international DESIGN JOURNAL
Print ISSN 2090-9632
Online ISSN 2090-9640

اتجاهات نظريات اللعب في الإعلان كمصدر استلهام للملابس المطبوعة ومكملاتها

Trends in Play Theories in advertising as a Source of Inspiration for Publications and their Supplements

د/ نهله شعبان شحاته حسن
أستاذ مساعد بقسم الموضة بالمعهد العالي للفنون التطبيقية بالسادس من أكتوبر، Dr.nahlah.s@gmail.com
د/ رانيا ممدوح محمود جبر
أستاذ مساعد بقسم الجرافيك وفنون الاعلان بالمعهد العالي للفنون التطبيقية بالسادس من أكتوبر، Raniagber25@gimail.com

ملخص البحث

تمثل الرسالة الاعلانية المحتوى البصرى الذى يصاغ بطريقة أبداعية ومقنعة ليصل الى الجمهور المستهدف من خلال وسائط الاعلان المختلفة يهدف الى تحقيق اهداف تسويقية أو اجتماعية.
وتواجه المجتمعات المعاصرة تحديات متزايدة تتعلق بظاهرة التفكك الأسري، والتي تُعد من أبرز المشكلات الاجتماعية التي تؤثر سلبًا على التماسك النفسي والاجتماعي لأفراد الأسرة.
ومن جهه أخرى شغلت ظاهرة اللعب حيزا هاما فى تفكير عدد من العلماء والباحثيين على مر العصور، فنجد ان نظريات فلسفة اللعب قد تم تطبيقها فى شتى مجالات العلوم والفنون من خلال أهمية اللعب واساليبه المتبعه فى التصميم والتنفيذ من خلال المتعة الذهنية والجسدية والفكاهة والمرح، ودوره فى رفع فعالية الرسائل الإعلانية.
ومن هذا المنطلق، يستهدف البحث رؤية جديدة تستلهم من اتجاهات نظريات اللعب كمصدر إبداعي لرفع فعالية الرسائل الاعلانية وتوظيفها على الملابس المطبوعة ومكملاتها، بما يسهم في تقديم تصاميم تفاعلية بهدف نشر رسائل لاشعورية تحفّز على الترابط الأسري.
حيث تعمل هذه الدراسة على استكشاف كيف يمكن ترجمة العناصر التفاعلية والرمزية الموجودة في الإعلانات المستوحاة من بيئات اللعب إلى منتجات بصرية ملموسة تساهم في التوعية بمشكلة التفكك الأسري، وتدفع نحو إعادة بناء الروابط العائلية بطريقة مبتكرة
وتكمن أهمية البحث في ايجاد العلاقة التكاملية بين نظريات اللعب وتوظيفها لرفع فعالية الرسائل الاعلانية من خلال توجيه الفكر التصميمى فى الإعلان الى اهمية اللعب والمتعة الذهنية والفكاهة فى تصميم الرسائل الإعلانية تعمل هذه الدراسة على استكشاف كيف يمكن ترجمة العناصر التفاعلية والرمزية الموجودة في الإعلانات المستوحاة من بيئات اللعب إلى منتجات ملابس بصرية ملموسة تساهم في التوعية بمشكلة التفكك الأسري، وتدفع نحو إعادة بناء الروابط العائلية بطريقة مبتكرة، وذلك من خلال استخدام أدوات بحثية تمكن البحث من التبحـــر فى التراث المعرفى لنظريات اللعب بمنهجيـــة دقيقة ووسائل ملائمة، حيث يتبع البحث المنهج التحليللى والتجريبي التطبيقى مما يتيح فرصة التوصل الى نتائج علمية مؤكدة ،والتى من أهمها توجيه الفكر التصميمى فى الإعلان الى اهمية اللعب والمتعة الذهنية والفكاهة مما يتيح فرصة التوصل الى نتائج علمية مؤكدة بما يوفر مدخلاً مبتكرًا لمواجهة ظاهرة التفكك الأسري من خلال توظيفها فى وسائط اعلانية غير تقليدية مثل الملابس المطبوعة ومكملاتها.

كلمات دالة

نظريات اللعب، الطباعة، مكملات الملابس، التفكك الأسري، الرسالة الاعلانية
Play theories, Print, Clothing supplements, Family disintegration, Media message

Paper received July 25, 2025, Accepted September 8, 2025, Published online November 1, 2025

المقدمة: Introduction

يعتبر فن تصميم الاعلان احد ابرز الفنون البصرية والذى يعتمد فى الأساس على توصيل رسالة ما لمجموعة من المتلقيين المستهدفيين بشكل مدروس وجذاب وذلك لتحقيق الهدف الاساسى وهو الاقناع.
وتحرص الرسائل الاعلانية على توصيل المعلومات الى فئات متنوعة من الجماهير، لتحقيق القدر المعرفى المطلوب بطبيعة القضية المعروضة للنقاش (التفكك الأسرى).
ومع ظاهرة التفكك الأسرى التى تواجه المجتمعات المعاصرة، والتي تُعد من أبرز المشكلات الاجتماعية التي تؤثر سلبًا على التماسك النفسي والاجتماعي لأفراد الأسرة.
أصبح من الضرورى على مصممى الاعلان اللجوء الى طرق اعلانية جديدة لامعقولية تكون مؤثرة اكثر فى جمهورها وقوية فى توصيل الرسالة الاعلانية وتفاعلية مع الجمهور.
(وهبة، فاروق-ص٣)
ومن هنا ظهرت أهمية نظريات اللعب والتى تعنى نشاطا انسانيا يهدف الى المتعة الذهنية والجسدية والبصرية. فاللعب فى حد ذاته فنا له دورا اساسيا فى التكوين السلوكى والمعرفى للانسان لانه المهارة التى بواسطتها يقوم المصمم من خلال توظيف العناصر التى تتناسب مع مضمون الرسالة الإعلانية بشكل لا معقولى لايجاد نوع جديد من الاعلان يمتلك 'قدرة على المنافسة من خلال المفاجأة وتوظيف الصدمة فى توصيل الرسالة الإعلانية وتوظيفها على الوسائط الاعلانية المختلفة وهنا فى البحث سوف يتم توظيفها على الملابس المطبوعة ومكملاتها للوصول الى اعلان تفاعلى مطبوع والذى يسعى بفاعلية كبيرة الى توصيل الرسالة الاعلانية وترسيخها فى ذاكرة المتلقى لأطول فترة ممكنة وترك اثر فى نفس المتلقى لتحقيق تفاعل إتصالى إيجابى بين المتلقى وحل المشكلة المقترحة وهى(التفكك الأسرى).

مشكلة البحث: Statement of the Problem

تكمن مشكلة البحث فى محاولة الإجابه على التساؤلات الأتية:

- كيف يمكن ترسيخ الرسائل الاعلانية الموجه للفئة المستهدفة من الشباب فى مواجهه التفكك الأسرى؟
- كيف يمكن رفع فعالية الرسائل الإعلانية من خلال تحقيق الدور التكاملى بين فلسفة اللعب وتوظيفه فى الوسائل الاعلانية المختلفة لمواجهه التفكك الأسرى؟
- كيفية الاستفادة من اتجاهات نظريات اللعب فى دراسة المقررات

CITATION Nahla Hassan, Rania Mahmoud Gabr (2025), Trends in Play Theories in advertising as a Source of Inspiration for Publications and their Supplements, International Design Journal, Vol. 15 No. 6, (November 2025) pp 395-408

الدراسية والتي تم تطبيقها خلال مادة تظم اللون فى الاعلان الفرقة الاولى قسم الاعلان، ومادة تصميم ملابس الفرقة الاولى قسم الموضة)

- كيف يمكن لاتجاهات نظريات اللعب أن تسهم فى رفع فعالية الرسائل الإعلانية من خلال تصميم الملابس المطبوعة ومكملاتها، بحيث تُسهم في مواجهة مظاهر التفكك الأسري وتعزيز التفاعل الإيجابي بين أفراد الأسرة؟

أهداف البحث: Research Objectives

- اقتراح رؤية تصميمية تفاعليه من خلال توظيف نظريات اللعب لرفع فعالية الرسائل الإعلانية من خلال تصميم.
- الملابس المطبوعة ومكملاتها، بحيث تُسهم في مواجهة مظاهر التفكك الأسري.

أهمية البحث: Research Significance

- يهتم البحث بتقديم حلولًا مبتكرة لمواجهة التفكك الأسري من خلال توظيف الرسائل الإعلانية على الملابس المطبوعة.

فروض البحث: Research Hypothesis

يفترض البحث:

- إن توظيف اتجاهات نظريات اللعب يعمل على رفع فعالية الرسائل الإعلانية مما يعزز من قيمة الترابط الأسرى
- إن الاستلهام من نظريات اللعب في تصميم الملابس المطبوعه يسهم في مواجه التفكك الأسرى

منهج البحث: Research methodology

- يعتمد البحث على المنهج التحليلى ثم المنهج التجريبي من خلال تصميم عينات طباعية باستخدام أساليب متنوعة، والمنهج التطبيقي من خلال توظيف النتائج في تصميم ملابس طباعية ومكملاتها ، مع تحليل مدى توافقها مع الذوق العام والمتطلبات الجمالية والوظيفية.

أدوات البحث: Research Tools

- استبيان موجه لأخصائيين نفسيين وفنيين وأسريين.

الإطار النظري: Theoretical Framework

الرسالة الإعلانية The advertisement message:

١- "الرسالة الإعلانية هي المحتوى أو الفكرة الرئيسية التي يسعى الإعلان إلى إيصالها إلى الجمهور المستهدف، بهدف إحداث تأثير معين مثل إثارة الانتباه، تعزيز الوعي، تغيير الاتجاهات أو دفع المستهلك إلى اتخاذ قرار شراء أو سلوك محدد."(N. E. Walker: Engineering Thinking)

٢- "الرسالة الإعلانية هي الجوهر الاتصالي للإعلان، وهي تتضمن مضمون المعلومات التي يرغب المُعلِن في إيصالها إلى الجمهور من خلال وسائط الإعلان المختلفة."". محمد حسنين (٢٠١٤) "الإعلان – مدخل تطبيقي"- ص ٢٥)

٣- رسالة الإعلانات هي التواصل المحدد الذي سيتم نقله إلى الجمهور المستهدف من خلال حملة إعلانية. تشمل الفوائد الأساسية، أو المشاعر، أو الاستنتافات المنطقية التي تهدف إلى الإقناع أو الإعلام.. – Kotler & Keller ٢٠١٦ Marketing Management

دور الرسالة الأعلانية فى تحقيق الاستجابة المستهدفة:

التفكير هو عملية متكاملة نقوم عن طريقها بمعالجات عقلية للمدخلات الحسية لتكوين الأفكار او للاستدلال والحكم عليها وتتضمن هذة العمليات الإدراك والخبرة السابقة والمعالجة الواعية والاحتضان (Robert Sternberg-2000). ويتيح تطبيق نظريات اللعب فى تصميم الرسالة الإعلانية التعبير عن الافكار الاعلانية للقضايا المختلفة، وايجاد افكارا فريدة واصيلة وملائمة ومقبولة اجتماعيا، وقابله للتطبيق كحلول لمشكلات إعلانية، وتحدث كنتيجة لتفاعل عمليات عقلية وسيكلوجية متداخلة.

فالرسالة الأعلانية لا يُستخدم فقط لنقل المعلومات، بل يؤدي وظائف نفسية تهدف إلى التأثير على سلوك المستهلك وقراراته الشرائية. وأبرز هذه الوظائف:

وظيفة الاقناع:

تهدف الى تغيير أو تعزيز الاتجاهات النفسية والسلوكية من خلال الحاجات والدوافع الوظيفة الانفعالية، ركز على إثارة مشاعر المستهلك (الفرح، الحنين، الخوف...) بهدف خلق رابط نفسي مع المنتج. (محمد حسنين، ٢٠١٤)، الإعلان: مدخل تطبيقي).

توجيه الرسالة الاعلانية بصريًا....

تشمل الصورة البصرية البالغية فى الاعلان الكلمات والمفردات والتعبيرات التى يتضمنها النص الدرامى، والتى تبعث في نفس المشاهد رغبة التخيل وتصورالاشياء وهي مرئية ومشحونة بالحركة والحياة من جانب، ومن الجانب الاخر تشتمل على الادوات البصرية التى من خلالها تعبر الشخصيات عن بعض تفاصيل أفعالها وردود أفعالها، وعالقة ذلك بالمكان والزمان والأحداث، وبمعنى آخر، فالصورة البصرية في الإعالن تستند على العناصر التالية:

- **الحركة:** وتتمثل فى عدة جوانب كحركة الشخصيات والعناصر والأشياء.
- **الإيماءات والإشارات:** حيث توحى بحالة نفسية معينة، أو ردود فعل بإتجاه ما يحدث فى اللقطة أو المشهد الواحد.
- **المنظور الخطى:** المعبر عن العمق والكتلة ودالالتهما المادية والجمالية.
- **الإيحاءات اللونية والضوئية:** التي يدمجها المصمم ضمن نظام بصرى جمالى ممتع ومثير وُمحرك للمشاعر الإنسانية.

شكل رقم (١)

إ: استخدمت Nike عناصر اللعب مثل التحديات، نقاط المكافأة، لوحات الصدارة، والميداليات الرقمية لتشجيع المستخدمين على الجري وتحقيق أهداف لياقتهم.

طريقة اللعب المستخدمة: التحفيز القائم على الإنجاز) Achievement-based motivation).

النتيجة: آلاف المستخدمين أصبحوا جزءًا من مجتمع نشط وملتزم رياضيًا.

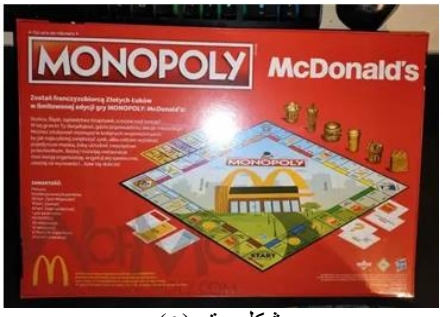
شكل رقم (٢)

حملة تفاعلية عبر الهواتف، حيث يجمع المستخدمون رموزًا من عبوات الكولا ويدخلونها في لعبة تحتوي على مراحل وجوائز.

نظرية اللعب: التحفيز عبر التحدي والمكافأة المرحلية) Progression & Rewards).

النتيجة: زيادة التفاعل والشراء، وارتفاع مستوى الولاء للعلامة.

Open Access article distributed under the Creative Commons Attribution License permiting unrestricted use in any medium, provided the work is pr cited.



شكل رقم (٥)

الوصف: نسخة ترويجية من لعبة المونوبولي، يتم فيها جمع أوراق من المأكولات للفوز بجوائز.

نظرية اللعب: التحفيز من خلال العشوائية والفرصة(Chance-based engagement).

النتيجة: حملة موسمية ناجحة تمتد لسنوات وتحقق ارتفاعًا في المبيعات.

مفهوم فلسفة اللعب Definition of playing (رانيا جبر بتصرف)

- إستغلال طاقة الجسم الحركية فى جلب المتعة الذهنية للفرد ولا يتم اللعب بدون طاقة ذهنية.
(Nilsson Monica .2014.P.920)
- يعرف بأنه "عملية تمثيل Assimilation تعمل على تحويل المعلومات الواردة لتلائم احتياجات الفرد".
(سوزان ميلر١٩٩٠ص٩)
- اللعب جزء لا يتجزأ من النماء العقلى والذكاء (سوزان ميلر-١٩٩٠ص٩)
- اللعب نشاطا بدنيا بدائيا يهدف الانسان حين يمارسه الى المتعة الذهنية والجسدية، فاللعب مظهرا جوهريا من الابداع. (سوزان ميلر- ١٩٩٠- ص-٣٠)
- "سلوك انسانى يعمل على تنمية مهارات التواصل بين الافراد على اختلاف ثقافاتهم.
- سلوك او نشاط غير واقعى، وتلقائى ناتج عن دافع داخلى هو حاجة الفرد الى تفريغ ما لدية من طاقة توتر وملل والحصول على قدر من المتعة والتسلية(سوزان ميلر-١٩٩٠- ص٣٠)
- ان اللعب ليس نشاطا عشوائيا، بل انه يقوم من خلال مجموعة من القواعد التى تسمح بانتاجه، مما يجعله قابلة للتطور ليصبح صورة من صور الفن الذي لا يمكن انتاجه الا بالخضوع الى مجموعة من القواعد تختلف باختلاف طبيعة ذلك الفن.(هايدة موثقى – ٢٠٠٤- ص٩٠)

النظريات المفسرة للعب playing Theories (رانيا جبر بتصرف)

شكل رقم (٧)

إعلان عن ماكينة حلاقة يوضح فلسفة اللعب من خلال ابتكارية الفكرة وطرافتها من خلال جعل الخفاش كأنه طفل يلعب بالعدسة المكبرة لرؤية مدى نعومة وجهه مما يعطى الانطباع بالمتعة الذهنية.

شكل رقم (٦)

اعلان تفاعلى رغم كونه تطبيقًا تعليميًا، إلا أن Duolingo يُوظف عناصر اللعب مثل النقاط، المستويات، الرسوم المتحركة، والتحديات اليومية.

نظرية اللعب: التغذية الراجعة الفورية والمكافآت الصغيرة (Instant Feedback & Micro-Rewards).

النتيجة: ملايين المستخدمين يشعرون أنهم "يلعبون" لا "يتعلمون".

بتصرف)

(١/١) نظرية الطاقة الفائضة Surplus Energy

وتذهب هذة النظرية الى القول بان "اللعب يكون عادة نتيجة وجود طاقة زائدة لدى الكائن الحى ليس فى حاجة اليها وان الجسم يستهلك الطاقة المتولدة فى مجالين هما العمل الجاد واللعب، فالطاقة الفائضة عن حاجة العمل تستهلك فى اللعب.
(سوزان ميلر- ١٩٩٠ - ص١٤)

(١/٢) نظرية الاسترخاء Relaxation theory

وهذه النظرية تنص على ان" اللعب يعوض الطاقة المستهلكة مرة اخرى" اى ان جسم الانسان وبعد فترة من العمل وبذل الجهد يكون فى حاجة الى نوع من النشاط يخفف من هذا الضغط النفسى وهذا النشاط هو اللعب. (هايدة موثقى -٢٠١٤- ص٧٥)

(١/٣) نظرية التحليل النفسى لفرويد Freud

وترى هذة النظرية ان للعب قيمة كبيرة فهو محاولة جادة لاشباع وارضاء الدوافع وتحقيق الرغبات، وكذلك السيطرة على تنظيم الاحداث المضطربة التى تسيطر على الشخصية.
(ايمان الخفاف- ٢٠١٠- ص٨٢)

ونجد أن نظرية فرويد قد اوضحت جانبا هاما من جوانب اللعب فى تصميم الملصق الاعلانى من خلال التلقائية والتداعى الحر للافكار، سواء كانت سلبية نتاج لاضطرابات وخبرات نفسية مكبوتة مما يشعر الفرد بالمتعة عند الافراج عنها، او التعبير عن رغبات تشعرة باللذة والمتعة فقط. لذا تعتبر نظرية فرويد من اقوى النظريات المؤيدة لاتجاه اللعب فى الفنون البصرية والاعلان.

شكل رقم (٨)

الوصف: نظام نقاط وجوائز يرتقي بالمستخدم كلما زادت مشترياته، يشبه صعود" مستويات "اللعب.

نظرية اللعب: نظرية المكافأة التراكمية (Loyalty Loops & Status Progression).

النتيجة: رفع معدل التكرار الشرائي وتعزيز ولاء العملاء.

شكل رقم (٩)
إعلان عن قناة متخصصة لبث وانتاج البرامج الرياضية ذات تغطية عالية لمدة ٢٤ ساعة حيث حقق الاستغلال الامثل لفلسفة اللعب من خلال التعبير عن مدى الراحة التى يشعر بها المتلقى أمام القناة الرياضية كأنه جزء متكامل مع المقعد مما يعطى الانطباع باللذة والمتعة

شكل رقم (١٠)
إعلان عن سيرم للشعر الجاف حيث حقق الاستغلال الامثل لفلسفة اللعب من خلال الاستبدال الوظيفى للمقشة بالشعر الجاف مما يعطى الانطباع بالمرح والفكاهة.

نظريات اللعب من منظور سيكولوجي وتربوي:

اللعب يُعدّ من الأنشطة الأساسية في تكوين شخصية الإنسان، وله جذور في النظريات النفسية والاجتماعية التي تفسر أبعاده المعرفية، الانفعالية، والاجتماعية. تسهم نظريات اللعب في فهم كيفية استخدامه كوسيلة لتعزيز الترابط الأسري والتفاعل الإيجابي بين أفراد الأسرة، مما يجعله أداة فعّالة لمواجهة التفكك الأسري.

نظرية فرويد – (Freud) اللعب كتنفيس انفعالي:

يرى سيجموند فرويد أن اللعب وسيلة لتفريغ التوترات والانفعالات المكبوتة لدى الطفل، حيث يُسقط مشاعره على الأشياء التي يلعب بها. ويعتبر اللعب نوعًا من التحليل النفسي الذاتي الذي يساعد الطفل على التكيف مع صراعاته الداخلية.

Freud, S. (2020). Beyond the Pleasure Principle (Dover Thrift Editions). Dover Publications.

نظرية بياجيه – (Piaget) اللعب كوسيلة للنمو المعرفي:

يؤكد جان بياجيه أن اللعب هو انعكاس للمراحل المعرفية التي يمر بها الطفل، بدءًا من اللعب التكراري الحسي الحركي وصولًا إلى اللعب الرمزي ثم اللعب القاعدي. اللعب يُنمّي التفكير المنطقي والتجريدي.

Piaget, J. (2021). Play, Dreams and Imitation in Childhood. Routledge.

نظرية فيجوتسكي –(Vygotsky) اللعب كأداة للتفاعل الاجتماعي

يرى ليف فيجوتسكي أن اللعب هو نشاط اجتماعي يُعزز من قدرة الطفل على التخيل وتطوير اللغة، ويحدث ضمن "منطقة النمو القريبة" التي يتم فيها التعلم من خلال التفاعل مع الكبار والأقران.

Vygotsky, L. S. (2022). Mind in Society: The Development of Higher Psychological Processes. Harvard University Press.

نظرية إريكسون – (Erikson) اللعب كدور في تكوين الهوية

يفترض إريكسون أن اللعب يُسهم في بلورة الهوية النفسية والاجتماعية للطفل من خلال تقمص الأدوار، مما يُعزّز الثقة بالنفس والقدرة على التفاعل الأسري الصحي.

Erikson, E. H. (2020). Childhood and Society. W. W. Norton & Company.

نظرية برونر – (Bruner) اللعب كمجال للاكتشاف والتعلم:

يرى جيروم برونر أن اللعب يُعتبر بيئة خصبة للتجريب والاكتشاف، ويُمكن استثماره كأداة تعليمية تدعم الإبداع والتفكير المنهجي، خصوصًا عند توظيفه في الأنشطة العائلية المشتركة.

Bruner, J. S. (2021). Acts of Meaning. Harvard University Press.

نظريات اللعب كأساس لفهم السلوك الإنساني وتطوره:

يُعد اللعب من الظواهر الإنسانية المعقدة والمتعددة الأبعاد، وقد شكّل محور اهتمام العديد من العلماء والباحثين عبر التاريخ، إذ سعوا إلى تفسيره من زوايا مختلفة وصنفت هذه النظريات في مجموعتين Modern Theory ونظريات حديثة classical Theori، وعلى الرغم من اختلاف هذه النظريات في المنهجية والتركيز، إلا أنها تتكامل في مجملها لتقديم رؤية شاملة لدور اللعب في النمو النفسي والاجتماعي والمعرفي للإنسان.(Pellegrini 2009)

ومن أهم هذه النظريات:

أولاً: نظرية الإعداد للمستقبل:

قدّم كارل غروس هذه النظرية، التي تنظر إلى اللعب بوصفه وظيفة بيولوجية تهدف إلى إعداد الكائن الحي لمهامه المستقبلية. يُعد اللعب في هذا السياق تدريبًا غريزيًا يطوّر المهارات الضرورية للتعامل مع تحديات الحياة الواقعية، مثل الصيد، والدفاع، والتواصل .(Groos 1901)ووفقًا لهذا المنظور، فإن الطفل حين يمارس أدوارًا مثل الأب أو الأم في اللعب التخيلي، فإنه في الحقيقة يُهيئ نفسه لا شعوريًا لتلك الأدوار لاحقًا في الحياة.

وعلى الرغم من أن هذه النظرية تركز على الجانب البيولوجي، إلا أنها تقدم إطارًا مفيدًا لفهم كيف يُساهم اللعب في تشكيل القدرات والمهارات لدى الأطفال.(Lester and Russell 2010)

ثانياً: النظرية التحليلية (النفَسية):

فاللعب التخيلي، من هذا المنظور، يسمح للطفل بالتعبير عن مشاعره بطريقة رمزية ومقبولة اجتماعيًا .(Freud 1955) كما يرى إريكسون أن اللعب هو أداة للعلاج النفسي الذاتي يُمكّن الطفل من التعامل مع التوتر وتحقيق التوازن النفسي.(Erikson 1963)

ثالثاً: النظرية السلوكية:

تُفسر النظرية السلوكية اللعب استنادًا إلى مبادئ التعلم مثل التعزيز، والمحاكاة، والتكرار. ويرى سكينر ومن تبعه أن السلوكيات التي يتم تعزيزها تميل إلى التكرار، ومن ثم فإن الطفل يتعلم من خلال ملاحظة وتقليد سلوكيات الآخرين، لا سيما في بيئات اللعب الجماعي.(Bandura 1977; Skinner 1953)

تميزت هذه النظرية بإسهاماتها التجريبية، إلا أن محدوديتها تكمن في تجاهلها للعمليات الداخلية والمعرفية التي تفسر سلوك اللعب بشكل أعمق.

رابعاً: النظرية المعرفية

قدّم جان بياجيه نظرية معرفية متكاملة تُظهر العلاقة الوثيقة بين اللعب والنمو العقلي. يُنظر إلى الطفل على أنه كائن نشط يتفاعل مع البيئة عبر عمليتي "التمثل" و"المواءمة"، حيث يُشكل اللعب وسيلة لفهم العالم وتنظيم الخبرات الجديدة .(Piaget 1962) قسم بياجيه اللعب إلى مراحل:

- **اللعب الوظيفي (الحسي الحركي):** يظهر في الطفولة المبكرة، ويُركز على النشاط العضلي والحسي.
- **اللعب الرمزي:** يظهر في مرحلة ما قبل العمليات، ويتسم بالتخيل والتقليد.
- **اللعب وفق القواعد:** يبدأ من عمر ٧ سنوات، ويعكس تطور التفكير المنطقي.

Open Access article distributed under the Creative Commons Attribution License permiting unrestricted use in any medium, provided the work is pr cited.

- **اللعب البنائي:** يتطور لاحقًا ويشمل بناء نماذج أو هياكل، ويعبر عن القدرة على حل المشكلات.

تُعد هذه النظرية من أكثر النظريات ثراءً، حيث تستند إلى ملاحظات دقيقة، رغم تعرضها لبعض الانتقادات، منها عدم وضوح درجة تأثير التجربة الواقعية في تعديل البنية المعرفية.(Berk 2013)

Berk, Laura E. 2013. Child Development. 9th ed. Boston: Pearson.

ثانيًا: التجربة العملية التطبيقية:

التجربة التطبيقية للبحث:

١- نظرا لأهمية الدور الحضاري والإنساني للإعلان فى تحقيق التواصل المجتمعى وتوعية الجمهور بأهمية الترابط الأسري، من خلال رسائل إعلانية تعمل على تكوين انطباعات لدى المتلقى تتناسب مع الأهداف المراد تحقيقها. وتحاول الدراسة التطبيقية كيفية الاستفادة من اتجاهات نظريات اللعب فى دراسة المقررات الدراسية والتي تم تطبيقها خلال مادة تظم اللون فى الاعلان الفرقة الأولى قسم الاعلان، ومادة تصميم ملابس الفرقة الاولى قسم الموضة.

لابتكار رسائل اعلانية تحث على الترابط الاسرى وتوظيفها فى وسائط غير تقليدية مثل الملابس ومكملاتها، ويتم ذلك من خلال مشروع تم طرحة لطلاب المعهد العالى للفنون التطبيقية - مدينة ٦ أكتوبر حيث 'ترك لهم حرية اختيار الاخامة والمساحة واختيار كافة الادوات للتعبير عن التفكك الاسرى من خلال رسالة إيجابية لجذب المتلقيين المستهدفيين (الاسرة والتى تمثل عمود المجتمع) وذلك من خلال عمل جلسات عصف ذهنى Brainstorming، ومن ثم التوصل الى نتائج الدراسة والتى من أهمها أن دمج نظريات اللعب يمكن أن يُسهم بفعالية في خلق تواصل بصري ووجداني داخل الأسرة وخلق بيئة أكثر إيجابية ، ويعزز من التفاعل الإيجابي بين أفرادها، مما يحد من مظاهر التفكك ويُعيد التوازن إلى العلاقات الأسرية خاصة عند توظيفه فى تصميم الملابس المطبوعة ومكملاتها.

ويعتمد هذا الجزء من الدراسة على تطبيق العصف الذهنى Brainstorming التى تعد اداة من ادوات البحث الكيفى فهى تعتمد على المناقشة التى يشترك بها عدد من المشاركين تتراح اعدادهم ما بين(٦-١٢ فرد)، ويقود المناقشة موجه يعمل على تنظيم المناقشة بحرية فى الموضوعات الهامة للبحث، وتفيد تلك الوظيفة فى تركيز المناقشة فى الجلسة على أحد او بعض الموضوعات. وتعرف ايضا بأنها عدد من المناقشات تدور حول موضوع معين بين الشخص الخبير وبين المشاركين الذين تم اختيارهم لتحقيق اهداف مقصودة وعادة ما يحتاج المدرب لعدد من الجلسات ليتمكن من توجيههم بطريقة عفوية والحصول على النتائج المطلوبة. وقد تم ذلك على النحو التالى:

الموضوع العام: اتجاهات نظريات اللعب كمصدر إبداعي لرفع فعالية الرسائل الاعلانية وتوظيفها على الملابس المطبوعة ومكملاتها، بما يسهم في تقديم تصاميم تفاعلية بهدف نشر رسائل لاشعورية تحفّز على الترابط الأسري.

عدد المشاركين:

مجموعات كل مجموعة بها (٦ طلاب) من الجنسين من طلاب المعهد العالى للفنون التطبيقية فى ٢٠١٨م.

الموجه: (الباحثة)

المشاركين: طلاب المعهد العالى للفنون التطبيقية فى ٢٠٢٥م

الجلسات: إجراء ٦ جلسات بواقع جلسة واحدة اسبوعيا مدتها ٣ ساعات.

وتعتمد الدراسة التطبيقية على تطبيق نظريات اللعب المتمثل في نظرية الاستجمام ونظرية فرويد للتخليل النفسى وتعتمد المناقشة التى يشترك بها عدد من المشاركين تتراح اعدادهم ما بين(٦-١٢ فرد)، ويقود المناقشة موجه يعمل على تنظيم المناقشة بحرية فى الموضوعات الهامة للبحث، وتفيد تلك الوظيفة فى تركيز المناقشة فى الجلسة على أحد او بعض الموضوعات. وتعرف ايضا بأنها عدد من المناقشات تدور حول موضوع معين بين الشخص الخبير وبين المشاركين الذين تم اختيارهم لتحقيق اهداف مقصودة وعادة ما يحتاج المدرب لعدد من الجلسات ليتمكن من توجيههم بطريقة عفوية والحصول على النتائج المطلوبة. وقد تم ذلك على النحو التالى:

وتحاول الدراسة التطبيقية تفعيل نظريات اللعب كأحد المناهج التعليمية لتنمية المهارات الابداعية والفكرية لطالب قسم الاعلان والموضة ويتم ذلك مع طلاب الفرقةالاولى قسم الاعلان ف مقرر نظم اللون فى الاعلان من خلال مشروع تم طرحة لطلاب المعهد العالى للفنون التطبيقية- مدينة ٦ أكتوبر يقوم عل ثلاثة مراحل حيث من خلال حوار عن موضوع اكتشف وذلك من خلال نوجيه الطالب بصورة غير تقليدية لمواجهه مخاوفه من التفكك الاسرى من خلال عدة محاور من خلالها يتم التعرف على العدو الحقيقى للانسان:

الموضوع الخاص: اكتشف ذاتك:

الحوار بين الطلاب والموجه (أستاذ المادة): كثيراً ما نبحث عن أسباب فشلنا وضعفنا فى الخارج فى الخرين او فى الظروف التى نعيش فيها/ لكن الحقيقة التى يجب ان ندركها هى ان العدو الحقيقى يكمن داخلنا، فهى القوى السلبية التى تمنهنا من تحقيق اهدافنا وطموحنا .قد نلوم الحياة ولكننا نغفل عن التحديات الداخلية التى تقف فى طريق نجاحنا من خلال قائمة لاكبر اعدائك التى يجب ان تنتصر عليها:

١- **نفسك:** اكبر عدو لك هو النسخة الضعيفة منك، تلك التى تبرر الفشل وتبحث عن الراحة بدلا من السعى للتطور قد تكون الراحة مغرية ولكنها لا تؤدى الى التطور او التقدم .ان كنت تسعى لأن تكون الافضل يجب ان تتوقف عن ارضاء نفسك وتواجه التحديات.

٢- **أفكارك:** الافكار السلبية هى القيود التى تؤبطك اذا لم تتحكم فيها فانها ستتحكم فيك فكل فكرة سلبية هى بذرة تزرع الفشل فى عقلك وكل فكرة ايجابية هى خطوة نحو النجاح .

٣- **مخاوفك:** الخوف من الفشل من راى الناس من التغيير كلها اوهام تسرق منك الفرص.

٤- **تعلقك بالماضى:** التفكير فيما ضاع يستهلك طاقتك بينما يجب ان تركز على ما يمكن تحقيقه الان الماضى جزء من حياتك لكن يجب ان لا يعيق تقدمك.

٥- **تبريرك الزائد**: التبرير هو طريق الفاشلين .الناجحون لا يبرروون بل يتصرفوون كلما حاولت فى تبرير فشلك كلما تاخرت فى اتخاذ الخطوات اللازمة للتحسين.

خطوات الدراسة التطبيقية:

ورشة العمل الأولي:

اللعب بالألوان والكولاج وورق الجرايد بحرية تامة دون أي نوع من التوجيه على أنواع متنوعه من الأقمشة منها الأقمشة الطبيعية والصناعية للتعبير وسائل داخلية عن التفكك الأسري.

ورشة العمل الثانية:

توجيه الطلاب لتصميم حملة إعلانية عن مفهوم التفكك الأسري بكل أنواعه وترك الحرية للطالب باختيار الفكرة الإعلانية التوعوية وذلك من خلال توظيف نظريات اللعب والتي تعد من أدوات النهج التجريبي ثم إجراء جلسان عصف ذهنيي لمناقشة وتطوير الافكار الإبداعية داخل المجموعة بدأ من الاسكتشات السريعة (الافكار المبدئية) وصولاً إلى الأفكار النهائية للملصق .

الورشة الثالثة من المشروع:

توجيه الطلاب لتوظيف التصميم على تيشرتات ومكملات الزى لاستكمال لرسائل الاعلانية التوعوية عن التفكك الأسري، ثم الوصول إلى نتائج الدراسة، والتي من أهمها أن انظريات اللعب يعمل على تطوير الجوانب المعرفية والإبداعية والحسية والفكرية لمصمم الاعلان ومصمم الملابس، بالإضافة إلى تحقيق السلوكيات التعليمية.

التجارب العملية للطلاب قسم الجرافيك و فنون الإعلان:

ورشة العمل الأولى:

نموذج (١)

استخدم الطالب وسائط مختلفة للتعبير عن صورة التفكك الاسرى بداخلة من خلال تقطيع التصميم ورسم اللعبة التى يفضلها.

نموذج (٢)

استخدم الطالب وسائط مختلفة للتعبير عن صورة التفكك الاسرى بداخلة من خلال تكبيرملامح وجه كأنة يتحدى كل الظروف

نموذج (٣)

استخدم الطالب وسائط مختلفة للتعبير عن صورة التفكك الاسرى بداخلة من خلال رسم عروس البحر

نموذج (٤)

استخدم الطالب وسائط مختلفة للتعبير عن صورة التفكك الاسرى بداخلة من خلال التكبير والحذف والإضافة

نموذج (٥)

استخدم الطالب وسائط مختلفة للتعبير عن صورة التفكك الاسرى بداخلة من خلال تقطيع التصميم ورسم اللعبة التى يفضلها

نموذج (٦)

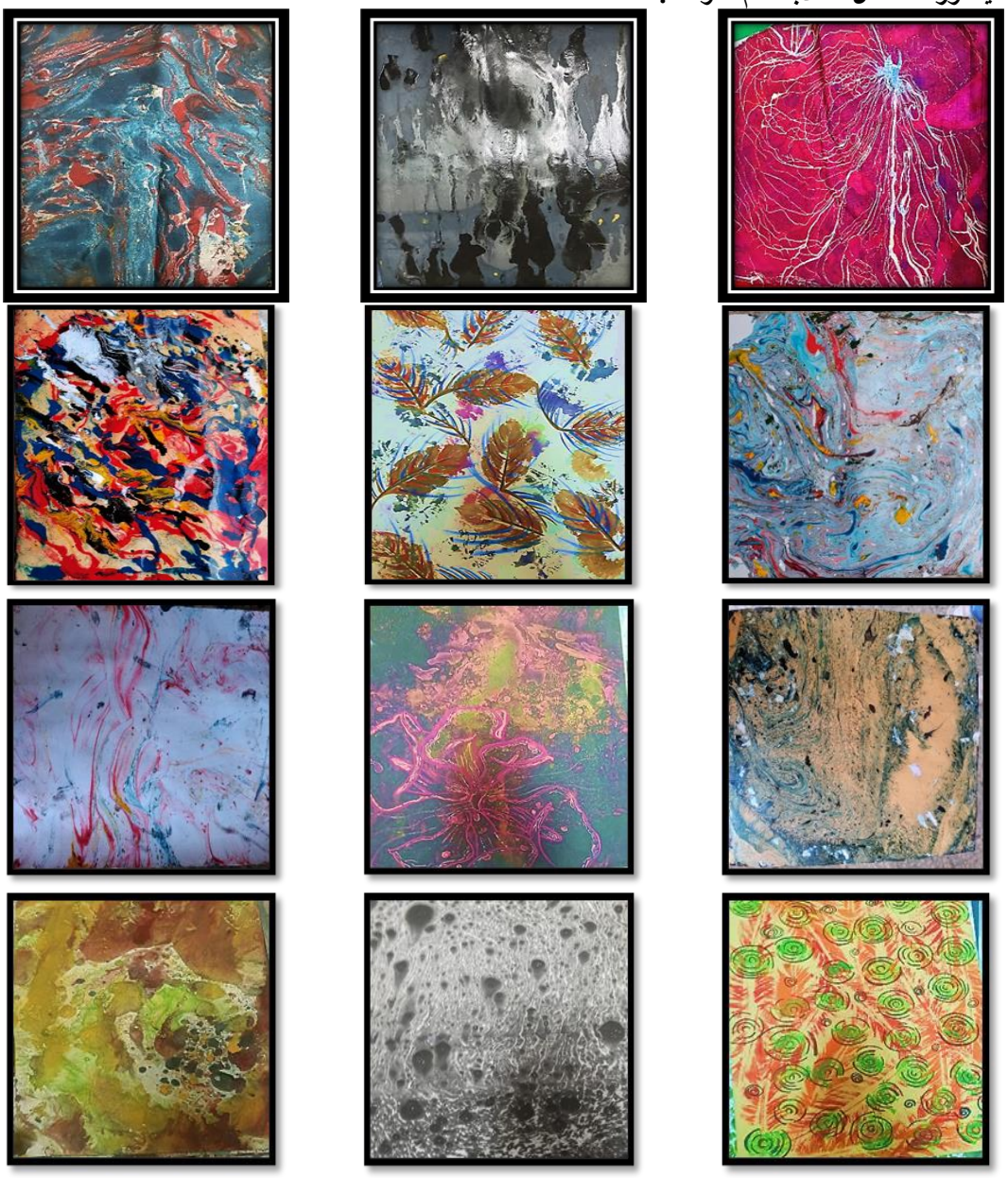
استخدم الطالب وسائط مختلفة للتعبير عن صورة التفكك الاسرى بداخله من خلال تقطيع التصميم ورسم اللعبة التى يفضله

Open Access article distributed under the Creative Commons Attribution License permiting unrestricted use in any medium, provided the work is pr cited.

نموذج (٧)
استخدم الطالب وسائط مختلفة للتعبير عن صورة التفكك الاسرى بداخلة من خلال رسم عروس البحر

نموذج (٨)
استخدم الطالب وسائط مختلفة للتعبير عن صورة التفكك الاسرى بداخلة من خلال التعبير عن الحالة المزاجية لها بالاسلوب الانيمي

التجارب العملية لورشه العمل للطلاب قسم الموضة:



الأفكار التصميمية والنماذج التوظيفية المقترحة لدمج الرسائل الاعلانية مع تصميمات طلاب قسم الموضة للمواجهة التفكك الاسرى:
الفكرة التصميمية والنماذج التوظيفية المقترحة رقم (١):

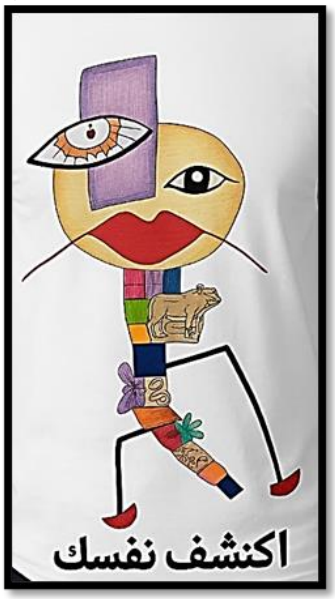
النموذج التوظيفي المقترح رقم (١)

الفكرة التصميمية والنماذج التوظيفية المقترحة رقم (٢):

Open Access article distributed under the Creative Commons Attribution License permiting unrestricted use in any medium, provided the work is pr cited.

النموذج التوظيفي المقترح رقم (٢)

الفكرة التصميمية والنماذج التوظيفية المقترحة رقم (٣):



النموذج التوظيفي المقترح رقم (٣)

النموذج التوظيفي المقترح رقم (٤)

الفكرة التصميمية والنماذج التوظيفية المقترحة رقم (٥):

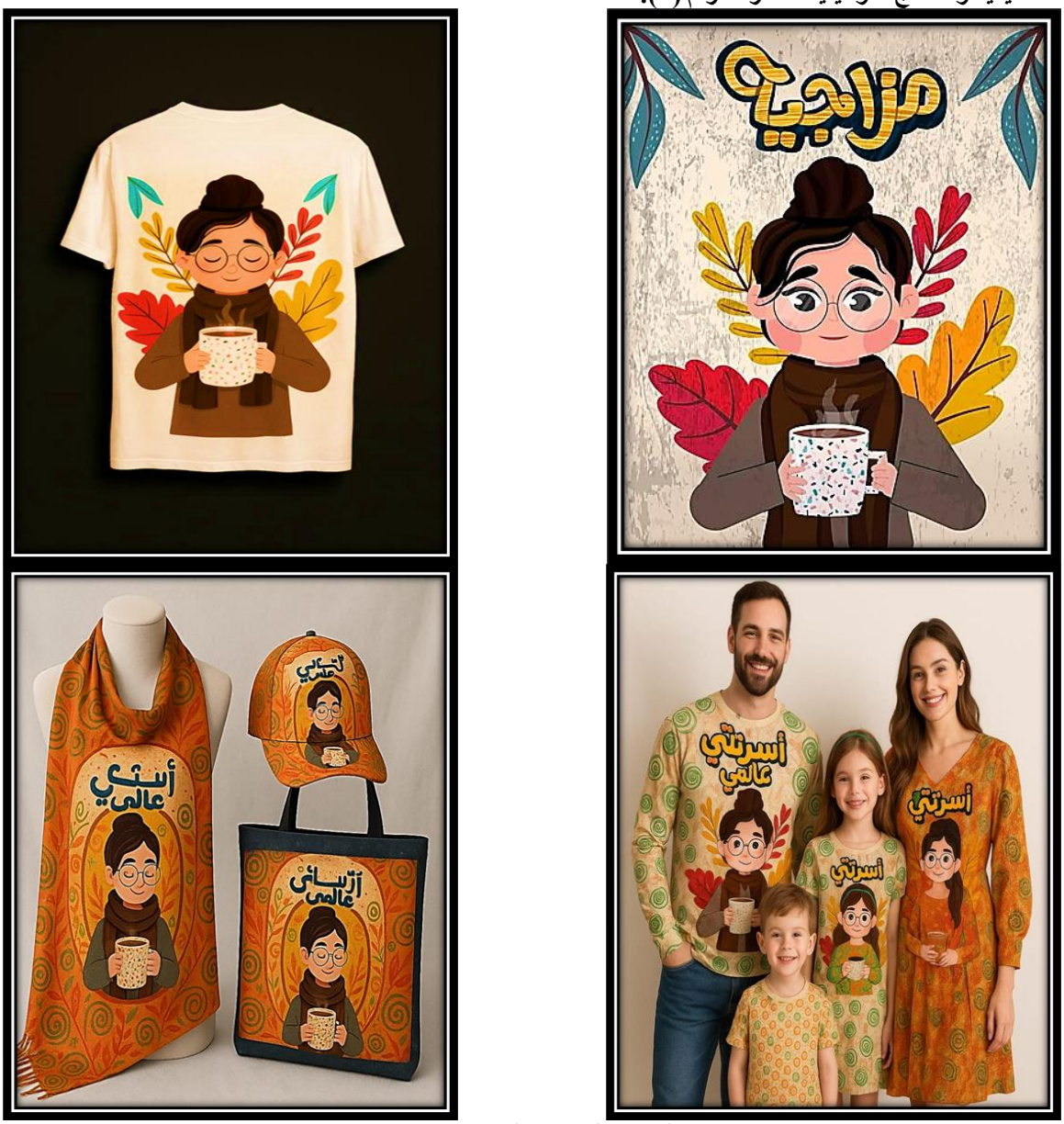
Open Access article distributed under the Creative Commons Attribution License permiting unrestricted use in any medium, provided the work is pr cited.

النموذج التوظيفي المقترح رقم (٥)

الفكرة التصميمية والنماذج التوظيفية المقترحة رقم (٦):

النموذج التوظيفي المقترح رقم (٦)

الفكرة التصميمية والنماذج التوظيفية المقترحة رقم (٧):



النموذج التوظيفي المقترح رقم (٧)

الفكرة التصميمية والنماذج التوظيفية المقترحة رقم (٨):

Open Access article distributed under the Creative Commons Attribution License permiting unrestricted use in any medium, provided the work is pr cited.

النموذج التوظيفي المقترح رقم (٨)

النتائج والمناقشة:

أولا: اختبار صدق محتوى الاستبانة:

للتحقق من صدق محتوى الاستبانة لبحث بعنوان " اتجاهات نظريات اللعب فى الاعلان كمصدر استلهام للملابس المطبوعة ومكملاتها لمواجهة التفكك الأسري "تم عرض الاسبيان في صورته الأولية على مجموعة من المحكمين المتخصصين من اساتذة الجامعات بكلية الفنون التطبيقية بنها والمعهد العالي للفنون التطبيقية ، لاستطلاع رأيهم في مدى مناسبة البنود والمحاور، وقد تم إعادة صياغتها بعد عمل التعديلات اللازمة وفقًا لآراء السادة المحكمين لتصبح في صورتها النهائية (ملحق١)، ثم عرض التصميمات التي تم تنفيذها على مجتمع الدراسة من المتخصصين وبلغ حجم العينة (٣٠) عضو هيئة تدريس لاختيار افضل التصميمات من وجهة نظرهم، واشتمل الاستبانة على عدد (١٠) عبارة موزعة على محور يقيس الجانب التصميمي والجمالي والوظيفي، والاجابة على فقرات الاستبانة باختيار أحد البدائل الثلاثة طبقًا لمقياس ليكرث الثلاثي وهي موافق جدا (٣ درجات)، موافق الى حدا ما (٢ درجة)، غير موافق (١ درجة)، وتم تحليل البيانات احصائيًا باستخدام برنامج Excel.

تحليل نتائج الدراسة، وفيما يلي نتائج استطلاع آراء المحكمين كما يوضحها جدول (٥).

الاستجابة	رقم التصميم															
	١		٢		٣		٤		٥		٦		٧		٨	
	ك	%	ك	%	ك	%	ك	%	ك	%	ك	%	ك	%	ك	%
٣	١٧٦	٨٨	١٥٠	٧٥	٩٢	٤٦	١٢٣	٦٦	١٨٨	٩٤	١٤٦	٧٣	١٨٨	٩٤	٨٨	٤٤
٢	٢٢	١١	٣٦	١٨	٤٤	٢٢	٣٦	١٨	١٠	٥	٤٢	٢١	١٠	٥	٤٤	٢٢
١	٢	١	١٤	٧	٦٤	٣٢	٣٢	١٦	٢	١	١٢	٦	٢	١	٦٨	٣٤

يوضح جدول السابق نتيجة استطلاع المحكمين حول الجانب التصميمي والجمالي والوظيفي للتصميمات المنفذة كما يلي:

- 71.4% من المحكمين موافقين تماما على ان جميع تصميمات البحث المنفذة حققت معايير الجانب التصميمي والجمالي والوظيفي.
- 15.5% من المحكمين موافقين الى حدا ما على ان جميع تصميمات البحث المنفذة حققت معايير الجانب التصميمي والجمالي والوظيفي.
- 13.1% من المحكمين غير موافقين على ان جميع تصميمات البحث المنفذة حققت معايير الجانب التصميمي والجمالي والوظيفي.

ملحق (١) محاور الاستبانة: استمارة استبيان للمتخصصين

الجانب الجمالي للتصميمات المنفذة:

- ملائمة نظريات اللعب كمصدر استلهام للملابس المطبوعة ومكملاتها لمواجهة التفكك الأسري
- مدى مناسبة اللوحات الفنيه للطلاب المستخدمة للفكرة والمعالجات التصميمية.
- العناصر الأساسية في التصميم واضحة والتكوين متزن.
- ملائمة الخطوط البنائية بالفكرة التصميمية.
- تحقيق الاتزان والايقاع بين عناصر التصميم.
- تحقيق التناسق بين الشكل والأرضية.
- ملائمة أسلوب الطباعه للفكرة التصميمية.
- مدى تحقيق الاصالة والابتكار ونجاح الفكرة التصميمية.
- جودة الإخراج النهائي للعمل الفني المنتج.
- مدى ملائمة التوظيف المقترح للفكرة التصميمية.

الجانب الوظيفي للتصميمات المنفذة:

- ملائمة نظريات اللعب كمصدر استلهام للملابس المطبوعة.
- ملائمة الفكرة التصميمية للتوظيف المقترح للوحات الفنيه المنفذه للطلاب قسم الجرافيك و الموضه
- ملائمة الفكرة التصميمية للتسويق.
- مدى تحقيق الأعمال المنتجة للمعايير الوظيفية

تحليل نتائج الدراسة: وفيما يلي نتائج استطلاع آراء المحكمين للاستبانة لبحث تعزيز تصميم ملابس السيدات ومكملاتها بدمج تقنيات الطباعة والتطريز وفعاليات التطبيق الرقمي " كما يوضحها الجدول.

النتائج: Ruslt

- إن تطبيق هذه النظريات في سياق الأسرة يُظهر كيف يمكن تحويل أوقات اللعب إلى أدوات تواصل فعّالة، تسمح بتبادل المشاعر، وتجاوز الفجوات الجيلية، وإعادة بناء الروابط بين الوالدين والأبناء.
- صياغة اتجاه تصميمي جديد يحمل أبعادًا نفسية واجتماعية.
- تقديم حلول فنية لمواجهة التفكك الأسري.
- اللعب كمصدر إلهام في الفنون البصرية وتصميم الأزياء

التوصيات: Recommendations

- ضرورة تبنّي المصممين الاتجاهات الإبداعية الجديده مثل فلسفة اللعب كمدخل فني وإنساني
- تطوير مزيد من الدراسات التطبيقية التي تدمج بين الفلسفة، التصميم، والابتكار

- تشجيع المؤسسات التعليمية والبحثية على تطوير مشاريع تصميمية تطبّق هذه الفلسفة لخدمة الأسرة والمجتمع
- إدماج مفاهيم اللعب في تصميم الأزياء ذات البعد الأسري.

المراجع: References

١- ميلر، سوزان – "سيكلوجية اللعب"- ترجمة حسن عيسى – مراجعة محمد عماد الدين اسماعيل- سلسلة عالم المعرفة- الكويت-١٩٩٠م

Meler,Susan-"SayklgiaaAlleab"- targama Hassan essa- Moragaa Mohameed Emade – Selsela Alem Almarafa – Elkweet – 1990

٢- نبيل حاجى نايف – لعبة المعرفة من انت؟ ماذا تريد؟ وماذا يجب ان تفعل؟ - مركز الشرق للدراسات الجارية والإستراتيجية –المملكة المتحدة –لندن٢٠١١م

Nabeel Hage Nayeef – Leaba Almaarafa mn ant? Wa Maza Toreed? Markaz Ashark lldrassat elgareaa –london 2011

٣- هيث، روبرت، إغواء العقل الباطن"سيكلوجية التاثير العاطفى فى الدعاية والاعلان" – ترجمة محمد عثمان –مؤسسة هنداوى للتعليم والثقافة – ط٢٠١٦م

Heth Robert,Egwaa alakl albaten-Targamm Mohameed Othmaan –t2016

٤- وهبة، فاروق (٢٠٠٧م)،"حوارات فى لغة الشكل"،الهيئة العامة لقصور الثقافة، سلسلة أفاق الفن التشكيلى، مصر.

Wahbaa,Farook (2007),Hewarrat fe Luga Alshakl,Salsalla Afak Alfen Altashkeely-Maser

٥- بهنسى، السيد (٢٠٠٧م)، " إبتكار الأفكار الإعلانية"، عالم الكتب، مصر.

Bahnasse, Alsaad(2007), Ebtkar Alafkar Alealania,Alem Alkotoob,Masr

٦- غارى، ضياء كمال(٢٠١٢)، هندسة التفكير والابداع.
http://pulpit.alwatanvoice.com/articles/2012/07/15/265899.html

Garee, Diaa Kmal(2012),Handasaa Al tafkeer wa Al ebdaa.

٧- فاروق ناصر.(٢٠٠٢). فلسفة الاساليب الفنية. (الاصدار٢). القاهرة، مكتبة النهضة المصرية للنشر والتوزيع

Farook Naser (2002).Falsaf al asaleep alFania-maktaba Alnahda llnasher.

٨- عباس الخفاف، ايمان – "اللعب استراتيجيات تعليم حديثة" – دار المناهج – القاهرة -٢٠١٠م

Abass Alkafaf,Eman – aleeb estratigia taaleem Hadesa – Dar Almanaheg – Alkaheraa -2010

٩- احمد برقاوى.(٣٠مايو,٢٠١٦).بين ثقافة التفكير وثقافة التسلية- جريدة البيان.

Ahmed Berkaee.(30 may 2016) been thakafaa altafkeer wa thakafaa altaslia – gareda Albyan.

١٠- موثقى ، هايدة – "علم نفس اللعب" – دار الهادى – بيروت لبنان – ط١- ٢٠٠٤م.

Motheke , Haydaa –"aleem Nafs Alaab" –Dar AlHoda – Bayroot Lebnaan – T1 2004

١١- التفكير... ومهارات التفكير
http://www.memar.net/vb/showthread.php?s=49b7c7f44321f0704c8bdd6181b524e7&t=562
Altafker … wa Mharaat Altafker

12-N. E. Walker: Engineering Thinking – http://engineeringthinking.wordpress.com

13-Robert Sternberg: "The Essential Sternberg" Essay on Intelligence. Psychology and Education"- Springer Publishing Company – New York -2009.

14-DYM. CLIVE L. and others (January 2005), Engineering Design Thinking, Teaching, and Learning, The research Journal of Engineering Learning, The research Journal of Engineering Education- Volume 94.Issue1.

15-Nilsson,Monica- "Vygotsky's theories of play, imagination and Creativity in Current practice: Gunilla Lindqvist's. Creative pedagogy of play" in U.S. kindergartens and Swedush Reggio – Emilia inspired preschools-perspective, Florianopolis, V.32 n.3, 2014

Open Access article distributed under the Creative Commons Attribution License permiting unrestricted use in any medium, provided the work is pr cited.