مجلة الفنون والعمارة
JOURNAL OF ART & ARCHITECTURE

تأثير الرسوم المتحركة المنتجة بالذكاء الاصطناعي على تغطية أحداث قناة الجزيرة

The Impact of Animation Produced With Artificial Intelligence On Al Jazeera's Event Coverage

أ.م.د.أحمد جمال عيد
أستاذ التصميم والتواصل البصري المشارك
مساعد عميد كلية الفنون والتصميم لشؤون الجودة
رئيس قسم التصميم الجرافيكي – جامعة جدارا، الأردن
ساجدة ندى محمد العمرات
ماجستير التصميم والتواصل البصري – جامعة جدارا، الأردن

الملخص:

تواجه وسائل الإعلام الحديثة تحديات كبيرة في تقديم الأحداث المعقدة بشكل جذاب وسهل الفهم للجمهور في ظل تزايد كمية المعلومات المتدفقة عبر منصات الإعلام المختلفة. أظهرت الرسوم المتحركة المنتجة بالذكاء الاصطناعي إمكانيات مبتكرة لتحسين التغطية الإعلامية وتعزيز تجربة المشاهد، إلا أنها تثير تساؤلات حول تأثيرها على مصداقية المحتوى، وقدرتها على توجيه الرسالة بشكل فعّال، ودورها في تحسين جودة التغطية الإعلامية وجذب تفاعل الجمهور.

يهدف هذا البحث إلى استكشاف تأثير هذه الرسوم المتحركة على تغطية قناة الجزيرة للأحداث الإخبارية، من خلال تحليل مدى مساهمتها في تحسين جودة التغطية الإعلامية، وزيادة التفاعل مع الجمهور، وتحقيق كفاءة أعلى في الإنتاج الإعلامي. يعتمد البحث على المنهج الوصفي التحليلي لتحديد الأبعاد المختلفة لهذه الظاهرة، لتحقيق هدف البحث، ثم يخرج البحث بالنتائج والتوصيات.

الكلمات الدالـة: الرسوم المتحركة، الذكاء الاصطناعي، أحداث إخبارية، قناة الجزيرة

Absract:

Modern media faces great challenges in presenting complex events in an attractive and easy-to-understand manner to the public considering the increasing amount of information flowing through various media platforms. Animation produced with artificial intelligence has shown innovative possibilities to improve media coverage and enhance the viewer's experience, but it raises questions about its impact on the credibility of the content, its ability to effectively direct the message, and its role in improving the quality of media coverage and attracting audience interaction.

This research aims to explore the impact of this Animation on Al Jazeera's coverage of news events, by analyzing the extent to which it contributes to improving the quality of media coverage, increasing interaction with the audience, and achieving higher efficiency in media production. The research relies on the descriptive analytical approach to determine the different dimensions of this

phenomenon, to achieve the research goal, and then the research produces results and recommendations.

Keywords:

Animation, Artificial intelligence, News events, Al Jazeera

المقدمة:

تعتبر وسائل الإعلام الحديثة من أبرز العوامل التي شكلت العالم المعاصر، حيث أصبح لها دور محوري في نقل المعلومات والأحداث إلى الجمهور، بالإضافة إلى تأثيرها الكبير في تشكيل الوعي الثقافي والاجتماعي. ومع تزايد حجم البيانات المتدفقة عبر الوسائل الإعلامية، يواجه الإعلام التقليدي تحديات كبيرة في نقل المعلومات بشكل فعال وسهل الفهم. تتزايد الحاجة إلى أدوات وتقنيات حديثة تسهم في تبسيط المعلومات المعقدة وجعلها أكثر جذبًا للمشاهد. في هذا السياق، أظهرت الرسوم المتحركة المنتجة باستخدام الذكاء الاصطناعي إمكانيات كبيرة في تحسين جودة التغطية الإخبارية، إذ توفر أداة فعالة لعرض البيانات بشكل مرئي، مما يسهل على الجمهور استيعابها.(Shapiro & Pugliese, 2021)

تعد الرسوم المتحركة التي تستخدم الذكاء الاصطناعي وسيلة مبتكرة لعرض الأحداث المعقدة، حيث تدمج بين الصور التوضيحية المتحركة والتقنيات الرقمية المتقدمة لتقديم محتوى إعلامي يتسم بالوضوح والجاذبية. لقد أصبحت هذه التقنية شائعة في العديد من القنوات الإعلامية الكبرى مثل قناة الجزيرة، التي اعتمدت على الرسوم المتحركة لتغطية الأخبار العالمية والمحلية بشكل مبسط، مما يسهم في جذب انتباه المشاهدين وتعزيز تجربتهم الإعلامية .(Gonzalez et al., 2020) إضافة إلى ذلك، يتيح استخدام الذكاء الاصطناعي في إنتاج الرسوم المتحركة إمكانية تخصيص المحتوى وفقًا لاحتياجات الجمهور، مما يعزز من فعالية الرسائل الإعلامية ويزيد من تفاعل المتابعين.

تثير هذه التقنية العديد من الأسئلة حول مصداقية المحتوى الإعلامي ودرجة تأثيرها على تصورات المشاهدين. فبينما تسهم الرسوم المتحركة في جعل الأخبار أكثر فهمًا وجاذبية، يبقى التساؤل قائمًا حول تأثيرها على مصداقية الأخبار، وكيفية تأثير التصوير الافتراضي للأحداث على كيفية تلقي الجمهور لها. فهل يمكن الاعتماد على الرسوم المتحركة كوسيلة لتعزيز المصداقية، (Smith & Jones, 2022)، أم أنها قد تؤدي إلى تشويه الحقائق وإضفاء طابع ترفيهي قد يؤثر سلبًا على الجدية المطلوبة في الأخبار؟

من خلال هذا البحث، نسعى إلى استكشاف تأثير الرسوم المتحركة المنتجة باستخدام الذكاء الاصطناعي على تغطية قناة الجزيرة للأحداث الإخبارية، وتحليل كيفية مساهمتها في تحسين جودة التغطية الإعلامية، وزيادة تفاعل الجمهور، وتحقيق كفاءة أعلى في الإنتاج الإعلامي. كما تهدف الدراسة إلى فحص دور هذه التقنية في الحفاظ على مصداقية المحتوى الإخباري، وكيفية استخدامها بشكل يعزز من فاعلية الرسالة الإعلامية.

1- المحور الاول: إجراءات البحث

1-1 مشكلة البحث:

يمكن تحديد مشكلة البحث في محاولة الإجابة على التساؤلات التالية:

1. ما هو تأثير الرسوم المتحركة المنتجة بالذكاء الاصطناعي على تغطية قناة الجزيرة للأحداث الإخبارية؟
2. ما مدى مساهمة الرسوم المتحركة المنتجة بالذكاء الاصطناعي في زيادة تفاعل الجماهير، وتحقيق كفاءة أكبر في الإنتاج الإعلامي؟

1-2 أهمية البحث

تبرز أهمية البحث عن طريق التأكيد على:

1. فهم كيفية استخدام الرسوم المتحركة بالذكاء الاصطناعي لتعزيز جودة التغطية الإخبارية، وتبسيط المعلومات المعقدة، وتوضيح الأحداث للمشاهدين بشكل أفضل.
2. جذب فئات جديدة من الجمهور، خصوصًا الفئات الشابة التي تتجه نحو المحتوى الرقمي التفاعلي، مما يسهم في زيادة نسب المشاهدة والتفاعل مع المحتوى.
3. تسليط الضوء على المخاوف المرتبطة باستخدام الذكاء الاصطناعي في الإعلام، مثل المحافظة على مصداقية المحتوى وضمان عدم التحيز، مما يسهم في توجيه الاستخدام المسؤول لهذه التقنيات.

1-3 هدف البحث

يهدف هذا البحث إلى تحقيق الآتي:

1. مساهمة الرسوم المتحركة في توضيح الأحداث المعقدة وتبسيط المعلومات للمشاهدين، وما إذا كانت تضيف قيمة معرفية للتغطية الإخبارية.
2. تحديد التحديات الأخلاقية والمهنية المرتبطة باستخدام هذه التقنية، مثل احتمال تحيز المعلومات أو التأثير على الثقة بمصداقية الأخبار.
3. مدى قدرة الذكاء الاصطناعي على تحسين كفاءة الإنتاج الإعلامي من حيث الوقت والتكلفة، مقارنة بالطرق التقليدية المستخدمة في إنتاج الرسوم المتحركة.

1-4 فروض البحث:

بناء على نموذج الدراسة التطبيقية وأهدافها، يفترض البحث أن:

- الرسوم المتحركة بالذكاء الاصطناعي عنصر أساسي في نجاح التغطية الإخبارية لقناة الجزيرة.
- تؤثر تقنية الذكاء الاصطناعي في إنتاج الرسوم المتحركة على تفاعل الجمهور دون المساس بالمصداقية.

1-5 حدود البحث:

الحدود الموضوعية: فاعلية تأثير الرسوم المتحركة المنتجة بالذكاء الاصطناعي على تغطية أحداث قناة الجزيرة

الحدود المكانية: المملكة الأردنية الهاشمية.

الحدود الزمانية: خلال عام 2025م.

1-6 محددات البحث:

سيتم تطبيق هذا البحث على عينة من الجمهور المستهدف في قصة على انستغرام في المملكة الأردنية الهاشمية على فيديو.

1-7 متغيرات البحث:

المتغير المستقل التجريبي منصات التواصل الاجتماعي استخدام تقنية (الذكاء الاصطناعي).

المتغير التابع: الجمهور المستهدف ومنصة انستغرام.

1-8 منهجية البحث

سوف يتم استخدام المنهج الوصفي والمنهج التجريبي من حيث أثر الرسوم المتحركة المنتجة بالذكاء الاصطناعي على تغطية أحداث قناة الجزيرة.

1-9 الكلمات الدالة

الرسوم المتحركة:

هو أحد تقنيات الرسوم متحركة لعناصر في تكوين معين يؤدي رسالة وذلك لتقديمها بطريقة تفاعليه بينها وبين الجمهور المستهدف وجذب المزيد من الاهتمام بأكثر احترافية.

الذكاء الاصطناعي:

هو فرع من فروع علوم الحاسوب الذي يهدف إلى إنشاء أنظمة قادرة على أداء المهام التي تتطلب عادة الذكاء البشري، مثل التعلم، والفهم، والتفكير المنطقي، واتخاذ القرارات. يعتمد الذكاء الاصطناعي على خوارزميات معقدة وتقنيات تعلم الآلة، حيث يتم تدريب الأنظمة على تحليل البيانات واكتساب المهارات من خلال التجربة والتكرار، مما يسمح لها بتحسين أدائها بمرور الوقت. يُستخدم الذكاء الاصطناعي في مجموعة واسعة من التطبيقات مثل الترجمة الآلية، القيادة الذاتية، التعرف على الصوت والصورة، والأنظمة التوصية، مما يساهم في تحسين الكفاءة واتخاذ القرارات في العديد من المجالات (Russell & Norvig, 2020).

الأحداث الإخبارية:

هي وقائع جديدة لم تكن معروفة سابقًا، وتثير اهتمام وسائل الإعلام لنشرها على نطاق واسع. تهدف هذه التغطية إلى تزويد الجمهور بالمعلومات اللازمة، مما يلبي حاجتهم للاستطلاع والمعرفة، والاهتمام لما لها تأثير اجتماعي أو سياسي أو اقتصادي (أسماء، 2017).

قناة الجزيرة:

هي شبكة إعلامية قطرية تأسست عام 1996، وتعد واحدة من أبرز الشبكات الإخبارية العالمية التي تغطي الأخبار السياسية والاقتصادية والثقافية، مع تركيز خاص على القضايا المتعلقة بالعالم العربي والإسلامي، تتخذ الشبكة من الدوحة، قطر، مقرًا رئيسيًا لها، وتوفر محتواها عبر العديد من القنوات والمنصات الرقمية المتعددة اللغات، مما ساهم في تعزيز تأثيرها العالمي (Al Jazeera, 2023).

2- المحور الثاني: الإطار النظري

أولاً: ماهية الذكاء الاصطناعي في الرسوم المتحركه إعلاميًا:

يعد الذكاء الاصطناعي واحدًا من اهم العلوم في تطوير الأنظمة ذات القدره على المحاكاه البشرية التي تشمل التعلم، والفهم والتحليل، واتخاذ القرارات، والتفاعل مع البيئه المحيطة بطريقه ذكية، يهدف الذكاء الاصطناعي إلى تمكين الآلات من أداء مهام تتطلب عادة ذكاء بشري، مثل التعرف على الصور، ومعالجة اللغة الطبيعية وحل المشكلات، والتنبؤ بالمستقبل بناءً على البيانات، ومع تقدم التكنولوجيا، أصبح الذكاء الاصطناعي عاملاً محوريًا في مجالات متنوعه تشمل الطب والصناعة والتعليم والاعمال التجارية والإعلام، مما جعله أحد أهم الابتكارات التقنية في العصر الحديث (صلاح الدين، 2023).

يساهم الذكاء الاصطناعي بشكل كبير في تحسين نقل صورة الأحداث الإعلامية بدقة وسرعة غير مسبوقة، من خلال تقنيات تحليل الفيديو والصور، يمكن للأنظمة المدعومه بهذه التقنية تحديد المشاهد الإخباريه بكافة تفاصيلها، مثل تحديد الأشخاص والكائنات الموجود في الصور، وتحليل المشاهد لتقديم وصف شامل ودقيق للأحداق. كما تستخدم أدوات التعلم العميث لتحيل الفيديوهات المباشرة وتوفير معلومات فورية للمشاهدين، إذ يمكن للذكاء الاصطناعي أن ينقل الصورة للمحتوى الإخباري تلقائيًا عبر خاصية السرد القصصي للاحداث في التغطية الإخبارية، مما يتيح نقل الاحداث إى الجمهور العالمي في لحظة وقوعها. هذه التطورات تعزز من قدرة الإعلام على تقديم تغطية شاملة ذات شفافية عالية، مع تقليل الوقت والجهد اللازمين للتأكد من صحة المعلومات.

أحدث الذكاء الاصطناعي نقلة نوعية في مجال الرسوم المتحركة، حيث أصبح أداة فعّالة لتحسين نقل صورة الأحداث الإخبارية بطريقة مبتكرة وجذابة باستخدام الرسوم المتحركة. يُمكن للأنظمة الذكية مثل Midjourney وD-ID Studio إنتاج صور ورسوم متحركة عالية الجودة من خلال معالجة النصوص وتحويلها إلى صور أو مقاطع فيديو متحركة. تستخدم هذه التقنيات في تصميم الشخصيات والخلفيات وتطوير سيناريوهات الأحداث بطريقة توفر الوقت والجهد للمصممين. بفضل هذه الأدوات، يتم إثراء الخيال الإبداعي للمصممين وتحقيق نتائج دقيقة تواكب التطور التقني، مما يسهم في تقديم المحتوى الإخباري بصورة مرئية ديناميكية وجذابة (المدني، 2023).

ثانيًا: خصائص الرسوم المتحركة المنتجة بالذكاء الاصطناعي:

تمثل الرسوم المتحركه المنتجه بالذكاء الاصطناعي ثوره حديثه في صناعة الفن الرقمي، حيث تعمل على تمكين المصممين من تخطي الحديد التقليدية للإبداع عبر توظيف تقنيات متقدمة لتحليل وتوليد المحتوى. مما يوفر الوقت والجهد وخلفيات افتراضية بلمسات إبداعية مختلفه، إذ يقدم حلول مبتكره لتحريك العناصر ولإضافة طابع واقعي على المشاهد؛ ليجمع بين الخيال البشري وقوة الذكاء الاصطناعي، مما يفتح أفاقًا جديدة للإبداع. ويسهم في تطوير صناعة الرسوم المتحركة بطريقة تتماشى مع متطلبات العصر الرقمي (المدني، 2023).

تتميز الرسوم المتحركه المنتجه بالذكاء الاصطناعي بالعديد من الخصائص التي تجعلها متميزه عن الأساليب التقليدية، من أبرز هذه الخصائص:

1- إنتاج محتوى عالي الجودة والدقة في وقت قصير، بفضل التعلم الآلي التي يمكن من تحسين التفاصيل الدقيقة للشخصيات والخلفيات.

2- يتيح إنشاء تحركات أكثر واقعية وسلاسه، مما يعزز تجربة المشاهد.

3- توفير أدوات لتحليل الانماط وتوليد السيناريوهات، مما تساعد المصممين على تطوير قصص مبتكرة وتصاميم جديدة بمرونة وإبداع.

4- تقليل التكاليف والجهد، مع فتح آفاق جديده للإبداع البصري.

ثالثًا: استخدام الذكاء الاصطناعي في تغطية الأحداث الإعلامية:

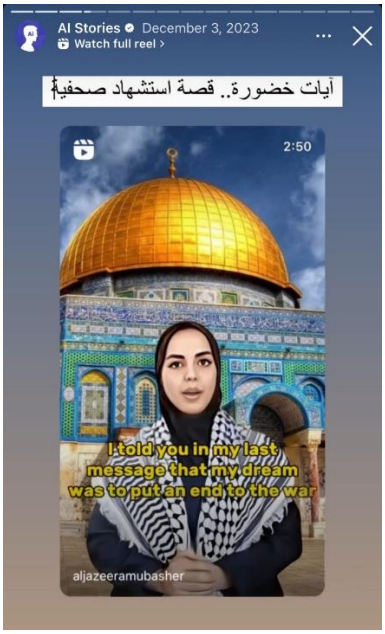
تعد تقنية الذكاء الاصطناعي أحد الأدوات التي أثرت على كيفية التغطية الأحداث الإعلامية، حيث يمكن لهذه التقنية أن تحدث نقله نوعيه في جمع الأخبار وتحليلها ونشرها، إذ تعتمد المؤسسات الإعلامية على أنظمة الذكاء الاصطناعي؛ لتسريع عمليات التغطية وتقليل الأخطاء البشرية، مما يعزز من دقة وسرعة الوصول إلى الجمهور، حيث تستخدم خوارزميات معالجة اللغة الطبيعية لتحليل المحتوى الإخباري من مصادر متعددة، مثل وسائل التواصل الاجتماعي ووكالات الأنباء العالمية، مما يتيح إنشاء تقارير شاملة بشكل فوري؛ لتسهم أنظمة الذكاء الاصطناعي في تقديم إشعارات وتنبيهات فورية حول الأحداث العاجلة، ما يمنح الصحفيين فرصة الاستجابة بسرعة وتغطية الأحداث في الوقت المناسب (صلاح الدين، 2023).

تساهم الرسوم المتحركة المدعومة بتقنيات الذكاء الاصطناعي في جعل المعلومات المعقده أكثر وضوحًا وسهولة في الفهم، خاصة أثثناء تغطية الأحداث التي تتطلب عرض مفاهيم أو بيانات معقده، إذ تمكن من الجمع بين الإبداع الجمالي والوظائف العمليه بطريقه مبتكره من خلال استغلال الذكاء الاصطناعي في تصميم الرسوم المتحركة من خلال تبسيط المحتوى وإيصال الأفكار بطريقة بصرية جذابة تجمع بين وضوح المعلومة وجمال العرض، مما يعزز فهم الجمهور ويجعل الرسالة أكثر تأثيرًا وفعالية (ناصر، 2023).

رابعًا: أخلاقيات الذكاء الاصطناعي في إنشاء الفيديوهات الإعلامية:

مع التطور السريع للذكاء الاصطناعي، أصبح من الممكن إنتاج فيديوهات إخبارية تحاكي الواقع بدقة كبيرة، مما أحدث نقلة نوعية في مجال الإعلام الرقمي، إذ يثير هذا التطور تحديات أخلاقية تتعلق بالدقة، والشفافية، والتحقق من صحة المحتوى، حيث قد يؤدي سوء الاستخدام إلى نشر معلومات مضللة أو التأثير على الرأي العام بطرق غير مبررة، تعمل مؤسسات إعلامية ومنظمات دولية، مثل اليونسكو، على وضع إرشادات وضوابط تضمن الاستخدام المسؤول لهذه التقنية، وتحافظ على المعايير المهنية والأخلاقية، حيث يصبح دور المؤسسات الإعلامية والصحفيين محوريًا في التدقيق في المحتوى الناتج عن الذكاء الاصطناعي قبل نشره، لضمان المصداقية وتعزيز ثقة الجمهور في تغطية الإعلامية الإخبارية (هبال،2024).

خامسًا: تأثير تقنيات الذكاء الاصطناعي على الإعلام في قناة الجزيرة:



شكل (1-1): قصة استشهاد الصحفية آيات خضور

https://www.instagram.com/reel/

تبرز الجزيرة كنموذج رائد في توظيف التقنيات الحديثة في الإعلام الرقمي، مما يعزز قدرتها على مواكبة التحولات التكنولوجية وتلبية احتياجات جمهور عالمي متنوع ومتطلب، كما يظهر في الشكل (1-1)، اعتماد الجزيرة على الذكاء الاصطناعي كمثال تصميم قصة آيات خضورة – قصة استشهاد صحفية – مما يعكس استخدام هذه النوعية من القصص أحد الأساليب المبتكرة في تقديم المحتوى، من خلال منصة إنستغرام، التي تعد من أبرز الوسائط الرقمية للتواصل مع الجمهور، حيث استطاعت الجزيرة تقديم محتوى بصري مختصر وجذاب يعكس الأحداث الجارية بأسلوب متطور يتماشى مع تطلعات المشاهدين في العصر الرقمي، حيث يتم ذلك عبر القصص (Stories)، وفيديوهات (Reel)، وهي أدوات فعّالة لنقل الأخبار بطريقة سهلة الاستيعاب وسريعة الوصول.

3- المحور الثالث: الإطار التجريبي:

تجربة عملية بواسطة الذكاء الاصطناعي: شيرين أبو عاقله

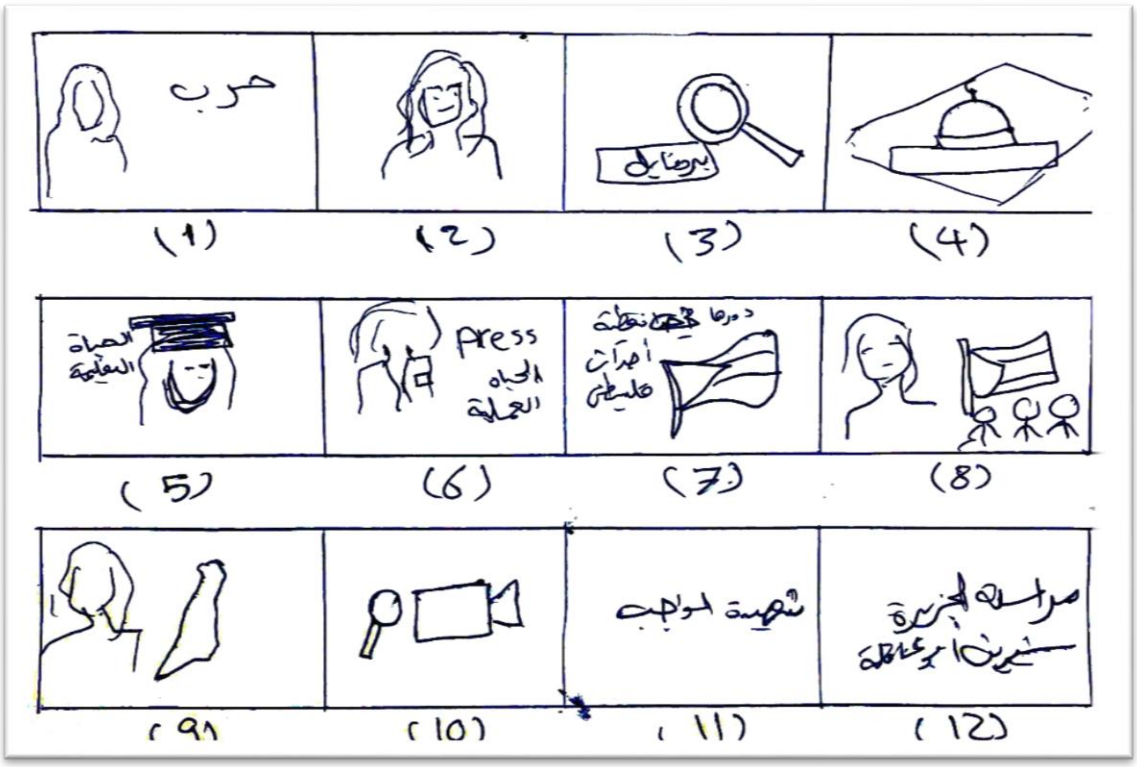
شكل (3-1): الصحفية الفلسطينية شيرين أبو عاقله صورة بالذكاء الاصطناعي

تم إنشاء فيديو متحرك بواسطة أدوبي بريمير برنامج خاص بالمونتاج و D-ID Studio، وتبينت قصة الفيديو حول وفاة الصحفية الفلسطينية شيرين أبو عقاله، إذ بين الفيديو حياتها، وتخرجها، ومسيرتها الإعلانية بنفس صوتها الأصلي وتحريكها بكل شعور في الفيديو، إذ أوصلت رسالة حياتية عنها بشكل وافي، إلا أنه تم تحليل الفيديو كالآتي:

أولاً: تحديد المحتوى والقصة الأساسية

أول خطوة في تصميم الفيديو هي جمع المعلومات الدقيقة حول حياة شيرين أبو عاقلة، يتم ذلك من خلال البحث عن مواد أرشيفية تشمل صورًا، فيديوهات، وتسجيلات صوتية تسلط الضوء على محطات حياتها الأساسية، إذ يتم إعداد نص سردي يتبع تسلسلًا زمنيًا يعكس نشأتها، تخرجها، ومساهماتها الإعلامية، ويتم بعد ذلك تصميم لوحة قصص Storyboardتظهر كيف ستتطور القصة بصريًا، مع تحديد الحركات والتعابير المطلوبة لكل مشهد مع السيناريو.

- **Storyboard:**

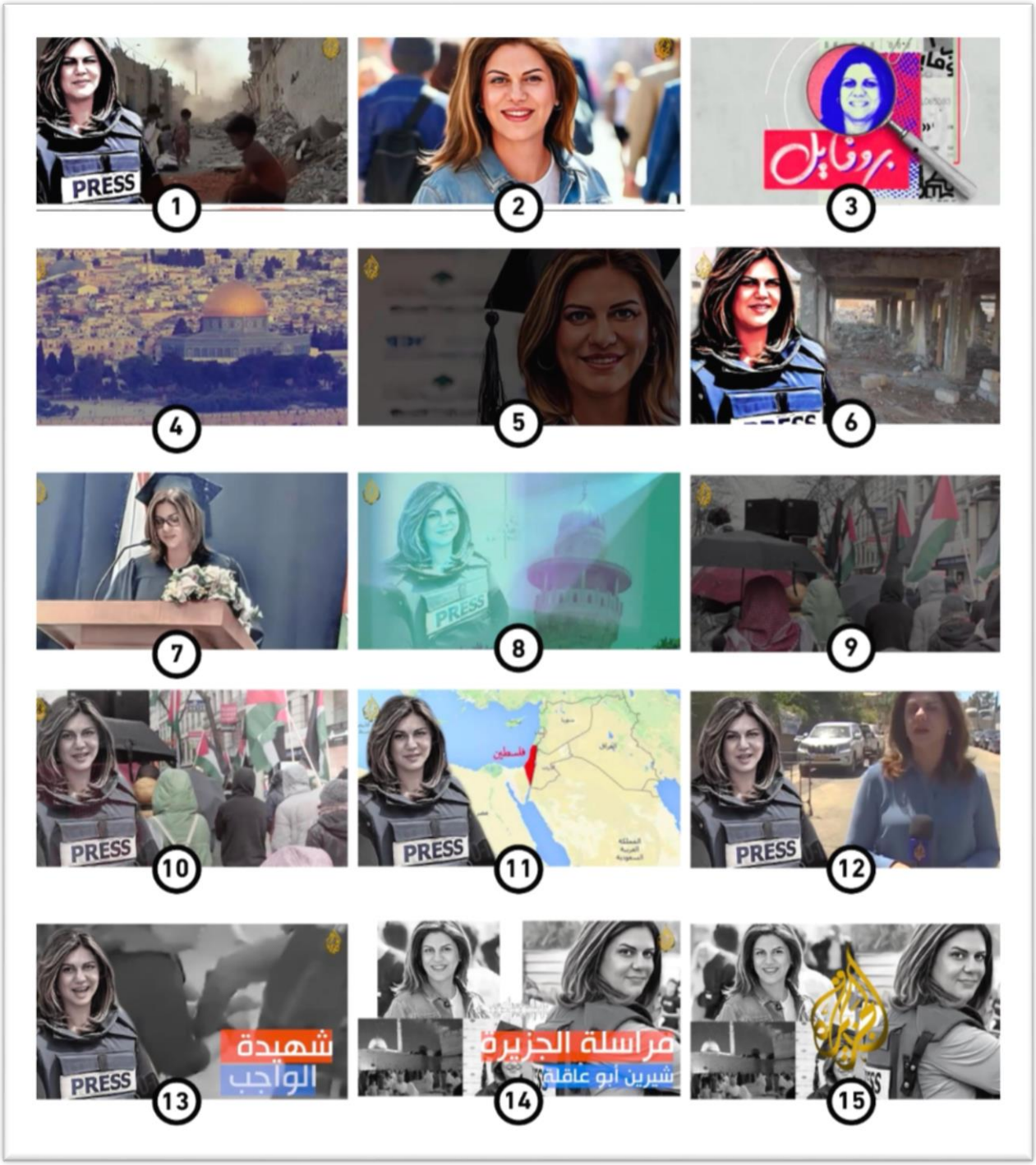


شكل (3–2): Storyboard يمثل تدرج الأحداث في الفيديو

يوضح الشكل (3–2) طريقة Storyboard، التي توفر الوقت والجهد حيث تساعد في تخطيط المشاهد وترتيبها لضمان تدفق سلس للقصة، كما تسهم في توضيح الرؤية، مما يقلل التعديلات أثناء الإنتاج ويوفر الوقت والجهد، وأيضًا يسهل التواصل في طرح الأفكار، إذ يوجه استخدام أدوات الذكاء الاصطناعي بفعالية، مما يضمن إنتاج فيديوهات متماسكة وعالية الجودة.

- **السيناريو:**

جميع المشاهد تسرد مسيرة شيرين أبو عاقلة المهنية وحياتها، مع التركيز على دورها الصحفي، وتغطيتها للأحداث في فلسطين، وتكريمها بعد استشهادها من خلال استخدام تقنية الذكاء الاصطناعي، إذ يدل كل محتوى على كل مشهد من السيناريو المدخل على الذكاء الاصطناعي، انظر الشكل (3–3) الذي يوضح مشاهد من الفيديو التجريبي وذلك من خلال إنتاج صور وتسلسلها في الفيديو حسب الستوري بورد مع تعديلات طفيفة في مرحلة التصميم:



شكل (3-3): مشاهد من الفيديو التجريبي

(مشهد 1): شيرين أبو عاقلة ترتدي سترة الصحافة في منطقة حرب مدمرة، توثّق دورها في الأحداث الفلسطينية.

(مشهد 2): صورة لشيرين أبو عاقلة وهي مبتسمة في الشارع، فهو مشهد يعكس حياتها الشخصية والمهنية الميدانية.

(مشهد 3): مشهد تصميمي يدل على هويتها الإعلامية.

(مشهد 4): صورة لقبة الصخرة، للإشارة إلى المكان الذي غطّت منه الأحداث وعلاقتها بفلسطين.

(مشهد 5): صورة مرسومة لها بقبعة التخرج، مشهد يتحدث عن مسيرتها التعليمية.

(مشهد 6): شيرين بزي الصحافة في موقع مدمّر آخر، مشهد يعكس تغطيتها للحروب.

(مشهد 7): شيرين أثناء إلقاء كلمة، خلال حفل تخرج.

(مشهد 8): صورة لها مدمجة مع المسجد الأقصى مع ظهور مسجد قبة الصخرة، تكريمًا لها.

(مشهد 9): مشهد لمظاهرة أو حشد يحمل الأعلام الفلسطينية، إشارة إلى الأحداث التي غطّتها عن القضية الفلسطينية.

(مشهد 10): شيرين وسط مظاهرة أو احتجاجات، مشهد يعكس عملها الصحفي.

(مشهد 11): خريطة تظهر فلسطين، مشهد يعكس ارتباطها بالقضية الفلسطينية.

(مشهد 12): شيرين تمسك ميكروفونًا خلال تغطية صحفية، مشهد يعكس عملها كمراسلة.

(مشهد 13): صورة بالأبيض والأسود مع عبارة "شهيدة الواجب"، مشهد تأبيني لها.

(مشهد 14): صورة تكريمية لها مع شعار "مراسلة الجزيرة"، دلالة على عملها وارتباطها في قناة الجزيرة.

(مشهد 15): صورة بالأبيض والأسود مع شعار الجزيرة، ربما مشهد ختامي للفيديو يكرم مسيرتها الإعلامية.

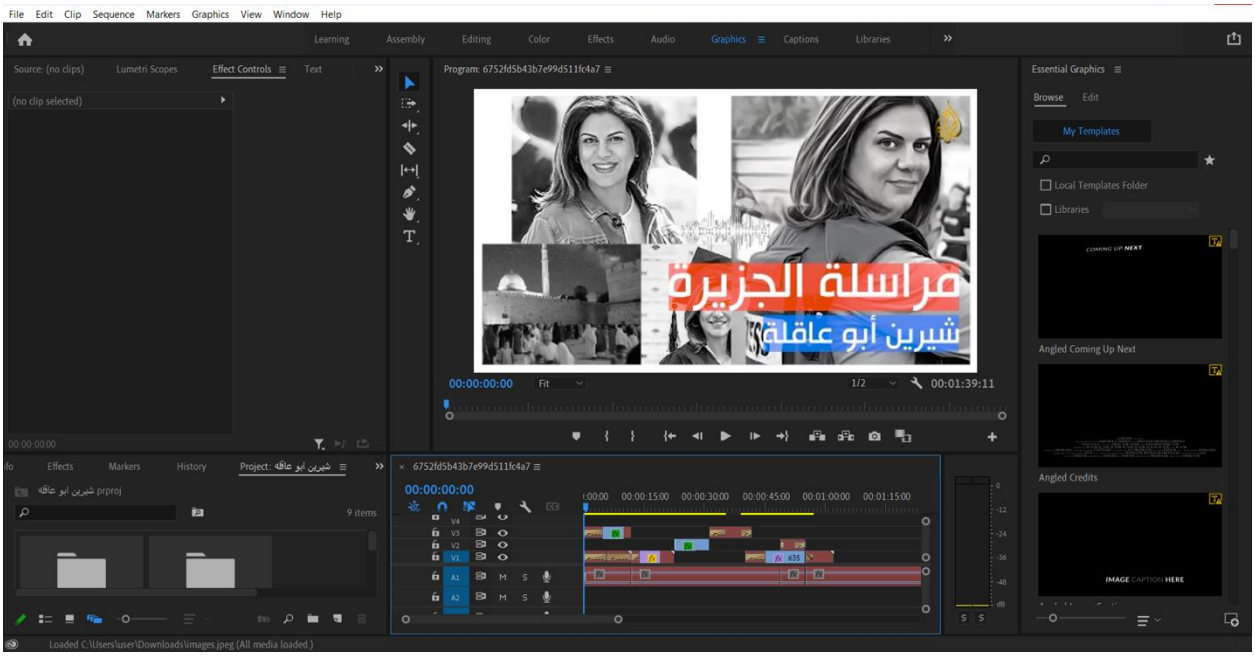
ثانيًا: إنتاج الصور وتحريكها باستخدام D-ID Studio

الشكل (3-4): مشاهد لشيرين أبو عاقلة مصممة بالذكاء الاصطناعي وتحريكها

تبنت قناة الجزيرة أدوات تصميم فيديوهات بتقنية الذكاء الاصطناعي كمثال D–ID Studio لإنشاء محتوى مرئي يجمع بين التفاعل والجاذبية البصرية، حيث يساعد هذا النهج في تبسيط الرسائل الإعلامية وجعلها أكثر تأثيرًا، مما يجذب جمهورًا أوسع، خاصة الفئات الشابة التي تفضل استهلاك الأخبار عبر وسائل التواصل الاجتماعي بطريقة القصة.

باستخدام صور واضحة لشيرين أبو عاقله كما يوضح الشكل (3–4)، بعد تصديرها كصور من الذكاء الاصطناعي يتم تحميلها إلى برنامج D–ID Studio لتحريك الشخصية افتراضيًا، يتم إدخال تسجيلات صوتية أصلية، أو استخدام نموذج يحاكي صوتها، يتم ضبط الحركات والتعبيرات لتتناسب مع نبرة الصوت ومضمون الفيديو في كل مشهد، مما يجعل الشخصية تبدو طبيعية وحيوية، تجرى تعديلات دقيقة على تعبيرات الوجه لجعل المشاهد أكثر تأثيرًا وواقعية بواسطة البرنامج.

ثالثًا: تحرير الفيديو وإضافة المؤثرات المرئية بواسطة Adobe Premiere



الشكل (3–5): تحرير الفيديوهات وإضافة المؤثرات المرئية بواسطة Adobe Premiere

بعد إنشاء الرسوم المتحركة، يتم دمجها مع عناصر بصرية أخرى داخل Adobe Premiere تضاف خلفيات تمثل بيئات عمل شيرين، مثل غرف الأخبار أو مواقع ميدانية، يدمج النص السردي مع الفيديو على شكل عناوين وتعليقات توضيحية بمقاطع معينه، يتم استخدام مؤثرات انتقالية وموسيقى خلفية لتعزيز الطابع العاطفي للفيديو، مع مراعاة أن تكون جميع العناصر متناسقة بين صوت شيرين وطبيعة سرد القصة.

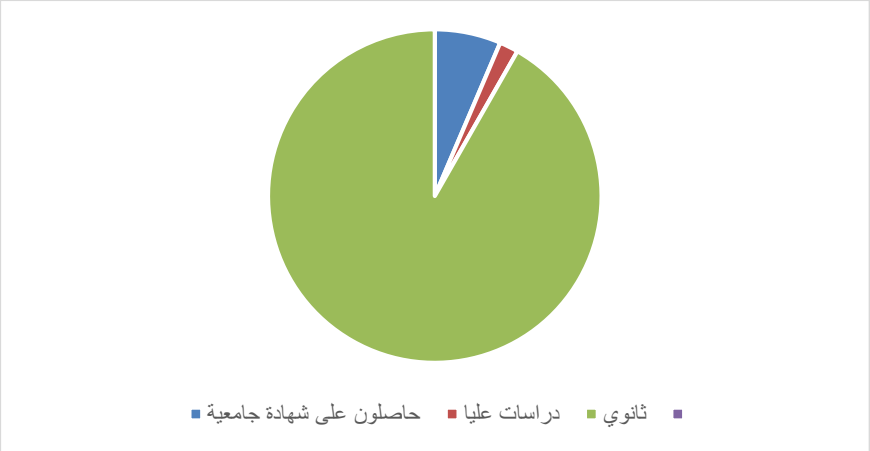
رابعًا: إخراج العمل النهائي

في هذه المرحلة، ينشر الفيديو على منصات التواصل الاجتماعي، مع وصف مناسب وكلمات مفتاحية لجذب الجمهور وتحفيز التفاعل مع الاستبانة.

خامسًا: تحليل نتائج الإستبانة

1- المعلومات العامة للعينة:

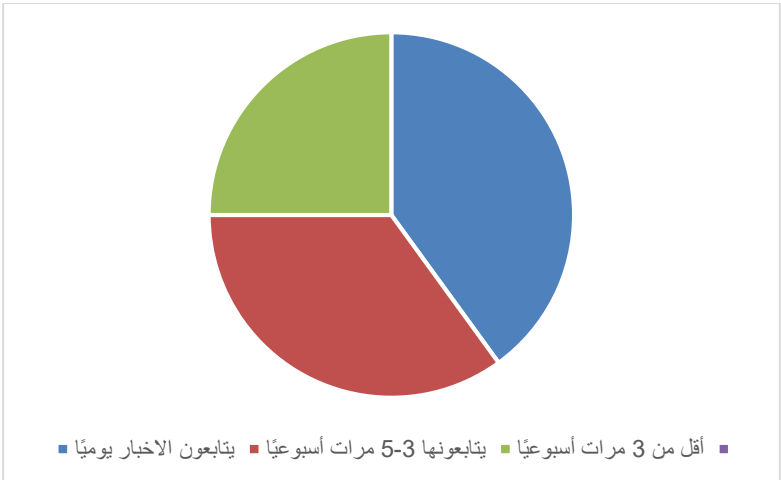
تم توزيع الاستبيان على 20 مشاركًا تتراوح أعمارهم بين (18–60) عامًا، وقد كانت الفئات العمرية الأكثر مشاركة هي الفئة (26–35 عامًا) بنسبة 40%، كما توزعت العينة على الجنسين بنبة (60% ذكور، 40% إناث)، وكان المستوى التعليمي للمشاركين كما في الشكل (3–6) الموضح:



شكل (3–6): المؤهلات العلمية للعينة

- 70% حاصلون على شهادة جامعية
- 20% دراسات عليا
- 10% ثانوي

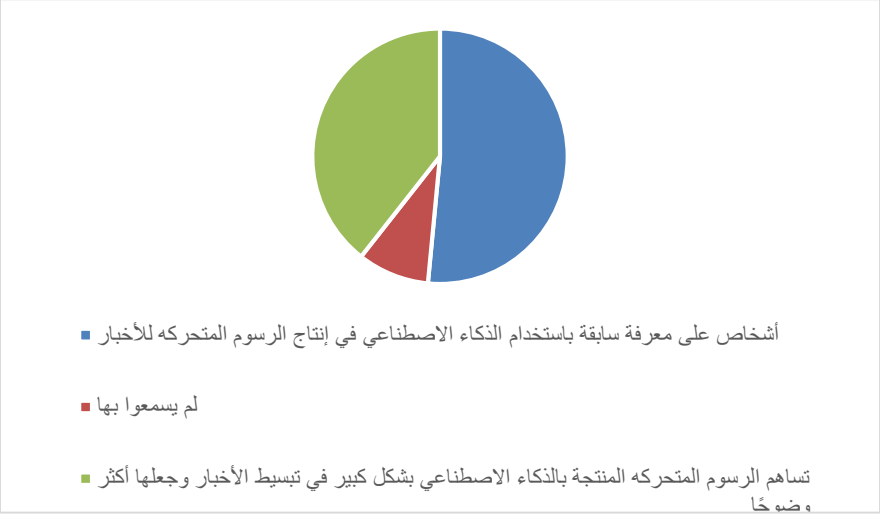
أما فيما يتعلق بمعدل الاخبار أسبوعيًا، فقد أظهرت النتائج أن:



شكل (3–7): معدل الاخبار أسبوعيًا

- 40% يتابعون الأخبار يوميًا
- 35% يتابعونها 3-5 مرات أسبوعيًا
- 25% أقل من 3 مرات أسبوعيًا

2- المعرفة بالرسوم المتحركة المنتجة بالذكاء الاصطناعي:

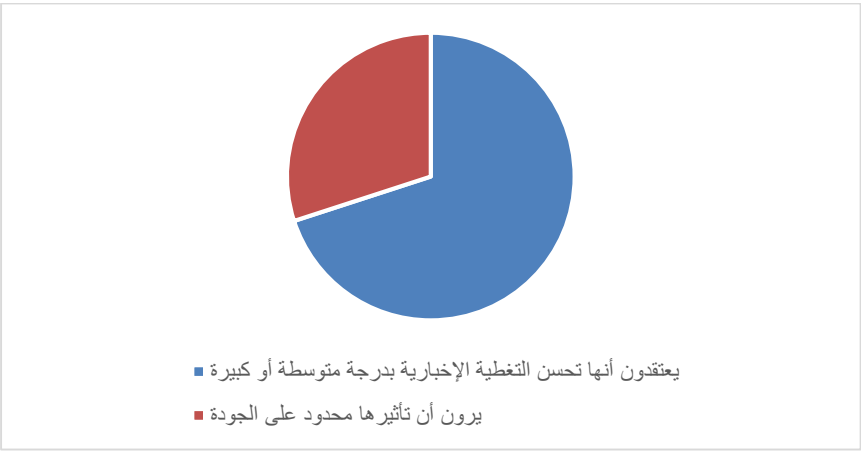


شكل (3-8): معدل معرفة العينة بالرسوم المتحركة المنتجة بالذكاء الاصطناعي

كشفت النتائج حسب الشكل (3-8) أن 85% من المشاركين لديهم معرفة سابقة باستخدام الذكاء الاصطناعي في إنتاج الرسوم المتحركة للأخبار، بينما 15% لم يسمعوا بها من قبل، كما أشار أن 65% من الرسوم المتحركة المنتجة بالذكاء الاصطناعي تساهم بشكل كبير في تبسيط الأخبار وجعلها أكثر وضوحًا.

3- تأثير الرسوم المتحركة على جودة التغطية الإخبارية:

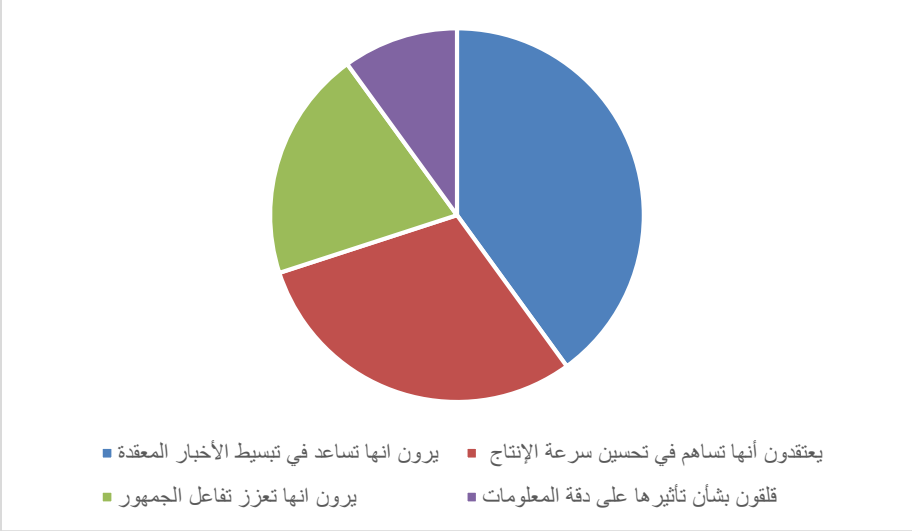
عند سؤال المشاركين عن تأثير الرسوم المتحركة المنتجة بالذكاء الاصطناعي على جودة التغطية الإخبارية، أظهرت النتائج أن:



شكل (3-9): معرفة العينة بتأثير الرسوم المتحركة على جودة التغطية الإخبارية

- 70% يعتقدون انها تحسّن التغطية الإخبارية بدرجة متوسطة أو كبيرة.
- 30% يرون أن تأثيرها محدود على الجودة.

أما الجوانب الاكثر تأثرًا باستخدام هذه التقنية، فكانت حسب الشكل (3-10) فهو كالتالي:



شكل (3-10): الجوانب الأكثر تأثرًا باستخدام تقنية الذكاء الاصطناعي

- 40% يرون انها تساعد في تبسيط الأخبار المعقدة.
- 30% يعتقدون انها تساهم في تحسين سرعة الإنتاج.
- 20% يرون انها تعزز تفاعل الجمهور.
- 10% قلقون بشأن تأثيرها على دقة المعلومات.

4- تأثير الرسوم المتحركة على مصداقية الأخبار:

أحد الجوانب المهمة التي تم تحليلها هو تأثير الذكاء الاصطناعي على مصداقية الأخبار، حيث أظهرت النتائج في الشكل (3-11) ان:

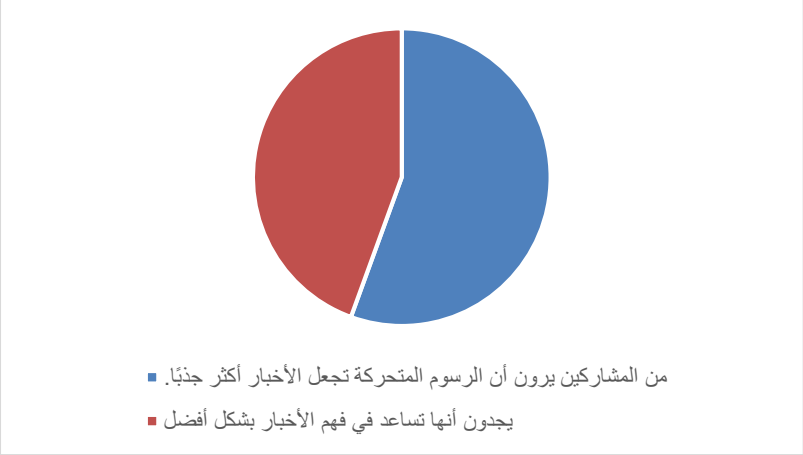
شكل (3-11): تأثير الرسوم المتحركة المصممة بالذكاء الاصطناعي على مصداقية الأخبار

- 55% من المشاركين يعتقدون ان الذكاء الاصطناعي قد يؤثر على مصداقية الأخبار.
- 35% يرون أن التأثير محدود.
- 10% غير متأكدين من تأثيره.

كما أظهرت النتائج أن 45% من المشاركين يفضلون الأخبار التقليدية، بينما 40% يفضلون الأخبار المدعومة بالرسوم المتحركة بالذكاء الاصطناعي، و15% لا يرون فرقًا بين النوعين.

5- تأثير الرسوم المتحركة على تفاعل الجمهور:

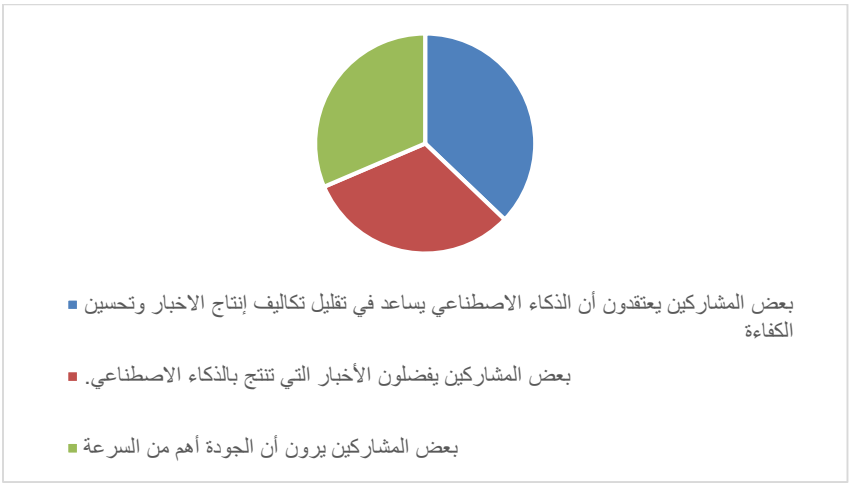
أظهرت نتائج الاستبانة كما في الشكل (3-12) ان:



شكل (3-12): تأثير الرسوم المتحركة على تفاعل الجمهور

- 75% من المشاركين يرون أن الرسوم المتحركة تجعل الاخبار أكثر جذبًا.
- 60% يجدون انها تساعد في فهم الأخبار بشكل أفضل.

6- الكفاءة في الإنتاج الإعلامي:



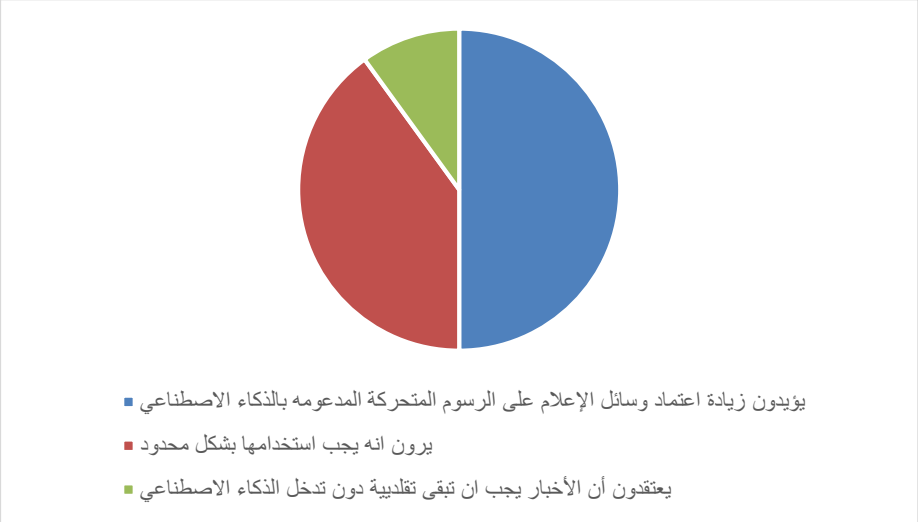
شكل (3-13): الكفاءة في الإنتاج الإعلامي

عند تحليل تأثير استخدام الذكاء الاصطناعي في تحسين كفاءة الإنتاج الإعلامي، اظهرت النتائج حسب الشكل (3-13) أن:

- 65% يعتقدون ان الذكاء الاصطناعي يساعد في تقليل تكاليف انتاج الاخبار وتحسين الكفاءة.
- 55% يفضلون الأخبار التي تنتج بسرعة باستخدام الذكاء الاصطناعي، بينما يرى 40% أن الجودة أهم من السرعة.

7- التوجه المستقبلي لاستخدام الرسوم المتحركة في الأخبار:

بخصوص استخدام هذه التقنية في المستقبل، كشفت النتائج حسب الشكل (3-14) أن:



شكل (3-14): التوجه المستقبلي لاستخدام الرسوم المتحركة المدعومة بالذكاء الاصطناعي في الاخبار

- 50% يؤيدون زيادة اعتماد وسائل الإعلام على الرسوم المتحركة المدعومة بالذكاء الاصطناعي.
- 40% يرون أنه يجب استخدامها بشكل محدود.
- 10% يعتقدون أن الاخبار يجب ان تبقى تقليدية دون تدخل الذكاء الاصطناعي.

8- التوصيات المستخلصة من المشاركين:

قدم المشاركون في الاستبانة عدة توصيات لضمان الاستخدام الأمثل للرسوم المتحركة المدعومة بالمصممة بالذكاء الاصطناعي في التغطية الإخبارية:

1) الحفاظ على المصداقية عند استخدام الرسوم المتحركة في الأخبار، والتأكد من ان المحتوى لا يؤثر على دقة المعلومات.
2) تحقيق توزان بين السرعة والجهد، بحيث لا يكون التركيز على الإنتاج السريع على حساب دقة الخبر.

9- مناقشة النتائج:

تشير نتائج الاستبيان إلى ان هناك توجهًا متزايدًا نحو تقبل الرسوم المتحركة المصممة بالذكاء الاصطناعي كأداة لتحسين جودة التغطية الإخبارية، لا سيما في تبسيط الأخبار وتعزيز التفاعل مع الجمهور، إلا ان القلق بشأن مصداقية المحتوى لا يزال قائمًا، مما يستعدي وضع ضوابط واضحة لاستخدام هذه التقنية بشكل مسؤول.

النتائج والتوصيات:

النتائج

1. تحسين جودة التغطية الإخبارية، أظهرت الرسوم المتحركة المنتجة بالذكاء الاصطناعي قدرة ملحوظة على تبسيط المعلومات المعقدة، مما يجعل المحتوى الإخباري أكثر وضوحًا وسهولة في الفهم للمشاهدين.
2. تعزيز تفاعل الجمهور، ساهم استخدام الرسوم المتحركة التفاعلية في جذب فئات جديدة من الجمهور، خاصة الفئات الشابة التي تفضل المحتوى الرقمي الإبداعي.
3. زيادة كفاءة الإنتاج الإعلامي، وفرت تقنيات الذكاء الاصطناعي الوقت والتكاليف مقارنةً بالطرق التقليدية لإنتاج الرسوم المتحركة، مع الحفاظ على مستوى عالٍ من الجودة.
4. التحديات الأخلاقية والمهنية، أظهر البحث وجود تحديات متعلقة بالمصداقية واحتمال التحيز في المحتوى الناتج عن الذكاء الاصطناعي، مما يتطلب رقابة دقيقة أثناء الإنتاج.
5. إمكانية التوسع والاستخدام المتعدد، أوضح البحث أن الرسوم المتحركة بالذكاء الاصطناعي يمكن أن تكون أداة متعددة الاستخدامات في الإعلام الإخباري، مثل توضيح البيانات المعقدة أو دعم التقارير الصحفية.

التوصيات

1. تبني استراتيجيات الذكاء الاصطناعي في الإعلام، ينصح بتعزيز استخدام الذكاء الاصطناعي لإنتاج الرسوم المتحركة كأداة لتحسين جودة المحتوى وزيادة تفاعل الجمهور.
2. ضمان المصداقية والشفافية، يجب وضع آليات رقابة صارمة لضمان خلو الرسوم المتحركة المنتجة بالذكاء الاصطناعي من التحيز وحفاظها على المصداقية.
3. تطوير محتوى موجه للشباب، توجيه المزيد من الجهود لتصميم محتوى رقمي مبتكر يستهدف الفئات الشابة، مع التركيز على الرسوم المتحركة التفاعلية.
4. التدريب وبناء القدرات، توفير تدريب مستمر للعاملين في المجال الإعلامي على استخدام تقنيات الذكاء الاصطناعي وإنتاج الرسوم المتحركة بشكل فعال وأخلاقي.
5. إجراء دراسات موسعة، يوصى بإجراء أبحاث إضافية لدراسة تأثير الذكاء الاصطناعي في الإعلام على مدى أطول، تشمل منصات مختلفة وجمهورًا أوسع لتحسين الاستفادة من هذه التقنية.

المراجع والمصادر:

المراجع العربية:

مجلات:

زهري، أسماء. 2017. احترافية المعالجة الإعلامية للأحداث بقناة "الشروق الإخبارية" : برنامج "هنا الجزائر" أنموذجا .*مجلة العلوم الإنسانية*،مج. ب، ع. 47، ص ص. 121-131.

العريفي، تهاني محمد بن ناصر. 2023. إمكانية مزاوجة تقنية الذكاء الاصطناعي في تحقيق جماليات التصميم الرقمي .مجلة كلية الفنون و الإعلام،مج. 8، ع. 16، ص ص. 269-302.

عمر، آية فؤاد مدني. 2023. تأثير تطبيقات الذكاء الاصطناعي على الرسوم المتحركة .مجلة الفنون و العلوم الإنسانية،مج. 2023، ع. 12، ج. 2، ص ص. 44-52.

عواد صلاح الدين. 2023. توظيف تقنيات الذكاء الاصطناعي في النشاط الإعلامي. مجلة رقمنة للدراسات الإعلامية و الاتصالية،مج. 3، ع. 2، ص ص. 95-107.

هبال، فتحي. 2024. أخلاقيات الذكاء الاصطناعي في الإعلام الرقمي .*مجلة البحوث و الدراسات في الميديا الجديدة*،مج. 5، ع. 2، ص ص. 33-46.

المراجع الأجنبية:

Gonzalez, J., Lee, C., & Kim, H. (2020). Artificial intelligence and animation in media production: A new frontier for communication. Journal of Media and Technology, 15(4), 322-340.

Russell, S., & Norvig, P. (2020). Artificial Intelligence: A Modern Approach (4th ed.). Pearson.

Shapiro, A., & Pugliese, M. (2021). The impact of digital media technologies on traditional news organizations. Media Studies Journal, 30(2), 145-160.

Smith, P., & Jones, D. (2022). Trust, credibility, and AI-generated content: Challenges in news me

Smith, P., & Jones, D. (2022). Trust, credibility, and AI-generated content: Challenges in news media. Journal of Journalism and Ethics, 28(3), 203-220.

المواقع الالكترونيه:

Al Jazeera. (2023). About us. Retrieved from https://www.aljazeera.com

https://www.instagram.com/reel/