INTERNATIONAL JOURNAL OF
MULTIDISCIPLINARY STUDIES IN HERITAGE
RESEARCH

ISSN: 2785-9622 VOLUME 1, ISSUE 1, 2018, 70 – 103. www.egyptfuture.org/ojs/

The interactive film and the possibility of enhancing it for heritage themes (Applied Analytical Study)

Walaa Mohamed Mahmoud Ahmed

Assistant Professor and Head of the Department Art Academy-Higher Institute of Folk Arts

Abstract

The interactive film appeared as a result of the technical, artistic and scientific development that exists today, so there was a link between what is known as the video game that shows films or other interactive media that have cinematic characteristics. Two or more viewers can interact with the movie and influence the events that unfold in the movie; interactive movies are a special type of movie that blends the interaction of games with the movie narrative experience.

Key words:

Interactive film - enhancing - heritage

INTERNATIONAL JOURNAL OF
MULTIDISCIPLINARY STUDIES IN HERITAGE
RESEARCH
ISSN: 2785-9622 VOLUME 1, ISSUE 1, 2018, 70 – 103. www.egyptfuture.org/ojs/

مقدمة :

ويحظى الفيلم التفاعلي بإقبال لافت من مختلف شرائح المشاهدين في الآونة الأخيرة، وذلك لاعتمادها على خيارات مفتوحة تتيح للمشاهد تحديد الخاتمة التي يرغبها، وهي في ذلك تشبه إلى حد كبير ألعاب الفيديو، فهي تمكن المشاهد من التحكم بمجرى الأحداث، ليقرر مثلا ما إذا كانت شخصية من شخصيات الفيلم عليها أن تنجو بنفسها أو تواجه الخصم، وهي تقنيات تحتاج إلى طاقم إنتاجي مختلف يكون أكثر إدراكا للصناعة التكنولوجية الحديثة والإبداع الرقمي ومحتواه المتطور والسريع.

وهذا التقدم الذي تشهده صناعة السينما نتاج طبيعي لتكنولوجيا الذكاء الاصطناعي، الذي يقلل من تكاليف إنتاج الفيلم، خاصة مع تطور التصوير الذكي، كذلك هو مهم لتطوير صالات العرض السينمائي، لكن أهميته الكبرى تظهر أثناء تصوير المَشاهد التي تُشكّل خطرا على حياة الممثلين والبدلاء[1]، والجديد الذى سيضيفه هذا البحث هو الكيفية التي نستطيع بها استخدام مثل هذه التقنية لموضوعات تراثية مختلفة ما لم يتطرق له احد وربما تترك له يكون عون في ابراز العديد من الموضوعات التراثية لدى جيل من الشباب والاطفال لم يعرفوا المزيد عن تراث بلادهم باستخدام احد التكنولوجيات المتطورة بعدة طرق وبشكل مبهر لهذه الجيل للتعلم والاستفادة من التراث وتنمية المدارك والثقافة التراثية لديهم، وعند الحديث عن مفهوم الفيلم التفاعلي يجب ان نتطرق الى مفهوم التفاعلية بشكل اكثر دقة وعمق.

مشكلة البحث: عدم وجود افلام تفاعلية تعرض موضوعات التراث وتعمل على ادخال مثل هذه التكنولوجيا في المجال التراثي، كنوع من انواع الجذب السياحي والحفاظ على التراث وادماجه داخل المجتمعات.

اهمية البحث: التعرف على اهمية الفيلم التفاعلي ودوره في معالجة وعرض العديد من الموضوعات وخاصة الموضوعات التراثية وكيف ان مجال التراث من الممكن ان يعرض بشكل مميز ومختلف.

اهداف البحث: وسوف يستعرض الموضوع من خلال مجموعة من العناصر هي :

1- تعريف الفيلم التفاعلي وامكانياته والعوامل التي تساعد على زيادة فاعلية الفيلم التفاعلي.

2- مميزات الفيلم التفاعلي.

3-كيفية عمل الفيلم التفاعلي واشهر الافلام التفاعلية.

[1] **مجلة العرب: السينما التفاعلية تحول المتفرج إلى مخرج ، الصورة الرقمية أثّرت بشكل مباشر في كل خطوات الإنتاج السينمائي، الجمعة 15/01/2021**

INTERNATIONAL JOURNAL OF
MULTIDISCIPLINARY STUDIES IN HERITAGE
RESEARCH
ISSN: 2785-9622 VOLUME 1, ISSUE 1, 2018, 70 – 103. www.egyptfuture.org/ojs/

4- امكانيات توظيف موضوعات التراث داخل الافلام التفاعلية.

5- نموذج مقترح لعمل فيلم تفاعلي يعرض موضوعات تراثية.

منهجية البحث: يتبع البحث المنهج الوصفي التحليلي الذى يقوم على تحليل الافلام التفاعلية موضوع الدراسة بعد عمل اجراءات وصفية لما سيتم تحليله، وكيف سيوظف هذا التحليل في ادراج موضوعات تراثية.

فالتفاعلية هي سمة العصر الحاضر والعصر المقبل، وهي أحد الأعمدة المهمة في البناء العولمي الجديد. في التعليم مطلوب منك ان تتفاعل مع الكتاب الذي تدرسه ومع المدرس الذى يلقي الدروس. وفي السياسة مطلوب منك ان تتعلم الديمقراطية وان تتفاعل مع احداث وطنك، وان تتعلم كيف تتقبل الآخر مهما اختلف معك، ومطلوب منك ايضا ان تتعلم المحاورة يعني ان تقول وجهة نظرك وان تستمع الى وجهات نظر الآخرين، ونستطيع القول ان التفاعلية هي عكس الانفعالية التي تربى عليها العقل العربي منذ ازمان طويلة، ولأن حال الفن من حال الوطن ولأن الوطن اصبح على عتبات التفاعلية شاء من شاء وأبى من أبى، فان السينما كان لابد تخطو نفس الخطوات وجاءت على هيئة ما يسمى بـ (ماشينما) (machinecinema)

وكلمة ماشينما تتكون من كلمتين (ماشين machine) وتعني بالإنجليزية الآلة وكلمة (سينما cinema) ، وتشير الكلمة الى نوع جديد من الالعاب الالكترونية التي تعتمد على المزج بين فن السينما وألعاب الكمبيوتر، ومن هنا بدا انتاج افلام من نوع جديد لم تألفه فنون الترفيه من قبل تعرض في صالات، خاصة تعتمد على شبكات رقمية تصل لاسلكيا بين اجهزة الكمبيوتر والجمهور ويقوم كل مشاهد باللعب والتفاعل مع فيلمه الخاص، ومن خلال هذا اللعب يستطيع اللاعب المشاهد ان يتدخل في احداث النص السينمائي وان يتنافس ايضا مع اللاعبين المشاهدين الآخرين[1]وذلك للحصول على نتيجة مرضية للجمهور تبعا لوجهة نظر كل منهم، وتحظى الأفلام التفاعلية في الآونة الأخيرة بإقبال لافت من مختلف شرائح المشاهدين، حيث تعتمد في بنيتها الدرامية على خيارات مفتوحة تتيح للمشاهد تحديد مجريات الأحداث والنهاية التي يرغبها، ما يؤهلها لمنافسة الأفلام الكلاسيكية التي تكون نهايتها محسومة بقرار المؤلف والمخرج.[2]

[1] **عماد النويري:** مجلة القبس، التفاعلية والماشيينما وثورة السينما الرابعة، 21 فبراير2005

[2] **مروة السنهوري:** صناع دراما، الأفلام التفاعلية تستأثر باهتمام الشباب وتحفز الجمهور، الشارقة، 6 اكتوبر 2019

INTERNATIONAL JOURNAL OF
MULTIDISCIPLINARY STUDIES IN HERITAGE
RESEARCH
ISSN: 2785-9622 VOLUME 1, ISSUE 1, 2018, 70 – 103. www.egyptfuture.org/ojs/

لفن التفاعلي هو شكل من أشكال الفن يشارك فيه المتفرج بطريقة تسمح للفن بتحقيق غرضه تحقق بعض التركيبات الفنية التفاعلية ذلك من خلال السماح للمراقب أو الزائر "بالسير" في داخلها أو حولها أو حولها يطلب البعض الآخر من الفنان أو المتفرجين أن يصبحوا جزءًا من العمل الفني.

تحتوي الأعمال من هذا النوع من الفن على أجهزة كمبيوتر وأجهزة استشعار للاستجابة للحركة أو الحرارة أو تغيرات الأرصاد الجوية أو أنواع أخرى من المدخلات التي برمجها صانعوها، للاستجابة لها. معظم أمثلة الظاهري فن الإنترنت و الفن الإلكترونية التفاعلية، ويكون الجماهير قادرين على التنقل عبر بيئة النص التشعبي، تقبل بعض الأعمال المدخلات النصية أو المرئية من الخارج ، في بعض الأحيان يمكن للجمهور التأثير على مسار الأداء أو حتى المشاركة فيه، تعتبر بعض الأعمال الفنية التفاعلية الأخرى غامرة لأن جودة التفاعل تشمل جميع طيف المحفزات المحيطة. بيئات الواقع الافتراضي .

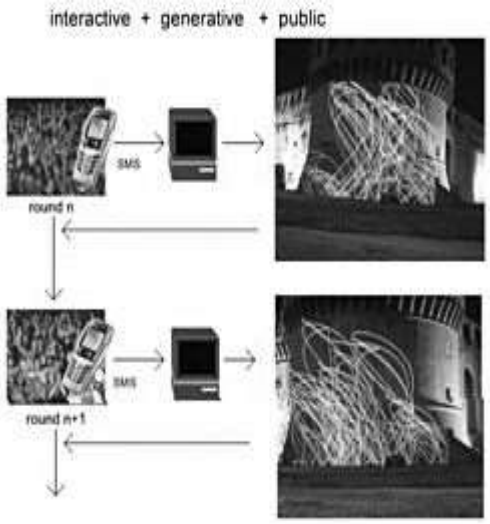
على الرغم من أن بعض أقدم الأمثلة على الفن التفاعلي يعود تاريخها إلى عشرينيات القرن الماضي ، إلا أن معظم الفن الرقمي لم يدخل رسميًا إلى عالم الفن حتى أواخر التسعينيات. منذ هذا الظهور ، قام عدد لا يحصى من المتاحف والأماكن باستيعاب الفن الرقمي والتفاعلي في إنتاجاتها بشكل متزايد .يستمر هذا النوع من الفن الناشئ في النمو والتطور بطريقة سريعة إلى حد ما من خلال الثقافة الفرعية الاجتماعية عبر الإنترنت ، وكذلك من خلال المنشآت الحضرية واسعة النطاق.

الفن التفاعلي هو نوع من الفن يشارك فيه المشاهدون بطريقة ما من خلال تقديم مدخلات لتحديد النتيجة، على عكس الأشكال الفنية التقليدية ، حيث يكون تفاعل المتفرج مجرد حدث عقلي ، يسمح التفاعل بأنواع مختلفة من التنقل والتجميع و / أو المساهمة في عمل فني، والذي يتجاوز النشاط النفسي .

تعتمد التركيبات الفنية التفاعلية بشكل عام على الكمبيوتر وتعتمد في كثير من الأحيان على أجهزة الاستشعار ، التي تقيس أشياء مثل درجة الحرارة والحركة والقرب وظواهر الأرصاد الجوية الأخرى التي برمجها المصمم من أجل استنباط استجابات بناءً على إجراء المشارك. في الأعمال الفنية التفاعلية ، يعمل كل من الجمهور والجهاز معًا في حوار لإنتاج عمل فني فريد تمامًا لكل جمهور لمراقبته. ومع ذلك ، لا يتخيل جميع المراقبين نفس الصورة. لأنه فن تفاعلي ، يقوم كل مراقب بعمل تفسيره الخاص للعمل الفني وقد يكون مختلفًا تمامًا عن آراء مراقب آخر.

INTERNATIONAL JOURNAL OF
MULTIDISCIPLINARY STUDIES IN HERITAGE
RESEARCH
ISSN: 2785-9622 VOLUME 1, ISSUE 1, 2018, 70 – 103. www.egyptfuture.org/ojs/

يمكن تمييز الفن التفاعلي عن الفن التوليدي من حيث أنه يشكل حوارًا بين العمل الفني والمشارك، على وجه التحديد ، لدى المشارك الوكالة ، أو القدرة ، حتى بطريقة غير مقصودة ، على التصرف بناءً على العمل الفني ، علاوة على ذلك ، تتم دعوته للقيام بذلك في سياق القطعة ، أي أن العمل يوفر التفاعل. في كثير من الأحيان ، يمكننا اعتبار أن العمل يأخذ الزائر في الاعتبار. في عدد متزايد من الحالات، يمكن تعريف تثبيت باعتبارها بيئة متجاوبة ، وخاصة تلك التي تم إنشاؤها من قبل المهندسين المعماريين و المصممين . على النقيض من ذلك ، فن التوليد، التي قد تكون تفاعلية ، ولكنها لا تستجيب في حد ذاتها ، تميل إلى أن تكون مناجاة - قد يتغير العمل الفني أو يتطور في حضور المشاهد ، ولكن قد لا تتم دعوة المشاهد للانخراط في رد الفعل ولكن مجرد الاستمتاع به، والتأثير الجمالي للفن التفاعلي اعمق مما كان متخيل له، وانواع الفن التفاعلي عدة مثل الرقص التفاعلي والموسيقى التفاعلية والعمارة التفاعلية والافلام التفاعلية وغيرها، كما في صورة رقم (1)



صورة رقم (1) تعرض تأثير الفيلم التفاعلي

وقد نتج الفيلم التفاعلي من خلال تقنية الفيديو التفاعلي:

اولا: الفيلم التفاعلي يطلق عليه في بعض الاحوال لعبة الفيلم ، لعبة الفيديو التي يعرض لها اللعب بطريقة سينمائية، كتابتها، في كثير من الأحيان من خلال استخدام الفيديو كامل الحركة إما الرسوم المتحركة أو حية للعمل لقطات في صناعة السينما يشير المصطلح إلى السينما التفاعلية، وهو فيلم يمكن لمشاهدين أو أكثر التفاعل مع الفيلم والتأثير على الأحداث التي تتكشف في الفيلم.

INTERNATIONAL JOURNAL OF
MULTIDISCIPLINARY STUDIES IN HERITAGE
RESEARCH
ISSN: 2785-9622 VOLUME 1, ISSUE 1, 2018, 70 – 103. www.egyptfuture.org/ojs/

ومع اختراع اسطوانات ليزر و اللاعبين صوت محمولة ، فيمكن القفز إلى أي فصل وتشغيله على الفور بدلاً من المضي قدمًا في مسار خطي من البداية إلى النهاية مثل شريط الفيديو ، فكل مشاهد يحاول ان يكون يكون المغامرة الخاصة به، وقد تم تحريك الأفلام التفاعلية أو تصويرها مع ممثلين حقيقيين مثل الأفلام (أو في بعض الحالات اللاحقة ، تم تقديمها بنماذج ثلاثية الأبعاد (وتتبع قصة رئيسية. تم تصوير المشاهد البديلة ليتم تشغيلها بعد أفعال خاطئة (أو مسموح بها) للاعب.

من الأمثلة الشائعة على فيلم تجاري تفاعلي هو لعبة *Dragon's Lair* عام 1983 وهي لعبة أركيد *Dragon's Lair* ، والتي تتميز بفيديو متحرك كامل الحركة (FMV)لرسام الرسوم المتحركة من Disney السابق Don Bluth ، حيث يتحكم اللاعب في بعض حركات الشخصية الرئيسية. عندما يكون اللاعب في خطر ، كان عليه أن يقرر الحركة أو الإجراء أو المجموعة التي يختارها. إذا اختاروا الخطوة الخاطئة ، فسيشاهدون مشهد "فقد الحياة" ، حتى يعثروا على المشهد الصحيح الذي يسمح لهم برؤية بقية القصة. لم يكن هناك سوى قصة نجاح واحدة ممكنة في *Dragon's Lair*؛ كان النشاط الوحيد للمستخدم هو اختيار أو تخمين الحركة التي قصد المصممون القيام بها. على الرغم من عدم وجود خيار ، *عرين التنين* كانت تحظى بشعبية كبيرة .

تتكون الأجهزة الخاصة بهذه الألعاب من مشغل أقراص ليزر مرتبط بمعالج تم تكوينه باستخدام برنامج واجهة يقوم بتعيين وظيفة الانتقال السريع إلى الفصل لكل زر من أزرار وحدة التحكم في كل نقطة قرار .مثلما قد يقول كتاب *اختر مغامرتك الخاصة* "إذا انعطفت إلى اليسار ، فانتقل إلى الصفحة 7. إذا انعطفت يمينًا ، فانتقل إلى الصفحة 8" ، أو وحدة التحكم في *Dragon's Lair*أو *Cliff Hanger* تمت برمجته للانتقال إلى الفصل التالي في القصة الناجحة إذا قام اللاعب بتنشيط التحكم الصحيح ، أو للانتقال إلى فصل الموت إذا قام بتنشيط العنصر الخطأ .نظرًا لأن مشغلات Laserdisc اليوم لم تكن قوية بما يكفي للتعامل مع التآكل الناتج عن استخدام الممرات المستمر ، فقد تطلبوا استبدالًا متكررًا. كانت الأقراص الليزرية التي احتوت على اللقطات عبارة عن أقراص ليزر عادية بدون أي شيء مميز عنها باستثناء ترتيب فصولها ، وإذا تمت إزالتها من وحدة التحكم في الأركيد ، فستقوم بتشغيل الفيديو الخاص بها على مشغلات ليزر عادية غير تفاعلية.

التطورات في وقت لاحق في التكنولوجيا سمح فيلم تفاعلي لتراكب حقول متعددة من FMV، ودعا"VITES" ، بنفس الطريقة التي نماذج متعددة الأضلاع و العفاريت هي مضافين على رأس الخلفيات في الرسومات لعبة فيديو التقليدية.

كانت الأفلام التفاعلية موجودة منذ عام 1967 ، لكنها قطعت شوطًا طويلاً من بداياتها المتواضعة .لدرجة أنه كان هناك عودة في السنوات الأخيرة .الآن ، هناك الكثير من الأفلام التفاعلية الرائعة التي تستحق المشاهدة عبر الإنترنت.

INTERNATIONAL JOURNAL OF
MULTIDISCIPLINARY STUDIES IN HERITAGE
RESEARCH
ISSN: 2785-9622 VOLUME 1, ISSUE 1, 2018, 70 – 103. www.egyptfuture.org/ojs/

الأفلام التفاعلية هي نوع خاص من الأفلام تمزج بين تفاعل الألعاب مع التجربة السردية للأفلام نسرد بعضًا من أفضل الأفلام التفاعلية التي يمكنك مشاهدتها والتحكم فيها عبر الإنترنت في متصفح الويب الخاص بك.

الامكانيات الخاصة بالفيلم التفاعلي:

1- يتمتع الفيلم التفاعلي بتكنولوجيا تتيح مشاهدة تتابعات الفيلم ثم طرح اسئلة بواسطة الكمبيوتر وهنا يستقبل الكمبيوتر ويدخل استجابات ويعمل على تقسيمها ثم يدخل تغذية رابعة وتعزيزا فوريا مع الاحتفاظ باستجابته.
2- يتيح الفيديو التفاعلي للمشاهدين الاستمتاع تبعا لقدراتهم الخاصة ويسمح لإعادة والتعديل والمراجعة طبقا للرغبة.
3- عند استخدامه كوسيلة للترفيه فانة يستطيع حث صانع الفيلم على العمل بدرجة اكثر قربا من الجماهير وتقليل الحاجة من فرض الراي والسيطرة على الافكار.
4- يستمتع به الجمهور حيث يقدرون قيمة الحافز المسموع المرئي الذى يوفره والطبيعة النشطة الفعالة لمشاركتهم بأنفسهم ، إي ان الفيلم التفاعلي قادر على حفز الجماهير الذى يظهرون شغفا باستخدام هذه الالة المستحدثة، وهو يشكل وسيلة جديدة ومستحدثة مسلية وممتعة ويتعلمون منها اكثر مما يتعلمون من المشاهدة بدون ادخال فكرهم داخل العمل.
5- يرى بعض صناع الافلام أن الفيلم التفاعلي يزيد القدرة على فهم المفاهيم الصعبة، كما انه يستطيع ان يوفر قاعدة بيانات حية للوقوف على القيم الابداعية للعمل وابرازها، وفى هذا التطبيق يمتلك الفيلم التفاعلي مزايا تزيد على مزايا الموارد التقليدية بسبب سرعته في استرجاع المعلومات وحجم قواعد البيانات التي تضيف العديد من الخيارات بأشكال عدة.
6- يوفر الفيلم التفاعلي مرونة السيطرة حيث يمكن استخدام الدليل للاستجابة للاتجاه الذى يتحرك فيه صانع الفيلم وبالإضافة الى ذلك فان الجودة العالية للصور المرئية تعنى انه مصدر اكثر واقعية من البرامج المونتاجية والجرافيكية الموجودة على اجهزة الكمبيوتر.
7- تعطى الطريقة التفاعلية للفيلم الجماهير فرصة للسيطرة والمشاركة الايجابية وتعنى التفاعلية وتجاوب الجمهور مع مكونات البرنامج و وهى تسمح بمراعاة قدرة الجمهور على اختيار الموضوع الذى يبحث عنه لاهتمامه به والانتقال الى قوائم اختيارات اكثر تحديدا.
8- يحوز الفيلم التفاعلي تأثيرا مرئيا يجعل المشاهدة والمادة الفيلمية اكثر جذابا للطلاب كما انه يوحى للجماهير بانة قد يجنى فوائد ملحوظة للعمل المعروض.
9- يوفر الفيلم التفاعلي فرصة المشاهدة البنائية لأنه يدعم بعض العمليات المعرفية الضرورية للتعلم كذلك الجوانب الفعالة للحفز والمتعة.

INTERNATIONAL JOURNAL OF
MULTIDISCIPLINARY STUDIES IN HERITAGE
RESEARCH
ISSN: 2785-9622 VOLUME 1, ISSUE 1, 2018, 70 – 103. www.egyptfuture.org/ojs/

10- تشجع التكنولوجيا التفاعلية للجماهير على الملاحظة المشتركة والتحليل الوثيق.
11- تحفز التكنولوجيا التفاعلية للجماهير الى المثابرة واتخاذ اتجاه تناول عميق وليس سطحي 12- تساعد التكنولوجيا التفاعلية على زيادة تركيز انتباه الجماهير بمختلف اعمارهم لمدة طويلة لإحراز تقدم جيد في مجال الاختيار الجيد للنهايات الفيلمية تبعا لطبيعة ورؤية هذا الجمهور وبناءا على ثقافته وخبراته .

العوامل التي تساعد على زيادة فاعلية الفيديو التفاعلي:

اجريت دراسات عديدة لمحاولة زيادة فاعلية الفيلم التفاعلي في تحسين الصياغة الفنية للأعمال المقدمة الخاصة المتضمنة موضوعات تراثية، وفى زيادة مدارك الجماهير وتوصلت هذه البحوث لعدة عوامل تساعد على زيادة اهمية الفيلم التفاعلي واهمها:

1- ان التكامل بين صورة الفيلم والمواد المقدمة من خلال الكمبيوتر ينبغي ان يزودنا بشكل مثالي وحقيقي للمهمات التي تعمل على تقديم المعلومات والمهارات من خلال مواقف الحياة الواقعية.
2- ينبغي ان يتضمن البرنامج خطة عمل تهدف الى توجيه محاولات الجماهير نحو المعلومات المطلوب فهمها وتعزيزها.
3- ان يزود البرنامج الجماهير بالرجع الدائم كجزء من المهمة ذاتها لمصدر المعلومات الفيلمية.
4- ينبغي اعطاء نصائح توجيهية وارشادية للجماهير ولكن ذلك قد يكون قليل الفائدة ما لم نضع في الحسبان نتائج استجاباتهم لتقديم التوجيهات المناسبة لهم.
5- ينبغي تكليف الجماهير بالتحاور النشط مع المواد الفيلمية المقدمة وإعطائه درجة مناسبة من الحرية للتحكم في عملية التفاعل الفيلمى.
6- ان مقدار التحكم الذى يعطى للجماهير يتوقف على قدرات صناع الفيلم في اعطاء الخيارات المطلوبة.
7- تكرار التدريب من خلال الفيلم التفاعلي يفيد في تعلم المهمات المعرفية ذات المستويات الدنيا
8- وبالرغم من ان هذه المعلومات قد اجريت على دراسات الفيلم التفاعلي الا انها لا تصلح للتطبيق على انواع الوسائل التفاعلية الاخرى.

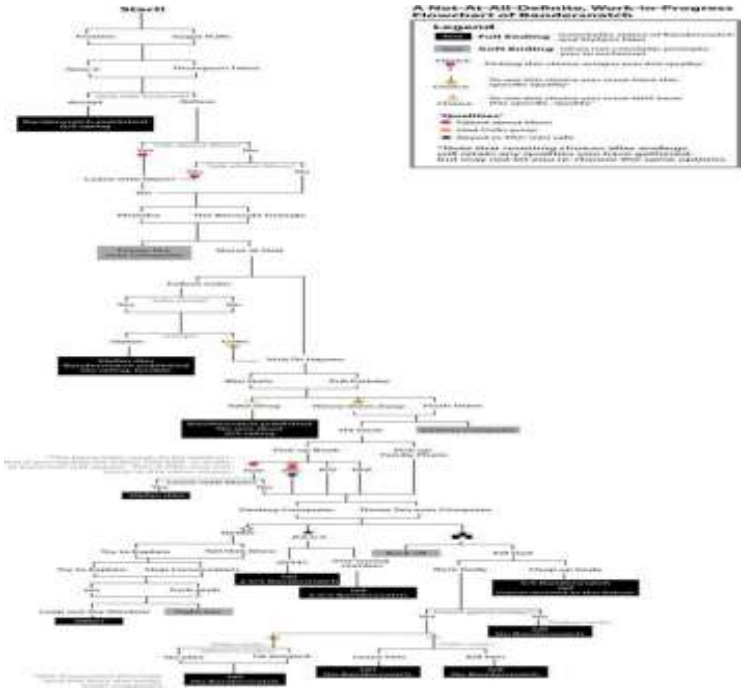
INTERNATIONAL JOURNAL OF
MULTIDISCIPLINARY STUDIES IN HERITAGE
RESEARCH
ISSN: 2785-9622 VOLUME 1, ISSUE 1, 2018, 70 – 103. www.egyptfuture.org/ojs/

الفرق بين الفيديو التفاعلي والوسائط المتعددة:

يختلف الفيديو التفاعلي عن الوسائط المتعددة حيث ان الوسائط المتعددة من خلالها عرض الصوت والصورة ومشاهد الفيديو والاطر الثابتة والرسوم والصوت كل ذلك على شاشة عرض واحدة وينتقل المتعلم ذهنيا بين هذه الوسائط

بينما الفيديو التفاعلي يقوم على عرض لقطات فيديو مجزأة كل منها على شاشة مستقلة أي ان العرض يعتمد على نظام الشاشات المتعددة لعرض العناصر المختلفة بالإضافة الى ان الكمبيوتر يتيح الفرص للتفاعل الذى يمنح المتعلم القدرة على التحكم والتعلم وفقا لسرعته الذاتية وبالطرق التي تناسبه.

وعلية يمكن القول بان الفيديو التفاعلي هو برنامج فيديو مقسم الى اجزاء صغيرة وهذه الاجزاء تتألف من وحدات متتابعة واطر ثابتة بينما تكون استجابات الجماهير عن طريق الحاسوب هي المحدد لعدد التتابع لمشاهدة الفيديو وعليها يتأثر شكل وطبيعة العرض، كما في صورة رقم (2)



صورة رقم (2) لطريقة تشغيل برامج الفيديو التفاعلي

INTERNATIONAL JOURNAL OF
MULTIDISCIPLINARY STUDIES IN HERITAGE
RESEARCH
ISSN: 2785-9622 VOLUME 1, ISSUE 1, 2018, 70 – 103. www.egyptfuture.org/ojs/

خصائص الفيلم التفاعلي:

1- التحكم الذاتي من خلال عرض للفيديو والحاسوب اثناء التعلم
2- التفاعلية حيث يقوم المتعلم باستجابات اثناء التعلم اى المشاركة النشطة مع مراعاة مستويات التفاعلية وهى: التفاعل، المباشر، التوقف، الانتظار، التحكم.

ثانيا: مميزات الفيلم التفاعلي:

1-يمكن استخدامه لتقديم نماذج مماثلة للمواقف الحياتية والواقعية عن طريق المحاكاة simulation
2- توفير التفاعل بين الجمهور والفيلم باللغة المناسبة.

3-يمكن للجمهور اطلاق العنان لخياله ليحقق ما يريد تبعا لعالمه الخاص.
4- امكانية متابعة المادة الفيلمية او البرنامج لوقت لأخر.
5- اثارة اهتمام الجماهير من خلال المؤثرات الصوتية والضوئية والحركية والديكورات والازياء وغيرها.

6- يمكن استخدامه كمصدر للمعلومات ونظم المحاكاة واداة لحل المشكلات ولغة الحوار والالعاب.

7-وسيلة لتحقيق الاستمتاع والاستفادة المستقل.

8-الاعادة والتركيز والحفظ بسهولة للخيارات المتاحة.

9-يسمح للجمهور بطرح وجهة نظره.

10-ستخدم كقاعدة بيانات متعددة الابعاد في شكل ملفات سمعية او صور او نصوص.

11-يسهم هذا النوع من العروض بترسيخ مكانة صناع الافلام في قطاع الترفيه وتقديم محتوى مبتكر يسمح للمستخدمين بالاستمتاع أكثر لدى معاودة مشاهدة الفيلم وتجربة قصص مختلفة في كل مرة، وهي ميزة غير موجودة في عروض البث التقليدية عبر الأقمار الصناعية.

ثالثا: كيفية عمل الفيلم التفاعلي

اولا: كتابة سيناريو الفيلم الذي ستقوم بإخراجه، فليس كل ما نقرؤه من روايات يمكن تحويله لسيناريو فيلم، لذا اعتمد ، سجل قصتك على الأوراق في شكل قصة مصورة، وبكمية الإضاءة على وجوه أبطالك وملابسهم وزوايا كاميرتك، ولا يهم أن تتبع الخطوات المنهجية لكتابة السيناريو فقط قم بكتابة تفاصيل للأحداث واربطها بأماكن التصوير والشخصيات وحوارهم أو الموسيقى المناسبة للفيلم في نقاط تنتهي بالوقت المحدد للفيلم.

INTERNATIONAL JOURNAL OF
MULTIDISCIPLINARY STUDIES IN HERITAGE
RESEARCH
ISSN: 2785-9622 VOLUME 1, ISSUE 1, 2018, 70 – 103. www.egyptfuture.org/ojs/

ثانيا: تحتاج بعض الاجهزة للمشاركة في تصوير الافلام، فالعديد من الأفلام التي نالت جائزة الأوسكار تم تصويرها بكاميرات رقمية وبميزانيات منخفضة، لذا يمكنك استخدام كاميرا DSLR المتاحة في الأسواق مثل كانون ونيكون وسوني، وهي كاميرا رقمية ذات عدسة أحادية وعاكسة.

ثالثا: حامل للكاميرا tribod يمكنك استخدامه بسهولة مع حفظ ارتفاع الكاميرا حسب طولك لتبدأ في تحريك الذراع في الاتجاهات الأربعة وبحركة دائرية انسيابية يمكنك التدريب عليها قبل التصوير مع عمل مشهد تخيلي في حجرتك لتظهر لقطاتك بشكل محترف، ومهمة الترايبود أن يحفظ المشهد من الاهتزاز إلا إن أردت التقاط مشهد حي بسيارة أو جري وحركة، ويوجد ايضا stady cam المعد خصيصاً للكاميرات الرقمية والهواتف بحجم صغير يضمن لك الحركة للأمام دون اهتزاز، وحاول استخدام خاصية zoom in و zoom out في كاميرتك ببطء حتى لا تظهر لديك لقطات مهزوزة، وتوفر لك كاميرا DSLR القدرة على تغيير العدسات وأيضاً لجهاز الآيفون الخاص بك يمكنك تبديل العدسات حسب المشهد، ويمكن استخدام عدسة الزاوية العريضة للكاميرا wide أفضل خاصة عند تصوير المشاهد الداخلية، وإذا كنت تستخدم آيفون فهناك عدسات smart foces 3 بثلاث زوايا هي العريضة والقريبة جداً من الأجسام وأخرى للمشاهد البعيدة والتنويع بينهم يضفي مزيدًا من الحيوية للمشاهد.

رابعا: تبدأ بقيامك وأنت تجري التصوير أن تستبدل الحوارات الحية بالموسيقى خاصة وأن الميكروفون الملحق بالهاتف أو الكاميرا الرقمية ليس بجودة الكاميرا السينمائية، لكن هناك طريقة أخرى إن أردت ذلك بشراء مسجل رقمي «ZOOM H1» للتسجيل أو استخدامه كميكروفون خارجي بتثبيته في الكاميرا، او استخدام موسيقى مسجلة مسبقاً في أفلامهم بدلا من محاولة تسجيل حوار حي، وذلك يعود بسبب رئيسي إلى تدني جودة الميكروفونات المدمجة في الكاميرا الرقمية، لكن إذا رغبت بوسيلة غير مكلفة لتسجيل حوار واضح، ويستخدم جهاز «زووم أتش1 Zoom H1 «وهو مسجل رقمي يمكن استخدامه أيضاً كميكرفون أستيريو خارجي لكاميرا التصوير يمكن تثبيته بها عبر فتحة في أعلى الكاميرا، ولمزيد من التعمق، يمكن الاستثمار بميكروفون أعلى جودة لتسجيل الكلام والصوت المحيط، مثل ميكروفون Sennheise» «ME66الذي يشبه القلم، وهو يقدم صوتا نقيا ولكن عند توجيهه صوب شخص واحد فقط.

خامسا: يمكنك عمل مشهد من صور مجمعة كأن تظهر تأثير الوقت على ملامح شخص أو مشهد لشروق الشمس بتتابع سريع للقطات من خلال جهاز التحكم عن بعد بالزمن Time RemoteController، وإذا حركت الكاميرا بسلاسة فإنك ستحصل على مشهد أفضل ويمكن استخدام كاميرا «dslr» على مسار بطول ثلاثين سنتمتراً، كما يمكن استخدام الجهاز « stady cam» المعد للهواتف الذكية والكاميرات الصغيرة، وينصح بعدم المبالغة بمسألة الحركة هذه، فإن العدسات القياسية تتميز بزاوية ضيقة لا تصلح لتصوير المشاهد الداخلية عند الرغبة بالتقاط أكبر قدر ممكن في إطار الصورة.

INTERNATIONAL JOURNAL OF
MULTIDISCIPLINARY STUDIES IN HERITAGE
RESEARCH
ISSN: 2785-9622 VOLUME 1, ISSUE 1, 2018, 70 – 103. www.egyptfuture.org/ojs/

سادسا: يمكن استخدام الإضاءة "Bescor LED-95DK2 Dual LED Light Kit" للتصوير في إضاءة منخفضة، ومع أجهزتك، ثم اسرد كل أفكارك وغير السيناريو برأسك لخفض التكاليف وضع جدولاً زمنياً لتنفيذ الفيلم.

سابعا: قم بتصوير كل مشهد على حدة بفائض في الوقت، مما يمنحك مجالاً لتحرير اللقطات غير المرغوب فيها، وراجع كل مشهد للتأكد من وضوح الصوت أو الحاجة لإضافة تعليقات صوتية، ومن ناحية أخرى تبقى الإضاءة الثابتة بين بعض المشاهد عند الجمع بينها كي لا يظهر تفاوت ملفت.

ثامنا: المونتاج وهو يستخدم للربط بين اجزاء الفيلم وتركيب الأصوات وتصحيح الألوان وترتيب المشاهد وتنقيحها، فيمكنك الآن استخدام بعض البرامج المجانية مثل windows movie makerو I movie او Windows live movie makerمع برنامج المونتاج الاحترافي Final cut مع بعض برامج المونتاج التي تتيح لك استخدامها مجاناً لمدة 30 يوماً فقط للتجربة مثل Sony Vegas و Sony Vegas movie Studioمع برامج أخرى رخيصة الكلفة يمكنك شراؤها من هنا.

تاسعا: يتم نشر للفيلم لمشاهدة رأى الجماهير في الموضوع وطريقة التناول[1].

كيفية عمل الفيلم التفاعلي:

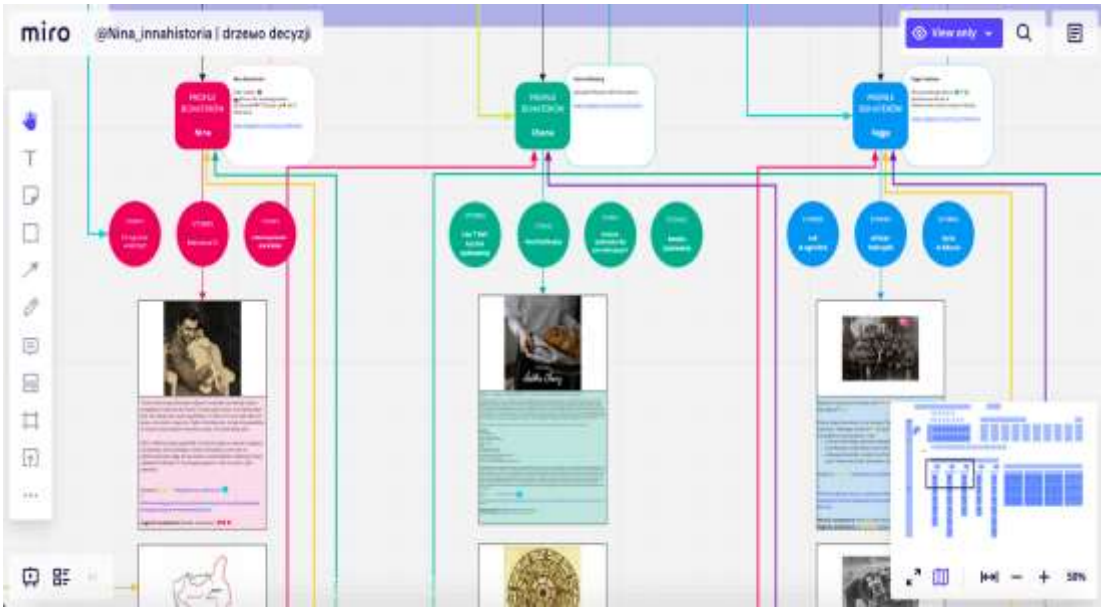
يعد الفيلم التفاعلي وسيطًا لم تتم دراسته على نطاق واسع حتى الآن ، ويرجع ذلك أساسًا إلى شكله المبتكر الذي لا يتوافق مع أي نوع معين. لا يزال هناك مجال كبير للبحث من قبل مبدعي الأفلام الكلاسيكية وصانعي الأفلام العاملين في مجال التقنيات الجديدة. هناك حاجة لفهم هذا الشكل بشكل أفضل نظرًا لوجود تحديات مختلفة تمامًا أثناء صناعة الأفلام التفاعلية في جميع المراحل - ما قبل الإنتاج والإنتاج وما بعد الإنتاج والترويج - مقارنة بالأفلام التقليدية.

منذ بداية العملية الإبداعية ، تتطلب الأفلام التفاعلية مقاربة مميزة للسرد وعملية الإنتاج وتلقى المشاهدين. اولا: السرد تنصح ساندرا غودينزي، الخبيرة في مجال القصص التفاعلية، المبدعين بالتعامل مع قصة رقمية مثل الفضاء الذي يدعون جمهورهم إليه. فعندما يختار منشئ المحتوى سردًا تفاعليًا، يجب أن يكون على دراية بأسباب هذا الاختيار منذ بداية العملية.

1- https://alwatannews.net/article/578232
كيف-تصنع-فيلما-سينمائيا-عالميا-في-9-خطوات، مجلة الوطن، الاثنين 11 يوليو 2016

INTERNATIONAL JOURNAL OF
MULTIDISCIPLINARY STUDIES IN HERITAGE
RESEARCH
ISSN: 2785-9622 VOLUME 1, ISSUE 1, 2018, 70 – 103. www.egyptfuture.org/ojs/

من أجل بناء سرد تفاعلي ، من المهم التفكير فيه وتصميم تدفقه، تشبه هذه العملية تصميم ألعاب الكمبيوتر والتطبيقات والمواقع الإلكترونية، كما في صورة رقم (3)



صورة رقم (3) لجزء من نموذج أولي للفيلم التفاعلي - Nina_theother_story الفائز بجائزة FilmHack بواسطة فريق Cewet Tow 2020

يجب تصور التدفق في المرحلة المبكرة من العمل ليتم اختباره مع المستخدمين، بناءً على الأساليب التكرارية للتصميم المستخدمة في التقنيات الجديدة ، مثل التفكير التصميمي. تشبه هذه العملية تصميم الأدوات الرقمية من حيث أن الأمر يستحق صنع نموذج أولي باستخدام التقنيات التناظرية، على ورقة، على سبيل المثال باستخدام الصور المطبوعة التي ترمز إلى اللقطات .يمكن ربطها بأسهم تصور التفاعلات والعلاقات بين المشاهد المنفصلة والأبطال .قد يكون هذا شكلاً بدائيًا ، لكنه يسمح بإجراء تصحيحات وتعديلات سريعة على الفكرة الأصلية دون إضاعة الوقت الثمين، فور إجراء الاختبارات مع المشاهدين. يتطلب هذا النهج من مبدعي السرد التفاعلي أن يكونوا مرنين وأن يطبقوا مبادئ التفكير التصميمي ،والتي تتعلق بالتعاون الوثيق بين المصمم والمستلم في كل مرحلة من مراحل إنشاء المنتج وتطويره. هذا هو الجانب الذي قد يكون صعبًا بالنسبة لأولئك الذين يبدعون روايات خطية كلاسيكية.

وهناك العديد من المؤسسات التي تختبر السرد السمعي البصري التفاعلي وفقًا لفلسفة الجمع بين عالم التصميم والتقنيات الجديدة والأفلام، كمختبر تشاركي يسمح بإنشاء روايات سمعية بصرية تفاعلية. كان هدفها خلق فرصة لاستكشاف الإمكانيات التي توفرها هذه الوسيلة عند استخدامها كأداة في التعليم. لم يستخدم المشروع الأساليب والحلول المعروفة في صناعة الأفلام فحسب ، بل استخدم أيضًا أحدث التقنيات التفكير التصميمي .

INTERNATIONAL JOURNAL OF
MULTIDISCIPLINARY STUDIES IN HERITAGE
RESEARCH
ISSN: 2785-9622 VOLUME 1, ISSUE 1, 2018, 70 – 103. www.egyptfuture.org/ojs/

تم تنظيم الحدث في شكل ماراثون يتضمن العمل في المشروع في فرق متعددة التخصصات ، لذلك شجع كتاب السيناريو ومصممي UX والمخرجين ورسامي الرسوم المتحركة على المساهمة بالتساوي في تطوير السرد السمعي البصري التفاعلي. كانت أول تجربة مع الفيلم التفاعلي لمعظم المشاركين ، لذلك تم دعمهم من قبل الموجهين الذين هم من المبدعين والخبراء في مختلف المجالات المتعلقة بالفيلم والتكنولوجيا، كانت مهمة المشاركين في FilmHack هي إنشاء مفهوم لفيلم تعليمي تفاعلي للمراهقين ، والذي سيعتمد على مواد أرشيفية تتعلق بالعلاقات بين البولنديين واليهود في عشرينيات القرن الماضي.

أقيم هاكاثون عبر الإنترنت في الوقت الفعلي في أواخر مايو وأوائل يونيو 2020، وأصبح منصة لتبادل المعرفة والممارسات الجيدة بين المشاركين والموجهين الذين يعملون مع الأفلام التقليدية وأولئك الذين يعملون بتقنيات جديدة بشكل يومي. تمكنت الفرق من تحقيق تأثير التآزر. لقد جمعوا بين الأساليب والتقنيات والأدوات المعروفة في مجال الأفلام وتكنولوجيا المعلومات، وفي وقت قصير نسبيًا ، ابتكروا نماذج أولية من السرد السمعي البصري التفاعلي، واختبروها مع المشاهدين وقدموها إلى لجنة التحكيم. الجدير بالذكر أن مبدعي الأفلام التفاعلية يحتاجون غالبًا إلى شهور طويلة ، وأحيانًا حتى سنوات، لابتكار مفاهيمهم. لذلك كانت نتائج FilmHack التي أنتجتها جميع الفرق مفاجأة إيجابية للغاية، كما في صورة رقم (4)

صورة رقم (4) لمؤسسة كارتا 2020 (الفيلم التفاعلي الاول)

لم يكن اختيار الفيلم التفاعلي كوسيط اختيارًا عشوائيًا بأي حال من الأحوال .يشرك هذا الشكل السمعي البصري والتفاعلي حواسًا متعددة، مما يساعد على التعلم والحفظ، ويحفز التعاطف، ويوقظ الاهتمام بقصص من الماضي ويجعل الجمهور يتعاطف مع مصير الأبطال المقدمين .

أصبح إنشاء روايات سمعية بصرية تفاعلية أسهل بشكل متزايد بفضل تطوير الإنترنت ووسائل التواصل الاجتماعي والبرامج البديهية التي تسمح بإنشائها، يمكن للجميع أن يصبحوا مبدعين لمثل هذه الروايات إذا كانوا على استعداد لاستخدام خيالهم، لقد اعتدنا على التعرف على المحتوى الجديد بطريقة تفاعلية بفضل النص التشعبي الموجود في كل مكان في الوسائط الجديدة .

INTERNATIONAL JOURNAL OF
MULTIDISCIPLINARY STUDIES IN HERITAGE
RESEARCH
ISSN: 2785-9622 VOLUME 1, ISSUE 1, 2018, 70 – 103. www.egyptfuture.org/ojs/

عملية التصميم التفاعلي:

تضم اربع خطوات هي : التعرف على الاحتياجات وتحديد المتطلبات وتصميم البدائل التي تحدد المتطلبات والنمذجة والتقيم.

الخطوات العامة لعملية التصميم التفاعلي:

وتضم المنهج الاثنوجرافي وابتكار السيناريو الشخصي والنمذجة واختبار المستخدم والتطبيق ثم اختبار النظام[1].

يتميز التصميم التفاعلي بمجموعة من الخصائص و العناصر والمبادئ وهى:

خصائص التصميم التفاعلي:

ممتع، يشبه اللعب، ماهر، سريع الاستجابة، ذكى، ملائم ،جدير بالثقة.

عناصر التصميم التفاعلي:

الحركة، المساحة، الوقت، المظهر، الملمس، الصوت.

مبادئ التصميم التفاعلي:

الامكانية، التناسق، تصميم القيود، التغذية العكسية، وضوح الرؤية[2]، وتتضح هذه العمليات كما في صورة رقم (5)

صورة رقم (5) لمجموعة من العمليات التي يقوم بها التصميم التفاعلي

[1] **يسر محمد الحافظ على:** تقنين مفهوم التصميم الصناعي في ضوء اتجاهات التعليم الإلكتروني، رسالة دكتوراه، قسم التصميم الصناعي ، كلية الفنون التطبيقية، 2007

[2] **يسر محمد الحافظ على ، فكر جمال ابراهيم ، رحاب طه يوسف**: التصميم للمتعة كهدف للتصميم التفاعلي ، مجلة الحضارة والفنون الاسلامية، ص: 383: 395 ، يونيه 2019، **ص : 387**

INTERNATIONAL JOURNAL OF
MULTIDISCIPLINARY STUDIES IN HERITAGE
RESEARCH
ISSN: 2785-9622 VOLUME 1, ISSUE 1, 2018, 70 – 103. www.egyptfuture.org/ojs/

بنية الفراغ التفاعلي:

هو ما يشتمل عليه من حوائط واسقف وارضيات سيبنى عليها الفيلم كديكورات او مكان.

البنية المادية للفراغ:

تجهيزات مادية: عبارة عن اسلاك ومعدات ووحدات اتصال لنقل المعلومات.

برامج الكترونية: مجموعة من القواعد والقوانين والبرامج التى تم عملية التفاعل والتنقل وتلقى الاوامر.

فالبنية الاساسية للفراغ التفاعلي تتكون من كل من التجهيزات المادية والبرامج الالكترونية مع الوضع في الاعتبار التأثيرات التي تفعلها كل منهما على الاخر مما يؤدى الى تطوير اداء البنية التفاعلية[1].

رابعا: اشهر الافلام التفاعلية

Black Mirror : تدور قصة الفيلم حول شاب يرغب في برمجة لعبة إلكترونية في فترة ثمانينات القرن الماضي، ويصل إلى شركة إنتاج وتوزيع مشهورة تتبنى مشروعه، ليصطدم بحاجز الابتكار وبعض المتاعب التقنية خلال تطوير اللعبة. ويتعرف اللاعب على أحد أشهر مبرمجي الشركة الذي يخبره بوجود قوى خفية تدير العالم، ليبدأ المبرمج بالشعور بها من خلال القرارات التي يتخذها المستخدم بالنيابة عنه .ولن نذكر المزيد من تفاصيل القصة ونتركها لكم لتختاروا المسار المناسب لكم، كما في صورة رقم (6).

صورة رقم (6) لبوستر فيلم Black Mirror

[1] **على عبد المنعم شمس، محمد احمد عبد الرزاق:** التفاعلية واثرها في تنمية الحواس الطفل بمراكز تنمية الطفولة المبكرة، مجلة التراث والتصميم ، المجلد الاول، العدد الاول ، فبراير 2021، ص: 49

INTERNATIONAL JOURNAL OF
MULTIDISCIPLINARY STUDIES IN HERITAGE
RESEARCH
ISSN: 2785-9622 VOLUME 1, ISSUE 1, 2018, 70 – 103. www.egyptfuture.org/ojs/

عند مشاهدة الفيلم، سيظهر أمام المستخدم عرض قصير يخبره بكيفية اختيار المسار إن كان جهازه متوافقا مع هذه التقنية. ولدى المستخدم 10 ثوان للاختيار وإلا سيختار الفيلم المسار القياسي. وتبلغ مدة الفيلم ساعة ونصف الساعة، ولكن يمكن الوصول إلى أولى نهاياته في نحو 40 دقيقة فقط، مع وجود أكثر من ساعتين وربع إضافيتين من المحتوى وفقا لخيارات اللاعب تنقسم إلى 250 مشهدا. ويقدم الفيلم 5 نهايات فريدة من نوعها و7 نهايات متقاربة نوعا ما، والكثير من المسارات المختلفة التي توصل المستخدم إلى واحدة من هذه النهايات. وفي حال اختار المستخدم مسارا تسبب بوفاة الشخصية الرئيسية أو أدى إلى فشلها في تحقيق هدفها، فسيعرض الفيلم موجزا للمجريات من البداية ويضع المستخدم في نقطة الخيار السابق الذي أدى لذلك، ليتسنى له المضي في مسار جديد.

وكان من اللافت سرعة عرض المشاهد بعد الاختيار، دون وجود أي انقطاع في البث أو توقف عرض الفيلم. ويعود الفضل في ذلك إلى آلية تحميل المشاهد التالية وحفظها على جهاز المستخدم قبل الوصول إليها، ومن ثم عرض المشهد المرادف لاختيار المستخدم. ويتم تحميل المشاهد قبل بدء عملية الاختيار، حيث يعرض الفيلم الخيارات بطريقة ذكية تعرض نصوص الخيارات على الشاشة أثناء مشاهدة مجريات الأحداث، وهي خيارات ستؤثر على مجريات المشهد بعد 10 ثوان، وليس فورا، ليتمكن الجهاز من تحميل هذه المشاهد. ويمكن اختيار المسار المرغوب من خلال أداة التحكم عن بُعد على التلفزيونات الذكية، أو من خلال الفأرة على الكومبيوتر الشخصي. وتجدر الإشارة إلى أن هذا الأمر يعني أنه لا يمكن مشاهدة الفيلم على بعض الأجهزة التي لا تدعم هذه التقنية، مثل Chromecast و Apple TV. كما يدعم الفيلم عرض الخيارات بلغات مختلفة، من بينها اللغة العربية، كما في صورة رقم (7) .

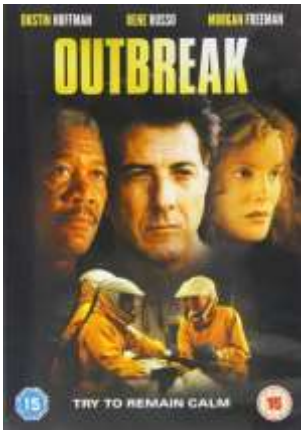
صورة رقم (7) لاحد المشاهد من فيلم Black Mirror

INTERNATIONAL JOURNAL OF
MULTIDISCIPLINARY STUDIES IN HERITAGE
RESEARCH
ISSN: 2785-9622 VOLUME 1, ISSUE 1, 2018, 70 – 103. www.egyptfuture.org/ojs/

ويعرض الفيلم الخيارات بطريقة بسيطة في البداية لا تؤثر على المجريات، وذلك ليتعلم اللاعب آلية الاختيار، ليشاهد إعلانا مرتبطا بخياره على التلفزيون في عالم الفيلم، للدلالة على أن خيارات المستخدم ستؤثر على المجريات. وتتطور الخيارات مع مرور أحداث الفيلم لتصل إلى مراحل مفصلة في المجريات وتغيرها بشكل جذري. وسيكتشف المستخدم لاحقا أن قصة الفيلم لا تتمحور حول تطوير الشخصية للعبة الإلكترونية، بل حول الإرادة وتأثير القرارات على الغير.

ويمزج الفيلم بين الألعاب التفاعلية المبنية على ممثلين حقيقين وبين الأفلام، ليحصل المستخدم على الترفيه التفاعلي. وتعود الألعاب التفاعلية المبنية على الممثلين والتصوير الحقيقي إلى تسعينات القرن الماضي لدى بدء انتشار الأقراص الليزرية في أجهزة الألعاب والكومبيوترات الشخصية، مثل Mad Dog McCree و Who Shot Johnny Rock?و Night Trapبسبب وجود سعة تخزينية إضافية تسمح بحفظ مشاهد متعددة تتغير وفقا لخيارات اللاعب. وسيشاهد اللاعب عروضا مسجلة لمجريات اللعبة التي تم تصويرها في بيئة حقيقية وممثلين حقيقيين، ويختار مسارات تؤثر على مجريات اللعب، ولكن هذا النوع من الترفيه كان محصورا على اللاعبين وعلى أجهزة الألعاب، بينما يوسع هذا الفيلم القاعدة الجماهيرية لتشمل محبي الأفلام ومن خلال أي تلفزيون أو شاشة كومبيوتر.

ونظرا لطبيعة مكونات هذا النوع من الترفيه، فإنه من المستحيل حاليا قرصنة الفيلم بجميع مساراته، ولكن تم قرصنة الفيلم بمسار محدد ونشره عبر الإنترنت، ولا يُتوقع أن يقوم القراصنة بسرقة جميع مشاهد الفيلم وتطوير برنامج لعرض الفيلم يأخذ بعين الاعتبار اختيارات المستخدم وينقله إلى المسار المحدد، ذلك أن هذه العملية مضنية، وقد تغير «نتفليكس» آلية الاختيار وتعيد القراصنة إلى نقطة الصفر، ناهيك عن الحاجة لتحميل مشغل خاص على جهاز المستخدم وتحميل ملف ضخم للفيلم يحتوي على جميع المشاهد لجميع المسارات[1].



The Outbreak :هو فيلم رعب وفيه يكون المشاهد هو المسؤول عن بقاء بطل الرواية ويجب أن يتخذ خيارات حذرة لتجنب رؤية قتله وأكله من قبل الزومبي، تشغيل هذا الفيلم التفاعلي بسيط للغاية: فأنت تنظر إلى مشهد ثم تختار بين خيارين ، مثل الذهاب إلى القبو أو الفناء أو حفظ الآخرين أو تركهم لمصيرهم، كما في صورة رقم (8)

صورة رقم (8) لبوستر فيلم The Outbreak

1- **خلدون غسان سعيد:**
https://aawsat.com/home/article/1566671/%C2%AB%D8%A8%D9%84%D8%A7%D9%83-%D8%A7%D9%84%D9%85%D8%BA%D8%A7%D9%85%D8%B1%D8%A9 الثلاثاء - 23 جمادى الأولى 1440 هـ - 29 يناير 2019 مـ رقم العدد[14672] ، جدة

INTERNATIONAL JOURNAL OF
MULTIDISCIPLINARY STUDIES IN HERITAGE
RESEARCH
ISSN: 2785-9622 VOLUME 1, ISSUE 1, 2018, 70 – 103. www.egyptfuture.org/ojs/

إذا قمت بإجراء سلسلة من الاختيارات الخاطئة ، سينتهي الفيلم بالموت الحزين لبطل الرواية ، لكن ليس من الضروري البدء من جديد ، فقط استأنف فصلًا من اختيارك[1]، القصة ليست طويلة جدا وحتى معقدة ولكن الفيلم يتم بشكل جيد والزومبي دائما مخيف.

Bank Run:هو فيلم تفاعلي آخر لمشاهدة مجانا على شبكة الإنترنت ، أطلق عليه نفسه من اندلاع، يتم الفيلم في أحد البنوك ويجد بطل الرواية نفسه متورطًا في مؤامرة ويجب أن يبقى على قيد الحياة، في نهاية كل مشهد ، عليك الاختيار بين خيارين لكيفية المتابعة، لكن في هذا الفيلم ، لا تتغير القصة ، فالخيارات محدودة أكثر بقليل بمعنى أن تستمر أو تموت ، لذا إذا كنت مخطئًا ، فقط عد إلى الوراء واختر الطريقة الأخرى، ومع ذلك فالفيلم ممتع لأنه ، أثناء الفيلم ، يجب عليك أيضًا اللعب بلوحة المفاتيح ، والضغط على المفاتيح التي تظهر على الشاشة ، على سبيل المثال ، لتفادي اللقطة أو الهروب، كما في صورة رقم (9)

صورة رقم (9) لبوستر Bank Run

The Underground :التي هي مزيج من الأفلام والرسوم المتحركة، وتكون احداث اللعبة فيه في الشوارع في الليل ، حيث يجب على البطل التغلب على بعض الأحداث غير المتوقعة بهدف إعادة الفتاة التي تركته، كما في صورة رقم (10)

تدعم شركة Netflix دورا هاما في الأسلوب الترفيهي الجديد للاستمتاع بتجربة مشاهدة ممتعة باستخدام تقنية الفيلم التفاعلي في إدارة دفة أحداث القصّة حتى نهايتها وذلك بتحديد الاختيارات نيابة عن الشخصيات، وسيقودك كل اختيار إلى مغامرة أخرى، بحيث يمكنك تكرار المشاهدة مرة بعد أخرى والاستمتاع بقصّة جديدة في كل مرة.

صورة رقم (10) لفيلم The Underground

1-https://ar.digitalinfosolution.com/33634-playing-with-an-interactive-film-the-plot-changes-according-to-the-choices

INTERNATIONAL JOURNAL OF
MULTIDISCIPLINARY STUDIES IN HERITAGE
RESEARCH
ISSN: 2785-9622 VOLUME 1, ISSUE 1, 2018, 70 – 103. www.egyptfuture.org/ojs/

يمكنك الاستمتاع بمشاهدة العناوين التفاعلية على الأجهزة الحديثة، مثل أجهزة التلفزيون الذكية ومشغّلات وسائط البث وأجهزة التحكم في الألعاب والمتصفحات على أجهزة الكمبيوتر والهواتف الجوالة وأجهزة الكمبيوتر اللوحي التي تعمل بنظام التشغيلAndroid ، وأجهزة iPhone و iPad و .iPod touch ويجب ان تتأكد من أن جهازك يستخدم أحدث إصدار من تطبيق Netflix لتستمتع بمشاهدة تلك العناوين[1].

الفيلم التفاعلي المعبر عن موضوعات الفولكلور:

ويبقى التساؤل الاهم وهو ما هو دور الفيلم التفاعلي في تمثيل موضوعات الفولكلور او هل يمكن ان نشاهد افلام تفاعلية لها علاقة بموضوعات الفولكلور؟، وحتى نجاوب على هذا التساؤل سنجد اهمية وقيمة ليست بالهينة لدور التكنولوجيا كما ذكرنا ودخولها كافة مناحي حياتنا وبما اننا نريد ان نسمو ونرتقى بموضوعاتنا الفولكلورية لتواكب الثقافات العالمية كما اننا نريد نشر ثقافتنا وترتثنا الزاخر للغير بشتى الطرق خاصة الطرق التقنية الحديثة التي يقومون باستخدامها لمخاطباتهم بعقولهم فضلا عن ان الجيل الحالي من الشباب والاطفال هو من سيحمل الثقافة والتراث ويتنقله عبر الازمنة والامكنة فيجب علينا مخاطبة هذا الجيل على قدر عقولهم وعقولهم اليوم تستخدم التكنولوجيا بشكل متضخم وفى كل المجالات وبمختلف الاشكال واستخدامهم للتكنولوجيا يحقق لهم المراد من الوصول للمعلومات والاحساس بها والعمل بها وربما تطويرها فجاءت فكرة اننا يمكن ان نستخدم الفيلم التفاعلي لوصل الماضي بالحاضر وربطه بالمستقبل بشكل اكثر انسيابية وجراءة وتحقق مردود قوى لربط هويتنا الثقافية بالتطور التقني العالي المستمر يوم بعد يوم فينشغل ابناءنا بما هو حضاري وثقافي وتراثي يخدمنا ويعبر عنا دون الحاجة الى الاخذ من الاخر او انسياقنا حول الاخر والتفافنا حول ما يصدره لنا بشكل اعم دون معرفة ما هو يناسب هويتنا ويتأثر به مجتمعنا فننقل للغير وله ننقل عنه الا ما هو مفيد ونافع لنا وفقط.

استخدام الفيلم التفاعلي لتعزيز موضوعات التراث:

يمكن ان يستخدم الفيلم التفاعلي لتعزيز وعرض والتعبير عن موضوعات التراث ومنها مثلا موضوعات فنون الاداء الشعبي ومنها موضوع الالعاب الشعبية، موضوع الرقصات الشعبية، كذلك موضوعات الحرف التقليدية المختلفة.

2- https://help.netflix.com/ar/node/62526

INTERNATIONAL JOURNAL OF
MULTIDISCIPLINARY STUDIES IN HERITAGE
RESEARCH
ISSN: 2785-9622 VOLUME 1, ISSUE 1, 2018, 70 – 103. www.egyptfuture.org/ojs/

موضوع الالعاب الشعبية:

فيمكن من خلال الفيلم التفاعلي ان يتم عرض بعض الالعاب الشعبية حيث انها ظاهرة من ظواهر النشاط الاجتماعي عبر الشعوب ومن امثلة هذه الالعاب لعبة الاولى ونط الحبل والسبع طوبات وفاتحي يا وردة والنحلة او الدبور والبليل وقفاشة الملك وكهربا واستغماية والسيجة وعسكر وحرامية وعروستي ونطة الإنجليزي او خمسة مليم، ونجد أن الألعاب الشعبية في طريقها للاندثار، نتيجة لعوامل كثيرة، يأتي على رأسها انتشار ثقافة التليفزيون والانترنت ودخول الموبيل ووجوده مع كل طفل وفى كل وقت، والجلوس أمامه بالساعات دون حركة، كما أن ألعاب الإنترنت والفيديو جيم أصبحت أكثر إبهارا للأطفال، فابتعدوا عن الألعاب الشعبية البسيطة، فهي تشكل غزوا كاملا لجميع القيم المصرية القائمة على التسامح، لتدخل ألعاب الفيديو جيم وتزرع القيم الأمريكية القائمة على العنف والقتل في مجتمعنا، من خلال هذه الألعاب.

وتظهر قيمة الالعاب الشعبية وتعددها لتلبى وتشبع حاجات مختلفة للطفل وتعزز مجموعة من المفاهيم لديه، تسهم في تدريب الطفل على التفكير المتكامل والنظرة الشمولية والارتباط الوثيق بمفردات الحياة من حوله، فهناك: الألعاب الموروثة التي تعكس ظروف حياة الأولين وطرائق معيشتهم وتعاملهم مع الواقع المحيط، مما يعمل على ربط الطفل بتراث مجتمعه. وهناك ألعاب الحظ والإيهام وخفة الحركة ومهارة استخدام اليد والخداع البصرى التي تدرب الطفل على الاستفادة من طاقات الجسد وإمكاناته الفائقة وتنشيط حواسه، ومهارة الأداء والمنافسة الشريفة، واكتساب المهارات الجسدية كالرشاقة والسرعة والقفز والتوازن وتقوية عضلات الجسم. إضافة إلى الألعاب اللفظية التي توسع من مدركات الطفل اللغوية. وتنمية حصيلته اللغوية. وألعاب الذكاء وسرعة البديهة، التي تعمل على تنمية الإدراك والانتباه وسرعة الاستجابة. والألعاب التمثيلية، بما تنتجه من تحسين القدرة على التواصل مع الآخرين وتحقيق الذات الفردية دون إغفال لاحترام الديمقراطية. والألعاب الغنائية التي تدرب الطفل على إدراك مفاهيم الإيقاع والانتظام والوحدة والتنوع. والألعاب التربوية، التي تعود الطفل على حقائق الحياة وتراتبية الأدوار[1].

1- فؤاد مرسى: ألعاب الأطفال الشعبية بين الاتصال والانفصال، ثقافة شعبية وابداع، جريدة الاهرام،2016/11/19، الساعة 10:39

https://gate.ahram.org.eg/daily/News/202088/119/563064/%D8%AB%D9%82%D8%A7%D9%81%D8%

INTERNATIONAL JOURNAL OF
MULTIDISCIPLINARY STUDIES IN HERITAGE
RESEARCH
ISSN: 2785-9622 VOLUME 1, ISSUE 1, 2018, 70 – 103. www.egyptfuture.org/ojs/

واما عن فكرة الفيلم الذى سيعرض هذه النوع من الالعاب التفاعلية الشعبية هي فكرة فيلم يستعرض لبعض الفولكلور الخاص بمنطقة معينة كما يحدث في الافلام التسجيلية التي تهدف لأغراض سياحية او ترفيهية او ثقيفيه، ونطبق هذا على مجموعة من الاطفال في محافظة اسوان اثناء قيامهم ببعض الالعاب الشعبية كنوع من انواع انتقال الثقافة من محافظة الى محافظة لأبناء المنطقة الواحدة تحوى هذه الالعاب من عادات ومعتقدات وطقوس وممارسات مختلفة كشكل الزى الذى يرتديه ابناء المنطفة وطريقة ادائهم للعبة وهل يرتدون احذية في اقدامهم ام لا وهل تتم اللعبة باليد ام الارجل ام الاثنين معا، وما هي الادوات التي يستخدمونها ان وجدت وما هي اعمارهم بالتقريب وهكذا، والتي تعرض بعض الحركات الادائية لاحد الالعاب التي يقوم بها ابناء المنطقة.

فنستطيع بذلك الا نخل بثقافة بلادنا عن طريق تطويع الفيلم بان يقوم بعمل احدى الشيئين :

1- اما ان يعرض موضوع عن الالعاب الشعبية في جمهورية مصر العربية او احدى المناطق او القرى وهنا يقوم الفيلم التفاعلي بإمكانية ان يضيف مجموعة من الالعاب وبالضغط عليها تظهر لعبة جديدة وهكذا، ويقوم الاطفال بممارسة العاب مختلفة عندما نأتي للدور الذى تلعبه الاطفال داخل الفيلم نجدهم يقومون باللعب عن طريق تحور اللعبة من الاولى لنط الحبل مثلا .

او يمكن ان تكون اللعبة هي موضوع الفيلم ويتم تغير الادوار بين اللاعبين المختارين واعطاء البدائل والفروض المختلفة لمن يبدا او ينتهى باللعبة ويختلف توزيع الادوار تبعا لما يقوم به المشاهدين من اختيارات، وهذا بالنسبة للألعاب مثل **نطة الانجليز او خمسة مليم** وهى لعبة شعبية مصرية ظهرت خلال الاحتلال الإنجليزي لمصر، وبعد جلاء الإنجليز تغير الاسم إلى "خمسه ملّيم" في توثيق صريح لقيمة ملاليم مصر إبان تلك الفترة، وتعتمد على وقوف شخص في وضعية الوقوف حانيا ظهره للأمام، ثم يقف زملاءه في طابور للقفز من فوق ظهره[1].

2- **حسن عصام الدين:** الألعاب الشعبية تواجه خطر الاندثار، البوابة، الأربعاء 03/فبراير/2021 - 07:34 م

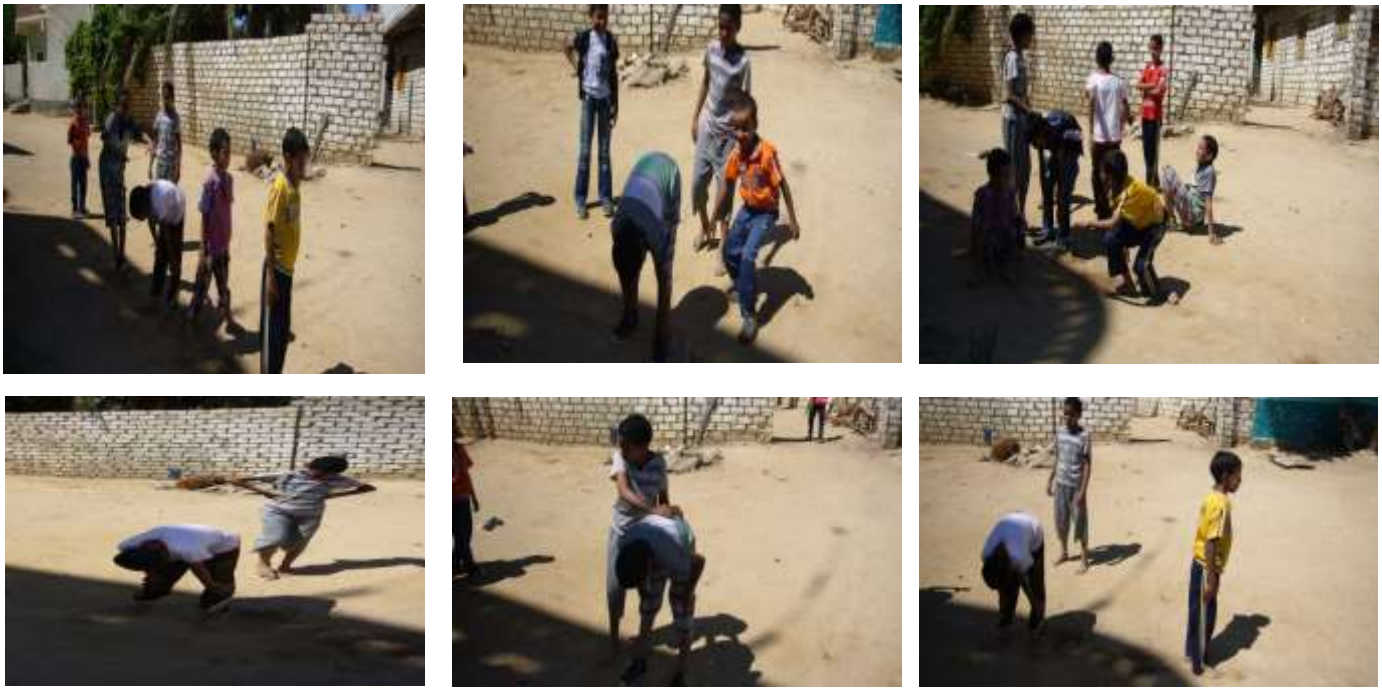
https://www.albawabhnews.com/4257895

INTERNATIONAL JOURNAL OF
MULTIDISCIPLINARY STUDIES IN HERITAGE
RESEARCH
ISSN: 2785-9622 VOLUME 1, ISSUE 1, 2018, 70 – 103. www.egyptfuture.org/ojs/

2- ويمكن ان نقوم بتحديد الفرد الذى سيقوم بالتبديل في اللعبة وتتحول اللعبة من لعبة شعبية ذات نشاط بدنى الى لعبة الكترونية ونطة الإنجليزي او خمسة مليم كما في مجموعة صور ارقام (11، 12، 13، 14، 15، 16، 17) ويمكن استخدام هذه الصور للتعبير عن مجموعة من البدائل لاختيار أي من الاطفال اللذين سيكون عليهم الدور لإجراء اللعبة ويتم التبديل بينهم.

واذ قمنا بتنفيذ ذلك عمليا عن طريق عمل فيلم تفاعلي نقوم بتصمم الشاشات بعد تصويرها وعرضها كلعبة فيديو كالتالي:

اولا : لعبة نطة الانجليز



مجموعة صور ارقام (11، 12، 13، 14، 15، 16، 17)

نجد لدينا قائمة بها مجموعة من الالعاب ونختار الالعاب التي نريد ان نعرضها ونتفاعل معها الكترونيا مثل لعبة نطة الانجليز والتنشين وعند اختيار لعبة نطة الانجليز ستظهر الشاشة كالتالي:

ونستعرض هنا اربع شاشات هذه الشاشات تمثل مجموعة من التفاصيل المدرجة لكيفية عرض وتنفيذ البدائل على الشاشة داخل البرامج المعدة لتنفيذ الفيلم التفاعلي وخلق علاقة سهلة بين المرسل وهو منتج الفيلم والمستقبل وهو الجمهور وهذه الشاشات تنقسم الى :

INTERNATIONAL JOURNAL OF
MULTIDISCIPLINARY STUDIES IN HERITAGE
RESEARCH
ISSN: 2785-9622 VOLUME 1, ISSUE 1, 2018, 70 – 103. www.egyptfuture.org/ojs/

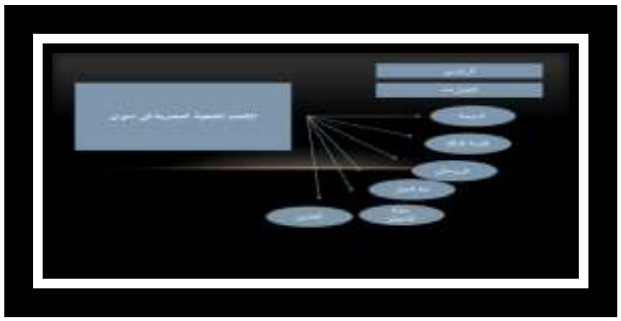
الشاشة الاولى: هي تستعرض الالعاب الشعبية المصرية في اسوان و على الجهة الاخرى يوجد مجموعة من القوائم وهى الرئيسية، الخيارات، واسماء الالعاب التي سيتم الاختيار بينها سيجة، قفشه الملك، عروستي، نطة الحبل، نطة الانجليز، التنشين، والكتابات باللون الابيض، كما فى شاشة رقم (1).

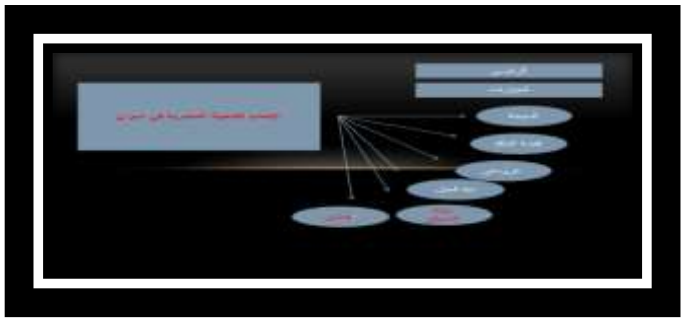
الشاشة الثانية : وتظهر فيها ايضا نفس المجموعة من القوائم وهى الرئيسية، الخيارات، وجملة الالعاب الشعبية المصرية في اسوان والتي سيتم الاختيار بينها سيجة، قفشه الملك، عروستي، نطة الحبل، نطة الانجليز، التنشين، ونجد ان بعد اتمام عملية الاختيار يتم تلوين بعض الكلمات الخاصة بجملة الالعاب الشعبية المصرية في اسوان ، نطة الانجليز والتنشين وهم اللعبتين اللذين تم اختيارهم من قبل الجمهور للعب ويتم تلوينها باللون الاحمر علامة على الاختيار، كما في شاشة رقم (2).

الشاشة الثالثة: وتظهر فيها نفس المجموعة من القوائم وهى الرئيسية، الخيارات، وجملة الالعاب الشعبية المصرية في اسوان والتي سيتم الاختيار بينها سيجة، قفشه الملك، عروستي، نطة الحبل، نطة الانجليز، التنشين، ونجد ان بعد اتمام عملية الاختيار يتم تلوين احد الالعاب الخاصة بجملة الالعاب الشعبية المصرية في اسوان وهى نطة الانجليز، كما في شاشة رقم (3).

الشاشة الرابعة: ويظهر هنا اسم لعبة نطة الانجليز والتي وقع عليها الاختيار من قبل المشاهد واسفلها كلمة الاختيار وعلى الجانب الايمن اسفل كلمة الاختيار يظهر الخيار الاول وصورة احد الاطفال وهو يلعب واسفلها الخيار الثاني وصورة الطفل الثاني وهو يلعب وفى الجهة المقابلة صورة تجمع منظر الاطفال اثناء ممارسة اللعبة بشكل جماعي، ومعلومات حول اللعبة وتم وقوع الاختيار على الخيار الثاني أي ان المشاهد اختار الطفل الثاني ليقوم بالدور ويكسب السباق وقد لونت الخيارات بالمختار باللون الاحمر، كما في شاشة (4).

الشاشات الخاصة بالفيلم التفاعلي عن لعبة نطة الانجليز:





INTERNATIONAL JOURNAL OF
MULTIDISCIPLINARY STUDIES IN HERITAGE
RESEARCH
ISSN: 2785-9622 VOLUME 1, ISSUE 1, 2018, 70 – 103. www.egyptfuture.org/ojs/

مجموعة من الشاشات الخاصة بالفيلم التفاعلي الخاصة بالألعاب الشعبية (لعبة نطة الانجليز)

او ان تكون اللعبة هي موضوع الفيلم ويتم تغير الادوار بين اللاعبين المختارين واعطاء البدائل والفروض المختلفة لمن يبدا او ينتهى باللعبة ويختلف توزيع الادوار تبعا لما يقوم به المشاهدين من اختيارات، وهذا بالنسبة للألعاب مثل التنشين كما في مجموعة صور ارقام (18، 19، 20، 21،22، 23) او المراجيح المعدنية (24، 25، 26، 27، 28، 29)

ثانيا: لعبة التنشين

مجموعة صور الخاصة بالتنشين ارقام (18،19،20،21،22،23)

INTERNATIONAL JOURNAL OF
MULTIDISCIPLINARY STUDIES IN HERITAGE
RESEARCH
ISSN: 2785-9622 VOLUME 1, ISSUE 1, 2018, 70 – 103. www.egyptfuture.org/ojs/

ونستعرض هنا اربع شاشات هذه الشاشات تمثل مجموعة من التفاصيل المدرجة لكيفية عرض وتنفيذ البدائل على الشاشة داخل البرامج المعدة لتنفيذ الفيلم التفاعلي وخلق علاقة سهلة بين المرسل وهو منتج الفيلم والمستقبل وهو الجمهور وهذه الشاشات تنقسم الى :

الشاشة الخامسة: هي تستعرض الالعاب الشعبية المصرية في اسوان و على الجهة الاخرى يوجد مجموعة من القوائم وهى الرئيسية، الخيارات، واسماء الالعاب التي سيتم الاختيار بينها سيجة، قفشه الملك، عروستي، نطة الحبل، نطة الانجليز، التنشين، والكتابات باللون الابيض، كما في شاشة رقم (5).

الشاشة السادسة: وتظهر فيها ايضا نفس المجموعة من القوائم وهى الرئيسية، الخيارات، وجملة الالعاب الشعبية المصرية في اسوان والتي سيتم الاختيار بينها سيجة، قفشه الملك، عروستي، نطة الحبل، نطة الانجليز، التنشين، ونجد ان بعد اتمام عملية الاختيار يتم تلوين بعض الكلمات الخاصة بجملة الالعاب الشعبية المصرية في اسوان ، نطة الانجليز والتنشين وهم اللعبتين اللذين تم اختيارهم من قبل الجمهور للعب ويتم تلوينها باللون الاحمر علامة على الاختيار، كما في شاشة رقم (6).

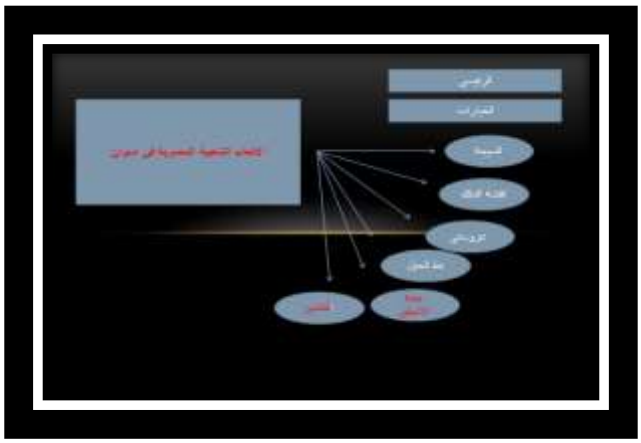
الشاشة السابعة: وتظهر فيها نفس المجموعة من القوائم وهى الرئيسية، الخيارات، وجملة الالعاب الشعبية المصرية في اسوان والتي سيتم الاختيار بينها سيجة، قفشه الملك، عروستي، نطة الحبل، نطة الانجليز، التنشين، ونجد ان بعد اتمام عملية الاختيار يتم تلوين احد الالعاب الخاصة بجملة الالعاب الشعبية المصرية وهى التنشين، كما في شاشة رقم (7).

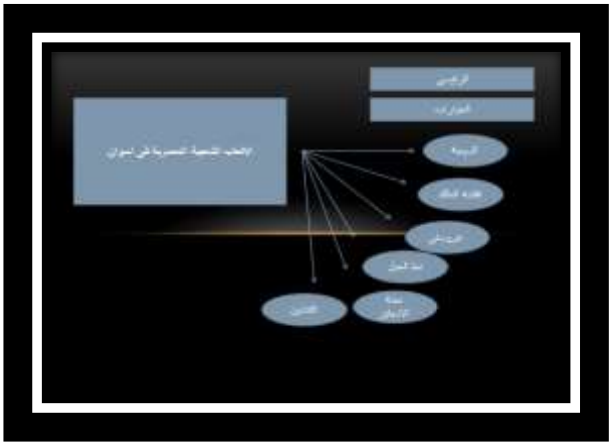
الشاشة الثامنة: ويظهر هنا اسم لعبة التنشين والتي وقع عليها الاختيار من قبل المشاهد واسفلها كلمة الاختيار وعلى الجانب الايمن اسفل كلمة الاختيار يظهر الخيار الاول وصورة للبندقيات التى تتم بها عملية التنشين واسفلها الخيار الثاني وهو صورة الشاشة التى يرص عليها المفرقعات (البنب) لكى يتم القيام بالتنشين عليها وفى الجهة الاخرى يظهر الرجل المسئول عن اللعبة وبجواره البندقيات والشاشة المعدة للتنشين وتظهر معلومات حول اسم اللعبة وطريقة اللعب وقد لونت الخيارات بالمختار باللون الاحمر، كما في شاشة (8).

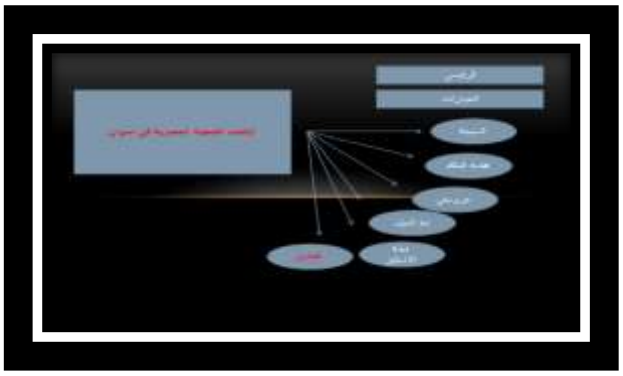
الشاشة التاسعة: ويظهر فيها تفاصيل التنشين علة العروسة واسفلها خيارين لشكل العروسة بعد التنشين فالخيار الاول لشكل العروسة وحولها المفرقعات (البنب) والخيار الثاني مقرب اكثر للعروسة بعد التنشين ومن الجهة الاخرى تظهر العروسة بكام هيئتها والمعلومات اسفلها، كما في شاشة رقم (9)

INTERNATIONAL JOURNAL OF
MULTIDISCIPLINARY STUDIES IN HERITAGE
RESEARCH
ISSN: 2785-9622 VOLUME 1, ISSUE 1, 2018, 70 – 103. www.egyptfuture.org/ojs/

الشاشات الخاصة بالفيلم التفاعلي عن لعبة التنشين:







مجموعة من الشاشات الخاصة بالفيلم التفاعلي الخاصة بالألعاب الشعبية (لعبة التنشين)

ثالثا : لعبة المراجيح المعدنية

INTERNATIONAL JOURNAL OF
MULTIDISCIPLINARY STUDIES IN HERITAGE
RESEARCH
ISSN: 2785-9622 VOLUME 1, ISSUE 1, 2018, 70 – 103. www.egyptfuture.org/ojs/

مجموعة صور المراجيح المعدنية (24، 25، 26، 27، 28، 29)

ونستعرض هنا اربع شاشات هذه الشاشات تمثل مجموعة من التفاصيل المدرجة لكيفية عرض وتنفيذ البدائل على الشاشة داخل البرامج المعدة لتنفيذ الفيلم التفاعلي وخلق علاقة سهلة بين المرسل وهو منتج الفيلم والمستقبل وهو الجمهور وهذه الشاشات تنقسم الى :

الشاشة العاشرة: هي تستعرض الالعاب الشعبية المصرية ونجد كلمة الرئيسية واسفلها كلمة الخيارات والتي تنقسم الى الالعاب الشعبية المعدنية والالعاب ذات النشاط البدني على الجهة الاخرى، ومن الجهة الاخرى يظهر اشكال صور لمجموعة من الالعاب كما في شاشة رقم (10).

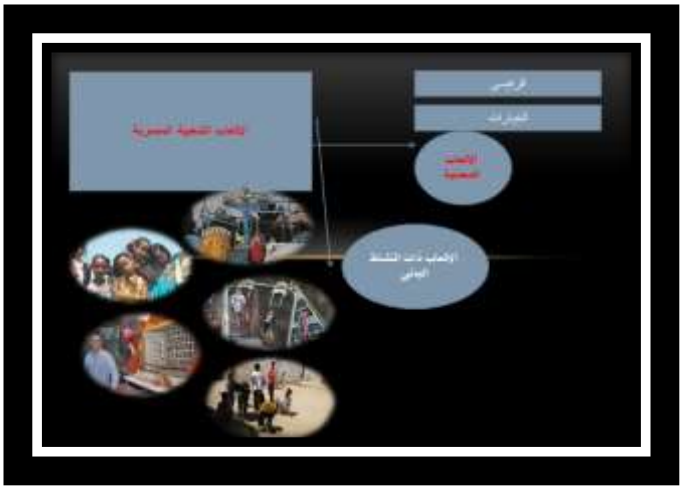
الشاشة الحادية عشر: هي تستعرض الالعاب الشعبية المصرية ونجد كلمة الرئيسية واسفلها كلمة الخيارات والتي تنقسم الى الالعاب الشعبية المعدنية والالعاب ذات النشاط البدني على الجهة الاخرى، ومن الجهة الاخرى يظهر اشكال صور لمجموعة من الالعاب الشعبية المعدنية وقد لونت باللون الاحمر علامة على اختيارها من قبل الجماهير كما في شاشة رقم شاشة رقم (11).

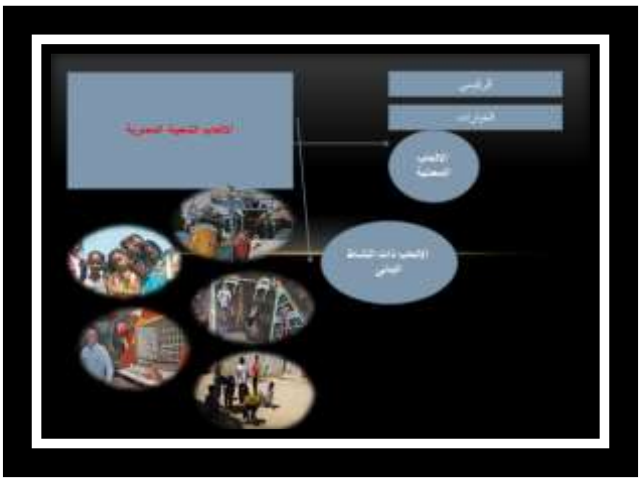
الشاشة الثانية عشر: هي تستعرض الالعاب الشعبية المصرية ونجد كلمة الرئيسية واسفلها كلمة الخيارات والتي تنقسم الى الالعاب الشعبية المعدنية وتظهر مجموعة من النماذج لأشكال الالعاب الشعبية كما في شاشة رقم (12).

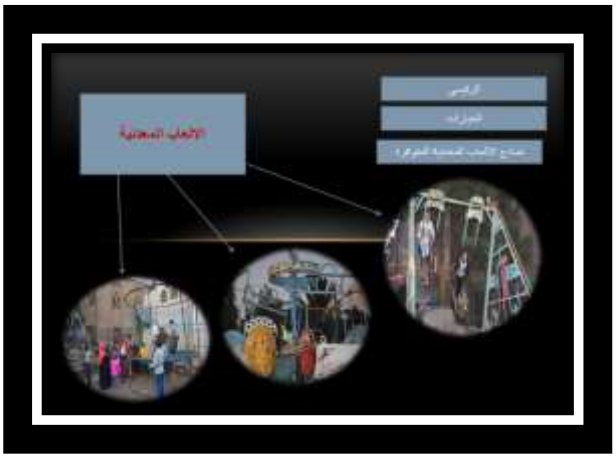
الشاشة الثالثة عشر: ويظهر هنا احد اشكال الالعاب الشعبية المصرية المعدنية واسفلها معلومات عنها في انها موجودة في الشوارع والحوارى المصرية، كما في شاشة رقم (13)

INTERNATIONAL JOURNAL OF
MULTIDISCIPLINARY STUDIES IN HERITAGE
RESEARCH
ISSN: 2785-9622 VOLUME 1, ISSUE 1, 2018, 70 – 103. www.egyptfuture.org/ojs/

الشاشات الخاصة بالفيلم التفاعلي عن المراجيح المعدنية:







مجموعة من الشاشات الخاصة بالفيلم التفاعلي الخاصة بالألعاب الشعبية المعدنية

رابعا : لعبة الاستغماية

INTERNATIONAL JOURNAL OF
MULTIDISCIPLINARY STUDIES IN HERITAGE
RESEARCH
ISSN: 2785-9622 VOLUME 1, ISSUE 1, 2018, 70 – 103. www.egyptfuture.org/ojs/

ونستعرض هنا اربع شاشات هذه الشاشات تمثل مجموعة من التفاصيل المدرجة لكيفية عرض وتنفيذ البدائل على الشاشة داخل البرامج المعدة لتنفيذ الفيلم التفاعلي وخلق علاقة سهلة بين المرسل وهو منتج الفيلم والمستقبل وهو الجمهور وهذه الشاشات تنقسم الى :

الشاشة الرابعة عشر: هي تستعرض الالعاب الشعبية المصرية ونجد كلمة الرئيسية واسفلها كلمة الخيارات والتي تنقسم الى الالعاب الشعبية المعدنية والالعاب ذات النشاط البدني على الجهة الاخرى، ومن الجهة الاخرى يظهر اشكال صور لمجموعة من الالعاب كما في شاشة رقم (14).

الشاشة الخامسة عشر : وتظهر فيها ايضا نفس المجموعة من القوائم وهى الرئيسية، الخيارات، وجملة الالعاب الشعبية المصرية في اسوان والتي سيتم الاختيار بينها سيجة، قفشه الملك، عروستي، نطة الحبل، نطة الانجليز، التنشين، ونجد ان بعد اتمام عملية الاختيار يتم تلوين بعض الكلمات الخاصة بجملة الالعاب الشعبية المصرية في اسوان ، وهى لعبة الاستغماية وتم اختيارها من قبل الجمهور للعب ويتم تلوينها باللون الاحمر علامة على الاختيار، كما في شاشة رقم (15).

الشاشة السادسة عشر: وتظهر فيها الخيارات فالخيار الاول هو صورة لفتاة والخيار الثاني صورة لفتاة اخرى وفى الجهة المقابلة مجموعة من الفتيات التي سيتم منهم الاختيار واسفل الصورة معلومات عن لعبة الاستغماية وانها لعبة شعبية يقوم بها الاطفال فسيقوم احد الاطفال بالاختفاء والباقي يقومون بالبحث عنه ثم القبض عليه لتستمر اللعبة، كما في شاشة رقم (16).

INTERNATIONAL JOURNAL OF
MULTIDISCIPLINARY STUDIES IN HERITAGE
RESEARCH
ISSN: 2785-9622 VOLUME 1, ISSUE 1, 2018, 70 – 103. www.egyptfuture.org/ojs/

الشاشة السابعة عشر: ويظهر هنا لعبة الاستغماية بعد ان تم الاختيار على فتاة من قبل المشاهد تقوم بمحاولة الامساك بأصدقائها وتجد حرية الاختيار للمشاهد ليختار أي الفتيات اللاتي سيتم الامساك بها من قبل الفتاة الاخرى لتستمر اللعبة وهكذا حتة النهاية ، كما في شاشة (17).

الشاشات الخاصة بالفيلم التفاعلي عن لعبة الاستغماية:

مجموعة من الشاشات الخاصة بالفيلم التفاعلي الخاصة بالألعاب الشعبية المعدنية

النتائج :

1- ثقافتنا الشعبية تزخر بالعديد من الممارسات والطقوس التي نستطيع توظيفها لخدمة موضوعات الفيلم التفاعلي.
2- الافلام التفاعلية ليست حكر على احر فنستطيع ان نوظفها التوظيف اللائق لتعبر عن هويتنا دون الاخلال بالمادة العلمية الخاصة بثقافتنا الشعبية.
3- الصورة اكثر قدرة على التأثير في توضيح الهوية وابراز ثقافة الأخر، ولذا يجب مواكبة التكنولوجيات المصورة بخلق نوع جديد من الافلام التفاعلية يضم مجالات اكثر تميزا واختلافنا.

INTERNATIONAL JOURNAL OF
MULTIDISCIPLINARY STUDIES IN HERITAGE
RESEARCH
ISSN: 2785-9622 VOLUME 1, ISSUE 1, 2018, 70 – 103. www.egyptfuture.org/ojs/

4- نحتاج الى العديد من المتخصصين في مجال صناعة الصورة وخبراء في توظيف تكنولوجيا المعلومة والبرمجة والحاسب الألى لخلق عالم تقنى متميز لعمل سلسلة متخصصة حول موضوعات الفولكلور .
5- نحتاج الى جيل من المتخصصين في مجال الفولكلور يدركون اهمية التكنولوجيا ودورها في ابراز الثقافة الشعبية بشكل اكثر تقدم وتطور يتعاونون مع صانعي الافلام التفاعلية لخلق مرحلة جديدة من التطور التقني لإتاحة المادة الشعبية بشكل اوضح واشمل وامثل.
6- استخدام الفيلم التفاعلي يخلق جو من الانسجام والتناغم والتعلم بين مشاهدي هذا النوع من الافلام خاصة الافلام التي تتناول التراث مثل الالعاب الشعبية.

الخلاصة:

لا نستطيع انكار الى إي مدى تلعب التكنولوجيا في تطويع مختلف المجالات لخدمتنا نحن البشر، فالإنسان يعيش على هذه الارض من اجل راحته ورفاهتيه، ولذا فقد وجدنا العديد من المجالات التي استخدام فيها الفيلم التفاعلي وقد اثبت كفاءته ونجاحه وتطوره بشكل اكثر من رائع وبحيل عدة في احيان ووقائع اكثر فاعلية في احيان اخر .

وعند قراءتي في مجال الفيلم التفاعلي انتابني شعور بان الفيلم التفاعلي ربما خلق لكن نحاول ان نطوعه لخدمه احد اهم الموضوعات الهامة التي تعبر عن ارثنا وثقافتنا وهوايتنا وذلك حرصنا منا في المقام الاول على الرقى ببلادنا ونشر ثقافتها والحفاظ على هوايتها التي كادت ان تطمث لوجود الكثير من القوى المغايرة التي تفرض سيطرتها الفكرية والثقافية على شتى نواحي حياتنا، وكأن حضارتنا وتراثنا ليس لهم قيمة وبالطبع هذا مخالف لواقعنا الذى استطع على مر الازمنة ان يخلد التاريخ ويكون له دور ليس بالهين ولو تفقدنا للقيم التفاعلي لوجدنا ان العديد من الجنسيات على المنصات المختلفة، قد تناولت موضوع الافلام التفاعلية واستخدمت هذه التقنية كأداة تقنية عالية الدقة لخدمة موضوعات يريدون غرسها داخل نفوس ابنائنا وربما داخل نفوس العالم بإثره فاستخدمت تقنية الفيلم التفاعلي في ربط الماضي بالحاضر احيانا وفى تنفيذ الجرائم احيان اخرى وفى عنف مبرر معظم الشيء وربما استخدم ايضا الفيلم التفاعلي في بعض المعالجات المجتمعية لحل مشكلات بين ابناء الاسرة الواحدة ولكن ما لم يتم تناوله هو التعبير عن الهوية والثقافة والتراث من خلال هذه اللعبة لإتاحتها لأكبر عدد من الجمهور في كل مكان ، كما ان اللعبة التفاعلية والتي تتم ما بين المشاهدين وصناع الفيلم من الكاتب والمؤلف.

INTERNATIONAL JOURNAL OF
MULTIDISCIPLINARY STUDIES IN HERITAGE
RESEARCH
ISSN: 2785-9622 VOLUME 1, ISSUE 1, 2018, 70 – 103. www.egyptfuture.org/ojs/

الفيلم التفاعلي تحول الاخراج والسيناريو لأدوات تستخدم تبعا لرغبة المشاهد، صناعة الافلام هي فن محاكاة التجارب لإيصال الافكار قصص تصورات ومشاعر وتختلف هذه الصناعة يوم بعد يوم تبعا لطبيعة .

المراجع:

اولا : المراجع العربية

1- **على عبد المنعم شمس، محمد احمد عبد الرزاق:** التفاعلية واثرها في تنمية الحواس الطفل بمراكز تنمية الطفولة المبكرة، مجلة التراث والتصميم ، المجلد الاول، العدد الاول ، فبراير 2021، ص: 47: 58

2- **عماد النويري:** مجلة القبس، التفاعلية والماشيينما وثورة السينما الرابعة، 21 فبراير2005

3- **مروة السنهوري:** صناع دراما، الأفلام التفاعلية تستأثر باهتمام الشباب وتحفز الجمهور، الشارقة، 6 اكتوبر 2019

4- **يسر محمد الحافظ على ، فكر جمال ابراهيم ، رحاب طه يوسف:** التصميم للمتعة كهدف للتصميم التفاعلى ، مجلة الحضارة والفنون الاسلامية، ص: 383: 395 ، يونيه 2019

5- **يسر محمد الحافظ على:** تقنين مفهوم التصميم الصناعي في ضوء اتجاهات التعليم الإلكتروني، رسالة دكتوراه، قسم التصميم الصناعي ، كلية الفنون التطبيقية، 2007

ثانيا : مراجع الانترنت

1-https://ar.digitalinfosolution.com/33634-playing-with-an-interactive-film-the-plot-changes-according-to-the-choices

2-https://help.netflix.com/ar/node/62526

3-https://alwatannews.net/article/578232
كيف-تصنع-فيلما-سينمائيا-عالميا-في-9-خطوات، مجلة الوطن، الاثنين 11 يوليو 2016

INTERNATIONAL JOURNAL OF
MULTIDISCIPLINARY STUDIES IN HERITAGE
RESEARCH
ISSN: 2785-9622 VOLUME 1, ISSUE 1, 2018, 70 – 103. www.egyptfuture.org/ojs/

4 - **خلدون غسان سعيد:**

https://aawsat.com/home/article/1566671/%C2%AB%D8%A8%D9%84%D8%A7%D9%83-%D8%A7%D9%84%D9%85%D8%BA%D8%A7%D9%85%D8%B1%D8%A9 الثلاثاء - 23 جمادى الأولى 1440 هـ - 29 يناير 2019 مـ رقم العدد[14672] ، جدة

5- فؤاد مرسى: ألعاب الأطفال الشعبية بين الاتصال والانفصال، ثقافة شعبية وابداع، جريدة الاهرام،2016/11/19، الساعة 10:39

https://gate.ahram.org.eg/daily/News/202088/119/563064/%D8%AB%D9%82%D8%A7%D9%81%D8%

6- **حسن عصام الدين:** الألعاب الشعبية تواجه خطر الاندثار، البوابة، الأربعاء 03/فبراير/2021 - 07:34 م

https://www.albawabhnews.com/4257895