Al-Academy Journal
Issue 123
Journal homepage: https://jcofarts.uobaghdad.edu.iq
ISSN(Online) 2523-2029/ ISSN(Print) 1819-5229
DOI: https://doi.org/10.35560/jcofarts1823

Employing Artificial Intelligence in Children's Theatre Performances: (The Play Stop as a Model)

Zainab Abd Al-Ameer Ahmed [a]

[a] *University of Baghdad - College of Fine Arts - Department of Art Education.*

This work is licensed under a Creative Commons Attribution 4.0 International License

ARTICLEINFO

Article history:
Received 12 April 2026
Received in revised form 4 May 2025
Accepted 5 May 2026
Published 1 August 2026

Keywords:
Artificial Intelligence, Children's Theatre

ABSTRACT

The current research is concerned with studying the use of artificial intelligence in relation to dramatic structure and meaning production in children's theater performances - the play (stop) as a model. The first chapter, representing the methodological framework of the research, included the research problem, defined by the following question: Did the use of artificial intelligence achieve organic integration within the dramatic structure of the selected play, leading to the production of meaning and the intensification of imagination, without becoming a mere spectacle separate from the dramatic context? The research aimed to reveal the use of artificial intelligence in the performance of the play "Stop," set in 2025 and in Kuwait (at the Drama Theatre in the Sheikh Jaber Al-Ahmad Cultural Centre). The second chapter, representing the theoretical framework, addressed two sections. The first section was titled "Artificial Intelligence: Its Concept, Importance, Types, and Characteristics," while the second section was titled "The Applications of Artificial Intelligence in Children's Theatre Performances." The chapter concluded with the indicators. The third chapter (research procedures) defined the research sample as the play mentioned in the title. The research adopted the descriptive-analytical method, analyzing the play "Stop" according to the indicators of the theoretical framework, which served as the analytical tool. The fourth chapter presented a set of findings. The most important results include: Digital elements such as holograms and virtual backgrounds enabled live interaction between the actors and the digital space, which added extra vitality and a prominent semantic dimension to the dramatic event, and enhanced the sense of the child's integration into the imaginary world of theater in a realistic and impactful way. The current research also reached a set of conclusions, recommendations, and suggestions, and ended with the sources.

DOI: https://doi.org/10.35560/jcofarts1823
Zainab Abd Al-Ameer Ahmed: Employing Artificial Intelligence in Children's Theatre Performances:)The Play Stop as a Model(
Al-Academy Journal - Issue 123 -ISSN(Online) 2523-2029 /ISSN(Print) 1819-5229

توظيف الذكاء الاصطناعي في عروض مسرح الطفل مسرحية (stop انموذجاً)

زينب عبد الامير احمد[1]

الملخص: يعنى البحث الحالي بدراسة توظيف اشتغالات الذكاء الاصطناعي في نطاق علاقته بالبنية الدرامية وانتاج المعنى في عروض مسرح الطفل –مسرحية (stop) انموذجا، اذ اشتمل الفصل الاول والمتمثل بالاطار المنهجي للبحث على مشكلة البحث والتي تحدت بالتساؤل الاتي: هل حقق توظيف الذكاء الاصطناعي اندماج عضوي داخل البنية الدرامية في المسرحية المختارة، بما يُفضي الى انتاج المعنى، وتكثيف الخيال، من دون ان يتحول الى عنصر استعراضي منفصل عن السياق الدرامي؟، وقد هدف البحث الى الكشف عن توظيف الذكاء الاصطناعي في عرض مسرحية (Stop) ، وتحدد زمانياً بعام 2025 ، ومكانياً بدولة الكويت على (خشبة مسرح الدراما- مركز الشيخ جابر الاحمد الثقافي)، اما الفصل الثاني والذي تمثل بالاطار النظري، فقد تناول البحث مبحثين، المبحث الاول كان بعنوان(الذكاء الاصطناعي ـ مفهومه، اهميته، انواعه، خصائصه)، اما المبحث الثاني فقد كان بعنوان (اشتغالات الذكاء الاصطناعي في عروض مسرح الطفل، وانتهى الفصل بالمؤشرات، اما الفصل الثالث (اجراءات البحث) وتحددت عينة البحث بالمسرحية الوارد ذكرها في العنوان، واعتمد البحث المنهج الوصفي التحليلي، اذ تم تحليل مسرحية (Stop) وفقاً لمؤشرات الاطار النظري بوصفها اداة تحليل، وقد توصل البحث في الفصل الرابع الى مجموعة من النتائج من اهمها: أتاحت العناصر الرقمية مثل الهولوغرام والخلفيات الافتراضية تفاعلاً حيا بين الممثلين والفضاء الرقمي، مما أضفى على الحدث الدرامي حيوية إضافية وبعداً دلالياً بارزاً، وعزز الإحساس باندماج الطفل في عالم المسرح الخيالي بطريقة واقعية ومؤثرة، كما توصل البحث الحالي الى مجموعة من الاستنتاجات والتوصيات والمقترحات وانتهى بالمصادر.

الكلمات المفتاحية: الذكاء الاصطناعي، مسرح الطفل.

الفصل الأول (الإطار المنهجي)

مشكلة البحث: في ظل التطورات التكنولوجية المتسارعة وانتشار الوسائط والأنظمة الرقمية وما تبعها من تغيير جوهري في الوعي الفكري والبصري للإنسان، شهد الخطاب المسرحي المعاصر تحولات جذرية اعادت صياغة البنية الدلالية والجمالية له، ومن بينها برز الذكاء الاصطناعي بوصفه فاعلاً تقنياً أسهم في اعادة تشكيل انماط الإنتاج الجمالي والتواصل والابداعي في بنية العرض المسرحي بعدّها البنية التطبيقية للخطاب المسرحي، ولعل من أهم مكوناتها هي الصورة المسرحية التي تشكلها عناصر المنظومة البصرية والتقنيات المصاحبة للفعل المسرحي، والتي تحوّلت بفعل توظيف الذكاء الاصطناعي من عناصر مكملة إلى بنية فاعلة منتجة للدلالات الجمالية والتربوية والادهاش البصري، ومعززة للتفاعل الحسي، ولا سيما في عروض مسرح الطفل المعاصر، فالذكاء الاصطناعي قادر على توليد عوالم فنتازية وواقعية متبدلة، ومؤثرات حسية وكائنات متحركة تتفاعل مع الحدث الدرامي من جهة، وتنسجم مع الطبيعة الادراكية للمتلقي الطفل، التي تميل الى الصورة الديناميكية والتحولات السريعة والمفاجآت البصرية من جهة أخرى، إلاّ إن مسرح الطفل هو مسرح الابهار الهادف، والادهاش الذي لا ينفصل عن المعنى ولا يختزل في الاستعراض، بل ينطلق إلى تجربة جمالية متكاملة تُسهم في تشكيل وعي الطفل، وتنمية قدراته المعرفية والتخيلية والحسية، وعليه فان العلاقة بين الابهار الهادف والتفاعل الحسي في عروض مسرح الطفل، وبين الذكاء الاصطناعي بوصفه فاعلاً بصرياً علاقة تكامل تقوم على توظيف التقنية في خدمة الخيال والمعنى لا في استبدالهما، كما ان الباحثة اختارت مسرحية (Stop) أحد عروض المهرجان العربي لمسرح الطفل بدورته الثامنة، والمنعقد في دولة الكويت انموذجاً، كونها تنسجم ومتغيرات البحث الحالي من جهة، إلى جانب قلة هذا النوع من التوظيف في عروض مسرح الطفل بشكل عام من جهة أخرى، وبهذا ينطلق البحث الحالي من مفترق اشكالي مفاده: **هل حقق توظيف الذكاء الاصطناعي اندماج عضوي داخل البنية الدرامية في المسرحية المختارة، وبما يُفضي إلى إنتاج المعنى، وتكثيف الخيال، من دون ان يتحول الى عنصر استعراضي منفصل عن السياق الدرامي.**

اهمية البحث: تكمن أهمية البحث الحالي في أنه:

1. يسلط الضوء على دراسة توظيف الذكاء الاصطناعي، بوصفه فاعلاً بصرياً داخل بنية العرض المسرحي لا بوصفه أداة تقنية مستقلة، في ظل تنامي الحاجة إلى تجديد القراءة الجمالية والتربوية في عروض مسرح الطفل المعاصر.

[1] جامعة بغداد/ كلية الفنون الجميلة/ قسم التربية الفنية

2. يفيد المشتغلين في مسرح الطفل من المخرجين ومصممي السينوغرافيا عن طريق تحديد شروط التكامل العضوي المنتج للمعنى بين توظيف الذكاء الاصطناعي والابهار الناتج عنها، وبين البناء الدرامي للعرض المسرحي.
3. يفتح افقاً نقدياً حديثاً في سياق التحولات الرقمية التي طرأت على الصورة المسرحية في عروض مسرح الطفل، عن طريق رصد تجربة مسرحية عربية متخصصة قُدمت ضمن عروض المهرجان العربي لمسرح الطفل بدورته الثامنة.

هدف البحث: يهدف البحث الحالي إلى: الكشف عن توظيف الذكاء الاصطناعي في عرض مسرحية **(Stop) .**

حدود البحث:

الحد الموضوعي: دراسة توظيف الذكاء الاصطناعي في نطاق علاقته بالبنية الدرامية وانتاج المعنى في عروض مسرح الطفل – مسرحية: **(Stop)** انموذجاً. الحد المكاني: دولة الكويت على (خشبة مسرح الدراما -مركز الشيخ جابر الاحمد الثقافي). الحد الزماني: 2025.

تحديد المصطلحات:

الذكاء الاصطناعي عرّفه **John Simpson بأنه:** "علم هندسة إنشاء برامج الحاسوب الذكية، والآلات الذكية، وهو علم انشاء برامج حاسوب قادرة على التفكير بالطريقة التي يعمل بها دماغ الإنسان" (Simpson, 2020, p. 245).

عرّفته كل من الصالح وصدوف/2026) بأنه: "مجال من مجالات الحاسوب الذي يهتم بدراسة كيفية تصميم انظمة حاسوبية تتمتع بالقدرة على تنفيذ المهام التي تتطلب ذكاء بشري، مثل التفكير والتعليم والتحليل والتفاعل مع البيئة المحيطة" (Al-Saleh, 2026, p. 467).

التعريف الاجرائي: هو برامجيات حاسوبية ذكية تُصمم وتُنتج بنية رقمية بصرية وسمعية فاعلة مولدة للدلالات الجمالية والتربوية ضمن السياق الدرامي في عروض مسرح الطفل.

مسرح الطفل: عرّفته (احمد/ 2004) بأنه: "فن مسرحي موجّه إلى الاطفال، يعتمد على توظيف عناصر العرض المسرحي لتقديم خبرات تربوية وجمالية تتناسب مع عالم الطفل واهتماماته، ويهدف الى تنمية قدراته الفكرية والوجدانية" (Saqr, 2004, p. 9).

عرّفه (السالم/2014) بأنه: "العمل المسرحي الموجّه للأطفال، والذي يراعي متطلبات خصائصهم العمرية محتوى وتعبير ودلالة، ويهدف الى غاية جمالية وتربوية وتثقيفية" (Al-Salem, 2014, p. 25).

التعريف الاجرائي: هو العرض المسرحي الموجّه للطفل، يعتمد في بعض عناصره المسرحية على توظيف تقنيات الذكاء الاصطناعي ضمن سياقه الدرامي لتقديم المتعة الجمالية والخبرات التربوية لمتلقيه، والذي يراد الكشف عن هذا التوظيف في مسرحية (Stop).

الفصل الثاني: الإطار النظري

المبحث الاول: الذكاء الاصطناعي -مفهومه، أهميته، أنواعه، خصائصه

أولاً: مفهوم الذكاء الاصطناعي:

يعد الذكاء الاصطناعي من المفاهيم المعاصرة، ومن أهم نتائج الثورة الصناعية الرابعة التي ظهرت نتيجة للتقدم التكنولوجي الكبير في علوم الحاسوب وتقنيات المعالجة الرقمية للبيانات، ولاسيما خلال القرن الحادي والعشرين، إذ شهد هذا القرن انتقال هذه التقنية من الإطار البحثي التجريبي محدود الانتشار الى تقنية تطبيقية واسعة الانتشار في مختلف مجالات الحياة مثل الطب والتعليم والصناعة والاعلام والفنون فضلاً عن متطلبات حياتنا اليومية، مما جعله أحد أهم ملامح التحول الحضاري، ويرتبط مفهوم الذكاء الاصطناعي بتطوير انظمة معرفية وتقنية تمكّن الحاسوب من أداء مهام تتطلب عادة قدراً من الذكاء البشري، بل وتتفوق عليه احياناً، يعتمد انظمة ذكية قادرة على تحليل البيانات والتفاعل مع البيئة المحيطة واتخاذ قرارات بصورة شبه مستقلة، ويشير الذكاء الاصطناعي الى" انظمة او اجهزة تحاكي الذكاء البشري في اداء المهام، بهدف تعزيز القدرات والمساهمات البشرية بشكل كبير" (Al-Sahiti, 2024, p. 5)، وهذا يعني انه علم يحاول منح الحاسوب او الكومبيوتر وغيره من الأجهزة الرقمية

الذكية خاصية الذكاء، من خلال انظمة حاسوبية تعرض بعض صيغ الذكاء، حتى تتمكن من القيام بأعمال مازالت الى عهد قريب حكراً على الانسان كالتفكير والتعلم والابداع والابتكار والتواصل بصفة عامة، ويعرّف ايضاً بأنه "سلوكاً وخصائص معينة تتسم بها البرامج الحاسوبية وتجعلها تحاكي القدرات الذهنية البشرية وانماط عملها، ... فالهدف هو وضع المعارف البشرية داخل الحاسوب ضمن ما يعرف بقواعد المعرفة، ومن ثم يستطيع الحاسوب عبر الادوات البرمجية البحث في هذه القواعد، والقيام بالمقارنة والتحليل، من اجل استخلاص واستنتاج افضل الأجوبة والحلول للمشكلات المختلفة" (Mohamed, 2021, p. 574)، وعلى الرغم من ذلك فان الانسان هو من يخطط وهو الذي اوجد الذكاء وهو الذي طوره لخدمته، ولا يمكن ان يكون بديلاً عنه بل يحاكي جوانب من ذكاءه، فعلى الرغم من مزاياه الاّ ان له الكثير من العيوب، وبهذا ترى الباحثة ان هذا النظام العلمي الذي يطلق عليه بالذكاء الاصطناعي هو نظام يستند بالأساس الى فرضية مفادها ان وظائف العقل وتجليات المعرفة البشرية كالتعلم، والحساب، والادراك، والحفظ في الذاكرة، والاكتشافات العلمية او الابداع كلها قابلة للبرمجة والاستنساخ عبر الحاسب، ولاتزال هذه الفرضية مفتوحة قيد البحث والتقصي والتطوير، وعليه لا يوجد تحديد كامل لمفهوم الذكاء الاصطناعي لأنه متطور ومتجدد باستمرار.

ثانياً: اهمية الذكاء الاصطناعي:

تشير العديد من الدراسات والتجربة الفعلية الميدانية الى الدور الكبير الذي تؤديه تطبيقات الذكاء الاصطناعي في مساعدة وخدمة الانسان، فقد اسهمت في توفير الوقت والجهد وتحسين جودة الأداء في مختلف المجالات، وقد "ادى التقدم في تكنولوجيا الشبكات العصبية العميقة، الى تمكين الذكاء الاصطناعي التوليدي للقدرة على انشاء نصوص او صور او وسائط اخرى، من خلال النماذج التوليدية، الى نماذج التعلم العميق التي يمكنها اخذ البيانات الأولية لتوليد مخرجات محتملة للإحصاء وتحليل البيانات الرقمية وعلى مستوى عالٍ، وتقوم النماذج التوليدية بالتشفير والاستفادة منها لإنشاء عمل جديد مشابه للبيانات الأصلية، ولكن ليس مطابقاً لها" (Al-Ubaidi, 2024, p. 297).

كما ان ما يميز الذكاء الاصطناعي هو قدرته على تحليل البيانات الضخمة والمتنوعة وبشكل مستمر دون توقف لاستخلاص نتائج دقيقة وبسرعة ، فضلاً عن دوره في دعم الابداع والابتكار في مختلف المجالات ومنها الفنون، ولا سيما الفنون المسرحية، إذ يمكن توظيف "التخيل الابداعي لإيجاد تشكيلات صورية ذات واقعية مفرطة لا وجود لها في الواقع، فتتصف بالابتكار والابداع الشكلي والموضوعي من خلال الذكاء الاصطناعي" (Ahmed, 2024, p. 359)، وهذا لا يقتصر على انشاء او ابتكار تشكيلات صورية ثابتة، بل تشكيلات وتكوينات حركية تنسجم والسياق الفني الجمالي الذي يحتويها، إذ يتيح توظيف الذكاء الاصطناعي امكانات إنتاج جمالية داخل العمل الفني، كما يعد تقنية أساسية واداة استراتيجية للدول يُقاس على أساسها التقدم العلمي والحضاري وتحقق التنمية المستدامة.

ثالثاً: انواع الذكاء الاصطناعي:

وهناك العديد من الانواع او التصنيفات التي تندرج ضمنها انواع الذكاء الاصطناعي، (فهناك تصنيف وفقاً لمستوى القدرات ويشمل الذكاء الاصطناعي الضيق، والذكاء الاصطناعي العام، والذكاء الاصطناعي الفائق، وهناك تصنيف آخر وفقاً للوظائف والبنية التشغيلية، ويضم الآلات التفاعلية، والانظمة ذات الذاكرة المحدودة، وانظمة نظرية العقل، وصولاً الى الانظمة ذات الوعي الذاتي) (Al-Bar'i, 2022, p. 29)، الاّ ان اغلب هذه الانواع مازالت قيد الدراسة والتنظير، ويعد كل من الذكاء الاصطناعي الضيق وانظمة الذاكرة المحدودة هي الاكثر انتشاراً في التطبيقات الحالية ومنها المصممة لأداء مهمة محددة فقط والتي تستخدم في التعليم، والطب، الاعلام، المسرح كالمؤثرات البصرية التفاعلية والصوتية والاضاءة الذكية وتحريك الشخصيات الرقمية، ومنها الذي يعتمد على بيانات سابقة لاتخاذ القرار كالسيارات ذاتية القيادة وغيرها من التطبيقات التعليمية والتفاعلية، اي انها تعزز التفاعل الحي كما يحدث في العروض المسرحية لا سيما عروض مسرح الطفل التفاعلية التي تستجيب لمدركات المتلقي الطفل وانفعالاته.

رابعاً: خصائص الذكاء الاصطناعي:

يتميز الذكاء الاصطناعي بالعديد من الخصائص التي تميزه ومن بينها:"

1. قدرة الذكاء الاصطناعي على الادراك والتفكير.

2. يُستعمل لحل المشكلات التي تواجهه حتى مع غياب المعلومات الكاملة.
3. اكتساب المعرفة وتوظيفها وتطبيقها في المجال المطلوب.
4. قدرته على استعمال الخبرات القديمة والافادة من توظيفها في مواقف جديدة.
5. قدرته على التصور والابداع وفهم الامور المرئية وإدراكها.
6. قدرته على اجراء التجارب والخطأ لغرض استكشاف امور مختلفة" (Abu Bakr, 2019, p. 55).

ومن اهم الخصائص التي يمكن الافادة منها في مجال الفنون لاسيما المسرح هي انظمة الذكاء الاصطناعي التي تستجيب للصوت وحركة الممثل والاضاءة، فضلاً عن شخصيات قادرة على فهم اللغة البشرية والتفاعل معها وغيرها من الخصائص التي تحول العرض المسرحي الى نظام تفاعلي حي بعيداً عن التقليدية.

المبحث الثاني: اشتغالات الذكاء الاصطناعي في عروض مسرح الطفل

شهد العالم في العقود الأخيرة تحولاً معرفياً واسعاً مع تطور تقنيات الذكاء الاصطناعي، وهو تحول لم يقتصر أثره على المجالات العلمية أو التقنية فحسب، بل امتد إلى الحقول الإبداعية والفنية ومنها الفن المسرحي، "فقد وجد المصمم في عصر الثورة الرقمية الأداة التي يستطيع بها التعبير عن افكاره التصميمية مهما بلغ تعقيد هذه الافكار، كما ان التكنولوجيا اتاحت الفرصة لاختيار التشكيل والعرض الملائم اضافة الى امكانية التعديل واكتشاف نقاط الضعف التصميمية اثناء التصميم وليس بعد التنفيذ" (Mohammed, 2023, p. 714)، ومع أن المسرح يُعد فناً إنسانياً يقوم أساساً على الحضور الحي والتفاعل المباشر بين الممثل والجمهور، إلا أن التطورات الرقمية فتحت أمامه آفاقاً جديدة للتجريب والتطوير، ويعد مسرح الطفل من أكثر الأنواع المسرحية قابلية لاستيعاب هذه التقنيات بسبب طبيعته القائمة على الخيال، والدهشة، والحركة، وتنوع المؤثرات السمعية والبصرية التي تثير فضول المتلقي الطفل وتدفعه إلى التفاعل مع العرض.

إن التفكير في حضور الذكاء الاصطناعي داخل عروض مسرح الطفل يقود إلى تصور أكثر شمولاً يتجاوز حدود التقنية بوصفها أداة مساعدة، ليصل إلى مرحلة تصبح فيها جزءاً فاعلاً في تشكيل مختلف عناصر العرض المسرحي، فالعرض المسرحي بوصفه بنية فنية مركبة، يتكون من مجموعة عناصر متداخلة تبدأ من النص وتمر بالإخراج والتمثيل والسينوغرافيا وتنتهي بالتفاعل مع الجمهور، وعندما يدخل الذكاء الاصطناعي إلى هذه المنظومة، فإنه يفتح إمكانات جديدة لإعادة صياغة هذه العناصر بطريقة أكثر حيوية وابتكاراً، "إذ تطيح التقانة الرقمية بكل الثنائيات التقليدية، ليتم المؤالفة بين (المادي –اللامادي) فضلاً عن المؤالفة بين (الانسان –الآلة) و(الواقعي –التخيلي)، و(المحلي –العولمي)، و(الحالي –التأريخي)" (Ali, 2009, p. 117).

في البداية، يمكن للذكاء الاصطناعي أن يسهم في مرحلة بناء النص المسرحي الموجّه للطفل، إذ إن النص في مسرح الطفل يعتمد على بنية سردية تراعي الخصائص النفسية والعمرية للمتلقي الطفل، وتحرص على الجمع بين عنصر التشويق والرسالة التربوية. وفي هذا السياق يمكن لتقنيات الذكاء الاصطناعي أن تقدم دعماً معرفياً مهماً لعملية الكتابة المسرحية، وذلك بفضل قدرتها على تحليل كم كبير من النصوص والقصص الموجهة للأطفال، واستخلاص الأنماط السردية الأكثر تأثيراً في وعيهم واهتماماته، والاكثر توافقاً مع مدركاتهم، إن الأنظمة الذكية تستطيع دراسة البنية الداخلية للقصص الموجهة للأطفال، مثل طبيعة الصراع الدرامي وتسلسل الأحداث وأنماط الشخصيات ومستوى اللغة المستخدمة (القاموس اللغوي)، ومن خلال هذا التحليل يمكن الكشف عن العناصر التي غالباً ما تستقطب انتباه الطفل، كالشخصيات الخيالية أو الحيوانية، أو الأحداث التي تقوم على المغامرة والاكتشاف، إضافة إلى اعتماد لغة بسيطة واضحة قادرة على تحفيز الخيال، وعليه فعندما تتوافر هذه المعطيات أمام الكاتب المسرحي فإنها تمنحه رؤية أعمق حول كيفية بناء نص أكثر قرباً من عالم الطفل وأكثر قدرة على التأثير فيه، وفضلا عن ذلك يمكن للذكاء الاصطناعي أن يسهم في تطوير الحبكة الدرامية عبر تحليل الإيقاع السردي للقصص الناجحة، واقتراح توازن ديناميكي مناسب بين لحظات التوتر الدرامي واللعب داخل النص، ذلك ان مسرح الطفل بطبيعته يحتاج إلى هذا التوازن بوصفه ضرورة جمالية وتربوية ضمن الإيقاع الدرامي، فإذا طال السرد أو تعقدت الأحداث يفقد المتلقي الطفل اهتمامه بالعرض، لذلك فإن الاستفادة من التحليل الذكي للأنماط السردية يمكن أن تساعد الكاتب على صياغة نص أكثر حيوية وانسياباً تتداخل فيه المغامرة مع القيم التربوية بصورة طبيعية، (ان التفاعل بين الذكاء الاصطناعي والابداع السردي له جذور في الابداع الحسابي، وهو مجال يسعى الى فهم كيفية مساهمة ادوات الذكاء الاصطناعي في العملية الابداعية) (Colton, 2021, p. 12)،

ويمتد دور الذكاء الاصطناعي أيضاً إلى تحليل اللغة المناسبة للأطفال، إذ يمكن للأنظمة الذكية مقارنة مستويات لغوية متعددة في النصوص الأدبية الموجهة للطفل، وتحديد المفردات الأكثر تداولاً وسهولة في الفهم وبالتالي فمن خلال هذه النتائج يستطيع الكاتب تحقيق توازن بين البساطة والثراء اللغوي، بحيث يقدم خطاباً مسرحياً واضحاً وقريباً من إدراك الطفل دون أن يفقد طابعه الجمالي.

وفي هذا السياق يشير الباحثان (ستيوارت راسل وبيتر نورفيغ)* إلى أن جوهر الذكاء الاصطناعي يتمثل في دراسة الأنظمة القادرة على إدراك البيئة المحيطة بها والتفاعل معها بصورة ذكية، إذ يعرفان الذكاء الاصطناعي بأنه" مجموعة من الأنظمة القادرة على ملاحظة ما يحدث حولها وفهمه، ثم تختار هذه الأنظمة الاستجابة بطريقة مناسبة لما تلتقطه من ملاحظات ومعلومات وكذلك بالنسبة للنص المسرحي للأطفال بحيث يمكن استخدام هذه الفكرة لتحليل الشخصيات والأحداث وتطوير حبكة تفاعلية تنبض بالحياة" (Russell, 2010, p. 41)، وترى الباحثة ان هذا التعريف يوضح أن الأنظمة الذكية تعتمد أساساً على تحليل المعطيات واكتشاف الأنماط داخلها، وهو ما يمنحها القدرة على التعامل مع كميات كبيرة من البيانات والنصوص واستخلاص العلاقات بينها، وعليه فمن هذا المنطلق يمكن توظيف هذه القدرة التحليلية في دراسة النصوص الأدبية الموجهة للأطفال واستخلاص السمات المشتركة بينها، الأمر الذي يتيح للكاتب المسرحي الاستفادة من هذه المعطيات في تطوير بنية النص الدرامي، ومع ذلك يبقى الذكاء الاصطناعي في هذا المجال أداة معرفية مساندة للعمل الإبداعي، لأن الإبداع المسرحي يرتبط بالخيال الإنساني والقدرة على التعبير عن التجربة الإنسانية بلغة تحمل العاطفة والمعنى، ولذلك فإن القيمة الحقيقية لهذه التقنيات تكمن في قدرتها على توسيع أفق الكاتب ومنحه أدوات تحليلية جديدة، في حين يظل الحس الإنساني هو الذي يمنح النص المسرحي روحه ودفئه ويجعل الحكاية قادرة على التأثير في وجدان الطفل.

اما في الإخراج المسرحي المعاصر، يظهر دور الذكاء الاصطناعي والتقنيات الرقمية بوضوح كعنصر فاعل لا يقتصر على الدعم الفني فحسب بل يمتد ليصبح أداة إبداعية وتفاعلية في تشكيل العرض المسرحي للأطفال، فالذكاء الاصطناعي (قادر على رفدنا ببيئات وعوالم افتراضية او مدمجة للمعطيات الطبيعية وتوليد مرئيات وموجودات تتميز بالدهشة والدقة والمرونة ومغلفة بأشكال فنية ذات مسحة جمالية يمكن توظيفها في بنية العرض المسرحي اعتماداً على رؤية مخرج العمل او اعتماداً على المدخلات التي تغذى بها برمجيات الذكاء الاصطناعي او استلهاماً لما متوفر اساساً من انماط مسبقة) (Awn, 2025, p. 302).

فالمخرج المسرحي اليوم يمكنه توظيف أنظمة ذكية تتحكم بالإضاءة والصوت والخلفيات الرقمية بطريقة ديناميكية تتفاعل مع كل حركة تمثيلية وتطور للمشهد، وعلى سبيل المثال، عند الانتقال من مشهد مرح إلى مشهد توتر تقوم الأنظمة الذكية بتغيير ألوان الإضاءة أو تعديل إيقاع الموسيقى بشكل متزامن مع الأداء التمثيلي ليشعر الطفل وكأنه يعيش الحدث المسرحي نفسه ويشارك فيه بوعي خيالي وتجريبي، (فالإضاءة لم تعد مجرد وسيلة كشف تقليدية، بل تحولت إلى عنصر مركزي في بناء المشهد الدرامي بحيث تساهم في رسم الفضاء المسرحي وإبراز الإيقاعات النفسية والعاطفية للشخصيات فضلا على أن التقنية الرقمية تمكن من خلق تركيبات بصرية وصوتية متغيرة ومعقدة، تعزز تجربة المشاهدة وتسمح للطفل بأن يكون جزءاً من المشهد بشكل تفاعلي، فيصبح العرض المسرحي فضاءً حيوياً ينسجم فيه الأداء مع اللغة البصرية والصوتية للعرض) (Al-Khafaji, 2020, p. 72)، وهذا يعني أن الذكاء الاصطناعي يتيح للمخرج إمكانية إدارة الإيقاع العام للعرض، بما يشمل حركة الممثلين، وتوقيت الأضواء، والمؤثرات الصوتية، بحيث تتكامل جميع العناصر التقنية بسلاسة مع النص المسرحي الموجه للأطفال، وبهذا فان هذه الإمكانات تمنح الطفل تجربة مسرحية شاملة وحيّة، حيث يلتقي الخيال بالمعرفة، ويصبح التفاعل مع المشهد تجربة حسية وعاطفية متكاملة، ويتيح للعرض تحقيق أهدافه التعليمية والترفيهية في الوقت ذاته، وفي مجال التمثيل والأداء المسرحي، يفتح الذكاء الاصطناعي آفاقاً واسعة تجعله شريكاً فاعلاً في تطوير العلاقة بين الممثل والفضاء المسرحي، بعيداً عن الأداء التقليدي الثابت فقد بدأت التجارب المعاصرة تظهر في شكل شخصيات رقمية أو روبوتية تتفاعل مع الممثلين على الخشبة، تشاركهم الحوار والحركة، وتساهم في تطور الحدث الدرامي بطريقة حية ومرنة بحيث يمكن لهذه الشخصيات أن تُبرمج للاستجابة في الوقت

---

* **ستيوارت راسل:** عالم حاسوب بريطاني متخصص في الذكاء الاصطناعي وأستاذ في جامعة كاليفورنيا – بيركلي.
بيتر نورفيغ: عالم حاسوب أمريكي خبير بالذكاء الاصطناعي، عمل في Google وNASA.وهما مؤلفا الكتاب الشهير *Artificial Intelligence: A Modern Approach*.(المصدر ويكيبيديا)

الحقيقي لتفاعل الأطفال في القاعة، فتتغير حركاتها أو ردودها وفقاً لما يقدمه الجمهور من أصوات أو تعابير وجه أو حركات، لتكون جزءاً من اللعبة المسرحية نفسها وليست مجرد خلفية ثابتة.

هذه التجارب تُحول العرض المسرحي إلى بيئة تفاعلية قريبة من طبيعة الألعاب الرقمية التي ينشأ عليها الأطفال في حياتهم اليومية، فتدفعهم إلى المشاركة الفعلية بدلاً من المشاهدة الساكنة، وتزيد من اندماجهم في تفاصيل الحدث، ومن هذا المنطلق يرى بعض الباحثين في تقاطع التكنولوجيا والفنون أن إدخال الذكاء الاصطناعي في الأداء لا يهدف فقط إلى إدخال أدوات جديدة، بل إلى تغيير أسلوب التمثيل نفسه، بحيث يصبح الأداء المسرحي تجربة مشتركة بين الإنسان والنظام الذكي، وبهذا فان (الذكاء الاصطناعي يمكن أن يسهم في خلق ما يسميه أداءات مسرحية هجينة تجمع بين الممثل البشري والشخصيات الذكية المتولّدة آلياً، وتعمل هذه الشخصيات وفق خوارزميات تعلم مستمر تستجيب لتفاعل الجمهور وأفعال الممثل على الخشبة وأن هذا النوع من الأداء يجعل المسرح قادراً على استثمار الذكاء التفاعلي لجعل العرض أكثر حيوية واستجابةً للمتغيرات اللحظية داخل الفضاء المسرحي) (Pike, 2025, p. 25)، ما يعزز عنصر الدهشة والتجربة الحسية لدى الطفل.

اما السينوغرافيا وهي العنصر الذي يجمع بين الديكور والازياء والإضاءة والمؤثرات البصرية والسمعية لتشكيل الفضاء المسرحي، أحدث دخول التقنيات الذكية لها تغيراً جذرياً في الشكل والمضمون معاً، اذ لم يعد المشهد المسرحي محصوراً في الخلفيات الثابتة أو القطع الديكورية التقليدية وانما أصبح بالإمكان أن تتحول هذه الخلفيات إلى فضاءات رقمية متحركة تتغير تبعاً لمسار القصة والأداء " فالسيوغرافيا اليوم صارت مجالاً ابداعياً يكرس التقنيات المتطورة لصالح الفن، فالكثير من العروض المعاصرة صارت تقوم على الايحاء بالمكان من خلال الصوت والاضاءة وديكور ضوئي وسمعي، وعلى استخدام الليزر في تحقيق صور مجسمة بدون استخدام الشاشات" (Eid, 1998, p. 57)، فعلى سبيل المثال، إذا كان المشهد يتطلب أن يكون في غابة، فإن الأنظمة الذكية يمكن أن تخلق بيئة بصرية متكاملة تضم أشجاراً متحركة، وأصوات الطبيعة، وتغيرات في الضوء والظل بطريقة تتفاعل مع إيقاع الأحداث والعناصر الدرامية المعروضة، فتتبدل أشكال وألوان الفضاء بتناسق مع نمط السرد ما يعني بان (الوسائط الرقمية الحركية التي تدمج تقنيات الذكاء الاصطناعي تساهم في فتح مسارات إبداعية جديدة لمصممي السينوغرافيا، حيث تعمل الأدوات التوليدية والتصميم التفاعلي على خلق تجارب بصرية غنية ومتغيرة داخل العروض المسرحية الحية) (Kamal, 2025, p. 312)، وبالتالي فأن دمج الذكاء الاصطناعي في السينوغرافيا لا يقتصر على الجانب الجمالي فقط وانما يمتد ليكون أداة لإعادة تشكيل الفضاء المسرحي بشكل ديناميكي وتفاعلي جديد بعيداً عن المحاكاة الواقعية او الصور والتشكيلات التقليدية، وهذا ما يميز تقنيات الذكاء الاصطناعي "فان الاقتصار على محاكاة الواقع في الاساليب المولدة عبر الذكاء الاصطناعي، دون تجاوزها الى مستوى التعبير او الابتكار، قد يعدّ استخداماً محدود الجدوى لتقنيات تحمل امكانات واسعة" (Mustafa, 2025, p. 363)، مما يعمق تجربة الطفل ويمنحه إحساساً أقرب بالمغامرة والاكتشاف، ويحفّز خياله البصري على الاستجابة للصور المتغيرة والمشاهد الحية.

وفي الموسيقى والمؤثرات الصوتية داخل العرض المسرحي، لم يعد الصوت مجرد عنصر خلفي ثابت يرافق الحدث وانما أصبح جزءاً فاعلاً من التركيب الدرامي نفسه ومع دخول التقنيات الذكية في المعالجة الصوتية يمكن للأنظمة أن تبتكر إيقاعات وأجواء سمعية تتلاءم مع تطور المشهد وتعديل مستوى الصوت أو سرعته بما يتناغم مع حركة الممثلين وحالة المشهد الدرامي، فيتحول الصوت من مجرد إضافة سطحية إلى عنصر فعّال يقرب الطفل المتلقي من تجربة الأداء الواقعي، وفي هذا الإطار أكد الباحث عماد هادي الخفاجي في كتابه الإضاءة المسرحية البديلة (أن استخدام الوسائط الرقمية في العرض المسرحي قد أتاح تكاملاً جديداً بين الصوت والموسيقى والإضاءة، بحيث يصبح كل منها جزءاً من لغة المشهد المتغيرة التي تتفاعل مع الأحداث وتدعم بناء المعنى الدرامي، بدلاً من أن تبقى مجرد خلفية تقليدية ثابتة) (Al-Khafaji, 2020, p. 96)، ما يعني أن إدراك هذه الإمكانات التقنية وفهم كيفية توظيفها بشكل مدروس يجعل المخرج والمصمم والممثل قادرين على ابتكار تجربة مسرحية حية تنبض بالخيال والإحساس وتترك أثرا دائما في وعي الطفل وجماليات تجربته المسرحية.

كما يمتد دور الذكاء الاصطناعي إلى تصميم الأزياء المسرحية بحيث يمكن للذكاء الاصطناعي أن يكون أداة إبداعية قوية تدعم المصمم في ابتكار أشكال جديدة وتجارب بصرية قبل تنفيذها فعلياً على الخشبة، وذلك عن طريق برامج المحاكاة والتجارب الرقمية التي توفر نماذج يمكن تعديلها واختبارها بسرعة وكفاءة، مما يزيد من فرص الابتكار ويقلل الوقت والتكلفة التقليدية

وبالتالي "فان الذكاء الاصطناعي يمكّن المصممين من تجريب الأزياء افتراضياً على مجسمات رقمية وعرض نتائج متعددة قبل عملية التنفيذ الفعلي، ما يفتح المجال أمام إنتاج تصاميم متميزة ومتنوعة بدرجة عالية من الإبداع والدقة" (Kamal, 2025, p. 223)، ما يمنح الفريق الفني قدرة أكبر على اتخاذ قرارات تصميم مدروسة ومبتكرة تخدم العرض المسرحي.

ومع اتساع حضور الذكاء الاصطناعي في مختلف عناصر العرض، تتضح ملامح رؤية جديدة للمسرح تقوم على التكامل بين الخيال الإنساني والتقنية الذكية، فالمسرح في جوهره فعل إنساني ينبع من الحكاية والخيال والعاطفة، بينما توفر التكنولوجيا أدوات تساعد على توسيع هذا الخيال وإظهاره بصورة أكثر إدهاشاً. ومن خلال هذا التكامل يمكن لمسرح الطفل أن يواكب تحولات العصر الرقمي، وأن يقدم تجارب فنية تجمع بين المتعة الجمالية والمعرفة في آن واحد مسرحية.

وختاما ترى الباحثة أن مستقبل مسرح الطفل يبدو مفتوحاً على احتمالات واسعة، إذ يمكن للذكاء الاصطناعي أن يسهم في خلق عروض أكثر تفاعلاً وثراءً بصرياً وسمعياً، وفي الوقت نفسه يحافظ المسرح على جوهره بوصفه فضاءً للقاء الإنساني والخيال المشترك وبهذا المعنى يصبح الذكاء الاصطناعي امتداداً للقدرة البشرية على الابتكار بحيث يضيف إلى الفن المسرحي أدوات جديدة دون أن ينتزع منه روحه الإنسانية التي ظل يحملها عبر التاريخ.

مؤشرات الاطار النظري:

1. يرتبط مفهوم الذكاء الاصطناعي بتطوير انظمة معرفية وتقنية ذكية قادرة على تحليل البيانات والتفاعل مع البيئة المحيطة واتخاذ قرارات بصورة شبه مستقلة.
2. يعد كل من الذكاء الاصطناعي الضيق وانظمة الذاكرة المحدودة هي الاكثر انتشاراً في التطبيقات الحالية ومنها المسرح.
3. يوفر الذكاء الاصطناعي رؤى حول النص والبنية السردية عن طريق تحليل تسلسل الأحداث والشخصيات، واقتراح توازن بين التوتر والمرح، مع تحديد الأنماط السردية الناجحة وتحسين الحبكة واللغة المسرحية لتكون أكثر حيوية وسهولة للفهم، مع تعزيز عناصر التشويق وتحفيز خيال الطفل.
4. يسهم الذكاء الاصطناعي في الإخراج المسرحي الديناميكي عبر التحكم بالإضاءة والصوت والخلفيات الرقمية لتتكامل مع أداء الممثلين، مما يضمن تجربة حسية متكاملة وسلسة، ويعمّق الانغماس البصري والسمعي للطفل في المشهد.
5. يؤكد الذكاء الاصطناعي التفاعل بين الممثلين والشخصيات الرقمية عن طريق برمجة استجابات لحظية للأفعال المختلفة، مما يزيد من حيوية الحدث الدرامي ويحفز مشاركة الطفل مباشرة، ويحوّل الشخصيات الرقمية إلى عنصر فاعل ضمن السرد المسرحي.
6. يوفر الذكاء الاصطناعي حيوية للسينوغرافيا والفضاء المسرحي عبر خلق بيئات بصرية وصوتية متغيرة تتماشى مع مسار القصة، مع دمج الوسائط الرقمية لتجربة بصرية ديناميكية تعزز خيال الطفل وانغماسه، وتتيح التكيف اللحظي مع حركة الممثلين وتطور الحدث.
7. تعد تقنيات الذكاء الاصطناعي الموسيقى والمؤثرات الصوتية التفاعلية بحيث تضبط الإيقاع والموسيقى والصوت بما يتناسب مع الأداء، وتحول الصوت إلى عنصر فعال يعمق التجربة الحسية للطفل ويواكب التغيرات اللحظية في المشهد.
8. يوفر الذكاء الاصطناعي أدوات مبتكرة لتصميم الأزياء والعناصر البصرية عبر تجربة التصاميم افتراضيا قبل التنفيذ، مما يعزز الابتكار والدقة ويخفض الوقت والتكلفة، ويتيح للفريق الفني اتخاذ قرارات تصميم مدروسة تتوافق مع باقي عناصر العرض المسرحي.

الدراسات السابقة:

لا توجد دراسات سابقة حول توظيف الذكاء الاصطناعي في عروض مسرح الطفل على حد علم الباحثة.

الفصل الثالث: إجراءات البحث

يتحدد البحث بالأنموذج الذي أورده العنوان.

عينة البحث: تحدد الباحثة العينة التي تطبق عليها إجراءات بحثها بعرض مسرحية (Stop) المدرجة بياناتها في الجدول ادناه، والتي بُني اختيارها وفقاً للمسوغات التالية:

مشاهدة الباحثة العيانية للعرض، وإمكانية لقاء الباحثة للعاملين على ذلك العرض من مخرج ومصمم وفنيين فضلا عن تمثيل العينة لموضوعة البحث، توفر رابط تسجيل العرض.

منهج البحث: تبنى البحث المنهج الوصفي التحليلي.

أداة التحليل: تتخذ الباحثة ما توصل إليه البحث من مؤشرات الإطار النظري، أداة للتحليل بوصفها فقرات تحليل (معايير).

المسرحية	المؤلف	سينوغرافيا واخراج	جهة الإنتاج	السنة
STOP	حسين المسلم	عبد الله التركماني ومحمد حسين المسلم	المهرجان العربي لمسرح الطفل/ الدورة الثامنة- لمسرح الطفل	2025

صدق الأداة: اجرت الباحثة صدقاً ظاهرياً للأداة بصيغتها الاولية والتي تكونت من (8) فقرات تحليل عن طريق عرضها على مجموعة من المحكمين من ذوي الخبرة والاختصاص في مجالي التربية الفنية والمسرح*، وقد اعتمدت الباحثة نسبة (80%) فأعلى بوصفها نسبة اتفاق على صلاحية فقرات التحليل، وبعد اجراء التعديلات على بعض الفقرات وحذف بعضها الآخر، تم اعادة الاداة مرة اخرى للمحكمين لغرض التأكد من صدقها التام، وبهذا تكون فقرات الاداة قد حظيت بالقبول والاتفاق التام عليها لتصبح جاهزة للتطبيق بصيغتها النهائية والتي تكونت من (6) فقرات تحليل.

ثبات الاداة: تم التحقق من ثبات الاداة باستخدام طريقة إعادة التحليل، إذ قامت الباحثة في المرة الاولى بتحليل العينة المتمثلة بالعرض المسرحي (stop) المشار اليه في عنوان البحث وفقاً لفقرات التحليل، ثم اعادت تحليل العرض نفسه بعد فاصل زمني بلغ (شهر واحد)، بهدف تقليل أثر التذكر وضمان موضوعية النتائج، وبعد ذلك تم ايجاد معامل الارتباط بين التحليلين باستخدام معامل ارتباط بيرسون، إذ بلغ (0,82) وهو معامل يدل على درجة ارتباط جيدة، مما يشير الى تمتع اداة التحليل بدرجة مرتفعة من الثبات، ويؤكد صلاحيتها لتحليل العرض المسرحي موضوع البحث.

تحليل العينة:

ينبي المتن الحكائي لمسرحية (Stop)على فكرة درامية بسيطة تنطلق من عالم الخيال المحبب للأطفال، إذ تجتمع مجموعة من الشخصيات المعروفة في الحكايات والقصص الشعبية داخل فضاء مسرحي واحد، لتواجه حالة من الفوضى أو الشر الذي يهدد هذا العالم الخيالي. ومن خلال سلسلة من المواقف الدرامية المتتابعة تتعاون الشخصيات فيما بينها لإيقاف هذا الخطر، في إشارة رمزية إلى ضرورة الوقوف بوجه السلوكيات السلبية وتعزيز قيم الخير والتعاون.

وتهدف المسرحية إلى ترسيخ جملة من القيم التربوية عند الطفل، مثل التعاون والعمل الجماعي، والتمييز بين الخير والشر، إضافة إلى تنمية خيال الطفل عبر توظيف عناصر بصرية وتقنية حديثة تمنحه تجربة مسرحية ممتعة تجمع بين التعليم والترفيه. كما تسعى إلى تقديم نموذج معاصر لمسرح الطفل يعتمد على الصورة والوسائط الرقمية إلى جانب الأداء التمثيلي.

وبدءً بالتحليل، إذ يمكن ملاحظة أن عرض مسرحية **(Stop)** يقدم نموذجا متكاملا في مسرح الطفل المعاصر، حيث يمكن تفكيك عناصره وفق فقرات التحليل المستخلصة، بدءً من البنية السردية للنص مرورا بالإخراج المسرحي الديناميكي، ومن ثم التفاعل بين الممثلين والشخصيات الرقمية وحيوية السينوغرافيا والفضاء المسرحي والموسيقى والمؤثرات الصوتية، وصولا إلى

* **اسماء المحكمين:**

1. أ.د. صالح احمد مهيدي / تخصص تربية فنية/ كلية الفنون الجميلة/ جامعة بغداد.
2. أ.د. عماد هادي الخفاجي / تخصص تقنيات مسرحية رقمية/ كلية الفنون الجميلة/ جامعة بغداد.
3. أ.د. فاتن حسين ناجي / تخصص تربية مسرحية/ كلية الفنون الجميلة/ جامعة بابل.

تصميم الأزياء والعناصر البصرية، بما يعكس التوظيف المتقن لتقنيات الذكاء الاصطناعي والوسائط الرقمية في بناء تجربة مسرحية شاملة تجمع بين المتعة البصرية والسمعية وتحفيز خيال الطفل..

يظهر المؤشر الأول المتعلق بتحليل النص والبنية السردية في اعتماد المسرحية على بنية حكائية بسيطة تتناسب مع وعي الطفل، إذ تتشكل الأحداث عبر سلسلة مواقف تجمع شخصيات خيالية معروفة في ذاكرة الطفل مثل شخصيات القصص والأساطير، وهو ما يخلق ألفة أولية تسهل تلقي الخطاب المسرحي، بحيث يقوم البناء الدرامي على فكرة مركزية تتمثل في الدعوة إلى إيقاف الشر وتعزيز قيم الخير والتعاون، وهو ما ينسجم مع طبيعة المسرح الموجه للطفل الذي يعتمد وضوح الفكرة وسهولة اللغة. كما أن تسلسل الأحداث جاء متدرجاً من التعريف بالشخصيات إلى مواجهة المشكلة ثم الوصول إلى الحل، وهو نمط سردي شائع في مسرح الطفل لأنه يحقق التوازن بين التوتر الدرامي واللحظات الترفيهية ما يعزز ذلك توظيف الحوارات القصيرة والإيقاع السريع الذي يحافظ على انتباه الطفل ويحفز خياله.

أما المؤشر الثاني المتعلق بدور الذكاء الاصطناعي في الإخراج المسرحي الديناميكي، فيتجلى بوضوح في اعتماد عرض مسرحية (Stop)على منظومة تقنية متقدمة في بناء الصورة المسرحية وإدارة عناصرها البصرية والسمعية، فقد اعتمد العرض على تقنيات الكرافيك المعتمدة على الذكاء الاصطناعي إلى جانب تقنيات **CGI (Computer Generated Imagery)** في تصميم الخلفيات والمؤثرات البصرية، الأمر الذي أسهم في تشكيل فضاء بصري متحرك يتغير تبعاً لمسار الحدث الدرامي بحيث جرى تقديم هذه العناصر عبر أجهزة الإسقاط الضوئي **Data Show Projector** التي حولت خشبة المسرح إلى سطح بصري متحول قادر على احتواء صور وأشكال متعددة تتبدل باستمرار وفق تطور المشاهد.

وقد تكاملت هذه المؤثرات الرقمية مع حركة الممثلين فوق الخشبة تكاملاً وظيفيا وجماليا، بحيث لم تعد الخلفيات مجرد عنصر زخرفي ثابت وانما أصبحت جزءا فاعلا في تكوين المشهد المسرحي وصياغة إيقاعه البصري. ونتيجة لذلك تشكل فضاء مسرحي ديناميكي يتفاعل مع الحدث الدرامي ويواكب تحوله، الأمر الذي أتاح خلق انتقالات سلسة بين المشاهد من دون انقطاع في تدفق الحدث أو تعطل في الإيقاع المسرحي.

كما منح هذا التوظيف التقني العرض طابعا حركيا متجددا يتلاءم مع طبيعة المتلقي الطفل، الذي يتفاعل بدرجة أكبر مع الصورة المتغيرة والإيقاع السريع والتحولات البصرية المستمرة، وبذلك أسهمت التقنيات الرقمية المدعومة بالذكاء الاصطناعي في تعزيز حيوية الإخراج المسرحي، وجعل الفضاء المسرحي أكثر قدرة على استثارة خيال الطفل وإبقائه في حالة تفاعل دائم مع مجريات العرض، الأمر الذي يؤكد الدور المتنامي للتكنولوجيا الرقمية في تطوير لغة الإخراج المسرحي المعاصر، ولاسيما في العروض الموجهة للطفل.

أما **المؤشر الثالث المتعلق بالتفاعل بين الممثلين والشخصيات الرقمية**، فيتجلى بوضوح في اعتماد عرض مسرحية (Stop)على تقنيات بصرية معاصرة أسهمت في خلق نوع جديد من العلاقة بين الأداء التمثيلي الحي والعناصر الرقمية داخل الفضاء المسرحي، فقد تم توظيف تقنية **الهولوغرام** إلى جانب الخلفيات الرقمية المولدة بالحاسوب، الأمر الذي أتاح ظهور شخصيات وعناصر افتراضية داخل المشهد المسرحي وكأنها جزء من الواقع الأدائي الذي يتحرك فيه الممثلون، وبالتالي فان حضور هذه الشخصيات الرقمية لم يكن مجرد عنصر زخرفي بصري وانما جاءت بكونها مكونا دراميا فاعلا داخل بنية المشهد، الأمر الذي خلق حالة من التداخل بين الواقعي والرقمي، وجعل الحدود بين العالمين أقل وضوحا في إدراك المتلقي. وبهذا الأسلوب أصبح الفضاء المسرحي مجالا تفاعليا يجمع بين الجسد الحي للممثل والصورة الرقمية المتحركة، ضمن تركيب بصري واحد يخدم تطور الحدث الدرامي، وكما أسهمت تقنية الهولوغرام في إضفاء بعد تخييلي غني على المشهد المسرحي، إذ أتاحت إمكانية استحضار شخصيات أو كائنات افتراضية تبدو وكأنها تتحرك في المجال المكاني نفسه الذي يتحرك فيه الممثل، وهو ما يعزز الإحساس بالحضور المشهدي ويمنح العرض طاقة بصرية مضاعفة، ليكتسب هذا التوظيف أهمية خاصة في مسرح الطفل، لأن الطفل بطبيعته يميل إلى التفاعل مع الصور الحية والمتحركة التي تجسد عوالم الخيال أمامه بصورة محسوسة وفضلا على ذلك فإن هذا التداخل بين الأداء الواقعي والتشكيلات الرقمية عبر تقنية الهولوغرام لا يقتصر على كونه حلا تقنيا وانما خيارا جماليا يسهم في تعزيز الحيوية الدرامية للمشهد المسرحي، فحين يرى الطفل الممثل وهو يتفاعل مع شخصيات رقمية تبدو حاضرة في المكان ذاته، يتولد لديه إحساس بأن الخيال الذي يشاهده قد أصبح جزءا من الواقع المسرحي، الأمر الذي يزيد من درجة اندماجه مع الحدث

ويحفز مخيلته على المشاركة في بناء العالم الدرامي للعرض، وبذلك تتحول التقنية الرقمية إلى وسيط فني يوسع من إمكانات التعبير المسرحي، ويمنح تجربة التلقي لدى الطفل بعدا بصريا وتخييلياً أكثر ثراءً وتأثيراً.

أما **المؤشر الرابع المتعلق بحيوية السينوغرافيا والفضاء المسرحي**، فيتجلى في قدرة عرض مسرحية (Stop)على تشكيل فضاء بصري متحول يستجيب لتطور الحدث الدرامي ويواكب إيقاعه. فقد اعتمدت السينوغرافيا في هذا العرض على مبدأ الدمج بين العناصر التقليدية للديكور المسرحي وبين الوسائط الرقمية الحديثة، الأمر الذي أتاح بناء بيئات بصرية متعددة تتغير تبعاً لمسار القصة دون الحاجة إلى تغييرات مادية معقدة في المنظر المسرحي وقد تحقق ذلك عن طريق توظيف الكرافيك الحاسوبي وتقنيات **CGI (Computer Generated Imagery)** في تصميم الخلفيات والمناظر الرقمية، فضلا عن استخدام أجهزة الإسقاط الضوئي **Data Show Projector** التي مكّنت من عرض هذه التشكيلات البصرية على سطوح الخشبة والخلفيات المسرحية، وقد سمح هذا الأسلوب بتحويل الفضاء المسرحي إلى سطح بصري متحرك يمكنه أن يستقبل صورا وبيئات مختلفة في لحظات زمنية قصيرة فتتحول الخشبة من مكان إلى آخر ومن حالة درامية إلى أخرى بصورة آنية وسلسة، وللتوضيح اكثر فان هذا النمط من السينوغرافيا يقوم على مبدأ التكامل بين الديكور المادي التقليدي والعناصر الرقمية المولدة بالحاسوب، بحيث يعمل كل منهما بوصفه مكملا للآخر في بناء الصورة المسرحية، فالديكور التقليدي يمنح المشهد حضورا ماديا ملموسا يتيح للممثلين التفاعل الحركي معه، في حين تضيف الخلفيات الرقمية أبعادا تخييلية واسعة يصعب تحقيقها بالوسائل التقليدية وحدها، وبهذا يتحقق نوع من التوازن بين الواقعي والافتراضي داخل الفضاء المسرحي، كما وأسهمت تقنيات الإسقاط الضوئي في تحويل خشبة المسرح إلى مساحة بصرية ديناميكية تتشكل فيها المناظر والبيئات المختلفة بصورة فورية، الأمر الذي أضفى على العرض طابعا بصريا متجددا يتلاءم مع طبيعة مسرح الطفل القائم على الإبهار والحركة، مما أتاح هذا التحول المستمر في الفضاء البصري الى توسيع أفق الخيال عند الطفل، إذ أصبح المشهد المسرحي قريبا من العالم البصري الذي اعتاد عليه في الألعاب الإلكترونية والرسوم المتحركة، وفضلا على ذلك فان فائدة هذا التوظيف التقني لا تقتصر على الجانب الجمالي فحسب وانما تمتد إلى خدمة الأداء التمثيلي ذاته، إذ يوفر الفضاء الرقمي المتحول بيئة درامية مرنة تساعد الممثل على الانتقال بين الحالات الدرامية المختلفة دون انقطاع في الإيقاع المسرحي، كما ويسهم في دعم بقية عناصر العرض مثل الإضاءة والمؤثرات الصوتية والموسيقى، التي تتكامل مع التشكيلات البصرية الرقمية لتكوين تجربة حسية متكاملة.

وبذلك تتحول السينوغرافيا الرقمية في هذا العرض إلى عنصر بنائي فاعل في صياغة الخطاب المسرحي، حيث لا تقتصر وظيفتها على تشكيل المنظر وانما تسهم في بناء المعنى الدرامي وتعزيز التفاعل بين الممثل والفضاء المسرحي والمتلقي، وهو ما يؤكد أن توظيف التقنيات الرقمية في تصميم السينوغرافيا يفتح آفاقا جديدة أمام المسرح المعاصر، ولاسيما في عروض مسرح الطفل التي تعتمد بدرجة كبيرة على الإبهار البصري واستثارة الخيال.

أما **المؤشر الخامس المتعلق بالموسيقى والغناء والمؤثرات الصوتية التفاعلية**، فيتجلى في اعتماد عرض مسرحية (Stop) على البعد السمعي بوصفه عنصرا دراميا أساسيا، يعزز الإيقاع العام للعرض ويكمل تجربة الطفل البصرية والدرامية، فقد جاءت الأغاني والمقاطع الموسيقية مدمجة ضمن تسلسل الحدث، بحيث تتزامن مع حركة الممثلين على خشبة المسرح خصوصا الأطفال، لتخلق إيقاعا مسرحيا حيويا ومتجددا يساهم في جذب انتباههم والحفاظ على تفاعلهم طوال العرض.

وقد تم توظيف التقنيات الرقمية الحديثة في المؤثرات الصوتية، بما في ذلك معالجة الصوت عبر برامج متقدمة لتوليد أصوات واقعية ومتعددة الطبقات تتماشى مع المشهد البصري والتحولات الدرامية، وان هذا التوظيف الرقمي أتاح خلق أصوات متحركة تتبع حركة الممثلين الصغيرة على الخشبة، مثل خطواتهم، أو حركة العناصر الرقمية، أو تأثيرات البيئة المحيطة في المشهد، ما أضفى بعدا حيا ومباشرا على الصوت وجعله عنصرا فاعلا في التواصل الدرامي. ومضاف الى ذلك لاحظ الباحث الجمع بين هذه المؤثرات الرقمية والصوت التقليدي المباشر، مثل الآلات الموسيقية أو الأصوات البشرية، لتقديم تجربة صوتية غنية ومتنوعة تجمع بين الواقعية والخيال، وقد أدى هذا التكامل بين الصوت الرقمي والتقليدي والموسيقى والغناء إلى تزامن دقيق بين الإيقاع السمعي والحركة البصرية للممثلين، ما عزز الإحساس بالحيوية الدرامية للعرض وأتاح للطفل التفاعل مع كل العناصر المسرحية بطريقة طبيعية ومندمجة بحيث لم يصبح الصوت مجرد خلفية وانما جزءا متكاملا من البنية الدرامية وموجها لحركة

الانتباه والمشاركة الشعورية للمتلقي، وبذلك تؤكد هذه المقاربة قدرة التقنيات الرقمية على توسيع إمكانات الإخراج المسرحي وتعميق التجربة الحسية للطفل على مستوى الدمج بين الأداء الجسدي، الموسيقي، والمؤثرات الصوتية.

أما **المؤشر السادس المتعلق بتصميم الأزياء والعناصر البصرية**، فيتجلى في العناية الفائقة بتفاصيل الأزياء التي ارتداها الممثلون، إذ استُلهمت ملامحها من الشخصيات الخيالية والرموز البصرية المعروفة لدى الأطفال، مع التركيز على الألوان الزاهية والتفاصيل الواضحة التي تساعد الطفل على تمييز الشخصيات وفهم طبيعتها الدرامية بسهولة، فلم يقتصر تصميم الأزياء على الجانب الجمالي فقط وانما كان جزءا من تصور بصري متكامل يتناغم مع بقية عناصر العرض المسرحي، مثل الإضاءة، الديكور التقليدي، الخلفيات الرقمية، والمؤثرات البصرية الأخرى.

وقد جاء هذا التناغم مدعوما بالتقنيات الرقمية، حيث تم استخدام برامج الكرافيك والـ CGI لتطوير عناصر الأزياء البصرية والملحقات الرقمية التي تتفاعل مع الضوء والحركة على الخشبة. فعلى سبيل المثال، انعكاسات الضوء أو الألوان المتغيرة على الأزياء تم تصميمها بحيث تتكامل مع خلفيات رقمية متحركة وأساليب الإسقاط الضوئي، ما أتاح للطفل إدراك الشخصيات بشكل حي وديناميكي، وجعل الأزياء جزءً من البيئة المسرحية نفسها وليس مجرد ملابس للممثلين، كما ساهم هذا التكامل بين التصميم الرقمي والتقليدي في تحقيق وحدة بصرية متناسقة داخل العرض، حيث تتكامل حركة الممثلين مع الإيقاع البصري والصوتي وتنسجم الأزياء مع الخلفيات الرقمية المتغيرة والموسيقى والمؤثرات الصوتية، ما يعزز اندماج الطفل في الحدث المسرحي ويزيد من قدرة العرض على إثارة الخيال وتحفيز الإدراك البصري والسمعي في آن واحد وبذلك تصبح الأزياء والعناصر البصرية الرقمية أدوات جمالية حيوية، تعمل جنبا إلى جنب مع كل مكونات العرض المسرحي لتقديم تجربة متكاملة، غنية، ومؤثرة للمشاهد الصغير.

وفي ختام هذا التحليل يمكن القول إن مسرحية **(Stop)** مثلت نموذجا رائدا في مسرح الطفل المعاصر، إذ جسدت كيف يمكن للتقنيات الرقمية والوسائط الحديثة أن تتكامل مع الأداء التمثيلي التقليدي لإنتاج تجربة مسرحية متكاملة بصريا وسمعيا، تجمع بين الترفيه والتعليم وتحفيز الخيال، بحيث أسهم دمج الكرافيك والـ CGI والهولوغرام والإسقاط الضوئي مع حركة الممثلين والموسيقى والمؤثرات الصوتية الرقمية والتقليدية في خلق فضاءات متحركة وبيئات حسية غنية، جعلت الطفل يعيش الحدث المسرحي بحضور كامل واندماج حقيقي مع الخيال والموسيقى والألوان والأزياء.

كما أبرزت المسرحية قدرة الذكاء الاصطناعي على دعم اللغة الجمالية لمسرح الطفل، سواء في تصميم الخلفيات المتغيرة، أو ضبط الإيقاع السمعي والبصري، أو خلق تفاعل حي بين الممثلين والشخصيات الرقمية. ومن هذا المنطلق، تؤكد (Stop) أن مسرح التقنيات الرقمية وسيط فني مؤثر يُعيد تشكيل تجربة الطفل المسرحية ويفتح أمامه آفاقا واسعة لفهم الدراما والتفاعل معها والانغماس في تجربة جمالية حية ومؤثرة تجعل من كل مشهد فرصة لاكتشاف وإبداع واستثارة الخيال.

الفصل الرابع: نتائج البحث واستنتاجاته

بعد تحليل عرض مسرحية (Stop) بوصفه عينة تطبيقية ضمن البحث، يمكن صياغة النتائج المرتبطة بالعرض والاستنتاجات العامة للبحث على النحو الآتي:

النتائج:

1. أظهر عرض **(Stop)** قدرة التقنيات الرقمية المرتبطة بالذكاء الاصطناعي على دعم البنية السردية للنص المسرحي الموجه للطفل، إذ أسهمت المؤثرات البصرية والخلفيات الرقمية في تعزيز وضوح الأحداث، تقوية الفكرة الدرامية، وتسهيل فهم الطفل للتسلسل السردي بطريقة ممتعة وجاذبة.
2. أسهم توظيف الإضاءة الرقمية والمؤثرات الصوتية المتزامنة مع حركة الممثلين في خلق إخراج مسرحي ديناميكي، عزز الإيقاع العام للعرض، وقدم تجربة حسية متكاملة متناسبة مع طبيعة إدراك الطفل وقدرته على متابعة التحولات البصرية السريعة في الحدث.
3. أتاحت العناصر الرقمية مثل الهولوغرام والخلفيات الافتراضية تفاعلاً حيا بين الممثلين والفضاء الرقمي، مما أضفى على الحدث الدرامي حيوية إضافية وبعداً دلالياً بارزاً، وعزز الإحساس باندماج الطفل في عالم المسرح الخيالي بطريقة واقعية ومؤثرة.

4. أسهمت السينوغرافيا الرقمية المتحركة، وبالاعتماد على الدمج بين الديكور التقليدي والخلفيات الرقمية المولدة عبر تقنيات الكرافيك وCGI، في خلق فضاءات بصرية عدة من دون الحاجة لتغييرات مادية كبيرة، مما منح العرض مرونة بصرية، ووسع أفق خيال الطفل وأتاح له تجربة فضاءات متغيرة وديناميكية.
5. تكاملت الموسيقى والغناء والمؤثرات الصوتية الرقمية والتقليدية مع حركة الممثلين على الخشبة، لتشكل منظومة دلالية (منتجة للمعنى) وحسية متكاملة، إذ أصبح الصوت عنصراً درامياً فعّالاً يواكب تطور الحدث ويعزز التأثير الانفعالي والخيالي لدى الطفل ويعمق اندماجه في التجربة المسرحية.
6. أسهم تصميم الأزياء والعناصر البصرية المستلهمة من الشخصيات الخيالية المعروفة عند الأطفال والمطابقة مع الألوان الزاهية والخلفيات الرقمية في تحقيق وحدة بصرية متناسقة للعرض، مما ساعد الطفل على التعرف السريع على الشخصيات وتمييزها وأتاح تناغما بين كل عناصر العرض من أداء، إضاءة، ديكور، وتقنيات رقمية، ليصبح العرض تجربة جمالية متكاملة.

الاستنتاجات:

1. تسهم تقنيات الذكاء الاصطناعي والوسائط الرقمية في مسرح الطفل في تطوير البنية الجمالية والدلالية للعرض، عن طريق دمج الأداء الحي للممثلين مع الخلفيات الرقمية والمؤثرات البصرية والصوتية بطريقة متكاملة، مما يعزز وضوح الفكرة الدرامية ويقوي التأثير الجمالي للعرض.
2. يسهم استخدام الذكاء الاصطناعي في تعزيز التفاعل الحسي والبصري عند الطفل مع الأحداث المسرحية، إذ تعمل الوسائط الرقمية، الهولوغرام، والخلفيات المتحركة على رفع مستوى الانغماس والانتباه عند المتلقي الصغير، وتجعله جزءً فاعلاً من التجربة المسرحية.
3. يتيح الذكاء الاصطناعي إمكانات إخراجية وسينوغرافية مرنة، إذ يسمح الدمج بين الديكور التقليدي والخلفيات الرقمية المولدة عبر تقنيات CGI والكرافيك الحاسوبي بخلق فضاءات مسرحية متغيرة تتكيف مع تسلسل الأحداث دون الحاجة لتعديلات مادية معقدة، مما يضفي على العرض حيوية وديناميكية مستمرة.
4. يعزز الذكاء الاصطناعي تكامل عناصر العرض المسرحي المختلفة من نص وإخراج وسينوغرافيا وموسيقى ومؤثرات صوتية وأزياء، ما يؤدي إلى إنتاج تجربة مسرحية متماسكة ومتكاملة وذات تأثير انفعالي واضح على الطفل ويعمق إدراكه للحدث الدرامي.
5. يمثل إدماج تقنيات الذكاء الاصطناعي والوسائط الرقمية في مسرح الطفل توجهاً معاصرا يواكب التطور التقني والعصري، ويجعل اللغة المسرحية أقرب إلى العالم البصري والتفاعلي الذي يعيشه الطفل اليوم مما يسهم في تحديث جماليات المسرح وجعله أكثر جاذبية وواقعية.

التوصيات:

1. ضرورة أقامة ورش لتدريب الكوادر المسرحية من (مخرجين، مصممين، ممثلين) على استخدام تقنيات الذكاء الاصطناعي عن طريق اكتساب مهارات البرمجة والتصميم.
2. تضمين مهارات استخدام البرامج والتطبيقات الذكية في التصميم ضمن المناهج الدراسية في تخصصات الفنون والمسرح في الكليات والمعاهد المعنية.
3. تطوير البنى التحتية التقنية للمسارح في الكليات والمعاهد المتخصصة وفي المسارح العامة المتخصصة، بما يسمح بتوظيف تقنيات الذكاء الاصطناعي في العروض المسرحية المقدمة فيها.

المقترحات:

أثر اشتغالات الذكاء الاصطناعي في عروض مسرح الطفل على تجربة المتلقي.

Conclusions:

1. Artificial intelligence and digital media contribute to the development of the aesthetic and semantic structure of children's theater by integrating live performances with digital backgrounds, visual effects, and sound in a comprehensive manner. This enhances the clarity of the dramatic concept and strengthens the aesthetic impact of the performance.
2. The use of artificial intelligence contributes to enhancing children's sensory and visual interaction with theatrical events. Digital media, holograms, and animated backgrounds increase the level of immersion and attention of the young audience, making them an active participant in the theatrical experience.
3. Artificial intelligence enables flexible directorial and scenographic possibilities. The integration of traditional set design with digital backgrounds generated using CGI and computer graphics technologies allows for the creation of dynamic theatrical spaces that adapt to the sequence of events without the need for complex physical modifications, thus giving the performance a continuous vitality and dynamism.
4. Artificial intelligence enhances the integration of various theatrical elements, including script, direction, scenography, music, sound effects, and costumes, resulting in a cohesive and integrated theatrical experience that has a clear emotional impact on the child and deepens their understanding of the dramatic events.
5. Integrating artificial intelligence technologies and digital media into children's theater represents a contemporary trend that keeps pace with technological and modern advancements. It brings theatrical language closer to the visual and interactive world that children inhabit today, contributing to the modernization of theatrical aesthetics and making it more engaging and realistic.

References:

1. Abu Bakr, a. (2019). *Artificial Intelligence Applications as a Trend to Enhance the Competitiveness of Business Organizations.* Berlin: National Center for Strategic, Political and Economic Studies.
2. Ahmed, R. (2024). *Hyperrealism and its manifestations in AI poster design.* Baghdad: University of Baghdad, College of Fine Arts, Al-Akademy Journal, Scientific Conference 20.
3. Al-Bar'i, A. (2022). *Applications of Artificial Intelligence and Robotics from the Perspective of Islamic Jurisprudence.* Cairo: Dar Al-Ifta Al-Masriyyah Journal.
4. Ali, N. (2009). *The Arab Mind and the Knowledge Society.* Kuwait: National Council for Culture, Arts and Letters.
5. Al-Khafaji, I. (2020). *Alternative Stage Lighting.* UAE: Arab Theatre Authority.
6. Al-Sahiti, H. (2024). *Artificial Intelligence - Its Concept and Importance in the Government Finance Sector.* Dubai: B.N.
7. Al-Saleh, M.-M. (2026). *Textile design using artificial intelligence inspired by the traditional women's fabric patterns of the Bani Malik tribe.* Baghdad: University of Baghdad, College of Fine Arts, Al-Akademi Journal, Issue 121.
8. Al-Salem, M. (2014). *Performance in Children's Theater.* Baghdad: Al-Fath Printing and Publishing Office.
9. Al-Ubaidi, L. (2024). *Artificial Intelligence and Human Existence: An Intellectual Reading of the Political Dimensions.* Baghdad: University of Baghdad, Journal of Political Science, Issue 67.
10. Awn, M. (2025). *Artificial Intelligence: Emerging Spaces in Cinema and Television.* Baghdad: University of Baghdad, College of Fine Arts, Al-Akademiya Journal, Al-Jami'a Al-Ilmiya 21.
11. Colton, S. (2021). *Computational creativity: The final frontier?* B.M: Proceedings of the Third International Conference on Computational Creativity.
12. Eid, K. (1998). *Theater Scenography Through the Ages.* Cairo: Cultural Publishing House.
13. Kamal, D. (2025). *Digital Arts Generated by Artificial Intelligence and Their Role in Developing Theatrical Scenography.* Egypt: Alexandria University, Faculty of Fine Arts, Scientific Journal of the Faculty of Fine Arts, Volume 13, Issue 1.
14. Mohamed, H. (2021). *Artificial Intelligence Systems and the Future of Education.* Egypt: Ain Shams University, Faculty of Education, Journal of Studies in University Education, Issue 52.
15. Mohammed, Z.-R. (2023). *The Role of Digital Communication and Display Media in Interior Design Processes.* Baghdad: University of Baghdad, College of Fine Arts, Al-Akademy Journal, Conference 19.
16. Mustafa, H. (2025). *The Role of Pictorial Similarity between Contemporary Art and AI-Generated Styles in Promoting Sustainable Visual Culture.* Baghdad: University of Baghdad, College of Fine Arts, Al-Akademy Journal, Conference 21.
17. Pike, S. (2025). *AI, AR, and VR in Theatre and Performance: Technology in the Present and Future of Live Creative Arts.* Routledge: Taylor & Francis Ltd.
18. Russell, S. (2010). *Artificial Intelligence: A Modern Approach.* NJ: Prentice Hall, Upper Saddle River.
19. Saqr, A. (2004). *Children's Theater.* Alexandria: Alexandria Book Center.
20. Simpson, J. (2020). *Dictionary Oxford.* United Kingdom: Oxford University Press.