International Journal of Contemporary Humanities and Educational Science
المجلة الدولية للعلوم التربوية والإنسانية المعاصرة
IJCHES, volume 3, July 2024
Online ISSN: 2974-3079 Print ISSN: 2974-3060

The role of artificial intelligence in representing the mental image of popular proverbs

Aseel Al-Shoubaki

Master's Researcher - Faculty of Arts and Design - Jadara University - Hashemite Kingdom of Jordan

aseelsho@gmail.com

Dr. Ahmed Gamal Eid

Associate Professor of Graphic Design and Former Head of Graphic Design Department Faculty of Arts and Design - Jadara University - Hashemite Kingdom of Jordan

noorluxor@gmail.com

Received: 15 May 2023 **Accepted**: 30 June 2024 **Published**: July 2024

This article distributed under the erms of Creative Commons Attribution-Non- Commercial-No Derivs (CC BY-NC-ND) For non-commercial purposes, lets others distribute and copy the article, and to include I a collective work (such as an anthology), as long as they credit the thor(s) and provided they do not alter or modify the article and maintained and its original authors, citation details and publisher are identified

International Journal of Contemporary Humanities and Educational Science
المجلة الدولية للعلوم التربوية والإنسانية المعاصرة
IJCHES, volume 3, July 2024
Online ISSN: 2974-3079 Print ISSN: 2974-3060

The role of artificial intelligence in representing the mental image of popular proverbs

Abstract

Artificial intelligence has become one of the most prominent tools gaining human attention in the current era, especially in technical and visual aspects. This research aims to understand the role and capability of artificial intelligence in shaping the mental image of proverbs through its tools and applications, as well as its contribution to facilitating the process for graphic designers. Additionally, it explores the effectiveness of AI tools in representing meanings and symbols. The research utilized a questionnaire as the primary tool for gathering opinions. The survey questions were based on an applied experiment of AI representation of mental imagery and were distributed electronically to a sample of individuals interested in design and proverbs. The study reached several conclusions, including that AI tools contribute to enhancing designers' experiences by saving time and effort in the executional procedures during the design process, allowing them to focus on the creative aspect. Moreover, AI can help preserve proverbs and their heritage through visual representation. The research recommends further development of AI tools to leverage them in improving the design task without negatively impacting creative production.

Keywords: Artificial Intelligence, Proverbs, Folk Sayings, Mental Image

دور الذكاء الاصطناعي في تمثيل الصورة الذهنية للأمثال الشعبية

أ/ أسيل الشوبكي
باحثة ماجستير – كلية الفنون والتصميم – جامعة جدارا – المملكة الأردنية الهاشمية
aseelsho@gmail.com
أ.م .د. أحمد جمال عيد
أستاذ التصميم الجرافيكي المشارك ورئيس قسم التصميم الجرافيكي الأسبق كلية الفنون والتصميم –
جامعة جدارا – المملكة الأردنية الهاشمية
noorluxor@gmail.com

تاريخ الاستلام: 15 مايو 2023 تاريخ القبول: 30 يونيو 2024 تاريخ النشر : يوليو 2024

الملخص

أصبح الذكاء الاصطناعي من الأدوات الأكثر شهرة التي حظيت باهتمام الإنسان في العصر الراهن، لا سيما في الجوانب التقنية والمرئيات، ومن هذا المنطلق يهدف هذا البحث إلى معرفة دور الذكاء الاصطناعي وقدرته على تشكيل الصورة الذهنية للأمثال الشعبية من خلال أدواته وتطبيقاته، ومدى إسهامه في تسهيل العملية على المصمم الجرافيكي، واستكشاف فاعلية أدوات الذكاء الاصطناعي في تمثيل المعاني والرموز، واعتمد البحث على الاستبانة بوصفها أداة للبحث وجمع الآراء، وقد وضعت أسئلة الاستبيان بناء على تجربة تطبيقية لتمثيل الذكاء الاصطناعي للصورة الذهنية، ووزعت إلكترونيًا على عينة عشوائية من الجماهير، وتوصل البحث إلى مجموعة من النتائج تتمثل في أنّ أدوات الذكاء الاصطناعي تسهم في تحسين تجربة المصممين من خلال اختصار الوقت والجهد الذي يبذله المصمم في الإجراءات التنفيذية خلال عملية التصميم، مما يؤدي إلى تفرغه للجاني الإبداعي، كما أن الذكاء الاصطناعي يمكن أن يسهم في حفظ الأمثال الشعبية وتراثها من خلال التعبير المرئي عنها، وأوصى البحث بضرورة تطوير العمل على أدوات الذكاء الاصطناعي بحيث يمكن استثماره في تطوير مهمة التصميم وتحسينها من غير أن يؤثر سلبًا على الإنتاج الإبداعي.

الكلمات المفتاحية: الذكاء الاصطناعي، المثل الشعبي، الأمثال الشعبية، الصورة الذهنية.

المقدمة

يعتبر الذكاء الاصطناعي من التطبيقات التي أحدثت قفزة كبرى في مجالات الحياة كافةً، حيث احتلت أدواته حيزًا هامًا من اهتمام الأفراد في العصر الحديث، مما جعل له دورًا نشطًا على الصعيدين العلمي والعملي معًا، وعلى الرغم من الجدل الكبير الذي يثار حول فاعلية أدواته ومدى إمكانية توظيفها والاستفادة منها من غير أن تنعكس سلبًا على جودة المخرجات، فإنّ النشاط الإنساني المستمر في عمليات الابتكار والتطوير، والخطوات المتسارعة التي يخطوها العالم في مجال الابتكار العلمي، تُنبئ بأهمية تلك الأدوات وما ستقدمه للإنسان مستقبلًا.

وانطلاقًا من مفهوم المحاكاة الذي يقوم عليه الذكاء الاصطناعي بالدرجة الأولى. فإنّ تشبهه بالإنسان من ناحية الذكاء يتطلب معرفة دقيقة له على الصعيدين البيولوجي والفيزيولوجي، مما يمكنه من إنتاج سلوكيات مشابهة له بطريقة آلية، بالإضافة إلى التدخل الكبير للعلوم الإنسانية في هذه العملية، وذلك لأن إعطاء انطباع الوعي بنتائج الأفعال وبفهم مختلف الأفكار يمرّ بملاحظة وتحليل ما يجري في عقل الأفراد أثناء تعاملهم مع الأشياء والأشخاص. (عزوز، 2022، ص 60)، مما يجعله أداة ملائمة لتأدية الأنشطة الذهنية المعقدة مع اختصارٍ بالوقت والجهد.

ويعدّ مجال الصورة والمرئيات الحديثة من أكثر الميادين التي أحدثت بها أدوات الذكاء الاصطناعي خطوات ملحوظة، إذ يمتلك مقدرة على معالجة المدخلات بنوعيها المكتوب والمرئي، لإخراج نتائج تحاكي مقدرة الإنسان على التوليف والتشكيل، بأدوات أكثر سرعة وسهولة، غير أنّ الجانب الإبداعي الذي يتمتع به الإنسان، وعملية التخييل التي تبنى عليها العملية الإبداعية، يبقى محط تساؤل في سياق الذكاء الاصطناعي وقدرة تطبيقاته على الإنتاج، وذلك من حيث اختلاف مفهوم الذكاء عن مفهوم الإبداع من ناحية، وتقاطعهما وتشابههما من ناحية أخرى، مما يجعل الاعتماد على الذكاء الاصطناعي في إنتاج أعمال مرئية مجالًا هامًا للبحث، لا سيما أنّ تشكيل الصورة وتصميمها بوصفها عملًا إبداعيًا، يقوم على ثقافة الفنان أو المصمم، وخبرته العملية، وذائقته الفنية، ليوظف معارفه كاملة في إنتاج صورة مرئية قادرة على تمثيل صورة ذهنية صحيحة في أذهان المتلقين، تعكس رؤية المصمم الإبداعية وثقافته وتحقق أثرها في مخيلة المتلقي، ومن هنا تأتي إشكالية هذا البحث في

الربط في أدوات الذكاء وضرورات الإبداع في تمثيل الصورة الذهنية للأمثال الشعبية عبر أدوات الذكاء الاصطناعي وتطبيقاته.

الدراسات السابقة

- د. أحمد جمال عيد، **الأمثال الشعبية.. حكايات مصورة من إرث الأجداد**، مجلة الثقافة الشعبية، المملكة البحرينية، العدد ٦٣، ٢٠٢٢، تناولت الدراسة تاريخ وخصائص وأنواع الأمثال الشعبية من النواحي الأدبية والتاريخية.
- محمد عبد الله، **استخدام الذكاء الاصطناعي في تحليل اللغة العربية**، مجلة العلوم والتكنولوجيا، العدد ٢٣، ٢٠١٩، تركز هذه الدراسة على تطبيقات الذكاء الاصطناعي في تحليل اللغة العربية بصفة عامة، بما في ذلك تقنيات التعلم الآلي ومعالجة اللغة الطبيعية. توفر الدراسة إطارًا تقنيًا يمكن أن يكون مفيدًا في بحثك حول تمثيل الصورة الذهنية للأمثال الشعبية.
- أحمد حسن، **الصورة الذهنية في الأمثال الشعبية العربية**، مجلة الدراسات الثقافية، العدد ١٥، ٢٠٢٠، تركز هذه الدراسة على تحليل الصورة الذهنية في الأمثال الشعبية، موضحةً كيف تعكس الأمثال القيم والمعتقدات المجتمعية. توفر هذه الدراسة فهمًا عميقًا للصورة الذهنية في الأمثال الشعبية لكنها لا تتناول الذكاء الاصطناعي.
- ليلى سعيد، **دور الذكاء الاصطناعي في الترجمة الآلية للأمثال الشعبية**، مجلة اللغويات التطبيقية، العدد ٨، ٢٠٢١، تتناول هذه الدراسة كيفية استخدام تقنيات الذكاء الاصطناعي في ترجمة الأمثال الشعبية من لغة إلى أخرى. توضح الدراسة كيفية التعامل مع الخصائص الثقافية واللغوية للأمثال، رغم أن الترجمة تختلف عن تمثيل الصورة الذهنية.

مشكلة الدراسة

إنّ العلاقة القائمة بين أدوات الذكاء الاصطناعي وقدرتها على محاكاة الأداء البشري في تمثيل الصورة الذهنية للمعاني المجردة من ناحية، وبين الأمثال الشعبية التي يرتبط فهمها ارتباطًا وثيقًا بثقافة مستخدميها يجعل تمثيل معانيها ذهنيًا أمرًا لا يعتمد فقط على معالجة المدخلات بدقة وسرعة فقط، ومن هنا تأتي إشكالية هذا البحث **في استكشاف دور الذكاء الاصطناعي وأدواته المتنوعة في تحويل الأمثال الشعبية إلى صور ممثلة مرئيًا، وتمثيل الصورة الذهنية** التي تتوافق مع المعاني التي تحملها تلك الأمثال، لا سيما أنّها في غالبها تعتمد على الرموز والكنايات المتعارف عليها لدى الأفراد.

أهداف الدراسة

تنطلق الدراسة من هدف رئيس وهو (معرفة مدى فاعلية الذكاء الاصطناعي في تمثيل الصورة الذهنية للأمثال الشعبية) وتتفرع عن الهدف الرئيسي مجموعة من الأهداف الفرعية التي تتمثل فيما يلي:

1- معرفة الأسس العملية لأدوات الذكاء الاصطناعي في تمثيل الصورة الذهنية.

2- استكشاف فاعلية أدوات الذكاء الاصطناعي في تمثيل المعاني والرموز.

3- توضيح خصوصية الأمثال الشعبية من حيث ارتباطها بثقافة مستخدميها وقدرة الذكاء الاصطناعي على تمثيلها.

4- استخلاص الفرص التي تتيحها أدوات الذكاء الاصطناعي والتحديات التي تواجهه في تمثيل الصورة الذهنية.

أهمية الدراسة

تأتي أهمية البحث مما يلي:

- الأهمية العلمية: تتمثل الأهمية العلمية للبحث في تناوله لأحد الموضوعات التي أحدثت تغيرًا كبيرًا في العصر الحالي واحتلت حيزًا واسعًا من اهتمام الإنسان على كافة الصعد، لا سيما أنّه يجمع بين الجانبين الإبداعي والتكنولوجي، مما يسهم في رفد النشاط البحثي بجهد علمي يركز على الإفادة من وسائل التقنيات الحديثة وتطبيقها عمليًا.
- الأهمية العملية: تأتي الأهمية العملية لهذه البحث من تسليطه الضوء على الإمكانات والفرص التي يمكن تطبيقها عمليًا في إنتاج وتصميم المرئيات بالاستفادة من أدوات الذكاء الاصطناعي وتوظيفها في مجال التصميم والتصوير.

فروض الدراسة

1- يمكن للذكاء الاصطناعي أن يمثل الصورة الذهنية للأمثال الشعبية.

2- تساعد أدوات الذكاء الاصطناعي على اختصار الوقت والجهد لدى المصممين بتنفيذ الإجراءات الأساسية للتصميم.

3- ترتبط عملية التمثيل ببعض التحديات لفهم السياق الاجتماعي للأمثال عبر الذكاء الاصطناعي.

4- يسهم تمثيل الذكاء الاصطناعي للأمثال الشعبية في حفظ الموروث الشعبي.

مصطلحات الدراسة

- الذكاء الاصطناعي: يعرّف الذكاء الاصطناعي بأنه الذكاء الذي تبديه الآلات والبرامج بما يحاكي القدرات الذهنية البشرية وأنماط عملها، وهذا النوع من التقنية يستخدم عادة في العديد من المجالات مثل التعليم والطب والتجارة الإلكترونية والتصميم الرقمي والتحليل البياني والتحكم في الروبوتات والترجمة الآلية والتعرف على الصوت والصورة، والتعرف على النصوص وغيرها الكثير، وتعد تقنية الذكاء الاصطناعي هي إحدى التقنيات الحديثة التي تتطور بسرعة كبيرة، وتعمل على تحسين الحياة اليومية للناس، وتوفير العديد من الفرص الجديدة في العديد من المجالات. (السيد، 2023، ص 363)

التعريف الإجرائي :الذكاء الاصطناعي في هذا البحث يُعرف على أنه مجموعة من التقنيات والخوارزميات الحاسوبية التي تُمكّن الأنظمة من محاكاة القدرات البشرية في التعلم والاستنتاج واتخاذ القرارات، بهدف تحليل وتفسير البيانات اللغوية للأمثال الشعبية وتوليد تمثيلات رقمية للصورة الذهنية التي تعكسها هذه الأمثال.

- الصورة الذهنية: التصورات التي يحملها أفراد المجتمع عن العالم من حولهم بمكوناته المختلفة، وتعد الصورة ناتجًا طبيعيًا لجميع خبرات الأفراد المباشرة وغير المباشرة التي يتلقونها عبر تفاعلاتهم المختلفة. (سليمان، 2017، ص76).

التعريف الإجرائي :الصورة الذهنية تُعرف في هذا البحث على أنها التصور العقلي والرمزي الذي يتشكل لدى الأفراد أو الجماعات حول فكرة أو مفهوم معين يتم التعبير عنه من خلال الأمثال الشعبية. هذه الصورة تُدرس وتُحلل باستخدام تقنيات الذكاء الاصطناعي لتحويلها إلى بيانات قابلة للمعالجة والتفسير.

- الأمثال الشعبية: هو هذا الأسلوب البلاغي القصير الذائع بالرواية الشفاهية المبني لقاعدة الذوق أو السلوك أو الرأي الشعبي، ولا ضرورة لأن تكون عباراته تامة التركيب، بحيث يمكن أن تطوي في رحابه التشبيهات والاستعارات والكتابات التقليدية (القاضي، 2005، ص 9).

التعريف الإجرائي :الأمثال الشعبية تُعرف في هذا البحث على أنها جمل قصيرة ومعبرة تُستخدم في الثقافة العربية للتعبير عن حكم ومواعظ وتجارب حياتية جماعية. سيتم جمع هذه الأمثال وتحليلها باستخدام تقنيات الذكاء الاصطناعي لاستخراج التمثيلات الذهنية المرتبطة بها وتفسير معانيها الثقافية والاجتماعية.

منهج الدراسة

تقوم هذه الدراسة على المنهج الوصفي في الجانب النظري لعرض المفاهيم والأسس العامة لموضوع البحث، والدراسة المسحية التطبيقية في الجانب الذي يقوم بربط تلك الأسس بتطبيقاتها العملية واستخلاص النتائج المرتبطة به وتحليلها.

حدود الدراسة

- الحدود الموضوعية: تنحصر الحدود الموضوعية للبحث في دراسة تمثيل الذكاء الاصطناعي للأمثال الشعبية من خلال الصورة الذهنية.
- الحدود الزمنية: العام 2024.
- الحدود المكانية: (الوطن العربي).

مجتمع الدراسة

يتكون مجتمع الدراسة من عينة عشوائية من الجماهير والذين بلغ عددهم (65) فردًا من مختلف الثقافات والأعمار.

أداة الدراسة

تمثلت أداة الدراسة بالاستبانة التي وزعت إلكترونيًا على مجتمع الدراسة، واشتملت على (10) أسئلة وفقًا لمقياس ليكرت الثلاثي، وسيعتمد البحث على معامل الثبات ألفا كرونباخ للتحقق من ثبات فقرات الاستبيان.

الإطار النظري

أصبحت التطورات التكنولوجية جزءًا لا ينفصل عن مختلف جوانب الحياة، متميزة بسرعتها الفائقة في الأداء ومجموعة استخداماتها الواسعة، ومع هذا التطور التكنولوجي، شهدنا ظهور تقنيات هي في طليعة ثورة صناعية رابعة غير مسبوقة، تساهم في توفير حلول تقنية مبتكرة، وتقدم بدائل عملية أسهمت في ترشيد الوقت وتجاوز الحواجز المكانية، وذلك بفضل تعزيز الآلات بمزيدٍ من الذكاء والدقة وسرعة الأداء لإنجاز المهام المطلوبة.

ومن أبرز تلك التطورات نجد الذكاء الاصطناعي (AI)، الذي يعدّ ابتكارًا محوريًا ضمن هذه الثورة، ويمثل في حد ذاته نقلة نوعية في كيفية أداء الأعمال إذ يعتبر الذكاء الاصطناعي مصطلحًا شاملًا، يضم التطبيقات الحديثة التي تقوم بمهام معقدة كانت تستوجب في السابق الطاقة البشرية، مثل خدمة العملاء الافتراضية والتطبيقات الرقمية المتقدمة التي توفر كثيرًا من الوقت والمجهود والتكاليف، بفضل قدراتها المتنوعة. (شلال، 2023،ص. 641)، كثيرًا ما يُشعر التقدم التكنولوجي الناس بالقلق بشأن دورهم في المستقبل، لكن المصممين يستطيعون استغلال الذكاء الاصطناعي لمصلحتهم إذ يمكن لهذه التكنولوجيا أن تكون أداة لاكتشاف الإلهام وتحقيق نتائج مبدعة، وتملأ الفراغات في العمل البصري وتعيد تنظيم بكسلات الصور لخلق تصاميم فريدة وجديدة، وهذا يعتبر شكلاً من أشكال الفن الجديد.

تساهم تقنيات الذكاء الاصطناعي المتخصصة في التخيل بشكل كبير إذ توسع خيال المصممين بفضل العديد من النماذج التوليدية المتطورة التي أصبحت تمنح المصممين القدرة على تطوير أفكارهم وأنماطهم، لصناعة تصاميم مميزة وذات جودة عالية تتمتع بقيمة فنية، فالابتكار الحقيقي يعني القدرة على ابتكار أفكار جديدة، واستخدام أساليب وأدوات تتيح للمصمم تحسين أعماله ورفع مستوى الإبداع في عالم التصميم. (عيسى، 2023،ص. 450).

ومع تطور عالم الجرافيك، برزت أهميته في تكوين الانطباعات والمفاهيم الشعبية للمجتمعات إذ يصف مصطلح "الصورة الذهنية" الشكل العقلي لشيء غير محسوس بصورة مباشرة، أو قد يكون تصوراً لتجربة حسية مرتبطة بمشاعر محددة، وهذه الصورة الذهنية تمثل أيضاً ما تختزنه الذاكرة أو ما يتخيله الشخص بناءً على ما يرى، يسمع، يلمس، يشم، أو يتذوق، فهي الطريقة التي يرى بها الأفراد أو المجموعات كيانا معينا أو منظمة، بغض النظر عما إذا كانت هذه الصورة واقعية أو مضللة. (عجوة، 2003،ص. 127)

وتُعتبر الأمثال الشعبية واحدة من أبرز وسائل التعبير في الموروث الثقافي العام، إذ تتواجد في كل ثقافة دون استثناء، مظهرةً تنوع مشاعر الناس وفكرهم ومختلف الطبقات الاجتماعية والهويات الثقافية، وتُصوّر الأمثال العرف والأفكار والمفاهيم والسلوكيات والعادات والتقاليد والقيم، بل وتعبر عن الحالة العامة لمعيشة الشعوب، وذلك كله في قالب حيوي يعكس الوجدان البشري بمدلولاته الواسعة حيث تُعد الأمثال الشعبية خلاصة لرؤى الشعوب وذكرياتها المتوارثة عبر الأجيال. (غانم، 2015،ص. 1)، وبالتالي نجد أن الذكاء الاصطناعي قد ساهم في تطور التصميم الجرافيكي الذي أدى إلى تشكيل صورة ذهنية لدى الشعوب وتكوين الأمثال الشعبية.

المبحث الأول: التصميم الجرافيكي في ظل الذكاء الاصطناعي.

أولًا: الذكاء الاصطناعي وأدواته.

يُعتبر الذكاء الاصطناعي من التقنيات الرئيسية التي تغزو مختلف القطاعات والمهن في عصرنا الحالي، ويحمل كثير من الباحثين والفلاسفة توقعات عريضة بشأنه، في حين ينظر إليه آخرون بعين الحذر كتكنولوجيا قد ترسم مستقبلًا محفوفا بالمخاطر بالنسبة للبشرية، ووسط هذه الآراء المتباينة، كان الذكاء الاصطناعي محورًا للعديد من الأعمال في السينما والأدب الخيالي، كما كان موضوعًا للكثير من تحليلات النخب العلمية ونقاشات المهتمين بشؤون المستقبل إذ تجسدت هذه النقاشات في صورتين متضادتين: واحدة كباعثة للأمل في مستقبل مشرق يسوده أتمتة تسهم في تسهيل حياة الناس، والأخرى كمصدر للقلق والخوف حيث يصور الذكاء الاصطناعي كتهديد محتمل للبشرية ومع ذلك تبقى النقطة المشتركة بين هذين المنظورين هي الإجماع على أن الذكاء الاصطناعي يمتلك إمكانيات هائلة للإحداث تغييرات جوهرية، وقد أثبت بالفعل أنه قادر ليس فقط على إنجاز المهام بفعالية وسرعة تفوق الإنسان، بل يمتلك القدرة على التفكير الإبداعي الذي يحدث ثورة في مجالات مثل التصميم والابتكار. (هذلي، 2021،ص. 850)

وتفتح تقنيات الذكاء الاصطناعي المتقدمة في مجال التصميم الجرافيكي آفاقاً واسعةً أمام المصممين لتعزيز مهاراتهم وجودة منتجاتهم الإبداعية، إذ يمكن لمثل هذه التقنيات تمكّن المبدعين من استكشاف أبعاد جديدة في الابتكار والفعالية، ويُعد الانغماس في هذا العالم التكنولوجي الجديد خطوة مهمة للغاية يجب أن يقدم عليها المصممين، مع التركيز على كيفية التطبيق الناجح لهذه الأدوات لتحسين أدائهم الإبداعي، مع ذلك، يتوجب على المصممين كذلك أن يكونوا مُدركين للعقبات التي قد تواجههم مع دمج الذكاء الاصطناعي في أعمالهم، مثل الميل للاعتماد المفرط على الأدوات التكنولوجية وتجاهل

أهمية العطاء الإبداعي البشري، كما ينبغي للمصممين أن يروا في الذكاء الاصطناعي شريكًا وليس بديلاً للإبداع الفني اليدوي. (زينو، 2023)

ومن أدوات الذكاء الاصطناعي Removal.AI بوصفها واحدة من أبرز المنصات القائمة على الذكاء الاصطناعي في مجال التصميم الجرافيكي، وتسهل هذه الأداة الرقمية على مستخدميها – من المصممين إلى أصحاب المتاجر الإلكترونية – مهمة إزالة الخلفيات من الصور بفعالية مدهشة، وبشكل آلي وفوري كخدمة مجانية، تثبت أنها مورد ثمين فيما يخص توفير الوقت والجهد، فضلًا عن كونها وفّرة اقتصادية ملموسة، و بفضل تقنيات الذكاء الاصطناعي المتطورة، يقدم الموقع قدرة على معالجة مجموعات ضخمة من الملفات بكفاءة عالية، وبالتالي يُعتبر شريكًا لا غنى عنه للمصورين، المتخصصين في التسويق والمؤسسات الإعلامية، بالإضافة إلى الأشخاص الذين يبحثون عن صور بصيغة PNG بخلفية شفافة، ومن جهة أخرى، يقدم تطبيق Khroma إلى أرض الواقع تجربة ملهمة في مساعدة المستخدمين على الابتكار في اختيار الألوان وتكوين لوحات لونية متنوعة وغنية وهو يتمتع بميزة الاستخدام المجاني، ويستثمر في تقنيات الذكاء الاصطناعي لاستكشاف وفهم تفضيلاتك اللونية الشخصية، مما يمنحك القدرة على توليد لوحات لونية مخصصة تلقائيًا، من خلال ضغطة زر بسيطة على "إنشاء لوحة"، كما يتاح لك الخيار لاستخراج الألوان من الصور التي تلتقطها أو تقوم برفعها، ليقوم التطبيق بعدها بتشكيل تداعيات لونية تنسجم مع ملفك الشخصي اللوني، وبالتالي يعزز من إمكاناتك الإبداعية في التصاميم التي تقبل عليها في المستقبل. (شلال، 2023،ص. 648)، وتمثل أداة (copilot)، إحدى الأدوات المدعومة من الذكاء الاصطناعي في مجال التصميم الجرافيكي، حيث يمكن أن تساعد في تصميم الصور والفيديوهات بدقة عالية واحترافية، ومن أهم مميزات أداة (copilot) أنها تنشئ الصور من خلال وصف نصي بسيط، كما لا تحتاج إلى مهارات تقنية متقدمة وتحتوي على تنوع من الأنماط الفنية التي تمكن من إنشاء الأفكار الواقعية والخيالية معًا، فضلاً عن أنها تقدم خيارات إضافة النصوص والتأثيرات وإمكانية دمج الصور مع محتوى آخر[1].

ثانيًا: التصميم الجرافيكي وأدواته:

تكمن الغاية من التصميم في خلق الفائدة لأنه يقدم الأدوات التي تُسهل فهم (كيفيات) الأمور، من طريقة الشراء لمنتج محدد، إلى تصفح موقع إلكتروني، مرورًا بتقديم الخدمات للعملاء، وطرق التواصل بهم، وأساليب إقناعهم، إذ يُترجم التصميم الأفكار والمفاهيم ويبلورها لجماهير مستهدفة حسب عوامل مثل العمر، الدخل، أو الجنس وغيرها، وفي عالمنا المعاصر، يُعامل التصميم كنظام بشري حيوي

[1] حامد، محمد، شرح أداة كوبيلوت، مدونة التكنولوجيا تيكنولوجاوي، 2023، https://2u.pw/p5uuOiYr

ويُعتَبر ركنًا أساسيًا ومؤثرًا في سياق حياتنا، إذ يستحيل تخيل قطاع بدون التصميم، فهو يُمثل أحد عناصر النشاط الفني اللازمة والتي لا يُمكن الاستغناء عنها، كما يحتل مكانة بارزة في يومياتنا وسلوكياتنا، سواء تم ذلك عبر إبداع المصمم في تقديم المنتج أو من خلال عملية الاختيار نفسها؛ فكل ذلك يعكس الدوافع النفسية والرغبة الفنية للمصمم للتعبير عن ذاته بأسلوبه الفريد الذي يتفاوت من شخص لآخر وبالتالي من المهم للمصمم أن يكرس جهوداً متواصلة نحو الابتكار والتعلم ليعبر عن موهبته وشخصيته الفردية كرائد في مجاله، ومن المعروف أن الرُقي في التصميم يُبرز الإتقان والحِرَفية الفنية التي تنبض بها كل قطعة فنية؛ ونلحظ أن سمات التصميم وتميزه يتشكلان من عاطفة المصمم وتعبيره عنها من خلال الألوان وقيمتها، والخطوط والجودة السطحية، وجماليات المساحات والأشكال، بالإضافة إلى موضوع التصميم نفسه. (العربي، 2008،ص. 62)

1- أدوات المصمم الجرافيكي:

من أبرز أدوات التصميم الجرافيكي ما يلي: (ساعد، 2023)

1. Adobe Illustrator:

يُعد Adobe Illustrator من البرمجيات الأساسية التي تساعد المصممين على توليد الرسومات الموجهة والتوضيحات والشعارات بدقة عالية، ويتميز هذا البرنامج بمكتبة متقدمة من الأدوات والتقنيات الراقية التي تُمكنك من تحقيق مختلف جوانب التصميم.

2. InDesign:

يشتهر InDesign بكونه الأداة المثالية لترتيب وتصميم الصفحات بأناقة، وهو أمر ضروري بالأخص لمصممي النشر كالعمل في تصاميم الصحف والمجلات. يُمكِّن InDesign المستخدمين من إدارة النصوص والتخطيطات بكفاءة، إدراج تعديلات على الصور، بالإضافة إلى تصدير الملفات بتنسيقات جاهزة للطباعة.

3. Photoshop:

يبقى فوتوشوب رمزًا لعدة قدرات في الجرافيك ديزاين، متخصصًا في تعديل وتحسين الصور بتقنيات متطورة وفعّالة تُمَكّن المستخدم من التعامل مع الصور ذات الأبعاد الاثنين والثلاثة، بالإضافة إلى ذلك، يوفر خيارات متقدمة لتحرير الفيديو.

2 - المكونات الأساسية للتصميم الجرافيكي: (العربي، 2008،ص. 65)

1. الخط (Line):

الخطوط هي البداية الأولى لأي شكل، حيث تعتبر تمديدات نحيفة تمتد في الفضاء، وهي تقوم بوظائف حيوية مثل توجيه العين وإنشاء إحساس بالحركة سواء داخل العمل الفني أو حوله، كما أن الخطوط تمتلك القدرة على جذب النظر لاتباع اتجاهها أينما كان.

2. الشكل (Shape):

يُشكّل الخط المغلق الأساس للأشكال، التي قد تكون منتظمة كالأشكال الهندسية – مثل الدائرة، المربع، والمثلث – أو غير منتظمة كالتي نجدها كثيرًا في الطبيعة وبالتالي بإمكاننا تشكيل هوية معينة عبر تلوين منطقة محددة في فضاء التصميم، وهنا يتجسد مفهوم التكوين الذي يعزز من قوة العمل الفني بترتيب العناصر بطريقة محكمة ومتناسقة.

3. المنظور (Perspective):

يُناول المنظور فكرة تصوير وتمثيل الأجسام كما تظهر للمشاهد من نقطة معينة، وذلك على سطح مستوٍ مثل لوحة الرسم، وتأتي التحديات التي تواجه المصممين المستجدين أحيانًا من محدودية المعرفة بقواعد المنظور الذي يحكم تغير أبعاد وزوايا الأجسام وفقًا لموقع المشاهد.

4. اللون (Color):

تتنوع الألوان إلى مجموعات لا حصر لها، وتُقسم إلى فئتين رئيسيتين: الألوان الباردة مثل الأزرق ودرجاته، والأخضر، بالإضافة إلى الألوان الدافئة كالأحمر ومشتقاته والأصفر وما يُماثلها.

ثالثًا: العلاقة بين الذكاء الاصطناعي والتصميم.

أحدثت خوارزميات الذكاء الاصطناعي تغيرات جوهرية في قطاع التصميم، فبفضل البيانات الضخمة والقوة الحسابية المتقدمة، برزت إمكانيات جديدة لإبداع لا محدود، وامتد من التصميم الجرافيكي إلى العمارة والأزياء وابتكار المنتجات من خلال هذه الأدوات التي أصبحت ذخائر قيّمة بأيدي المصممين الطامحين لتخطي الحواجز القياسية واستكشاف الإبداع الخلاق، وتتمثل العلاقة بين الذكاء الاصطناعي والعملية الإبداعية للمصممين فيما يلي: (عيسى، 2023،ص. 471)

1- التحرر الإبداعي من الأعمال اليومية:

باستخدام الخوارزميات التي تتولى الأعمال اليومية مثل تعديل مقاسات الصور، مطابقة الألوان، أو انتقاء الخطوط، أُصبح بمقدور المصممين تفريغ طاقاتهم الإبداعية في إنجازات أكبر إذ تعمل هذه الأدوات بمثابة معاونين افتراضيين، وتسهم في صنع أفكار تصميم غنية وتعزيز التخطيطات، مع اقتراح عناصر جديدة.

2- التعزيز الإبداعي المعزز بالتقنية:

بدلًا من القلق من إمكانية سيطرة الذكاء الاصطناعي على الإبداع الإنساني، ثبت أنه يمثل دفعة ممتازة للخيال، حيث يُسهم في تحليل البيانات الواسعة للأعمال الفنية والاتجاهات التاريخية لرصد التنسيقات والأفكار، وبهذه المعرفة تستطيع أدوات الذكاء الاصطناعي عرض مزيج مبدع وأساليب فريدة ترتقي بالتصميمات لمستويات غير مسبوقة.

3- تحسين تجربة المستخدم:

تضيف تقنيات الذكاء الاصطناعي بعدًا جديدًا في مجال التصميم عبر إنتاج تجارب مستخدم شخصية، وذلك من خلال فهم عادات واختيارات وتفاعلات المستخدمين، حيث توفر أدوات التصميم استنادًا على الذكاء الاصطناعي تصميمات تلقى صدى واسع عند الجمهور.

وقد تباينت المواقف إزاء الذكاء الاصطناعي، فهو بالنسبة للبعض يشكل فجرً جديدًا ينير آفاق صناعة التصميم، ويعد بتيسير وتحسين عمل المصممين البشريين في المستقبل، بينما يرى آخرون فيه خطرًا محدقًا، مشحونًا بالقلق من إمكانية استبداله للعنصر البشري في العملية التصميمية، وربما ما يؤرق البعض تحديدًا هو القدرات المعرفية التي يتمتع بها الذكاء الاصطناعي، والتي باتت تظهر تشابهًا مع بعض قدرات الإنسان، مثل القدرة على التفكير والتعلم، فعلى سبيل المثال، بات بإمكان أجهزة الذكاء الاصطناعي استقبال المعلومات سواء كانت بصرية أو حسية أو سمعية، وتخزينها ضمن ذاكرتها، مما يجعلها قادرة على رصد وتحليل ما يحيط بها، وهذه القدرات مستعان بها إلى جانب تقنيات إنترنت الأشياء والمستشعرات المزودة بتلك الأنظمة، ومن ناحية أخرى نجد أن هذه الخصائص تصبح غاية في النفع عندما تُستخدم لتصميم عناصر مثل شعار منتج أو واجهة موقع إلكتروني، إذ تُمكّن هذه القدرات الأنظمة الذكية من الإسهام في اختيار الألوان والأصوات وتقييم مدى تناسبها مع المهمة المطلوبة بقدر عال من الدقة. (هذلي، 2021،ص. 851).

- وفيما يلي بعض الأمثلة لأدوات الذكاء الاصطناعي المُستخدمة في التصميم الجرافيكي: (زينو، 2023)
- أدوبي سينسي: هذه الواجهة من أدوبي تُعزز مجموعة أدواتهم، مثل فوتوشوب وإليستريتور، بوظائف تعديل الصورة وتلوينها تلقائيًا، وتمتاز بسهولة الاستخدام وكفاءة الأداء.
- كانفا: تُقدم كانفا، المنصة المعروفة للتصميم الجرافيكي عبر الإنترنت، أدوات تسهّل مهمة المستخدمين في إنشاء مشاريع تصميمية جاذبة ومهنية بكل يسر.

- ديزاين هيل: تُعتبر هذه الأداة من الحلول الرائدة في استخدام الذكاء الاصطناعي لمساعدة المصممين على تصميم شعارات وهويات بصرية، تُلبي احتياجات كل من المحترفين والمستجدين في عالم التصميم بكفاءة عالية وسرعة استثنائية.

المبحث الثاني: الصورة الذهنية والأمثال الشعبية

أولًا: مفهوم الصورة الذهنية وتشكلها:

تعد الصورة الذهنية محصلة الانطباعات الشخصية التي تتشكل لدى الأفراد أو المجموعات تجاه كيان ما؛ سواء أكان هذا الكيان شخصاً محدداً أم شعبًا أم شيئًا، أم شأناً مهنياً أو أي جانب آخر يؤثر في حياة الإنسان، إذ تنبع هذه الانطباعات من خلال مجموعة التجارب الشخصية سواء الواقعية منها أو تلك التي يتلقاها الأفراد بصورة غير مباشرة، وهي مجموعة التجارب التي تتأثر بمشاعر الأشخاص، وتوجهاتهم، ومعتقداتهم، بغية طبيعة البيانات الداخلة في هذه التجارب، صحيحة كانت أم غير ذلك، فهذه الصور تشكل بالنسبة لأصحابها حقيقةً ملموسةً وهي المرآة التي ينظرون من خلالها إلى العالم المحيط بهم، وعلى أساسها يتم فهم وتقدير الأمور، أما بالنسبة لسمات الصورة الذهنية ومتانتها أو هشاشتها لدى الأشخاص، فتتعلق بمدى التفاعل بينهم وبين المؤسسات المحيطة، فضلاً عن مستوى الاهتمام أو التأثر بأفعال وفعاليات هذه المؤسسات، وبالرغم من أن الصور الذهنية قابلة للتحليل وقياس التبدلات التي تعتريها، فإن هذه التعديلات عادةً ما تتسم بالتدرج. (عجوة، 2003،ص. 10)

ولوسائل الإعلام والمرئيات أثر في نحت الصور الذهنية، حيث تقوم وسائل الإعلام والتصاميم الجرافيكية بدور هام ومحوري في نحت ورسم الصور الذهنية للأحداث، والمسائل التي تهم المتابعين والجمهور العريض الذي يستقي معلوماته ويستوعب الرسائل المقدمة سواء كان ذلك عبر الوسائل السمعية البصرية، السمعية فقط أو النصية، ومن المعروف أن أهل الاختصاص في الدراسات الإعلامية والتصميمية اتفقوا على أن وسائل الإعلام والتصميم، خاصةً الحديثة منها، تنطلق من مجموعة من الفكر والمعتقدات والمبادئ التي تهدف إلى خلق تحولات دقيقة ومتعمدة في بنية المجتمعات التي تخاطبها، وتظل مساهمات هذه القنوات في تكوين وتعديل الآراء والنظريات لدى الأشخاص لا يُستهان بها، مما يسلط الضوء على قوتها في رسم وإعادة تشكيل الوعي الجمعي. (علال، 2019،ص. 92)

ثانيًا: الأمثال الشعبية وعلاقتها بالتصميم.

يمثل الإنتاج الثقافي الشعبي عنصراً محورياً ضمن أروقة الأدب الشعبي، إذ يشكل فضاء واسعاً يزخر بتجارب إنسانية عريقة، حاملاً بين طياته تحف القيم والمبادئ والأيديولوجيات الشعبية ويعكس أيضاً شكل الروابط الاجتماعية المعاصرة، وبالتالي يسعى هذا الإنتاج لتحليل جوانب من الواقع الاجتماعي الغني بتعقيداته المختلفة وأبعاده المتعددة، فهو معبأ بالرمزية التي تنقل العقائد وتسجل التحولات الاجتماعية التي مر بها التاريخ، ويبرز تجارب المواطن العادي التي تطرح بجودة فنية رمزية فريدة تعبر عن كيفية رؤيته للعالم، وللإنسان، وللقضايا الكبرى، وبهذا يكون التوجه نحو دراسة الأمثال الشعبية بحثاً في الجوهر الاجتماعي والتركيبة الثقافية والاجتماعية للمجتمع الذي يتداولها، وقد شغف العرب بالأمثال الشعبية منذ العصور القديمة، إذ كان لكل موقف في حياتهم مثل يحتذى به، وقد تميز اهتمام العلماء العرب بالأمثال وذلك بتجسيدهم لجماليات اللغة العربية، فقد استشهدوا بها واعتمدوا عليها في إرساء القواعد اللغوية. (غانم، 2015،ص. 1).

وعلى اعتبار أن الإنسان كائن يتفاعل مع بيئته وله قابلية الإثراء والتأثر بما يحيطه، محاولاً توظيف حواسه وفهمه في نقل تفسيراته للعالم، يأتي التصميم الجرافيكي، وتحديدًا الملصق الإعلاني، كأحد المركبات الهامة التي تشكل بيئتنا وتؤثر في تصوراتنا، في الوقت الحالي تجاهد الضرورة الآن لاستكناه وتحليل دور الملصق الإعلاني في التأثير على الأفراد والجماعات، وهي عملية يجدر أن تبتدئ من فهم كيفية استقبال الإنسان وتعاطيه مع محيطه، ويتسم التصميم بأهميته كآلية فاعلة يحتمل أن تلعب دورًا في إحداث تحولات في الآراء والقناعات الشخصية والمجتمعية بمرور الوقت، وبذا تؤثر على تشكيل الصورة الذهنية للأفراد والجماعات، الأمر الذي لاحظناه في الأمثلة الشعبية للأمم ومن هنا تكمن الحاجة الماسة لتحليل هذا التأثير، خصوصًا في الأوساط الأوروبية من القرن الثامن عشر وحتى العشرون، وهي فترة شهدت تحولات كبيرة على الأصعدة الاجتماعية والفكرية والسياسية، من ثم، يقع على عاتق المصمم الجرافيكي دور هام يتمثل في تنفيذ التصاميم واختيار المكونات والأدوات التي تنقل الرسالة المرجوة إلى الجمهور بطريقة مؤثرة ومجدية. (شاور، 2021،ص. 109)، وبالتالي إن التأثير الذي حققه الذكاء الاصطناعي في التصميم الجرافيكي ليس سطحيًا أو بسيطاً؛ بل يعتبر تغيرًا ذا قيمة يمتد إلى كيفية تلقي الجماهير للرسائل البصرية وتفسيرها إذ تصبح الأعمال الجرافيكية أكثر تأثيرًا، فهي لا تجذب الأنظار بجودتها التصميمية فحسب، بل أيضًا بقدرتها على التحدث إلى الوعي الجمعي وقلب الثقافات الشعبية، بالإضافة إلى إنّ استثمار الإمكانات الهائلة التي يوفرها الذكاء الاصطناعي في عالم التصميم الجرافيكي يمثل نقطة تحول مهمة، يمهد لاستكشافات جديدة ويُسلّط

الضوء على دور التصميم الجرافيكي كعامل مؤثر في تشكيل الوعي الإنساني ونسج القيم ضمن ثقافة المجتمع.

تحليل نتائج الدراسة وتفسيرها

يتناول هذا المحور عرضاً لأساليب جمع البيانات والمحاور المستخدمة في ذلك، وعرضا تفصيلياً للنتائج التي توصلت إليها الدراسة الحالية، وذلك من خلال الإجابة عن أسئلة الدراسة الفرعية التي تصب في السؤال الرئيسي للدراسة وفق المعالجات الإحصائية المناسبة، ومن ثم تفسير هذه النتائج، وذلك على النحو التالي:

أولاً) أدوات الدراسة

تم استخدام الاستبانة لجمع البيانات؛ وذلك نظراً لمناسبتها لأهداف الدراسة، ومنهجها، ومجتمعها، وللإجابة على تساؤلاتها، وبعد الاطلاع على الأدبيات، والدراسات السابقة ذات الصلة بموضوع الدراسة الحالية، وفي ضوء معطيات وتساؤلات الدراسة وأهدافها تم بناء الأدوات (الاستبانة)، وتكونت الاستبانة في صورتها النهائية من (10) عبارة، تتفرع عن محور واحد وهو دور الذكاء الاصطناعي في تمثيل الصورة الذهنية للأمثال الشعبية، والجدول (3-1) يوضح عبارات الاستبانة، وكيفية توزيعها، والتي صيغت أسئلتها بناء على صورة مثل شعبي تم تصميمها بأداة (copilot) المدعومة بالذكاء الاصطناعي:

جدول (3-1) الاستبانة وعباراتها

	عبارات الاستبانة	خيارات الإجابة على العبارات
١	هل يمكنك ربط الصورة بمثل شعبي؟	نعم – بعض الشيء – لا
٢	من خلال تجربتك، ما مدى تقييمك لسرعة ربطك للصورة بالمثل الشعبي المعبر عنها؟	سريع – متوسط – قمت بربطها بعد أن قرأت السؤال الأول
٣	من خلال تجربتك، ما مدى دقة تمثيل الصورة للمثل الشعبي؟	عالية – متوسطة – ضعيفة

٤	من خلال معرفتك بالأمثال الشعبية، هل تعتقد أنّ المثل الذي عبرت عنهالصورة يعتبر من الأمثال المعروفة؟	نعم – بعض الشيء – لا
٥	من خلال اطلاعك على الصورة، هل قمت بربطها أو لا بمعاني أخرى غيرالمثل الشعبي؟	نعم – بعض الشيء – لا
٦	هل ترى اختلافات بين تمثيل الذكاء الاصطناعي للمثل والمعنى المعبر عنه؟	نعم – بعض الشيء – لا
٧	من وجهة نظرك، هل ترى أنّ التصميم أضاف لمعنى المثل شيئاً من الفكاهة؟	نعم – بعض الشيء – لا
٨	هل أضاف تصميم الصورة عبر الذكاء الاصطناعي وضوحًا في فهم معنى المثل أكبر مما كان عليه بدونها؟	نعم – بعض الشيء – لا
٩	هل تعتقد أنّ تمثيل الأمثال الشعبية عبر الذكاء الاصطناعي يساعد على تحسين الحفاظ على التراث الشعبي؟	نعم – بعض الشيء – لا
١٠	هل ترى أنّ جميع الأمثال الشعبية يمكن تمثيلها بالتصميم عبر أدوات الذكاء الاصطناعي؟	نعم – بعض الشيء – لا

تم استخدام مقياس ليكرت الثلاثي للحصول على استجابات أفراد الدراسة، وفق درجات الموافقة التالية: (أوافق – محايد – لا أوافق) والتي تم التعبير عنها بعبارات مختلفة بحسب ما يتناسب مع طبيعة السؤال والمذكورة في الجدول (3 – 1). ومن ثم تم التعبير عن هذا المقياس كمياً، بإعطاء كل عبارة من العبارات السابقة درجة، وفقاً للتالي: أوافق (3) درجات، محايد (2) درجتان، لا أوافق (1) درجة واحدة.

ولتحديد طول فئات مقياس ليكرت الثلاثي، تم حساب المدى بطرح الحد الأعلى من الحد الأدنى (3–1 = 2)، ثم تم تقسيمه على أكبر قيمة في المقياس (2 ÷ 3 = 0.66)، وبعد ذلك تم إضافة هذه القيمة إلى أقل قيمة في المقياس (1)؛ لتحديد الحد الأعلى لهذه الفئة، وهكذا أصبح طول الفئات كما هو موضح في الجدول التالي:

جدول (3–2) تقسيم فئات مقياس ليكرت الثلاثي (حدود متوسطات الاستجابات)

م	الفئة	حدود الفئة		معيار الحكم
		من	إلى	
١	نعم	1.00	1.66	مرتفع
٢	بعض الشيء	1.67	2.33	متوسط
٣	لا	2.34	3.00	منخفض

وتم استخدام طول المدى في الحصول على حكم موضوعي على متوسطات استجابات أفراد الدراسة، بعد معالجتها إحصائياً.

ثانياً) خصائص أفراد الدراسة:

تم تحديد عدد من المتغيرات الرئيسية لوصف أفراد الدراسة، وتشمل: (العمر – التخصص)، والتي لها مؤشرات دلالية على نتائج الدراسة، بالإضافة إلى أنها تعكس الخلفية العلمية لمفردات الدراسة، وتساعد على إرساء الدعائم التي تُبنى عليها التحليلات المختلفة المتعلقة بالدراسة، وتفصيل ذلك فيما يلي:

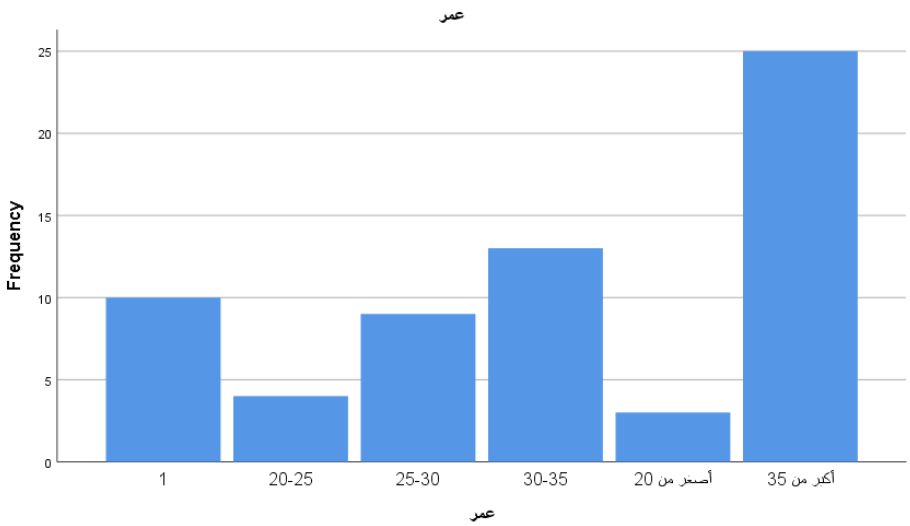
1) العمر:

جدول رقم (3–3) توزيع أفراد الدراسة وفق متغير العمر

العمر	التكرار	النسبة ٪
غير محدد	10	15.6
20–25	4	6.3
25–30	9	14.1
30–35	13	20.3
أصغر من 20	3	4.7
أكبر من 35	25	39.1
المجموع	64	%100

يتضح من الجدول رقم (3 –3) أن (25) من أفراد الدراسة يمثلون ما نسبته 39.1٪ أعمارهم أكبر من 35، بينما (13) من أفراد الدراسة يمثلون ما نسبته 20.3٪ من إجمالي أفراد الدراسة أعمارهم تتراوح بين 35 – 30.

شكل رقم (3 –1) توزيع أفراد الدراسة وفق متغير العمر

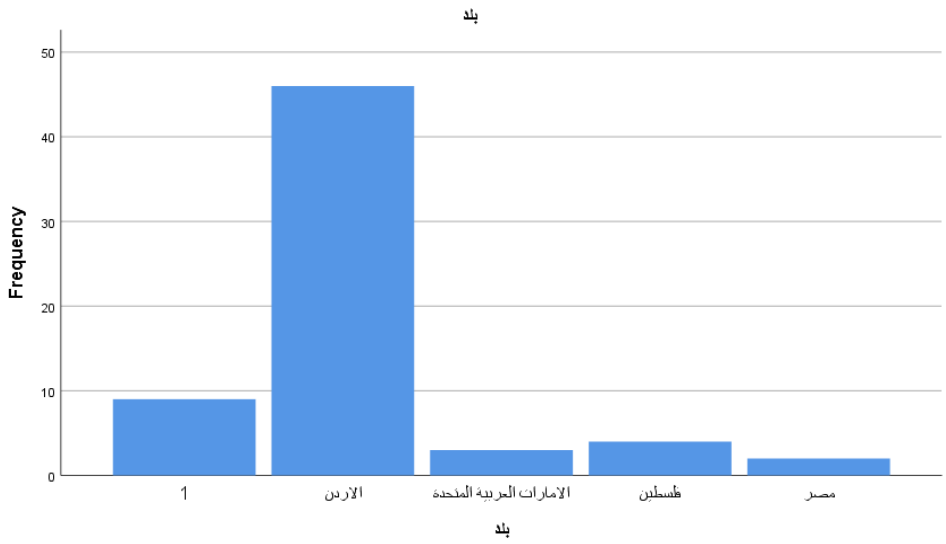


2) البلد:

جدول رقم (3–4) توزيع أفراد الدراسة وفق متغير البلد

البلد	التكرار	النسبة ٪
غير محدد	9	14.1
الاردن	46	71.9
الامارات العربية المتحدة	3	4.7
فلسطين	4	6.3
مصر	2	3.1
المجموع	64	%100

يتضح من الجدول رقم (3 –4) أن (46) من أفراد الدراسة يمثلون ما نسبته 71.9٪ هم من الأردن، بينما (4) من أفراد الدراسة يمثلون ما نسبته 6.3٪ من إجمالي أفراد الدراسة هم من الامارات العربية المتحدة.



شكل رقم (3 -2) توزيع أفراد الدراسة وفق متغير التخصص المهني

ثالثاً) صدق وثبات أداة الدراسة:

أ) صدق أدوات الدراسة:

صدق أداة الدراسة يعني التأكد من أنها تقيس ما أعدت كما يقصد به شمول الأدوات لكل العناصر التي تدخل في التحليل من ناحية، ووضوح عباراتها من ناحية أخرى، بحيث تكون مفهومة لكل من يستخدمها وقد تم التأكد من صدق أدوات الدراسة من خلال:

1- الصدق الظاهري لأدوات الدراسة:

للتعرف على مدى الصدق الظاهري للأدوات، والتأكد من أنها تقيس ما وضعت لقياسه، عُرضت بصورتها الأولية (ملحق رقم 1) على المشرف، وبعد أخذ الآراء، والاطلاع على الملحوظات، أُجريت التعديلات اللازمة التي اتفق عليها، ومن ثم أُخرجت الأدوات بصورتها النهائية (ملحق رقم 2).

2- صدق الاتساق الداخلي للاستبانة:

للتحقق من صدق الاتساق الداخلي للاستبانة، حُسبَ معامل ارتباط بيرسون (Pearson'sCorrelationCoefficient)؛ للتعرف على درجة ارتباط كل عبارة من عبارات الاستبانة بالدرجة الكلية للمحور.

الجدول رقم (3-5) معاملات ارتباط بيرسون لعبارات الاستبانة مع الدرجة الكلية للمحور

المحاور			
العبارة	معامل الارتباط بالمحور	العبارة	معامل الارتباط بالمحور
هل يمكنك ربط الصورة بمثل شعبي؟	0.556**	هل ترى اختلافات بين تمثيل الذكاء الاصطناعي للمثل والمعنى المعبر عنه؟	0.270**
من خلال تجربتك، ما مدى تقييمك لسرعة ربطك للصورة بالمثل الشعبي المعبر عنها؟	0.608**	من وجهة نظرك، هل ترى أنّ التصميم أضاف لمعنى المثل شيئاً من الفكاهة؟	0.558**
من خلال تجربتك، ما مدى دقة تمثيل الصورة للمثل الشعبي؟	0.664**	هل أضاف تصميم الصورة عبر الذكاء الاصطناعي وضوحًا في فهم معنى	0.584**
من خلال معرفتك بالأمثال الشعبية، هل تعتقد أنّ المثل الذي عبرت عنهالصورة يعتبر من الأمثال المعروفة؟	0.439**	المثل أكبر مما كان عليه بدونها؟	0.550**
من خلال اطلاعك على الصورة، هل	0.485**	هل تعتقد أنّ تمثيل الأمثال الشعبية عبر الذكاء	0.460**

المحاور			
العبارة	معامل الارتباط بالمحور	العبارة	معامل الارتباط بالمحور
قمت بربطها أو لا بمعاني أخرى غيرالمثل الشعبي؟		الاصطناعي يساعد على تحسين الحفاظ على التراث الشعبي؟	

** دال عند مستوى الدلالة 0.01 فأقل

يتضح من الجدول (3 – 5) أن قيم معامل ارتباط كل عبارة من العبارات مع مجموع محورها موجبة، ودالة إحصائياً عند مستوى الدلالة (0.01) فأقل؛ مما يشير إلى صدق الاتساق الداخلي بين عبارات المحور، ومناسبتها لقياس ما أُعدت لقياسه.

ب) ثبات أداة الدراسة:

تم التأكد من ثبات أداة الدراسة من خلال استخدام معامل الثبات ألفاكرونباخ (معادلة ألفا كرونباخ) ((Cronbach'sAlpha (α))، ومعادلة التجزئة النصفية (Split–half) ، ويوضح الجدول رقم (3–6) قيم معاملات الثبات ألفا كرونباخ للاستبانة.

جدول رقم (3–6) معامل ألفا كرونباخ والتجزئة النصفية (Split–half) لقياس ثبات أداة الدراسة

الاستبانة	عدد العبارات	ألفاكرونباخ	التجزئة النصفية
عبارات الاستبانة	13	0.679	0.486

يتضح من الجدول رقم (3–6) أن معامل الثبات العام عالٍ حيث بلغ (0.679) وفق معادلة كرونباخ الفا، بينما بلغ في التجزئة النصفية (0.486) ، وهذا يدل على أن الاستبانة تتمتع بدرجة ثبات مرتفعة يمكن الاعتماد عليها في التطبيق الميداني للدراسة.

رابعاً) تحليل تحقق الفروض:

دور الذكاء الاصطناعي في تمثيل الصورة الذهنية للأمثال الشعبية:

للتعرف على دور الذكاء الاصطناعي في تمثيل الصورة الذهنية للأمثال الشعبية، تم حساب التكرارات، والنسب المئوية، والمتوسطات الحسابية، والانحرافات المعيارية، والرتب لاستجابات أفراد الدراسة على عبارات الاستبيان، وجاءت النتائج كما يلي:

جدول رقم (3 – 7) استجابات أفراد الدراسة حول دور الذكاء الاصطناعي في تمثيل الصورة الذهنية للأمثال الشعبية مرتبة تنازلياً حسب متوسطات الموافقة

م	العبارات	التكرار	درجة الموافقة			المتوسط الحسابي	الانحراف المعياري	الفئة	الرتبة	الدرجة / الحكم
		النسبة	نعم	بعض الشيء	لا					
1	هل يمكنك ربط الصورة بمثل شعبي	ك	52	9	3	2.77	0.527	أوافق	1	مرتفع
		%	81.3	14.1	4.7					
4	من خلال معرفتك بالأمثال الشعبية، هل تعتقد أنّ المثل الذي عبرت عنه الصورة يعتبر من الأمثال المعروفة	ك	47	15	2	2.70	0.525	أوافق	2	مرتفع
		%	73.4	23.4	3.1					
3	من خلال تجربتك، ما مدى دقة تمثيل الصورة للمثل الشعبي	ك	44	18	2	2.66	0.541	أوافق	3	مرتفع
		%	68.8	28.1	3.1					
9	هل تعتقد أنّ تمثيل الأمثال الشعبية عبر الذكاء الاصطناعي يساعد على تحسين	ك	42	19	3	2.61	0.581	أوافق	4	مرتفع
		%	65.6	29.7	4.7					

	الحفاظ على التراث الشعبي									
8	هل أضاف تصميم الصورة عبر الذكاء الاصطناعي وضوحًا في فهم معنى المثل أكبر مما كان عليه بدونها	ك	41	18	5	2.56	0.639	أوافق	5	مرتفع
		%	64.1	28.1	7.8					
2	من خلال تجربتك، ما مدى تقييمك لسرعة ربطك للصورة بالمثل الشعبي المعبر عنها	ك	38	15	11	2.42	0.773	أوافق	6	مرتفع
		%	59.4	23.4	17.2					
7	من وجهة نظرك، هل ترى أنّ التصميم أضاف لمعنى المثل شيئاً من الفكاهة	ك	34	19	11	2.36	0.764	أوافق	7	مرتفع
		%	53.1	29.7	17.2					
10	هل ترى أنّ جميع الأمثال الشعبية يمكن تمثيلها بالتصميم عبر أدوات الذكاء الاصطناعي	ك	26	25	13	2.20	0.760	محايد	8	متوسط
		%	40.6	39.1	20.3					
5	من خلال اطلاعك على الصورة، هل قمت بربطها أو لا بمعاني أخرى غير المثل الشعبي	ك	21	26	17	2.06	0.774	محايد	9	متوسط
		%	32.8	40.6	26.6					
6	هل ترى اختلافات بين تمثيل الذكاء الاصطناعي للمثل والمعنى المعبر عنه	ك	12	29	23	1.83	0.725	محايد	10	متوسط
		%	18.8	45.3	35.9					
المتوسط العام						2.41	0.660	أوافق		مرتفع

يتضح في الجدول (3-7) أن هناك درجة مرتفعة للاستجابات حول دور الذكاء الاصطناعي في تمثيل الصورة الذهنية للأمثال الشعبية، بمتوسط حسابي بلغ (2.41 من 3.00)، وهو متوسط يقع في الفئة الثالثة من فئات المقياس الثلاثي (من 2.34إلى 3.00)، وهي الفئة التي تشير إلى خيار أوافق على أداة الدراسة.

ويتضح من النتائج في الجدول (3-7) أن أبرز الاستجابات حول دور الذكاء الاصطناعي في تمثيل الصورة الذهنية للأمثال الشعبية، تتمثل في العبارات رقم (1، 4، 3) التي تم ترتيبها تنازلياً حسب موافقة أفراد الدراسة عليها وبدرجة مرتفعة، كالتالي:

1-جاءت العبارة رقم (1) وهي:" هل يمكنك ربط الصورة بمثل شعبي" بالمرتبة الأولى من حيث موافقة أفراد الدراسة عليها وبدرجة مرتفعة بمتوسط حسابي بلغ (2.77 من 3.00) وتفسر هذه النتيجة بأن الصورة قادرة على توضيح المثل الشعبي للمتلقين وإيصال الرسالة المقصودة منها.

2-جاءت العبارة رقم (4) وهي:" من خلال معرفتك بالأمثال الشعبية، هل تعتقد أنّ المثل الذي عبرت عنه الصورة يعتبر من الأمثال المعروفة" بالمرتبة الثانية من حيث موافقة أفراد الدراسة عليها وبدرجة مرتفعة بمتوسط حسابي بلغ (2.70 من 3.00) وتفسر هذه النتيجة بأن شهرة المثل أسهمت بقدرة المتلقين على ربطه بالصورة.

3-جاءت العبارة رقم (3) وهي: "من خلال تجربتك، ما مدى دقة تمثيل الصورة للمثل الشعبي" بالمرتبة الثالثة من حيث موافقة أفراد الدراسة عليها وبدرجة مرتفعة بمتوسط حسابي بلغ (2.66 من 3.00) وتفسر هذه النتيجة بتطابق التصميم مع الصورة الذهنية الشعبية للمثل.

النتائج

1- إنّ للصورة الذهنية للأمثال الشعبية خصوصية تجعلها تختلف عن غيرها من المفاهيم لأنها تعتمد على الموروث الشعبي والسائد.

2- تتصف الأمثال الشعبية بالترميز على مستوى اللغة، وتحيل إلى معانيها عبر المعاني المجازية.

3- يمكن للعناصر المرئية أن تشكل المعاني المجازية عبر بعض الإيحاءات والرموز المرئية.

4- ترتبط عملية التصميم الجرافيكي بالإبداع ارتباطًا مباشرًا، بينما تتميز أدوات الذكاء الاصطناعي بمحاكاة الذكاء البشري، مما يجعله غير قادر على الإنتاج الإبداعي بالدقة البشرية.

5- يمكن للذكاء الاصطناعي أن ينفذ الكثير من الإجراءات التي يجب على المصمم تنفيذها فيختصر عليه الوقت والجهد.

6- يأتي دور الذكاء الاصطناعي بالتصميم من خلال تقديم مزايا للمصمم تساعده على التفرغ للجانب الإبداعي بدلًا من الجانب الإجرائي التنفيذي.

7- استطاع الذكاء الاصطناعي أن يمثل الصورة الذهنية الشعبية عن المثل من خلال الوقوف على المعاني المباشرة له.

8- قدم الذكاء الاصطناعي بديلًا مرئيًا حل محل عناصر اللغة في المثل المنطوق، ومثل مفرداتها اللغوية بمفردات مرئية.

9- أوضحت نتائج تحليل استجابات الأفراد أنّ النسبة الأكبر للأعمار فوق (35) عامًا، مما يشير إلى العلاقة بين الموروث الشعبي والفئات العمرية التي تألفه وتمتلك صورة ذهنية واضحة عنه.

10- يسهم الذكاء الاصطناعي في تسهيل عملية التصميم وبرفع السوية الإبداعية لدى المصمم.

التوصيات

1- تعزيز العمل على أدوات الذكاء الاصطناعي في التصميم الجرافيكي بشكل يحافظ على السياقات الثقافية والتراثية.

2- إقامة ورش عمل ودورات تدريبية للتفاعل بين المصممين وخبراتهم من أجل تطوير الاستفادة من الذكاء الاصطناعي في مجال التصميم الجرافيكي.

3- التوعية بكيفية الاستفادة من أدوات الذكاء الاصطناعي بالأعمال الإبداعية مع تجنب سلبياته من غير أن يؤثر على الإنتاج الإبداعي.

4- تنشيط دور البحث العمي في مجال الذكاء الاصطناعي وأدواته لتحقيق الفائدة القصوى منه باستثمار المزايا التي يقدمها في مجال التصميم الجرافيكي.

5- الاستفادة من قدرة الذكاء الاصطناعي على تمثيل الصورة الذهنية للأمثال الشعبية بالحفاظ على التراث عبر إنشاء مخزون رقمي لتكون مرجعًا للأجيال القادمة.

6- استثمار تجارب الذكاء الاصطناعي في تصميم الأمثال الشعبية في المجالات الشعبية والتراثية والإبداعية الأخرى من أجل الحفاظ على التراث.

الخاتمة

يمكن القول بأنّ المخزون الثقافي والإرث الشعبي لا يتعارض مع ثقافة العصر وأدواته، بل من الممكن في كثير من الحالات أن يسهم في تعزيزها وحفظها، وفي ظل التسارع المستمر للتطور الرقمي، يشهد العالم تغيرات مستمرة في الأدوات المتاحة، ويمكن استثمارها إيجابيًا عبر توظيفها في خدمة التراث الشعبي والحضاري، ويشغل الذكاء الاصطناعي حيزًا واسعًا من إجراءات وخطوات التصميم التي يتكفل بها المصممون من أجل الصور، مما يختصر عليه الوقت والجهد ويتيح المجال أمامه للتطوير والتعبير، فلا تتعارض التكنولوجيا مع الإبداع إذا أحسن الإنسان توظيفها واستخدامها، لا سيما في عصر أصبحت فيه الثقافة الرقمية ثقافة عالمية، ولا بد من مواكبتها واللحاق بتقدمها من أجل الحفاظ على البقاء والتطور ضمن المشهد التكنولوجي العالمي الكبير.

المراجع

أولا المراجع العربية

حامد، محمد. (2023). *شرح أداة كوبيلوت*. مدونة التكنولوجيا تيكنولوجاوي. متاح من خلال: https://2u.pw/p5uuOiYr

زينو، سامر. (2023). *الذكاء الاصطناعي في التصميم الجرافيكي كيف يمكن للمصممين الاستفادة*. متاح من خلال: https://2u.pw/SIqf8rku

سليمان، إبراهيم محمد. (2017). مفهوم الصورة الذهنية وعلاقتها بالصورة النمطية ودور الإعلام في تشكيلها وتحسينها. *مجلة كلية الآداب، جامعة الزاوية*، 1(24).

السيد، طارق أحمد البهي. (2023). دور الذكاء الاصطناعي في استحداث التصميمات الزخرفية المعاصرة. *مجلة بحوث التربية النوعية جامعة المنصورة*، (75).

شاور، هناء عبد الحميد. (2021)، التصميم الجرافيكي وسيلة إتصال للتأثير على المجتمعات منذ القرن الثامن عشر وحتى القرن العشرين. *بحوث في التربية الفنية والفنون*، 21(2)، 108-116.

شلال، أحمد. (2023). *فاعلية الذكاء الاصطناعي في التصميم الكرافيكي الرقمي المعاصر* [بحث مقدم]المؤتمر العلمي 19. جامعة بغداد كلية الفنون.

عجوة، علي. (2003). *العلاقات العامة والصورة الذهنية*. دار النشر عالم الكتاب

العربي، رمزي. (2008). *التصميم الجرافيكي* (ط. 2).

عزوز، حنان. (2022). الذكاء الاصطناعي نحو آفاق جديدة. *مجلة جامعة وهران*، *7* (1).

علال، عبد القادر. (2021). الصورة الذهنية في الإعلام. *آفاق علمية*، *13*(2)، 86-101.

عيسى، سمية محمد. (2023)، التخيل البصري بتقنية الذكاء الإصطناعي والإفادة منها في توليد أفكار تصميمية مبتكرة لدي مصممي الفنون. *المجلة العلمية لعلوم التربية النوعية*، *18*(18)، 448-483.

غانم، ابتسام. (2015). الأمثال الشعبية مرآة عاكسة لثقافة المجتمع. *التراث*، *5*(2)، 1-12.

القاضي، صعد محمد. (2005). *قاموس الأمثال الشعبية العربية والإفريقية*. الهيئة العامة المصرية للكتاب.

منصة ساعد. (2023). *4 من أهم أدوات مصمم الجرافيك لأعمال احترافية*. متاح من خلال: https://2u.pw/ObFusgPw

هذلي، فواز و شيخ، هجيرة. (2022). تطبيقات الذكاء الاصطناعي في مجال التصميم وعلاقته بالإبداع والابتكار كتوجه حديث –التجربة اليابانية نموذجا. مجلة الدراسات القانونية والاقتصادية، 5(1)، 845-863.

ثانيًا: المراجع الأجنبية

Ajwa, A. (2003). *Public relations and mental image* (*Al-ʻalāqāt al-ʻāmmah wa-al-ṣūrah al-dhihnīyah*). Dar Al-Kutub Publishing.

Al-Arabi, R. (2008). *Graphic design* (*Al-taṣmīm al-jrāfīkī*) (2nd ed.).

Al-Qadi, S. (2005). *Dictionary of Arabic and African proverbs* (*Qāmūs al-amthāl al-shaʻbīyah al-ʻArabīyah wa-al-Ifriqīyah*). General Egyptian Book Organization.

Al-Sayed, T. A. (2023). Role of artificial intelligence in creating contemporary decorative designs (Dawr al-dhakā' al-iṣṭināʻī fī istiḥdāth al-taṣmīmāt al-zakhrfīyah al-muʻāṣirah). *Journal of Specific Education Research, Mansoura University*, (75).

Alal, A. (2021). Mental image in media (Al-ṣūrah al-dhihnīyah fī al-iʻlām). *Afak Ilmia*, *13*(2), 86-101.

Azouz, H. (2022). Artificial intelligence towards new horizons (Al-dhakā' al-iṣṭināʻī naḥwa āfāq jadīdah). *Oran 2 University Journal*, *7*(1).

Ganem, I. (2015). Popular proverbs as a mirror of society's culture (Al-amthāl al-shaʻbīyah marā'ā ʻākisah li-thaqāfat al-mujtamaʻ). *AL TURATH Journal*, *5*(2), 1-12.

Hamid, M. (2023). Explanation of the Copilot tool (Sharḥ adāh Kōbīlūt). *Technology Blog TechnoJawy*. https://2u.pw/p5uuOiYr.

Hathly, F., & Sheikh, H. (2022). Applications of artificial intelligence in design and relationship to creativity and innovation as a modern trend - The Japanese experience as a model (Tataṭbīqāt al-dhakā' al-iṣṭināʻī fī majāl al-taṣmīm wa-ʻalāqatuhu bi-al-ibdāʻ wa-al-ibtikār ka-tawajuh ḥadīth - al-tajribah al-yābānīyah namūdhajān). *Journal of Legal and Economic Studies*, *5*(1), 845-863.

Issa, S. (2023). Visual imagination using artificial intelligence and uses in generating innovative design ideas among art designers (Al-takhayyul al-baṣarī bi-taqnīyat al-dhakā' al-iṣṭināʻī wa-al-ʻifādah minhā fī tawlīd afkār taṣmīmīyah mubtakirah ladá muṣammimī al-funūn). *Scientific Journal of Qualitative Educational Sciences*, *18*(18), 448-483.

Shalal, A. (2023). *Effectiveness of artificial intelligence in contemporary digital graphic design (Fā'ilīyat al-dhakā' al-iṣṭinā'ī fī al-taṣmīm al-jrāfīkī al-raqamī al-mu'āṣir)* [Paper presentation]. The 19th Scientific Conference, University of Baghdad, College of Arts.

Shawar, H. (2021). Graphic design as a means of communication to influence societies from the 18th to the 20th century (Al-taṣmīm al-jrāfīkī wasīlat ittiṣāl li-al-ta'thīr 'alá al-mujtama'āt mundh al-qarn al-thāmin 'ashar ḥattá al-qarn al-'ishrīn). *Research in Art Education and Arts*, *21*(2), 108-116.

Sleiman, I. (2017). Concept and relationship of a mental image to the stereotype and the role of the media in its shaping and improving (Mafhūm al-ṣūrah al-dhihnīyah wa-'alāqatuhā bi-al-ṣūrah al-naṭmīyah wa-dawr al-i'lām fī tashkīlihā wa-taḥsīnuhā). *Journal of the Faculty of Arts, University of Zawia*, *1*(24).

Zainu, S. (2023). *Artificial intelligence in graphic design: How designers can benefit (Al-dhakā' al-iṣṭinā'ī fī al-taṣmīm al-jrāfīkī kayfa yumkin li-al-muṣammimīn al-istifādah)*. https://2u.pw/SIqf8rku.

Saed Platform. (2023). *Four essential tools for professional graphic design (Arba' min ahamm adawāt muṣammim al-jrāfīk li-a'māl iḥtirāfīyah)*. https://2u.pw/ObFusgPw.

الملحقات

بعض النماذج التجريبية لتصميم الأمثال الشعبية عبر الذكاء الاصطناعي:

نموذج (1)

نموذج (2)

نموذج (3)