المملكة العربية السعودية
جـــامعة أم القرى
عمادة الدراسات العليا
كـليـــة الـــتربـــيـــة
قسم الـتربيـــة الفـنيـة

فاعلية التصميم البراجماتي لواجهات شبكات التواصل الإجتماعي في تعزيز المفاهيم الجرافيكية المعاصرة

The Effectiveness of the Pragmatic Design of Social Media Network Interfaces in Promoting Contemporary Graphic Concepts

إعداد
د/ تُماضر بنْت زُهِير مُحمْد كُتُبي
أستاذ التربية الفنية المساعد
قسم التربية الفنية. كلية التربية
جامعة أم القري

1441هـ/2020

مُلخص البحث: فاعلية التصميم البراجماتي لواجهات شبكات التواصل الإجتماعي في تعزيز المفاهيم الجرافيكية المعاصرة

هدف البحث إلى تحديد مؤشرات فاعلية التصميم البرجماتي لواجهات شبكات التواصل الإجتماعي في تعزيز المفاهيم الجرافيكية المعاصرة لدى عينة من طلاب التربية الفنية والفنون، وعينة من رواد الجمعية السعودية للفنون التشكيلية (جسفت)، وعينة من رواد الجمعية العلمية السعودية للفن والتصميم، إستخدمت الباحثة المنهج المسحي الوصفي لمجتمع البحث المستهدف من جميع طلاب التربية الفنية والفنون ورواد المؤسسات الأكاديمية والثقافية ذات الصلة بمجال التصميم الجرافيكي، تم تحديد العينة وفقاً لمعادلة ريتشارد جيجر، إعتمدت الباحثة في إعداد الإستبانة الشكل المغلق الذي يحدّد إجابة الأسئلة وفق مقياس (ليكرت) الخماسي لإستجابات أفراد العينة لعدد (132). أثبت نتائج البحث رصد ومعرفة تأثير شبكات التواصل الإجتماعي في دعم الإيديولوجية المهنية لمجال التصميم الجرافيكي من خلال تعزيز الإنتماء للمجموعات المرجعية المتخصصة، وأوصى البحث بدعوة المتخصصين في مجال التصميم الجرافيكي إلى التوجه نحو دراسة القيم الجمالية البراجماتية (قيم جرافيكية تشكيلية، وقيم الدلالات الرمزية، وقيم البيانات التفاعلية).
الكلمات المفتاحية: التصميم البراجماتي، الواجهات الحاسوبية، المفاهيم الجرافيكية المعاصرة.

Search Astatic: The Effectiveness of the Pragmatic Design of Social Media Network Interfaces in Promoting Contemporary Graphic Concepts

The aim of the research is to identify indicators of the effectiveness of the pragmatic design of social network interfaces in promoting contemporary graphic concepts in a sample of students of artistic and arts education, a sample of the pioneers of the Saudi Society of Fine Arts (GSFT), and a sample of the pioneers of the Saudi Scientific Society for Art and Design .The researcher used the descriptive survey curriculum of the research community targeted by all students of art education and arts and pioneers of academic and cultural institutions related to the field of graphic design, and a sample identified according to the Richard Geiger equation. The researcher in the questionnaire's preparation adopted the closed shape that determines the answer to questions according to the five-year Likert scale of the responses of the sample members. The results of the research proved to monitor and know the impact of social networks in supporting the professional ideology of the field of graphic design by promoting the affiliation of specialized reference groups It recommended inviting graphic design professionals to study pragmatism aesthetic values (graphic values, symbolic semantics values, and interactive data values).
Keywords: Pragmatic Design, Computer Interfaces, Contemporary Graphic Concepts.

مقدمة البحث:

أدى التطور التكنولوجي في جميع المجالات إلى حدوث طفرة في تنوُّع وسائل التواصل الإجتماعي والإعلامي، وقد أحدثت تلك الطفرة أثرًا كبيرًا في خلق حالة من التنافسية بين المواقع الإلكترونية؛ إذ أصبح متاحًا للفرد إختيار الوسيلة التي تلبّي متطلباته. هذا"ويؤكد خبراء الإعلام على أن الشبكات الإجتماعية تمارس دورًا مهمًّا في تشكيل معارف الفرد وإتجاهاته نحو القضايا في مجال تخصصه؛ نظرًا لأن الفرد الذي ينحصر في التواصل مع مجموعات مرجعية معينة عبر المواقع الإلكترونية، يميل بدوره إلى تبني الآراء السائدة فيما بين أفراد تلك المجموعات" (الفيلالي، 2013، ص34).

"فتشكيل المجموعات المرجعية Reference Group هي عملية تكيف بين مجموعة من الأفراد أو المتخصصين وفقاً للتشابه في الميول والإهتمامات؛ بينهم تفاعل إجتماعي متبادل في الإطار التخصصي لمجال محدد؛ وعلاقة تتحدد فيها الأبعاد المشتركة والمبادئ التوجيهية، ولديها إطار مرجعي لمعايير مهنية محددة" (جوبتا، 2017، ص253).وفي الآونة الأخيرة أصبح مستخدمي مواقع التواصل الإجتماعي يُعَوِّلون عليها في التعرف على مستجدات المجال من المعلومات والمفاهيم الجديدة ، ومن ثمّ "فكل شخص يتجه إلى المجموعة التي تناسب إحتياجاته المعرفية. فيتأثر بالمضامين والمفاهيم التي تصله عبر وسيط التواصل. وتفسر النظريات الإعلامية هذه التأثيرات في ضوء مفاهيم الضبط الإجتماعي، وتشكيل المعارف والإتجاهات نحو القضايا ذات الإهتمام المُشترك" (شفيق، 2013، ص62).

"ويشير ألبريخت سخميديت Albrecht Schmidt إلى أن التفاعل الضمني في العملية الإتصالية بين الإنسان، وبين تصميم واجهات شبكات التواصل الإجتماعي يتمثل في عمليات الإدراك والتفسير التي تتم ضمنياً أثناء تلقي المعلومات. إذ أن عملية الإدراك هي عملية تفاعلية بين الحس والعقل، يتفاعل خلالها الإنسان عبر هذا الوسيط" (الصقر، 2010)، بالإضافة إلى أن هناك نموذج الإدراك ثلاثي المراحل لتوضيح الكيفية التي يتعرف بها الدماغ البشرية إلى المعلومات البصرية المتضمنة في محتوى التصميم الجرافيكي لتصميمات الواجهات الحاسوبية؛ كما ذكرته دراسة ميريلز Meirelles (2013، ص112) في ثلاث مراحل تتمثل في المرحلة الأولى منها بسرعة إستخراج وتمييز الخصائص البصرية للمحتوى التصميم كاللون والمعالجات الشكلية، والمرحلة الثانية تتم بصورة أبطأ وبشكل متسلسل؛ بحيث يعمل الدماغ على إيجاد الروابط بين العناصر وعلاقاتها بخصائصها التشكيلية ويضعها في مجموعات ونُظم تركيبية. ثم المرحلة الثالثة وهي أعلى مرحلة في عملية الإدراك البصري، يعمل فيها الدماغ على إيجاد العناصر المشكلة للمعنى الكلي، ويقوم بتخزينها في الذاكرة العاملة، لتتم مقاربتها أثناء عملية التفكير البصري وفك شفرات المعنى والمفهوم الذى تشكلت بمقتضاه. ومن وجهة نظر التصميم البراجماتي، يؤكد جيدوري (2010) على أن خبرة المتلقي الإدراكية تتشكل حسب تفاعله مع الطبيعة الإنشائية لوسيط التواصل، ما يتطلب تطوير وتحسين المستوى الجمالي للواجهة الحاسوبية التي يتفاعل معها، ويعمل على رفع مستوى خبراتهم الجمالية والمعرفية" (ص92)، وهو ما يدعو إلى الإهتمام بتناول الجمالية البراجماتية (النفعية) المتضمنة في تصميم الواجهة الجرافيكية (الحاسوبية) لوسائط التواصل الإجتماعي؛ بهدف الوقوف على ما تحتويه من معالجات تشكيلية، ومصطلحات تعزز المجال المعرفي لمفاهيم التصميم الجرافيكي.

مشكلة البحث:

تعددت مكونات العمليات التصميمية للواجهة الجرافيكية Graphic Interface لوسائط التواصل الإجتماعي بين الشكل والمضمون، والتركيب، والتحليل الرمزي، والتخيل الإبتكاري، والتي تتراكب في ذهن المصمم وفق منهجية فكرية قائمة على أساس فلسفي يتوافق مع متطلبات التصميم وشروط تكامله، فقد لاحظت الباحثة أن تداول المصطلحات

والمفاهيم الجرافيكية المتضـمنة في وسـائل التواصـل الإجتماعي يختلف بإختلاف تصـميم الواجهة الحاسـوبية للوسـيط. فمعناها الإصـطلاحي الوارد في مضـمون الرسـائل المتبادلة بين الطلبة؛ يختلف عنه في سـياق الحديث عن الأنشـطة والفعاليات التشـكيلية، ليتحول إلى مفهوم أكثر تخصـصـية في محتوى الرسـائل النصـية بين المجموعات المرجعية ذات الصـلة بمجال التصـميم الجرافيكي. والجدير بالذكر أن هناك عدد من الأبعاد الفلسـفية واجبة لتطبيق النظرية البرجماتية عند تصـميم الواجهات الجرافيكية الإلكترونية التي تفرض نفسـها على منهجية الفكر لدى المُصـمم، والتي يسـتعرضـها البحث الحالي من حيث مقابلتها مع الفكر البراجماتي في وصـــف مباديء البنية الجرافيكية من منظور القيم الجمالية البراجماتية (قيم جرافيكية تشـكيلية، وقيم الدلالات الرمزية، وقيم البيانات التصـويرية التفاعلية)، وهي قيم جمالية وإنشـائية تتحكم في تصـميم الواجهة الجرافيكية Graphic Interface (الحاسـوبية) بشـكل إحترافي متخصـص. وبذلك فإن المعنى الإجرائي لمصـطلح التصـميم البرجماتي Pragmatic Design في هذا البحث يعتمد بشـكل كبير على إسـتخدام البرامج الحاسوبية الخاصـة بالتصميم ومعالجة الصور لانتاج تصاميم رقمية ثابتة أو متحركة Computer Graphics تنشر في الفضـــاء الإلكتروني. عليه يمكن تناول مشـــكلة البحث الحالي من خلال التســـاؤل الرئيس التالي: ما فاعلية التصـــميم البرجماتي لواجهات شبكات التواصل الإجتماعي في تعزيز المفاهيم الجرافيكية المعاصرة؟

أسئلة البحث:

(1) ما المؤشرات الدالة على فاعلية التصميم البرجماتي لواجهات شبكات التواصل الإجتماعي في تعزيز المفاهيم الجرافيكية المعاصرة لدى عينة من طلاب التربية الفنية والفنون؟

(2) ما فاعلية التصميم البرجماتي لواجهات شبكات التواصل الإجتماعي في تعزيز المفاهيم الجرافيكية المعاصرة لدى عينة من رواد الجمعية السعودية للفنون التشكيلية (جسفت)؟

(3) ما مؤشرات فاعلية التصميم البرجماتي لواجهات شبكات التواصل الإجتماعي في تعزيز المفاهيم الجرافيكية المعاصرة لدى عينة من رواد الجمعية العلمية السعودية للفن والتصميم؟

فرضية البحث:

يفترض البحث أن هناك علاقة ذات دلالة إحصائية في إستجابات أفراد العينة تُعزى لمُتغير شبكات التواصل الإجتماعي التابع لها المجموعات المرجعية Reference Group.

أهداف البحث:

(1) تحديد مؤشرات فاعلية التصميم البرجماتي لواجهات شبكات التواصل الإجتماعي في تعزيز المفاهيم الجرافيكية المعاصرة لدى عينة من طلاب التربية الفنية والفنون.

(2) الوقوف على فاعلية التصميم البرجماتي لواجهات شبكات التواصل الإجتماعي في تعزيز المفاهيم الجرافيكية لدى عينة من رواد الجمعية السعودية للفنون التشكيلية (جسفت).

(3) الإشارة إلى فاعلية التصميم البرجماتي لواجهات شبكات التواصل الإجتماعي في تعزيز المفاهيم الجرافيكية المعاصرة لدى عينة من رواد الجمعية العلمية السعودية للفن والتصميم.

أهمية البحث:

(1) رصد ومعرفة تأثير شبكات التواصل الإجتماعي في دعم الإيديولوجية المهنية لمجال التصميم الجرافيكي من خلال تعزيز الإنتماء للمجموعات المرجعية المتخصصة.

(2) دراسة الأساليب الجرافيكية المستخدمة في تصميم المواقع الإلكترونية بهدف تحديد الأبعاد المشتركة والمبادئ التوجيهية للإطار المرجعي الخاص بمعايير التصميم المهنية.

(3) التعرف إلى أكثر شبكات التواصل الإجتماعي تأثيراً في التفاعل الإجتماعي للمصمم.

(4) تسليط الضوء على واقع فاعلية التصميم البرجماتي لواجهات شبكات التواصل الإجتماعي في تعزيز المفاهيم الجرافيكية المعاصرة لدى عينة من مجتمع مجالات التربية الفنية والفنون.

(5) حث المتخصصين في مجال التصميم الجرافيكي على التوجه نحو دراسة القيم الجمالية البراجماتية (قيم جرافيكية تشكيلية، وقيم الدلالات الرمزية، وقيم البيانات التصويرية التفاعلية).

حدود البحث:

الحدود الموضوعية: دور التصميم البراجماتي لواجهات شبكات التواصل الإجتماعي في تعزيز المفاهيم الجرافيكية المعاصرة.

الحدود البشرية: عينة من طلاب التربية الفنية والفنون، وعينة من رواد الجمعية السعودية للفنون التشكيلية (جسفت)، وعينة من رواد الجمعية العلمية السعودية للفن والتصميم.

الحدود الزمانية: تم تطبيق الدراسة خلال الفصل الدراسي الثاني من العام 1441/1440هـ.

الحدود المكانية: قسم التربية الفنية في كلية التربية بجامعة أم القري.

مصطلحات البحث:

التصميم البرجماتي Pragmatic Design:

المعني اللغوي لكلمة تصميم Design أنه الرسم والتخطيط، كما جاءت في معجم المعاني الجامع، وقد عرف بيرس Peres مصطلح البراجماتية من دراسة للفيلسوف الألماني إيمانويل كانت Emmanuel Kant الذي كان يميز بين ما هو براجماتي وما هو عملي، فالعملي ينطبق على القوانين الأخلاقية، بينما البراجماتي ينطبق على قواعد الفن وأسلوب التناول اللذين يعتمدان على محصلة الخبرة الجمالية "(الصفار، 2016).

واجهات شبكات التواصل الإجتماعي Social Media Network Interfaces:

هي تقنيّة تُسهّل تبادل الأفكار والمعلومات من خلال التواصل بين المجتمعات الإفتراضية، وهي تعتمد بشكل رئيسي على وجود الإنترنت المُتصل بأجهزة الحاسوب، أو الأجهزة اللوحيّة، أو الهواتف، وتُمكّن المستخدمين من الوصول بسرعة إلى المحتوى الذي قد يكون معلومات شخصيّة، أو مستندات، أو مقاطع فيديو" (جوبتا، 2017، ص91).

المفاهيم الجرافيكية Graphic Concepts:

هي "أسـلوب من أسـاليب فنون الإتصـال البصـري ذات الدلالات (التصـميم الجرافيكي المفاهيمي)، يهدف إلى عرض المعلومات على إختلاف أنواعها بإستخدام رسوم جرافيكية إبداعية، وبتسلسل مقالي، بغرض توضيح وتبسيط المعرفة مع سهولة وسرعة إدراكها من قبل المُتلقي" (شلتوت، 2016، ص86).

الدراسات السابقة:

دراسة ديمبسي وآخرون Dempsey, et al (2017) بعنوان: Pragmatist Aesthetics Living beauty, Rethinking Art. الجماليات البراغماتية: الجمال الحي، إعادة التفكير في الفن. هدفت الدراسـة إلى إثبات أثر الجمالية البرجماتية في تصـميم واجهة مقرر الفنون الرقمي على الإسـتجابة الجمالية، وأن عناصـر التشـكيل لها وظائف إدراكية وتفاعلية إضـافة إلى وظيفتها التشكيلية، عرضـت مشكلة الدراسـة التباين في نتائج الأبحاث العلمية حول علاقة جماليات

تصـميم الواجهات الحاسـوبية ومبدأ قابلية الاسـتخدام، وحاولت التوصـل إلى الأسـباب عن طريق تحليل عدد (224) من الدراسـات التجريبية من حيث طرق التحقق والأدوات المسـتخدمة وظروف التجربة، لتسـتخلص أن عدد الدراسـات التي توصـلت إلى ضُـعف العلاقة بين جماليات تصـميم الواجهات الجرافيكية، وبين قابلية الاسـتخدام أقل من الدراسـات التي استنتجت قوة العلاقة بينهما. تطرقت الدراسة إلى أثر عنصري الشكل واللون في تكوين إستجابات إنفعالية إيجابية للطلبة وهي تُمثل نظم بناء العناصر البصرية؛ وثراء استخدام اللون في التصميم، ودراسة علاقتهما بآليات تلقي المستخدم وتكوين اسـتجاباته الأولية نحو الموقع. من خلال تطبيق المنهج التجريبي على عينة عددها(118)، بحيث صـممت برمجية جرافيكية تم التركيز فيها على عنصري الشكل واللون، وقد ساعد التصميم على تكوين إستجابات إنفعالية إيجابية، وأثبتت الدراسـة أن الألوان الدافئة والأشـكال الدائرية هي الأكثر تأثيراً على الإسـتجابات الانفعالية الايجابية وعلى رفع مسـتوى الاستيعاب عن طريق طرح فلسفة جمالية، ما يدعو إلى دراسة منطق النفعية في التصميم.

.دراسـة قويضـي (2017) بعنوان: تأثير شـبكات التواصـل الإجتماعي في تعزيز ثقافة المسـئولية الإجتماعية لدى الشباب الكويتي. هدفت الدراسة للوقوف على ما تقوم به مواقع التواصل الإجتماعي في تنمية المسؤولية الإجتماعية، وذلك من خلال قيام المجموعات الشبابية بإنشاء صفحات يتبنون فيها قضية في صلب إهتمامهم، فتتحدد المشكلة البحثية أن قيام الشباب بإنشاء الصفحات على مواقع التواصل والتي يعرض من خلالها انشطته وتصوراته ويدافع عن قضاياه المختلفة، ما يستوجب التعرف على تأثير شبكات التواصل الإجتماعي على تصورات وممارسات المسؤلية الاجتماعية للشـباب، إعتمدت الباحثة على منهج المسـح الإجتماعي بالعيينة للشـباب في المرحلة العمرية 18 – 35 سـنة بجامعة الكويت، بإستخدام أداة الإستبيان، فكانت الإستمارة عددها 500 إستمارة. ، وكان من أهم النتائج: ارتفعت نسبة الفئة من 20 – 25 سنة لتصل إلى ٥٤,٦ % يليها الفئة من أقل من ٢٠ بنسبة ٣١,٦ % وانخفضت في الفئات من ٢٥ إلى٣٠ سـنة بنسـبة ١٣,٨ % ، وتشـير نتائج الدراسـة أن الشـباب يشـعرون بالمسـؤلية الاجتماعية نحو الجماعة حيث تأتي في المرتبه الأولي احرص على سمعه الأخرين عبر شبكات التواصل الاجتماعي 44,2 % ثم احقق بعض أهدافي من خلال جماعات الأصدقاء عبر شبكات التواصل بنسبة 26,8 ٪، كما اشارت إلى ارتفاع نسبة من يري شعور لفرد تجاه جماعته ومجتمعه بنسبة ٥١,٤ % وذلك أن هذا الشعور يمثل ارتباط عاطفي بالجماعة تتمثل في الإنتماء.

.دراسـة الديبسـي، والطاهات (٢٠١٣) بعنوان: دور شـبكات التواصـل الإجتماعي في تشـكيل الرأي العام لدى طلبة الجامعات الأردنية. هدفت الدراسـة إلى معرفة إنتشـار إسـتخدام شـبكات التواصـل الإجتماعي بين الطلبة، وأن تلك الشـبكات أصـبحت تشـكل مصـدرًا من مصـادر حصـولهم على الأخبار والمعلومات التي تشـكل الرأي العام . إسـتخدمت الدراسـة المنهج الوصـفي التحليلي، كما اتبعت الدراسـة المنهج التجريبي على عينة من وقد أثار الباحثان أن تكنولوجيا المعلومات والإتصال قد ساهمت في العلاقات بين الشعوب، إستخدم الباحثان المنهج الوصفي عن طريق تصميم إستمارة لمسـح آراء الطلبة. مشـكلة الدراسـة هنا في أن وسـيلة الإتصـال التي تنقل المعلومات مهمة لمسـتخدميها الذين يحدثون صـفحاتها وينقلون عنها الآراء ولتعليقات والإتجاهات، فأثبتت هذه الشـبكات قوة متصـاعدة بين الشـباب الذين أدركوا أن وسائل الإعلام التقليدية لم تعد بمفردها قادرة على إشباع رغباتهم وحاجاتهم المعرفية. وقد توصلت الدراسة إلى عدة نتائج؛ أهمها: أن ٩٧ ٪ من طلبة الجامعات الأردنية يسـتخدمون الإنترنت.احتل الفيسـبوك المرتبة الأولى بنسـبة ٨٣٪ ويليه التويتر في المرتبة الثانية، واليوتيوب في المرتبة الثالثة، وهذا يؤكد إسـتخدام شـبكات التواصـل الإجتماعي في تعزيز المجالات والتخصصات النوعية.

الإطار النظري للبحث:

المحور الأول: الجمالية البرجماتية لتصميم واجهات شبكات التواصل الإجتماعي:

عند تناول الوسيط الرقمي بإعتباره بيئة جمالية، فإن المعالجات الجرافيكية تُحيل المادة في العمليات التصميمية بحيث تُجسد الفكرة وتُحِيلها إلى واقع موضوعي حقيقي، "والمادة في الوسيط الرقمي هي مادة ديناميكية لا ترتبط بزمان أو مكان، إذ أنها تمتاز بخواص تجعلها أكثر من مجرد وسيط لنقل الأفكار، بل تُعد جزءاً من الحياة الطبيعية التي يعيشها المصمم ويتفاعل معها" (Bradzel,2015,p52)، فهي مكون ثقافي وفكري يوازي في طبيعته الحياة الحقيقية. " وذلك لأن الخبرة الجمالية المتضمنة في الإمكانات البشرية الإبداعية عبر الوسائط الرقمية، أشبعت حاجات الأفراد من خلال المرور بالخبرات الجمالية وتدريب حواسهم على التفاعل مع تلك الخبرات بشكل نفعي. وعند تناول مفهوم تفاعل الفرد مع الوسيط الرقمي، فإن الوسائط الرقمية تتمتع بخواص تفاعلية فريدة تمكنه من التفاعل النشط معها بجميع حواسه من حركة ومشاهدة وإستماع في بعض الأحيان" (Rogala,2005,p77) كما تجعله فاعلاً ومشاركاً في إنتاج محتواها المعرفي؛ حيث أحدثت تلك الوسائط ثورة في مفهوم الجمال والإبتكار في تناول فكر التصميم البراجماتي والذي يعتمد على إتاحة المشاركة الإيجابية والتفاعل النشط للمتلقي. لذلك فالجمالية البرجماتية للتصميم تعمل على الإستفادة من الإمكانات التفاعلية للوسيط الرقمي. وعند تناول الخاصية النفعية للتصميم في إعداد واجهات الوسائط الرقمية، فإن "التصميم يبدأ بمشكلة أو حاجة جماعية يسهم المصمم في حلها عن طريق وضع الخطط وتنفيذها على سطح مستوٍ ثنائي الأبعاد، وهنا لابد أن يكون للتصميم وظيفة وهدف" (ماردیني،2007، ص52) وفي ذلك دلالة على أن التصميم له قيمة نفعية يتحد فيها الجانب التنظيمي مع الجانب الإبداعي، حيث أن جوهر الخبرة الجمالية يكمن في التكامل بين الوظيفة والمادة الموضوعية، وبين العملية البنائية" (الحسيني، 2008، ص97)، بالرغم من أن الإستجابة الجمالية نحو تصميم الواجهة الجرافيكية لا تنتهي عند حد إستجابة المتلقي الأولية، بل هي عملية مستمرة بإستمرار التفاعل مع الواجهة الحاسوبية، وهو المبدأ فاعلية التصميم البراجماتي الذي يتناوله البحث الحالي، وبالتالي يعمل على إيجاد قيم جمالية ومفاهيمية مضافة إلى قيم التشكيل في بنية التصميم، وقيم الدلالات الرمزية المتضمنة في المحتوى المعرفي، ومن ثم قيم البيانات التصورية المؤثرة في إستمرار عملية التفاعل مع واجهة موقع التواصل المستخدم. عليه فإن الجمالية البرجماتية تقوم على مبدأ الجمال الجرافيكي المتمثل في تكامل العلاقة الثلاثية بين البنية التشكيلية للتصميم، والمحتوى البصري لمضمون الفكرة، وتفاعل المُتلقي لتحقيق الوظيفة النفعية في تصميم واجهات شبكات التواصل الإجتماعي دعما لمفاهيم الجرافيك.

المحور الثاني: دور وسائط التواصل الإجتماعي في دعم المجموعات المرجعية المهنية:

تسهم الوسائط الرقمية في توسيع مدى المجموعات المرجعية التي يمكن للفرد أن ينتمي إليها ويتبنى مفاهيمها وتوجهاتها بهدف تعزيز مهاراته المهنية. فهي تدعم ما يعرف بالإتصال متعدد الوسائط، أو الوسيط المعرفي . الإنفوميديا Info media، والتي ظهرت على إثرها مواقع متعددة لشبكات التواصل الإجتماعي في التسعينيات. وذلك حين صمم راندي كونرادز Randy Conrods موقعاً للتواصل مع أصدقائه في المدرسة في بداية 1995، وأطلق عليه أسم زملاء الفصل classmates " (منصور،2012، ص37). حيث تتيح وسائط التواصل الإجتماعي للفرد أو الجماعة التواصل عبر الفضاء الإفتراضي في عالم تبادل المعلومات الرقمية الأكثر تأثيراً، فأتاحت هذه الشبكات التواصل الشخصي بالمشاركة بالصور، والملفات، وتبادل الأراء والفيديوهات، وإمكانية إنشاء المدونات الالكترونية وإجراء المحدثات وإرسال الرسائل"(Young &Haase,2010,p71). وتجدر الإشارة إلى أن نظرية الإستخدامات والإشباعات (نظرية التأثير الإنتقائي)،

"ظهرت في القرن الماضي في نهاية فترة الستينات، وكانت تنصب على دراسة العلاقة بين رغبات وإحتياجات جمهور المتلقي؛ وإستخدام وسائل التواصل المعرفية التى تعتمد على فكرة إستخدام الأشخاص المختلفين لنفس محتوى الرسالة وفقا لأغراضهم، كما أن تأثير الوسائط يختلف تبعاً لإستخدام الأفراد، وإحتياجاتهم، ورغباتهم" (شفيق، 2013، ص53).

وللوقوف على دور وسائط التواصل الإجتماعي في دعم الكفايات المهنية وفق مفهوم الجماعات المرجعية القائمة على تكليف بين مجموعة أو كتلة مهنية وفقاً للتشابك بينهم، وتتلخص نظرية الإستخدامات والتأثيرات وفق رؤية البحث الحالي في أن دوافع المستخدمين لوسائل التواصل الإجتماعي تؤثر على إختياراتهم في إستهلاك المحتوى المعرفي؛ وبالتالي يختلف تأثير وسيط التواصل بإختلاف تصميم الواجهة الجرافيكية؛ ومضمون هذه الوسيلة، والبيئة المحيطة بالمستخدم ودوافعه لاستخدام هذا الوسيط بحد ذاته أو هذا المضمون بعينه. وبالتالي فإن البحث الحالي يرصد تفاعل المستخدم مع الشبكات المختلفة وكيفية تعزيز المفاهيم المهنية ما يدعم بناء الفرد لإنتمائاته نتيجة لنوع الرسائل المعرفية التي يستهلكها.

المحور الثالث: دور شبكات التواصل الإجتماعي في تعزيز الإطار المرجعي لمفاهيم التصميم الجرافيكي:

يهتم التصميم الجرافيكي لواجهات شبكات التواصل الإجتماعي بإنشاء ما يستخدم في بنية التشكيل من عناصر بصرية تحكمها علاقات وروابط قيمية تحقق الوظيفة الثقافية للتصميم. وعليه فإن هناك جانبين في التصميم الجرافيكي تتشكل من خلالهما بنية تصميم الواجهة الحاسوبية وهما: العناصر البصرية، والعلاقات التشكيلية التي تحكمها قيم جمالية نفعية، هذا ويتمتع تصميم واجهات شبكات التواصل الإجتماعي بخصائص تجعله يقابل خصائص الخطاب في اللغة اللفظية لعرض المعلومات، بل ويمتاز عنها بقدرته على تسريع وتقوية الإمكانات الإدراكية لدى المتلقي لإستقبال المفاهيم والمعلومات، "وذلك لأنه يتحلى بعدد من الخصائص السردية بإستخدام اللغة البصرية، والتي لها نفس خصائص السرد في اللغة اللفظية من حيث التسلسل المنطقي للمعلومات وتصوير المعاني والدلالات بطريقة تراكمية" (Krum, 2014, p63)، إلى جانب الوظيفة الإتصالية للوسيط كونه يستخدم الصور والرسوم البصرية كلغة بصرية، تعمل على تنظيم المعلومات، وتتضمن الرسائل والدلالات المعلوماتية بصورة مفاهيمية" (Mireles, 2013,p13).

وطبقا لأدبيات فلسفة تشكيل المعارف والمفاهيم الجرافيكية، فإن من أهم الجوانب التي تناولتها تلك الأدبيات؛ "يبرز جانب الإتصال البصري المتمثل في تصميم الشاشة أو ما تعرف بالواجهة الرسومية (GUI) Graphical User Interface والتي يلعب فيها التصميم الجرافيكي الدور الأكبر، فتصميم الواجهات الرسومية للحواسيب مبني على أساس ما يعرف بخبرة المستخدم (UX) User Experience والتي تهتم بالدراسات المتعلقة بسلوك المتلقي وحاجاته، والعوامل المؤثرة في تفاعله مع تصميم الواجهة" (Gawande, 2009,p143). هذا وتتشكل العلاقات المفاهيمية بين العناصر البصرية في بنية التصميم ليدركها المتلقي كقيم تعكس في ذهنه موقفاً محدداً تجاه الواقع" (الصاحب وآخرون، 2011، ص91). حيث إن عملية الإدراك المعرفي لدى الإنسان؛ تبدأ بالتعرف على النسق أو الطرق التي تنتظم فيها العلاقات المفاهيمية بين العناصر البصرية، وفي رصد نمط التصميم البرجماتي لواجهات شبكات التواصل الإجتماعي، "تتشكل تلك العلاقات وفق نسق نفعي وتنظيم جرافيكي، يؤدي الوظيفة الإتصالية لعرض المعلومات من خلال تحقيق قيمه الجمالية في إطار مفاهيمي" (Krum, 2014,99). وهو ما يؤكد عليه المنظور الجمالي البراجماتي لدور شبكات التواصل الإجتماعي في تعزيز الإطار المرجعي لمفاهيم التصميم الجرافيكي وفق قيم جمالية إضافية تنتظم العناصر البصرية من خلالها لتحقيق الوظيفة الاتصالية للتصميم عبر الوسيط الرقمي، وهي القيم الجرافيكية التشكيلية، وقيم الدلالات الرمزية، ومن ثم القيم التفاعلية المتمثلة في معالجة البيانات التصورية في إطار مفاهيمي.

الإطار المنهجي للبحث:

منهج البحث: إستخدمت الباحثة المنهج المسحي الوصفي، ويعد هذا المنهج من أكثر مناهج البحثية ملائمة للبحث الحالي للحصول على بيانات وافية، تعكس فاعلية التصميم البراجماتي لواجهات شبكات التواصل الإجتماعي ودوره في تعزيز المفاهيم الجرافيكية المعاصرة.

مجتمع البحث: يتكون مجتمع البحث المستهدف من جميع طلاب التربية الفنية والفنون ورواد المؤسسات الأكاديمية والثقافية ذات الصلة بمجال التصميم الجرافيكي.

عينة البحث: نظراً لكبر حجم مجتمع البحث؛ تم إختيار عينة عشوائية تمثل شرائح متنوعة ذات الصلة بمجال التصميم الجرافيكي في ضوء المعادلات الإحصائية المحددة للحد الأدنى المناسب لحجم العينة التي تمثل مجتمع البحث، وفقا لمعادلة ريتشارد جيجر Richard Geiger .

$$n = \frac{\left(\frac{z}{d}\right)^2 * p(1-P)}{1 + \frac{1}{N}\left[\left(\frac{z}{d}\right)^2 * p(1-P) - 1\right]}$$

حيث أن $\left(Z_{(1-\alpha/2)} = Z_{(0.975)} = 1.96\right)$ هي قيمة المتغير الطبيعي القياسي التي على يسارها مساحة قدرها (0.975)، $\left(\sigma^2 = p(1-p)\right)$ تمثل التباين في مجتمع البحث، d تمثل مستوى الدقة، nحجم العينة، p نسبة انتشار الظاهر محل الدراسة، اي أن حجم العينة المطلوب تساوي 50% كأقصى حد للحجم المطلوب، ومستوى الدقة يساوي 0.05. (القحطاني وآخرون،2004، ص283)، وقد بلغ عدد الاستبانات الصالحة للتحليل الإحصائي (132) استبانة، وتشكل ما نسبته (71 %) وتُعد تلك النسبة من النسب الجيدة في أبحاث العلوم السلوكية.

خصائص عينة البحث:

اشتملت هذا البحث على متغير مستقل واحد وهو وسائل التواصل الإجتماعي، ويُظهر الجدول رقم (1) خصائص العينة حيث يتبين أن (43.96%) من أفراد العينة تمثل لطلبة أقسام التربية الفنية والفنون، ونسبة (31.80%) تمثل رواد الجمعية السعودية للفنون التشكيلية (جسفت) ، وأن (24.24%) تمثل رواد الجمعية العلمية السعودية للفن والتصميم.

جدول رقم (1): *توزيع أفراد العينة وفقا لمجال علاقته بالتصميم الجرافيكي*

الجهة التابع لها أفراد العينة	التكرار	النسبة المئوية
أقسام التربية الفنية والفنون.	58	%43.96
الجمعية السعودية للفنون التشكيلية (جسفت).	32	%31.80
الجمعية العلمية السعودية للفن والتصميم.	42	%24.24
المجموع	**132**	**%100.0**

أداة البحث:

قامت الباحثة بتصميم إستبانة المؤشرات الدالة على فاعلية التصميم البراجماتي لواجهات شبكات التواصل الإجتماعي ودوره في تعزيز المفاهيم الجرافيكية المعاصرة، وطبقت على الشرائح التي تمثل عينة البحث، راعت الباحثة في

تصميم الإستبانة بساطة ووضوح الأسئلة وفقاً لمقياس ليكرت الخماسي. غطى الجزء الأول من الإستبانة المتغير المستقل والتي تتضمن نوع وسائل التواصل الإجتماعي المستخدمة. في حين إستهدف الجزء الثاني من الإستبانة محاور البحث ويتكون من (30) عبارة موزعة على ثلاثة محاور، المحور الأول يهدف إلى التعرف على المؤشرات الدالة على فاعلية التصميم البرجماتي لواجهات شبكات التواصل الإجتماعي في تعزيز المفاهيم الجرافيكية المعاصرة لدى عينة من طلاب التربية الفنية والفنون، والمحور الثاني يهدف إلى التعرف على المؤشرات الدالة على فاعلية التصميم البرجماتي لواجهات شبكات التواصل الإجتماعي في تعزيز المفاهيم الجرافيكية المعاصرة لدى عينة من رواد الجمعية السعودية للفنون التشكيلية (جسفت)، والمحور الثالث يهدف إلى التعرف على المؤشرات الدالة على فاعلية التصميم البرجماتي لواجهات شبكات التواصل الإجتماعي في تعزيز المفاهيم الجرافيكية المعاصرة لدى عينة من رواد الجمعية العلمية السعودية للفن والتصميم.

إعتمدت الباحثة في إعداد الإستبانة الشكل المغلق الذي يحدّد إجابة الأسئلة وفق مقياس (ليكرت) الخماسي لإستجابات أفراد العينة على عبارات أبعاد الدراسة الأساسية، وهي: (أوافق تمامًا، موافق، موافق إلى حد ما، غير موافق، غير موافق إطلاقًا)، وأُعطيت لها القيم (5، 4، 3، 2، 1) على التوالي، وتمَّ إستخراج المدى بالطريقة التالية: المدى = 5−1=4. ويمثل أعلى درجة وأقل درجة بالمقياس، طول الفئة = 4÷ 5 = 0.8 تمثّل طول كل فئة من الفئاتِ الخمس للمقياس. ويمكن تحديد فئات المقياس على النحو التالي:

(1) فئة غير موافق إطلاقًا: حصلتْ على درجاتٍ تراوحتْ بين (1 – 1.80)، وتدلُّ على عدم الموافقة مطلقًا.

(2) فئة غير موافق: حصلتْ على درجاتٍ تراوحتْ بين (1.81 – 2.60)، وتدلُّ على عدم الموافقة.

(3) فئة محايد: حصلت على درجات تراوحت بين (2.61 – 3.40)، وتدل على انقسام في آراء عينة الدراسة.

(4) فئة أوافق: حصلت على درجات تراوحت بين (3.41 – 4.20)، وتدل على الموافقة.

(5) فئة موافق تماماً: حصلتْ على درجات تراوحت بين (4.21 – 5.00)، وتدل على درجة عالية من الموافقة.

تم عرض الإستبانة في صورتها الأولية على عدد (8) محكمين متخصصين في مجالات التربية الفنية، والفنون، والتصميم الجرافيكي، وأُجريت التعديلات التي تم الموافقة عليها بنسبة (80٪)، وبعد التأكد من الصدق الظاهري للأداة، قامت الباحثة بحساب الصدق البنائي بإستخدام معامل إرتباط بيرسون للتأكد من الإتساق الداخلي بين عبارات كل محور والدرجة الكلية لجميع عبارات المحور الذي تنتمي إليه. والجدول رقم (2) يوضح معاملات الصدق البنائي لأداة البحث.

جدول رقم (2): *معاملات ارتباط بيرسون Pearson Correlation بين العبارة والمحور الذي تنتمي إليه*

الفقرة	معامل الارتباط	الفقرة	معامل الارتباط	الفقرة	معامل الارتباط
المحور الأول		المحور الثاني		المحور الثالث	
1	**0.45	1	**0.56	1	**0.57
2	**0.38	2	**0.77	2	**0.76
3	**0.68	3	**0.65	3	**0.71
4	**0.46	4	**0.78	4	**0.76
5	**0.66	5	**0.34	5	**0.56
6	**0.84	6	**0.84	6	**0.66
7	**0.45	7	**0.55	7	**0.56
8	**0.76	8	**0.96	8	**0.54
9	**0.36	9	**0.76	9	**0.30
10	**0.88	10	**0.56	10	**0.87

**** دال عند 0.01**

يتضح من الجدول رقم (2) أن جميع معاملات الصدق البنائي لأداة البحث دالة إحصائيا عند مستوى (0.01) وتشير هذه القيم إلى إمكانية الإعتماد على جميع العبارات التي تتضمينها أداة البحث. ثم قامت الباحثة بحساب معامل ألفا كرونباخ Cronbach Alpha للتأكد من معامل ثبات أداة البحث، والجدول رقم (3) يوضح معامل ثبات أداة البحث.

جدول رقم (3): *معاملات ثبات أداة البحث الدراسة*

المحور	عدد الفقرات	معامل الثبات
فقرات المحور الأول قبل التعديل	14	0.89
فقرات المحور الثاني قبل التعديل	12	0.91
فقرات المحور الثالث قبل التعديل	10	0.69
فقرات الاستبانة بعد التعديل	30	0.92

يتضح من الجدول رقم (3) أن قيم معامل ألفا مرتفعة ودالة إحصائيا عند مستوى (0.01). وتشير هذه القيم إلى صلاحية أداة البحث للتطبيق وإمكانية الإعتماد على نتائجها والوثوق بها. وبعد التأكد من الصدق الظاهري وثبات أداة البحث، قامت الباحثة بتطبيقها على العينة العشوائية (132)، وتجمّع لدى الباحثة عدد (112) إستبانة مكتملة البيانات بفاقد بلغت نسبته (38٪) من الإستبانات الموزعة (إلكترونياً. يدوي)، وخضعت الإستبانات للتحليل الإحصائي بإستخدام برنامج الحزمة الإحصائية للعلوم الإجتماعية (SPSS).

أساليب المعالجة الاحصائية:

(1) التكرارات والنسب المئوية للتعرف على الخصائص الوظيفية لمفردات البحث وتحديد إستجابات مفرداتها تجاه عبارات المحاور الرئيسة التي تتضمنها أداة البحث.

(2) المتوسط الحسابي Mean لمعرفة مدى إرتفاع أو إنخفاض إستجابات مفردات مجتمع البحث عن المحاور الرئيسة (متوسط متوسطات العبارات المستخدمة).

(3) الإنحراف المعياري Standard Deviation للتعرف على مدى إنحراف إستجابات مفردات الدراسة لكل عبارة من عبارات متغيرات البحث، ولكل محور من المحاور الرئيسة عن متوسطها الحسابي.

(4) إختبار تحليل التباين الأحادي (ف) (One-way ANOVA) لبيان الفروق بين إستجابات أفراد العينة للمتغيرات الشخصية لتحديد الفروق ذات الدلالة الإحصائية.

(5) معامل ثبات ألفا كرونباخ Cronbach Alpha للتأكد من ثبات الإستبانة.

(6) معامل إرتباط بيرسون Pearson Correlation لحساب الإتساق الداخلي لأداة الدراسة ومعامل الإرتباط بين درجة كل عبارة والدرجة الكلية للمحور الذي تنتمي إليه.

تحليل نتائج البحث ومناقشتها:

للإجابة على السؤال الأول للبحث: ما المؤشرات الدالة على فاعلية التصميم البرجماتي لواجهات شبكات التواصل الإجتماعي في تعزيز المفاهيم الجرافيكية المعاصرة لدى عينة من طلاب التربية الفنية والفنون؟ تم إعتماد المتوسطات الحسابية المرجحة والإنحرافات المعيارية لإجابات أفراد العينة على عبارات المحور، وهي مرتبة تنازلياً في الجدول رقم (4).

جدول رقم (4): *التكرارات والنسب المئوية لاستجابات حول المؤشرات الدالة على فاعلية التصميم البرجماتي لواجهات شبكات التواصل الإجتماعي في تعزيز المفاهيم الجرافيكية لعينة من طلاب التربية الفنية والفنون:*

م	العبارة	أوافق تماماً	أوافق	محايد	لا أوافق	لا أوافق مطلقا	المتوسط الحسابي	الانحراف المعياري	الترتيب
1	إستثمار تكنولوجيا تصميم الواجهه الحاسوبية في الارتقاء بمنظومة التربية الفنية لدى مجتمع المعرفة.	46	60	20	14	6	4.23	1.2	**2**
		%31.5	%41.1	%13.7	%9.6	%4.1			
2	توظيف الوسائط الرقمية لتمكين الطلاب من التعبير جرافيكياً بوسائط تخدم تخصصاتهم المستقبلية.	64	50	16	14	2	4.05	1.5	**3**
		%43.8	%34.2	%11.0	%9.6	%1.4			
3	طرح مداخل جرافيكية تعزز التفكير الإبداعى والتخيلي لمعالجات الصور والألوان واستثمارها تعليمياً وتربوياً.	114	12	6	6	8	4.49	1.1	**1**
		%78.1	%8.2	%4.1	%4.1	%5.5			
4	تسهم الوسائط فى تنمية الإدراك البصرى لمفردات الجرافيك والسياق التصميمى ثنائى وثلاثى الأبعاد.	46	28	36	26	10	3.51	1.3	**8**
		%31.5	%19.2	%24.7	%17.8	%6.8			
5	تنمية المهارات اللازمة لسوق العمل والمشاركة الفاعلة فى دعم التثقيف الجرافيكي والتربية عن طريق الفن.	54	42	22	18	10	3.77	1.3	**7**
		%37.0	%28.8	%15.1	%12.3	%6.8			
6	تعزيز المكانة المعرفية والقدرة التنافسية لخريجي ومعلمي التربية الفنية ومجالات الفن محلياً وإقليمياً.	26	40	40	26	14	3.26	1.2	**6**
		%17.8	%27.4	%27.4	%17.8	%9.6			
7	دعم عمليات التعلم الجرافيكي عن بُعد للتغلب على سلبيات الفروق الفردية وتقليص البُعد المكاني.	40	74	16	14	2	3.93	0.9	**4**
		%27.4	%50.7	%11.0	%9.6	%1.4			
8	تنمية القدرات الإبتكارية وتأصيلها فردياً وجماعياً من خلال ممارسات التصميم الجرافيكي والارتقاء بها.	58	32	20	22	14	3.67	1.4	**9**
		39.7%	%21.9	%13.7	%15.1	%9.6			
9	الربط بين أقسام التربية الفنية والفنون في الجامعات السعودية بهدف توحيد مفاهيم الجرافيك ذات الصلة.	50	52	24	18	2	1.35	0.48	**10**
		%34.2	%35.6	%16.4	%12.3	%1.4			
10	تسليط الضوء على واقع تصميم واجهات شبكات التواصل الإجتماعي في ضوء المفاهيم الجرافيكية.	66	40	26	12	2	3.89	1.2	**5**
		%45.2	%27.4	%17.8	%8.2	%1.4			
المتوسط العام للمحور الأول							**3.67**	**0.81**	

يتضح من الجدول رقم (4) أن المحور الأول يتضمن (10) عبارة، حصلت عبارتين على درجة موافقة تماما حيث بلغ متوسطها الحسابي (4.49) والعبارة رقم (1) حيث بلغ متوسطها الحسابي (4.23)، ويقع هذا المتوسط في الفئة الأولى من فئات المقياس المتدرج الخماسي تتراوح بين (4.21 إلى5)، في حين حصلت العبارات (2، 7،10 ، 5، 8، 4) على درجة موافقة ورتبت تنازلياً، إذ يتراوح المتوسط بين (3.49 إلى 4.05) وتقع هذه المتوسطات في الفئة الرابعة من فئات المقياس المتدرج الخماسي التي تتراوح بين (3.41 إلى 4.20) ويعني هذا أن أفراد العينة موافقة بدرجة متقاربة على المؤشرات الدالة على دور التصميم البرجماتي لواجهات شبكات التواصل الإجتماعي في تعزيز المفاهيم الجرافيكية المعاصرة، بينما جاءت عبارة واحدة بدرجة محايدة حيث بلغ متوسطها الحسابي (3.26) ويقع هذا المتوسط في الفئة الثالثة من فئات المقياس المتدرج الخماسي التي تتراوح بين (2.61 إلى3.40)، في حين جاءت عبارة بدرجة غير موافق مطلقاً وهي العبارة (10) حيث بلغ متوسطها الحسابي (1.35) ويقع هذا المتوسط في الفئة الخامسة من فئات المقياس المتدرج الخماسي التي تتراوح بين (1 إلى1.81). حيث بلغ المتوسط الحسابي (3.67) وبإنحراف قدره (0.81).

للإجابة على السؤال الثاني للبحث: ما فاعلية التصميم البرجماتي لواجهات شبكات التواصل الإجتماعي في تعزيز المفاهيم الجرافيكية لدى عينة من رواد الجمعية السعودية للفنون التشكيلية (جسفت)؟ تمَّ إعتماد المتوسطات الحسابية والإنحرافات المعيارية، لإجابات أفراد العينة على عبارات المحور الثاني، مرتبة بشكل تنازلي يوضحها الجدول رقم (5). والذي تُشير بياناته إلى أن أفراد العينة في أغلبهم موافقون على كافة عناصر محور المؤشرات الدالة على فاعلية التصميم البرجماتي لواجهات شبكات التواصل الإجتماعي في تعزيز المفاهيم الجرافيكية في إطار فعاليات وأنشطة الجمعية السعودية للفنون التشكيلية (جسفت).

جدول رقم (5): *التكرارات والنسب المئوية لإستجابات العينة حول فاعلية التصميم البرجماتي لواجهات شبكات التواصل الإجتماعي في تعزيز المفاهيم الجرافيكية لدى عينة من رواد الجمعية السعودية للفنون التشكيلية (جسفت).*

م	العبارة	أوافق تماماً	أوافق	محايد	لا أوافق	لا أوافق مطلقا	المتوسط الحسابي	الانحراف المعياري	الترتيب
1	تيسير تبادل الإنتاج الفني والعلمي، والرؤى الثقافية بين هيئات ومؤسسات الفنون داخل المملكة وخارجها.	66	34	14	28	4	4.48	0.8	**1**
		%45.2	%23.3	%9.6	%19.2	%2.7			
2	تقديم الدعم لحاضنات الأفكار والمشاريع التشكيلية من خلال تصميم الواجهات الحاسوبية الخاصة بها.	96	14	2	16	18	4.07	1.0	**3**
		%65.8	%9.6	%1.4	11.0%	%12.3			
3	نشر الحراك الفكري ورفع مستوى الوعي الثقافي لدى جمهور المتلقي في الجوانب الفنية المتنوعة.	82	46	12	4	2	4.38	0.9	**2**
		%56.2	%31.5	%8.2	%2.7	%1.4			
4	تقدم مؤشرات مستقبلية للإستثمار المعرفي والثقافي في مجالات التصميمات المرئية والإفتراضية.	98	14	10	18	6	4.10	1.0	**4**
		%67.1	%9.6	%6.8	%12.3	%4.1			
5	تقديم المشورة العلمية حول مفاهيم الفنون والقيام بالدراسات اللازمة لرفع مستوى أداء المؤسسات الفنية.	42	36	38	24	6	3.58	1.2	**9**
		%28.8	%24.7	%26.0	%16.4	%4.1			
6	توظيف تقنية الوسائط بجميع أشكالها، وتهيئة بيئة إفتراضية محفزة للارتقاء بمجالات الثقافة والفنون.	56	50	18	18	4	3.93	1.1	**5**
		%38.4	%34.2	%12.3	%12.3	%2.7			
7	تطوير الأداء العلمي والمهني لأعضاء الجمعية، ونشر ثقافة التميز والإبداع بين الكوادر الفنية.	66	40	26	12	2	3.77	1.0	**8**
		%45.2	%27.4	%17.8	%8.2	%1.4			
8	المساهمة في وضع معايير مناسبة في تخصصات واهتمامات الجمعية للإسهام في حركة التقدم الثقافي.	53	32	33	51	25	3.86	1.1	**7**
		%19.2	%4.1	%17.8	%34.9	%65.1			
9	المساهمة في تطوير الأعمال التثقيفية التطوعية وتنظيمها لخدمة البيئة والمجتمع بصورة إفتراضية.	48	28	32	32	6	3.55	1.3	**10**
		%32.9	%19.2	%21.9	%21.9	%4.1			
10	الإنفتاح على الثقافات الأخرى مع التأكيد على الهوية السعودية والمحافظة على الثوابت الدينية.	26	40	40	26	14	3.89	1.1	**6**
		%17.8	%27.4	%27.4	%17.8	%9.6			
المتوسط العام للمحور الثاني							**3.96**	**0.8**	

يتضح من الجدول رقم (5) أن المحور يتضمن (10) عبارات، حصلت عبارتين على درجة موافقة تماما وهي العبارة رقم (1) حيث بلغ متوسطها الحسابي (4.48) والعبارة رقم (2) حيث بلغ متوسطها الحسابي (4.38) ويقع هذا المتوسط في الفئة الأولى من فئات المقياس المتدرج الخماسي التي تتراوح بين (4.21– 5)، في حين حصلت العبارات (2، 4، 6،10،8 ، 5،7، 9) على درجة موافقة ورتبت تنازليا حسب موافقة أفراد الدراسة اذ يتراوح المتوسط بين (3.55

و 4.07) وتقع هذه المتوسطات في الفئة الرابعة من فئات المقياس المتدرج الخماسي التي تتراوح بين (3.41– 4.20) ويعني هذا أن أفراد العينة موافقون بدرجة متقاربة على فاعلية التصميم البرجماتي لواجهات شبكات التواصل الإجتماعي في تعزيز المفاهيم الجرافيكية لدى عينة من رواد الجمعية السعودية للفنون التشكيلية (جسفت). حيث بلغ المتوسط الحسابي (3.96) وبإنحراف قدره (0.8).

للإجابة على السؤال الثالث للبحث: ما مؤشرات فاعلية التصميم البرجماتي لواجهات شبكات التواصل الإجتماعي في تعزيز المفاهيم الجرافيكية المعاصرة لدى عينة من رواد الجمعية العلمية السعودية للفن والتصميم؟

نظرا لإرتباط أهداف الجمعية العلمية السعودية للفن والتصميم؛ بأهداف البحث الحالي، فقد ركزت الباحثة في عمل الموائمة بين بنود الإستبانة، وبين توجهات المؤشرات ذات الطابع المهني المتخصص لمجال التصميم الجرافيكي للأخذ في الإعتبار ان هذا المحور من الإستبانة يخاطب شريحة نخبوية من مصممي الجرافيك على مستوى المملكة. وقد تمَّ إعتماد المتوسطات الحسابية والإنحرافات المعيارية، لإجابات أفراد العينة على عبارات المحور الثالث مرتبة بشكل تنازلي يوضحها الجدول رقم (6). الذي تُشير بياناته إلى أن أفراد العينة منقسمين في الرأي (محايد) على كافة عناصر محور المؤشرات الدالة على واقع فاعلية التصميم البرجماتي لواجهات شبكات التواصل الإجتماعي في تعزيز المفاهيم الجرافيكية المعاصرة حيث بلغ المتوسط الحسابي (3.07) وبإنحراف قدره (0,52). كما يتضح أن متوسط إستجابات عينة البحث تراوحت بين (4.25) في حدها الأعلى أمام العبارة رقم (2) التي تشير إلى دراسة الأساليب الجرافيكية المستخدمة في تصميم المواقع الإلكترونية، وبين (1.27) في حدها الأدنى أمام العبارة رقم (8) التي تشير إلى التعرف إلى أكثر شبكات التواصل الإجتماعي تأثيراً في التفاعل الإجتماعي للمصمم.

جدول رقم (6): التكرارات والنسب المئوية لإستجابات العينة حول فاعلية التصميم البرجماتي لواجهات شبكات التواصل الإجتماعي في تعزيز المفاهيم الجرافيكية لدى عينة من رواد الجمعية العلمية السعودية للفن والتصميم.

م	العبارة	أوافق تماماً	أوافق	محايد	لا أوافق	لا أوافق مطلقا	المتوسط الحسابي	الانحراف المعياري	الترتيب
1	دراسة الأساليب الجرافيكية المستخدمة في تصميم المواقع الإلكترونية بهدف تحديد الأبعاد المشتركة والمبادئ التوجيهية للإطار المرجعي الخاص بمعايير التصميم.	62	50	10	14	10	3.96	1.2	**2**
		%42.5	%34.2	%6.8	%9.6	%6.8			
2	توظيف عمليات تصميم الواجهات الرقمية في نشر واستثمار المعرفة الفنية والتربوية وتيسيرها لفئات المجتمع	22	30	24	50	20	2.89	1.3	**6**
		%15.1	%20.5	%16.4	%34.2	%13.7			
3	دعم البحث العلمي والمساهمة في تنمية الاقتصاد المعرفي للارتقاء بفنون الجرافيك والتصميم في المجتمع السعودي.	28	38	34	30	16	3.22	1.3	**5**
		%19.2	%26.0	%23.3	%20.5	%11.0			
4	حث المتخصصين في مجال التصميم الجرافيكي على التوجه نحو دراسة القيم الجمالية البراجماتية (قيم جرافيكية تشكيلية، وقيم الدلالات الرمزية، وقيم البيانات التفاعلية).	54	38	30	24	4	3.84	1.1	**3**
		%37.0	%26.0	%20.5	%16.4	%2.7			
5	تحديث مفاهيم الجرافيك لفن التصميم من خلال تبادل الخبرات العلمية والرؤى الثقافية والمهارات المهنية.	66	40	26	48	98	1.33	0.47	**10**
		%45.2	%27.4	%17.8	%32.9	%67.1			
6		68	62	2	12	2	4.25	0.9	

	رصد ومعرفة تأثير شبكات التواصل الإجتماعي في دعم الإيديولوجية المهنية لمجال التصميم الجرافيكي من خلال تعزيز الإنتماء للمجموعات المرجعية المتخصصة.	%46.6	%42.5	%1.4	%8.2	%1.4			**1**
7	تطبيق مفهوم المسؤولية المجتمعية لمؤسسات التصاميم والفنون البصرية المتخصصة في خدمة ريادة الأعمال.	46	50	34	10	6	3.82	1.1	**4**
		%31.5	%34.2	%23.3	%6.8	%4.1			
8	التعرف على أكثر شبكات التواصل الإجتماعي تأثيراً في تحديد الخصائص البصرية لتصميم الواجهات الحاسوبية.	32	74	20	39	107	1.27	0.44	**8**
		%21.9	%50.7	%13.7	%26.7	%73.3			
9	تنمية التفكير العلمي والابداعي في مجالات الفن والتصميم من خلال التواصل العلمي وتبادل الخبرات للأعضاء.	32	74	20	14	6	3.86	1.1	**7**
		%21.9	%50.7	%13.7	%9.6	%4.1			
10	استثمار الطاقات المؤهلة وتبني المواهب والمهارات المميزة للكفايات المهنية لجيل المستقبل من المصممين السعوديين.	82	46	12	4	2	3.93	1.1	**9**
		%56.2	%31.5	%8.2	%2.7	%1.4			
المتوسط العام للمحور الثالث							**3.07**	**0.52**	

يتضح من الجدول رقم (6) أن المحور الثالث حول فاعلية التصميم البرجماتي لواجهات شبكات التواصل الإجتماعي في تعزيز المفاهيم الجرافيكية المعاصرة لدى عينة من رواد الجمعية العلمية السعودية للفن والتصميم. يتضمن (10) بنود، حصلت عبارة واحدة على درجة موافقة تماما وهي العبارة رقم (1) حيث بلغ متوسطها الحسابي (4.25) ويقع هذا المتوسط في الفئة الأولى من فئات المقياس المتدرج الخماسي التي تتراوح بين (4.21 إلى 5)، في حين حصلت العبارات (1، 4، 7) على درجة موافقة ورتبت تنازليا حسب موافقة أفراد العينة اذ يتراوح المتوسط بين (3.82 إلى 3.96) وتقع هذه المتوسطات في الفئة الرابعة من فئات المقياس المتدرج الخماسي التي تتراوح بين (3.41 إلى 4.20)، بينما حصلت العبارتين (2، 3) على درجة محايدة ورتبت تنازليا حسب موافقة أفراد الدراسة اذ كان متوسطيهما على الترتيب (2.89 إلى 3.22) وتقع هذه المتوسطات في الفئة الثالثة من فئات المقياس المتدرج الخماسي التي تتراوح بين (2.60 إلى 3.41) ويعني هذا أن أفراد العينة منقسمين في الرأي حيال هاتين العبارتين، في حين حصلت العبارتين (5، 8) على درجة غير موافق مطلقاً بمتوسط على الترتيب (1.33 إلى1.27) وتقع هذه المتوسطات في الفئة الخامسة من فئات المقياس المتدرج الخماسي التي تتراوح بين (1 إلى 1.8).

للتحقق من فرضية البحث:

للتحقق من صحة فرضية البحث من عدمها، قامت الباحثة بالتحقق من صحة الفرضية يفترض البحث أن هناك علاقة ذات دلالة إحصائية في إستجابات أفراد العينة تُعزى لمُتغير شبكات التواصل الإجتماعي التابع لها المجموعات المرجعية Reference Group.

عليه لا يوجد فروق دالة احصائيا عند مستوى (0.05) بين استجابات أفراد عينة البحث باختلاف منصة التواصل المستخدمة، حسب إحصاء جدول رقم (7).

جدول رقم (7): *نتائج تحليل التباين الأحادي لاستجابات العينة لكل محور وفقاً لمتغير شبكات التواصل الإجتماعي التابع لها المجموعات المرجعية Reference Group*

المحور	مصدر التباين	مجموع المربعات	درجات الحرية	متوسط المربعات	قيمة (ف)	
					القيمة	الدلالة
المحور الأول عينة طلاب التربية الفنية والفنون	بين المجموعات	1.55	3	0.52	0.54	0.57
	داخل المجموعات	92.54	142	0.65		

المحور	مصدر التباين	مجموع المربعات	درجات الحرية	متوسط المربعات	قيمة (ف)	
					القيمة	الدلالة
	الكلي	**94.09**	**145**			
المحور الثاني عينة من رواد الجمعية السعودية للفنون التشكيلية (جسفت).	بين المجموعات	0.47	3	0.16	0.29	0.96
	داخل المجموعات	88.60	142	0.62		
	الكلي	**89.07**	**145**			
المحور الثالث عينة من رواد الجمعية العلمية السعودية للفن والتصميم.	بين المجموعات	0.73	3	0.24	0.79	0.50
	داخل المجموعات	39.2	142	0.28		
	الكلي	**39.93**	**145**			

يظهر الجدول رقم (7) عدم وجود فروق ذات دلالة إحصائية عند مستوى دلالة (0.05) في جميع المحاور مما يوكد صحة الفرضية التي تشير إلى عدم وجود فروق ذات دلالة احصائية بين إستجابات أفراد عينة البحث بإختلاف لمتغير شبكات التواصل الإجتماعي التابع لها المجموعات المرجعية Reference Group.

نتائج البحث:

(1) تحديد مؤشرات فاعلية التصميم البرجماتي لواجهات شبكات التواصل الإجتماعي في تعزيز المفاهيم الجرافيكية لدى عينة من طلاب التربية الفنية والفنون، عينة من رواد الجمعية السعودية للفنون التشكيلية (جسفت)، عينة من رواد الجمعية العلمية السعودية للفن والتصميم.

(2) رصد ومعرفة تأثير شبكات التواصل الإجتماعي في دعم الإيديولوجية المهنية لمجال التصميم الجرافيكي من خلال تعزيز الإنتماء للمجموعات المرجعية المتخصصة.

(3) تيسير تبادل الإنتاج الفني والعلمي، والرؤى الثقافية بين هيئات ومؤسسات الفنون داخل المملكة وخارجها مع التأكيد على الهوية السعودية والمحافظة على الثوابت الدينية.

(4) تحديث مفاهيم الجرافيك لفن التصميم من خلال تبادل الخبرات العلمية والرؤى الثقافية والمهارات المهنية، و نشر الحراك الفكري ورفع مستوى الوعي بمجالات الفنون البصرية.

توصيات البحث:

(1) دراسة الأساليب الجرافيكية المستخدمة في تصميم المواقع والمنصات الإلكترونية بهدف تحديد الأبعاد المشتركة والمبادئ التوجيهية للإطار المرجعي الخاص بمعايير التصميم.

(2) دعوة المتخصصين في مجال التصميم الجرافيكي على التوجه نحو دراسة القيم الجمالية البراجماتية (قيم جرافيكية تشكيلية، وقيم الدلالات الرمزية، وقيم البيانات التفاعلية).

(3) إستثمار تكنولوجيا تصميم الواجهات الحاسوبية في الإرتقاء بمنظومة التربية الفنية لمجتمع المعرفة بالعمل على تطوير الأداء العلمي والمهني لمصممي المستقبل من الطلابة.

المراجع:

جوبتا، رافي.(2017). وسائل التوصل الاجتماعى وتأثيرها على المجتمع، المجوعة العربية للنشر.

قويضي، مرزوقه غينم . (2017) . تأثير شبكات التواصل الإجتماعي في ثقافه المسئولية الاجتماعية لدي الشباب الكويتي، دراسة مطبقة على عينه من الشباب الجامعي الكويتي. (القاهرة, جامعة عين شمس, كلية أداب), المجلد 45 , عدد يناير– مارس.

الديبسي، عبد الكريم، والطاهات، زهير. (2013). دور شبكات التواصل الاجتماعي في تشكيل الرأي العام لدي طلبة الجامعات الأردنية , دراسات العلوم الإنسانيه والاجتماعية , المجلد ,40العدد ,1ص 66, 67 .

القحطاني، سالم؛ العامري، أحمد؛ آل مذهب، معدي؛ العمر، بدران. (٢٠٠٤). منهج البحث في العلوم السلوكية: (الطبعة الثانية). مكتبة العبيكان: الرياض.

الحسيني، إياد حسين. (2008). فن التصميم: الفلسفة، النظرية، التطبيق. الشارقة: دائرة الثقافة والإعلام.

الصاحب، زهير؛ حيدر، نجم؛ محمد، بلاسم. (2011). قراءات وأفكار في الفنون التشكيلية. عمَّان: دار مجدلاوي للنشر

الصقر، إياد محمد. (2010). دراسات معاصرة في التصميم الجرافيكي. مصر: الأهلية للنشر والتوزيع.

شفيق، حسنين. (2010). التصميم الجيرافيكي في وسائل الإعلام والإنترنت. مصر: دار فكر وفن.

شفيق، حسنين . (2013) سيكولوجيه الاعلام الجديد . دار فكر وفن للطبعة والنشر والتوزيع.

الصفار، مهدي ابراهيم. (2016). البراجماتية، قسم التربية الفنية، كلية الفنون الجميلة، جامعة بغداد.

منصور، محمد .(2012). تأثير شبكات التواصل الاجتماعي على الجمهور، دراسة للموقع الاجتماعية والمواقع الالكترونية العربيه نموذجاً. مجله كليه الأدب والتربيه، الأكادمية العربية في الدنمارك.

الفيلالي، عصام بن يحيى .(2013). المعرفة وشبكات التواصل الاجتماعي الإلكترونية، المملكة العربية السعودية، مركز الدراسات الإستراتيجية، جامعة الملك عبد العزيز.

حسن عماد مكاوي، ليلى السيد.(2006). الاتصال ونظرياته المعاصرة، الدار المصرية اللبنانية، القاهرة.

جيدوري، صابر.(2010). الخبرة الجمالية وأبعادها التربوية فلسفة جون ديوي. مجلة جامعة دمشق، 26(3). 91–134.

Lingand Fong, Louise HA (2011). "Who are the heavy users of social network sites among college students'', Paper Presented to the communication Technology Division, Association for education in journalism and mass communication, ST. Louis, Mission.

Shusterman, R. (2015). Pragmatist aesthetics: Living beauty, rethinking art, Second edition. Lanham, MD: Rowman and Littlefield

Reiser, R.A., Dempsey, J.V. (2007). Trends and Issues in Instructional Design (2nd ed.). Upper Saddle River, NJ: Pearson Education, Inc

Kawastek, K. (2013). Aesthetic of Interaction in Digital Art. (Translated by Niamh Warded). London: MIT Press

Kim, G. J. (2015). Human–Computer Interaction: Fundamentals and Practice. CRC Press.

Krum, R. (2014). Cool Infographics: Effective Communication with Data Visualization and Design. Hoboken, NJ: Wiley

Meirelles, I. (2013). Design for Information: An Introduction to the Histories, Theories, and Best Practices Behind Effective Information Visualizations. USA: Rockport Publishers.

Klaus Bruhn Jensen (2013). "Media effects: Quantitative Traditions''. OP.Cit.PP.138-155.

Bardzell, J. (2009, April). Interaction criticism and aesthetics. In Proceedings of the SIGCHI Conference on Human Factors in Computing Systems (pp. 2357-2366). ACM.