

التفاعلية في مسرح الطفل الرقمي Interactivity in Digital Children's Theater

صالح بوالشعور محمد أمين

جامعة أبو بكر بلقايد، تلمسان، الجزائر

mohammedamine.salahbouchaour@univ-tlemcen.dz

تاريخ النشر: 2025/06/02

تاريخ القبول: 2025/05/10

تاريخ الاستلام: 2025/04/23

ملخص:

تهتم هذه الورقة البحثية بالتحويلات الجوهرية في بنية مسرح الطفل وأدواته وأساليبه التعبيرية، خاصة بعد إدماج التكنولوجيا والوسائط الرقمية في العروض الموجهة للأطفال. كما تحاول رصد تطور المسرح الرقمي، بما يتضمنه من شخصيات افتراضية ثلاثية الأبعاد أو تفاعلية، ودوره في جذب الطفل وتحفيز خياله ومشاركته في التجربة المسرحية. يهدف البحث إلى الوصول إلى معرفة مدى امتلاك الطفل استعداداً فطرياً للتفاعل مع الصور المتحركة والرموز الرقمية، مما يجعل من أهمية الموضوع في دور الشخصيات الافتراضية وسيطاً تربوياً وفنياً يجمع بين المتعة والتعليم، تتجاوز حدود التلقي السلبي نحو التفاعل والمشاركة.

كلمات مفتاحية: الطفل، التفاعلية، المسرح، الرقمي، افتراضية.

Abstract:

This research paper examines the fundamental transformations in the structure of children's theater, its tools, and expressive methods, particularly after the integration of technology and digital media into children's performances. It also attempts to monitor the development of digital theater, including its three-dimensional or interactive virtual characters, and its role in engaging children, stimulating their imagination, and engaging them in the theatrical experience. The research aims to determine the extent to which children possess an innate readiness to interact with animated images and digital symbols. This underscores the importance of the topic of virtual characters as an educational and artistic medium that combines enjoyment and education, transcending the limits of passive reception and moving toward interaction and participation.

Keywords: child; interactive; theater; digital; virtual.

1 - مقدمة:

يشهد المسرح في العصر الرقمي تحولات جوهرية في بنيته وأدواته وأساليبه التعبيرية، خاصة بعد إدماج التكنولوجيا والوسائط الرقمية في العروض الموجهة للأطفال. فقد أصبح المسرح الرقمي، بما يتضمنه من شخصيات افتراضية ثلاثية الأبعاد أو تفاعلية، أداة فعالة في جذب الطفل وتحفيز خياله ومشاركته في التجربة المسرحية. يمتلك الطفل استعداداً فطرياً للتفاعل مع الصور المتحركة والرموز الرقمية، مما يجعل من الشخصيات الافتراضية وسيطاً تربوياً وفنياً يجمع بين المتعة والتعليم. وتتيح هذه الشخصيات إمكانية بناء علاقات رمزية وعاطفية مع الطفل، تتجاوز حدود التلقي السلبي نحو التفاعل والمشاركة. يهدف هذا البحث إلى دراسة أثر المسرح الرقمي في تعزيز تفاعل الطفل مع الشخصيات الافتراضية، من خلال تحليل الخصائص التقنية والبيداغوجية لهذه الوسائط، وتحديد مدى تأثيرها على النمو العاطفي والمعرفي والسلوكي للطفل. كما يسعى إلى فهم الآليات النفسية والجمالية التي تُمكن الطفل من الاندماج مع هذا الشكل الجديد من المسرح.

2 - أهمية البحث:

تبرز أهمية هذا البحث في كونه يتناول موضوعاً معاصراً يربط بين الفن المسرحي والتكنولوجيا الرقمية، وهو ما يفتح آفاقاً جديدة أمام المهتمين بمسرح الطفل والمربين والمصممين الرقميين على حد سواء. فالمسرح الرقمي لم يعد مجرد وسيلة ترفيهية، بل أصبح وسيلة تفاعلية تعليمية ونفسية، تسهم في تشكيل وعي الطفل وتنمية قدراته الفكرية والعاطفية. كما يسلط البحث الضوء على الكيفية التي يمكن من خلالها توظيف الشخصيات الافتراضية بشكل إيجابي في العروض المسرحية، بما يخدم أهداف التربية الفنية والمعرفية للطفل، في وقت يتزايد فيه ارتباط الأطفال بالشاشات والمحتوى الرقمي.

3- أهداف البحث

1- تحليل دور الشخصيات الافتراضية في المسرح الرقمي في جذب انتباه الطفل وتحفيز تفاعله.

2- دراسة الأثر النفسي والمعرفي للتفاعل مع الشخصيات الرقمية على الأطفال في مراحل عمرية مبكرة.

3- تقييم فعالية المسرح الرقمي في نقل الرسائل التعليمية والتربوية مقارنة بالمسرح التقليدي.

4- اقتراح توصيات تربوية وفنية يمكن الاستفادة منها في تصميم عروض مسرحية رقمية موجهة للطفل.

الإشكالية: في ظل التحولات الرقمية التي يشهدها المسرح، يسهم المسرح الرقمي في تعزيز تفاعل الطفل مع الشخصيات الافتراضية، أثر هذا التفاعل على نموه العاطفي والمعرفي.

4- مفهوم المسرح الرقمي:

المسرح الرقمي هو "نتيجة للتفاعل الذي حدث بين المسرح والتكنولوجيا، إذ يهتم بقضايا المجتمع ومشكلاته ويسعى إلى تقديم حلول لمختلف الظواهر السوسولوجية والسيكولوجية والسياسية¹، مستخدماً أدوات تقنية ذات توجه رقمي تعمل مع تجاوب المشاهد غير الذي عهدناه في المسرح التقليدي.

¹ - شيرين محمد شعبان حسن التجربة المسرحية التفاعلية في المسرح الرقمي بين التخييل الرقمي والتفكيك النصي تجارب عالمية - عربية، مجلة الزهراء، ع 32، أبريل 2022، ص 2036.

كما يشير إلى نوع من العروض المسرحية التي توظف التكنولوجيا الرقمية كعنصر أساسي في بناء العرض، سواء من خلال دمج الصور المجسمة (الهولوجرام)، أو استخدام الواقع الافتراضي والمعزز، أو إدخال عناصر تفاعلية رقمية. وقد أصبح هذا الشكل من المسرح أكثر انتشاراً في عروض الأطفال، لما يملكه من قدرة على تحفيز الخيال والانتباه².

وللمسرح الرقمي مميزات يمكن توظيفها تربوياً مثل التحكم في الحيز مما يتيح للطفل دراسة الأشياء مهما بلغ بعده عنها، وضغط الوقت وتمديده مما يتيح التحكم في زمن عرض حركة الأشياء أمام الطفل، بالإضافة إلى قدرته على تصوير المفاهيم التي تعتبر الحركة أساساً لإتقانها، وأخيراً يمكن توظيف الأساليب التكنولوجية المختلفة للمسرح الرقمي تربوياً مثل إختيار أسلوب الانتقال المناسب بين اللقطات واختيار حركة الكاميرا المناسبة وفقاً للهدف التربوي المطلوب³.

5- المسرحية التفاعلية:

بوصفها مسرحاً ملتزماً خاضعاً للبعد الإيديولوجي الموجه للمجتمع، صارت نتيجة مباشرة للحركات المعارضة في أوروبا وأمريكا، ثم تطورت بفعل العولمة لتعكس آلام وآمال ومشكلات الدول والشعوب. وتتجلى وظيفتها الأساسية في التركيز على مواكبة المسرحية وفق توجهات المجتمع، واستهداف مواضيع الساعة التي تشغل فضاءه، حيث تعمل على

² - ينظر، عبد العزيز، أحمد، المسرح التفاعلي وتكنولوجيا الاتصال، القاهرة: الهيئة العامة لقصور الثقافة، 2019، ص 21.

³ - بسنت عبد المحسن العقباوي، المعايير الفنية والتربوية للمسرح الرقمي لطفل ما قبل المدرسة، المجلة العلمية لكلية التربية النوعية، ع 27، ج 1، 2021، ص 539.

المروق من النمطية سواء ما تعلق بالشكل أو الموضوع الى ترسيخ إيجابية المتلقي إستناداً إلى سيادة روح التفاعل، التي تدفع المتلقي إلى الإرتباط الوجداني مع العرض المسرحي، عبر إزالة أو تقليص المسافات النفسية والمادية بين المؤدي والمتلقي، بين مساحة التمثيل ومساحة التلقي⁴.

6- الشخصيات الافتراضية:

الشخصية الافتراضية هي "كائن رقمي يتم إنشاؤه باستخدام تقنيات الرسوم المتحركة أو الذكاء الاصطناعي أو الواقع الافتراضي"⁵، وتتسم بقدرتها على الحركة والتفاعل مع الجمهور. في سياق المسرح الرقمي، يمكن أن تلعب هذه الشخصيات أدواراً درامية كاملة أو تكون أدوات تواصل مباشرة مع الأطفال، مما يخلق تجربة مسرحية جديدة هجينة بين الواقع والخيال.

7- سيكولوجيا الطفل والتفاعل الرقمي:

يمتاز الطفل بقدرة عالية على الانخراط في عوالم خيالية، خاصة في المراحل العمرية المبكرة (3-8 سنوات). وتشير دراسات علم النفس التربوي إلى أن "الطفل يتفاعل مع الشخصيات الافتراضية كما لو كانت حقيقية، خصوصاً إذا كانت تنطق بلغة مفهومة وتظهر تعبيرات وجه واضحة"⁶. ويعد هذا التفاعل مدخلاً مهماً لتعزيز القدرات المعرفية واللغوية والاجتماعية.

⁴ - ينظر، شيرين محمد شعبان حسن، م س، ص 2036.

⁵ -Manovich, Lev. The Language of New Media. MIT Press, 2001, P35.

⁶ - Manovich, Lev. The Language of New Media, p37.

8- المسرح كأداة تربوية وتفاعلية:

منذ نشأته، لم يكن المسرح مجرد وسيلة للترفيه، بل كان وسيلة تعليمية واجتماعية. ومع تطور التكنولوجيا، أصبح المسرح الرقمي فرصة لتقديم محتوى تربوي بأساليب تتماشى مع أنماط التعلم الحديثة للأطفال. من خلال التفاعل مع الشخصيات الرقمية، يُمكن للطفل تطوير مهارات التفكير الإبداعي، وحل المشكلات، والتعبير عن الذات.

9- أنماط تفاعل الطفل مع المسرحية الرقمية:

- **الاندماج:** الطفل غالباً ما يندمج بسرعة مع الشخصيات الافتراضية إذا كانت مصممة بأسلوب جذاب، وتستخدم الألوان الزاهية والحركات المرحية.
- **التعاطف:** يمكن أن يشعر الطفل بالتعاطف مع الشخصيات الافتراضية كما لو كانت شخصيات حقيقية، خصوصاً إذا كانت تمر بمواقف درامية أو مضحكة.

9-1- التفاعل الحسي والبصري

- الشخصيات الافتراضية المصممة بتقنيات ثلاثية الأبعاد أو الواقع المعزز يمكن أن تُبهر الطفل وتحفز حواسه، مما يزيد من انتباهه وتركيزه.
- **الانجذاب إلى الألوان والحركات:** الأطفال عادةً ما يكونون أكثر جذباً للألوان الزاهية والأشكال المتحركة. الشخصيات الافتراضية التي تتحرك بسلاسة وتستخدم ألواناً زاهية تجذب انتباههم.

- **مؤثرات خاصة:** إذا كان العرض يحتوي على مؤثرات بصرية، مثل الأضواء أو التغيير السريع في الألوان، فإن ذلك يعزز التفاعل البصري للطفل⁷.
- الطفل يُشدّ إلى ألوان الشخصيات وحركتها المرنة.
- يتابع المشاهد بحماس لأن الشخصيات تتكلم بأسلوب موجه للأطفال، مع موسيقى جذابة.

9-2- التفاعل السمعي واللغوي:

- **التحدث مع الشخصية:** عندما تتحدث الشخصيات الافتراضية مع الأطفال أو توجه لهم أسئلة، فإن الطفل يرد بشكل لفظي، مما يعزز التفاعل العقلي واللغوي. مثلاً، قد تطلب الشخصية من الطفل مساعدتها في حل مشكلة أو الرد على سؤال⁸.
- **استخدام الصوت والموسيقى:** الشخصيات قد تستخدم نبرات صوت مختلفة، موسيقى، أو حتى أغاني، مما يضيف بعداً سمعياً يجعل الطفل يشارك في ترديد الكلمات أو اللحظات الغنائية.
- يكرر العبارات التي تقولها الشخصيات، خصوصاً إذا كانت تحتوي على طابع غنائي أو جُمْل فكاھية⁹.

⁷ - المجيد هالة، سيكولوجية الطفل والتفاعل مع الوسائط الرقمية، مجلة علم النفس التربوي، ع11،

2020، جامعة عين شمس، ص3.

⁸ - ينظر، عبد العزيز، أحمد، المسرح التفاعلي وتكنولوجيا الاتصال، م س، ص28.

⁹ - ينظر، م ن، ص29.

- يجيب عن الأسئلة التي تطرحها الشخصيات الافتراضية، مثلاً: "ما هو رأيكم يا أصدقائي؟".

9-3- التفاعل المعرفي

- يتعلم الطفل من خلال المحاكاة، وبالتالي قد يقلّد سلوك أو لغة الشخصية الافتراضية.
- إذا كانت الشخصية تقدم محتوى تعليمي، فإن الطفل يتفاعل معها كما يتفاعل مع المعلم.
- يتعلم الطفل من الحوار بين الشخصيتين (قيم مثل الصداقة، التعاون، الصدق...) ¹⁰.
- يربط بين أحداث القصة وحياته اليومية.

9-4- التفاعل الحركي أو السلوكي

- في بعض العروض الرقمية التفاعلية، يُطلب من الأطفال التفاعل مع الشخصيات (مثل الرقص أو التصفيق)، فيستجيبون بحماس.
- الأنشطة الحركية: الشخصيات قد تطلب من الأطفال القيام بأفعال حركية مثل التصفيق، القفز، أو حتى تقليد الحركات. هذه الأنشطة تجعل الأطفال يشاركون جسدياً في العرض.

¹⁰- ينظر، عبد العزيز، أحمد، المسرح التفاعلي وتكنولوجيا الاتصال، م س، ص 31.

- استجابة للمؤثرات: عندما ترى الشخصية الافتراضية تتحرك أو تقوم بحركات مرحة، فإن الطفل قد يستجيب بالحركات أو يقلدها، مما يعزز الاتصال الجسدي مع العرض.
- إذا طلبت شخصية "علال" مثلاً من الأطفال أن يقلدوا حركة، فإن الطفل يقوم بذلك دون تردد، لأنه يرى التفاعل كنوع من اللعب.
- يصفق، يقف، يلوح، بناءً على إرشادات الشخصية الافتراضية.

9-5- التفاعل الاجتماعي والرمزي

- الأطفال يتحدثون عن الشخصيات الافتراضية خارج العرض وكأنها أصدقاء حقيقيون.
- قد يستخدمون أسماء أو عبارات مأخوذة من تلك الشخصيات في لعبهم اليومي.
- التفاعل مع الأطفال الآخرين: في حال كان العرض يشمل عدة أطفال، يمكن للطفل أن يتفاعل معهم أيضاً حول ما يحدث في العرض، مما يعزز من التواصل الاجتماعي بين الأطفال.
- التعلم من الشخصيات: بعض الشخصيات قد تتحدث عن قيم تربوية أو دروس حياتية، مثل التعاون أو الشجاعة. الطفل يتفاعل مع هذه الرسائل من خلال تفكيره في تصرفاته الخاصة وربط الأحداث بحياته اليومية.
- مساعدة الشخصية في حل المشاكل: عند طرح الشخصيات الافتراضية لمواقف تتطلب حلولاً، يمكن للطفل أن يشارك في اتخاذ القرارات أو التفكير في الحلول، مما يعزز التفكير النقدي والإبداعي.

9-6- التفاعل العاطفي:

- استجابة للمشاعر: عندما تواجه الشخصية الافتراضية مواقف عاطفية (مثل الفرح أو الحزن)، قد يظهر الطفل تعاطفه مع الشخصية. يمكن أن يعبر عن مشاعره من خلال الضحك أو التعاطف مع الشخصيات عند حدوث مواقف صعبة أو مؤلمة¹¹.
- الارتباط العاطفي: إذا كانت الشخصية تُظهر مشاعر أو تعبيرات تلامس الطفل عاطفياً، فإنه قد يتفاعل بشدة، مما يزيد من عمق تجربته العاطفية¹².
- إذا وقع مشكل مثلاً بين "علال" و"عثمان" في المسرحية، فإن الطفل قد يشعر بالحزن، القلق، أو الانحياز لأحد الشخصيات ويحدث بطريقة وكأنها في المسرح الحي. ويكون التفاعل مكثفاً بطريقة تجعله يتمسك بالقصة ولا يفوت لحظة وقد يعيد اللقطة عدة مرات حسب مشهدية الموضوع.
- يفرح عندما تُحلّ الأزمة، ويتفاعل بارتياح مع النهايات السعيدة. وهنا يحدث نوع من التطهير النفسي لا شعوري بصورة افتراضية بصريا حية شعورياً.

¹¹ -Perry, G. (2012). "Children and Interactive Media: A Review of the Research," Joan Ganz Cooney Center at Sesame Workshop, p11.

¹²-<https://middle-east>

online.com/%D9%82%D9%88%D8%A7%D8%B9%D8%AF%D8%A7%D9%84%D9%85%D8%B3%D8%B1%D8%AD-%D8%A7%D9%84%D8%B1%D9%82%D9%85%D9%8A

10- الدراسة التطبيقية:

عنوان الدراسة: قياس تفاعل الأطفال مع الشخصيات الافتراضية في عرض مسرحي

رقمي

مكان الدراسة:

مثال: إحدى رياض الأطفال أو المدارس الابتدائية في مدينة معينة.

الفئة العمرية:

من 5 إلى 8 سنوات

عدد العينة:

مثلاً: 20 - 30 طفلاً

أداة الدراسة: استبيان موجه لمربيات أو أولياء الأمور + ملاحظة مباشرة لسلوك

الأطفال أثناء العرض.

طريقة التنفيذ:

1. عرض مسرحية رقمية قصيرة تتضمن شخصيات افتراضية تفاعلية (مثلاً: شخصية

كرتونية تتحدث مع الأطفال، تطلب منهم الرد، القفز، التصفيق...). ...

2. ملاحظة استجابات الأطفال أثناء العرض.

3. بعد العرض، توزيع الاستبيان على أولياء الأمور أو المربيات لقياس:

○ درجة انتباه الطفل

○ مستوى التفاعل الحركي واللغوي

○ الأثر العاطفي أو المعرفي بعد العرض

نموذج استبيان (لأولياء الأمور أو المربيّات):

بيانات عامة:

• العمر :

• الجنس: ذكر / أنثى

• هل لدى الطفل خبرة سابقة في مشاهدة عروض رقمية؟ نعم / لا

أسئلة محاور التفاعل (الإجابات: دائماً - أحياناً - نادراً - أبداً):

1. بدا الطفل مهتمًا ومندمجًا أثناء عرض المسرحية.

2. تفاعل الطفل مع الشخصية الافتراضية (رد بالكلام/الحركة).

3. عبّر الطفل عن مشاعره تجاه الشخصية (فرح - خوف - ضحك - دهشة).

4. حاول الطفل تقليد الشخصية الافتراضية.

5. ناقش الطفل محتوى العرض بعد انتهائه.

6. أظهر الطفل سلوكًا إيجابيًا بعد مشاهدة العرض (تعاون - هدوء - تفاعل

اجتماعي).

7. تعلّم الطفل فكرة أو قيمة تربوية من العرض.

أسئلة مفتوحة:

1. ما رأيك في استخدام الشخصيات الافتراضية في المسرح الموجه للأطفال؟

2. هل تعتقد أن التفاعل مع هذه الشخصيات يؤثر في سلوك طفلك؟ كيف؟

11- التحليل السيكولوجي لتفاعل الطفل مع الشخصيات الافتراضية في المسرح

الرقمي

يمكن أن يكشف تفاعل الطفل مع الشخصيات الافتراضية في المسرح الرقمي عن مجموعة من الديناميات النفسية العميقة التي تؤثر في الطفل وتشكل جزءًا من نموه العاطفي والمعرفي.

11-1 الاندماج التخيلي (Imaginative Immersion)

• الطفل بطبيعته يمتلك خيالاً نشطاً، ويعيش في عالم رمزي يتداخل فيه الواقع مع

الخيال.

• عند مشاهدة عرض مسرحي رقمي، يتعامل الطفل مع الشخصيات الافتراضية

بوصفها حقيقية، مما يساهم في تقوية قدرته على تمثيل الأدوار وتوسيع أفق خياله.

• هذا الاندماج يعزز التفكير الرمزي الذي يُعدّ أحد أركان النمو المعرفي عند الطفل¹³.

¹³ - ايمان زناتي، فاعلية أدب الطفل في تنمية الوعي بالتاريخ القومي لدى طفل الروضة في ضوء المعايير

القومية لرياض الأطفال، مجلة الطفولة، كلية رياض الأطفال، جامعة القاهرة، العدد 11، 2014، ص 37

https://journals.ekb.eg/article_243452_9bd7b01248261f0f9a3c6341e9b32f34.p

df .p2049.

11-2- التقمص الوجداني (Emotional Identification)

- الطفل يتقمص مشاعر الشخصيات الافتراضية: فيفرح لفرحها، ويحزن لحزنها.
- هذا التفاعل العاطفي يُعدّ أداة تعليمية نفسية، تساعد الطفل على فهم مشاعره الخاصة والتعاطف مع الآخرين.
- عندما يُظهر الطفل سلوكًا مشابهًا لشخصيته المفضّلة، يكون في مرحلة "التمثل الوجداني" وهو ما يُشير إلى بدايات تشكّل الهوية النفسية والاجتماعية.

11-3- التفاعل الحوارى الداخلى (Inner Dialogue)

- يتحدث الطفل أحيانًا مع الشخصية الافتراضية أو يُفكر بصوت عالٍ معها، وهو ما يُعرف بـ "الحديث الذاتى"¹⁴، وهو مرحلة مهمة في تطور الوعي الذاتى وحلّ المشكلات.
- الشخصيات الافتراضية قد تُحقّز هذا الحوار الداخلى، خاصة إذا كانت تطرح أسئلة مفتوحة أو تتحدث مباشرة إلى الطفل.

11-4- التحفيز الحسى والعصبى

- المسرح الرقْمى يقدم محتوى غنيًا سمعيًا وبصريًا، مما يُنشّط مناطق مختلفة من الدماغ لدى الطفل.

¹⁴ - ايمان زبانتى، فاعلية أدب الطفل في تنمية الوعي بالتاريخ القومى لدى طفل الروضة في ضوء المعايير القومية لرياض الأطفال، م س، ص 38.

- هذه التنبيهات المتعددة تُعزز الانتباه، والتمييز الحسي، والذاكرة قصيرة المدى، وهو ما يُسهم في تطوير المهارات الإدراكية لدى الطفل¹⁵.

11-5- التفاعل مع السلطة الرمزية (Authority Representation)

- الشخصيات الافتراضية قد تمثل "سلطة" تربوية أو نموذجًا يُحتذى به (مثل المعلم/البطل/الحكيم).

- تفاعل الطفل معها قد يُظهر مدى قبوله للسلطة أو رغبته في التمرد عليها، مما يساعد الباحث التربوي في فهم تمثيلات الطفل للعالم الخارجي وسلطاته¹⁶.

تفاعل الطفل مع الشخصيات الافتراضية في المسرح الرقمي ليس مجرد استجابة عاطفية سطحية، بل هو انعكاس لعمليات نفسية معقدة تشمل الإدراك، الوجدان، الهوية، التعلم، والخبرة الاجتماعية. ويمكن من خلال تحليل هذا التفاعل فهم أعمق لاحتياجات الطفل النفسية والمعرفية في العصر الرقمي.

¹⁵ - ايمان زناتي، فاعلية أدب الطفل في تنمية الوعي بالتاريخ القومي لدى طفل الروضة في ضوء المعايير القومية لرياض الأطفال، م س، ص 40.

<https://www.annasronline.com/%D8%AB%D9%82%D8%A7%D9%81%D8%A9/%D9%83%D8%B1%D8%A7%D8%B3-%D8%A7%D9%84%D8%AB%D9%82%D8%A7%D9%81%D8%A9/238203-%D8%A7%D9%84%D9%85%D8%B3%D8%B1%D8%AD-%D8%A7%D9%84%D9%88%D8%B3%D8%A7%D8%A6%D8%B7%D9%8A-%D8%AE%D9%8A%D8%A7%D8%B1-%D8%A3%D9%85-%D8%B6%D8%B1%D9%88%D8%B1%D8%A9%D8%9F>

¹⁶ - شيرين محمد شعبان حسن التجربة المسرحية التفاعلية في المسرح الرقمي، م س، ص 2092.

12- الخاتمة:

يشهد مسرح الطفل اليوم تحولات نوعية بفعل الثورة الرقمية التي أعادت تشكيل آليات التلقي والإبداع المسرحي على حد سواء. فلم يعد المسرح مجرد فضاء تقليدي يجتمع فيه الأطفال لمشاهدة عرض حي، بل أصبح منصة تفاعلية متعددة الوسائط، تُدمج فيها التكنولوجيا، والواقع الافتراضي، والشخصيات الرقمية، لتقديم تجارب جديدة أكثر جاذبية وإثارة للخيال.

لقد أظهر بعض الدراسات الرائدة أن التفاعل بين الطفل والشخصيات الافتراضية في المسرح الرقمي يتجاوز حدود المشاهدة السلبية، ليصبح مشاركة نشطة تسهم في تعزيز النمو المعرفي والعاطفي للطفل. هذا التفاعل يُمكن الطفل من بناء علاقات رمزية مع العالم الافتراضي، ويحفّز قدراته الإبداعية من خلال بيئة تعليمية تجمع بين اللعب والتعلم.

كما أن توظيف التكنولوجيا لا يُفقد المسرح جوهره الإنساني، بل يُعيد توجيه وظائفه التربوية والاجتماعية والفنية بما يتماشى مع التحولات الرقمية في حياة الطفل المعاصر. ومن هنا، فإن مستقبل مسرح الطفل يتجه نحو تكامل متزايد بين الفن والتكنولوجيا، بما يفتح آفاقاً جديدة أمام المبدعين التربويين والمسرحيين لتصميم عروض مبتكرة تُحاكي تطلعات الطفل الرقمي وتستجيب لاحتياجاته النفسية والمعرفية.

إن التحدي المستقبلي يكمن في الموازنة بين الجانب التقني والبعد الإنساني في المسرح، من أجل إنتاج محتوى فني تفاعلي يحافظ على عمق الرسالة التربوية، ويضمن في الوقت ذاته تواصلًا فعليًا مع جيل باتت الشاشة جزءًا أساسيًا من أدوات تواصله مع العالم.

في الأخير، إن التفاعل مع الشخصيات الافتراضية في المسرح الرقمي يعد تجربة شاملة تنطوي على العديد من الأبعاد: البصرية، السمعية، الحركية، العاطفية، المعرفية والاجتماعية. توفر هذه التجربة بيئة تعليمية وترفيهية غنية تحفز الطفل على المشاركة الفعالة، وتعزز من تنمية مهاراته المختلفة بشكل ممتع وشيق.

13- قائمة المصادر والمراجع:

- 1- شيرين محمد شعبان حسن التجربة المسرحية التفاعلية في المسرح الرقمي بين التخييل الرقمي والتفكيك النصي تجارب عالمية - عربية، مجلة الزهراء، ع 32، أبريل 2022.
- 2- عبد العزيز، أحمد، المسرح التفاعلي وتكنولوجيا الاتصال، القاهرة: الهيئة العامة لقصور الثقافة، 2019، ص21.
- 3- بسنت عبد المحسن العقباوي، المعايير الفنية والتربوية للمسرح الرقمي لطفل ما قبل المدرسة، المجلة العلمية لكلية التربية النوعية، ع 27، ج 1، 2021، ص539.
- 4- المجيد هالة، سيكولوجية الطفل والتفاعل مع الوسائط الرقمية، مجلة علم النفس التربوي، ع11، 2020، جامعة عين شمس.
- 5- ايمان زناتي، فاعلية أدب الطفل في تنمية الوعي بالتاريخ القومي لدى طفل الروضة في ضوء المعايير القومية لرياض الأطفال، مجلة الطفولة، كلية رياض الأطفال، جامعة القاهرة، العدد 11، 2014.
- 6- Manovich, Lev. The Language of New Media. MIT Press, 2001.
- 7- Perry, G. (2012). "Children and Interactive Media: A Review of the Research," Joan Ganz Cooney Center at Sesame Workshop.
- 8- <https://middle-eastonline.com/%D9%82%D9%88%D8%A7%D8%B9%D8%AF%D8%A7%D9%84%D9%85%D8%B3%D8%B1%D8%AD-%D8%A7%D9%84%D8%B1%D9%82%D9%85%D9%8A>
- 9- https://journals.ekb.eg/article_243452_9bd7b01248261f0f9a3c6341e9b32f34.pdf
- 10- <https://www.annasronline.com/%D8%AB%D9%82%D8%A7%D9%81%D8%A9/%D9%83%D8%B1%D8%A7%D8%B3->

[%D8%A7%D9%84%D8%AB%D9%82%D8%A7%D9%81%D8%A9/238203–
%D8%A7%D9%84%D9%85%D8%B3%D8%B1%D8%AD–
%D8%A7%D9%84%D9%88%D8%B3%D8%A7%D8%A6%D8%B7%D9%8A–
%D8%AE%D9%8A%D8%A7%D8%B1–%D8%A3%D9%85–
%D8%B6%D8%B1%D9%88%D8%B1%D8%A9%D8%9F](#)