كلية الفنون الجميلة بالقاهرة
مجلة الفنون والعمارة للدراسات البحثية
JOURNAL OF ART & ARCHITECTURE RESEARCH STUDIES
جامعة حلوان HELWAN UNIVERSITY
المجلد الخامس العدد ١٠ ديسمبر ٢٠٢٤ - JAARS - أميرة قنديل

السرد البصري بقصص المحتوى الرقمي وأثره في تعزيز تجربة المستخدم الجمالية

VISUAL STORYTELLING IN DIGITAL STORIES AND ITS IMPACT ON ENHANCING THE AESTHETIC USER EXPERIENCE

أميرة قنديل
القسم الجرافيك – الكلية الفنون الجميلة – الجامعة حلوان مصر

Amira Ahmed Kandil
Graphic Department, Faculty of fine Arts, Helwan University, Egypt

amirakandil124@gmail.com

الملخص

كان للسرد البصري دور إتصالي حيث نقل لنا قصص مرئية عن أنشطة حياة البشر بأزمنة تسبق اختراع الكتابة، وظل السرد البصري يحكي قصة الفن عبر تاريخه، ومع التقدم التكنولوجي امتد الدور الاتصالي للسرد البصري الذي تكامل مع السرد القصصي للمحتويات المعلوماتية بالعصر الرقمي، ليقدم موضوعات المحتوى في تنسيقات منظمة السياقات بواجهات المستخدم،اصطلح عليها بأنها القصص المرئية،ففي ظل ما يعرف بنظرية العبء المعرفي للمستخدم ،يكون للسرد البصري دور توضيحيً للمضامين والرسائل المعرفية باستخدام وسائط التعبير المرئية؛ كوسيلة أكثر فاعلية وتأثير في تقديم المحتوى للمستخدم، فالبشر يميلون لمتابعة السياقات السردية، وإدراك الدلالات من الصور والمرئيات كطريقة أسهل من قراءة موضوعات المحتوى عبر الشاشات ؛ لذلك تركز هذه الورقة على أهمية التعبير بالسرد البصري بقصص المحتوى الرقمي ليس فقط لما يوفرمن تجربة استخدام أفضل على مستوى الوظيفة الإتصالية بل ايضاً لأهميته في تعزيز تجربة المستخدم الجمالية.

الكلمات المفتاحية

السرد البصري؛ القصص الرقمية؛ تجربة المستخدم الجمالية

ABSTRACT

Visual storytelling had a communicative role, as it conveyed visual stories about human life activities in times before the invention of writing. Visual narrative continued to tell the story of art throughout its history. With technological progress, the communicative role of visual storytelling extended, which was integrated with the narrative of information content in the digital age, to present content topics in context-organized formats with user interfaces, which were termed visual stories. Considering what is known as the Cognitive Load Theory, visual storytelling has an explanatory role for cognitive content and messages using visual media, as a more effective and influential means of presenting content to the user. People tend to follow narrative contexts and perceive connotations from images and visuals as an easier way than reading content topics on screens. Therefore, this paper focuses on the importance of expressing visual narratives in digital content stories, not only for what provides in terms of a better user experience at the level of the communicative function, but also for its importance in enhancing the aesthetic user experience.

KEYWORDS

Visual Storytelling; Digital Stories; Aesthetic user experience

حقوق النشر ٢٠٢٤ © | لمجلة JAARS

١.المقدمة

ارتبط التعبير بالسرد البصري Visual Storytelling الذي يحكي الأحداث والمواقف بالفن بمفهوم السرد القصصي Storytelling، فمنذ عصور ماقبل إختراع الكتابة، والسرد القصصي Storytelling، بمعنى السردNarrative ، (يعبر عن نشاط إنساني يرتبط بطبيعتهم الذهنية في التفكير وتصور الأمور كلها تصوراً ذهنيا بصرياً ،فكان التفكير بأسلوب سردي منظم آلية إبداعية ظهرت بألوان من السرد) (ستيفن آر كوفي .٢٠١٥ م). وكان أبرزها السرد بالفن والتعبير المرئي عن القصص وأحداث الحياة منذ أقدم العصور فقد ارتبط بالأفكار والتصورات ، أو بالنص، فكان التعبير بالفن بشكل عام وسيلة لحكي السرد بصرياً ، فمصطلح السرد القصصي مصطلح شمل أشكال الحكي الشفهي والمكتوب والمرئي والمسموع ، وكل ماهو مرتبط بحواس البشر الخمسة، ليكون السرد القصصي منهجاً أتصالياً بين البشر بشكل عام، ولا تخلو الأنشطة السردية من التصور الذهني البصري لعوالم السرد أو بالتعبير عنه بالرسم؛ لأن البشر مفكرون بصريون، يتصورون الأشياء والاحداث والمواقف في تصورات ذهنية قائمة على تخيل الصور في عوالم افتراضية للسرد، وقد وصف أحد رواد السيميائية السرد القصصي بأنه علم السيميائية ذاته ؛ فطالما تناول الفن المرئي قصصاً ذات معاني فكانت قصة الفن رسالة من الفنان للناس بمجتمعه، ولم يكن للسرد المرئي بالفن دوراً إتصالياً فحسب بل كان السرد المرئي الأساس في وصف الفن بالجمال (فجمال الصورة لا يكمن في جمال موضوعها، وإنما في التعبير السردي المتضمن حيث يحفز الذاكرة البصرية فيخاطب شعور وحس المتلقي للسرد البصري مما يحقق له الاستمتاع الجمالي بالفن).(إرنست غومبرتش. ٢٠١٦، ص ١٠)

وقد أرتبط مصطلح السرد القصصي إرتباطاً وثيقاً بمفهوم المحتوى قبل العصر الرقمي، والمحتوى Content: هو الموضوع أو الأفكار الواردة في نص مكتوب، أو مروي، أو مبتكر كفن، أو مقترح أو ممثل تمثيلاً سمعياً ومرئياً (2022 dictionary.cambridge.org). وقد ضمت وسائط النشر المطبوعة وغيرها المحتوى ومن أهمها الكتب فالسرد القصصي هو عبارة عن (محتوى يتناول موضوع أو الفكرة، أو مقترح في وحدة تجمع أجزاء السرد، في تتابع Sequential، وإتساق Consistency، وجودة للسياق Quality of context) (جمال جديد. ٢٠٢٠، ص٣٧). (فالسرد بالأساس كلمة بمفهوم أدبي أتسع معناها لتعبر عن أشكال السرد غير اللغوي لتحمل علامات ذات معاني. وإن كان الوسيط اللغوي يحكى بالنص ما يرتبط به من تصورات ذهنية، فإن السرد البصري: هو انصهار للنصوص المعرفية والفنون من أجل التوضيح أو التمثيل المرئي للسرد).(John.D., 2014.p3)

وقد عُرِفَ العصر الرقمي بأنه عصر المعلومات، لذلك فأن نشاط المستخدمين بالبيئات الرقمية ينصب بشكل كبير على آليات البحث عن المحتوى المعلوماتي بأشكاله وتنسيقاته المختلفة، وتفترض الباحثة أن تنسيق المحتويات الرقمية هوامتداد أحدث لمجال تصميم المحتوى حيث تحول من المطبوع إلى العرض تقديمي للسرد المرئي في تنسيقات للنشر الرقمي لتتلائم مع أساليب التصفح الرقمي بواجهات المستخدم ؛ لذلك يرتبط تصميم السرد البصري لقصص المحتوى الرقمي بالتصميم المرئي لواجهات المستخدم، وتصميم تجربة المستخدم، وعلى هذا الأساس تُعرف الباحثة السرد القصصي البصري Visual Storytelling على أنه:عملية تصميم ،وتقديم مرئي لموضوع سردي متضمن لفكرة يمكن تناولها في نص مكتوب أو محتوى، بهدف تحويل معلومات وتفاصيل محتوى النص لعرض مرئي يحكي السرد وتقديمه للمستخدم الرقمي -متلقي السرد البصري-، ويكون ذلك بمجموعة من وسائط الفن المرئية كالصور أو الرسوم التوضيحية ثابتة أو المتحركة . في عرض تقديمي يتناول الموضوع كقصة متسلسلة مرئية أو مرئية ومسموعة بدون نص مكتوب يصاحبها، أومع القليل من النص الذي يوضح ويحدد الفكرة الأساسية بالوقت الذي يكون الاعتماد الأكبر على الصورة في نقل المعاني وبإدراك السرد بصرياً يلم المستخدم برسائل ومضامين المحتوى المعرفي، فالسرد البصري وسيلة أسرع وأسهل للإلمام بالمحتوى في بضع دقائق ، بدلاً عن قراءة النص عبر الشاشة.

وعلى هذا الاساس ترى الباحثة أن كل قصة محتوى مرئية تمثل تجربة مستخدم جمالية Aesthetic user experience كتجربة فريدة تميز التصميم المرئي لكل موضوع عن غيره، وعليه يمكن التنبؤ بتطور أشكال وتنسيقات نشر المحتوى الرقمي، حيث يتحول جمود التصميم الوظيفي بواجهات المحتوى الرقمي، إلى تصميمات جمالية متنوعة بتنوع موضوعات المحتوى مما يدعم الشعور بالجمال الذي يساهم بشكل كبير في الإدراك البصري والإتصال المعرفي، ويعزز قابلية الاستخدام الجمالية.

١,٢. مشكلة البحث:

تتلخص مشكلة البحث في: -
- إلى أي مدى يختلف التصميم بأسلوب السرد البصري لقصص المحتوى الرقمي ،عن التصميم التقليدي لواجهات المحتويات المعلوماتية الأخرى؟
-وكيف يعمل التصميم البصري للسرد في الارتقاء بتجربة المستخدم الجمالية، وتحسين قابلية الاستخدام الجمالية؟

حقوق النشر ٢٠٢٤ © | لمجلة JAARS

١,٣. أهداف البحث:

- لفت النظر لأهمية التصميم بالسرد االبصري كمجالاً إبداعياً خصباً لإنتاج قصص المحتوى مرئية، من أجل تقديم تصميم مرئي يميز كل محتوى الرقمي عن غيره.
- التعريف بماهية القصة المحتوى المعلوماتي الرقمية لتميزها عن أنواع القصص الترفيهية الأخرى بالبيئات الرقمية.
- توضيح الفرق بين التصميم التقليدي المعتمد على قراءة النصوص ،وبين المحتوى على هيئة قصص مرئية تحكي الموضوعات بأسلوب السرد البصري.
- إلقاء الضوء على الدور التوضيحي للسرد المرئي بقصص المحتوى الرقمي في تمثيل وتبسيط المضامين المعرفية بصرياً، وتأثير ذلك على التجربة الجمالية للمستخدم.
- توضيح أثر الارتقاء بالتجربة الجمالية للمستخدم في تحسين قابلية الاستخدام الجمالية.

١,٤. أهمية البحث:

أصبح من الضروري في ظل الكم الهائل من المحتويات المنشورة، من تطوير شكل المحتوى المعلوماتي التقليدي الذي يقدم الموضوع في نص يقرأ عبر الشاشة، إلى تنسيقات محتوى في هيكل سرد قصصي رقمي يختزل الموضوعات المعرفية باسلوب منظم ويقدمها في عروض تقديمية معتمدة على السرد البصري مع القليل من النص أو بدونه، ليصبح كل موضوع محتوى عبارة عن قصة مرئية Visual Story يحكيها السرد البصري Visual Storytelling، ليكون التعبير المرئي بقصص المحتوى لغة إتصال بصري تهدف لتبسيط المعارف والمفاهيم بالمجالات المتنوعة، بأساليب تتلائم مع طبيعة المستخدم الرقمي اليوم، كما يقدم التصميم بالسرد المرئي تجربة مستخدم فريده جمالياً وبجانب ذلك تساهم بشكل كبير في تحسين وظائف الاستخدام، وتعزز الإتصال البصري مع واجهة المستخدم.

١,٥. فروض البحث:

- تفترض الباحثة أن تصميم قصص المحتوى المعتمدة على السرد البصري الموضح للمضامين والرسائل يعمل كأداة اتصال قوية بين مقدم المحتوى الرقمي والمستخدم ليس فقط من حيث الوظيفة الإتصالية لكن إيضاً بتعزيز تجربة المستخدم الجمالية، مما يفيد في إثراء الجوانب المعرفية والشعورية من خلال الإدراك البصري.
- تصميم المحتوى الرقمي بأسلوب السرد البصري يساعد في إدراك المعارف بصرياً كوسيلة أسهل من القراءة عبر واجهة المستخدم.
- السرد البصري باستخدام الوسائط المرئية يبسط المضامين ويجعلها تبدو كالقصص حتى لو كان النص المعرفي الأصلي عبارة عن موضوع علمي متخصص بأحد المجالات ، مما يساعد على إقبال قاعدة اوسع من فئات المستخدمين المتلقيين للمحتوى المرئي.

١,٦. منهجية البحث:

المنهج الوصفي التحليلي في تناول المحتوى الرقمي التقليدي و المحتوى بأسلوب السرد البصري للقصص. وتوضيح الفرق بين مفهومي تجربة المستخدم الوظيفية و التجربة الجمالية للمستخدم التي يحققها السرد البصري للمحتوى الرقمي .

١,٧. حدود البحث:

حدود زمانية تبدأ منذ عام ٢٠٢١م كبداية للاهتمام بعرض المحتوى الرقمي على هيئة قصص مرئية تعرض للمعلومات في سرد بصري متعدد الوسائط.

١,٨. الدراسات السابقة

أولاً: دراسة سابقة تتوافق مع هذه الورقة البحثية في تجربتها العملية حيث تقدم قصة محتوى معلوماتية حول موضوع معرفي بالتوضيح المرئي بأسلوب الرسوم المتحركة ثلاثية الأبعاد.

- حسين عبد الحميد محمود، شريين.(٢٠٢١) *دور الوسائط الجرافيكية في تحقيق إيقاع درامي للعرض المتحفي*، رسالة دكتوراة، قسم الجرافيك، كلية الفنون الجميلة، جامعة حلوان.

ثانيا:دراسات تناولت السرد المرئي بقصص المحتوى الرقمي ودلالته بواجهة المستخدم وتحليل تأثيرها على المستخدم الرقمي.

حقوق النشر ٢٠٢٤ © | لمجلة JAARS

Kozak, Oles. (2020). *Analysis of illustration influence on Human-Computer Interaction*. 10.13140/RG.2.2.24793.95845.

Petousi, D., Katifori, A., Servi, K., Roussou, M., Ioannidis, Y. (2022). *Interactive Digital Storytelling in Cultural Heritage: The Transformative Role of Agency*. In: Vosmeer, M., Holloway-Attaway, L. (eds) Interactive Storytelling. ICIDS 2022. Lecture Notes in Computer Science, vol 13762. Springer, Cham. https://doi.org/10.1007/978-3-031-22298-6_3

Kim, S.J., Underberg, N.M. (2011). *Peru Digital: Approaching Interactive Digital Storytelling and Collaborative Interactive Web Design through Digital Ethnography, HCI, and Digital Media*. In: Marcus, A. (eds) Design, User Experience, and Usability. Theory, Methods, Tools and Practice. DUXU 2011. Lecture Notes in Computer Science, vol 6770. Springer, Berlin, Heidelberg. https://doi.org/10.1007/978-3-642-21708-1_3

ورقة بحثية في قابلية الاستخدام الجمالية كأول بحث منشور عن التجربة المتأصلة والتجربة الجمالية للمستخدم، وهي ورقة بحثية مقدمة في المؤتمر الثامن والخمسين للجمعية اليابانية لعلم النفس ١٩٩٤م

Kurosu, Masaaki & Kashimura, Kaori. (1995). Apparent usability vs. inherent usability. CHI '95 Conference Companion. 292-293. 10.1145/223355.223680.

٢. المحتوى الرقمي قبل أستحداث أسلوب التصميم بالسرد البصري لقصص

مر التصميم المرئي visual design للمحتوى الرقمي بمراحل عديدة، بدأت بالتحول للرقمنة، فقد(ارتبط النشر بمفهوم التقارب التكنولوجيtechnological convergence ليجمع بين مقومات ثلاثة هي:-

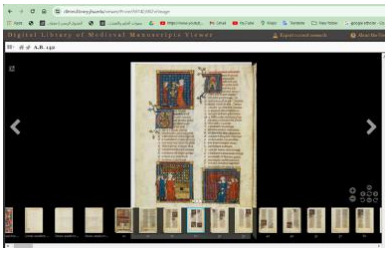
- تقنيات الحوسبة computing فيما تتيحه من مقومات الإنتاج والمعالجة.
- تقنيات الإتصال: ممثلة فيما تتيحه أمكانيات الشبكات من نشر سريع للمحتويات.
- المحتوى: من حيث القيمة الفنية والإمكانيات التفاعلية كمنتجات رقمية مقدمة للمستخدم بواجهات الاستخدام).

(Montpetit. M.J., 2016. p29)

ويمكن للباحثة ملاحظة شكل تنسيق المحتويات المنقولة عن الكتب المطبوعة إلى الرقمنة، حيث كانت تحاكي بشكل كبير التصميم التقليدي من نص يصاحبه التوضيح المرئي، فكان تنسيق عرض المحتويات الرقمية محاكياً لتقليب صفحات الكتاب والذي تطور إلى أسلوب العرض التقديمي لتعرض صفحات الكتب المنشورة رقمياً منفرده كشرائح للعرض. بل ظل التصميم المرئي للمحتويات الرقمية بصفة عامة معتمداً على النص المقروء عن الشاشة مع القليل من الصور أو بدون أي صورتوضحه . الأشكال (١، ٢، ٣) بعض نماذج من محتويات تحولت من الوسيط المطبوع للتصفح الرقمي وتنسيقات عرضها بواجهات المستخدم.

(الشكل١) بجهاز كيندل يحاكي التصفح الإلكترونية تقليب صفحات الكتاب.

(*Source*: *https://www.freepik.com/free-photo/high-angle-senior-man-looking-empty-tablet_6599052.htm#fromView=search&page=5&position=1&uuid=d89866f8-a697-4b48-8b38-2191d2c59aa6 (3-2019))*



(الشكل٢) عرض تقديمي لصفحات مخطوطة كاملة بالتمرير الأفقي بالأسهم.

(*Source:* https://dlmm.library.jhu.edu/viewer/#rose/AB142/002v/image ,11-2021)

(الشكل٣) عرض تقديمي لكتاب بالتمرير الرأسي Scrolling بواجهة المستخدم

(*Source* : *https://www.google.com.eg/books/edition/Digital_Storytelling/eRvTJEewE9gC?hl=en&gbpv (11-2021)*

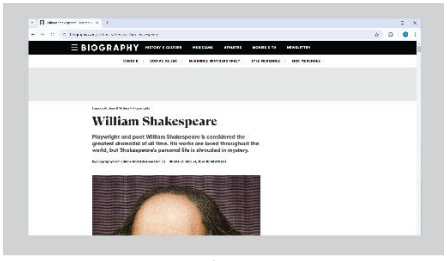
حقوق النشر ٢٠٢٤ © | لمجلة JAARS

١,٢ تجربة المستخدم في قراءة المحتوى النصي بواجهة المستخدم

(أصبح المستخدمون يحتاجون للقراءة من خلال الشاشة بصورة أكبر عن القراءة بالمواد المطبوعة. ونتيجة لهذا الاستخدام المتزايد للشاشة، فقد أُدرك أن قراءة النصوص الطويلة من الشاشة غالبًا ما تكون أبطأ وأكثر إرهاقًا مقارنة عن المحتوى المطبوع على الورق.) (Karaman.A., 2016) وقد إجريت دراسات تتبع حركة العين، كمحاولة للتعرف على الكيفية التي يقرأ بها المستخدمون المحتوى وقد تبين أن القراءة ليست عملية سهلة ، وأظهرت النتائج ما يلي:

- (يقضي مستخدمون حوالي ٨٠٪ من وقتهم في النظر إلى المعلومات الموجودة بالواجهة الأولى او أول جزء من الصفحة وهو الجزء المرئي من صفحة الويب عندما يصل المستخدمون إليها لأول مرة.
- يخصص المستخدمون حوالي ٢٠٪ فقط من انتباههم لتمرير الصفحة إلى أسفل ككل.بل أنهم لا يبذلون الوقت الكافي لقراءة كل المحتوى المكتوب بل فقط أكثر قليلاً من من ٢٠٪ من الكلمات على صفحة الويب أثناء الزيارة المتوسطة.
- يكون سلوك المستخدمين ذوي الثقافة والخبرة بمسح النص بالتركيز على العناوين والأقسام الموضحة للمضمون،بينما يكون سلوك مجموعة أخرى من المستخدمين بتمرير النص بدون تثبيت لوقت كافي.
- يقضي المستخدمون ٦٩٪ من وقتهم في النظر إلى النصف الأيسر من صفحة بالمحتويات الأجنبية الويب و٣٠٪ في النظر للنصف الأيمن.) (Pernice.K., 2017)

وقد تم الاستفادة من تلك الدراسة السابقة المتعلقة بكيفية قراءة المستخدمين للمحتويات النصية في تحسين تجربة المستخدم الوظيفية من خلال تنسيق و تصميم النص مع الصور بواجهة المستخدم . فبالأشكال(٤ ،٥) لقطات شاشة لأحد المحتويات لسيرة ذاتية ، والتصميم المرئي بالنموذج يبدو مألوفاً منذ الوهلة الأولى، حيث يتكرر تنسيقه وتصميمه المرئي بمحتويات أخرى عديدة منها على سبيل المثال صفحات موسوعة ويكيبيديا. يمكن للباحثة وصف تصميم الموقع بأنه تصميم جيد، وحقق مبادئ تصميم تجربة المستخدم الوظيفية على نحو أمثل؛ فهو يتيح تجربة تصفح سهلة لكل من يرتاده لكنه يعتمد بشكل كبير على قراءة المحتوى النصي طويل يجعل من الصعب على المستخدمين الإلمام به مرة واحدة ، وجاءت معظم الصور عن لوحات فنية للصورة الشخصية لويليم شكسبير وأشخاص أخرون مرتبطون بسيرته الشخصية.



(الشكل٤) لقطة شاشة للواجهة الأولى من صفحة السيرة الذاتيه لويليم شكسبير.

(الشكل٥) بعد التمرير الأول تظهر الصورة كاملة ، يليها عناوين كروابط.

(*Source*: https://www.biography.com/authors-writers/william-shakespeare٢٠٢٤-٥)

٢,٢ تجربة المستخدم الوظيفية

(كان التركيز الأكبر لمطوري تجربة المستخدم بالسابق على النواحي الوظيفية؛ لتحقيق مبدأ الكفاءة وقابلية الاستخدام لتفادي حدوث أي خطأ يتسبب في تعطيل مهام التصفح، مما قد يؤدي لانصراف المستخدم، وبالفعل تم وضع مجموعة من مبادئ تصميم تجربة المستخدم لتوفير إمكانيات إدارة أفضل لواجهات المستخدم).(Kurosu.M. & Others,1995)، لكن مع هذا فقد تم إغفال الجوانب الجمالية بالتصميم المرئي للمحتوى بواجهة الاستخدام ؛ فلم يكن من المهم تصميم واجهات محتوى تتميزبتصميم جمالي فريد، بل كان الاهتمام الأكبربما يقدمه التصميم المرئي من الأخذ بيد المستخدم للقيام بالوظائف والمهام المتاحة لضمان رحلة تصفح سهلة، فأنعكس ذلك بالضرورة على شكل التصميم المرئي للمحتويات والذي أصبح مقيداً بمجموعة من قوالب التصميم الجامدة. وفيما يلي تحاول الباحثة تحليل قابلية الاستخدام الوظيفية من خلال التصميم المرئي بواجهات صفحة موقع BIOGRAPHY بالشكلين السابقين.

- يمكن ملاحظة عنوان الصفحة" BIOGRAPHY تم كتابته بالأبيض بحروف كبيرة على الشريط الأسود برأس الصفحة. مع وجود مجموعة من الروابط لصفحات أخرى ذات صلة بالموقع مكتوبة بالأسود على الشريط الأبيض الذي يلي شريط عنوان الموقع. وهذا التضاد يجذب نظر المستخدم ويجعل من الروابط المرتبطة أكثر وضوحاً.
- بعد العنوان والجملة الافتتاحية يظهر جزء من صورة، وهذا الجزء يحفز المستخدم على التمرير ليرى باق الصورة .

حقوق النشر ٢٠٢٤ © | لمجلة JAARS

- مع التمرير الأول تظهر الصورة كاملة بها الشخصية تنظر مباشرةً للمستخدم ،يليها نص بخط صغير خاص بملكية الصورة وتاريخ انتاجها ، مع وجود خط رأسي صغيربلون أحمر يحفز المستخدم لاستكمال التمرير لرؤية باق النص.
- بعد التمرير الثالث تظهر عناوين جانبية كروابط تحيل المستخدم لأجزاء النص على امتداد الصفحة.
- الروابط باللون الأزرق تعمل كقوائم النقطية لتقسيم المحتوى لأجزائه مما يحفز المستخدم على قرأتها والنقرعليها.
- المحتوى بالصفحة مكون من نص طويل و بحوالي المنتصف تعرض قصة رقمية بتنسيق الفيديو بها تقرير عن حياة صاحب السيره الذاتية.
- بكل واجهة من الواجهات التي تمثل مساحة شاشة المستخدم يوجد صورة واحدة مرتبطة بالموضوع حتى لاتخلوا كل الواجهات من تصميم للصورة مع النص.
- بالرغم من طول المحتوى المعرفي فقد قسم إلى أجزاء يفصل بينها خط أفقي، ولكل جزء عنوان تم ربطه بمجموعة الروابط بأول المحتوى مما يساعد المستخدم تصفح الأجزاء بسهولة.
- التركيز على موضوع واحد لمحتوى الصفحة.
- سهولة مسح المحتوى، وتمييز أجزائه بسبب الفواصل الواضحة بين الأقسام.
- التنوع في حجم خطوط الكتابة ووضوحها
- يسهل على المستخدم زيارة الموقع وأستكمال القراءة في أوقات متلاحقة.
- المصداقية، ويمكن استشعار المصداقية في : المعلومات موثقة المصادر، طبيعة الموقع نشر السير الذاتية لبعض الأعلام.كما لا يظهر على الصفحة أنه مجرد محتوى منشور بغرض وضع الإعلانات وإغراق النص بكم هائل منها.

٣,٢ التوضيح بالتصميم المرئي بالمحتويات التي تركز على تجربة المستخدم الوظيفية

يجدر الإشارة إلى أنه (لم تغفل أهمية وجود الصور بالمحتوى الرقمي كعنصر مهم لجذب أعين المستخدمين خصوصاً بالمحتويات المعلوماتية المعتمدة على تنسيق النص للقراءة بواجهات المستخدم ،فبجانب النص تم الأستعانة بالصور التوضيحية المصاحبة، ومقاطع الفيديوالتوضيحي، وكان التصميم المرئي بصفحات المحتوى بتنسيق النص مع الصورة لتظهر كل واجهة بالشاشة كالصفحة بتصميم متناسق) .(Kozak.O., 2020)

ويمكن للباحثة ملاحظة أن الصور أو الرسوم التوضيحية تكون مصاحبة للنص ودالة عليه بما تحمل من طابع الموضوع ومن سرد بصري؛ لكن لأغراض مثل كسر الملل من مساحات القراءة الممتدة ، جذب المستخدم لتأملها للإبقاء عليه لفترة أطول في تصفح المحتوى، لكنه مع ذلك كان من الممكن الإستغناء عن الرسوم والصور التوضيحية دون أن يتأثر مضمون المحتوى المعلوماتي وذلك كما بالموقع الموجود بالشكل السابق (٥) فالصور الأولى تعطي للمستخدم معرفة بهيئة صاحب المحتوى لكنه يتكرر استخدام صور مماثلة لصاحب السيرة الذاتية، والتي لا تضيف جديداً كما أنه بالاستغناء عن البعض منها لا يخل بمضمون المحتوى. و في بعض الاحيان تستخدم صور لا تمت للمحتوى بصلة كما المثال بالشكل (٦)

الشكل (٦) إختبار تجربة المستخدم لدراسة كيفية تعامل المستخدمين مع الصور لا تتصل بمضمون المحتوى

(Source: Kozak, Oles. (2020). Analysis of illustration influence on Human-Computer Interaction.p 27 https://www.researchgate.net/publication/342438044_Analysis_of_illustration_influence_on_Human-Computer_Interaction/citation/download)

وبالمثال بالشكل (٦) تم اختباربمختبر" نلسون نورمانNielsen Norman " المتخصص بدراسات وأبحاث تصميم تجربة المستخدم، (عن أحد مواقع التي تخص التقديم المدرسي، تم اختبار تجربة المستخدم كيفية التعامل مع الصورالتوضيحية

حقوق النشر ٢٠٢٤ © | لمجلة JAARS

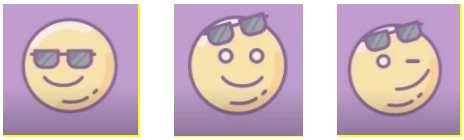
بالمحتوى، وبالشكل تشير النقاط الزرقاء إلى الأجزاء التي نظر إليها المستخدمون، وكانت نتيجة ذلك الاختبار أنه لم يتفاعل المستخدمين مع الصورة بل تم تجاهلها لأن الدلالات السرد البصري فيها لا تعبرعن أهداف المحتوى). (Kozak.O.,2020)

٣. السرد القصصي البصري بالمحتوى الرقمي

أخذ السرد القصصي بالعصر الرقمي دوراً جديدا عن ما كان عليه السرد القصصي قبل النشر الرقمي؛ فبسبب طبيعة المحتوى الرقمي المعلوماتية أصبح السرد القصصي يهدف إلى تحويل النص المعلوماتي إلى هيكل سردي قصصي بتصميم مرئي مكون من بداية ووسط و نهاية، ونشره عبر القنوات الرقمية كعرض تقديمي متسلسل أو القصة الرقمية Digital Story ، لتوصيل فائدة أو رسالة معينة للمستخدمين الرقميين يكون أساسها المعلومات مثل المعلومات عن بحث علمي، أو معرفة، أو تقرير، أو أي أفكار ترويجية ،أو شخصية، أو تعليمية أو توثيقية.. إلخ) _ (Serrat. O., 2017)

وتفترض الباحثة أنه بسبب طبيعة المعارف المقدمة عبر الوسيط الرقمي معتمدة على المعلومات والحقائق التي تخلوإلى حد ما من جوانب الخيال الأدبي بالقصص كان لابد من التعبير عنها بالسرد البصري فهو العامل الأساسي في أن تبدو المحتويات المعلوماتية كقصص مرئية Visual Stories تحكي السرد المعلوماتي بالتوضيح المرئي فتعوض صعوبة التصور الذهني البصري للحقائق والمعلومات، فهذا الجانب التخيلي كان يحفزه السرد القصصي بالقصص والحكايات التقليدية عند قراءة أو الاستماع إليها.

وعليه ترى الباحثة أن استخدام أساليب السرد االبصري Storytelling Visual أصبح الأسلوب الأمثل لتوضيح المحتويات المعلوماتية بالعصر الرقمي ليس فقط لعرض الموضوعات ولكن بمفردات التصميم المرئي بواجهة المستخدم الشكل(7) مثال لسرد بصري بأحد اللإيقونات المتحركة بحركة متكررة مكونة من ثلاثة رسوم.



الشكل (7) سرد بصري بايقونة متحركة بصيغة gif
(Source: https://www.youtube.com/watch?v=1RnY4OY2iHM 5-2023)

١,٣ تعريف السرد القصصي الرقمي

وهو عبارة عن: (عملية إنشاء قصص المحتوى باستخدام الوسائل الرقمية) (روان الضامن ٢٠١٨)

كما يمكن القول بأن السرد القصصي الرقمي هو المنهج والأسلوب التصميمي لإنشاء القصص المحتوى الرقمية في ثلاثة مراحل رئيسية هي:

(**أولا: كتابة وإعداد المحتوى للقصة الرقمية** بوضع المعلومات والحقائق في تسلسل منطقي مترابط من بداية ووسط و نهاية وهذا ما يسمى بالهيكل السردي.

ثانياً: تصميم السرد البصري (حيث يقوم الرسام أوالمصور، أومنتج الفيديو بتصميم قطع المعلومات والأفكار في شرائح متسلسلة متتابعة التي تحكي السرد في عرض تقديمي بالتنسيقات المختلفة للنشر الرقمي (Vivitsou. M., 2020)

ثالثاً: تصميم العرض المرئي حيث تتنوع تنسيقات العروض التقديمية بقصص المحتوى المرئية ،(Morra.S., 2014)

٤. القصص الرقمية بواجهات المستخدم

هي قصص المحتوى الرقمي: وهي منتج رقمي (فهي عبارة عن تنسيق مختزل بأسلوب تقديمي يتناول المعلومات والمفاهيم والأفكار حول موضوع محدد يوضح بأسلوب سرد قصصي شيق في تصميم مرئي يبدعه المصمم برؤيته الخاصة ليعرض للمعلومات في تسلسل سردي رقمي –قصة رقمية Digital Story ، يتم إنشاؤه من مجموعة من وسائط الفن الرقمي المرئية مثل: الرسم التوضيحي، والصور، والكتابات، ومقاطع الفيديو. أو المسموعة مثل: التعليق والآداء الصوتي، والموسيقى، والمؤثرات الصوتية وغيرها من المؤثرات السمعية أو البصرية. وتقديمها بواجهات المستخدم في تنسيقات للنشر الرقمي معتمدة على مضمون لنص سردي ذو طابع معرفي، تكون تنسيقات النشر تلك مكونة من سرد مرئي فقط أو مع بعض النص، أومرئي ومسموع، وبدمج أي أشكال من الوسائط التي تعزز مضمون السرد بقصة المحتوى رقمي) (Vivitsou. M., 2020))

jaars.journals.ekb.eg

حقوق النشر ٢٠٢٤ © | لمجلة JAARS

١,٤ تعريف القصة الرقمية:

هي قصــة المحتوى المنشـور رقمياً وهي عبارة عن:(عرض تقديمي متعدد الوسـائط multimedia presentation يتم تنسـيقه في بنية سـردية narrative structure؛ لتكون القصــة الرقمية مكونة من مجموعة متنوعة من العناصــر (UN of Wollongong Australia website 2019) . (وتلعب المرئيات دوراً مهماً في جذب انتباه المسـتخدمين بكل مرحلة من مراحل القصــة ، وبذلك يقدم المحتوى تجارب مسـتخدم غنية ومقنعة بصــريًا ، و يتم صــياغة السـرد االبصــري المعتمد على النص، بطريقة تأخذ المستخدم في رحلة بصرية حيث يكتشف جوانب القصة) (UN of Wollongong Australia 2019) . الأشكال (٨ ، ٩، ١٠، ١١) نماذج من التوضـيح للسـرد البصـري بقصـص محتوى متنوعة بتنسـيقات عرض تقديمي مكون من شـرائح عرض تمثل كل شريحة مشهد سردي بمساحة واجهة مستخدم واحده .

(الشكل ٨) شرائح التمرير الرأسي بواجهة المستخدم للعرض على شاشة تليفون محمول

(Source: https://www.linkedin.com/learning/storytelling-for-designers/stimulate--٦ ٢٠١٩)

(الشكل٩) مجموعة لواجهات مشاهد قصة رقمية بتنسيق صفحة ويب بعنوان The girl who built a Rocket سرد بصري متعدد الوسائط

(Source: https://www.wateraid.org/uk/stories/the-girl-who-built-a-rocket.٢٠٢٢-٥)

(الشكل١٠) بعض لقطات لشاشات قصة A brief history of chess - بتنسيق الفيديو إنتاج Alex Gendlerالسرد برسوم متحركة مع تعليق صوتي

(Source: https://www.youtube.com/watch?v=YeB-1F-UKO0&t=24s٢٠٢٤-٢)

(الشكل١١) قصة رقمية بصفحة ويب بعنوان Cats louis william السرد بالرسم والصور وبعض النص.

(Source: https://cats-louis.ru/en٢٠٢٤-٧)

٢,٤ تنسيقات العرض للقصص الرقمية

وتتنوع تنسيقات قصص المحتوى الرقمي من تنسيقات عرض ثابتة كقصص مواقع الويب التي سبق عرض نماذج منها،والتي يمكن تصفحها بالتمرير الرأسي الأشكال (٩ ،١١). كما يمكن استعراض السرد المرئي بالتمرير الأفقي وهو اسلوب يستخدم بشكل كبير بتطبيقات المحمول للتنقل بين الواجهات المتتابعة الشكل (١٢)، كما يستخدم ببعض صفحات الويب، أو للتركيز على فكرة معينة وعرض جوانبها كما بالشكل (١٣) وبه أحد واجهات بموقع السيرة الذاتيه الذي يتيح للمستخدم التصفح بالتمرير الرأسي ، لكن مع ذلك فأثناء التمرير الرأسي المستمر تثبت أحد الواجهات لتعرض مجموعة من الصور أفقياً مع متابعة التمرير الرأسي.

jaars.journals.ekb.eg

حقوق النشر ٢٠٢٤ © | لمجلة JAARS

(الشكل١٢) سرد بصري للقصة بأحد التطبيقات يتصفحة المستخدم بالتمرير الأفقي

Flat illustrations made by Hanan El-Sherbiny. (2020) p209
JAARS. 1. 10.47436/jaarsfa.v1i2.65.

(الشكل١٣) تغير العرض الرأسي بالقصة الرقمية إلى العرض الأفقي، لعرض فكرة محددة بموقع السيرة الشخصية لويليم وين
(Source: https://cats-louis.ru/en٢٠٢٤-٧)

بالإضافة لذلك توجد تنسيقات عروض تقديمية متحركة لقصص المحتوى بتنسيقات الفيديو الأفقي أو الرأسي لتتلائم مع شاشات الأجهزة المختلفة، يكون السرد البصري فيها باستخدم أسلوب الرسوم المتحركة ، أو التحريك البسيط لمشاهد من الرسم التوضيحي، كما تنتج القصص الرقمية بالأساليب السينمائية بتسجيل الفيديو والآداء التمثيلي لبعض الأشخاص من أجل توضيح الموضوع الأشكال (١٤ ،١٥)

(الشكل ١٤) قصة رقمية بغلاف صفحة ويب بعنوان The girl who built a Rocket والسرد البصري فيها بأسلوب الرسوم المتحركة.

(Source: https://www.wateraid.org/uk/stories/the-girl-who-built-a-rocket)
(5-2024)

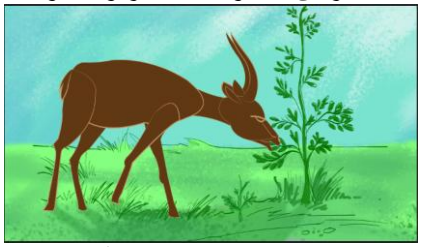
الشكل (١٥) القصة بتنسيق الفيديوبعنوان أخر يوم بالعالم أنتاج قناة الدحيح على يوتيوب،والسرد البصري مدعوم بتصميمات من الصور التوضيحية والكتابات ببعض واجهات.

(Source: https://www.youtube.com/watch?v=YPOiNF0riyA
(2-2024)

٥. التجربة الجمالية للسرد البصري وما يقدمه من توضيح مرئي بقصص المحتوى الرقمي:

يمكن للباحثة القول بأن جماليات السرد البصري بقصص المحتوى الرقمي تكمن فيما تقدم الوسائط المرئية من توضيح للمضامين في مشاهد لها طابع درامي يعبر عن الأفكار من خلال وجهة نظر ورؤية الفنان المصمم ،فمثلاً عند اختيار اسلوب الرسم التوضيحي لتصميم السرد البصري ،فأنه قد يتم رسم مشهد واحد ليعبر عن الفكرة الواحدة بوضوح ، يليه مشهد يوضح فكرة أخرى مرتبطة بنفس الموضوع ، الأشكال (١٦ ، ١٧ ،١٨) رسم توضيحي لمشاهد يحمل كل منها فكرة محددة ولكنها كلها جزء من موضوع قصة واحدة ، كما أنه يمكن رسم مجموعة من اللقطات المتسلسلة لتعبرعن فكرة واحدة متصلة في سياق القصة كما بالأشكال (١٩، ٢٠، ٢١) ثلاثة لقطات تحكي عن تنقية مياة الشرب باستخدام بذور المورينجا ألوفيرا ،وبعرض تلك المشاهد التوضيحية المتتابعة السرد يعي المتلقي موضوع القصة المعبرعن مجموعة الأفكار والمعلومات والتي تجمعها جميعاً وحدة الموضوع .

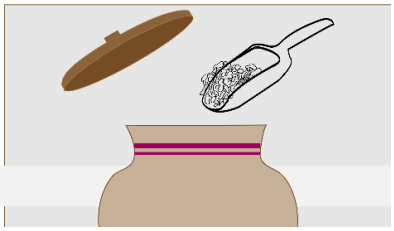
(الشكل١٦) رسم توضيحي لشجرة مورينجا تنمو وتزهر بالطبيعة بدون تدخل إنسان،من أعمال الباحثة من قصة الشجرة المعجزة.



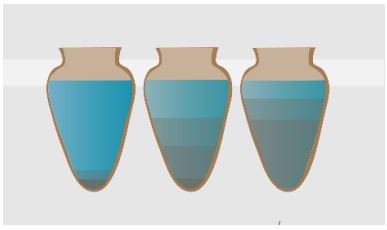
(الشكل ١٧) رسم توضيحي لحيوان يأكل نبات،من أعمال الباحثة من قصة الشجرة المعجزة.

(الشكل١٨) رسم توضيحي لطريقة عصر البذور للحصول على الزيت ، من أعمال الباحثة من قصة الشجرة المعجزة.

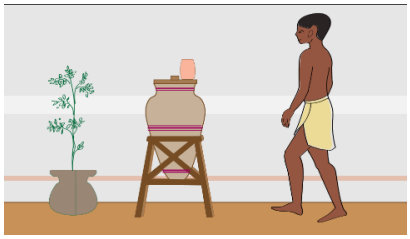
حقوق النشر ٢٠٢٤ © | لمجلة JAARS



الشكل (١٩) رسم توضيحي يبين وضع مطحون بذور المورينجا بماء الزيرلتنقيتها،من أعمال الباحثة.



الشكل(٢٠) رسم توضيحي يستخدم في شرح تأثير بذور المورينجا في تنقية المياة وترسيب الشوائب بعد أربع وعشرين ساعة، من أعمال الباحثة



الشكل(٢١) رسم توضيحي لزير وشخص يقترب منه ينوى الشرب من مائه. من أعمال الباحثة.

وترى الباحثة أنه كما كان حال الفنون البصرية بما فيها من جماليات السرد المعبر عن قصة العمل مما يكسبها طابعاً دراماياً ، فإن التوضيح المرئي للسرد بقصص المحتوى الرقمية هو المعبر عن الأفكار بأسلوب سرد بصري يحمل من الدلالات المعرفية ما يعبر عن مضمونه ولكنه أيضاً يقدم تجربة جمالية بصرية للمتلقي المتصفح لقصص المحتوى المرئية.

فعند استعراض السرد المرئي المعبرعن الموضوع فإن المتلقي يتأثر بدراما السرد المعبرعن المضامين في مشاهد قصة مرئية تحكيه ؛(ذلك لأن لحظات التجربة تترابط في التعبير المرئي عن السرد والاستمتاع الجمالي به بترابط موضوع المحتوى، ترابطًا أحكم مما يحدث عند تقديم عناصر مفككة غير مرتبطة ببعضها) (جيروم ستولينتز ١٩٨١) .
بجانب ذلك تفترض الباحثة أنه عندما يتعلق الأمر بالتعبير المرئي عن المحتوى المعلوماتي، فان أساليب أووسائط الفن الرقمي جميعها تلعب دوراً توضيحياً للسرد بقصص المحتوى المرئية ، كما يجدر الإشارة إلى أنه ايضاً تلعب الوسائط المسموعة من موسيقى أو مؤثرات أو آداء للتعليق الصوتي ادوار داعمة لدراما السرد ،ولتتلائم جميع العناصر مع الغرض التوضيحي للمحتوى.
فمن خلال مدة استعراض السرد البصري سواء كان ثابتاً في مجموعة الصور والرسوم الممثلة بالشرائح التي يمررها المستخدم أثناء التصفح ، أو في تنسيقات متحركة كعروض الفيديو التقديمية ، (فإن المستخدم عندما يدرك اللحظة الحاضرة يكون واعياً للتسلسل المرتبطً ارتباطًا وثيقًا بما سبقها، بل ويثير توقعًا لما سيتلوه.) (جيروم ستولينتز ١٩٨١) . وعلى الرغم من أن المستخدم المتلقي عند استعراضه للسرد البصري بالقصص تكون غايته البحث عن معلومة ما ،إلا أنه من المفترض أن يأخذه التصميم التوضيحي السردي في تجربة بصرية فريدة تستحوز على شعوره ، وتحفز فضوله لاستكمال تصفح السرد للنهاية؛ لهذا تفترض الباحثة أن تقديم السرد البصري المعلوماتي في هيكل سردي قصصي وسيلة مثلى في عرض المعلومات والمعارف بالمجالات المختلفة لأن الإدراك البصري للمضامين يقرب تصورالافكار والحقائق المجردة للأذهان و يساهم في إثراء الخبرات البصرية حتى لدى المستخدمين الذين ليس لديهم الخبرة بموضوع أو مجال المحتوى المطروح. (لهذا السبب يطلق على التصميم المرئي لقصص المحتوى الرقمي الفن الوظيفي الرقمي.) (Kozak.O., 2020)

١,٥ تجارب المستخدم بواجهات القصص المرئية.

يمكن للباحثة تقسيم تجربة المستخدم بمحتويات القصص المرئية إلى:

- **تجربة المستخدم المتأصلة**: وهي التي سبق الإشارة إليها وهي المتعلقة بالجوانب الوظيفية لإدارة عناصر الواجهة والتنقل بين أجزائها.
- **تجربة المستخدم الجمالية**: وهي المتعلقة بالتوضيح المرئي بالسرد البصري وما يحمله من دلالات مرئية تحفز الإدراك البصري للمضامين. ويمكن تقسيم مراحل تأثير التجربة الجمالية بنفوس المستخدمين إلى:

أ. تجربة جمالية بالزمن الفعلي لاستعراض السرد المرئي.
ب. تجربة جمالية بعد التصفح السرد البصري بالقصص المرئية

٢,٥ تجربة جمالية بالزمن الفعلي لاستعراض السرد المرئي.

والتي توفر (تجربة يكون فيها اهتماماً مشدودًا في كل لحظة، بل تؤدي فيها كل لحظة إلى خلق اهتمام متطلع إلى المستقبل باللحظة التالية، ويربط بين كل اللحظات معًا اهتمام يتزايد على الدوام «بذروة» التجربة، فعندئذٍ نشعر بأن كل لحظة مرتبطة باللحظة التالية ارتباطًا لا ينفصم، ويبدو كأن كل واحدة تقتضي التالية لها وتشير إليها، وهو ما لا يحدث حين تكون التجربة عشوائية مفككة). (جيروم ستولينتز ١٩٨١) .

حقوق النشر ٢٠٢٤ © | لمجلة JAARS

وتوجز الباحثة كيفية عمل الذاكرة عند رؤية التوضيح المرئي ، تبدأ الذاكرة بالعمل عندما يتلقي المشاهد للتوضيح الصورة المرئية حيث يلفت السرد المرئي العين فيدرك العقل المشهد ككل متكامل ويدركه بصرياً فيعي الفكرة السردية بمضمون المشهد في بضع ثواني.في ثلاث مراحل رئيسية هي :-

أولاً:تركيز الانتباه focus attention

وتفترض الباحثة أن المتلقي العادي لا يلتفت لدراسة عناصر التكوين المفردة كالفرق بين الأحجام، والقريب و البعيد، والعلاقات بين العناصر أواماكنها بالتكوين، والألوان ،والإضاءات والظلال ،الملامس إلخ ،(لكن تعمل جميعها في كل متكامل فتنقل المعاني مما يحفز انتباه الحواس بالإضافة للعوامل المصاحبة، التي توفرها البيئة الرقمية من صوت وحركة ومؤثرات، فمن خلال التصميم السردي يحاول المصمم توجيه إدراك المتلقي وتركيز إنتباهه Attention للدلالات التي يريد توضيحها).(*Hemmings,& jo, 2018)*

ثانياً: التحفيز العاطفي emotional stimulation

(فتكون تلك هي البداية، وبإدراك السرد المرئي يتم تحفيز العواطف Emotion ، لذلك فإن السرد المرئي الموضح بالرسموالصور يكسب تعاطف المشاهد للقصص بما فيها من الشخصيات أو المواقف أو أحداث فيؤدي لتحفيز الشعور).(*Hemmings,& jo .)*

ثالثاً: - عمل الذاكرة المؤقتة temporary memory

(تلك العمليات الأولى الأساسية يترتب عليها عمل الذاكرة المؤقتة).(*Hemmings,& jo, 2018)* _ فعلى مدار زمن مشاهدة السرد المرئي تحتفظ الذاكرة بمجموعة الصور و المؤثرات وما يتعلق بها من دلالات بكل مشهد سردي، وجمع الافكار من مجموعة المشاهد المتسلسلة والربط بينها ومن ثم يتم استيعاب السرد القصصي وصولا للحظة النهاية.

٣,٥ تجربة جمالية بعد التصفح السرد البصري بالقصص المرئية:

وهي الممثلة في تأثيرالذي تركه السرد البصري وماقد يصاحبه من مؤثرات أخرى، بعد انتهاء زمن السرد واستيعاب مجموعة الافكارعن تجربة الأولى، فكلما كان التوضيح للمعاني والمضامين مؤثراً من الناحية الجمالية فإنه يترك أثره في والوجدان والذاكرة البصرية لدى المستخدم بما يحمل من الدلالات السردية بالقصة المرئية. فالتأثير الممتد لتجربة معاينة السرد الأولى يبقى، ويمكن للباحثة تقسيم هذا التأثير إلى ثلاثة مراحل هي:

- بالذاكرة المؤقتة يتم تخزين مجموعة من الصور والسرد لارتباطهما بموضوع القصة.
- بعد انتهاء تصفح قصة المحتوى يظل المتلقي للقصة متذكراً لأحداثها وما فيها من التوضيح المرئي ، والسمعي ، ولا ينتهي الأمر عند هذا الحد فإن كانت القصص تقدم تجارب جمالية لا تنسى فإن المستخدم قد يعود إليها مرة أخرى، أو يتفاعل معها فيشاركها مع الآخرين، فيفكر في موضوعها ويتذكر السرد المرئي المعبر عنه وهذا يساعد بشكل كبير على انتقال التجربة البصرية للذاكرة العريضة .
- بعدها تحدث عمليات عقلية أثناء النوم أو بالتحديد عند غياب تحفيز الوعي مما يعيد ترتيب تلك الصور والمؤثرات حيث تتكون الخبرات البصرية ومعرفية حول موضوع المحتوى، وتلك الخبرات يستخدمها العقل في عمليات تصور وفهم وتفكير أخرى) (Sheldon.S. & Levine.B.,2016)

٤,٥ أثر تجربة المستخدم بعد التصفح في التذوق الجمالي

ويرى المتخصصون بمجال علم النفس أن (الذاكرة قد تكون أهم من الواقع، لأن البشر يتذكرون الأحداث بشكل مختلف بعد حدوثها، ولاتخاذ خيارات للمستقبل يقوم البشر بمراجعة الماضي، وإعادة استرجاع الأحداث ذات السياقات السردية المنظمة بعد مرور فترة زمنية عن الحدث نفسه، وتلك العملية تحدد ما يتعلمه الانسان من تجاربه و خبراته، فعلى الرغم من أن التأثير الجمالي بالزمن الفعلي لمشاهدة السرد البصري يحفز العواطف فتؤثر بالذاكرة، إلا أن الطريقة التي يتذكر بها المستخدمون قصص المحتوى المرئية تختلف عن خبرتهم العاطفية مع مرور الوقت، كما أن بعض الأشياء تتلاشى من الذاكرة بشكل أسرع من غيرها ، فمثلاً العواطف السلبية تتلاشى أسرع من التقييم المعرفي المرتبط بالإدراك والخبرة البصرية) (Kozak.O., 2020)

وهذا يعني أنه بعد تصفح واجهات قصة المحتوي فإن المستخدمين الرقميين إذا واجهتهم صعوبات أثناء التصفح تتعلق بإدارة المهام بتجربتهم الوظيفية، فإنها تنسى بعد فترة من مشاهدة قصة المحتوى؛ بسبب الأثر الجمالي والمعرفي للسرد البصري وما يبقى لديهم من خبرات بصرية.

حقوق النشر ٢٠٢٤ © | لمجلة JAARS

٦. التأثير الجمالي لهيكلة السرد البصري بقصص المحتوى الرقمي

سبق الإشارة إلى أنه يتم هيكلة المحتويات بصرياً لتكون مكونة من بداية ووسط و نهاية ، والبداية تكون مهمة بالتصميم المرئي للقصص لأنها أول ما يتلقي متصفح المحتوى وفي ثوان معدودة يترتب على تصميم البداية قرار المستخدم في متابعة تصفح القصة ،أو المغادرة بحثاً عن محتوى آخر، لذلك لابد أن تقدم البداية في تصميم جميل ويميز موضوع المحتوى مما يجذب المستخدم عاطفياً ويحفزه على استكمال تصفح باق القصة.

بالإضافة لذلك فبالرغم من أهمية التصميم الجمالي لواجهات البداية بالقصص المرئية إلا أن وظيفتها بشكل كبير ترتبط بتجربة المستخدم الأولى بالزمن الفعلي للتصفح ومشاهدة السرد المرئي، بينما يعتبر تصميم السرد البصري بمنتصف ونهاية التجربة الجمالية بالقصص المرئية الأهم تأثيراً بذاكرة المتلقي وما يتعلق بها من تذوق جمالي يدوم تأثيرة بعد تصفح السرد القصصي المرئي، (فالذكريات لدى البشر تعتمد على اللحظة الأكثر كثافة The PEK أو ذروة التجربة؛ وقد تم قياس ذلك في متابعة الشعور بالألم لدى بعض المرضي بذروة التجربة ونهايتها ثم رصد انطباعهم عنه بعد إنتهاء التجربة) (Curt Arledge – IA Summit 2016)، وبتطبيق نتائج التجربة الشعورية في مجال التأثير الجمالي للسرد البصري بقصص المحتوى الرقمي (يمكن القول بأن واجهات السرد البصري في وسط القصة الرقمية هي نقطة مهمة بالتجربة البصرية. بالإضافة لذلك لاتقل اللحظة الأخيرة أو النهاية The END أهمية ،بسبب ما تتركه من انطابع.

(فلا تكون نهاية التجربة الوثيقة الإحكام مجرد نقطة ختامية في الزمان، بل تكون لها دلالة غير عادية؛ إذ إنها هي قمة الاهتمام الذي ظل ينمو طوال التجربة، وهي تُرضي التوقعات التي ظلت تتراكم خلال اللحظات السابقة. وهكذا فإنها تلخص كل ما حدث من قبل، وتوحد التجربة وتختمها).(جيروم ستولينتز.1981)

لذلك فإن وسط ونهاية السرد البصري بالقصص الرقمية يشكلان معاً ذاكرة المستخدمين عن التجربة الجمالية ، حيث يتعرض العقل لمفهوم "مدة الإهمال"Meta-Moments : وهي لحظات صغيرة من التذكر تدفعنا إلى التفكير بوعي فيما مررنا به من تجارب سابقة (Arledge.C., - IA Summit 2016)

وبتطبيق ذلك في تنسيق العرض ،والتصميم المرئي للقصص الرقمية، فإنه يمكن توظيف العناصر المرئية، أو الرسم التوضيحي، لأن يقدم سرداً أو معني ودلالات بصرية مميزة خصوصاً في منتصف القصة الرقمية ، وعند نهايتها من أجل تحفيز رد الفعل عاطفي قوي ليتذكره المستخدم المتلقي للسرد المرئي. (و يفسر البعض تاثير المرئيات أكثر فاعلية عن غيرها بسبب أن الذاكرة البصرية يوجد مركزها بالقرب من اللوزة الدماغية للإنسان حيث المكان الذي تتم فيه معالجة العواطف، والتي لها دور مهم وأساسي في معالجة ردود الأفعال العاطفية، حيث تدرك المرئيات في مده ١٣ مللى ثانية، وهي سرعة الإدارك لمضمون السرد بصرياً، وبناء الاستجابة العاطفية) .(Arledge.C., - IA Summit 2016)

٧. أثر السرد البصري في تعزيز قابلية الاستخدام الجمالية بالقصص الرقمية

يسعى مصممو تفاعل المستخدم ، ومصممو تجربة المستخدم الوظيفية دراسة كل من عاطفة المستخدم User Emotion ، والتأثير بذاكرة المستخدم User memory ، (فقد أجريت التجارب بهذا الصدد والتي ترصد تأثير وجود المرئيات كالشخصيات المتفاعلة مع المستخدم بواجهات المحتوى في تحسين تعاطف المستخدمين و تذكرهم لتلك التجارب ، ويأتي ذلك ضمن مساعي الباحثين في أن يحاكي تفاعل المستخدم مع الآله ، التفاعل بين إنسان مع إنسان آخر قدر الإمكان) (Masaaki Kurosu & Hashizume.A. (2021).)

وقد خلصت النتائج إلى أن المستخدمين الرقميين يميلون للتفاعل مع الشخصيات المرسومة أو صور الشخصيات كما لو كانوا أشخاصاً حقيقيين). (Jan-Philipp Stein & others 2022) وأن تأثيرتفاعل المستخدمين مع المرئيات التوضيحية وما تحمل من قيم جمالية تنعكس ايجابياً إلى حد كبيرعلى تحسين تجربة المستخدم الوظيفية، ووصف ذلك بأنه قابلية الاستخدام الجمالية Aesthetic usability.

١,٧ قابلية الاستخدام الجمالية بقصص المحتوى الرقمي

التذوق الجمالي للسرد البصري يوفر تجربة تصفح ممتعة للمستخدمين، فقد تضفي وجود الشخصيات المرسومة رسما توضيحياً أو متحركة تأثيراً جمالياً بعاطفة المستخدم مما يساعد بشكل كبير في أن تترك الشخصيات بالسرد البصري أثراً بالذاكرة، و من خلال التجربة وجد أن تأثير ذلك ساعد بشكل كبيرعلى إنجاز المستخدمين للمهام الوظيفية الصعبة بالواجهة وايجاد الحلول

حقوق النشر ٢٠٢٤ © | لمجلة JAARS

للمشكلات التقنية التي قد تعوق قابيلية الاستخدام الوظيفية مقارنة بغيرهم من المستخدمين الذين كانت لديهم انطباعات سلبية في السابق قبل إضافة التوضيح المرئي). (Kozak.O., 2020) ؛ وذلك لأن (التجارب الجمالية بالسرد البصري تقدم تجارب عاطفية ممتعة تعزز التفكير الإبداعي الموسع ، في حين أن العواطف السلبية تركز على إدراك الموقف والوقوف عند حد المشكلة الحالية دون أي مرونة في تخطيها أو ايجاد طرق مختلفة لحلها)(Kate.M., 2017) وفي التعامل مع واجهات الموقع الرقمي فأن هذا الأمر قد يؤدي لتفاقم المشكلة التي يقف عندها المستخدم و يتسبب عدم قدرته في تخطيها أو حلها بالأسلوب المطلوب إلى مغادرة المستخدم للموقع؛ لأن المشاعر السلبية تنشط معالجة العمق أولاً).(Norman.D., ٢٠٢٤)

وعليه أمكن القول أنه نادراً ما يخلو منتج رقمي كقصص المحتوى الرقمية، من بعض الصعوبات التي تتعلق بوظائف إدارة الواجهة، وبناءً عما سبق فقد أتضح أن التعبير الجمالي بالسرد البصري باستخدام أساليب التوضيح الرقمية المتعددة ، تجذب المستخدم وتبعث مشاعره الايجابية فقد أثبت أن المستخدمين يتأثرون بالجانب الجمالي للواجهة حيث أن التجارب الممتعة هي جزء من الإحتياجات الأساسية لدى الإنسان أثناء التجربة ،يمتد أثرها الإيجابي حتي بعد تصفح القصص ليطغى تأثيرها الجمالي على أي ذكرى سلبية) (Arledge.C. - IA Summit 2016)_وهذا قد يفسرميل المستخدمين إلى إدراك المنتجات الجذابة على أنها أكثر قابلية للاستخدام. حتى لو لم تكن في الواقع أكثر فعالية أو كفاءة(Kashimura.K. & Kurosu.M. 2021)

٨. النتائج

- لعب السرد البصري دوراً مهماً بالإتصال البصري بالأنشطة الإنسانية وسياقات المحتوى السردي بالأدب والفنون البصرية، وتصميم التوضيح بمحتويات الكتب قبل العصر الرقمي.
- عملية أنشاء وتصميم السرد البصري الرقمي،عملية إبداعية لتصميم وإنتاج قصص المحتوى مرئية.
- تصميم السرد البصري بقصص المحتوى الرقمي آداة قوية في توصيل موضوعات المحتوى المعرفية ليس فقط لما تحققه من وظيفة إتصالية لكن ايضا لما توفره من تجربة مستخدم جمالية .
- تلعب وسائط الفن والتعبير الرقمية دوراً توضيحياً للسرد البصري وتقدم تصميمات فريدة جمالياً تميزمحتوى كل قصة عن غيرها بصرياً.
- التعبير البصري عن السرد بقصص المحتوى المرئية وسيلة أسهل للإدراك والتذكر وبذلك تناسب فئات متنوعة من المستخدمين.
- يوجد فرق بين الخبرة الفعلية المستمدة من التجربة الجمالية بالزمن الفعلي ، و ما يبنى بالذاكرة بعد فترة من انطباعات المبنية عن التجربة الأولى.
- لمفهوم "مدة الأهمال"أهمية بالتجربة الجمالية يمكن الاستفادة منه بتصميم وتقديم معارف بصرية قيمة بمنتصف السرد ونهايته.

٩. التوصيات

- ضرورة الابتعاد عن استخدام قوالب التصميم الجاهزة ، والإهتمام بفن الرسم ،والرسم الرقمي لطبيعتهم التوضيحية التي تتناسب مع وظيفة قصص المحتوى المعلوماتيه ،مما يؤدي لتنوع جمالي بواجهات قصص المحتوى الرقمية.
- إدخال تخصص تصميم سرد قصص المرئية بكليات الفنون، كمجال متخصص في تصميم النشرالرقمي، كأمتداد لفنون تصميم محتويات الكتب والمطبوعات ، لأهمية التصميم للسرد المرئي المعتمدة على استخدام الرسوم والصور التوضيحية، والرسوم المتحركة، والكتابات، كأساليب لتصميمات النشر بقصص المحتوى الرقمي.
- كما توصي الباحثة بأهمية تقديم ملخصات الأبحاث العلمية بشتى المجالات والتخصصات العلمية بالجامعات المصرية على هيئة قصص رقمية ، ورفعها على مواقع المكتبات الإلكترونية، أو ببنك المعرفة المصري حتى يسهل على الطلاب في التعليم ماقبل الجامعي والباحثين الإكاديميين بالاستزادة المعرفية.

١٠. المراجع

الكتب مترجمة للعربية:

جيروم ستولينتز(١٩٨١).النقد الفني دراسة جمالية وفلسفية،(ترجمة فؤاد زكريا) ،القاهرة، الهيئة المصرية العامة للكتاب،الطبعة الثانية.

حقوق النشر ٢٠٢٤ © | لمجلة JAARS

Books:

jo& Hemmings, (2018). HOW PSYCHOLOGY WORKS. Applied psychology visually explained.by Doling Kinderersley limited.

كتب ومعاجم إلكترونية:

ابن منظور: معجم لسان العرب ـــ دار العراق، إلكتروني بدون تاريخ نشر.(http://wiki.dorar-aliraq.net/lisan-alarab/ ٢٠٢٢/٣/٢١)

عباس محمود العقاد(٢٠١٢م).الوان من القصة القصيرة في الأدب الأمريكي:الطبعة الأولى،القاهرة، مؤسسة هنداوي للتعليم والثقافة (https://www.hindawi.org/books/61617953 /٦-٢٠٢١)

كتب إلكترونية مترجمة

إرنست غومبرتش(٢٠١٦).قصة الفن:(ترجمة عارف حديفة)،المنامة، البحرين،هيئة البحرين للثقافة والأثار، طبعة أول (*Nwf.com: قصة الفن: إرنست غومبرتش: كتب*)

E-books:

Dorsch, John (2014), Toward a Theory of Pictorial Narrative. Lucas van Leyden's "Ecce Homo", Munich, GRIN Verlag, https://www.grin.com/document/412279 - browsed in 8-2022

Montpetit, MJ. (2016). The 2nd Convergence: A Technology Viewpoint. In: Lugmayr, A., Dal Zotto, C. (eds) Media Convergence Handbook - Vol. 1. Media Business and Innovation. Springer, Berlin, Heidelberg p. 29 https://doi.org/10.1007/978-3-642-54484-2_3 5-2023

Norman, Donald (2024) Emotional Design" Why We Love (or Hate) *Everyday Things" Basic Books, publisher. A Member of the Perseus Books Group. Academia.edu* . https://www.academia.edu/27771503/Emotional_Design_Donald_Norman 5-2022

الصفحات والمواقع الاليكترونية:

الضامن، روان(٢٠١٩)"خلط في المصطلحات".ميساق السرد القصصي الرقمي ،منصة إدراك التعليمية، محاضرة رقمية،الوحدة الثالثة (https://programs.edraak.org/learn/course/dst_v1-v2018_v1?comp_id=629cba94fe57119d645e0868 ٩-٢٠٢٠)

WEB RESOURCES:

Juma .A., What Is Visual Storytelling? (Plus 9 Essential Tips)What Is Visual Storytelling? (Plus 9 Essential Tips) | Indeed.com 10-2021

Arledge.C., - IA Summit (2016). User Memory Design https://www.slideshare.net/slideshow/user-memory-design-curt-arledge-ia-summit-2016/61831721 5-2023

How people read on the web, Post Categories :Writing for the Web. https://zenpages.org/reading-on-the-web/ 5-2024

How digital storytelling differs from traditional storytelling. Web page article . https://www.futurelearn.com/info/courses/transmedia-storytelling/0/steps/27345 5-٢٠٢٤

Karaman, Aylin. (2016). A STUDY ON THE ISSUES OF READING FROM SCREEN. https://www.researchgate.net/publication/291339381_A_STUDY_ON_THE_ISSUES_OF_READING_FROM_SCREEN ٢٠٢١-٥

*Kara Pernice , F-Shaped Pattern of Reading on the Web: Misunderstood, But Still Relevant (Even on Mobile).(November 12, 2017). web article https://www.nngroup.com/articles/f-shaped-pattern-reading-web-content/*٢٠٢٢-١٢

Kate, Moran. (January 31, 2017) "The Aesthetic-Usability Effect". web site article -The Aesthetic-Usability Effect (nngroup.com) 5-2023.

Samantha Morra, To Great Digital Storytelling (3/14/2014) First appeared on Edudemic. website article.

https://samanthamorra.com/2013/06/05/edudemic-article-on-digital-storytelling/ 5-2022

حقوق النشر ٢٠٢٤ © | لمجلة JAARS

UN of Wollongong Australia, Digital storytelling - University of Wollongong – UOW -on https://www.uow.edu.au/student/learning-co-op/assessments/digital-storytelling/ browsed on3-2019

What is Aesthetic-Usability Effect?- by UXPin Web on 25th October, 2022 What is Aesthetic-Usability Effect? (uxpin.com) 3-2023

المجلات علمية:

جديد،جمال؛لخضاري،صباح.(٢٠٢٠م). قراءة مفاهيمية في بعض مصطلحات السرد المترجمة. الجزائر،مجلة المركز الجامعي، المجلد٢٠ ، العدد١

قراءة مفاهيمية في بعض المصطلحات السردية المترجمة (السرد – علم السرد-السردية –السرديات) Conceptual reading of some translated narrative terminology (Narrative -narratology- Narration- narrativity) | ASJP 5-2021

Journals:

El-Sherbiny, Hanan. (2020). THE USE OF FLAT ILLUSTRATIONS IN WEBSITES AND SMART PHONES APPLICATIONS' USER INTERFACE (UI) DESIGN. Journal of Art & Architecture Research Studies - JAARS. 1. 10.47436/jaarsfa.v1i2.65.(figure12)

Kozak, Oles. (2020). Analysis of illustration influence on Human-Computer Interaction. 10.13140/RG.2.2.24793.95845.

https://www.researchgate.net/publication/342438044_Analysis_of_illustration_influence_on_Human-Computer_Interaction/citation/download ٢٠٢٣-٧

Kurosu, Masaaki & Hashizume, Ayako. (2021). Description of Subjective Impression for the Service Experience. 10.54941/ahfe100555. Description of Subjective Impression for the Service Experience | Request PDF ٢٠٢١-١٢

M Vivitsou, (2020). Digital Storytelling in Teaching and Research. In: Tatnall, A. (eds) Encyclopedia of Education and Information Technologies. Springer, Cham, https://doi.org/10.1007/978-3-030-10576-1_58What is digital storytelling? | Digital Storytelling (brighton.ac.uk) ٢٠٢٣-٧

Stein, Jan-Philipp & Breves, Priska & Anders, Nora. (2022). Parasocial interactions with real and virtual influencers: The role of perceived similarity and human-likeness. New Media & Society. 146144482211029. 10.1177/14614448221102900.

Sheldon, Signy & Levine, Brian. (2016). The role of the hippocampus in memory and mental construction. Annals of the New York Academy of Sciences. 1369. 10.1111/nyas.13006. from the Introduction p2

https://www.researchgate.net/publication/293170187_The_role_of_the_hippocampus_in_memory_and_mental_construction٢٠٢٤-٦

Serrat, Olivier-2017 Storytelling-10.1007/978-981-10-0983-9_91 https://www.researchgate.net/publication/318013495_Storytelling 3-2021

حقوق النشر © ٢٠٢٤ | لمجلة JAARS