OPEN ACCESS
DOI: https://doi.org/10.35560/jcofarts102/123-144

دور الأعمال الفنية التفاعلية المعاصرة اقتصادياً وثقافياً (دراسة تحليلية)

نوره ناصر النهاري[1]

مجلة الأكاديمي-العدد 102-السنة 2021 ISSN(Online) 2523-2029, ISSN(Print) 1819-5229
تاريخ استلام البحث 2021/9/29 , تاريخ قبول النشر 2021/11/29 , تاريخ النشر 2021/12/15

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

ملخص البحث

هدف البحث للتعرف على دور الأعمال الفنية التفاعلية المعاصرة اقتصادياً، وثقافياً من وجهة نظر الجمهور؛ وتحديد أهم معوقات، ومقترحات تحسين مستوى تصميم، وانتشار الأعمال الفنية التفاعلية التي تعتمد اللوحات المرسومة ويستخدم فيها تقنيات بصرية وضوئية. وقد تم استخدام المنهج الوصفي، وتم استخدام أداة الاستبانة التي وزعت على الجمهور أثناء عرض فعاليات نور الرياض Noor Al Riyadh 100) thousand visitors in a week, 2021)وبلغ حجم العينة المشاركة (194) فرداً من كافة أطياف المجتمع. وقد تبين من خلال نتائج وجود موافقة من قبل الجمهور على الدور الاقتصادي للأعمال الفنية التفاعلية المعاصرة، لأنها تسهم في دعم الاقتصاد الوطني، وتجذب الجمهور لحضور فعاليات الترفيه المختلفة المدفوعة، وتجلى الدور الثقافي للأعمال الفنية التفاعلية المعاصرة في المجتمع، من حيث كونها تقدم مصدراً واسعاً لتنمية (الابتكار والتذوق الفني) لدى الجمهور، كما تبين أن أهم معوقات تصميم، وانتشار الأعمال الفنية التفاعلية بين الجمهور. تكمن في عدم توفر المقرات المتطورة الكافية للمعارض الفنية التفاعلية، وقلة الدعم المادي، والتشجيعي من قبل الجهات المسؤولة للفنانين، وقلة التدريب المنظم، وتبين أن أهم مقترحات تحسين مستوى تصميم، وانتشار الأعمال الفنية التفاعلية العمل على تحسين مستويات الأعمال الفنية التفاعلية لتكون جاذبة للجمهور، والسعي لزيادة اهتمام الجهات الإعلامية بنماذج الفنون التفاعلية.

الكلمات المفتاحية: الأعمال الفنية التفاعلية، الفن المعاصر، الفن الواقعي، الفن الرقمي.

المقدمة:

يعود ظهور فن التصميم التفاعلي Interactive Design عالمياً بحسب (Ahmed, 2001)إلى ظهور وتطور التكنولوجيا الحديثة التي أصبحت تركز على ما يستطيع الإنسان وعقله البشري استيعابه والتعامل معه، من خلال تفعيل السلوك الإنساني التفاعلي، والتركيز على الواجهة البصرية التفاعلية، وهذا يمكّن المتلقي من الاستفادة ثقافياً في مجال الفنون، وامتلاك المهارات والمعارف المتعلقة بهذا المجال، كما تؤهله

[1] جامعة الأميرة نوره بنت عبد الرحمن، المملكة العربية السعودية، NNAlnahari@pnu.edu.sa .

لاقتناء المنتج الفني أو الاشتراك في محتواه. وبذلك يرى (Al-Kaabi & Ghasq and Muslim, 2019)أن الفنون التفاعلية تعمل على إذابة الحدود الثقافية والمادية بين الناس، وتكسر الفوارق الطبقية، وتعزز فكرة التساوي في الفرص، واحترام الروح الإبداعية مهما كان مستواها. وتؤكد دراسة (Idris, 2010)على وجود دور فاعل وإيجابي للفنون التفاعلية؛ حيث يظهر دورها في تنمية الخبرة الجمالية، وزيادة الذائقة الفنية، والمعرفة الثقافية لدى المتلقي. فالتفاعل المباشر بين العمل الفني التفاعلي، والفنان، والجمهور يزيد من القدرة الادراكية للمتلقي، ويحفز لديه الروح الفنية التفاعلية لتحقيق مزيد من التحفيز والابتكار. وتمثل اللوحة الفنية التالية شكل (1) نموذجاً عن التفاعل بين الفنان والمتلقي من خلال لوحة فنية تمزج بين الواقع والذكريات بعنوان: زولية أمي (نسخة فريدة) , 2021م.

شكل (1) زولية أمي (نسخة فريدة) 2021

المصدر: سعيد قمحاوي زولية أمي (نسخة فريدة)، 2021م عاكس ضوئي، رمال، مقاطع صوتية، إطارات فولاذية 400x1500x1600 سم بإذن من الفنان الصورة © الرياض آرت

حيث يعرض الرسام السعودي (سعيد قمحاوي) في مشروعه لوحة "بساط أمي" القيم المادية والاقتصادية التي ظهرت في المجتمع نتيجة هجرة السعوديين من بلدانهم إلى المدن الرئيسية في البلاد. ويستخدم في ذلك قطع السجادة، هدية الزفاف التي قدمها والده إلى والدته، كناية عن آخر اتصال له بمسقط رأسه، منذ انتقاله إلى المدينة الرياض ويحاول قمحاوي في هذا العمل أن ينقل الكثافة الحسية المحيطة بذاكرة والدته، إذ يصبح الضوء الموجه في اللوحة تمثيلاً للضوء الذي يسطع في قلب الفنان، خاصة عندما يتذكر رائحة وملمس التحفة الأصلية. ويؤدي هذا العمل لتوجيه رسائل ذات قيمة إبداعية واقتصادية للمتلقي، فهو بسيط ومن وحي البيئة المحيطة.

وبهذا الصدد تؤكد(Amin, 2018) أن الأعمال الفنية التفاعلية تسهم إسهاماً فاعلاً في الاقتصاد الوطني من خلال تحسين مجالات عمليات التسويق، وتخليص المتلقي من السلبية في استقبال الرسائل الإعلانية التي تُعرف بالأعمال الفنية، وبالتالي تسهم في شمول الفائدة الاقتصادية لكل من أصحاب الأعمال التفاعلية، ولدور العرض، والذي ينتهي بعوائد اقتصادية يستفيد منها الجميع، ولكن هذا يتطلب أن تتضمن

الأعمال التفاعلية جوانب ابتكارية لتحدث التأثير المطلوب في المتلقي، وتكون قادرة على التفاعل مع مشاركات المتلقين والاهتمام بوجهات نظرهم وتطلعاتهم. كذلك ذكر سيرجاي والكسندر وبروكروف (Sergey, Shadurin, & Prokhorov, 2018) أن المكونات الفنية للعمل الفني التفاعلي تسهم في إحداث مجال واسع من فنون الفضاءات المعمارية الحديثة، والتي تسهم في توسيع القدرات الفنية وإيجاد أفكار فنية يتم تطبيقها باستخدام التصميم التفاعلي، والفيديو، والصوت، والرسوم المتحركة ثلاثية الأبعاد ضمن اللوحات الفنية؛ مما يحدث منتجات تفاعلية فريدة من نوعها.

من هذا المنطلق تحاول الدراسة الحالية الوقوف على دور الأعمال الفنية التفاعلية المعاصرة اقتصادياً وثقافياً، ومعرفة أهم معوقات تصميم وانتشار الأعمال الفنية التفاعلية التي تعتمد اللوحات المرسومة ويستخدم فيها تقنيات بصرية وضوئية بين الجمهور، ومحاولة تقديم مقترحات للحد من معوقات تصميمها وانتشارها.

مشكلة البحث والتساؤلات:

تكمن مشكلة البحث في أن أداء الفنون التفاعلية المعاصرة بكافة أنواعها وأشكالها اليوم تفتقر لوجود البيئات الجماهيرية المتلقية، والفاعلة، وكذلك قلة المتاحف وصالات العرض التي تعد من البيئات المناسبة لعرض الأعمال الفنية التفاعلية وخاصة منها التي الأعمال التفاعلية التي تعتمد اللوحات المرسومة ويستخدم فيها تقنيات بصرية وضوئية، كما تعاني هذه الأعمال القليلة والخجولة من تدني إقبال الجمهور عليها، نظراً لضعف وقلة الترويج الإعلامي المناسب، وقلة الأعمال التفاعلية الموجهة للجمهور بكثافة تتناسب مع هذا التطور المجتمعي، مما يقلل من وجود دور فاعل للأعمال الفنية التفاعلية في المجال الاقتصادي أو الثقافي. وبالتالي يمكن تحديد مشكلة البحث في السؤال الرئيس التالي: **ما دور الأعمال الفنية التفاعلية المعاصرة اقتصادياً وثقافياً**؟ ومن خلال سؤال البحث الرئيس، تتفرع التساؤلات التالية:

1) ما الدور الاقتصادي للأعمال الفنية التفاعلية المعاصرة من وجهة نظر الجمهور؟
2) ما الدور الثقافي للأعمال الفنية التفاعلية المعاصرة من وجهة نظر الجمهور؟
3) ماهي معوقات تصميم وانتشار الأعمال الفنية التفاعلية بين الجمهور؟
4) ما هي مقترحات تحسين مستوى تصميم وانتشار الأعمال الفنية التفاعلية بين الجمهور؟

أهمية البحث:

1- تكمن أهمية هذا البحث باعتباره يبحث في دور الأعمال الفنية التفاعلية التي تعتمد اللوحات المرسومة ويستخدم فيها تقنيات بصرية وضوئية الثقافي والاقتصادي، حيث اتضح -حسب علم الباحثة- ندرة الأبحاث المحلية أو العربية التي تناولت هذا الموضوع.
2- من المأمول أن تسهم نتائج البحث نحو لفت انتباه المسؤولين عن فعاليات الفنون والترفيه إلى هذا الجانب من الأعمال الفنية وأهميته للفرد والمجتمع.
3- كما يؤمل أن تسهم نتائج هذا البحث في تقديم مقترحات وآراء للحد من معوقات ومشكلات نشر الأعمال الفنية التفاعلية وزيادة إقبال الجمهور عليها.

أهداف البحث:

1- معرفة الدور الاقتصادي للأعمال الفنية التفاعلية المعاصرة التي تعتمد اللوحات المرسومة ويستخدم فيها تقنيات بصرية وضوئية من وجهة نظر الجمهور.
2- معرفة الدور الثقافي للأعمال الفنية التفاعلية المعاصرة من وجهة نظر الجمهور.
3- تحديد معوقات تصميم وانتشار الأعمال الفنية التفاعلية بين الجمهور.
4- التوصل إلى مقترحات تحسين مستوى تصميم وانتشار الأعمال الفنية التفاعلية بين الجمهور.

مصطلحات البحث:

الفن التفاعلي Interactive Art**:** هو شكل من أشكال الفن الذي ينطوي على إشراك المتفرج بطريقة تسمح للفن بتحقيق الغرض منه. كما أن بعض المنشآت الفنية التفاعلية تُحقق ذلك من خلال السماح للزائر بالمشي" على أو في، أو حول العمل الفني، والبعض الآخر يطلب من الفنان أو المتفرجين الاندماج ليصبحوا جزءاً من العمل الفني"(Aillon, 2014) .

التعريف الإجرائي: تعرف الباحثة الفن التفاعلي بأنه: أحد الفنون المعاصرة التي تعتمد على تحقيق التفاعل ما بين العمل الفني والمتلقي (الجمهور) من خلال اللوحات المرسومة والتي يستخدم فيها تقنيات بصرية وضوئية، وهو أحد وسائل التعبير لدى الفنان الحديث، ويستخدم فيه الفنان التقنيات الحديثة بدور كبير ومؤثر وبمجالات متنوعة تخضع للابتكار والتجديد بشكل دوما، وهذا ما يجعله ذو تأثير ثقافي واقتصادي في المجتمع.

الفنون البصرية Visual Arts: تعرف بأنها: كل تلك الفنون التي تعتمد في إنتاجها وإبداعها وفي تذوقها وتلقيها على حاسة الإبصار، أو على فعل الرؤية كي يتسع المعنى الذي نقصده بالإبصار ليشمل الرؤية البصرية الخارجية والرؤية العقلية والخيالية والوجدانية الداخلي.(Abdel Hamid, 2001)

التعريف الإجرائي: تعرف الباحثة الفن البصري بأنه الفن المعاصر ولذي يعتمد على الذائقة البصرية للمتلقي، ودمجها مع الحواس الأخرى لتشمل الرؤية العقلية والوجدانية لدى الجمهور. ويستخدم نوع من الفنون التفاعلية ضمن اللوحات المرسومة ويستخدم فيها تقنيات بصرية وضوئية.

الإطار النظري:

العمل الفني التفاعلي:

الفن التفاعلي هو: نوع من الفنون التي يتفاعل فيها المشاهد والعمل الفني أدائياً. وهو من الفنون التي يقصد بها مشاركة المشاهد المباشرة في العمل الفني(Noureddine & Al-Sarwa, 2016) ومفهوم الفن التفاعلي يرتبط بمفهوم التفاعل المتجدد مع الجمهور من خلال الأعمال التفاعلية، والذي يرتقي بالعمل الفني إلى أن يصبح "تحف فنية مفتوحة"، حيث تتغذّى مخيلة الفنان، وتُفتح له آفاقاً جديدة، كما يمتعه التفاعل الجمهوري ويبعث البهجة في قلبه، ويدفعه لمزيد من الإبداع.

نشأة الفن التفاعلي:

ظهر الفن التفاعلي في النصف الثاني من القرن العشرين بالتوازي مع رغبات الفنانين في إيجاد بيئات أقل غرابة وحصرية لميدان الفن، وازدهر الفن التفاعلي في القرن الحادي والعشرين في جميع أنحاء

العالم بأشكال فنية بما في ذلك الفنون البصرية والمسرح والرقص والموسيقى والشعر والهندسة المعمارية (Al-Kaabi & Ghasq and Muslim, Intellectual Dimensions in Alexa Med Interactive Graphics, 2019)وبدأت فكرة الفن التفاعلي بالازدهار أكثر حين وجد الكثير من الناس أنه من غير المناسب للفنانين أن يحملوا القوة الإبداعية الوحيدة في أعمالهم، بل ضرورة إعطاء الجمهور جزءاً من هذه العملية الإبداعية، فكان الفنان البريطاني (روي أسكوت Roy Ascott، 1934) من أوائل الفنانين الذين أطلقوا النداء للتفاعل، والفكرة الجديدة لديه هي أن التفاعل والمشاركة لهما دور إيجابي في تحفيز وإيجاد العملية الإبداعية لدى المتلقي .(Popper, 2007)

الدور الثقافي والاقتصادي للأعمال الفنية التفاعلية:

ذكرت(Hassoun, 2019) أنّ الأساليب المستخدمة في الفنون التفاعلية لها دور ثقافي واضح في المجتمع، ويمكن حصر أهم فوائدها الثقافية في التالي:

1- تمكّن تكنولوجيا الفنون التفاعلية من القيام بجولة افتراضيّة من مكان لآخر.

2- يمكن نقل الفكرة الفنّيّة إلى الأذهان بشكل جذّاب، وأكثر تفاعلاً.

3- يتعدّد المنظور الفنّيّ عند استعمال فنون الواقع الافتراضيّ التفاعلية.

4– يوفّر إمكانيّة جذب المستخدمين لرؤية فكرة، أو عاطفة فنّيّة معيّنة.

5- يفيد بإظهار الخلفيات الفنية كالحوائط، أو الواجهات. (Hassoun, 2019)

فالدور الثقافي للفن التفاعلي يتجلى في تبادل المعرفة والثقافة والعلم بين الفنان والمتلقي، حيث أن الفن التفاعلي يعتمد على التفاعل بين الفنان المبدع والمتلقي، وكذلك تتمثل التفاعلية في تطوير الثقافة من خلال الانتقال من الفكرة التقليدية للعمل الفني كعنصر إلى فكرة بناء العمل والتي تصبح فيه القيم والفعل الديناميكي والبيئة أو الحيز المحيط أكثر أهمية، والتفاعل بمثابة لغة أتصال ثقافية حديثة.

أما من ناحية الدور المادي للفن التفاعلي فيتجلى في التالي:

- تسهيل الحصول على المعرفة الفنية، التي تنمي الإبداع.

- تسهيل الحصول على الخامات بأقل تكلفة ممكنة باعتبار أن أغلب الخامات قد توجد في البيئة من حول الفنان والمتلقي.

إن تفاعل الجمهور في العمل الفني المعاصر يصبح جزء أساس من العملية الإبداعية، لأن الجمهور أخذ ينضم إلى الفنان في إنتاج وإخراج العمل الفني، فمشاركة الجمهور المباشرة والمادية جزءاً لا يتجزأ من العمل الفني.

- يمكن من تطبيقات التكنولوجيا حيث أن نشاط التفاعل ينجز في كثير من الأحيان بمساعدة الأجهزة الإلكترونية.

وكذلك يوفر الفن التفاعلي المعاصر فرصة للتأمل والتفاعل في المجتمع المعاصر وطرح القضايا الجماهيرية والاجتماعية ذات الصلة بالفرد والعالم من حوله ضمن ما يسمى بحرية التعبير من خلال الفنون التفاعلية.

الدراسات السابقة:

أجرى (Al-Arabi, 2017)دراسة عنوانها: مداخل تشكيلية لتحقيق التفاعل والبعد الاتصالي بين المتلقي والمشغولة المعدنية. وهدف البحث إلى التعرف على ماهية الفن التفاعلي وخصائصه واستخلاص بعض المداخل التشكيلية للتأكيد على الدور الاتصالي والتفاعلي لمشغولات معدنية مع جمهور المتلقين أو المتذوقين، وقد توضح من خلال البحث مفهوم الفن التفاعلي والبعد الاتصالي. وأهمية وجود مداخل لإثراء التفاعلية في المشغولات المعدنية. وكانت دراسة كولي (Collie, 2010)عبارة عن دراسة جدوى لمجتمع من أفراد المجتمع في (كولي) لإنشاء دار عرض فن محلي تفاعلي، وعن طريق هذه الدراسة تم تحديد إمكانية إنشاء مركز ثقافي فني تفاعلي. ولقد أتضح وجود السمات المشتركة التالية في المركز الفني التفاعلي: (مرونة لإعطاء مجموعة واسعة من الاستخدامات، مجموعة واسعة من أنشطة المجتمع والفنون، برامج التعليم والفنون التي يمكن أن تكون ذاتية التمويل) قد أعطى تقييماً بأن مركزاً ومعرضاً للفنون التفاعلية والثقافة سيكون فريد من نوعه ومنطقة للجذب السياحي في منطقة (كولي). أما دراسة وانغ (Wang.Xuan.B.A, 2009)فكانت حول سوق الفن الصيني المعاصر. كأسرع قطاع اقتصادي وسياحي نمواً، ودوره في توفير فرصة كبيرة للناس لاستكشاف آلية السوق الفنية، والتي تختلف كثيرا عن السلع العامة في الأسواق. ومن خلال النتائج تم العثور على أوجه تشابه واختلاف بين نشأة الفن التفاعلي الصيني المعاصر والفنون التفاعلية العالمية. وقد لوحظ من خلال مراجعة الدراسات السابقة اتفاقها على أهمية الأعمال الفنية التفاعلية كأحد الأساليب المعاصرة للفن الحديث، وقد اتفقت غالبية الدراسات السابقة على دور الفنون التفاعلية في تحقيق نوع من التفاعل الاجتماعي والثقافي بين الفنانين والتلقين. وقد تشابهت بعض متغيرات الدراسات السابقة مع الدراسة الحالية في التحدث عن موضوع الفنون التفاعلية وأهميتها، لكن الدراسة الحالية تتميز بالوقوف على دور الأعمال الفنية التفاعلية الثقافي والاقتصادي في المجتمع وذلك من خلال التحدث إلى الجمهور وأخذ آراؤه عبر الاستفتاء الإلكتروني الذي تم استخدامه.

منهجية البحث والإجراءات:

منهج البحث: تم استخدام المنهج الوصفي التحليلي، حيث تركز تطبيق المنهج على تحليل البيانات الكمية واستخراج النتائج من خلال استمارة الجمهور الميدانية (الاستبانة).

مجتمع البحث: تكون مجتمع الدراسة الميداني من الجمهور المشاركين في حضور فعاليات نور الرياض في شهر مارس (2021م) في حضور كثيف على مدى أسبوعان بلغ قرابة (200000) مشارك.

عينة البحث: تكونت عينة البحث العشوائية من أفراد المجتمع من مرتادي فعاليات معرض نور الرياض بتاريخ 2021/3/18م) وبلغ عدد المستجيبين (194) فرداً من الجمهور.

أدوات الدراسة: تم استخدام أداة الاستبانة كأداة لجمع المعلومات. وقد تم بناء أداة الدراسة بحسب تقسيم ليكرت الثلاثي. وقد تم التحقق من صدق وثبات أداة الدراسة كما يلي:

1) **صدق الاتساق الداخلي للأداة:** تم استخدام معامل الارتباط بين درجة العنصر والمجموع الكلي للمحور. وتبين أن قيم معاملات الارتباط بين درجة العبارة والدرجة الكلية للمحور الذي تنتمي إليه

دالة إحصائياً عند مستوى (0.01)، وجميعها قيم موجبة، مما يعني وجود الاتساق الداخلي وارتباط العبارات بالمحور بما يعكس درجة عالية من الصدق.

2) **مستوى ثبات أداة الدراسة:** تم قياس ثبات أداة الدراسة (الاستبانة) باستخدام (معادلة ألفا كرونباخ)، وتبين ارتفاع معاملات ثبات محاور الاستبانة باستخدام معامل ألفا كرونباخ حيث انحصرت بين (0.868 – 0.923)، الأمر الذي يشير إلى ثبات النتائج التي يمكن أن تسفر عنها أداة الدراسة عند تطبيقها.

الأساليب الإحصائية المستخدمة: تمت المعالجة الاحصائية بواسطة برنامج spss، للعلوم الاجتماعية. واستخدام الاختبارات والأساليب الإحصائية التي تتناسب مع متطلبات الدراسة.

تحليل وتفسير النتائج:

أولاً: النتائج المتعلقة بوصف خصائص عينة البحث:

1) متغير الجنس:

جدول رقم (1) توزيع أفراد عينة الدراسة وفقاً لمتغير الجنس

الجنس	التكرار	النسبة
ذكر	126	%64.9
أنثى	68	%35.1
المجموع	**194**	**%100**

يتبين من الجدول أن (64.9%) من إجمالي عينة الدراسة من فئة (الذكور)، ونجد أن (35.1%) من إجمالي عينة الدراسة ضمن فئة (الإناث).

2) متغير العمر:

جدول رقم (2) توزيع أفراد عينة الدراسة وفقاً لمتغير العمر

العمر	التكرار	النسبة
أقل من 25 سنة	65	%33.5
من 25- إلى أقل من 35 سنة	35	%18.0
من 35- إلى أقل من 45 سنة	51	%26.3
من 45- إلى أقل من 55 سنة	30	%15.5
من 55 سنة فأكثر	13	%6.7
المجموع	**194**	**%100**

يتبين من الجدول السابق أن (33.5%) أعمارهم (أقل من 25 سنة)، ونجد أن (26.3%) أعمارهم (من 35- إلى أقل من 45 سنة)، كما وجد أن (18.0%) أعمارهم (من 25- إلى أقل من 35 سنة)، وهذه النتائج تدل على تنوع الأعمار بين أفراد عينة الدراسة.

3) **متغير المؤهل العلمي:**

جدول رقم (3) توزيع أفراد عينة الدراسة وفق متغير المؤهل العلمي

المؤهل العلمي	التكرار	النسبة
دبلوم	34	%17.5
بكالوريوس	96	%49.5
ماجستير	28	%14.4
دكتوراه	21	%10.8
أخرى	15	%7.7
المجموع	**194**	**%100**

يتضح من الجدول السابق أن ما نسبته (49.5%) من إجمالي أفرد عينة الدراسة مؤهلهم العلمي (بكالوريوس) وهم يمثلون الأكثرية من أفراد عينة الدراسة، يليهم (17.5%) المؤهل العلمي (دبلوم)، ثم المؤهل العلمي (ماجستير) يمثل نسبة (14.4%)، ثم المؤهل العلمي (دكتوراه) بنسبة (10.8%) أخيرا المؤهلات العلمية الأخرى (متوسط، ثانوي) حصلت على نسبة (7.7%)، وهذه النتيجة تدل على تنوع المستوى العلمي بين أفراد عينة الدراسة

4) **متغير هل شاركت في الأعمال الفنية التفاعلية:**

جدول رقم (4) توزيع أفراد عينة الدراسة وفق متغير هل شاركت في الأعمال الفنية التفاعلية؟

هل شاركت في الأعمال الفنية التفاعلية	التكرار	النسبة
لا	140	%72.2
نعم	54	%27.8
إذا الإجابة (نعم) فهل كانت المشاركة محلية أم عربية أم عالمية؟		
محلية	31	%16.0
عربية	7	%3.6
عالمية	16	%8.2
المجموع	**194**	**%100**

يُلاحظ من خلال الجدول السابق أن (72.2%) من إجمالي عينة الدراسة حالتهم الاجتماعية (متزوج)، ووجد أن (5.9%) من إجمالي عينة الدراسة أجابوا (لا)، كما وجد أن (27.8%) من إجمالي عينة الدراسة أجابوا (نعم): وتفصيلاً لنوع المشاركة كالتالي: محلية (16.0%) عالمية (8.2%) عربية (3.6%).

ثانياً: النتائج المتعلقة بالإجابة على تساؤلات الدراسة:

1) نتائج التساؤل الاول: ما الدور الاقتصادي للأعمال الفنية التفاعلية المعاصرة من وجهة نظر الجمهور؟

تم حساب المتوسط الحسابي والانحراف المعياري لدرجة موافقات أفراد عينة البحث على الدور الاقتصادي للأعمال الفنية التفاعلية المعاصرة من وجهة نظر الجمهور كالتالي:

جدول رقم (5) إجابات أفراد عينة الدراسة على الدور الاقتصادي للأعمال الفنية التفاعلية المعاصرة من وجهة نظر الجمهور

رقم العبارة	العبارة	التكرارات	درجة الموافقة			المتوسط	الانحراف	الترتيب	درجة الموافقة
			موافق	موافق لحد ما	غير موافق				
1	تسهم الأعمال الفنية التفاعلية في دعم الاقتصاد الوطني.	ت	138	47	9	2.66	0.56	1	موافق
		%	71.1	24.2	4.6				
2	تجذب الأعمال الفنية التفاعلية الجمهور لحضور فعاليات الترفيه المختلفة المدفوعة.	ت	137	47	10	2.65	0.57	2	موافق
		%	70.6	24.2	5.2				
3	تسهم معارض الأعمال الفنية التفاعلية في جذب الاستثمارات المحلية الاقليمية والعالمية.	ت	129	53	12	2.60	0.60	4	موافق
		%	66.5	27.3	6.2				
4	تساعد مشاركات الفنانين (المحليين والاقليميين والعالميين) في تحسين المستوى الاقتصادي للبلاد.	ت	132	45	17	2.59	0.64	5	موافق
		%	68.0	23.2	8.8				
5		ت	141	39	14	2.65	0.61	3	موافق

	تسهم الأعمال الفنية التفاعلية في زيادة العائدات المادية على أصحاب المعارض الفنية.	%	72.7	20.1	7.2				
6	تقدم عائدات الأعمال الفنية التفاعلية دخلاً مناسباً للفنانين.	ت	105	73	16	2.46	0.64	7	موافق
		%	54.1	37.6	8.2				
7	تسهم الأعمال الفنية التفاعلية في التقليل من بطالة الشباب عن طريق إشراكهم بالأعمال الفنية.	ت	130	45	19	2.57	0.66	6	موافق
		%	67.0	23.2	9.8				
المتوسط الحسابي والانحراف المعياري		المتوسط الحسابي العام			الانحراف المعياري العام			درجة الموافقة	
		2.60			0.46			موافق	

يتبين من خلال الجدول السابق أن أفراد العينة موافقون بدرجة عالية (موافق) على العبارات المتعلقة بالدور الاقتصادي للأعمال الفنية التفاعلية المعاصرة من وجهة نظر الجمهور بمتوسط حسابي (2.60 من 3.00). وكانت أهم العبارات بحسب موافقة أفراد عينة الدراسة عليها وفقاً لأعلى متوسط حسابي كلي كالتالي: العبارة رقم (1)، وهي "تسهم الأعمال الفنية التفاعلية في دعم الاقتصاد الوطني" بالمرتبة الأولى من حيث موافقة أفراد عينة الدراسة عليها بمتوسط حسابي (2.66 من 3). تلها العبارة رقم (2)، وهي "تجذب الأعمال الفنية التفاعلية الجمهور لحضور فعاليات الترفيه المختلفة المدفوعة" بالمرتبة الثانية من حيث موافقة أفراد عينة الدراسة عليها بمتوسط حسابي (2.65 من 3). ثم العبارة رقم (5)، وهي "تسهم الأعمال الفنية التفاعلية في زيادة العائدات المادية على أصحاب المعارض الفنية" بالمرتبة الثالثة من حيث موافقة أفراد عينة الدراسة عليها بمتوسط حسابي (2.65 من 3).

2) نتائج التساؤل الثاني: ما الدور الثقافي للأعمال الفنية التفاعلية المعاصرة من وجهة نظر الجمهور؟

للإجابة على هذا السؤال تم حساب المتوسط الحسابي والانحراف المعياري لدرجة موافقات أفراد عينة البحث على الدور الثقافي للأعمال الفنية التفاعلية المعاصرة من وجهة نظر الجمهور كما يتضح من الجدول التالي:

جدول رقم (6) إجابات أفراد عينة الدراسة على الدور الثقافي للأعمال الفنية التفاعلية المعاصرة من وجهة نظر الجمهور

رقم العبارة	العبارة	التكرارات	درجة الموافقة			المتوسط	الانحراف	الترتيب	درجة الموافقة
			موافق	موافق لحد ما	غير موافق				
1	تقدم الأعمال الفنية التفاعلية مصدراً واسعاً لتنمية ا(لابتكار والتذوق الفني) لدى الجمهور.	ت	156	29	9	2.76	0.52	1	موافق
		%	80.4	14.9	4.6				
2	تساعد الأعمال الفنية التفاعلية على تنمية الذائقة الفنية عند الجمهور.	ت	141	46	7	2.69	0.53	5	موافق
		%	72.7	23.7	3.6				
3	تسهل الأعمال الفنية التفاعلية على المتلقي فهم الرموز الفنية المبهمة.	ت	121	53	20	2.52	0.67	6	موافق
		%	62.4	27.3	10.3				
4	تسهم الأعمال الفنية التفاعلية في تقريب وجهات نظر الجمهور في مختلف القضايا ومن بينها الاجتماعية.	ت	113	55	26	2.45	0.72	7	موافق
		%	58.2	28.4	13.4				
5	تسهم مشاركة الجمهور في الأعمال الفنية التفاعلية في تزويد الفنانين بأفكار ابتكارية بشكل متجدد.	ت	147	36	11	2.70	0.57	4	موافق
		%	75.8	18.6	5.7				
6		ت	149	35	10	2.72	0.55	3	موافق

	تساعد الأعمال الفنية التفاعلية في تقارب بين الثقافات المختلفة المحلية والاقليمية والعالمية.	%	76.8	18.0	5.2				
7	يمكن من خلال الأعمال الفنية التفاعلية توجيه رسائل توعوية للجمهور.	ت	151	33	10	2.73	0.55	2	موافق
		%	77.8	17.0	5.2				
المتوسط الحسابي والانحراف المعياري		المتوسط الحسابي العام			الانحراف المعياري العام		درجة الموافقة		
		2.65			0.45		موافق		

يتبين من خلال الجدول السابق أن أفراد العينة موافقون بدرجة عالية (موافق) على العبارات المتعلقة بالدور الثقافي للأعمال الفنية التفاعلية المعاصرة من وجهة نظر الجمهور بمتوسط حسابي (2.65 من 3.00). وكانت أهم العبارات بحسب موافقة أفراد عينة الدراسة عليها وفقاً لأعلى متوسط حسابي كلي كالتالي: العبارة رقم (1)، وهي "تقدم الأعمال الفنية التفاعلية مصدراً واسعاً لتنمية (الابتكار والتذوق الفني) لدى الجمهور" بالمرتبة الأولى من حيث موافقة أفراد عينة الدراسة عليها بمتوسط حسابي (2.76 من 3). تلها العبارة رقم (7)، وهي "يمكن من خلال الأعمال الفنية التفاعلية توجيه رسائل توعوية للجمهور" بالمرتبة الثانية من حيث موافقة أفراد عينة الدراسة عليها بمتوسط حسابي (2.73 من 3). ثم العبارة رقم (6)، وهي "تساعد الأعمال الفنية التفاعلية في تقارب بين الثقافات المختلفة المحلية والاقليمية والعالمية" بالمرتبة الثالثة من حيث موافقة أفراد عينة الدراسة عليها بمتوسط حسابي (2.72 من 3).

نتائج التساؤل الثالث: ما هي معوقات تصميم وانتشار الأعمال الفنية التفاعلية بين الجمهور؟

تم حساب المتوسط الحسابي والانحراف المعياري لدرجة موافقات أفراد عينة البحث على أهم معوقات تصميم وانتشار الأعمال الفنية التفاعلية بين الجمهور كالتالي:

جدول رقم (7) إجابات أفراد عينة الدراسة على معوقات تصميم وانتشار الأعمال الفنية التفاعلية بين الجمهور

رقم العبارة	العبارة	التكرارات	درجة الموافقة			المتوسط	الانحراف	الترتيب	درجة الموافقة
			موافق	موافق لحد ما	غير موافق				
1	قلة الدعم المادي من قبل الجهات المسؤولة للفنانين.	ت	131	49	14	2.60	0.62	2	موافق
		%	67.5	25.3	7.2				
2	عدم توفر المقرات المتطورة الكافية للمعارض الفنية التفاعلية.	ت	144	38	12	2.68	0.58	1	موافق
		%	74.2	19.6	6.2				
3	قلة التدريب المنظم من قبل الهيئات المسؤولة عن الفنون المعاصرة.	ت	128	51	15	2.58	0.63	4	موافق
		%	66.0	26.3	7.7				
4	عزوف بعض الجهات المسؤولة عن تبني أصحاب المواهب من الفنانين.	ت	119	49	26	2.48	0.72	10	موافق
		%	61.3	25.3	13.4				
5	قلة الدعم التشجيعي لإقامة المتاحف والمعارض.	ت	134	40	20	2.59	0.67	3	موافق
		%	69.1	20.6	10.3				
6	وجود صورة ذهنية سلبية لدى بعض الجمهور عن الفنون التفاعلية.	ت	116	59	19	2.50	0.66	9	موافق
		%	59.8	30.4	9.8				

7	قلة مستوى الإعلانات الدعائية حول الأعمال الفنية التفاعلية.	ت	127	48	19	2.56	0.66	5	موافق
		%	65.5	24.7	9.8				
8	توجه بعض أصحاب المعرض الفنية نحو الربحية أكثر من توجيه رسالة الفن التفاعلي للجمهور.	ت	120	60	14	2.55	0.62	7	موافق
		%	61.9	30.9	7.2				
9	ضعف مستوى بعض الأعمال الفنية التفاعلية عن المستوى الجاذب للجمهور.	ت	111	70	13	2.51	0.62	8	موافق
		%	57.2	36.1	6.7				
10	قلة اهتمام بعض الجهات الإعلامية الفاعلة بتقديم نماذج الفنون التفاعلية للجمهور.	ت	119	56	19	2.52	0.66	6	موافق
		%	61.3	28.9	9.8				
المتوسط الحسابي والانحراف المعياري			المتوسط الحسابي العام			الانحراف المعياري العام		درجة الموافقة	
			2.55			0.47		موافق	

يتبين من خلال الجدول السابق أن أفراد العينة موافقون بدرجة عالية (موافق) على العبارات المتعلقة بمعوقات تصميم وانتشار الأعمال الفنية التفاعلية بين الجمهور بمتوسط حسابي (2.55 من 3.00). وكانت أهم العبارات بحسب موافقة أفراد عينة الدراسة عليها وفقاً لأعلى متوسط حسابي كلي كالتالي: العبارة رقم (2)، وهي "عدم توفر المقرات المتطورة الكافية للمعارض الفنية التفاعلية" بالمرتبة الأولى من حيث موافقة أفراد عينة الدراسة عليها بمتوسط حسابي (2.68 من 3). تليها العبارة رقم (1)، وهي "قلة الدعم المادي من قبل الجهات المسؤولة للفنانين" بالمرتبة الثانية من حيث موافقة أفراد عينة الدراسة عليها بمتوسط حسابي (2.60 من 3). ثم العبارة رقم (5)، وهي "قلة الدعم التشجيعي لإقامة المتاحف والمعارض" بالمرتبة الثالثة من حيث موافقة أفراد عينة الدراسة عليها بمتوسط حسابي (2.59 من 3).

نتائج التساؤل الرابع: ما هي مقترحات تحسين مستوى تصميم وانتشار الأعمال الفنية التفاعلية بين الجمهور؟

للإجابة على هذا السؤال تم حساب المتوسط الحسابي والانحراف المعياري لدرجة موافقات أفراد عينة البحث على أهم مقترحات تحسين مستوى تصميم وانتشار الأعمال الفنية التفاعلية بين الجمهور:

جدول رقم (8) إجابات أفراد عينة الدراسة على مقترحات تحسين مستوى تصميم وانتشار الأعمال الفنية التفاعلية بين الجمهور

رقم العبارة	العبارة	التكرارات	درجة الموافقة			المتوسط	الانحراف	الترتيب	درجة الموافقة
			موافق	موافق لحد ما	غير موافق				
1	حث أصحاب المعرض على تبني رسالة الفن التفاعلي	ت	163	20	11	2.78	0.53	7	موافق
		%	84.0	10.3	5.7				
2	تحسين مستويات الأعمال الفنية التفاعلية لتكون جاذبة للجمهور	ت	168	20	6	2.84	0.44	1	موافق
		%	86.6	10.3	3.1				
3	السعي لزيادة اهتمام الجهات الإعلامية بنماذج الفنون التفاعلية	ت	166	21	7	2.82	0.47	2	موافق
		%	85.6	10.8	3.6				
4	الحث على تحسين مستوى الإعلانات الدعائية المتعلقة بالأعمال الفنية التفاعلية	ت	165	18	11	2.79	0.52	6	موافق
		%	85.1	9.3	5.7				
5	استخدام الوسائل المختلفة لتحسين الصورة الذهنية السلبية لدى بعض الجمهور عن الفنون التفاعلية	ت	157	29	8	2.77	0.51	9	موافق
		%	80.9	14.9	4.1				

6	زيادة الدعم المادي من قبل الجهات المسؤولة للفنانين وتشجيعهم	ت	159	29	6	2.79	0.47	4	موافق
		%	82.0	14.9	3.1				
7	الحث على توفير التقنيات الحديثة المتطورة في المعارض الفنية التفاعلية	ت	165	23	6	2.77	0.45	8	موافق
		%	85.1	11.9	3.1				
8	الحث على زيادة الدورات التدريبية المنظمة من قبل الهيئات المسؤولة عن الفنون المعاصرة	ت	156	30	8	2.79	0.51	5	موافق
		%	80.4	15.5	4.1				
9	السعي لأشراك الجهات المسؤولة على تبني المواهب الفنية التفاعلية	ت	165	20	9	2.80	0.50	3	موافق
		%	85.1	10.3	4.6				
10	زيادة الدعم التشجيعي للجهات الخاصة لإقامة المتاحف والمعارض الحديثة	ت	165	20	9	2.80	0.50	3	موافق
		%	85.1	10.3	4.6				
المتوسط الحسابي والانحراف المعياري		المتوسط الحسابي العام			الانحراف المعياري العام			درجة الموافقة	
		2.79			0.38			موافق	

يتبين من خلال الجدول السابق أن أفراد العينة موافقون بدرجة عالية (موافق) على العبارات المتعلقة بمقترحات تحسين مستوى تصميم وانتشار الأعمال الفنية التفاعلية بين الجمهور بمتوسط حسابي (2.79 من 3.00). وكانت أهم العبارات بحسب موافقة أفراد عينة الدراسة عليها وفقاً لأعلى متوسط حسابي كلي كالتالي: العبارة رقم (2)، وهي "تحسين مستويات الأعمال الفنية التفاعلية لتكون جاذبة للجمهور" بالمرتبة الأولى من حيث موافقة أفراد عينة الدراسة عليها بمتوسط حسابي (2.84 من 3). تلها العبارة رقم (3)، وهي "السعي لزيادة اهتمام الجهات الإعلامية بنماذج الفنون التفاعلية" بالمرتبة الثانية من حيث موافقة أفراد عينة الدراسة عليها بمتوسط حسابي (2.82 من 3). ثم العبارتين رقم (9،10)، وهما "السعي لإشراك الجهات المسؤولة على تبني المواهب الفنية التفاعلية، زيادة الدعم التشجيعي للجهات الخاصة لإقامة المتاحف

والمعارض الحديثة" بالمرتبة الثالثة من حيث موافقة أفراد عينة الدراسة عليها بمتوسط حسابي (2.80 من 3).

ملخص النتائج والتوصيات:

- اتضح أن الحضور يتضمن فئات الأطفال والشباب وكبار السن، ويتساوى تقريبا أعداد الرجال والنساء مما يؤكد أن الفعاليات الفنية التفاعلية تستقطب جميع شرائح المجتمع.

- تبين أن المستوى التعليمي للجمهور من المتلقين يتمتع غالبية بدرجات علمية كانت غالبيتها من حملة البكالوريوس بالإضافة لمن يحملون مؤهلات علمية عليا (ماجستير ودكتوراه).

- اتضح تدني مستوى مشاركات الجمهور في الأعمال التفاعلية، فقد تبين من خلال عدد الذين أجابوا أنهم شاركوا في أعمال فنية تفاعلية ما نسبتهم 28% فقط من مجموع العينة الكلية.

- تبين وجود موافقة من قبل الجمهور على الدور الاقتصادي للأعمال الفنية التفاعلية المعاصرة، حيث يرى أفراد عينة البحث أن الأعمال الفنية التفاعلية تسهم في دعم الاقتصاد الوطني. كذلك تجذب الأعمال الفنية التفاعلية الجمهور لحضور فعاليات الترفيه المختلفة المدفوعة، وأيضاً تسهم الأعمال الفنية التفاعلية في زيادة العائدات المادية على أصحاب المعارض الفنية، الأمر الذي تعود عائداته على حركة الاقتصاد الوطني بالفائدة والتطوير. حيث تسهم معارض الأعمال الفنية التفاعلية في جذب الاستثمارات المحلية الاقليمية والعالمية للبلد وتسهم في تحسين مستواه الاقتصادي، وينتج عن ذلك التقليل من بطالة الشباب وتحسين مستوى مهاراتهم العلمية والثقافية عن طريق إشراكهم بالأعمال الفنية التفاعلية.

- تبين أن أفراد العينة موافقون بدرجة عالية على الدور الثقافي للأعمال الفنية التفاعلية المعاصرة في المجتمع، حيث أن الأعمال الفنية التفاعلية تقدم مصدراً واسعاً لتنمية (الابتكار والتذوق الفني) لدى الجمهور، فالفنان الذي يطرح عمله الفني للجمهور يجعل الجمهور مثقفاً فنياً، ويحفز أصحاب المواهب الجديدة على طرح نتاج أفكارهم المبتكرة. كذلك يمكن من خلال الأعمال الفنية التفاعلية توجيه رسائل توعوية للجمهور، فعن طريق الفن التفاعلي يمكن توجيه رسائل إرشادية ورسائل توعية ثقافية وتوعية صحية وتوعية بالمخاطر وتوعية بحماية البيئة والحفاظ على المناخ وغيرها الكثير من الرسائل الاجتماعية المهمة للفرد والمجتمع، كما تساعد الأعمال الفنية التفاعلية في تقارب بين الثقافات المختلفة المحلية والاقليمية والعالمية وذلك لأن لغة الفن واحدة ويفهمها جميع البشر، وهذا هو جوهر الفن ودوره الفاعل في المجتمعات من حيث قدرته على نشر الثقافة والمعرفة والتطوير والتقدم المنشود.

- **تبين موافقة أفراد عينة البحث** بدرجة عالية (موافق) على وجود معوقات تحد من تصميم وانتشار الأعمال الفنية التفاعلية بين الجمهور. وهذه المعوقات بحسب أهميتها كالتالي:

- عدم توفر المقرات المتطورة الكافية للمعارض الفنية التفاعلية.
- قلة الدعم المادي من قبل الجهات المسؤولة للفنانين.
- قلة الدعم التشجيعي لإقامة المتاحف والمعارض
- قلة التدريب المنظم من قبل الهيئات المسؤولة عن الفنون المعاصرة.
- قلة اهتمام بعض الجهات الإعلامية الفاعلة بتقديم نماذج الفنون التفاعلية.

- توجه بعض أصحاب المعرض الفنية نحو الربحية.
- وجود صورة ذهنية سلبية لدى بعض الجمهور عن الفنون التفاعلية.

- تبين أن أهم مقترحات تحسين مستوى تصميم وانتشار الأعمال الفنية التفاعلية بين الجمهور من قبل المشاركين في فعاليات نور الرياض تركزت في الإجراءات التالية:

- تحسين مستويات الأعمال الفنية التفاعلية لتكون جاذبة للجمهور.
- السعي لزيادة اهتمام الجهات الإعلامية بنماذج الفنون التفاعلية.
- زيادة الدعم المادي من قبل الجهات المسؤولة للفنانين وتشجيعهم.
- الحث على زيادة الدورات التدريبية المنظمة من قبل الهيئات المسؤولة عن الفنون المعاصرة.
- الحث على تحسين مستوى الإعلانات الدعائية المتعلقة بالأعمال الفنية التفاعلية.
- تحسين الصورة الذهنية السلبية لدى بعض الجمهور عن الفنون التفاعلية.

أهم التوصيات:

من خلال النتائج التي تم التوصل إليها تقترح الباحثة التوصيات التالية:

- ضرورة قيام الجهات المشرفة على الحركة الفنية توفير المعارض الفنية المزودة بالتقنيات والأجهزة المتطورة والتي تتفق مع متطلبات عرض الأعمال التفاعلية.
- تقديم الدعم المادي والمعنوي للفنانين المخضرمين والفنانين المحدثين.
- تشجيع رجال الأعمال على تطوير وإقامة المتاحف والمعارض المتطورة والمؤهلة لاستضافة العروض التفاعلية العالمية والمحلية ذات العوائد المادية والثقافية.
- نشر وبث الإعلانات الدعائية المتعلقة بالأعمال الفنية التفاعلية.
- استخدام الوسائل الدعائية المختلفة في مختلف وسائل الإعلام التقليدي والجديد لتحسين الصورة الذهنية السلبية لدى بعض الجمهور عن الفنون التفاعلية.

استنتاجات البحث:

- تبين أن الفنون التفاعلية ضمن اللوحات الفنية التي تعتمد الضوء والظل والمشاهد ذات البعد الثالث تجتذب الجمهور أكثر من الفنون التقليدية الروتينية.

- اتضح من خلال النتائج امتلاك الجمهور للثقافة الفنية والمعلومات التي تتعلق بالفنون التفاعلية على الرغم من انتشارها المحدود في المملكة العربية السعودية.

- اتضح وجود دور فاعل للفنون التفاعلية ضمن اللوحات التي تستخدم الضوء والحركة في ترسيخ القيم الثقافية والاقتصادية لدى المتلقين.

- بما أن الفنون التفاعلية المتعلقة بتصميم وإبداع لوحات الضوء والحركة والأبعاد الثلاثية ذات تكلفة مادية عالية، فيلزم أن تقوم الجهات المسؤولية بدعم الفنانين وتقديم المواهب للجمهور عن طريق الدعم المادي والمعنوي.

.

المقترحات:

- إجراء بحث حول دور الجمهور في تشجيع الفنان على تقديم الأعمال الفنية التفاعلية في الفعاليات الترفيهية.
- التعرف على معوقات انتشار الفنون التفاعلية الرقمية بين الفنان السعوديات محليا وعالمياً.

References:

- Abdel Hamid, S. (2001, Issue (267). Aesthetic preference: a study in the psychology of artistic taste. Kuwait: World of Knowledge Magazine.
- Ahmed, K. S. (2001). *A study of the technical foundations of display in halls and galleries of all kinds.* Cairo: Helwan University.
- Aillon, s. (2014, Volume 61, Issue 4 p). Youth Poverty, Employment, and Leaving the Parental Home in Europe. *Review of Income and Wealth*, pp. 651-676.
- Al-Arabi, M. M. (2017, V.10, April). Fine entrances to achieve interaction and the communicative dimension between the receiver and the metalwork . *Scientific Journal of the Emsia Association of Education through Art* , pp. 124-156.
- Al-Kaabi, K. M., & Ghasq and Muslim, H. (2019, Volume 27, Issue 7). Intellectual Dimensions in Alexa Med Interactive Graphics. *Journal of Babylon University for Human Sciences*, pp. 231-263.
- Amin, B. M. (2018). The use of advertising in the areas of social marketing. *International Design Magazine*, pp. 129-137.
- Collie. (2010). Art Gallery/Cultural Centre Feasibility Study. Collie. *Sustainable Development facilitation*.
- Hassoun, L. (2019, Year (1) Volume 2). The application of virtual reality in artistic design: a new approach. Cultural papers. *Journal of Arts and Humanities*, p. p. (3.
- Idris, N. M.-A. (2010). The concept of interplay between the arts in the aesthetic experience of postmodern arts. *Unpublished PhD thesis*. Egypt: Helwan University.College of Art Education. Department of criticism and taste.

- *Noor Al Riyadh 100 thousand visitors in a week*. (2021, March 25). Retrieved from https://www.alriyadh.com/1876927

- Noureddine, K. M., & Al-Sarwa, H. M. (2016, , Volume 1, p (171)). Interactive artistic printing and its communicative role. *Journal of Education, Al-Azhar University*, pp. 562-579.

- Popper, F. (2007). From Technological to Virtual Art. Cambridge, MA: MIT Press.

- Sergey, P. A., Shadurin, A. V., & Prokhorov, N. S. (2018, Volume:3). electronic technologies and artistic component in the design of the interactive design of the architectural environment. *journal of cultural studies and art history*.

- Wang.Xuan.B.A. (2009). Gallery's Role in Contemporary Chinese Art Market. *Presented in Partial Fulfillment of the Requirements for the Degree Master of Arts in the Graduate School of The Ohio State University*.

مجلة الأكاديمي-العدد 102-السنة 2021 ISSN(Online) 2523-2029, ISSN(Print) 1819-5229

DOI: https://doi.org/10.35560/jcofarts102/123-144

The Role of Contemporary Interactive Art Works Economically and Culturally "An Analytical Study"

Nourah Nasser AL Nahari [1]

Al-Academy Journal ……..…… Issue 102 - year 2021
Date of receipt: 29/9/2021…...Date of acceptance: 29/11/2021…...Date of publication: 15/12/2021

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

Abstract:

The aim of the research is to identify the economic and cultural role of contemporary interactive artworks from the public's point of view, with knowledge of the most important obstacles and proposals to improve the level of design and spread of interactive artworks. The descriptive approach was used, and the researcher used a questionnaire tool that was distributed to the audience for the events of Noor Al Riyadh (2021) and the size of the participating sample was (194) individuals from all spectrums of society. It was found through the results of the existence of public approval of the economic role of contemporary interactive artworks, as they contribute to supporting the national economy. It attracts the public to attend various paid entertainment events, and the cultural role of contemporary interactive artworks in society is evident, in terms of providing a broad source for the development (innovation and artistic taste) of the audience, as it turns out that the most important obstacles to the design and spread of interactive artworks among the audience. It lies in the lack of sufficient advanced premises for interactive art galleries. In addition, the lack of financial and encouragement support by the responsible authorities for the artists. Moreover, the lack of organized training, and it was found that the most important proposals to improve the level of design and spread of interactive artwork among the public by the participants in Noor Al Riyadh activities focused on improving the levels of interactive artwork to be attractive to the public. In addition, seek to increase media interest in interactive arts models.

Keywords: interactive artworks, contemporary art, realistic art, digital art.

[1] **Princess Nourah Bint Abdurrahman University, KSA,** NNAlnahari@pnu.edu.sa .

Conclusions:

- It was found that the interactive artworks within the paintings that depend on light and shadows and scenes with a third dimension attract the audience more than the traditional routine arts.

- It became clear through the results that the public possesses artistic culture and information related to interactive artworks, despite its limited spread in the Kingdom of Saudi Arabia.

- It became clear that there is an active role for interactive artworks within the paintings that use light and movement in consolidating the cultural and economic values of the recipients.

- Since the interactive artworks related to the design and creation of light, movement and three-dimensional paintings cost a lot of money, it is necessary for the responsible authorities to support the artists and provide talents to the public through material and moral support