



## The Aesthetics of Virtual Reality Technology as an Approach to Digital Storytelling in Contemporary Saudi Art

Hala bint Ghasham bin Salem Al-Mouka <sup>a</sup>

Abeer bint Saad bin Hamad Al-Muqrin <sup>b</sup>

<sup>a</sup> Lecturer, PhD Candidate in Art Education, Department of Visual Arts, College of Arts, King Saud University, Saudi Arabia

<sup>b</sup> Professor in the Department of Visual Arts, College of Arts, King Saud University, Saudi Arabia



This work is licensed under a [Creative Commons Attribution 4.0 International License](https://creativecommons.org/licenses/by/4.0/)

### ARTICLE INFO

#### Article history:

Received 7 January 2026

Received in revised form 17 April 2026

Accepted 18 April 2026

Published 1 June 2026

#### Keywords:

Virtual reality, digital storytelling, contemporary Saudi art, aesthetics

### ABSTRACT

Contemporary Saudi art is witnessing numerous intellectual, social, and cultural transformations, resulting in a diversification in the use of modern technologies, thus enhancing the viewer's visual experience. This research seeks to study the aesthetics of digital storytelling in virtual reality within contemporary Saudi art. The research aims to define the concept of virtual reality, clarify the concept of digital storytelling, and analyze some contemporary artworks that rely on digital storytelling to reveal the aesthetics achieved by virtual reality in contemporary Saudi art. The importance of this research lies in enriching the digital library with studies that link digital storytelling and virtual reality, and in supporting the Kingdom's Vision 2030 strategy for digital transformation. This study may theoretically be useful in revealing the most important virtual reality software in the field of contemporary art. The research followed a descriptive-analytical approach, and the research sample consisted of analyzing two contemporary Saudi artworks from 2022. The research reached a number of conclusions, The emergence of a set of aesthetics in digital storytelling, including digital aesthetics, exclusivity to digital accounts, interaction, immersion, non-linear plot, geometric first, line and line, the aesthetics of auditory addiction, the aesthetics of excitement and language. Virtual reality technology was researched in daily digital storytelling in events, in the role of the recipient from a passive role to an active role in the experience. The method of displaying artworks in contemporary Saudi art was chosen from exhibitions to adventure. The date of its environment and heritage was chosen because it is its history in the field of contemporary arts. Thus, the research results reached several experts, including: distinguishing the study by the cooperation of artists and programmers collaborating to create in the field of realistic experiences

## جماليات تقنية الواقع الافتراضي كمدخل للسرد القصصي الرقمي في الفن السعودي المعاصر

هلا بنت غشام بن سالم الموكاء<sup>1</sup>

عبيربنت سعد بن حمد المقرن<sup>2</sup>

المُلخص:

يشهد الفن السعودي المعاصر تحولات فكرية واجتماعية وثقافية عديدة نتج عنها تنوع في استخدام التقنيات الحديثة مما يعزز المشهد البصري للمتلقي، يسعى البحث الحالي إلى دراسة جماليات الواقع الافتراضي للسرد القصصي الرقمي في الفن السعودي المعاصر، حيث هدف البحث إلى التعرف على مفهوم الواقع الافتراضي، وإيضاح مفهوم السرد القصصي الرقمي، والكشف عن دور تقنية الواقع الافتراضي في السرد القصصي الرقمي من خلال تحليل بعض الأعمال الفنية المعاصرة، وتكمن أهمية البحث في إثراء المكتبة الرقمية بالدراسات التي تربط بين السرد القصصي الرقمي والواقع الافتراضي، ودعم استراتيجية رؤية المملكة 2030 نحو التحول الرقمي، وقد تفيد هذه الدراسة من الناحية النظرية في الكشف عن اهم برمجيات الواقع الافتراضي في مجال الفنون المعاصرة، اتبع البحث المنهج الوصفي التحليلي، وتمثلت عينة البحث في تحليل عمليين من الأعمال الفنية السعودية المعاصرة في الفترة الزمنية 2022، وتوصل البحث إلى مجموعة من النتائج منها: ظهور مجموعة من الجماليات في السرد القصصي الرقمي منها الجماليات البصرية، والنقوش الصخرية، والتفاعل، والانغماس، الحكمة غير الخطية، التكوين الهندسي، الخط واللغة، جمالية المؤثرات السمعية، جمالية الاثارة والغموض، يؤكد البحث دور تقنية الواقع الافتراضي في السرد القصصي الرقمي في احداث تغيير في دور المتلقي من الدور السلبي إلى دور مشارك إيجابي في التجربة، تغيرت طريقة عرض الأعمال الفنية في الفن السعودي المعاصر من عروض تقليدية إلى عروض غامرة، تعزز ربط الفنان بتاريخ بيئته وتراثها والاستفادة من تاريخها في مجال الفنون المعاصرة، وبناء على نتائج البحث توصل البحث إلى عدة توصيات منها: توصي الدراسة بتعاون الفنانين والمبرمجين معا للأبداع في مجال تجارب الواقع الافتراضي.

الكلمات المفتاحية: الواقع الافتراضي، السرد القصصي الرقمي، الفن السعودي المعاصر، الجماليات.

المقدمة:

يعد التعبير عن الفنون من أبرز الأساليب القديمة التي مارسها الفنان على مر العصور، فكل حضارة تعبر عن تاريخها من خلال فنونها، فقد اعتمد التعبير الفني قديما على الادوات التقليدية التي استعان فيها الفنان لإيصال أفكاره او التعبير عن مشاعره، ومع ظهور الفن الرقمي في ستينيات القرن العشرين، واعتماد الفنان على التكنولوجيا في الرسم او العرض تغير مفهوم التعبير الفني نتيجة التقدم التكنولوجي وثورة الاتصالات التي طورت معها أساليب الفن.

يشير كونغ (Kong,2024) بأن تقنية الواقع الافتراضي غيرت كيفية تلقي المتذوق للأعمال الفنية، مما ساهم في فتح المجال للفنان للاستفادة منها في إنشاء التجارب الافتراضية التي تتيح التفاعل مع الفنون البصرية بطريقة مبتكرة، وتؤكد دراسة وو (Wu,2024) بأن الواقع الافتراضي له تأثير كبير على الادراك العاطفي للفن ويتيح التأثير الغامر الذي يحدثه الواقع الافتراضي على المشاهدين الشعور بأنهم جزء من العمل الفني مما يعزز ادراكهم للمحتوى المعروض، كما كشفت العديد من الدراسات على أهمية تقنية الواقع الافتراضي في مجال الفنون البصرية، منها دراسة رايبا وآخرون (Raya et al.,2021) التي هدفت الى تعزيز العلاقة بين المستخدمين والأعمال الفنية من خلال تقديم تجربة واقع افتراضي، ودراسة ماو وآخرون (Mao et al.,2023) التي ركزت على عروض والعباب الواقع الافتراضي، و أيضا سياحة الواقع الافتراضي.

يعد السرد القصصي منذ حضارات العصور القديمة جزء من الطبيعة البشرية، ففي عصور ما قبل التاريخ دون الانسان قصص تجاربه على رسوم جدران الكهوف ونقلوا قصصهم شفويا، ثم تحول هذا الشكل من سرد القصص المرئية والشفوية إلى السرد الكتابي مع اختراع الابداعية، ومع ظهور الفنون البصرية مثل التصوير السينمائي والتلفزيون ظهرت نتيجة لذلك تقنيات سرد

<sup>1</sup> محاضر، طالبة برنامج الدكتوراه الفلسفة في التربية الفنية، قسم الفنون البصرية، كلية الفنون، جامعة الملك سعود، المملكة العربية السعودية.

<sup>2</sup> الأستاذ الدكتور بقسم الفنون البصرية، كلية الفنون، جامعة الملك سعود، المملكة العربية السعودية.

القصص المتنوعة بما في ذلك مقاطع الفيديو الموسيقية والعباب الفيديوية (Papadopoulou et al.,2024) ، ومع تقدم التقنيات الحديثة ظهر السرد القصصي الرقمي كنموذجًا جديدًا في ثقافة المعارض حيث تمكن تقنية الواقع الافتراضي من تقديم تجارب غامرة في المعارض الفنية ، ونتيجة لذلك برز سرد القصص الرقمي وهو أسلوب ينقل القصص باستخدام الصوت والصورة والتفاعل (Chang, Suh,2025). وقد اهتمت العديد من الدراسات بالسرد القصصي منها دراسة العبيكان (2024) التي هدفت إلى الكشف عن مفهوم السرد القصصي في الفنون البصرية، والتعرف على أساليبه بالفن السعودي المعاصر، وكذلك دراسة نووساد، وسزالاش (Szalach&Nowosad,2025) التي تهدف إلى استكشاف دور التقنيات الغامرة في تغيير سرد القصص في العصر الرقمي. يشهد الفن السعودي المعاصر تقدماً ملحوظاً يعكس التحولات الثقافية والتقنية التي يشهدها المجتمع في ظل رؤية المملكة العربية السعودية 2030، حيث أصبح توظيف التقنيات الرقمية في تقديم الأعمال الفنية بطرق مبتكرة من الأمور الهامة التي يسعى إليها الفنان المعاصر، وقد اهتمت العديد من الدراسات بالفن السعودي المعاصر منها دراسة السديري، والموكاء (2024) التي هدفت إلى الكشف عن اسقاطات فن الضوء ودورها في اثراء الفن السعودي المعاصر من خلال الوقوف على أعمال الفنان السعودي المعاصر وتحليلها.

ومن خلال ما تقدم ذكره، يتضح أهمية توظيف التقنيات الرقمية في السرد القصصي الرقمي، لذلك يسعى البحث الحالي تحليل جماليات السرد القصصي الرقمي في الواقع الافتراضي في الفن السعودي المعاصر.

#### مشكلة البحث:

تعد تقنية الواقع الافتراضي من أهم التقنيات الرقمية التي حولت سرد القصص التقليدية إلى عروض غامرة، كما شجعت رؤية المملكة 2030 على التحول الرقمي في قطاعي الثقافة والفنون، مما أسفر عنه تنوع في طرق عرض التجارب الفنية تمثلت بالانتقال من الشكل التقليدي إلى العروض الرقمية ، ونتيجة لم تم عرضه من الدراسات وعلى حد علم الباحثة فإن دراسة الجماليات البصرية والسمعية في الواقع الافتراضي لايزال محدود في السياق السعودي ، لذلك برزت الحاجة إلى وجود دراسة تحليلية تبرز جماليات الواقع الافتراضي في السرد القصصي الرقمي من خلال تحليل مجموعة من الأعمال الفنية السعودية المعاصرة التي تم عرضها في مركز الملك عبدالعزيز الثقافي اثناء.

تتمحور مشكلة البحث في السؤال التالي:

ما جماليات تقنية الواقع الافتراضي كمدخل للسرد القصصي الرقمي في الفن السعودي المعاصر؟

#### أسئلة البحث:

- 1- ما مفهوم الواقع الافتراضي؟
- 2- ما مفهوم السرد القصصي الرقمي؟
- 3- ما دور تقنية الواقع الافتراضي كمدخل للسرد القصصي الرقمي في الفن السعودي المعاصر؟

#### أهداف البحث:

يهدف البحث الحالي إلى:

- 1- التعرف على مفهوم الواقع الافتراضي.
- 2- إيضاح مفهوم سرد القصص الرقمي.
- 3- الكشف عن دور تقنية الواقع الافتراضي كمدخل للسرد القصصي الرقمي في الفن السعودي المعاصر من خلال تحليل بعض الأعمال الفنية المعاصرة .

#### أهمية البحث:

##### الأهمية النظرية:

تسهم هذه الدراسة من الناحية النظرية بما يأتي:

- 1- اثراء المكتبة الرقمية بالدراسات التي تربط بين السرد القصصي الرقمي والواقع الافتراضي.
- 2- دعم استراتيجية رؤية المملكة 2030 نحو التحول الرقمي.

3-تفيد هذه الدراسة من الناحية النظرية في الكشف عن اهم برمجيات الواقع الافتراضي في الفنون المعاصرة.  
الأهمية التطبيقية:

تسهم هذه الدراسة من الناحية التطبيقية بما يأتي:

- 1- يساهم في إيجاد مداخل جديدة في تقديم السرد القصصي الرقمي في الاعمال الفنية المعاصرة.
- 2- فتح المجال امام الفنانين للاستفادة من تقنيات الواقع الافتراضي في تطوير طرق عرض سرد القصص.

حدود البحث:

الحدود موضوعية: جماليات تقنية الواقع الافتراضي كمدخل للسرد القصصي الرقمي في الفن السعودي المعاصر.  
الحدود المكانية: المملكة العربية السعودية، مركز الملك عبد العزيز الثقافي (اثرء)، الاعمال الفنية الموجودة على شبكة الانترنت.  
الحدود الزمانية: الاعمال الفنية المعاصرة التي تحتوي على السرد القصصي الرقمي بتقنية الواقع الافتراضي عام 2022.

مصطلحات البحث:

السرد القصصي الرقمي Digital Storytelling:

تعرفه جمعية السرد القصصي الرقمي (2011) بأنه "تعبير حديث لفن السرد القديم باستخدام أدوات الوسائط المتعددة مثل الصور، الفيديو، والرسوم المتحركة لخلق قصة" (ص،29).  
تعرفه الباحثة اجرائياً: هو تقديم القصة داخل بيئة افتراضية غامرة تتيح للمتلقى الدخول للعمل الفني ومشاهدته بزاوية 360 درجة.

الواقع الافتراضي Virtual Reality:

يعرفه العشماوي (2022) بأنه " تقنية تنقل المستخدم من بيئته الحالية إلى واقع جديد يهدف تعزيز تجربة المستخدم إلى أقصى حد ممكن. في هذا الواقع الجديد، تحدث الاحداث في الواقع المفترض وليس في الواقع الفعلي " (ص.129).  
تعرفه الباحثة اجرائياً بأنه: تقنية ثلاثية الابعاد تتيح للمستخدم الانغماس والتفاعل مع سرد القصص باستخدام نظارات الواقع الافتراضي.

الفن السعودي المعاصر Contemporary Saudi Art:

الفن المعاصر: تعرفه السديري (2022) بأنه " امتداد لما وصل اليه الفن الحديث من تحرر الفنان في استخدام عناصر العمل الفني بشتى الطرق وأساليب الأداء الفني " (ص.95)  
تعرف الباحثة الفن السعودي المعاصر اجرائياً: بأنه الاعمال الفنية التي تم انتاجها من قبل الفنانين السعوديين وتحمل روح الاصاله والحداثة باستخدام التقنيات الرقمية لعرضها بطرق مبتكرة.  
الدراسات المرتبطة:

دراسة Raya & Others (رايا وآخرون، 2021)، بعنوان: "تطبيق الواقع الافتراضي لتعزيز الاهتمام بالفن".

"Virtual Reality Application for Fostering Interest in Art"

هدفت الدراسة إلى تعزيز العلاقة بين المستخدمين والأعمال الفنية من خلال تقديم تجربة واقع افتراضي تدعى إيميرز آرت (Immers Art) تهدف إلى نقل المستخدمين إلى عالم فن حقيقي وعالم إبداعي، وتحليل التأثير التحفيزي لهذه الأداة ومقارنته بتنسيقات أخرى لتجربة الفن مثل الكتب المصورة والعروض السمعية البصرية. وتكونت عينة البحث من (66) طالباً جامعياً من مجالات مختلفة (التكنولوجيا والعلوم والفنون) تراوحت أعمارهم بين (18) و(32) عاماً، وتوزعوا على أساس الجنس على ثلاث مجموعات متوازنة، مع الحفاظ على نسبة الجنس ومنطقة الدراسة، وتكونت أداة الدراسة من الاستبانة، وتشير النتائج إلى أن الشباب كانوا أكثر تحمساً في دراسة الأعمال الفنية عند استخدام تقنية الواقع الافتراضي أكثر من الكتب المصورة والعروض السمعية والبصرية.

دراسة صوتي (2023)، بعنوان: "توظيف الذكاء الاصطناعي في إنتاج سرد قصصي رقمي بإسلوب الموشن جرافيكس وأثر ذلك على احياء التراث الثقافي".

هدفت الدراسة إلى الاستفادة من استخدام الذكاء الاصطناعي في مجالات الفنون المختلفة لتقليل تكلفة إنتاج أفلام العروض المتحركة للرسوم بهدف التوسع في إنتاج غزير لأعمال تحيي التراث الثقافي، خفض تكلفة إنتاج دقيقة العروض المتحركة للرسوم من خلال استخدام، تقنية الذكاء الاصطناعي مما ينعكس على غزارة إنتاج الاعمال عالية التكلفة ومنها الاعمال الثقافية، يتبع البحث المنهج الوصفي التحليلي حيث يقوم على تحليل متطلبات إنتاج السرد القصصي بطريقة العروض المتحركة للرسوم، والمنهج التجريبي بإجراء التجارب للحصول على منتج من الذكاء الاصطناعي، وتكونت عينة البحث من الخبراء والمختصين ممن توفر فيهم شروط العمل في هذا المجال، وتوصلت نتائج البحث إلى يؤدي استخدام الذكاء الاصطناعي إلى تقليل تكلفة السرد القصصي الرقمي باستخدام أفلام العروض المتحركة للرسوم، وقد اوصت الدراسة بالاستفادة من تقنيات الذكاء الاصطناعي وما حدث بها من تطورات في إنتاج السرد القصصي الرقمي بطريقة العروض المتحركة للرسوم.

دراسة العبيكان (2024)، بعنوان: "أساليب السرد القصصي في الفن السعودي المعاصر (دراسة تحليلية)".

تهدف الدراسة إلى الكشف عن مفهوم السرد القصصي في الفنون البصرية وكشف أساليبه في الفن السعودي المعاصر من خلال تحليل الأعمال الفنية السعودية المعاصرة بين السنوات (2011-2020). اتبعت الدراسة النهج التحليلي الوصفي ل (5) الأعمال الفنية السعودية المعاصرة التي تم اختيارها كعينة هادفة وفقاً لمعايير محددة. أسفرت الدراسة عن عدة نتائج، أهمها هي: أبرز أنواع السرد التي ظهرت في الفن السعودي المعاصر هي: السرد المكون من مشهد واحد، السرد المستمر، السرد المتسلسل، السرد البانورامي، والسرد التقدمي. تتركز مكونات البنية السردية التي ظهرت في الفن السعودي المعاصر في: المكان، الزمن، الشخصيات، الحدث، الحوار، الاسترجاع، اللغة والحبكة؛ ولم يكن هناك أي مظهر للترقب كعنصر سردي في الأعمال الفنية. أوصت الدراسة بإجراء دراسات تتعلق باستخدام الذكاء الاصطناعي ودوره في تطوير السرد القصصي في الفنون البصرية. كما أوصت بإجراء دراسات وأبحاث حول سرد القصص في الفنون التفاعلية.

دراسة السديري، الموكاء (2024)، بعنوان: "اسقاطات فن الضوء ودورها في اثراء الفن السعودي المعاصر".

هدفت الدراسة إلى الكشف عن اسقاطات فن الضوء ودورها في اثراء الفن السعودي المعاصر من خلال الوقوف على أعمال الفنان السعودي المعاصر وتحليلها وإبراز المواضيع التي تناولها في تلك الاعمال، ولتحقيق هذا الهدف تم تحليل بعض من الأعمال الضوئية للفنانين السعوديين المعاصرين المعتمدة على تقنية الاسقاط الضوئي لإثراء الفن السعودي المعاصر، وتوضيح التقنيات المستخدمة في الاسقاط الضوئي، ويتبع البحث المنهج الوصفي التحليلي، وتمثلت عينة البحث في 43 عمل لفنان سعودي واختارت الباحثة عينة قصدية تكونت من أربعة أعمال سعودية للتحليل، وتوصل البحث إلى النتائج التالية: ان اسقاطات فن الضوء لها دور في اثراء الفن السعودي المعاصر من خلال التركيز على توضيح المعالم التاريخية والدينية والقاء الضوء على الحرف التراثية القديمة، من خلال تحليل الباحثة لإسقاطات الضوء تلاحظ أن هناك تنوع في الاسقاطات منها الاسقاط الرأسي، والاسقاط الافقي، الاسقاط الاشعاعي، وتوصي الباحثة بإجراء المزيد من الدراسات عن اسقاطات فن الضوء في مجالات أخرى بالفنون.

إجراءات البحث:

منهج البحث:

اتبعت الدراسة المنهج الوصفي التحليلي، وتعرف الرشيد (2025) المنهج الوصفي التحليلي بأنه "وصف للظاهرة أو المشكلة - محل الدراسة - بشكل كمي من خلال الجمع المقنن للمعلومات المتعلقة بتلك الظاهرة وتحليلها وتصنيفها واخضاعها للدراسة بشكل دقيق" (ص.530-531).

عينة البحث:

الأفلام القصيرة التي تحتوي على سرد قصصي بتقنية الواقع الافتراضي وتم اختيار اثنان منها للتحليل وفقاً للمبررات التالية:

- المواضيع التي تناولتها.

- احتوائها على الجماليات للتحليل.  
مفهوم تقنية الواقع الافتراضي:

يطلق على مفهوم الواقع الافتراضي عدد من المسميات لذلك حاول بعض الباحثين توضيح هذا المفهوم ، منها ما ذكره البسيوني (2015) بأنها: الواقع الوهمي Illusory Reality، الفضاء الافتراضي Virtual Space، البيئات الاصطناعية Artificial Environments، ووفقا لتلك المسميات نلاحظ بأن جميعها ذات مدلول واحد وهو ما يشير إليه حسانين والجندي (2021) إلى أنها " أحد المتحدثات التكنولوجية القائمة على الحاسب الآلي والذي يستخدم في تكوين بيئة محاكاة افتراضية انغماسيه وتفاعلية لأشياء حقيقية أو تخيلية ثلاثية الأبعاد منشأة بواسطة رسوم الكمبيوتر ثلاثية الأبعاد " (ص.284).

تذكر العبوشي (2022) بأنه " طرح مصطلح الواقع الافتراضي او الحقيقة الافتراضية (Virtual Reality) لأول مرة عام 1987 على يد جارون لانبير ، حيث اعتبر أن الواقع الافتراضي في ابسط تعريفاته هو عالم تكنولوجي من صنع الانسان يتم التعامل معه من خلال الحاسب الآلي بحيث يمكن للإنسان التفاعل معه مباشرة كما يتفاعل مع العالم الواقعي " (ص.113) ، ويعرف بيل ، وفوغلر (Bell& Fogler,1995) تقنية الواقع الافتراضي بأنها " واجهة كمبيوتر تتميز بمستويات عالية من الانغماس والمصادقية والتفاعل، والهدف منها جعل المستخدمين يعتقدون انهم موجودين بالفعل داخل بيئة يتم إنشاؤها بواسطة الكمبيوتر " (ص.2).

في حين تراها إبراهيم (2017) بأنها محاكاة رقمية واقعية تمكن المستخدم من التفاعل والاندماج داخل البيئة المولدة بواسطة الحاسوب، من خلال توظيف حواسه واستخدامه للأجهزة الخاصة به، مما يساهم في جعل التجربة الرقمية قريبة للواقع.

يعد الواقع الافتراضي من وجهة نظر أخرى مفهومًا حديثًا يقوم على التقنيات الرقمية الحديثة ، وتجربة الانغماس في عالم افتراضي موازي للعالم الحقيقي ، إذًا فهو يدمج بين الابتكار والتفاعل، وبالتالي يتيح هذا العالم للمستخدم الدخول في تجربة رقمية ، لا تتطلب الالتزام بزمن أو مكان معين أو حضوره فعليًا ، كما تعطيه إحساس وكأنه متواجد فعليًا بالرغم من أن تواجده هذا يتم من خلال التكنولوجيا الرقمية ، وللتوضيح أكثر، نذكر أنه لمفهوم الواقع الافتراضي ثلاث سمات أساسية: الانغماس الكامل في البيئة الافتراضية، القدرة على التفاعل معها، وإمكانية التواصل مع عناصر وأشخاص آخرين ضمن هذا العالم الافتراضي، كما يجمع الواقع الافتراضي بين مجموعة من الجوانب وهي : الجانب التقني، يعتمد على محاكاة البيئة وتجسيدها بالكمبيوتر ، وأيضًا الجانب الاجتماعي والإنساني، المرتبطان بالهوية والتفاعلات والعلاقات بين الافراد، إذًا من خلال ذلك نستنتج بأنه وسيلة تكنولوجية تتيح للأشخاص الغمر الكامل في بيئات محاكاة رقمية والتفاعل معها بشكل فعال، مما يحوّل التجربة إلى واقع ملموس افتراضي، يمزج بين الابتكار التقني والتجربة الاجتماعية والإنسانية بصورة غير متوفرة في الواقع الحقيقي (أحمد، 2024).

تعقب القرشي وآخرين (2022) أيضا حول مفهوم الواقع الافتراضي ثلاثي الأبعاد بقولها بأنه بيئة ثلاثية الأبعاد تعمل على غمر المستخدم بشعور التواجد بالبيئة الحقيقية، وتعمل على اثاره استجابات وتفاعلات حسية لديه، إذًا فهي قائمة على عنصر هام وهو عنصر التفاعل، ومن خلال تواجده بالبيئة تتفاعل حواسه باستخدام الأجهزة مثل نظارات الرأس، وأجهزة التحكم باليدين، وأجهزة المحاكاة الحسية، مما يجعل المستخدم يشعر بالغمم الكامل داخل البيئة الافتراضية ويتيح له فرصة التفاعل معها بطريقة مباشرة.

تشير عامر (2011) إلى ماهية الواقع الافتراضي بأنه يشكل كيان الواقع الحقيقي، ولكنه لا يمثل الواقع ذاته، انما هو مجرد تمثيل رقمي مصطنع للعناصر والأشياء الموجودة في الواقع الحقيقي، ويتم ذلك من خلال استخدام برامج الحاسب ، فهذا العالم الافتراضي ، يتفاعل مع أفعال وحركات وحواس المستخدم ، وينظر إلى هذه الاستجابة من الكمبيوتر للمستخدم بأنها خاصية تميز الواقع الافتراضي عن غيره من أنواع المحاكاة الأخرى ، فعلى سبيل المثال من الممكن أن يتجول الانسان لاستكشاف الأماكن وهو في مكانه دون الحاجة إلى السفر فعليًا ، ويجدر الإشارة إلى أن المشارك في التجربة التفاعلية هو المتلقي والمبدع في آن واحد ، بمعنى أنه يتلقى

الأصوات والعناصر البصرية ، ويبدع من خلال تفاعله مع ما يشاهده ، إذًا هو لديه الوعي الكافي بدوره في تشكيل هذا العالم الافتراضي .

تستخلص الباحثة مفهوم الواقع الافتراضي بأنه محاكاة لبيئة اصطناعية ثلاثية ابعاد انغماسيه وهمية، تصمم من خلال برامج الحاسب، تهدف إلى منح المستخدم شعور العالم الحقيقي تقوم على مبدأ التفاعلية، والانغماس في التجربة الافتراضية مستعينا بنظارات الرأس وأدوات الاستشعار.

#### • أنواع الواقع الافتراضي:

ينقسم الواقع الافتراضي إلى ثلاثة أنواع مختلفة، ويصنف بناء على مستوى الانغماس والتفاعل، وقد يحدث خلط في مفهوم واستخدامات كل نوع لذلك لابد من معرفة كل نوع من انواعه ليتم تحديد المناسب منها لاستخدامه في شتى التجارب المختلفة ويذكر كل من (كرشه، 2025)، (الردايدة، 2021)، (العريبي، 2018)، (حسن وآخرون، 2025) أنواعها ويوضح شكل (1) ذلك.



شكل: رقم (1) أنواع الواقع الافتراضي.

المصدر: اعداد الباحثة.

#### • الواقع الافتراضي الغامر:

يعطي المستخدم وهم البيئة الحقيقية، ويشعره بالتواجد داخل الفضاء الافتراضي المحيط به من جميع الاتجاهات، ويتميز بتبدل اتجاه الصوت في البيئة الافتراضية وفقاً لحركة المستخدم، ويعرض الصور من خلال شاشات ذات جودة عالية بحيث يتمكن من رؤية جميع التفاصيل بشكل كامل، ويحدث التفاعل مع العناصر داخل البيئة الافتراضية من خلال أدوات التحكم.

#### • الواقع الافتراضي شبه الغامر:

يعتمد على تقديم العرض لمجموعة من المستخدمين في وقت واحد، من خلال جلوسهم في مساحة محددة، ومشاهدة الفلم على شاشة تعكس صور واضحة، في هذا النوع يكون الدور الرئيسي على مستخدم واحد فقط، يمكنه التفاعل مع العرض من خلال أجهزة الادخال أما بقية المستخدمين دورهم سلبي يقتصر على المشاهدة وعدم المشاركة.

#### • الواقع الافتراضي غير الغامر:

يعتمد على عرض المحتوى البصري من خلال نافذة سطح المكتب بمواصفات شاشة فائقة الوضوح، وباستخدام أجهزة التفاعل العادية مثل الفأرة ولوحة المفاتيح، ويكون التفاعل من خلال واجهة برمجية تظهر في نافذة على نظام التشغيل، ولا يحتاج هذا النوع إلى أجهزة خاصة أو نظام محاكاة معقد، مما يجعله سهل الاستخدام وقليل التكلفة، ويمكن استخدامه على أجهزة الكمبيوتر المحمولة عن طريق برنامج الواقع الافتراضي.

### مميزات تقنية الواقع الافتراضي:

يظهر في بعض التقنيات الرقمية مميزات وسلبيات في استخدام النظام وتعد تقنية الواقع الافتراضي من التقنيات التي توفر وتسهل الكثير من المهام لذلك تتميز تقنية الواقع الافتراضي بالعديد من المميزات ويذكر حسنين والجندي (2021) أهمها:

- 1- تساهم في اكتشاف مناطق وأماكن مختلفة في العالم لا يمكن للإنسان الوصول والسفر إليها.
- 2- التفاعل مع مجموعة من الناس ليس من الضروري تواجدهم بنفس المكان ولكن يكون التفاعل عن بعد.
- 3- تسهل كثير من الفعاليات والتجارب الصعبة مثل تجربة الطيران والغوص في أعماق البحار.
- 4- التفاعل مع اشخاص غير متواجدين في الحقيقة والتفاعل مع المواقع التاريخية والتراثية.
- 5- محاكاة مواقع وبعض الأشياء الرقمية التي تتغير خصائصها مثل محاكاة العصر الجليدي.
- 6- تساعد في عرض القوانين كالحساب والمنطق او الافكار الصعبة في العلوم والتي لا يمكن رؤيتها بالعين المجردة مثل حركة الجزيئات وتحرك الرياح حول الاجسام وذلك لفهمها بشكل أسهل.
- 7- قدرتها على نقل المعارض إلى أماكن مختلفة، فإن إنشاء بيئة افتراضية مستقلة تمام عن الواقع الفعلي يسمح بإعادة المشهد إنتاج المشهد الافتراضي في أي مكان بشرط توفر الأجهزة المناسبة مثل الكمبيوتر ونظارات الواقع الافتراضي وبالتالي يمكن الوصول إلى معارض افتراضية عبر الانترنت مثل إعادة تمثيل مواقع اثرية دون زيارتها فعلياً (Ruther et. al.,2023).

### دخول الواقع الافتراضي في المجال الفني:

يشكل فن الواقع الافتراضي احد ابرز الاتجاهات التي عكستها فنون ما بعد الحداثة، نتيجة ممارسة الفن والعلم والتقنيات الحديثة معا، وهو من أهم فنون الميديا الجديدة، التي مكنت الفنان من تقديم تجارب غامرة حسية من خلال مجموعة من البرمجيات، فقد غيرت فنون الميديا مفهوم العلاقة بين المتلقي والفنان والعمل الفني فأصبح العمل الفني لا يكتمل إلا بتفاعل المتلقي، ويعتمد تفاعله واتصاله مع العمل الفني على نوع العمل الذي يقدمه الفنان (محمد، 2024). في ضوء ذلك يذكر كونغ وآخرون (Kong et al., 2024) أتاحت تقنية الواقع الافتراضي مجال للفنانين إلى نقل الجمهور إلى مستويات أعلى من الانغماس والتفاعل على سبيل المثال استفادة المعارض الفنية والمتاحف من تقنية الواقع الافتراضي للتشجيع على زيارتها، بالإضافة الى ذلك فقد شجعت برمجيات الواقع الافتراضي الفنانين على الاستفادة منها في تصميم المنحوتات ثلاثية الابعاد، والرسم في بيئة غامرة بحواس الانسان، وتجربة سرد القصص المكانية، كل ذلك يساهم في فتح افاق تعبيرية للفنان (li et al.,2022).

### برمجيات الواقع الافتراضي:

تنوعت البرمجيات التي يتم استخدامها لإنشاء بيئة الواقع الافتراضي، كذلك البرامج التي يتم استخدامها داخل البيئة، ويذكر فريد (2021)، وعبد الفتاح (2020)، والكبيسي (2024) أهم برمجيات الواقع الافتراضي في الرسم والنحت والألعاب.



شكل رقم: (2) برمجيات الواقع الافتراضي في الرسم والنحت والألعاب.

المصدر: اعداد الباحثة.

**مفهوم السرد القصصي الرقمي:**

السرد القصصي هو أحد أقدم أشكال التواصل البشري، حيث يستخدم كوسيلة لمشاركة المعرفة والمشاعر والقيم الثقافية (Fisher,1984)، ويعتمد السرد التقليدي على بنية أرسطو المكونة من ثلاثة اقسام وتتكون من بداية ووسط ونهاية مما يساهم في تقديم تجربة جذابة (Chang, Suh,2025).

تنوع مفهوم السرد القصصي الرقمي لدى الباحثين منها ما ذكره كريستوفي وآخرون (Christofi et al.,2022) هو فن سرد القصص من خلال دمجها مع مجموعة من الرسومات الرقمية والنصوص والصوت المسجل، والفيديو، والموسيقى، والقصص الرقمية، وهو كالسرد التقليدي، ولكنه يدور حول موضوع مختار وغالبا ما يحتوي على وجهة نظر معينة.

تشيردانا، وأتسلي (Dana & Atchley,2011) إلى أنه انتاج ابداعي يقوم على تحويل القصص إلى تجربة سمعية وبصرية وتسمح للمتلقين بالتعايش مع القصة وشخصياتها وتفصيلاتها، كما انها وسيلة تهدف للحفاظ على التراث وتحقيق الترفيه.

يذكر ايليت، ولوشارت (Aylett & Louchart,2003) بأن السرد القصصي لا يكون بطريقة واحدة، فيمكن سرد القصص بأساليب مختلفة وفقا للوسيط المختار الذي يتم توظيفه لعرض القصة، ويشير نووساد، وسزالاش (Szalach & Nowosad,2025) بأن السرد الرقمي يتكون من انشاء محتوى معين، والوصول إلى الجمهور عن طريق نوع من السرد التفاعلي، ويستخدم العروض البسيطة كالفديو أو العروض التفاعلية المعقدة التي تجعل الجمهور يشارك في بناء القصة.

تستخلص الباحثة مفهوم السرد القصصي الرقمي بأنه سرد القصص باستخدام عناصر مرئية وبصرية ووسيط رقمي مناسب لعرضها بطريقة فنية معاصرة ليصبح المتلقي مشاركا في القصة ويتعايش معها.

**أنواع السرد الرقمي:**

يشير روبن (Robin,2006) إلى أنواع السرد الرقمي وهي:

- 1) الروايات التي هي قصص تحتوي على تفاصيل عن حوادث في حياة الإنسان.
- 2) الأفلام الوثائقية التاريخية، وهي قصص تعرض أحداث حدثت في الماضي.
- 3) القصص التي تعطي المشاهد معلومات عن مفهوم معين من خلال منهج تجريبي تعليمي.

**عناصر بناء السرد القصصي الرقمي:**

شكل رقم: (3) عناصر بناء السرد القصصي الرقمي، المالكي، 2025،

المصدر: اعداد الباحثة.

## الواقع الافتراضي والسرد القصصي الرقمي:

يتطلب تصميم السرد القصصي في الواقع الافتراضي المهارة في بناء فضاء افتراضي يجذب المستخدم ليس من ناحية المحتوى ولكن من الأفضل أن يشتمل على التفاعل، فالسرد الرقمي مختلف عن السرد التقليدي كالروايات والأفلام، لأن المستخدم لا يتوقف عند متابعة القصة بل يتحول إلى جزء منها (Szalach&Nowosad,2025)، فهو بذلك ينتقل من متلق سلبي إلى مشارك، وفي ذات السياق يضيف بايلنسون (Bailenson,2018) أن هناك فرق بين السرد التقليدي وسرديات الواقع الافتراضي، فالسرد التقليدي يركز على سيطرة الراوي، بينما يركز سرد الواقع الافتراضي على المتفاعل وحرية استكشافه.

يذكر تشانغ وسو (Chang, Suh,2025) بأن تقنية الواقع الافتراضي تساهم في أحداث تحول في تجربة المستخدم عند طريق دمجها مع سرد القصص، ويظهر السرد القصصي الرقمي كعنصر أساسي في التجربة، أيضا لا يقتصر دوره على عرض المعلومات وايصالها بل يمتد ليؤثر على عاطفة وتفاعل المستخدم مع القصة، والقصة في الواقع الافتراضي تتميز بأنها لا تقدم بأسلوب خطي، بل أن المستخدم له الحرية في اكتشاف العالم الافتراضي وتحديد كيف تتطور أحداث السرد بنفسه (Murray,1997).

تتميز السرديات التفاعلية بإضافة عنصر التفاعل والفاعلية وهما عنصران لا يحظيان بحضور واضح في السرديات التقليدية، إذ تعيد هذه السرديات تشكيل البنية الخطية من خلال تقديم تجربة قائمة على المشاركة، مما يتيح للمتفاعلين التنقل داخل مجريات السرد والمساهمة في توجيهها، وقد تجسد هذا البعد التشاركي بوضوح في سرديات الواقع الافتراضي بوصفها وسيطا متقدما وفق ما طرحه موراي Murray (1997) (Murray,2017).

بالإضافة إلى عنصر التفاعل فهناك عناصر أخرى لها أهمية في بيئات سرد القصص في الواقع الافتراضي حيث يشير أفيلا وآخرون (Avila et al., 2023) بأن عناصر الانغماس والاحساس بالحضور وجودة تجربة المستخدم تعد من أبرز العوامل التنبؤية التي تسهل بشكل إيجابي في تعزيز تفاعل المستخدمين.

يضيف أوه، وكونغ (Oh,Kong,2022)، وسو (So,2019) بأن السرد القصصي الجذاب يلعب دورا في تعزيز اندماج المستخدم، ويرتبط هذا التأثير بتعزيز شعوره بالحضور داخل التجربة.

## الفن السعودي المعاصر:

طراً على الفن السعودي المعاصر تغيرات فكرية وثقافية واجتماعية وتكنولوجية نتج عنها مجموعة من التحولات منها تغير في طريقة تفكير الفنان وتناوله للقضايا وتفسيره للواقع، وتوظيفه للتكنولوجيا في الاعمال الفنية، كما يشهد الفن السعودي المعاصر ظهور العديد من المعارض الفنية مثل نور الرياض التي اهتمت بعرض الفنون التفاعلية، ومبادرات مسك للفنون التي اهتمت بتعزيز المشهد الثقافي (الاصفه،2026)، كما يشير السليمان (2000) بأن ظهرت تحولات في مفهوم الفن التشكيلي السعودي في بادئ الامر على يد صفية بنت زقر، وسعد العبيد، ومحمد الصندل، وكردى، وغيرهم، وفي السياق ذاته يضيف صاحب وآخرون (2006) بأنهم عملوا على دمج التصورات الفكرية للتعبير الفني والموضوع التشكيلي بهدف الكشف عن الروابط التي تربط بين الثقافة الفنية العالمية وتحولاتها الفكرية وبين فكر المجتمع السعودي المرتبط بتراثه الثقافي والديني والاجتماعي، وانطلقوا من افتراض أن الإدراك الحسي للفنون عملية تساهم في تفاعل المجال الافتراضي للعمل الفني بما يتضمنه من دلالات وعلاقات هادفة مع العالم المرئي المحيط.

## أبرز سمات وأساليب الفن السعودي المعاصر:

تذكر الاصفه (2025) بأن أساليب الفن السعودي المعاصر تتسم بخصائص فنية وبصرية متعددة منها:

- الاستلهام من الحضارة، والتراث الثقافي، وتوظيفه في الاعمال الفنية وقرائها وتحليلها بطرق حديثة للكشف عن ابعادها العميقة.
- بروز الأسلوب الرمزي في كثير من الاعمال الفنية بالإضافة إلى تحويل الاشكال وتجريدها مما يكسبها معاني مختلفة.
- تسليط الضوء على القضايا الاجتماعية والتعبير عنها من خلال توظيف الموضوع في الاعمال المفاهيمية لإيصال رسالة معينة.

- يعد اتساع رقعة المملكة واحتضانها للعديد من الثقافات المختلفة عاملاً هاماً أسهم في إثراء التعبير الفني لدى الفنان السعودي مما جعل الفن السعودي المعاصر انعكاساً حياً لتنوع المجتمع وغناه الثقافي.جماليات تقنية الواقع الافتراضي كمدخل للسرد القصصي الرقمي في الفن السعودي المعاصر.

العمل الأول:

بيانات العمل:

اسم العمل: فلم ومضة: رحلة عبر الصحراء.

اسم الفريق: عبد الله بامشموش، وفريق حكواتي

نوع العمل: فيلم واقع افتراضي (VR Film).

سنة الإنتاج: 2022.

مكان العرض: مركز الملك عبد العزيز الثقافي العالمي (إثراء).



شكل رقم: (4) بوستر فلم (ومضة).

المصدر: (إثراء، 2023).

فكرة العمل:

ومضة هي تجربة قصصية بتقنية الواقع الافتراضي تحكي رحلة عُدي، وسعيه المستمر للعثور على أخيه الذي قلب اختفاؤه حياة عدي رأساً على عقب، في هذه القصة يخرج عُدي مسافراً بين الشواطئ والكثبان الرملية في المملكة العربية السعودية في محاولة ليتم شمله بأخيه (إثراء، 2023).



شكل (6) يصور سيارة عدي عالقة في الثلوج

المصدر: (إثراء، 2023).



شكل (5) يصور رجال يحاول حل الرموز الصخرية

المصدر: (إثراء، 2023).

تحليل العمل للكشف عن جماليات الواقع الافتراضي:

تبدأ القصة برجل يقف في صحراء مصممة على شكل بيئة مستوحاة من تضاريس المملكة وخلفه الجبال، ويرتدي هذا الرجل الثوب السعودي باللون الأسود، والشماع، والعقال، والجاكيت البني، يظهر في الفيلم سيارة باللون البني والرجل واقف امامها وكأنه

يواجه مجموعة من العقبات فسيارته عالقة في وسط الثلوج، أيضا يظهر نار موقدة من مجموعة من الحطب، ويوجد خلف الرجال باب به مجموعة من النقوش الصخرية حيوانات، يد انسان كأنها الغاز ومحددة باللون الأبيض، ينفث الباب عندما يحل للغز ويظهر طاولة حجرية باللون البرتقالي يوجد بها مجموعة من الرموز أيضا، يوحي العمل بمشهد مظلم وبارد وقت الليل، فالرجل يقف في موقف صعب بين الثلوج وكأنه في حالة انتظار مساعدة شخص لإخراج سيارته، أو أنه مستعجل يريد الذهاب بسرعة للبحث عن أخيه، ويريد ان تخرج السيارة من وسط الثلوج، نلاحظ أن في تصميم الفيلم تم تصميم الشخصيات، وتصميم البيئة الافتراضية بصورة بسيطة قريبة من البيئة السعودية، المصمم اعتمد على استخدام الألوان الدافئة مثل اللون البني، والرمادي، والبرتقالي، هذه الألوان تعكس بيئة المملكة العربية السعودية من ناحية جبالها، كذلك أزياء الرجل مستلهمة من الأزياء التقليدية في السعودية حيث ارتداء الثوب الشتوي الاسود والشماع والجاكيت البيج، نلاحظ أنه هناك تباين اللوني من خلال لباس الرجل للثوب الأسود مع الأرضية الترابية، أيضا استخدام الإضاءة الخافتة يوحي بالواقعية في المشهد وكأن الأحداث وقعت ليلا، في هذا المشهد تظهر الجماليات من خلال التصميم البصري المتقن للشخصية، كذلك جمالية توزيع الألوان وتناسها مع القصة.

ننتقل إلى مشهد آخر حيث يظهر في البيئة الافتراضية يد لشخص يحاول إشعال الحطب بواسطة ولاعة للمساعدة في التدفئة في هذه اللقطة يظهر تفاعل وذلك نتيجة ارتداء نظارة الواقع الافتراضي، أما في المشهد الاخر يقف الرجل امام الباب الموجود عليه النقوش الصخرية وهناك كاميرا امامه موجه على الرجل والباب فتظهر يد اللاعب الافتراضية تحاول حل لغز وهي الرموز الموجودة على الباب فيفتح له الباب للدخول والاستكشاف، هنا تظهر جمالية التفاعل والانغماس في البيئة بالنسبة إلى اللاعب.

عندما يفتح الباب بعد حل اللغز يظهر جسر خشبي وطاولة بها مجموعة من النقوش أو الرموز داخل تكوين هندسي من المربعات ثم الاشكال المعينة يظهر في شكل المربع الأول مفتاح في الوسط وعلى اليمين واليسار شكلين من اشكال الحيوانات، وفي المربع الثاني يظهر شكل حيوان، والمربع الثالث كف يد أو نباتات، والمربع الرابع يظهر شكل جمل، توحى هذه النقوش بالفن الصخري الموجود في المملكة، تظهر الجماليات هنا من خلال استخدام النقوش المستلهمة من الفنون الصخرية الموجودة على الجبال في المملكة، يوجد فوق النقوش ارقام مكتوبة باللغة الإنجليزية 1،2،3،4 توحى تلك الأرقام بتسلسل احداث القصة اذا فتح الرقم واحد تكون تكملة اللغز في رقم 2 وهكذا وصولا إلى رقم 4، هناك تظهر جمالية التفاعل والتشويق لإكمال المطلوب.

نلاحظ في الفيلم استخدام الكلمات المكتوبة في التصميم الرقمي مثل "TO FIND HIS LOST BROT" توحى هذه وكأنه يذكر اللاعب بالهدف من اللعبة وهو البحث عن أخ عدي، دمج المصمم للكلمات والأرقام الإنجليزية مع النقوش الصخرية توحى بأنه من الاستلهام من التراث وتوظيفه مع اللغة الحديثة للإنسان، تظهر الجماليات في هذا المشهد من خلال التباين البصري بين لغة الانسان القديمة وهي النقوش واللغة الحديثة من أرقام وحروف.

يظهر في الفيلم حبكة قصصية غير خطية من خلال الاثارة والغموض في رحلة البحث عن اخ عدي، وفي النهاية يكتشف عدي أن هذه الرحلة هي لاكتشاف نفسه وامكاناته على تحمل العقبات وتجاوز المخاطر الصعبة، في هذا الجزء تظهر الجمالية في جمالية الحبكة الغير خطية، وجمالية الغموض والخيال.

تظهر جمالية المؤثرات الصوتية حيث تم توظيف موسيقى مناسبة للقصة توحى هذه الموسيقى الشعور بالانتظار، بالخوف من ماذا سوف يحدث.

من خلال تحليل العمل يظهر أن الجماليات في الفيلم تعتمد على البساطة في التصميم الذي يعكس بيئة مناطق المملكة، وذكاء المصمم في دمج الألوان القريبة من البيئة الصحراوية السعودية، مع توظيف التباين اللوني لخلق حالة من الشعور بأن المستخدم فعلا متواجد في بيئة صحراوية سعودية. وتصميم الفيلم ككل متمثل ببعض العناصر كالكهف والجبال والنقوش الصخرية مع التقنية الحديثة نتج عنه تجربة بصرية تحتوي على سرد بصري وقصصي متماسك.

## العمل الثاني:

### بيانات العمل:

اسم الفيلم: قطار الحجاز: شاهد على زمن.

اسم الفريق: (قنديل) أثير الحربي، عمر خاشقجي، حنان مكي.

نوع العمل: فيلم واقع افتراضي (VR Film).

سنة الإنتاج: 2022.

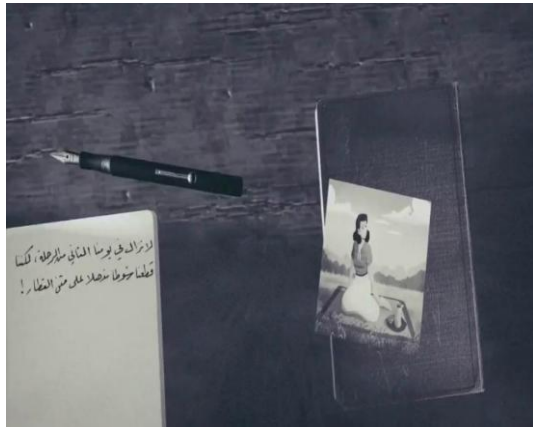
مكان العرض: مركز الملك عبد العزيز الثقافي العالمي (إثراء).



شكل رقم: (7) بوستر فلم قطار الحجاز. المصدر: (ستوديو قنديل، 2023).

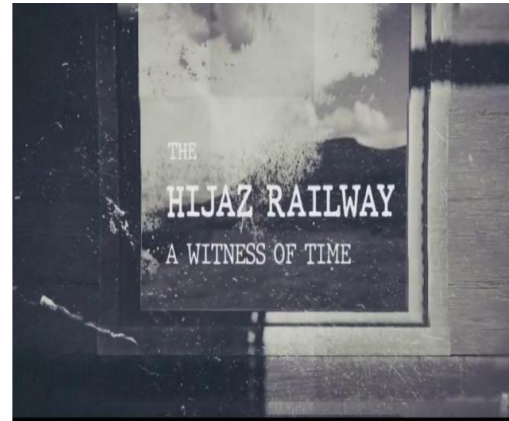
### فكرة العمل:

تجربة واقع افتراضي تقع أحداثها على قطار الحجاز في بداية العشرين في رحلة على متن قطار الحجاز الذي شهد حكايات العديد من المسافرين على مختلف ثقافتهم وأصولهم، ستعيش التجربة من منظور شخصية الكاتب الدمشقي مازن وتكتشف قصته من خلال مذكراته التي تحكي ذكرياته وأمنيته (إثراء، 2023).



شكل رقم: (9) يصور بعض الذكريات.

المصدر: (إثراء، 2023).



شكل رقم (8) يصور الكلمات على النوافذ

المصدر: (إثراء، 2023).

تحليل العمل للكشف عن جماليات الواقع الافتراضي:

يصور الفيلم بداية قطار يسير في سكة حديد ويتصاعد من الأعلى دخان أسود ، يبدأ المشهد بكلمة الحجاز 1912، بألوان من الأبيض والأسود ، يظهر أشخاص يجلسون في مقاعد القطار موزعين في المقاعد ، ويرتدون أزياء تلك الحقبة الزمنية وهي عبارة عن

بدلة، طربوش، شماغ، عقال، أيضا بنفس الألوان ، نلاحظ أن أعين الأشخاص موجهة إلى الكاميرا وكأنهم يشاهدون الذي يصورهم ، ثم صورة لداخل القطار مقاعد ولكن بدون اشخاص ومكتوب عبارة طريق حج قديم ، ثم يظهر مشهد من صور أرشيفية من اليمين صور للقطار ، ومن اليسار صور لأشخاص يركبون فوق جمل ، ثم صورة لعائلة رجل وامرأة بملابس زفاف مع بعض العبارات مثل العائلة، آخر المشهد يظهر دفتر وقلم وعبارات مكتوبة ، يصور الفيلم قصة لرحلة أشخاص إلى الحجاز للقيام بفرصة الحج والتي كانت في بداية القرن العشرين، توحى المشاهد بأنها فيلم من الأرشيف لعرض الذكريات ، اعتمد المصمم على استخدام اللون الأبيض والأسود في تصميم الفيلم ، كذلك المؤثرات البصرية كالخدوش الموجودة في الصور ، تظهر الجماليات هنا من خلال توظيف التباين اللوني بين الأبيض والأسود والخدوش ليعكس الحقبة الزمنية في تلك الفترة وهذا يعزز من مصداقية الفيلم ، أيضا إضافة نص وصورة في كل مشهد فهذا يبرز جمالية السرد الغير مباشر.

في المشهد الثاني يوحى جلوس الأشخاص واعينهم موجهة للكاميرا بالاستعداد إلى التقاط الصور للذكرى، عندما يرتدي المشاهد نظارة الواقع الافتراضي فهو يشاهد الأشخاص ينظرون اليه هنا تبرز جمالية الانغماس في التجربة وينتقل المشاهد من متلقي سلبي إلى متلقي إيجابي يشارك في رحلة قطار الحجاز، في المشهد يظهر مقارنة بين صورتين لرحلة الحج فهي رحلة تاريخية، وهذا يوحى كيف أن الأشخاص كانوا يذهبون للحج قديما من خلال ركوب الجمل وتطور ذلك إلى ركوب القطار هنا تبرز جمالية التباين البصري بين وسيلة النقل قديما وحديثا

في المشهد الثالث يظهر وجود المكان بدون اشخاص يفتح مجال للتأويل فالمتلقي من الممكن أن يتساءل أين الركاب؟ يبرز في هذا المقطع جمالية الغموض والتساؤل فالمشاهد هنا من الممكن أن يكمل القصة من خلا تأويله ، يظهر تركيز الكاميرا على النوافذ وابرازها ليوحى بأن القطار شاهد على ذلك الزمن ، يظهر أيضا في هذا المشهد جمالية التكوين الهندسي في اشكال النوافذ المربعة ، أيضا في التماثل فالجزء الأيمن في القطار متماثل في التصميم مع الجزء اليسر ، في أغلب مشاهد الفيلم استخدام الخطوط العريضة والكلمات المكتوبة مثل "HIJAZ RAILWAY" ، "EMBARC ON ANEW ADVENTURE" ، توحى هذه الخطوط المستهمة من الخطوط المستخدمة في آلات الكتابة القديمة بأن الاحداث فعلا مأخوذة من أرشيف تاريخي قديم ، تظهر الجمالية هنا من خلال توظيف عنصر الخط وهو من عناصر التصميم وهنا نلاحظ ان المصمم وظف الخط في التصميم بما يناسب رسالة الفيلم التاريخية، أيضا توزيع النصوص بطريقة فنية وتداخلها مع شكل النافذة والدخان فهذا يضيف لمسة فنية حديثة.

في المشهد الرابع يوحى بوجود قصة أخرى وجود صورة لرجل وامرأة وكأنهم عائلة ثم تبدأ تتلاشى تلك الصورة وتنتهي يوحى إلى أن تلك العائلة تفرقت، المشهد الخامس مجموعة من الذكريات لشخص يكتب ذكرياته امام صحيفة القبس ودفتر عليه صورة امرأة وقلم يكتب يوحى بقصة جديدة لشخص يستحضر ذكرياته، أيضا المشاهد الذي يرتدي نظارة الواقع الافتراضي يتمكن من المشاركة في الكتابة على الدفتر وهنا تبرز جمالية التفاعل والانغماس مع القصة.

يظهر في الفيلم حبكة قصصية غير خطية، ينتقل الفيلم بين الماضي ثم يذهب إلى الحاضر، هناك تنوع في المشاهد وهنا تبرز جمالية الحبكة غير الخطية.

إضافة المؤثرات الصوتية الموسيقي فقد اعتمد المصمم على موسيقى مناسبة للأحداث التاريخية القديمة وهنا تظهر جمالية توظيف المؤثرات الصوتية أعطت المتلقي انغماس في التجربة.

من خلال تحليل العمل يظهر أن الجماليات في الفيلم تعتمد على البساطة في التصميم الذي يعكس الاحداث التاريخية القديمة لرحلة الحجاز، اعتماد المصمم على لونين فقط هما الأبيض والأسود يعكس أفلام القديمة في تلك الفترة وتصميم الفيلم ككل متمثل ببعض الشخصيات، القلم، دفتر الذكريات، صور أرشيفية قديمة لتاريخ بعض الأشخاص ودمجها مع التقنية الحديثة نتج عنه تجربة بصرية تحتوي على سرد بصري وقصصي متماسك.

#### مناقشة النتائج:

مناقشة النتائج التي توصلت إليها الدراسة من خلال تحليل الاعمال الفنية التي تحتوي على جماليات الواقع الافتراضي في السرد القصصي الرقمي في الفن السعودي المعاصر، توصلت الباحثة إلى مجموعة من النتائج من خلال الإجابة على سؤال المشكلة الرئيسي: ما جماليات تقنية الواقع الافتراضي التي تستخدم كمدخل للسرد القصصي الرقمي في الفن السعودي المعاصر؟

للإجابة عن السؤال تم تحليل الأعمال الفنية المعاصرة في تجربة الواقع الافتراضي واتضح مجموعة من الجماليات منها الجماليات البصرية، وجمالية الرموز الصخرية، والتفاعل، والانغماس، والحبكة غير الخطية، التكوين الهندسي، الخط واللغة، جمالية المؤثرات السمعية، جمالية الأثارة والغموض.

### السؤال الأول: ما مفهوم الواقع الافتراضي؟

من خلال الاطلاع على الدراسات والادبيات التي تناولت الواقع الافتراضي وتحليل مفاهيم التقنية توصل البحث إلى المفهوم التالي محاكاة لبيئة اصطناعية ثلاثية ابعاد انغماسيه وهمية، تصمم من خلال برامج الحاسب، تهدف إلى منح المستخدم شعور العالم الحقيقي تقوم على مبدأ التفاعلية، والانغماس في التجربة الافتراضية مستعينا بنظارات الرأس وأدوات الاستشعار.

### السؤال الثاني: ما مفهوم السرد القصصي الرقمي؟

من خلال الاطلاع على الدراسات والادبيات التي تناولت مفهوم السرد القصصي الرقمي وتحليل المفاهيم التي تناولته توصل البحث إلى المفهوم التالي سرد القصص باستخدام عناصر مرئية وبصرية ووسيط رقمي مناسب لعرضها بطريقة فنية معاصرة ليصبح المتلقي مشاركاً في القصة ويتعايش معها.

### السؤال الثالث: ما دور تقنية الواقع الافتراضي كمدخل للسرد القصصي الرقمي في الفن السعودي المعاصر؟

من خلال تحليل بعض الأعمال الفنية المعاصرة التي تشتمل على السرد القصصي الرقمي في الواقع الافتراضي يتضح أن تقنية الواقع الافتراضي أحدثت تغيير في دور المتلقي من الدور السلبي إلى دور مشارك إيجابي في التجربة، تغيرت طريقة عرض الأعمال الفنية في الفن السعودي المعاصر من عروض تقليدية إلى عروض غامرة، تعزز ربط الفنان بتاريخ بيئته وتراثها والاستفادة من تاريخها في مجال الفنون المعاصرة.

### ومما سبق يمكن تلخيص نتائج البحث كالتالي:

- 1- أن الفن السعودي المعاصر لديه الإمكانيات التقنية والفنية للانتقال من السرد القصصي التقليدي إلى السرد الرقمي.
- 2- أن جماليات الواقع الافتراضي كالجماليات البصرية والتكوين الهندسي لم تعد عناصر جمالية فقط بل هي أدوات يستعين فيها المصمم لبناء لتشكيل السرد الرقمي.
- 3- يؤكد البحث أن الواقع الافتراضي أداة معاصرة لإعادة تقديم الهوية السعودية بطريقة معاصرة.
- 4- يظهر البحث بأن السرد القصصي الرقمي يمتاز بالحبكة غير خطية على عكس السرد القصصي التقليدي.

### توصيات البحث:

- 1- توصي الدراسة بتعاون الفنانين والمبرمجين معاً للأبداع في مجال تجارب الواقع الافتراضي.
- 2- اجراء المزيد من الدراسات حول السرد القصصي الرقمي بتقنيات أخرى.
- 3- ضرورة تبني المهووبين من الفنانين والمبرمجين للعمل في تجارب السرد الرقمي في الواقع الافتراضي.

### الاستنتاجات

1. التحول في دور المتلقي (من السلبية إلى التفاعل الإيجابي) أثبت البحث أن تقنيات الواقع الافتراضي أحدثت ثورة في علاقة الجمهور بالعمل الفني؛ فلم يعد المشاهد مجرد متلقي سلبي يكتفي بالنظر. بل تحول إلى مشارك فاعل ومبدع يساهم في توجيه مجريات القصة واستكشاف أبعادها بزوايا 360 درجة، كما ظهر في تفاعل اللاعب مع حل الألغاز الصخرية في فيلم "ومضة"، وتدوين الذكريات في فيلم "قطار الحجاز".
2. كسر البنية الخطية التقليدية للسرد على عكس السرد التقليدي الذي يعتمد على تتابع زمني محدد وثابت (بداية، وسط، نهاية)، يمتاز السرد القصصي الرقمي في بيئات الواقع الافتراضي بالحبكة غير الخطية. يمنح هذا الأسلوب الحرية الكاملة للمتلقى للتنقل بين الأزمنة (الماضي والحاضر) واكتشاف تفاصيل العالم الافتراضي وتوجيه الأحداث بناءً على فضوله واختياراته الشخصية.
3. إعادة تقديم التراث والهوية الوطنية بقالب معاصر يُستنتج من تحليل عينات البحث أن تقنية الواقع الافتراضي تمثل أداة رقمية قوية لإعادة إحياء وصون التراث الثقافي والتاريخي للمملكة العربية السعودية وتجسيده بطريقة مبتكرة. تجلى

ذلك في استلهم النقوش والفنون الصخرية الجبلية في فيلم "ومضة"، وتوثيق الحقبة التاريخية لرحلات الحج عبر قطار الحجاز عام 1912 بقوالب بصرية استثنائية.

4. العناصر الجمالية كأدوات بنائية وليست مجرد ديكور توصل البحث إلى أن الجماليات الرقمية والهندسية (مثل التكوينات المستوحاة من تضاريس البيئة السعودية، التباين اللوني بين الأبيض والأسود لتوحي بالأرشيف، والمؤثرات السمعية) لم تعد مجرد عناصر تزيينية لعرض العمل الفني. بل أصبحت أدوات استراتيجية أساسية يستعين بها المصمم لبناء الشبكة الرقمية وتعميق مشاعر "الانغماس الكامل" والحضور الذهني والعاطفي للمتلقي داخل التجربة.
5. تطور نمط العرض الفني في الفن السعودي المعاصر أظهرت النتائج حدوث تحول نوعي في البيئة الفنية السعودية تماشياً مع استراتيجية رؤية المملكة 2030 نحو التحول الرقمي. حيث انتقلت أساليب عرض الفنون من القنوات والمعارض التقليدية التي تعتمد على الأدوات المعتادة، إلى تجارب غامرة ومستحدثات تكنولوجية تدمج الفن بالفضاء السيبراني والألعاب الرقمية والأفلام التفاعلية.

### Conclusions

1. The Shift in the Viewer's Role (From Passivity to Active Interaction): The research demonstrated that virtual reality technologies have revolutionized the audience's relationship with artwork. Viewers are no longer passive recipients who merely observe. Instead, they have become active and creative participants who contribute to shaping the narrative and exploring its dimensions from a 360-degree perspective, as seen in the player's interaction with solving the rock puzzles in the film "Wamda" and recording memories in the film "The Hejaz Train".
2. Breaking the Traditional Linear Narrative Structure: Unlike traditional narrative, which relies on a fixed and specific chronological sequence (beginning, middle, end), digital storytelling in virtual reality environments is characterized by a non-linear plot. This approach grants the viewer complete freedom to move between time periods (past and present), discover the details of the virtual world, and guide events based on their curiosity and personal choices.
3. Re-presenting Heritage and National Identity in a Contemporary Form: The analysis of the research samples concludes that virtual reality technology represents a powerful digital tool for reviving, preserving, and embodying the cultural and historical heritage of the Kingdom of Saudi Arabia in an innovative way. This was evident in the inspiration drawn from mountain rock carvings and art in the film "Wamda," and in the documentation of the historical era of Hajj journeys via the Hejaz Railway in 1912 through exceptional visual formats.
4. Aesthetic Elements as Constructive Tools, Not Just Decoration: The research concluded that digital and geometric aesthetics (such as compositions inspired by the topography of the Saudi environment, the contrast between black and white to evoke archival settings, and sound effects) are no longer merely decorative elements for displaying artwork. Rather, they have become essential strategic tools used by designers to construct the digital narrative and deepen the feelings of "complete immersion" and the mental and emotional presence of the viewer within the experience.
5. The Evolution of Art Display Styles in Contemporary Saudi Art: The results showed a qualitative shift in the Saudi art scene, in line with the Kingdom's Vision 2030 strategy towards digital transformation. Art display methods have moved from traditional channels and galleries that rely on conventional tools to immersive experiences and technological innovations that integrate art with cyberspace, digital games, and interactive films.

### References:

1. Ithraa, Virtual Reality Experience, 2023.
2. <https://www.ithra.com/ar/programme/2023/vr-experience>
3. Ibrahim, Hala Ahmed. (2017). Digital Design of Virtual Reality Technology in Light of E-Learning Quality Standards, *Palestinian Journal of Open Education*, 6.(11)
4. Ahmed, Iman Elsayed. (2024). Virtual Reality, Its Uses, and the Difference Between It and Augmented Reality. *Journal of the Faculty of Arts*, 61(3), 69-91.
5. Basyouni, Abdel Hamid. (2015). *Virtual Reality Technology*. University Publishing House.
6. Hassanin, Mohamed, and El-Gendy, Abdel Rahman. (2021). The Role of Virtual Reality in Artistic and Scientific Fields. *Journal of Arts and Humanities*, 4(7), 282-298.

7. Hassan, Saeed, Gamal, Dina Fikry, and Mohamed, Nasreen Mahmoud. (2025). Types of virtual environments and how to transform a real environment into a virtual one. *The Arab International Journal of Digital Art and Design*, 4.(3) .
8. Al-Sudairi, Maha Muhammad, and Al-Mawka, Hala Ghasham. (2024) The Projections of Light Art and its Role in Enriching Contemporary Saudi Art. *Journal of Arts, Literature, Humanities, and Social Sciences*. (109). 246-261.
9. Al-Sudairi, Maha Muhammad. (2023). The Aesthetic and Symbolic Values of the Prophet's Mosque as a Source of Inspiration in Contemporary Saudi Fine Art. *Research in Education and Arts*, 23(1), 89-110.
10. Al-Sulaiman, Abdul Rahman Ibrahim. (2000). *The Journey of Saudi Fine Art*. (2nd ed.). Ministry of Culture and Information.
11. Saheb, Zuhair, et al. (2006). *Studies in Art and Aesthetics*. Al-Majdalawi Library. Amman.
12. Al-Asqa, Shatha Ibrahim. (2025). The Active Self in Contemporary Saudi Art (The Dialectic of Self and Cultural Transformation). *Al-Akademi Journal*. (119). 169-182.
13. Al-Asqa, Shatha Ibrahim. (2026). The Role of Epistemological Trends in the Production and Reception of Contemporary Saudi Art (A Critical Study). *Research in Art Education and Arts*. 26(1) 205-213.
14. Soufi, Mustafa. (2023). Employing Artificial Intelligence in Producing Digital Narratives Using Motion Graphics and Its Impact on Reviving Cultural Heritage. *Journal of Architecture, Arts, and Humanities* 8(9) 932-962.
15. Amer, Noha Sami. (2011). *The Role of Video Games in Shaping Virtual Reality for Adolescents*. Published Master's Thesis, Ain Shams University. Dar Al-Manzoma Database.
16. Al-Aboushi, Ruba Ahmed. (2022). [Employing Virtual Reality Technology in Interior Design: A Case Study of Residential Buildings in Amman, Jordan.] Published Master's Thesis, Amman Arab University.
17. Al-Arini, Ahmed Abdullah. (2018). *The Extent of Virtual Reality Technology Use in General Education from the Perspective of Science Teachers*.] Published Master's Thesis, Omdurman Islamic University.
18. Al-Ashmawi, & Wafaa Jamal. (2022). Designing a Mobile Learning Environment Based on Two Educational Support Models (Augmented Reality/Virtual Reality) and Its Effectiveness in Developing Some Skills in Producing Digital Learning Elements and Engaging in Learning Among Computer Teacher Students. *Educational Journal of the Faculty of Education, Sohag*, 99(99)69-187.
19. Al-Kubaisi, Sabreen Sarmad. (2024). *The Role of Applying Virtual Reality in the Interior Spaces of Museums: A Case Study of the Iraqi National Museum*.] Published Master's Thesis, Amman Arab University.
20. Karsha, Atef Zaki. (2025). The Impact of Interactive Graphics in Virtual Reality Applications on the Development of Artistic Work. *Heritage and Design Journal*, 5(25), 139-160.
21. Al-Qurashi, Rajia, Sharif, Kamal, and Awais, Khalid. (2022). Using Modern Technological Methods to Present Virtual Reality Scenes in Animated Images in Terms of Final Quality. *International Design Journal*, 12(6), 299-304.
22. Al-Maliki, Aisha Salem. (2025). The Effectiveness of a Digital Storytelling-Based Program for Developing Intellectual Security Concepts among Kindergarten Children. *Arab Journal of Scientific Publishing*, 8(75), 360-395.
23. Muhammad, Shaimaa Sayed, Al-Jundi, Abdul Rahman Abdul Hamid, and Fawzi, Ghadeer Jamal. (2024). The Role of Virtual Reality Technologies in Developing the Visual Aspect of 2D Animated Films. *Journal of Arts and Humanities*, 7(15), 131-1339.
24. Avila-Garzon, C., Bacca-Acosta, J., & Chaves-Rodríguez, J. (2023). Predictors of engagement in virtual reality storytelling environments about migration. *Applied Sciences*, 13(19), 10915.
25. Anson, A., Zalite-Supe, Z., & Daniela, L. (2025). Generative artificial intelligence as a catalyst for change in higher education art study programs. *Computers*, 14(4), 154.
26. Bailenson, J. (2018). *Experience on demand: What virtual reality is, how it works, and what it can do*. WW Norton & Company.
27. B. Robin, "The educational uses of digital storytelling", in Society for
28. Information Technology & Teacher Education International
29. Conference, 2006, pp. 709–716
30. Bell, John T. and Fogler, H. Scott (1995). The investigation and application of Virtual Reality as an educational tool. *IN Proceedings of the American Society for Engineering Education Annual Conference, Session 2513. California*. [Accessed 20 January 2026].
31. Bentley, Dana Frantz. (2011). "Rights are the Words for Being Fair": Multicultural Practice in the Early Childhood Classroom. *Early Childhood Education Journal*, 4(40), 195 – 202.
32. Christofi, M., Hadjipanayi, C., & Michael-Grigoriou, D. (2022, October). The use of storytelling in virtual reality for studying empathy: a review. In *2022 International Conference on Interactive Media, Smart Systems and Emerging Technologies (IMET)* (pp. 1-8). IEEE.

33. Chang, S., & Suh, J. (2025). The impact of digital storytelling on presence, immersion, enjoyment, and continued usage intention in VR-based museum exhibitions. *Sensors*, 25(9),
34. Digital Storytelling Association. (2011). *Digital storytelling in the classroom: New media pathways to literacy*. Sage Publications.p.29
35. Fisher, W. R. (1984). Narration as a human communication paradigm: The case of public moral argument. *Communications monographs*, 51(1), 1-22.
36. Kong, L., Guo, X., & Liu, Y. (2024). The impact of digital media, virtual reality, and computer-generated art on traditional art forms. In *SHS Web of Conferences* (Vol. 183, p. 01004). EDP Sciences.
37. Li, Bolin, and Meilin Shen. (2022). The psychological recovery of patients in the context of virtual reality application by a complementary medicine scheme based on visual art. *Evidence-based Complementary and Alternative Medicine*.
38. Nowosad, I., & Szalach, A. (2025). *Immersive Narratives in Virtual Reality*.
39. Mao, Z., Wong, C., & Zhang, Y. (2023). Overview of the application of virtual reality in the field of visual arts and video games. *Highlights in Science, Engineering and Technology*, 44, 333-34
40. Murray, J. H. (1997). *Hamlet on the holodeck: The future of narrative in cyberspace*
41. Murray, J. H. (2017). *Hamlet on the Holodeck, updated edition: The Future of Narrative in Cyberspace*. MIT press
42. Oh, J. E., & Kong, A. (2022). VR and Nostalgia: using animation in theme parks to enhance visitor engagement. *Journal of Promotion Management*, 28(2), 113-127...
43. Raya, L., García-Rueda, J., López-Fernández, D., Mayor, J. (2021). Virtual reality application for fostering interest in art. *IEEE Computer Graphics and Applications*, 41(2), 106-113.
44. R. Aylett and S. Louchart, "Towards a narrative theory of virtual reality," *Virtual Real.*, vol. 7, no. 1, pp. 2-9, 2003
45. Rüter, H., Bhurtha, R., Schroeder, R., & McDonald, B. (2023). Developments in Digital Documentation of Cultural Heritage. In *Sustainable Conservation of UNESCO and Other Heritage Sites Through Proactive Geosciences* (pp. 239-248). Cham: Springer International Publishing.
46. So, Y. H. (2019). The impact of presence experience on resolution of virtual reality device. *The Journal of the Korea Contents Association*, 19(7), 393-401.
47. Papadopoulou, A., Mystakidis, S., & Tsinakos, A. (2024). Immersive storytelling in social virtual reality for human-centered learning about sensitive historical events. *Information*, 15(5), 244.