PSYCHOLOGY AND EDUCATION (2024) 61(8): 52-64
ISSN: 1553 6939

DIGITAL CARICATURE: THE PROBLEMATIC CONCEPT AND FEATURES OF FORMATION BETWEEN KNOWLEDGE ACCUMULATION AND ITS ONTOLOGY

AN EXPLORATORY DESCRIPTIVE STUDY IN THE ARAB - - ENVIRONMENT

Dr. Fatma Nefnaf [1]

[1]Mohamed El Bachir El Ibrahimi University of Bordj Bou Arréridj, Algeria.
fatma.nefnaf@univ-bba.dz

Received: 24/03/2024 **Accepted: 18/07/2024** **Published: 02/08/2024**

Abstract:

The new media environment with its diverse media has imposed a transitional phase on many media practices, in order to ensure their survival in the market on the one hand and on the other hand to emphasize their role, importance, and communication and media status in contemporary society. Among these practices are caricatures; being one of the journalistic genres that faced the challenges of technological inevitability, as this journalistic artistic genre has sparked discussion among researchers in various specializations regarding the problem of its presence in the digital environment, and these problems included its various aspects, from conceptual formation, digital aesthetic distinction, industrial transformation, and available presence. We chose to shed light on the cognitive and theoretical foundation of the concept of digital caricature and what is related to it; as manifestations of its actual presence in the Arab environment through an exploratory descriptive reading.

Keywords: Digital Caricature, Problem of the Concept, Knowledge Accumulation, Ontology.

الكاريكاتير الرّقمي" اشكاليّة المفهوم وملامح التّشكّل بين التّراكم المعرفي وأنطُولوجيته "

–دراسة وصفيّة استكشافيّة في البيئة العربية –

د. فاطمة نفناف

fatma.nefnaf@univ-bba.dz

جامعة محمد البشير الإبراهيمي برج بوعريريج – الجزائر–

ملخّص الدّراسة:

فرضت البيئة الاعلاميّة الجديدة بوسائطها المتشعّبة على الكثير من الممارسة الإعلاميّة مرحلة انتقاليّة، لأجل ضمان بقائها في السّوق من جهة، ومن جهة أخرى التّأكيد على دورها وأهمّيتها ومكانتها الاتّصاليّة والإعلاميّة في المجتمع المعاصر، ومن بين تلك الممارسات الرّسوم الكاريكاتوريّة؛ كونها أحد الأنواع الصّحفيّة الّتي واجهت تحدّيات الحتميّة التّكنولوجيّة، إذ أثار هذا النّوع الفنّي الصّحفي نقاش الباحثين في مختلف التّخصّصات فيما يتعلّق بإشكاليّة تواجده في البيئة الرّقميّة، وقد اشتملت تلك الاشكاليّات مختلف جوانبه، فمن التّشكّل المفاهيمي، والتّميّز الجمالي الرّقمي، فالتّحول الصّناعي، والتّواجد المتاح اخترنا تسليط الضّوء على التّأسيس المعرفي والنّظري لمفهوم الكاريكاتير الرّقمي وما تعلّق به؛ كمظاهر تواجده الفعلي في البيئة العربيّة من خلال قراءة وصفيّة اسكشافيّة .

الكلمات المفتاحيّة: الكاريكاتير الرّقمي، اشكاليّة المفهوم، التّراكم المعرفي، الانطولوجيا

طرح الاشكال:

من الواضح وجود بوادر لدور الأنظمة الرّقمية مثل: برامج التّصميم الجرافيك ودورها في التّوجّه نحو انتاج الرّسوم الكاريكاتوريّة الرّقميّة عبر الذّكاء الإصطناعي سواء من خلال الدّمج أو التّوليد التّلقائي- الآلي Outomatically generating هذا من جهة.

ومن جهة أخرى يتّضح أن البيئة الرّقميّة تؤدّي دورا كبيرا في توسيع دائرة القنوات الّتي تعتبر حاملا رقميّا للرّسوم الكاريكاتوريّة بعيدا عن شكلها التّقليدي، وذلك من خلال امكانيّة التّسيلم والوصول عبر الأنترنت، وصفحات الويب، وتطبيقات الهواتف المحمولة.

ففي ظلّ هذه المظاهر التّقنيّة والمهنيّة استدعى ضرورة إعادة بناء وجهات نظر، والتّأسيس لشكل جديد للرّسوم الكاريكاتوريّة الرّقميّة، وبين تباين وجهات نظر الباحثين بين مؤيّد تارة، ومعارض تارة أخرى، ونقد واتّهام فيما بينهم حول اشكاليّة التّحوّلات الاقتصاديّة الّتي تدعم الأيديولوجيا و علاقتها بالحتميّة التّكنولوجيّة بالنّسبة للعالم الغربي، إلاّ أنّه خلصت تلك الجهود الفكرية أنّ الكاريكاتير الرّقمي سيكون من أهمّ الاشكاليّات تناولا وإثارة في البحث العلمي مستقبلا .

في مقابل ذلك تكاد تغيب مثل هذه المناقشات الأكاديميّة المتعلّقة بالشّكل التّواصلي الجديد للرّسوم الكاريكاتوريّة في البيئة الرّقميّة في مختلف العلوم، إلّا أنّ المتأمّل بشكل مبدئي في تواجد الكاريكاتير الرّقمي في العالم العربي هو حقيقة لا يمكن تجاوزها، والملاحظ في البحث على أحد أهمّ أسباب تواجد الكاريكاتير الّرقمي بمختلف أبعاده المفاهيميّة في البيئة الرّقميّة يعود بالأساس إلى مساحة حريّة التّعبير التي تتيحها طبيعة البيئة الرقمية من جهة، من جهة أخرى سرعة الانتشار الّتي يحقّقها المبدعون والهواة، الأمر الّذي ساهم في زيادة عدد كبير من رسّامي الكاريكاتير في العالم العربي بعدما كانوا يعدّون على الأصابع ممّن اهتموا

بهذا النّوع الفنّي التّعبيري، أمّا ما تعلّق بالبعد الاقتصادي وعلاقته بالشكل الجديد للكاريكاتير في البيئة الرقمية في العالم العربي لازال بعيدا بعدا شاسعا لتقدير القيمة الاقتصاديّة للرّسوم الكاريكاتوريّة عبر الفضاء الرّقمي، ومعرفة مداخلاته ومخرجاته، ممّا سبق يمكن أن نطرح الاشكال التّالي:

فيما تتمثّل ملامح التّشكّل بين التّراكم المعرفي والتّواجد الفعلي حول اشكاليّة المفهوم للكاريكاتير الرّقمي في البيئة العربيّة ؟

- **الهدف من الدّراسة:**
  - رصد الجهود الفكريّة الخاصّة بالكاريكاتير الرّقمي كونه ظاهرة واشكاليّة لازالت محور التّشكل.
  - رصد ملامح الشّكل الجديد للرّسوم الكاريكاتوريّة في ظلّ البيئة العربيّة الرّقمية، وفهم أبعاده النّظريّة في مقابل ممارساته الفعليّة.
- **أهميّة الدّراسة:**
  - تعدّ الدّراسة كخطوة أولى نحو ضرورة التّوجه في معرفة الكاريكاتير الرّقمي، وفهم وضعيّة تواجده في العالم العربي.

1. ضبط المفاهيم

- اشكالية المفهوم وعلى مستوى هذا المصطلح لا نسعى إلى تحديد المقصود به بقدر ما نسعى إلى تحديد وظيفته في عنوان البحث إذ يشير إلى المسألة التي نحن بصدد معالجتها وهي إشكالية مفهوم الرسوم الكاريكاتورية الرقمية باعتبار هذا الأخير ظاهرة مستجدة في مرحلة تشكلها في حاجة إلى التعرف على خصائصها الجوهرية وما يميزها عن غيرها وتحديد ملامح الجدة بها وإشكالية مفهوم الرسوم الكاريكاتورية هو ما سنتناولها بتفصيل أكثر بأحدى مباحث ورقة البحث

- التراكم المعرفي

وحتى نحدد المقصود بمسمى التراكم المعرفي واستخداماته وموضوع البحث علينا أن نشير إلى المقصود إلى المعرفة وصولا إلى التراكم وقد عرف بلاكويل وجامبل :" المعرفة بأنها مجموعة من الخبرات والقيم والبيانات المرتبطة والإدراك المتمعن والمسلمات البديهية القائمة على أساس معين والتي تجتمع سويا كي توفر البيئة المواتية والإطار المناسب الذي من شأنه أن يساعد على التقييم والجمع بين الخبرات والمعلومات (مراد، د.ت، صفحة 49)"

وعرفها أيضا Stettner المعرفة بأنها عملية تراكمية تكاملية وتحدث على امتداد فترات زمنية طويلة نسبيا كي تصبح متاحة للتطبيق والاستخدام من أجل معالجة مشكلات وظروف معينة وبالتالي فإن المعرفة إنما يتم استخدامها لتفسير المعلومات المتوافرة عن الحالة ومعالجتها (مراد، د.ت، صفحة 50)"

ونخلص من خلال التعريف الأول والثاني أن المعرفة عملية تحتاج إلى تجميع وتراكم مجموعة من الخبرات والقيم والبيانات...خلال فترة زمنية معينة، وكما ويمكن أن نشير إلى أن التراكمية أحد أهم خصائص المعرفة وفي ذات الاطار أشار فؤاد زكريا في مؤلفه التفكير العلمي :" بأن لفظ التراكمية هذا يصف الطريقة التي يتطور بها العلم والتي يعلو بها صرحه (فؤاد، 1978، الصفحات 15-16)" كما أشار إلى أن:" سمة التراكمية خاصية أساسية للحقيقة العلمية هي أمهما نسبية فالحقيقة العلمية لا تكف عن التصور (فؤاد، 1978، صفحة 17)"

وخلصت المناقشة إلى أن التراكم المعرفي هي مجموع الجهود الفكرية التي خصها الباحثين لفهم الظاهرة الكاريكاتورية في ظل البيئة الرقمية الجديدة.

- الأنطولوجيا في العربية و Ontolog في الإنجليزية أما في الفرنسية Ontal أو Ontique :إذا ما بحثنا في أصل هذه الكلمة فهي كلمة معربة ذات جذر لاتيني يتكون من مقطعين:
- الأول: Onto وتعني الوجود ، كائن حي
- الثاني Logy وتعني نظرية، علم، مذهب وتعني الكلمة علم الوجود، وفي الفرنسية تعني الكينونة وهو ما تعلق بجوهر الوجود (ياسين حسين، 2019، صفحة 10).

وفي الاصطلاح أخذ هذا المصطلح صرحا كبيرا للمناقشة بين الفلاسفة أكثر من العلوم الأخرى إلا أنه هناك من الباحثين من تناول تحديد المقصود بهذا المصطلح في حيز فارغ وأتى معى الانطولوجيا لدى مينار L.Megnard" هي البحث في الوجود بالنظر غلى خصائصه العامة وإلى طبيعته المطلقة. إنها البحث في ماهية الأشياء في ذاتها وصميمها العميق في مقابل البحث الذي يكتفي باعتبار ظواهر الأشياء أو صفاتها المتفرقة (جلال الدين، 2004، صفحة 68) "

ويمكن أن نشير هنا مباشرة ما قصدناه بالانطولوجيا هو حقيقة بالوجود الفعلي للرسوم الكاريكاتورية الرقمية في مقابل التراكم المعرفي الذي حددته الجهود الفكرية الغربية ، إذ نريد أن نصل من خلال التراكم المعرفي الغربي إلى مدى تطابقه من عدمه مع وصف حقيقة تواجد الرسوم الكاريكاتورية الرقمية في البيئة العربية انطلاقا من الخصائص و الأشكال وصولا للممارسات في البيئية الغربية حول الرسوم الكاريكاتورية الرقمية .

2. الكاريكاتير الرّقمي اشكاليّة المفهوم وما ارتبط به:

في الحقيقة من خلال تتبّعي لمحاولة رصد تلك القراءات المفهومية/ المفاهيميّة للرّسوم الكاريكاتوريّة الرّقميّة سواء منها الفلسفيّة أو التّجريديّة، لم نستطع المام كلّ تلك التّحديدات لمسمّى الرّسوم الكاريكاتوريّة الرّقميّة، وتكمن صعوبة ذلك كونه جديد لازال محلّ بحث وتمحيص من جهة، ومن جهة أخرى التّنوّع في المسمّيات أكّد انطولوجيا هذا المسمّى كظاهرة ممارستيّة جديدة، كما وفرض ازدواجيّة التّحليل والتّفسير، إذ هناك من ناقش الرّسوم الكاريكاتوريّة الرّقميّة من مدخل الكوميديا الرّقميّة، وهناك من ناقش تعريف

الرّسوم الكاريكاتوري الرّقمي انطلاقا من الوسيلة أو الوسيط الرّقمي، وهناك من اكتفى في تحديد تعريف بوصف الأشكال الكاريكاتوريّة في السّاحة الرّقميّة، ومن بين تلك المسمّيات الّتي سنتناولها بالتّفصيل ما يلي:

- كاريكاتير الوايب Webcomic : كتب Anthony Raguel ":أنّ الكاريكاتور الواب هي تلك الرّسوم الكاريكاتوريّة التّقليديّة الّتي تمت رقمنتها مع جهد للتّكيف أكثر أو أقلّ من أجل توزيعها في شكل رقمي وتسمّى كاريكاتير رقمي أو كاريكاتير عبر الانترنت (Côme, 2017, p. 3)" ، ويتّضح أنّ المقصود بالكاريكاتير الواب هو ما تمّ توزيعه عبر الانترنت والتّطبيقات الرّقمية والشّاشات الحاسوبيّة، وتغيير طريقة عرضها، وتنوّع أشكالها، وأشار Sott Mcloud بشكل أكثر شمولا بقوله:" أنّ الرّسوم الكاريكاتوريّة الرّقميّة ما تمّ انشاؤها بوسيط رقمي أو باستخدام رقمي (Mark l, 2016, p. 131)".

- الكاريكاتير الرقمي Digital caricature كما أشار مجموعة من الباحثين:" أنّ الكاريكاتير الرّقمي هو رسم يتمّ رسمه باستخدام المهارات الفنيّة بمساعدة برامج الكوبيوتر مثل Flash، Photoshop و Illustrator ويتمّ رسمه بالكامل يدويّا ومباشرة عبر شاشة الكوبيوتر، أو باستخدام جهاز لوحي وقلم رصاص الكتروني و Mouse (Suriati & all, 2010, p. 338)"، وذات المجموعة من الباحثين ميّزوا بين الكاريكاتير الرّقمي والكاريكاتير ذات التّوليد التّلقائي أو الآلي وهو ما اصطلح عليه بالكاريكاتير التّلقائي.

- الكاريكاتير التّلقائي Automatic Caricature أو التّوليد الآلي للكاريكاتير caricature generation Automaticly أو جيل الكاريكاتير التّلقائي Automatic Caricature Generation وهي: "الرّسوم الّتي يتمّ إنشاؤها بالكوبيوتر تلقائيّا أو شبه تلقائي، وهناك عدد قليل من البرامج المصمّمة خصّيصا لانشاء الرّسوم الكاريكاتوريّة (Suriati & all, 2010, p. 183)" ، ويمكن أن نوضّح أنّ الاعتماد في انشائها يكون من خلال الخوارزميّات الخاصّة بالبرامج من خلال تقليد الفنّان في الرّسوم الكاريكاتوريّة سواء الفنّان الماهر، أو لمن ليس لديهم أيّ قدرة على الرّسوم الكاريكاتوري، كما يوجد من يطلق على هذا النّوع من الكاريكاتير، الكاريكاتير الفوتوغرافي photographic caricature كونه يعتمد على تشويه ملامح الصّور الأصليّة لشخصيّات القصّة الكاريكاتوريّة، ومن أهمّ البرامج المستجدّة في هذا المجال: "برنامج Warpgan إذ يعتبر أهمّ البرامج الّتي أثبتت أداء في الجودة والدّقّة من حيث المشابهة بين الكاريكاتير التّقليدي والكاريكاتير الرّقمي التّلقائي (Yichun & all, 2019, p. 10762)" .

وهناك من الباحثين من انزاح لتحديد المقصود بالكاريكاتير الرّقمي في رصد ميزات أو خصائص الرّسوم الكاريكاتوريّة الرّقمية بدلا من تحديد معايير التّعريف، وفي هذا الاطار ناقش الباحثون اشكاليّة ميزات وخصائص الرّسوم الكاريكاتوريّة الرّقمية انطلاقا من طرح السّؤال: هل القصص المصوّرة الرّقمية بما فيها الرّسوم الكاريكاتوريّة وسيط مختلف عن الرّسوم الكاريكاتوريّة المطبوعة؟ وقد نتج عن طرح هذا الاشكال آراء متباينة، إذ اعتبر البعض من الباحثين:" أنّ تواجد الوسيط الرّقمي وتواجد تقنيّة مميّزة للرّسوم الكاريكاتوريّة لم يغيّر من جوهر الرّسوم الكاريكاتوريّة، كما أنّه لم يجرّدها من مرجعيّتها الثّقافيّة الّتي تعبّر عن روحها

التّقليديّة – المبالغة والسّخرية- (Lukas & Wilde, 2015, p. 2)" ، وفي ذات السّياق تساءل البعض الآخر من الباحثين ردّا على الاتّجاه الأوّل:" هل عدم تجريد الرّسوم الكاريكاتوريّة الرّقميّة من مرجعيّتها في الوسيط الرّقمي لا يحتاج إلى اجراء تحقيق وتحرّي، وتسجيل ملاحظات حول تلك الأشكال الجديدة للرّسوم الكاريكاتوريّة في الفضاء الرّقمي (Lukas & Wilde, 2015, p. 3)" وبرز اتّجاه ثالث واضح حيث أكّد ضرورة البحث في كلّ ما يتعلّق بالوجه الجديد للكاريكاتور في البيئة الرّقميّة انطلاقا من:" اعتقادهم أنّه لا يمكن التّغيير في الخصائص التّكنولوجيّة أو المادّيّة أو السّيميائيّة، ولكن حتّى في جوانبه المؤهّلة ثقافيا – أي ميزاته الجماليّة ودلالاتها- ، كما وقد اعتبر كل من: Gradner و Mcloud أنّ الرّسوم الكاريكاتوريّة الأكثر مرونة للرّقمنة، إذ تمثّل وسيط جديد أقرب إلى الرّسوم المتحرّكة وألعاب المتصفّح (Lukas & Wilde, 2015, p. 3) "، وهنا يمكن أن نشير أيضا إلى ما ذكره Scott Mcloud حول ما اسماه بـ: Infinite canvas اللّوحة اللّانهائيّة، هذه الأخيرة اعتبرها ماك كلاود من أهمّ ميزات الرّسوم الكاريكاتوريّة الرّقميّة، والّتي سنتناولها بالتّفصيل ضمن الجهود الفكريّة الّتي قدّمها سكوت ماك كلاود، وارتكز عليها النّقاش الأوّلي لتواجد الرّسوم الكاريكاتوريّة في البيئة الرقمية، أيضا ما أشار إليه Anthony Raguel بـ : turobomedia إذ تعدّ أيضا من أهمّ ميزات الرّسوم الكاريكاتوريّة في البيئة الرّقميّة، ولا تعدّ من الوسائط الأصليّة، فهي فقط تضيف الحركة على الرّسوم، واعتبرها واحدة من التّنسيقات القياسيّة للرّسوم الهزليّة الرّقميّة، ويعدّ Marvelمن الأوائل الّذين استخدموا التّروبوميديا• في الكتالوج الرّقمي الخاص به، وطوّره كمصطلح Balak سنة 2009 (Côme, 2017, p. 8)، وهناك من تنبّأ بأنّ التروبوميديا –الحركة والصوت- ستكون المكسب الجديد للرّسوم الكاريكاتوريّة الرّقميّة، والمنافس الأكبر للكوميديا المعتاد عليها في الرّسوم الكاريكاتوريّة التّقليديّة، وهناك من الباحثين من لم يتقصر على وصف الميزات الشّكليّة للرّسوم الكاريكاتوريّة الرّقميّة، وذهب إلى أبعد من ذلك حيث ناقش مجموعة من الباحثين اشكاليّة التّغييرات الزّمكانيّة في الفضاء التّفاعلي، وخلصت مجمل الأفكار :" رغم أنّ العديد من الرّسوم الكاريكاتوريّة الرّقميّة لا تعمل بشكل مختلف و كبير عمّا يقابلها في البيئة التّناظريّة فيما يخصّ اشكاليّة المكان والوقت، وعلى الرّغم من ذلك أكّد الباحثون وجود ثورة من الأعمال التّجريبيّة في مجال الكاريكاتير الرّقمي متعلّقة بالتّغييرات العلاقة بين الزّمان والمكان داخل الوسيط الرّقمي، وقد تحدّدت في ثلاث فئات:

- الصّفحات الورقيّة مقابل النّوافذ والرّوابط التّشعبيّة.
- تقليب الصّفحات مقابل تسليم اللّوحات اللّانهائيّة.
- المساحة مقابل الوقت (Daniel, 2013, p. 188)"

• : turobomedia يتضح أن الكلمة تتكون من جزئين: media وتعني الوسائط turobo النفاث والجمع بين الكلمتين الوسائط النفاثة فنقول عن جسم متحرك نفاث

في الأخير يمكن أن نشير إلى تعريف المكتبة البريطانية إذ جمع بين تحديد معايير التّعريف والميزات معا:" بأنّ مجموعة الرّسوم الكاريكاتوريّة الرّقميّة يغطّي مجال مجموعة من العناصر ذات الخصائص التّالية :

- يجب نشر عنصر المجموعة بوسيط رقمي.
- يجب أن يحتوي عنصر المجموعة على صورة أحاديّة اللّوحة، أو سلسلة من الصّور المترابطة.
- يجب أن يحتوي عنصر المجموعة على مسار قراءة شبه موجّهة.

بالإضافة إلى تلك الخصائص يمكن أن يحتوي على الاطارات المرئيّة، الرّموز المميّزة، الكتابة بخط اليد، صورة متحرّكة وصوت (Jen, 2018, p. 404).

2.الجهود الفكريّة الّتي ناقشت إشكاليّة الكاريكاتير في البيئة الرّقميّة:

وأهمّ ما سنحرص عليه من خلال هذا العنصر تلك النّقاشات الفكريّة الّتي خصّها الباحثون في العالم الغربي اتّجاه ما يسمّى بالكاريكاتير الرّقمي، وهنا يمكن أن نشير إلى جهود الباحث Scott Mcloud منذ سنة 2002 من خلال كتابه الموسوم: Reinventing Comics واعتبر ما قدّمه Mcloud الوجه الفكري في اعادة اختراع القصص المصوّرة بما فيها الرّسوم الكاريكاتوريّة في ظلّ البيئة الرّقميّة إذ يرى:" أنّ الخلاص الوحيد للرّسوم الهزلية سيكون من خلال التّوسّع السّردي والفنّي والمالي للوسيلة، ولا يتحقّق ذلك إلّا من خلال التّكنولوجيا الرّقمية (Mark l, 2016, p. 131)" والواضح أنّ ماكلاود هدف من خلال كتاباته إلى ايصال القصص المصوّرة بما فيها الرّسوم الكاريكاتوريّة إلى أقصى امكانيّاتها التّكنولوجيّة، ويبدو أنّه قد حقّق هذا الهدف من خلال تحديد الثّورات الّتي مرت بها الرّسوم الكاريكاتوريّة عبر التّاريخ الانساني في 12 ثورة وذكرها على التوالي (Mark l, 2016, p. 135):

- Comics as literature الرّسوم الهزليّة كأدب؛ حيث بإمكانها أن تسفر عن عمل جدير بالدّراسة وذات مغزى يمثّل الحياة والأوقات العامّة لمؤلفها.
- Comic as art الرّسوم الهزليّة كفن فكاهي؛ إذ تتمكّن الخصائص الفنيّة من تحقيق مستويات عاليّة كإشكال الرّسم والنّحت.
- Creators' rights ضبط حقوق لرسّامي الكاريكاتير من خلال لاستفادة الماليّة لمنشئ الرّسوم الكاريكاتوريّة وحفظ حقوق الابداع .
- Industry innovation ابتكار الصّناعة وإعادة اختراع أعمال الكاريكاتير لأجل تقديم خدمة أفضل للمنتج والمستهلك على حد سواء.

- Public perceptions ارتبطت بالتّصوّرات العامّة للرّسوم الهزليّة ودورها في الاعتراف بإمكانيّات الشّكل في احداث التّقدّم.
- Institutional scrutiny ارتبطت بالتّدقيق المؤسّسي من خلال التّغلّب على التّحيز الشّعبي، ومعاملة الرّسوم الكاريكاتوريّة بالتّساوي مع باقي الدّراسات في المجال الاكاديمي.
- Gender balance ارتبطت بالتّوازن بين النّوع الاجتماعي من خلال توجّه الرّسوم الهزليّة لكلّ فئات المجتمع؛ وليس حكرا على نوع واحد فقط.
- Minority representation الاهتمام بايصال الرّسوم الكاريكاتوريّة لجميع طبقات المجتمع.
- Diversity of genre حيث تصير الرّسوم الهزليّة مختلف الفئات العمريّة، وليست حكرا على فئة معيّنة فقط.
- Digital production من خلال الانتاج الرّقمي باستخدام الأدوات الرّقميّة.
- Digital delivery التّسليم الرّقمي من خلال توزيع المجلّات الهزليّة الرّقميّة.
- Digital comics تطوّر الرّسوم الهزليّة في البيئة الرّقميّة.

وقد ارتكز ماك ماكلاود في بناء وجهة نظره على ما اسماه:" Infinite canvas باللّوحات اللّانهائيّة، وتعني أنّ حجم صفحة عرض الرّسوم الكاريكاتوريّة الرّقميّة لا حصر لها من النّاحية النّظريّة، إذ تخيّل Mcloud شاشة الكومبيوتر كنافذة يمكن تمريرها عبر لوحة قماشيّة لا نهائيّة (Özge, 2009, p. 47)"، وبالتّالي الرّسوم الكاريكاتوريّة على الأنترنت حسب وجهة نظره ليست مقيّدة بأحجام الصّفحات التّقليديّة، حيث يمكن للفنّان عرض قصّة كاريكاتوريّة كاملة ذات طول غير محدّد على صفحة واحدة، وتعدّ هذه من أهمّ ميزات الكاريكاتير الرّقمي، "ويرى أنّ العالم الرّقمي لا حدود له للسّرد...و أنّ الصّناعة ذرّة تنتظر الإنقسام، وسيؤدّي هذا الانقسام إلى إطلاق كلّ الطّاقة اللّازمة لإنقاذ صناعة الرّسوم الكاريكاتوريّة والسّماح لها بالازدهار في المستقبل (Mark l, 2016, p. 132) "، ومن الانتقادات الّتي وجّهت لماك كلاود كانت بداية من Roger Sabin الّذي أيضا طرح ذات الاشكاليّة أو الأزمة كما اسماها بأزمة القصص المصوّرة الأمريكيّة والبريطانيّة الحديثة، وحينها اعتبر الانترنت كحلّ للوضع الكارثي – كما وصفها– لصناعة الرّسوم الهزليّة، وانتقد Sabin ماك كلاود أنّه لم يتطرّق إلى أسباب الأزمة في صناعة الرّسوم الهزليّة الرّقمي بالتّفصيل مطلقا، وفسّرSabin أنّ هذه الأزمة أزمة ماليّة، ولكنّها ليست مضمونة كما أكّد على الرغم من أنّ المال ينزف من الصّناعة إلى أنّ الجانب الابداعي لا زال جديدا كما كان دائما، ووافق Sabin ماك كلاود أنّ حل الأزمة مرتبط بالانترنت وركوب موجة الثّورة التّكنولوجيّة (Mark l, 2016, pp. 136-137)، وانتقدت Gary Groth ماك كلاود قائلة:" بأنّ ما قدّمه ماك ملاود نظرة ثابتة

للافتراضات الأيديولوجيّة الأساسية الّتي وصفها أنّها مجرّد وسيلة لزيادة النّزعة الاستهلاكيّة، وشكّك في دوافع ماك مكلاود اتجاه الخاص بالثّقافة الرّقمية (Mark l, 2016, p. 139)، ووصفت اعتقاده وراءه أجندة اقتصاديّة.

3. تجسيد المنطق الكاريكاتوري في البيئة الرّقميّة:

يتّضح من خلال قراءاتنا حول الكاريكاتير الرّقمي أنّ الرّسوم الكاريكاتوريّة في ظلّ البيئة الرّقميّة لا يتوقّف على الصّناعة(الانتاج الرّقمي) فقط أو تحديد هويّة حامل الرّسوم الكاريكاتوريّة إن كان تناظري أو رقمي، فإشكاليّة مفهوم الرّسوم الكاريكاتوريّة الرّقميّة أعمق من ذلك، إذ تتّخذ عدّة أشكال ومظاهر، فالدّمى المتحرّكة الّتي تظهر ببرامج Talk Showبكثرة في الفترة الأخيرة تعدّ موضة دارجة فهي تحسب على الرّسوم الكاريكاتوريّة كونها إلى جانب عملها ضمن المنطق الكاريكاتوري – المبالغة والسّخرية- فهي تفاعليّة ومتحرّكة تؤدّي رسائل ضمن فضاء زمكاني، وهذا ما قد عايشناه في البيئة العربية، وبالتّحديد الأزمة الاعلاميّة الّتي أحدثتها قناة الشّروق من خلال أحد برامجها، حيث ظهرت دمية كاريكاتوريّة تمثّل شخصيّة ملك المغرب محمد السّادس ممّا يستدعي منّا رصد و مناقشة المنطق الكاريكاتوري في البيئة الرّقميّة، ولفهم ذلك اعتمدنا على ما ورد في مقالة موسومة Overloading, Incongruity, Animation: A Theory and Caricatural Logic in Contemporary Media of Caricature للباحث Eric Herhuth، حيث حاول من خلال فكرة مقاله مقارنة أداء المنطق الكاريكاتوري – المبالغة، السّخرية والفكاهة – بأداء وسائل الاعلام حيث أراد أن يفهم الدّور الذي تؤدّيه الرّسوم الكاريكاتوريّة بعيدا عن السّخريّة والفكاهة وحصرها في أنّها أحد الأنواع الصّحفيّة فقط إذ:" يرى أنّ البيئة الرّقميّة فتحت مجالا واسعا للمنطق الكاريكاتوري، إذ بات أسلوبا يتضمّن مختلف الوسائل الاعلامية والبرامج التّلفزيونيّة، والنّشرات الاخباريّة بشكل ثابت من خلال لغتها ونبرتها وصورها (Eric, 2018, p. 630)" كما ويمكن أن نضيف عنه حتّى مواقع التّواصل الاجتماعي اليوم في العالم العربي أصبح أفراد المجتمع يعتمدون على المنطق الكاريكاتوري – السّخرية والمبالغة- للتّعبير عن قضايا مجتمعاتهم، "وأشار إلى أنّ فلسفة المبالغة في المنطق الكاريكاتوري على أنّها موضع حقيقة، ويعود ذلك إلى الانقسام التّاريخي بين الفلسفة والبلاغة، وفي مقابل ذلك هناك من اعتبر المنطق الكاريكاتوري ذاته أسلوبا لحجب الرّأي والتّعليقات، وبالتّالي وصفه بأنّه تكتيك بلاغي مظلّل" (Eric, 2018, p. 631) ، وبين الاتّجاه الأوّل والثّاني خلص نتائج مقاله إلى:" أنّه يمكن للكاريكاتير أن يعمل على جلب تكامل المهارات المفاهيميّة والإدراكيّة والممارسات المرئيّة إلى انتباه المشاهد، كما يمكن للرسّام الكاريكاتيري التّلاعب بالممارسات المرئيّة المتعارضة والتّحيّزات المتداولة، وتقديم صورة مليئة بالمعنى والتّناقض الفكاهي، وأكّد على وجود تشابك أساسي بين النّشاط المفاهيمي والإدراكي، إذ يظل

النّشاط المفاهيمي موجودا وخاضعا للتّفكير فيه، ويؤدّي تعميم هذه الفكرة إلى افتراض أنّ الرّسوم الكاريكاتوريّة رغم بيئتها الرّقميّة تظل تقدّم نظرة ثاقبة للبنية التّحتية للمجتمع، لأنّ فهم الكاريكاتير يفترض مسبقا فهم الموقف التّفسيري ومعتقدات المجتمع وقيمه" (Eric, 2018, p. 643).

4. الكاريكاتير الرّقمي في البيئة العربيّة قراءة وصفيّة استكشافيّة:

إذا ما تحدّثنا عن مظاهر تلك الممارسات الّتي تمّ توصيفها في البيئة الغربيّة فيما يتعلّق بالكاريكاتير الرّقمي وتواجدها بالبيئة العربيّة فهي موجودة بمختلف أشكالها، وإن اختلفت الاستخدامات والأذواق بين البيئتين إذ تواجد الشكل الرقمي للكاريكاتير في البئية العربي لا يتعلق بأزمة مالية بقدر ما يتعلق بأزمة مساحة حرية التعبير المتاحة ، ويمكن الحديث عن الكاريكاتير الرّقمي أو كاريكاتير الواب الّذي تمّ رقمنته من خلال طريقة العرض والتّوزيع فنلاحظ اليوم سواء على المستوى المؤسّساتي –المؤسّسات الإعلاميّة– أو الشّخصي– فنّانين محترفين في الرّسم الكاريكاتوري أو هواة– أنّ الكثير من الصّحف الإكترونيّة تخصّص مساحة كبيرة لتواجد الكاريكاتير اكترونيّا، كما نلحظ أنّ الكثير من رسّامي الكاريكاتير الّذين ينشرون أعمالهم على صفحاتهم الخاصّة على مواقع التّواصل الاجتماعي بل وفيهم من يخصّص أعمالا لعرضها فقط على صفحاته أو حساباته الخاصّة على مواقع التّواصل الاجتماعي هذا من جهة، من جهة أخرى فيما يتعلّق بالرّسوم الكاريكاتوريّة الرّقميّة الّتي تشتمل على التّروبوميديا – الحركة والصّوت– نلاحظ أنّ هذا النّوع من الكاريكاتير الرّقمي ليس له وجود على المستوى المؤسّساتي و لا على مستوى الرسّامين المحترفين، إلّا أنّه توجد مبادرات شخصيّة يقدّمها بعض الهواة على حساباتهم الشّخصيّة عبر مواقع التّواصل الاجتماعي خصوصا الفايسبوك ومن الحسابات الّتي يبرز فيها هذا النّوع الكاريكاتور الرّقمي في الجزائر مثلا من خلال صفحة الرّسّام الكاريكاتوري الهاوي أكرم بوطورة على موقع الفايسبوك• وهو نموذج كامل، وعلى مستوى عالي لتقديم الكاريكاتير الرّقمي بمختلف أشكاله خصوصا الّذي يعتمد على التروبوميديا، وأيضا نجده في كلّ من تونس و المغرب، كذلك ينشط العديد من رسّامي العرب على موقع الواب الخاص بهم كنخبة تمثّل هذا النّوع من الابداع، وهو موقع "عرب كارتون" " •ArabeCatoon، وأخيرا الكاريكاتير الرّقمي الخالص وهو التّوليد التّلقائي للكاريكاتير، يقلّ تواجده على النّوع الصّحفي الكاريكاتوري، إذ قد نجد هذا الشّكل في الاعلانات

• رابط صفحة الكاريكاتير أكرم بوطورة الذي يعتمد على "التروبوميديا" في صنع الكاريكاتير وهو من الرواد هذا النوع الكاريكاتير الرقمي في الجزائر https://www.facebook.com/Dr.AkremBoutora وهي صفحة متخصصة لاعماله الكاريكاتورية ، وبعد متابعتنا عن كثب لنشر اول اعماله الخاصة بهذا النوع الكاريكاتيري الرقمي كانت بتاريخ 2 أفريل سنة 2019 ويحمل رقم العمل 1787 إلى جانب كل أشكال الكاريكاتور الرقمي

• متاح على هذا الرابط http://www.arabecartoon.com/arabetoon/articles.php?lng=ar&pg=781

السّينمائيّة الخاصّة بالأفلام وأبطالها، وقد نجد ملامحه في مصر بشكل أوضح، وقد تعود أسباب تأخّر هذا النّوع من الكاريكاتير الرّقمي بشكل أكثر وضوحا في البئية العربية لأسباب لوجيستيّة من خلال عدم المعرفة الكافية بالبرامج المتطوّرة الخاصّة بهذا المجال.

أمّا إذا ما تحدّثنا على تحديّات الكاريكاتير الرّقمي في البيئة العربيّة في اتجاهيها الايجابي والسّلبي، فما تعلّق بالاتّجاه الأوّل فقد فرضت البيئة الرّقميّة أهميّة ودور هذا النّوع الصّحفي خصوصا في مجتمع يتّجه نحو الثّقافة البصريّة أكثر من غيرها- نتيجة ما فرضته تكنولوجيا الأتصال- رغم قصور ميكانيزمات أفراد المجتمع في قرءاة و تقدير وفهم دلالات هذا النوع من التواصل، أيضا أتاحت البيئة الرّقميّة الفرصة للكثير من الهواة في الظّهور وكسب شهرة ومتابعة لرسوماتهم من خلال مواقع التّواصل الاجتماعي بعيدا عن الالتزامات المهنيّة، والانتساب لخط افتتاحي قد لا يتوافق وميولاتهم، إلى جانب المساحة الّتي تميّز طبيعة البيئة الرّقميّة، والمتمثّلة في حرّيّة التّعبير على الرّغم من أنّه لازال الفضاء الافتراضي في العالم العربي يخضع لمزيد من الضّبط والرّقابة، بالإضافة إلى مجموعة الامتيازات الّتي تضفيها البيئة الرّقميّة كسرعة الوصول والانتشار والتّخزين وجودة الألوان والصّور واختصار الوقت في الرسم وتنفيذ خطوطه، في مقابل ذلك طرح تواجد الرّسوم الكاريكاتوريّة في البيئة الرّقميّة في الاتجاه الثّاني في البيئة العربيّة غياب التّأطير، و الاهتمام المعرفي لتواجد هذا الشّكل الجديد التّواصلي، أيضا عدم الإدارك الكافي لأهميّة ودور النّوع الصّحفي سواء من طرف القائمين بالاتّصال أو المتلقي الّذي لا زال كلاهما بعيدين كلّ البعد أن يكونا ذكيّين بصريّا، مع ذلك وجدت مبادرات طرحت اشكاليّة الكاريكاتير الرّقمي من خلال برنامج أعدّه مجموعة من المبدعين في المجال الاعلامي الشّخصي معتمدين على مواقع التّواصل الاجتماعي كقناة للبثّ وهو برنامج " الهدرة •Digital"، ناقش هذا الأخير اشكاليّة الكاريكاتير الرّقمي بعنوان فن الكاريكاتير من المطبوع إلى الرّقمي أي واقع من وجهة نظر الضّيوف المشاركين، و من بينهم عبد العزيز تويقرة – مدير جريدة أخبار الوطن- الرّسّام باقي بوخالفة، شداد بزيغ فنّان وأكاديمي، سلمى مناعي كاريكاتريست جزائريّة ...وخلصت نتائج الحوار حرصها على أهمّيّة الكاريكاتير ودوره في المجتمع دون ضبط الجانب الرّقمي منه (علاء الدين، 2020)، من جهة أخرى غياب الجمعيّات المدنيّة والمخابر العلميّة الّتي تحتضن هذه الفئة من المبدعين لأجل الوصول لأفضل أداء ووضعه في سياقاته الاجتماعيّة والثقافيّة باعتباره أحد الأساليب الّتي يعتمد عليها في النّقل والتّأريخ للحياة الاجتماعيّة .

في الأخير يمكن أن نأكّد على انطولوجيّة الرّسوم الكاريكاتوريّة الرّقميّة في البيئة العربيّة بمختلف أشكالها وميزاتها، ويتّضح ذلك من خلال الممارسات المتواجدة على الشّبكات الاجتماعيّة خاصة ومختلف

• الهدرة Digital برنامج على منصات مواقع التواصل الاجتماعي يناقش قضايا الاعلام في ظل الفضاء الرقمي في الجزائر والعالم العربي من اعداد علي بن ختو وتقديم علاء الدين عاشور متاح على الرابط التالي : https://www.facebook.com/hadradigital

التّطبيقات والبرامج الحاسوبيّة، إلّا أنّ ما يحتاجه هذا الشّكل التّواصلي الجديد العناية العلميّة والالتفاتة الأكاديميّة لتحديد معالمه التّاريخيّة، وفلسفته المهنيّة بمختلف أبعادها ومؤشّراتها.

5. نتائج الدّراسة:

- اتّضح أنّ اشكاليّة الكاريكاتير الرّقمي لازالت مرحلة التّشكّل، ولم تتبلور بعد بشكل نهائي كونها ظاهرة جديدة يحيطها الكثير من التّعقيد، والتّشابك مع مختلف الممارسات الاعلاميّة الأخرى.
- تشعّب اشكاليّة مفهوم الكاريكاتير الرّقمي بأبعاد مختلفة فلسفيّة، اقصاديّة، سياسيّة، اجتماعيّة وممارساتيّة أسفر عنه تعدّد في الآراء.
- من خلال وصفنا لوضعيّة الكاريكاتير الرّقمي في البيئة العربيّة اتّضح أنّ الحديث عن الكاريكاتور الرّقمي في العالم العربي ضرورة ملحّة؛ كون الظّاهرة متواجدة ومتكاملة بممارساتها، وأشكالها، وأنواعها.
- يعدّ Scoot Mcloud من أهمّ الروّاد الّذين يدعمون فكرة الرّسوم الكاريكاتوريّة باعتبار أنّ ركوب موجة الثّورة التكنولوجيّا هو الخلاص الوحيد لبقاء هذا النّوع الفنّي والتّواصلي.
- أتاحت البيئة الرّقميّة المنطق الكاريكاتوري مجالا واسعا للممارسة؛ إذ لم يعد ينحصر في الشّكل التّقليدي المتمثّل في مجموع الخطوط الشّكليّة، والميزات الفنّيّة والجماليّة، إذ أصبح عبارة عن أسلوب اعلامي يعتمد عليه في التّعبير عن قضايا المجتمع .

قائمة المراجع

- زكريا فؤاد. (1978). التفكير العلمي. الكويت: عالم المعرفة.
- سعيد جلال الدين. (2004). معجم المصطلحات والشواهد الفلسفية. تونس: دار الجنود.
- عاشور علاء الدين (ملحن). (2020). برنامج الهدرة Digital. [بن علي ختو، المدير]
- علة مراد. (د.ت). الجذور الإدارية للمعرفة التنظيمية – مقاربة ابستمولوجية-. تاريخ الاسترداد 06 05, 2021، من file:///C:/Users/lenovo/Downloads/الجذور%20الإدارية%20للمعرفة%20التنظيمية%20%20-%20مقاربة%20ابستمولوجية%20ومؤسساتية%20-.pdf

- علوان الويسي ياسين حسين. (2019). الأنطولوجيا في المصطلح والمفهوم والأستعمال الفلسفي. لبنان: العتبة العباسية ومركز الاسلامي للدراسات.

- Côme, M. (2017). With Against or Beyond Print? Digital Comics in Search of a Specific Status. Journal of Comics Scholarship , 07 (01), 3.

- Daniel, M. G. (2013). Digital comics – new tools and tropes. journal Studies in Comics , 04 (01), 188.

- Eric, H. (2018). , Overloading, Incongruity, Animation: A Theory of Caricature and Caricatural Logic in Contemporary Media. Journal Theory & Event , 21 (03), 631.

- Jen, A. (2018). Defining digital comics: a British Library perspective. Journal of Graphic Novels and Comics , l10 (04), 404.

- Lukas, R., & Wilde, A. (2015). , Eberhard-Karls, Distinguishing Mediality: The Problem of Identifying Forms and Features of Digital Comics,,, N4,2015, p2. journal of Networking Knowledge , 0l8 (04), 2 .

- Mark l, B. (2016). The Salvation of Comics: Digital Prophets and Iconoclasts. The Review of Communication , 06 (Nos1-2), 131.

- Özge, S. (2009). Embodying Comics: Reinventing Comics and Animation for a Digital Performance. Georgia Institute of Technology.

- Suriati, B. S., & all, a. (2010). Computer Generated Caricature: A Survey. Malaysia: Department of Computer Graphics and Multimedia Universiti Teknologi Malaysia, Joho.

- Yichun, S., & all, a. (2019). WarpGAN: Automatic Caricature Generation, ,, East Lansing MI 48824, 2019,. Proceedings of the IEEE/CVF Conference on Computer Vision and Pattern Recognition (CVPR); Michigan State University ;East Lansing MI 48824.