعرف على دور المعرض الافتراضي في عرض جماليات الفن الجرافيتي، وبيان جماليات الفن الجرافيتي، والكشف عن دور شخصيات حكايات الأطفال الخيالية في إبراز جماليات الفن الجرافيتي. ولتحقيق ذلك تم استخدام المنهج الوصفي التحليلي من خلال الإطار النظري للدراسة (المعرض الافتراضي، والفن الجرافيتي، شخصيات حكايات الأطفال الخيالية)، وأيضاً استخدام المنهج التجريبي من خلال توظيف المعرض الافتراضي لعرض جماليات الفن الجرافيتي: شخصيات حكايات الأطفال الخيالية أنموذجاً. حيث تم توزيع استبانة إلكترونية على عينة عشوائية لأفراد من سكان مدينة الرياض. وأظهرت الدراسة العديد من النتائج منها قدرة المعرض الافتراضي على عرض جماليات الفن الجرافيتي بأسلوب مبتكر ومعاصر، بالإضافة إلى إمكانية الفن الجرافيتي على إعادة تقديم شخصيات حكايات الأطفال الخيالية في سياقات جديدة. وتوصلت الدراسة إلى عدة توصيات أبرزها إجراء المزيد من الدراسات حول أهمية تصميم وإنشاء المعارض الافتراضية، وربطها بالفن التشكيلي، وأيضاً ضرورة الاهتمام بالفن الجرافيتي بربطه بالأساليب التكنولوجية المعاصرة.

الكلمات المفتاحية: المعرض الافتراضي، الفن الجرافيتي، حكايات الأطفال، الشخصيات الخيالية.

Using the virtual exhibition to display the aesthetics of graffiti art: Children's fairy tale characters as a model

Haifa Ali Alhedaithy - College of Arts- King Saud University

halhedaithy@ksu.edu.sa

Abstract:

The study aimed to identify the role of the virtual exhibition in displaying the aesthetics of graffiti art, explaining the aesthetics of graffiti art, and revealing the role of children's fairy tale characters in highlighting the aesthetics of graffiti art. To achieve this, the descriptive analytical approach was used through the theoretical framework of the study (virtual exhibition, graffiti art, children's fairy tale characters), and also using the experimental approach by using the virtual exhibition to display the aesthetics of graffiti art: children's fairy tale characters as a model. An electronic questionnaire was distributed to a random sample of individuals from the residents of Riyadh. The study showed many results, including the ability of the virtual exhibition to display the aesthetics of graffiti art in an innovative and contemporary style, in addition to the possibility of graffiti art to re-present children's fairy tale characters in new contexts. The study reached several recommendations, most notably conducting more studies on the importance of designing and creating virtual exhibitions, linking them to visual art, and also the need to pay attention to graffiti art by linking it to contemporary technological methods.

Keywords: virtual exhibition, graffiti art, children's tales, fictional characters.

المقدمة:

أصبحت التكنولوجيا جزء من الواقع الذي تعيش فيه المجتمعات الإنسانية، فهي مواكبة لمختلف الميادين ولا سيما مجال الفنون البصرية، التي من خلالها يستطيع الفرد أن يُعطي فرص أكثر للتجارب الفنية، والخوض في عالم الافتراضيات بعيداً عن التقليدية الكلاسيكية، مما أدى إلى ظهور ما يطلق عليه بالمعارض الافتراضية. حيث تُشير دراسة غازي (2024)، إلى أنها "ليست وليدة اللحظة، بل هي من تطبيقات التكنولوجيا الحديثة، والتي يسعى دائما المتخصصون إلى تطويرها وتحسينها لحل مشكلات بُعد المسافة المكانية على سبيل المثال، أو لتطوير تجربة التذوق الفني والاستمتاع به" (ص.436).

وتُعرف دراسة علوان (2024)، المعارض الافتراضية، بأنها مساحة عرض رقمية على صفحات الويب، يتم فيها عرض وتنظيم العديد من الأعمال الفنية كالصور والرسومات بأسلوب معين؛ لنشر المعرفة والمعلومات لما لها من دور حيوي مميز وفعال.

كما تمتلك عدة خصائص متنوعة ومن أبرزها كما تذكر دراسة جابر (2021)، خاصية الافتراضية، التي قد تكون نسخة أو موقع لمعرض حقيقي، أو قد تكون افتراضياً فقط، وأيضاً خاصية الرقمية، التي تعتمد كلياً على استخدام التكنولوجيا من حيث المبنى، والمعروضات، وأيضاً التفاعلية، والتجول، والتوجيه، والاستفسار، بالإضافة إلى الانغماسية التي تنشأ نتيجة شعور المشاهد باندماجه بالبيئة الافتراضية، فهي معلوماتية، تقدم معلومات ومعارف قيمة ثرية حول المعروضات.

فالفن جزء أساسي من حياة الإنسان، الذي لابد من الاهتمام به، فهو يحيط به من مختلف الجوانب التي يتفاعل معها بشكل جمالي من أجل الإرتقاء بفكره وذوقه الفني، والتعايش مع محيطه بأسلوب متزن وإيجابي، كما أنه يتميز بخاصية التوثيق للمواقف الإنسانية التي تحدث بالمجتمع من حوله. فتطور الفن عبر العصور واختلفت وتغيرت مفاهيمه الجمالية.

ويُعد الفن الجرافيتي من الأساليب التشكيلية الجدلية المليئة بالجماليات الفنية، التي منحت الفنانين العديد من الخيارات الإبداعية، حيث جعلت من رسوماتهم ذو قيمة فنية عالية، فاخترقت الحدود التقليدية وكسرت القواعد المتعارف عليها سابقاً؛ لما تتضمنه من رسائل تعبيرية عن قضايا مجتمعية يريد الفنان إيصالها بأبعادها الفكرية لأكبر عدد ممكن من الجمهور؛ ليتسنى لهم تذوقها بشكل مباشر وسريع.

وتؤكد على ذلك دراسة كلاً من الحلي ومحمود (2018)، بأن العمل الفني الجرافيتي بطبيعته عبارة عن مزيج جميل من الأشكال والألوان لإشباع حاجة ذوقية جمالية، فله أبعاد إنسانية تبرر إنتاجه الفني، ويحددها الحافز الذي يظهر عليه العمل بالشكل المرئي. فهو يُعد أحياناً، كشكل من أشكال الفن، أو كتخريب غير مرغوب به، باعتباره جزءاً من ذائقة شعبية، استهدفت إلغاء نسيج مسطح اللوحة الفنية التقليدية؛ ليكون الجدار كوسط جديد للتعبير عن آراء وأفكار مختلفة.

وللفن الجرافيتي العديد من الجماليات المؤثرة على مخرجات العمل الفني، التي حاول من خلالها الفنان إظهار ما يشعر بداخله وإسقاط ذلك على الفراغ الخارجي للأسطح والجدران دون أي قيود أو حواجز، محاولاً بذلك جعل العمل الفني كنقطة شد بصري للمشاهد، فظهرت على شكل صياغات تشكيلية مختلفة، كما سعت للكشف والتعبير عن المعنى بإظهار الجمال في مختلف المواضيع ولاسيما حكايات الأطفال الخيالية.

فتوضح دارسة سالم (2023)، مفهوم حكايات الأطفال الخيالية بأنها هي التي تُشكل وجدان الطفل منذ صغره، في كونها مصدر للمعرفة والتحكم في المدخلات الثقافية والفنية له، فالتفكير في قصص ذات طابع خيالي عن قوى خفية تتدخل لتغيير حياة بطل الرواية بطريقة ما، حيث تشمل أساليب الأساطير، والخرافات، والفولكلور التي تتضمن أخلاقاً أو رسالة محددة في جوهرها.

وللفن التشكيلي دور كبير في إحالة رموز وشخصيات حكايات الأطفال الخيالية إلى أشكال جذابة يمكن تمييزها وتذكرها، حيث تُشير دراسة الأحمد (2023)، إلى أن الرسوم تؤدي دوراً في إعادة سرد القصة بشكل مرئي، وإيصال المعنى بوضوح، كما تعزز رسالة القصة وتعيد

ترجمة النص من خلال إعادة صياغة العناصر النصية حرفياً في الصورة؛ لدعم قيم ومبادئ أو اتجاه فني معين. وهكذا يتم التنقل من قراءة النص اللغوي إلى قراءة الرسوم والعلاقات اللونية؛ لكونها دلالات تعبيرية من حيث انفراد كل لون بتفسير نفسي جمالي، وكذلك علاقة الخطوط والأشكال معاً.

وعليه، فالمعرض الافتراضي يُعد أسلوب معاصر يمكن الوصول إليه بكل يُسر وسهولة، والذي من خلاله قد يكون أسلوب تفاعلي جديد ومبتكر في إيصال جماليات الفن الجرافيتي لأكبر عدد ممكن من الأفراد، مما يثري التجربة الفنية بين الفنان والمشاهد في كونه فن لا يمكن مشاهدته إلا من خلال التواجد الحقيقي بالموقع نفسه للعمل الفني، فالفنان الجرافيتي يحاكي الموضوعات الشعبية بأبعادها المختلفة دون التقيد بما هو موجود مباشرة بالواقع، وعلى سبيل المثال وليس الحصر شخصيات حكايات الأطفال الخيالية المليئة بالرموز الجمالية، والثقافية، والعِبر والحكمة، مما أكسبها ذلك اهتمام من قِبل عدة فنانين لإعادة رسمها على الجدران العامة. وبهذا يتجه البحث الحالي إلى محاولة دراسة إمكانية توظيف المعرض الافتراضي لعرض جماليات الفن الجرافيتي: شخصيات حكايات الأطفال الخيالية أنموذجاً.

مشكلة البحث:

مما سبق يتضح أن الفن الجرافيتي بالرغم من جماليات شكله المفتوح ورسوماته المعبرة إلا أنه يعتمد على الخيال والتخطيط بشكل كبير؛ لإيصال فكرته للمشاهد الذي من الصعب مشاهدته والتعرف على جمالياته إلا من خلال الموقع المباشر للعمل الفني الجرافيتي، فيأتي هذا البحث موازياً لمقومات العصر الحالي من تطور أساليب عرض ورؤية التشكيل البصري، وذلك بمحاولة الكشف عن جماليات الفن الجرافيتي من خلال عرض شخصيات حكايات الأطفال الخيالية أنموذجاً في مكان غير مكانها الأصلي كالجدران العامة بواسطة استخدام المعرض الافتراضي. وعليه يمكن تحديد مشكلة البحث من خلال التساؤل الرئيس التالي:

ما إمكانية توظيف المعرض الافتراضي لعرض جماليات الفن الجرافيتي: شخصيات حكايات الأطفال الخيالية أنموذجاً؟

ويتفرع عن هذا السؤال الرئيس الأسئلة التالية:

1. ما دور المعرض الافتراضي في عرض جماليات الفن الجرافيتي؟
2. ما جماليات الفن الجرافيتي؟
3. ما دور شخصيات حكايات الأطفال الخيالية في إبراز جماليات الفن الجرافيتي؟

فرضية البحث:

يفترض البحث الحالي، بأنه يمكن توظيف المعرض الافتراضي لعرض جماليات الفن الجرافيتي: شخصيات حكايات الأطفال الخيالية أنموذجاً.

أهداف البحث:

1. التعرف على دور المعرض الافتراضي في عرض جماليات الفن الجرافيتي.
2. بيان جماليات الفن الجرافيتي.
3. الكشف عن دور شخصيات حكايات الأطفال الخيالية في إبراز جماليات الفن الجرافيتي.

أهمية البحث:

تكمن أهمية البحث بطرح اتجاه من الفن المعاصر الذي يُطلق عليه مسمى الفن الجرافيتي وتعزيزه بتوضيح مفهومه وجمالياته الفنية بأسلوب عرض جديد يناسب معطيات العصر المتطورة باستخدام المعرض الافتراضي وإلقاء الضوء على مفهومه، وذلك بالاستعانة بشخصيات حكايات الأطفال الخيالية، التي تعتبر كوسيلة للتعليم والترفيه للفرد منذ صغره، حيث تساعد على جذبه؛ لارتباط بعض من جوانبها الفكرية وتأصل شخصياتها بمخيلته مدى الحياة، وذلك لتحل بعض أوجه القصور من جهة البعد المكاني للفن الجرافيتي؛ لإيصاله لأكبر عدد ممكن من المشاهدين حول العالم بكل يسر وسهولة. مما يساعد على إثراء المكتبة العربية، وتوفير دراسة كمرجع للمهتمين بهذا المجال من المتذوقين، والدارسين، والباحثين.

حدود البحث:

الحدود الموضوعية: تتمثل في توظيف المعرض الافتراضي لعرض جماليات الفن الجرافيتي: شخصيات حكايات الأطفال الخيالية أنموذجاً.

الحدود الزمانية: تاريخ إجراء الدراسة عام 2024.

الحدود المكانية: المواقع الإلكترونية الموجودة على صفحات الإنترنت، التي تتضمن صور لأعمال فنية جرافيتية لشخصيات حكايات الأطفال الخيالية.

منهجية البحث:

يتبع البحث الحالي المنهج الوصفي التحليلي، وذلك من خلال الإطار النظري، الذي يشمل دراسة المعرض الافتراضي، والفن الجرافيتي، بالإضافة إلى إلقاء الضوء على شخصيات حكايات الأطفال الخيالية، بمراجعة العديد من أدبيات الدراسة المتعلقة بموضوع البحث الحالي.

ويتبع أيضاً المنهج التجريبي في الإطار التطبيقي للبحث من خلال توظيف المعرض الافتراضي لعرض جماليات الفن الجرافيتي: شخصيات حكايات الأطفال الخيالية أنموذجاً.

مصطلحات البحث:

المعرض الافتراضي Virtual Exhibition

يُعرف خميس (2015)، المعرض الافتراضي بأنه "بيئة تعليمية افتراضية تتخطى حدود المكان والزمان لنقل التعلم، عن طريق تجميع بعض المعروضات المتنوعة، وتصنيفها، وتنظيمها بشكل متكامل، باستخدام أساليب عرض إلكتروني مناسبة، توضح الفكرة وتنقلها للمشاهدين، حسب خطة محددة ومدروسة" (ص.2).

ويُعرف المعرض الافتراضي إجرائياً، بأنه أسلوب مبتكر ومعاصر في عرض الأعمال الفنية الجرافيتية داخل بيئة افتراضية غير واقعية تجذب انتباه الأفراد عبر استخدام التقنية الإلكترونية، التي تتجاوز حدود الزمان والمكان، مخصصة لموضوع معين وهو فكرة شخصيات حكايات الأطفال الخيالية.

الفن الجرافيتي Graffiti Art

يُعرف كلاً من العلواني وشناوة (2023)، الفن الجرافيتي بأنه حركة فنية تُشكل فعل بصري تختلط فيه الكتابة مع الصـــورة، بحيث توجد في الأماكن الأكثر انتشـــاراً كالحدائق، والســـاحات المفتوحة، والبيوت وغيرها، فاقتحم هذا الفن عالم التلقي في كل مكان بالشـــارع والملعب، وأنفاق المترو وغيره.

ويُعرف الفن الجرافيتي إجرائياً، بأنه عبارة عن لغة تواصـــل فكرية مع الآخرين عبر تخطيطات فنية لتكوينات جمالية شـــكلية لرســـوم مرئية تدعم الحس الوجداني، وترمز لشـــخصـــيات حكايات الأطفال الخيالية المرسومة على جدران الأماكن العامة.

شخصيات حكايات الأطفال الخيالية Children's fairy tale characters

توضح دراسة البياتي (2012)، الشخصيات في الحكايات بأنها محور أساسي مهم لابد من إدراكه في قصص الأطفال؛ لأنها الشخصية التي تدور حولها الأحداث، وتتوجه إلى نخبة على درجة كبيرة من الأهمية في الحياة الاجتماعية، بحيث يتم التأثر بها باعتبارها نموذج لهم، فيجب أن تؤدي الشخصيات دورها بمهارة، وأن تكون مؤثرة وحيوية وغير تقليدية.

وتُعرف دراسة سالم (2023)، حكايات الأطفال الخيالية بأنها هي القصص التي تصنف ذات الطبيعة الغريبة بسبب شخصياتها المختلفة عن الواقع، التي تُعد جذابة بشكل مستمر للفرد كأداة للتعليم والترفيه، وتتضمن أخلاقاً، أو رسالة محددة في جوهرها، حيث أن لها جذور راسخة في الموروث الثقافي، فهي بمثابة مَحك لاتحاد متعدد الثقافات بين القراء في كل أنحاء العالم.

وتُعرف شخصيات حكايات الأطفال الخيالية إجرائياً، بأنها عبارة عن شخصيات متخيلة ليست موجودة على أرض الواقع، ومرسومة على جدران الأماكن المفتوحة والعامة بشكل جمالي، بحيث تجذب انتباه المشاهد فيمكنه تمييزها وتذكرها عند النظر إليها.

الدراسات السابقة:

أعتمد البحث الحالي في منهجية على عدد من الدراسات العلمية منها:

1. دراسة نفيسة علوان (2024)، بعنوان: "تصور مقترح لتصميم معرض افتراضي لمعروضات برنامج الملابس والنسيج". هدفت إلى وضع تصور مقترح لتصميم معرض إفتراضي لمعروضات الطالبات بشكل جديد ومعاصر ببرنامج الملابس والنسيج –كلية الاقتصاد المنزلي– جامعة الأزهر. وتم استخدام المنهج الوصفي التحليلي لإتمام الدراسة، وكان من أبرز النتائج اتفاق جميع المحكمين في مجال الملابس والنسيج ومجال المناهج وطرق التدريس ومجال تكنولوجيا التعليم حول نجاح المعرض الافتراضي المقترح لمعروضات برنامج الملابس والنسيج وذلك نتجة لتوظيف أدوات الواقع الافتراضي بشكل جيد.

2. دراسة بسمة غازي (2024)، بعنوان: "المعارض الفنية الافتراضية أثناء الحجر الصحي وأثرها على حركة التذوق الجمالي". هدفت إلى دراسة أشكال معارض الفن التشكيلي الافتراضية أثناء فترة الحجر الصحي. وتم استخدام المنهج الوصفي والتحليلي لاتمام الدراسة، مع تطبيق أداة البحث عبارة عن استبانة إلكترونية على عينة من الفنانين و الطلاب دارسي الفن (التربية الفنية والفنون)، وبعض الخريجين. وكان من أبرز النتائج أنه لم تقتصر المشاركة في المعارض الفنية الافتراضية على الفنانين المحترفين فقط أو دارسي الفن، بل تمكنت فئات كثيرة من المشاركة، وأتاحت فرصة انتشار معارض الفن الافتراضية إلى تبادل ثقافي كبير بين الدول العربية والغربية كذلك، فأصبح كل معرض فني افتراضي عبارة عن مزيج ثقافي كبير بين عدد من فنانين بخلفيات ثقافية وتعبيرية متباينة، وحقق للفنانين انتشار أسمائهم على مستوي دولي وغير منحصر في المعارض المحلية فقط، وذلك دون الحاجة الي السفر وتكاليف الانتقال.

3. دراسة إيمان سالم (2023)، بعنوان: "حكايات الأطفال الخيالية بين الرسوم التوضيحية والرؤى الفنية المفاهيمية للسرد القصصي". هدفت إلى ما يمكن أن نطلق عليه (محو الأمية الفنية لدى الطفل) من خلال تعرفه على المفاهيم والاتجاهات الفنية المختلفة باستخدام ما يألفه ويستوعبه من حكايات وقصص خيالية. وتم استخدام المنهج التحليلي النقدي لاتمام

الدراسة، وكان من أبرز النتائج أنه تمثل استجابات الأطفال للفن المعاصر الممتزج بتمثيل الحكايات الخرافية مؤشرًا جيدًا وسريعًا، لارتباط المفاهيم والأفكار التي وردت بالقصص في أذهانهم بلغة بصرية مألوفة من خلال شخصيات خيالية محببة ومؤثرة.

4. دراسة رحاب العلواني، حسين شناوة (2023)، بعنوان: "الأبعاد المفاهيمية لصورة الإنسان في الفن الكرافيتي في ضوء طروحات جيل دولوز". هدفت إلى تعرف الأبعاد المفاهيمية لصورة الإنسان ومقارباتها في الفن الكرافيتي في ضوء طروحات (جيل دولوز). وتم استخدام المنهج الوصفي التحليلي لاتمام الدراسة، وذلك من خلال أداة الدراسة عبارة عن استمارة تحليل محتوى، على عينة قصدية عددها خمسة نماذج لأعمال من الفن الجرافيتي. وكان من أبرز النتائج أنه تشكل طروحات (جيل دولوز) مقاربات حقيقية مع صورة العمل الفني المعاصر الذي يمتاز عادةً بالحرية وكثرة العناصر، والخروج عن الأنساق الهرمية وعدم التمركز.

5. دراسة نادية البطاينة (2022)، بعنوان: "الفن الجرافيتي العربي المعاصر". هدفت إلى دراسة العوامل المؤثرة في ظهور الفن الجرافيتي العربي وانتشاره، والتعرف على الأساليب الفنية في الفن الجرافيتي العربي المعاصر. وتم استخدام المنهج الوصفي والتحليلي لاتمام الدراسة، باختيار عينة مقترحة لمجموعة من الأعمال لفناني الجرافيتي العربي. وكان من أبرز النتائج أن أعمال الفن الجرافيتي تُعد إحدى نظم الاتصال الجماهيري والتفاعلي للجمهور والمجتمع من خلال مضامين انبثقت من جوهر ثقافة المجتمع العربي وتراثه وجمالياته.

6. دراسة شرين جابر (2021)، بعنوان: "المعارض الافتراضية على مواقع الأرشيفات الوطنية على الويب: دراسة تحليلية لوضع تصور مقترح لمعرض افتراضي لدار الوثائق القومية المصرية". هدفت إلى تحديد أهم سمات وخصائص المعارض الافتراضية، ورصد وتحليل مواقع المعارض الافتراضية. وتم استخدام المنهج الوصفي والتحليلي لاتمام الدراسة، مع تطبيق عدة أدوات للبحث عبارة عن قائمة المراجعة التي تمثل أداة من أدوات جمع المعلومات، والإبحار التفاعلي لمعرفة واقع المعارض الافتراضية عل مواقع الأرشيفات الوطنية عينة البحث. وكان من أبرز النتائج أن المعارض الافتراضية لها أهمية كبيرة في جذب انتباه المستفيدين نحو

الأرشـــيفات من خلال النشـــر والتعريف بتراثها الوثائقي، وتنمية ثقافة الشـــعوب بإقامة معارض افتراضية معبرة عن الأحداث التاريخية للشعوب.

7. دراســة كلاً من ســلام الحلي، ورؤى محمود (2018)، بعنوان: "الأبعاد الجمالية لتقنيات الإظهار في الفن الكرافيتي". هدفت إلى تعرف الأبعاد الجمالية لتقنيات الإظهار في الفن الكرافيتي. وتم استخدام المنهج الوصفي والتحليلي لاتمام الدراسة، من خلال تحليل نماذج عينة البحث الحالي. وكان من أبرز النتائج أنها تعتمد تقنيات الفن الجرافيتي على إظهار فاعلية الأشكال وتنوعها ضمن رؤى بصرية تربطها بضرورات التعبير الحر عن مشكلات الأنسان والمجتمع، بالإضافة إلى ان مادة الاظهار في الفن الجرافيتي تكتسب طبيعة متحولة من حالتها الســـاكنة الى طبيعة اخرى مرنة قابلة للتغيير والتعديل، لتصـــبح مادة جمالية ومصدراً لتجارب أخرى.

8. دراسة سوسن البياتي (2012)، بعنوان: "الشخصية القصصية وإمكانيات التخييل (نظرة سردية في قصص الأطفال)". هدفت إلى دراسة الشخصية القصصية كمحور أساسي ينبغي على المؤلف إدراك أهميته ولاسيما في قصص الأطفال. وتم استخدام المنهج الوصفي والتحليلي لاتمام الدراســة. وكان من أبرز النتائج أن قصــص الأطفال تُمثل أنموذجاً حكائياً شعبياً، فيها الشيء الكثير من الخرافة، وعدم انصياع أحداثها للواقع الذي يعيشه الطفل.

مما سـبق يتضـح أن الدراسـات السـابقة ارتبطت بموضـوع البحث الحالي من عدة زوايا، كالتعرف على مفهوم المتاحف الافتراضية، والفن الجرافيتي، وشخصيات حكايات الأطفال الخيالية، وكل ذلك يثري الجانب النظري والتطبيقي للبحث في معرفة الأطر النظرية التي تطرق إليها الباحثون، وإلى أدواتهم وتطبيقاتهم العملية في دراسـاتهم والنتائج التي توصـلوا إليها، ولكن لم تتطرق الدراسـات –حسـب علم الباحثة– إلى دراسـة تجمع ما بين ذلك مما زاد من أهمية هذه الدراسـة الحالية، التي تتناول توظيف المعرض الافتراضـي لعرض جماليات الفن الجرافيتي: شـخصـيات حكايات الأطفال الخيالية أنموذجاً.

الإطار النظري للبحث:

المبحث الأول: المعرض الافتراضي:

ساعدت المعارض الافتراضية في الآونة الأخيرة على انتشار الفن التشكيلي بشكل واسع في مختلف المجتمعات حول العالم. حيث يهتم الفنان ويشعر بجدية عرض أعماله الفنية افتراضياً؛ وذلك لسهولة الوصول إليها في أي وقت ومكان على مستوى أكبر من العرض الواقعي. حيث تُشير دراسة غازي (2024)، إلى أن هذه الأعمال الفنية تُضاف إلى الخبرات الفنية والسيرة الذاتية للفنان التشكيلي، فعليه أن يدرك حقيقة العالم الافتراضي، في كونه وجهاً أخر للعالم الواقعي وليس منفصلاً عنه، حيث يُمثل مصدراً مهماً للمدخلات المختلفة والمخزون البصري لديه، فيمكنه من خلاله التأثر بالجماليات الطبيعية والفنية المختلفة، والتعبير من خلاله عما يريد ايصاله للمتذوقين على اختلاف أجناسهم وبلدانهم وأعمارهم.

وتُعرف دراسة جابر (2021)، المعرض الافتراضي على أنه تقنية حديثة لعرض التراث عبر شبكة الويب، بحيث تعتمد على نقل المشاهد إلى بيئة افتراضية لمعروضات تحمل فكرة معينة بصور متعددة، سواء أكانت نصية، أو صوراً مقدمة لتحقيق أهداف ثقافية، وتعليمية، وترفيهية.

كما تذكر دراسة .Natale et al (2012)، بأن المعارض الافتراضية تساعد على ما يلي:

1. تعزيز المعرفة والتراث الثقافي.
2. يمكنها إتاحة كمية من الوثائق والعناصر أكبر بكثير مما يمكن لأي معرض مادي أن يعرضه.
3. يمكنها أن تجعل الأعمال والوثائق الأكثر قيمة متاحة للجمهور، دون تعريض التراث الثقافي الوطني والدولي للخطر.
4. عرض أجزاء وتفاصيل الأعمال التي لا يمكن رؤيتها بطريقة أخرى، حتى من خلال الملاحظة المباشرة للأصل، كما تظل متاحة بمرور الوقت؛ لأنها لا تقتصر على مدة الحدث الفعلي.
5. يمكن تنظيمها حتى بميزانيات محدودة، وهي أقل تكلفة من المعارض الفعلية.

ومن خلال المعارض الافتراضـــية يحافظ الفنان على تواصـــله المجتمعي باعتبارها كإحدى الوسائل التثقيفية، والترفيهية، والتعليمية. فهي أداة متطورة وعصرية ملائمة في الظروف الاستثنائية، ومناسبة للأجيال القادمة، التي تعتمد على التقنية؛ للتعرف على جماليات مختلف الحضارات الفنية بشكل مستمر، وعرضها بأسلوب جذاب ومختلف.

وتُشير دراسة Carollina (2020)، إلى أنها أيضاً تتميز بمستوى أمان عالي لعرض الأعمال الفنية؛ لأنه لا يحدث من خلالها تفاعل جسدي مباشر أثناء العرض كما تتطلبة المعارض الواقعية كحركة المنظمين والزوار، بالإضـــافة إلى أنه يمكن لزوار المعرض الوصـــول إليه بســـهولة باستخدام الهاتف المحمول فقط.

كما تذكر دراسة غازي (2024)، إلى أن المعارض الافتراضية الفنية تتميز بأنها تُساهم في إلغاء الحدود المكانية والزمانية بين الفنانين والمتذوقين والمهتمين بالفن، كما تدعم فكرة التعاون بين أطراف كثيرة بخبرات مختلفة على مستوى عالمي وواسع جداً لا يتوافر في المعارض الواقعية كالتعاون بين مصـــممين لمواقع الويب وبين الفنانين ومنظمي المعرض وجمهور المتذوقين. وتحقق دعماً معنوياً ونفسياً بين الأفراد.

ويُعد المعرض الافتراضي كمنظور جديد للتذوق الفني، كما يذكر حسنين (2013)، بأنه يتيح "فرصـاً كبيرة للتذوق الفني لدى الجمهور حيث تكون ثقافة راسخة وموثقة للمتلقي والمجتمع. فالتذوق الفني يعد عملية هامة من عمليات الاتصـــال، وعملية الاتصـــال تقتضـــي وجود طرفين أحدهما المرسل والثاني المتلقي بينهما قناة للتوصيل، والمعرض الافتراضي هو هذه القناة" (ص.6).

وقد تتضمن عملية إنتاج المعرض الافتراضي مراحل متعددة ومختلفة بناءً على رؤية المصمم، والهدف الأساسي من المعرض، وهي كما تذكرها دراسة .Natale et al (2012)، فيما يلي:

1. **العصـف الذهني**: مرحلة التصـور التي تهدف إلى تحديد موضـوعات المعرض، وأهدافه، والجمهور المستهدف.

2. **مرحلة التصـــميم**: يتم ضـــبط الأفكار التي ظهرت أثناء مرحلة التصـــور، و تحديد جميع الخطوات اللازمة، وعلى سبيل المثال وليس الحصر، ما يلي:
   - تحديد المعايير التي ستشكل الأساس للمعرض الافتراضي.
   - تحديد التكنولوجيا التي سيتم استخدامها.
   - التخطيط للجدول الزمني ومراحل تصميم المعرض.

3. **مرحلة التنفيذ**: يتم تجميع المعرض الافتراضي بعد عملية التصميم.

4. **مرحلة التجريب والنشـــر**: بمجرد تجميع المعرض الافتراضـــي، يجب أن يخضـــع لمرحلة التجريب بعرضه على مجموعة من الأفراد قبل نشره بشكله النهائي.

ومما ســـبق يتضـــح أن المعرض الافتراضـــي لا يعد مجرد أداة تكنولوجية تســـتخدم لعرض المقتنيات الفنية فقط، بل لها أهمية كبيرة مماثلة لأهمية المعارض الواقعية، باعتبارها تقنية تتغلب على الحدود الزمانية والمكانية، وتجمع العديد من الأعمال الفنية من مختلف أرجاء العالم ليتم عرضـــها في مكان واحد، حيث فتح مجالاً خصباً لتوسيع دائرة التبادل المعرفي والثقافي بين الأفراد.

المبحث الثاني: الفن الجرافيتي:

يُعد الفن التشـــكيلي مرآة للتجارب الإنســـانية، ولغة تواصـــل ما بين الأفراد داخل المجتمع الواحد وبين جميع أنحاء العالم. فمن خلاله يســـتطيع التأمل، والتعبير، والتنفيس عما يدور بداخله ومن حوله، ولاسيما الفن الجرافيتي. الذي توضح مفهومه كلاً من دراسة حسان وأحمد (2020)، بأنه "تعبيراً لغوياً حراً على الجدران العامة أو الخاصة باستعمال أدوات خاصة بطرق فنية يختلط فيها الرســـم والكتابة لكشـــف عن المكنون النفســـي الداخلي للفنان أو للتعبير عن ظاهرة جمالية وفنية موجهة إلى مجموعة من المتلقين، وقد ظهر رفضاً للأعراف وللقواعد المسبقة" (ص.168).

فيعتبر الفن الجرافيتي كما تُشير إليه كلاً من دراسة الحلي ومحمود (2018)، بأنه أحد فنون ما بعد الحداثة، الذي تعود بداياتهِ إلى نهاية الســتينيات من القرن العشــرين. حيث بدأت في أوروبا والولايات المتحدة ظاهرة رســـوم الشـــوارع، التي يمكن توضـــيحها بأنها مظاهر ملموســـة للمفاهيم

الشخصية والمجتمعية، وتكون عادة مؤثرة بصرياً؛ نتيجةً لتحدي الفنانين لأشكال الفن التقليدي، بوضعهِ في سياقات غير فنية كالجدران في الأماكن العامة، وذلك للخروج بعمل يعتبر كمسلك بصري يتواصل من خلاله مع عامة الجمهور حول مواضيع اجتماعية وسياسية. كما يعتمد الفن الجرافيتي في عملية تشكيله على عدة طرق وأساليب، ومنها الرش (الرذاذ)، أو التقطير بواسطة الطلاء اللوني، أو استخدام أجهزة يدوية مثل الرولات أو المسدس البخاخ، وغيره.

وعليه، فالفن الجرافيتي كما تشير اليه دراسة كلاً من حسان وأحمد (2020)، بأنها رسائل موجهة إلى مجموعة كبيرة من المتلقين، هدفها التعبير عن الأفكار والطروحات التي يصعب على الفنان التعبير عنها بالكلام أو الكتابة، إذ يتجه إلى صياغتها من خلال اتحاد الصورة مع الكتابة، فهو فن يمتاز بسرعه الإنجاز والزوال، كما أنه يتألف من إشارات ورسائل ذات مضمون فكري هادف يُعبر عنها بأساليب مختلفه، وذلك بالاعتماد على ما هو غير مألوف، ومخالفة كل ما هو تقليدي، مثل الرسم على عناصر صناعية متحركة كالقطارات، أو ثابتة كالحائط ، لتحقق هذه الحركة غايتها النهائية وهو التعبير الحر.

فالعمل الفني الجرافيتي يمكن وصفه إبداعاً مرئياً يحمل رسالة تكاملية وقيم جمالية تتمثل في المكونات البصرية والتعبيرية، حيث قام الفنان بإظهارها من خلال ترك بصماته المادية على جدران الشوارع بتكوين صور متناسقه تحمل رموز ودلالات غير لفظية كالخطوط، والألوان، والأشكال القادرة للوصول إلى ذهن المشاهد بسلاسة وشفافية دون تعقيد أو صعوبة.

ويتضمن الفن الجرافيتي كما تُشير إليها دراسة كلاً من السيد وأخرون (2017)، دراسة القيم الجمالية والإبداعيه لما يتركه العمل الفني من أثر وإقناع ومتعة، وظل وجه الإبداع هو ما يحمله الفن الجرافيتي من خيال، فيصبح من خلال محاكاة الفنان للواقع المعاش برؤية من خياله. أما عن مقياس الجمال الفني فهو شيء نسبي يعتمد على بساطة الشكل الفني مع القيمة الثرية للمعاني المراد توصيلها أي رمزية العمل، وطرق التحليل النقدي له.

وتُشير دراسة البطاينة (2022)، بأن الفن الجرافيتي يتفاعل مع قضايا المجتمع، ويعيد تشكيلها برؤيته الخاصة، كما يركز على "التأثير العاطفي والعقلي على المتلقي واتجاهاته نحو القضايا

الاجتماعية والسياسية وغيرها من قضايا محيطة. ويعتبر الفن الجرافيتي اليوم فناً ذا وظيفة اجتماعية؛ لما يحويه من موضوعات ومضامين على الجدران، ولا يوجد بينها وبين المهتمين حواجز مثل قاعات العرض" (ص.1).

فيعتبر هذا الفن وثائقي يسجل ما يدور في المجتمع سواء كان على الصعيد المحلي أو العالمي لتوصيل رسالة الفنان، فهو يُعبر دائماً عن موضوعات القضايا المجتمعية التي تستهدف جمهور المشاهدين كالفقر، والأمراض، وحقوق المرأة، والحروب وغير ذلك. وهذا يتطلب مهارة عالية في الأداء من أجل القدرة على التشكيل بين عناصر العمل الفني من خط، وشكل، ولون، والجمع بينها وبين الحروف، والصور، والشخصيات الحقيقية أو الكرتونية.

ومن ضمن الموضوعات المميزة التي وظفت البيئة الخارجية لتكون مكمل لجماليات العمل الجرافيتي بطريقة إبداعية، هي شخصيات حكايات الأطفال الخيالية، التي تُعبر عن رسوم لشخصيات غير واقعية حفرت في ذاكرة الفرد منذ صغره، ولها أثر مستمر مع تقدمه في العمر.

وتقدم شخصيات حكايات الأطفال الخيالية شعور التشويق والجذب للمشاهد، بتقديمها للحكايات بأسلوب جميل يضع الذهن في حالة من الإثارة والخيال، وتذكر دراسة الأحمد (2023)، بأن الفنان لابد أن يعرف التفضيلات الجمالية، لتنمي القصة القيم الفنية والتشكيلية، بالإضافة إلى المدرك الشكلي واللوني من خلال رسم العناصر الشكلية لمشاهد القصة التي لا بد أن تتميز بالخصائص التالية:

1. **اللون**: يلجأ الفنان إلى الألوان؛ لإضفاء جو من المتعة والحركة، والإيقاع، فالعلاقات اللونية المتعددة تكسب الشكل بهجة بلوحة فنية مبدعة، فلابد أن يعرف الفنان الخصائص والتفضيلات اللونية بحسب الفئة العمرية، فيفضل استخدام الألوان الزاهية والأساسية للفت انتباه الأطفال، والألوان المركبة والثانوية لجذب الكبار.

2. **الشكل**: تعمل الأشكال المرسومة في القصة على إيصال المعلومة، بالإضافة إلى إثارة الخيال، متميزةً في بعض الأحيان بالتبسيط، وأحياناً بالمبالغة، ولشكل الشخصية وتمثيلها

الركيزة الأساسية بالقصة؛ لهذا لا بد للفنان أن يبدع في تصويرها لتحقيق أهداف القصة مع مناسبتها للمشاهد.

3. **الأسلوب**: اختيار أسلوب الرسم يرتبط بالموضوع والفكرة الرئيسة للقصة، وبمدى تناسبها مع الخصائص النفسية والعاطفية والعقلية مع الأفراد، إضافة إلى اختيار الرسام الأسلوب الفني المعبر عن محتوى القصة وسير أحداثها.

4. **التخيل**: تنمية التخيل من خلال الرسومات القصصية تساعد على تنمية التفكير من خلال العلاقات الترابطية بين الخطوط، والألوان، والأشكال، والملامس؛ لتشكيل الصورة البصرية.

5. **البيئة**: غالباً ما تحتوي رسوم مشاهد القصة على عناصر مكملة لأحداث القصة وما تتضمنه من زوايا يتخيرها الفنان سواءٌ أكانت مناظر طبيعية، أو مشاهد داخلية تتوافق مع مضمون القصة، ومع رسوم الشخصيات سواءٌ أكانت واقعية أو خيالية.

6. **التعبير الزماني والمكاني**: ترتبط أحداث القصة بزمان ومكان معين لا بد أن تمثله الرسوم وتعرفه، فزمن القصة ومكانها يؤثران في الشخصيات والمشاهد والعناصر الأخرى المرسومة بالمشهد.

وعليه، تحظى شخصيات حكايات الأطفال الخيالية بدور استثنائي في جذب انتباه الفنان الجرافيتي، فتشير دراسة البياتي (2012)، إلى أهميتها باعتبارها العنصر الأساسي في بناء الوعي القصصي والتشكيلي، وفي كونها تتضمن جانب تربوي وأخلاقي، كما أن اختيار شخصيات القصص يجب أن يكون قائم على مدى تأثيرها وحيويتها وفاعليتها بشكل غير تقليديه. فأغلب شخصيات قصص الأطفال هم من النوع الذي يختلط فيه الواقعي بالخيالي مثل شخصيات قصة (سندريلا)، المكونة من شخصية سندريلا، والأب، وزوجة الأب، وابنتيها، والأمير، والساحرة، فهي شخصيات إنسانية مأخوذه من الواقع مقابل شخصيات خرافية تمارس سطوتها على الشخصيات الإنسانيه. كما قد تستمد بعض الشخصيات الواقعيه عجائبيتها من خلال ما تقوم به من أفعال

خارقة، فتكون هذه الشخصية مميزة عن الأخرين فعلاً وسلوكاً مثل قصة (الصياد الماهر)، و(الرغيف العجيب).

ومن هذا المنطلق يتضح أن شخصيات حكايات الأطفال تُعد وسيلة من وسائل التعبير وتنمية الوجدان الداخلي، حيث تذكر أيضاً دراسة الأحمد (2023)، بأنها تُسهم في تنمية الذوق والإحساس بالأشياء، وإثارة الخيال، وتزيد من المعرفه البصرية، والاتجاه نحو الدراسة والقراءة، وتوسيع الخبرات، باعتبارها أداة محفزة للتفكير، وتعزز التواصل وفهم العالم.

الإطار التطبيقي للبحث:

يتبع البحث الحالي المنهج التجريبي في إطاره التطبيقي؛ للكشف عن إمكانية توظيف المعرض الافتراضي لعرض جماليات الفن الجرافيتي: شخصيات حكايات الأطفال الخيالية أنموذجاً، حيث يتم ذلك من خلال تنفيذ فكرة البحث التطبيقية التي تتضمن عدة جوانب، كالتالي:

مجتمع البحث:

يتكون مجتمع البحث من جزئين أساسيين، وهما:

1. **البشري:** جميع سكان مدينة الرياض، الذي يصعب حصره بعدد محدد، نظراً لسعة حجم المجتمع، وتغيره بشكل مستمر.
2. **المادي:** جميع الأعمال الفنية الجرافيتية التي تتضمن شخصيات حكايات الأطفال الخيالية الموجودة في الأماكن العامة بمختلف أنحاء العالم، والمتاحة على صفحات الإنترنت الإلكترونية، ونظراً لسعة حجم المجتمع فمن الصعب حصره بعدد محدد.

عينة البحث:

تم اختيار عينة ممثلة لمجتمع الدراسة الأصلي التي تتكون من جزئين أساسيين، وهما:

1. **البشرية:** عينة عشوائية عنقودية لمجموعة أفراد من سكان مدينة الرياض، تم توزيع أداة البحث (استبانة إلكترونية) عليهم، وكان عدد الاستبانات المستردة منهم والصالحة للتحليل (384). حيث يتصف أفراد عينة البحث بعدد من الخصائص تتمثل في: الجنس، العمر، الدرجة العلمية، مجال الخبرة، سنوات الخبرة، وذلك على النحو التالي:

جدول 1 *توزيع أفراد عينة البحث وفقاً لخصائصهم الديموغرافية.*

المتغيرات	الفئات	التكرارات	النسبة المئوية
الجنس	ذكر	176	54.2
	أنثى	208	45.8
العمر	أقل من 25 سنه	56	14.6
	25-35 سنه	156	40.6
	36-45 سنه	124	32.3
	أكثر من 45 سنه	48	12.5
المؤهل العلمي	بكالوريوس	282	73.4
	ماجستير	58	15.1
	دكتوراه	28	7.3
	أخرى	16	4.2
مجال الخبرة	مجال الفنون	224	58.3
	اخرى	160	41.7
سنوات الخبرة	أقل من 5 سنوات	164	42.7
	5-10 سنوات	84	21.9
	أكثر من 10 سنوات	136	35.4
الإجمالي		**384**	**100.0**

2. **المادية:** تم اختيار عينة ممثلة لمجتمع الدراسة الأصلي باعتماد العينة القصدية (25) عمل فني جرافيتي، التي تتضمن شخصيات حكايات الأطفال الخيالية، حيث كان اختيار هذه الأعمال بناءً على موافقتها وملاءمتها لموضـــوع البحث، وتنوع الأشـــكال في الأعمال الفنية، وتميزها بإظهار جماليات الفن الجرافيتي، والتي تظهر على النحو التالي:

شكل 1 *السنافر.* **شكل 2** ***Felix the cat & Donald Duck.*** **شكل 3** *نحول بشار.*

شكل 4
Rafiki.

شكل 5
Mickey and Minnie Mouse.

شكل 6
علاء الدين والمصباح السحري.

شكل 7
ذات الرداء الأحمر.

شكل 8
Alice in Wonderland.

شكل 9
The Jungle Book.

شكل 10
Peter Pan.

شكل 11
Tom & Jerry.

شكل 12
Gromit and Shaun The Sheep.

شكل 13
cinderella .

شكل 14
Winnie the pooh.

شكل 15
Batman and The Blue Beetle.

شكل 16

Grendizer.

شكل 17

Pink Panther.

شكل 18

The Little Prince.

شكل 19

القطار الجرافيتي Bugs Bunny

شكل 20

The Flintstones.

شكل 21

Teenage Mutant Ninja Turtles.

شكل 22

شخصيات لأبطال خارقين.

شكل 23

شخصيات لقطط كرتونية.

شكل 24

The Cat in the Hat.

شكل 25

Beauty and the Beast

أدوات البحث:

تمثلت في استبانة إلكترونية (google form)، تم تصميمها واستخدامها كأداة لجمع البيانات، والتي تحتوي على رابط الوصول للمعرض الافتراضي (https://2u.pw/NMDjD1Ry). حيث وزعت على عينة البحث؛ للكشف عن إمكانية توظيف المعرض الافتراضي لعرض جماليات الفن الجرافيتي: شخصيات حكايات الأطفال الخيالية أنموذجاً (من إعداد الباحثة).

وقد تم بناء الاستبانة الإلكترونية بالرجوع إلى الأدبيات والدراسات السابقة ذات العلاقة بموضوع البحث الحالي، حيث تم استخدام مقياس ليكرت الثلاثي Likert Scale (موافق- محايد- غير موافق)، لتحقيق هدف البحث. وتكونت أداة البحث في صورتها النهائية من جزئين، الجزء الأول: يتناول البيانات الأولية الخاصة بأفراد عينة الدراسة مثل: الجنس، العمر، الدرجة العلمية، مجال الخبرة، سنوات الخبرة، أما الجزء الثاني: يتضمن مجموعة من المحاور التي تكونت من (21) عبارة موزعة على ثلاثة محاور، وهي المحور الأول: المعرض الافتراضي، ويتضمن (8) عبارات، أما المحور الثاني: الفن الجرافيتي، ويتضمن (7) عبارات، والمحور الثالث: شخصيات حكايات الأطفال الخيالية، ويتضمن (6) عبارات، حيث طُلب من عينة البحث زيارة المعرض الافتراضي عبر الرابط الإلكتروني، والإجابة على فقرات الاستبانة بوضع علامة (✓) أمام أحد الخيارات التالية (موافق- محايد- غير موافق)، وقد تم تحديد فئات المقياس المتدرج الثلاثي كما في الجدول رقم (2)، وذلك على النحو التالي:

جدول 2 تحديد فئات المقياس المتدرج الثلاثي

موافق	محايد	غير موافق
3.0 - 2.34	2.33 - 1.67	1.66 - 1.0

صدق الاستبانة: تم التحقق من صدق وثبات أداة البحث (لاستبانة الإلكترونية) من خلال ما يلي:

1. الصدق الظاهري (صدق المحكمين):

للتعرف على مدى الصدق الظاهري لأداة البحث (الاستبانة الإلكترونية)، تم عرضها على عدد من المحكمين؛ للاسترشاد بآرائهم حول جودتها من حيث ملاءمتها لما وضعت لقياسه، والتأكد من وضوح العبارات، وإنتمائها للمحور وسلامتها لغوياً، ومن ثم الأخذ بالملاحظات وإجراء التعديلات اللازمة لها من حذف أو إضافة حتى وصلت لصورتها النهائية.

2. صدق الإتساق الداخلي:

بعد التأكد من الصدق الظاهري لأداة البحث قامت الباحثة بتطبيقها ميدانياً على عينة استطلاعية مكونة من (30) فرد، كما تم حساب معامل الارتباط بيرسون (Pearson's Correlation Coefficient)؛ لمعرفة الصدق الداخلي للاستبانة الإلكترونية؛ للتعرف على درجة الارتباط بين كل عبارة من عبارات الاستبانة بالدرجة الكلية للمحور الذي تنتمي إليه العبارة، وذلك على النحو التالي:

جدول 3 معاملات ارتباط بيرسون لعبارات محاور البحث بالدرجة الكلية لكل محور (ن = 30)

المعرض الافتراضي		الفن الجرافيتي		شخصيات حكايات الأطفال الخيالية	
العبارة	معامل الارتباط	العبارة	معامل الارتباط	العبارة	معامل الارتباط
1	0.525**	1	0.657**	1	0.546**
2	0.571**	2	0.645**	2	0.592**
3	0.702**	3	0.566**	3	0.705**
4	0.624**	4	0.584**	4	0.673**
5	0.620**	5	0.788**	5	0.725**
6	0.644**	6	0.722**	6	0.698**
7	0.695**	7	0.591**	–	–
8	0.649**	–	–	–	–

** دال عند مستوى (0.01)

يتضح من خلال الجدول رقم (3) أن جميع عبارات محاور البحث دالة عند مستوى (0.01)، حيث تراوحت معاملات الارتباط للعبارات بين (0.525، 0.788)، وجميعها معاملات ارتباط

جيدة، وهذا يعطي دلالة على ارتفاع معاملات الاتساق الداخلي، كما يشير إلى مؤشرات صدق مرتفعة وكافية يمكن الوثوق بها في تطبيق أداة البحث الحالي.

3. ثبات الاستبانة:

تم استخدام معامل ألفا كرونباخ Cronbach'a Alpha للتحقق من ثبات الاستبانة الإلكترونية، وذلك على النحو التالي:

جدول 4

معامل ألفا كرونباخ لقياس ثبات محاور أداة البحث (ن = 30)

م	المحور	عدد العبارات	معامل الثبات
1	المعرض الافتراضي	8	0.744
2	الفن الجرافيتي	7	0.761
3	شخصيات حكايات الأطفال الخيالية	6	0.737
	الثبات الكلي للأداة	**21**	**0.873**

يوضح الجدول رقم (4) أن استبانة البحث تتمتع بثبات مقبول إحصائياً، حيث بلغت قيمة معامل الثبات الكلية (ألفا) (0.873)، كما تراوحت معاملات الثبات للمحاور بين (0.737، 0.761)، وجميعها معاملات ثبات عالية يمكن الوثوق بها في تطبيق أداة البحث الحالي.

الأساليب الإحصائية:

لتحليل بيانات البحث تم اختيار العديد من الأساليب الإحصائية المناسبة، واستخدام البرنامج الإحصائي المعروف باسم الحزمة الإحصائية للعلوم الاجتماعية Statistcal Package for Social Sciences (SPSS)؛ لتحقيق أهدافه، وذلك على النحو التالي:

1. معامل ارتباط بيرسون pearson Correlation Coefficient، للتحقق من صدق الاتساق الداخلي لأداة البحث.

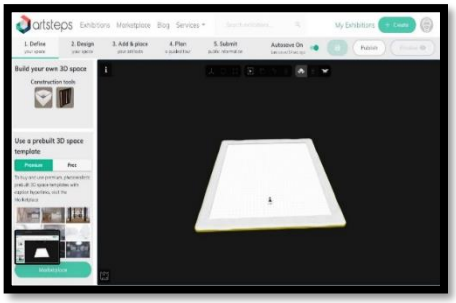
2. معامل ألفا كرونباخ Cronbach's Alfa، لقياس ثبات المحاور المختلفة لأداة البحث.
3. التكرارات، والنسب المئوية؛ لتحديد استجابات عينة البحث تجاه عبارات المحاور الرئيسة التي تتضمنها أداة البحث.
4. المتوسط الحسابي "Mean"، والانحراف المعياري "Deviation Standard"، وذلك لمعرفة مدى ارتفاع أو انخفاض استجابات أفراد عينة البحث عن المحاور الرئيسة (متوسطات العبارات).

تصميم المعرض الافتراضي (الفن الجرافيتي):

يتضمن تصميم المعرض الافتراضي (الفن الجرافيتي)، عدة مراحل، كما يلي:

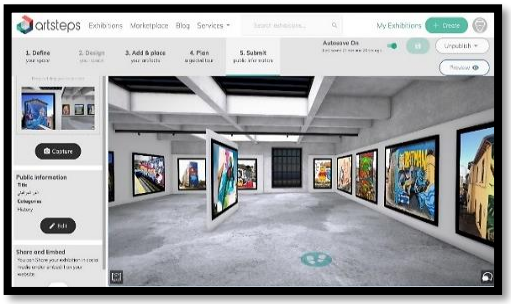
1. تحديد الهدف الرئيسي من تصميم المعرض الافتراضي، وهو عرض جماليات الفن الجرافيتي من خلال إظهار شخصيات حكايات الأطفال الخيالية، بشكل يتناسب مع الجمهور المستهدف.
2. جمع محتوى المعرض الافتراضي من الأعمال الفنية الجرافيتيه الموجودة على صفحات شبكة الإنترنت من عدة أماكن مختلفة، كما يظهر في الأشكال رقم (1)، (2)، (3)، (4)، (5)، (6)، (7)، (8)، (9)، (10)، (11)، (12)، (13)، (14)، (15)، (16)، (17)، (18)، (19)، (20)، (21)، (22)، (23)، (24)، (25)، وأيضاً جمع المعلومات المرتبطة بكل عمل فني جرافيتي كاسم الفنان، وقصة شخصيات حكايات الأطفال الخيالية وأصوات الموسيقى الفنية المتعلقة بها.
3. اختيار منصة المعرض الافتراضي Artsteps، والتسجيل بها لإمكانية إعداد معرض افتراضي خاص، وذلك بناءً على مدى مناسبتها، وسهولة التنقل فيها، وأيضا لقدرتها على عرض الصور بشكل واضح وجيد.
4. تحديد عنوان للمعرض الافتراضي وهو (الفن الجرافيتي).
5. تصميم البناء الخاص للمعرض الافتراضي بشكل كامل، وتحديد أساليب عرضه، ومساحة منطقته الافتراضية، بحيث يتضمن عناصر مختلفة مثل قاعات العرض، والجدران، والملمس، كما يظهر في شكل (26).

6. **شكل 26** ***تصميم جدران المعرض وأرضيته***



5. إضافة المحتوى الذي يتضمن الأعمال الفنية الجرافيتية لشخصيات حكايات الأطفال الخيالية وتنظيمها على جدران المعرض الفني الافتراضي بشكل مناسب بناءً على حجم العمل الفني وموضوعه، كما يظهر في شكل (27).

شكل 27 ***الأعمال الفنية الجرافيتية داخل المعرض الافتراضي.***



6. يتمكن المشاهد من التحكم بما يوجد داخل المعرض الافتراضي باستخدام واجهات التفاعل كالأسهم والأزرار، التي تساعد على التنقل بسهولة بين قاعات العرض، ومن عمل إلى آخر، وأيضاً تعمل على تكبير الصورة وتصغيرها، وتشغيل الموسيقى المرتبطة بشخصيات حكايات الأطفال الخيالية عند الضغط على العمل الفني مع ظهور الشروحات المكتوبة عنها.

7. بعد الانتهاء من تصميم المعرض يتم عرضه على مجموعة من المتخصصين؛ لمعرفة مدى ملاءمته لما يهدف إليه.
8. مشاركة الموقع الخاص للمعرض الافتراضي (الفن الجرافيتي)، بعد إجراء التعديلات النهائية عليه لجميع الزوار.

عرض نتائج البحث ومناقشتها:

مما سبق يمكن إيضاح نتائج البحث ومناقشتها من خلال عرض إجابات أفراد عينة البحث على عبارات الاستبانة، وذلك من خلال الإجابة على تساؤلات البحث حيث تم حساب التكرارات والنسب المئوية والمتوسطات الحسابية والانحراف المعياري لاستجابات أفراد الدراسة، كما تم ترتيب هذه العبارات حسب المتوسط الحسابي لكلاً منها، على النحو التالي:

السؤال الأول: ما دور المعرض الافتراضي في عرض جماليات الفن الجرافيتي؟

وللتعرف على دور المعرض الافتراضي في عرض جماليات الفن الجرافيتي، يتضح ذلك على النحو التالي:

جدول 5 آراء أفراد البحث حول دور المعرض الافتراضي في عرض جماليات الفن الجرافيتي

م	العبارات	درجة الاستجابة						المتوسط الحسابي	الانحراف المعياري	الترتيب
		موافق		محايد		غير موافق				
		ك	%	ك	%	ك	%			
1	يتناسب تصميم المعرض الافتراضي مع تنظيم الشكل العام لمعروضاته الفنية.	340	88.5	36	9.4	8	2.1	2.86	0.40	1
5	يساهم المعرض الافتراضي بنقل المشاهد داخل بيئة العمل الفني بأسلوب جذاب.	332	86.5	48	12.5	4	1.0	2.85	0.38	2

7	أتاح المعرض الافتراضـــي ميزة إمكانية العودة لتكرار مشاهدة التجربة الفنية الجمالية.	316	82.3	60	15.6	8	2.1	2.80	0.45	3
2	إمكـانيـة التنقـل بســـهولـة داخـل المعرض الافتراضي وبين أعماله الفنية.	320	83.3	48	12.5	16	4.2	2.79	0.50	4
8	حقق المعرض الافتراضـــي الهدف الوظيفي من إنشائه.	308	80.2	64	16.7	12	3.1	2.77	0.49	5
4	يساعد سماع موسيقى الشخصيات الكرتونية على تعزيز الـذاكرة كتجربـة مؤثرة لتوجيـه المشاعر نحو العمل الفني دون غيره.	304	79.2	68	17.7	12	3.1	2.76	0.50	6
3	وضوح معلومات البطاقات الشارحة للأعمال الفنية.	292	76.0	84	21.9	8	2.1	2.74	0.48	7
6	إمكانية مشـاهدة تفاصيل الأعمال الفنية التي لا يمكن رؤيتها بســـهولة من خلال الملاحظة المباشرة لأصل العمل.	240	62.5	112	29.2	32	8.3	2.54	0.64	8
	المتوسط الحسابي العام للمحور						**2.77**	**0.29**	**–**	

يتضـــح من الجدول رقم (5) أن محور دور المعرض الافتراضـــي في عرض جماليات الفن الجرافيتي يتضـمن (8) عبارات، تراوحت المتوسـطات الحسـابية لهم بين (2.54، 2.86)، وهذه المتوســطات تقع بالفئة الثالثة من فئات المقياس المتدرج الثلاثي، والتي تشـير إلى درجة اسـتجابة (موافق).

يبلغ المتوسط الحسابي العام (2.77) بانحراف معياري (0.29)، وهذا يدل على أن هناك موافقة بين أفراد الدراسة على دور المعرض الافتراضي في عرض جماليات الفن الجرافيتي، حيث تأتي العبارة رقم (1) والتي تنص على (يتناســب تصــميم المعرض الافتراضــي مع تنظيم الشــكل العام لمعروضاته الفنية) بالمرتبة الأولى بمتوسط حسابي (2.86) وبانحراف معياري (0.40)، يليها العبارة رقم (5) والتي تنص على (يساهم المعرض الافتراضي بنقل المشاهد داخل بيئة العمل الفني بأسلوب جذاب) بمتوسط حسـابي (2.85) وبانحراف معياري (0.38)، وتأتي العبارة رقم (3) والتي تنص على (وضــوح معلومات البطاقات الشــارحة للأعمال الفنية) بالمرتبة الســابعة بمتوســط حســابي (2.74) وبانحراف معياري (0.48)، وفي الأخير تأتي العبارة رقم (6) والتي تنص على (إمكانية

مشاهدة تفاصيل الأعمال الفنية التي لا يمكن رؤيتها بسهولة من خلال الملاحظة المباشرة لأصل العمل) بالمرتبة الثامنة بمتوسط حسابي (2.54) وبانحراف معياري (0.64).

وقد اتفقت نتيجة الدراسة الحالية مع نتيجة دراسة نفيسة علوان (2024) والتي توصلت إلى اتفاق جميع المحكمين في مجال الملابس والنسيج ومجال المناهج وطرق التدريس ومجال تكنولوجيا التعليم حول نجاح المعرض الافتراضي المقترح لمعروضات برنامج الملابس والنسيج، كما اتفقت نتيجة الدراسة الحالية مع نتيجة دراسة بسمة غازي (2024) والتي توصلت إلى أن المشاركة في المعارض الفنية الافتراضية لم تقتصر على الفنانين المحترفين فقط أو دارسي الفن، بل تمكنت فئات كثيرة من المشاركة دون الحاجة إلى السفر وتكاليف الانتقال. كما اتفقت نتيجة الدراسة الحالية مع نتيجة دراسة شرين جابر (2021) والتي توصلت إلى أن المعارض الافتراضية لها أهمية كبيرة في جذب انتباه المستفيدين، وتنمية الثقافة لديهم بإقامة المعارض الافتراضية.

السؤال الثاني: ما جماليات الفن الجرافيتي؟

وللتعرف على جماليات الفن الجرافيتي بالمعارض الافتراضية، يتضح ذلك على النحو التالي:

جدول 6 وضح آراء أفراد الدراسة حول جماليات الفن الجرافيتي بالمعارض الافتراضية

م	العبارات	درجة الاستجابة						المتوسط الحسابي	الانحراف المعياري	الترتيب
		موافق		محايد		غير موافق				
		ك	%	ك	%	ك	%			
7	يمكن التفضيل والمقارنة الجمالية بين جميع الأعمال الفنية المعروضة.	316	82.3	64	16.7	4	1.0	2.81	0.42	1
4	إمكانية تذوق جماليات التعبير في الأعمال الفنية.	320	83.3	56	14.6	8	2.1	2.81	0.44	2
1	جودة عرض الأعمال الفنية مناسبة لاستكشاف جمالياتها.	316	82.3	60	15.6	8	2.1	2.80	0.45	3

م	العبارات	درجة الاستجابة						المتوسط الحسابي	الانحراف المعياري	الترتيب
		موافق		محايد		غير موافق				
		ك	%	ك	%	ك	%			
6	تساهم رؤية الأعمال الفنية في زيادة الوعي الجمالي للقيم الرمزية لمعانيها الضمنية.	316	82.3	56	14.6	12	3.1	2.79	0.48	4
2	سهولة مشاهدة الأعمال الفنية وتحليل عناصرها بقراءة الرسوم وعلاقة الخطوط والأشكال معاً.	308	80.2	68	17.7	8	2.1	2.78	0.46	5
3	إمكانية إدراك التباين اللوني، والملمسي في الأعمال الفنية بوضوح.	304	79.2	72	18.8	8	2.1	2.77	0.47	6
5	ساعد وضع الأعمال الفنية غير التقليدية داخل المعرض الافتراضي على تسهيل عملية الاتصال البصري للمشاهد مع فكرة الفنان.	268	69.8	100	26.0	16	4.2	2.66	0.56	7
	المتوسط الحسابي العام للمحور							**2.78**	**0.27**	**-**

يتضح من الجدول رقم (6) أن محور جماليات الفن الجرافيتي بالمعارض الافتراضية يتضمن (7) عبارات، تراوحت المتوسطات الحسابية لهم بين (2.66، 2.81)، وهذه المتوسطات تقع بالفئة الثالثة من فئات المقياس المتدرج الثلاثي، والتي تشير إلى درجة استجابة (موافق).

يبلغ المتوسط الحسابي العام (2.78) بانحراف معياري (0.27)، وهذا يدل على أن هناك موافقة بين أفراد الدراسة على جماليات الفن الجرافيتي بالمعارض الافتراضية، حيث تأتي العبارة رقم (7) والتي تنص على (يمكن التفضيل والمقارنة الجمالية بين جميع الأعمال الفنية المعروضة) بالمرتبة الأولى بمتوسط حسابي (2.81) وبانحراف معياري (0.42)، يليها العبارة رقم (4) والتي تنص على (إمكانية تذوق جماليات التعبير في الأعمال الفنية) بمتوسط حسابي (2.81) وبانحراف معياري (0.44)، وتأتي العبارة رقم (3) والتي تنص على (إمكانية إدراك التباين اللوني، والملمسي في الأعمال الفنية بوضوح) بالمرتبة السادسة بمتوسط حسابي (2.77) وبانحراف معياري (0.47)،

وفي الأخير تأتي العبارة رقم (5) والتي تنص على (ساعد وضع الأعمال الفنية غير التقليدية داخل المعرض الافتراضي على تسهيل عملية الاتصال البصري للمشاهد مع فكرة الفنان) بالمرتبة السابعة بمتوسط حسابي (2.66) وبانحراف معياري (0.56).

وقد اتفقت نتيجة الدراسة الحالية مع نتيجة دراسة نادية البطاينة (2022) والتي توصلت إلى أن أعمال الفن الجرافيتي تُعد إحدى نظم الاتصال الجماهيري والتفاعلي للجمهور والمجتمع من خلال مضامين انبثقت من جوهر ثقافة المجتمع العربي وتراثه وجمالياته، كما اتفقت نتيجة الدراسة الحالية مع نتيجة دراسة كلاً من سلام الحلي، ورؤى محمود (2018) والتي توصلت إلى أن تقنيات الفن الجرافيتي تعتمد على إظهار فاعلية الأشكال وتنوعها ضمن رؤى بصرية تربطها بضرورات التعبير الحر عن مشكلات الإنسان والمجتمع، بالإضافة إلى أن مادة الاظهار في الفن الجرافيتي تكتسب طبيعة متحولة من حالتها الساكنة الى طبيعة أخرى مرنة قابلة للتغيير والتعديل، لتصبح مادة جمالية ومصدراً لتجارب أخرى.

السؤال الثالث: ما دور شخصيات حكايات الأطفال الخيالية في إبراز جماليات الفن الجرافيتي؟

وللتعرف على دور شخصيات حكايات الأطفال الخيالية في إبراز جماليات الفن الجرافيتي، يتضح ذلك على النحو التالي:

جدول 7 يوضح آراء أفراد الدراسة حول دور شخصيات حكايات الأطفال الخيالية في إبراز جماليات الفن الجرافيتي

م	العبارات	درجة الاستجابة						المتوسط الحسابي	الانحراف المعياري	الترتيب
		موافق		محايد		غير موافق				
		ك	%	ك	%	ك	%			
1	تمثل رؤية الشخصيات الخيالية في الأعمال الفنية علاقة جاذبة مرتبطة بالوجدان منذ الصغر.	344	89.6	32	8.3	8	2.1	2.88	0.39	1
4	تساعد الشخصيات الخيالية على تنمية عملية التخيل والتفكير من خلال العلاقات الترابطية بين الخطوط، والألوان، والأشكال؛ لتشكيل الصورة البصرية.	336	87.5	44	11.5	4	1.0	2.86	0.37	2

م	العبارات	درجة الاستجابة						المتوسط الحسابي	الانحراف المعياري	الترتيب
		موافق		محايد		غير موافق				
		ك	%	ك	%	ك	%			
3	يتضمن رسم العناصر الشكلية للشخصيات الخيالية بالمدرك اللوني، الذي يضفي جو من المتعة، والحركة، والإيقاع، والبهجة للعمل الفني.	340	88.5	36	9.4	8	2.1	2.86	0.40	3
2	تستمد شخصيات الحكايات الخيالية جماليتها بمزج الخيال بالشخصيات الإنسانية المأخوذة من الواقع.	324	84.4	52	13.5	8	2.1	2.82	0.43	4
6	تساعد الشخصيات الخيالية بشكل إيجابي على إكساب العديد من الخبرات البصرية بطريقة إبداعية ومبتكرة.	308	80.2	72	18.8	4	1.0	2.79	0.43	5
5	ترمز شخصيات الحكايات الخيالية للمعرفة والثقافة في الأعمال الفنية التي تتضمن أخلاقاً أو رسالة محددة في جوهرها.	324	84.4	40	10.4	20	5.2	2.79	0.52	6
	المتوسط الحسابي العام للمحور							**2.84**	**0.28**	**-**

يتضح من الجدول رقم (7) أن محور دور شخصيات حكايات الأطفال الخيالية في إبراز جماليات الفن الجرافيتي يتضمن (6) عبارات، تراوحت المتوسطات الحسابية لهم بين (2.79، 2.88)، وهذه المتوسطات تقع بالفئة الثالثة من فئات المقياس المتدرج الثلاثي، والتي تشير إلى درجة استجابة (موافق).

يبلغ المتوسط الحسابي العام (2.84) بانحراف معياري (0.28)، وهذا يدل على أن هناك موافقة بين أفراد الدراسة على دور شخصيات حكايات الأطفال الخيالية في إبراز جماليات الفن الجرافيتي، حيث تأتي العبارة رقم (1) والتي تنص على (تمثل رؤية الشخصيات الخيالية في الأعمال الفنية علاقة جاذبة مرتبطة بالوجدان منذ الصغر) بالمرتبة الأولى بمتوسط حسابي (2.88) وبانحراف معياري (0.39)، يليها العبارة رقم (4) والتي تنص على (تساعد الشخصيات الخيالية على تنمية عملية التخيل والتفكير من خلال العلاقات الترابطية بين الخطوط، والألوان، والأشكال؛ لتشكيل

الصورة البصرية) بمتوسط حسابي (2.86) وبانحراف معياري (0.37)، يليها العبارة رقم (6) والتي تنص على (تساعد الشخصيات الخيالية بشكل إيجابي على إكساب العديد من الخبرات البصرية بطريقة إبداعية ومبتكرة) بالمرتبة الخامسة بمتوسط حسابي (2.79) وبانحراف معياري (0.43)، وفي الأخير تأتي العبارة رقم (5) والتي تنص على (ترمز شخصيات الحكايات الخيالية للمعرفة والثقافة في الأعمال الفنية التي تتضمن أخلاقاً أو رسالة محددة في جوهرها) بالمرتبة السادسة بمتوسط حسابي (2.79) وبانحراف معياري (0.52)، وقد اتفقت نتيجة الدراسة الحالية مع نتيجة دراسة إيمان سالم (2023) والتي توصلت إلى أن شخصيات الأطفال الخيالية عززت من تقبل الأفراد بما فيهم الأطفال للفن المعاصر.

نتائج البحث:

توصل البحث إلى العديد من النتائج، وذلك على النحو التالي:

1. قدرة المعرض الافتراضي على عرض جماليات الفن الجرافيتي بأسلوب مبتكر ومعاصر، مما جعل تجربة المشاهد التفاعلية أكثر جاذبية وإلهاماً.
2. يتضمن الفن الجرافيتي قيم جمالية إبداعية ذات دلالات شكلية متنوعة كالخطوط والألوان التي ترمز لبساطة الشكل وثراء معانيه الفنية.
3. إمكانية الفن الجرافيتي على إعادة تقديم شخصيات حكايات الأطفال الخيالية في سياقات جديدة تساعد على إيصال رسائل فكرية متعددة.
4. تساهم شخصيات حكايات الأطفال الخيالية على جذب الأجيال المختلفة بطريقة غير تقليدية تجاه جماليات الفن الجرافيتي نظراً لوجود استجابة عاطفية قديمة بذاكرة الفرد.

توصيات البحث:

1. إجراء المزيد من الدراسات حول أهمية تصميم وإنشاء المعارض الافتراضية، وربطها بالفن التشكيلي؛ لاكتساب المعرفة وتعزيز التواصل بين الفنان والجمهور.
2. ضرورة الاهتمام بالفن الجرافيتي بربطه بالأساليب التكنولوجية المعاصرة؛ لضمان إمكانية وصول رسالته لأكبر عدد من الجمهور.

3. تثقيف الجمهور بقضـايا الفن الجرافيتي من خلال تقديم محاضـرات وورش عمل متعددة، مما يُسهم في تأكيد أهمية مكانته كفن معاصر.
4. طرح طرق جديدة للبحث حول شـخصـيات حكايات الأطفال الخيالية وربطها بالفن المعاصر.

المراجع

الأحمد، حنان يوسف. (2023). توظيف تقنية الكولاج في رسوم قصص الأطفال. المجلة الأردنية للفنون، 16(1).

البطاينة، نادية طلال. (2022). الفن الجرافيتي العربي المعاصر [رسالة ماجستير غير منشورة]. جامعة اليرموك، إربد.

البياتي، سوسن هادي. (2012). الشخصية القصصية وإمكانيات التخييل (نظرة سردية في قصص الأطفال). مجلة كلية التربية الأساسية/ جامعة بابل. (9).

جابر، شرين فاروق. (2021). المعارض الافتراضية على مواقع الأرشيفات الوطنية على الويب: دراسة تحليلية لوضع تصور مقترح لمعرض افتراضي لدار الوثائق القومية المصرية. المجلة العلمية للمكتبات والوثائق والمعلومات، 5(13).

حسان، نجلاء خضير، أحمد، زهراء صائب. (2020). التمرد النفسي وتمثلاته في الفن الكرافيتي. مجلة الأكاديمي، (97).

حسنين، سمير فاروق. (2013، أبريل 8-10). المعرض الافتراضي كقاعدة معرفية ونظام اتصال ودوره كمنظور جديد للتذوق الفني [بحث منشـور]. المؤتمر الدولي الرابع، كلية التربية الفنية- جامعة حلوان، الفنون والتربية في الألفية الثالثة، القاهرة، مصر.

الحلي، سلام حميد، محمود، رؤى صادق. (2018). الأبعاد الجمالية لتقنيات الإظهار في الفن الكرافيتي. مجلة جامعة بابل للعلوم الإنسانية، 26(9).

خميس، محمد عطية. (2015). بين المتاحف والمعارض الافتراضية. الجمعية المصرية لتكنولوجيا التعليم، 25(1).

سالم، إيمان أسامة. (2023). حكايات الأطفال الخيالية بين الرسوم التوضيحية والرؤى الفنية المفاهيمية للسرد القصصي. مجلة العمارة والفنون والعلوم الإنسانية، 8(41).

شـــكـل1. (الســـنـافر). تم الاســـترجـاع بتـاريخ 9/5/ 2024 من خلال هـذا الرابط: https://2u.pw/vSuRrWnI

شـــكل2. (Felix the cat & Donald Duck). تم الاســترجاع بتاريخ 9/6/ 2024 من خلال هذا الرابط: https://2u.pw/GHWA9gEB

شـــكـل3. (نحول بشـــار). تم الاســـترجاع بتـاريخ 9/5/ 2024 من خلال هـذا الرابط: https://2u.pw/lixYegqi

شـــكـل4. (Rafiki). تم الاســـترجـاع بتـاريخ 9/5/ 2024 من خلال هـذا الرابط: https://2u.pw/64LljfPn

شـــكل5. (Mickey and Minnie Mouse). تم الاســترجاع بتاريخ 9/6/ 2024 من خلال هذا الرابط: https://nz.sa/yHUTr

شكل6. (علاء الدين والمصباح السحري). تم الاسترجاع بتاريخ 9/6/ 2024 من خلال هذا الرابط: https://nz.sa/STktx

شـــكل7. (ذات الرداء الأحمر). تم الاســـترجاع بتاريخ 9/6/ 2024 من خلال هذا الرابط: https://nz.sa/kreLF

شكل8. (Alice in Wonderland). تم الاسترجاع بتاريخ 9/5/ 2024 من خلال هذا الرابط: https://nz.sa/lcvSU

شـــكل9. (The Jungle Book). تم الاســـترجاع بتاريخ 9/5/ 2024 من خلال هذا الرابط: https://nz.sa/lcvSU

شـــكل10. (Peter pan). تم الاســـترجاع بتاريخ 9/5/ 2024 من خلال هذا الرابط: https://nz.sa/lcvSU

شـــكل11. (Tom & Jerry). تم الاســترجاع بتاريخ 9/6/ 2024 من خلال هذا الرابط: https://nz.sa/hEPSa

شكل12. (Gromit and Shaun The Sheep). تم الاسترجاع بتاريخ 9/6/ 2024 من خلال هذا الرابط: https://nz.sa/hLDuA

شـكل13. (cinderella). تم الاسـترجاع بتاريخ 5/9/ 2024 من خلال هذا الرابط: https://nz.sa/XzkFv

شكل14. (Winnie the pooh). تم الاسترجاع بتاريخ 5/9/ 2024 من خلال هذا الرابط: https://nz.sa/gGXZk

شـــكل15. (Batman and The Blue Beetle). تم الاســـترجاع بتاريخ 5/9/ 2024 من خلال هذا الرابط: https://nz.sa/JbnQT

شـكل16. (Grendizer). تم الاسـترجاع بتاريخ 6/9/ 2024 من خلال هذا الرابط: https://2u.pw/PuGFnGCC

شـكل17. (Pink Panther). تم الاسـترجاع بتاريخ 6/9/ 2024 من خلال هذا الرابط: https://2u.pw/eQvsPecB

شكل18. (The Little Prince). تم الاسترجاع بتاريخ 5/9/ 2024 من خلال هذا الرابط: https://nz.sa/FWvUQ

شـكل19. (القطار الجرافيتي Bugs Bunny). تم الاسـترجاع بتاريخ 6/9/ 2024 من خلال هذا الرابط: https://nz.sa/uawNF

شـــكل20. (The Flintstones). تم الاســـترجاع بتاريخ 5/9/ 2024 من خلال هذا الرابط: https://nz.sa/YWxzM

شـــكل21. (Teenage Mutant Ninja Turtles). تم الاســـترجاع بتاريخ 5/9/ 2024 من خلال هذا الرابط: https://nz.sa/iqyrn

شـكل22. (شـخصـيات لأبطال خارقين). تم الاسـترجاع بتاريخ 6/9/ 2024 من خلال هذا الرابط: https://2u.pw/5UZWGHu0

شـكل23. (شـخصـيات لقطط كرتونية). تم الاسـترجاع بتاريخ 6/9/ 2024 من خلال هذا الرابط: https://nz.sa/LAbCK

شكل24. (The Cat in the Hat). تم الاسترجاع بتاريخ 5/9/ 2024 من خلال هذا الرابط: https://nz.sa/DdBsD

شكل25. (Beauty and the Beast). تم الاسترجاع بتاريخ 5/9/ 2024 من خلال هذا الرابط: https://nz.sa/nItjL

شكل26. (تصميم جدران المعرض وأرضيته). من تصميم الباحثة عام 2024.

شكل27. (الأعمال الفنية الجرافيتية داخل المعرض الافتراضي). من تصميم الباحثة عام 2024.

علوان، نفيسة أحمد. (2024). تصور مقترح لتصميم معرض افتراضي لمعروضات برنامج الملابس والنسيج. مجلة التصميم الدولية، 14(5).

العلواني، رحاب خضير، شناوة، حسين علي. (2023). الأبعاد المفاهيمية لصورة الإنسان في الفن الكرافيتي في ضوء طروحات جيل دولوز. مجلة جامعة بابل للعلوم الإنسانية، 31(4).

غازي، بسمة منير. (2024). المعارض الفنية الافتراضية أثناء الحجر الصحي وأثرها على حركة التذوق الجمالي. مجلة العمارة والفنون والعلوم الإنسانية، 9(45).

السيد، مايسه فكري، سهيل، ياسر محمد، حسين، نيفين فاروق، ومحمد، هبه عاطف. (2017، مارس 21-23). المعالجات التشكيلية فى بعض أعمال فناني الجرافيتي كوسيط بصري لابتكار تصميمات طباعية لمكملات الملابس [بحث منشور]. المؤتمر الدولي الخامس لكلية الفنون التطبيقية، من البحث العلمي إلى التطبيق العملي، دمياط، مصر.

Carollina, D. (2020). Graffiti Virtual Exhibition “Pandemic Youth” . International Journal of Creative and Arts Studies, 7(2).

Natale, M., Fernández, S., López, M., & i2CAT. (2012). virtual exhibitions and virtual performances. INDICAT.