دور الألعاب المتحفية الرقمية فى تنمية التذوق الفنى

تؤدى الألعاب دوراً فعالاً ومؤثراً فى تشكيل شخصية الفرد بأبعادها المختلفة، فاللعب نشاط فطرى طبيعى وتلقائى يمارسه الفرد منذ مرحلة الطفولة سواء بشكل موجه أو غير موجه. وقد أثبتت الدراسات التربوية والنفسية أهمية اللعب فى اكتساب الطفل المعرفه ومهارات الاتصال إذا ما أحسن استغلاله تربوياً وتعليمياً. فاللعب من أهم سلوكيات الطفولة ولايعتبر اللعب نشاطاً ترويحياً بالنسبة للأطفال فحسب وإنما هو نشاط هام للنمو النفسى والعقلى والإجتماعى فهو خبرة أساسية تقود إلى التعلم بالاستطلاع وحل المشكلات والابتكار والتعبير الفنى.

وكنتيجة للتقدم العلمى الهائل الذى شهده مجال تكنولوجيا المعلومات ونظم الاتصالات فى السنوات الأخيرة، تطورت الألعاب وظهرت أنماط جديدة منها تختلف من حيث مضمونها وشكلها وطريقة أدائها عن الألعاب التقليدية الرياضية أو التركيبية، حيث برز مصطلح الألعاب الإلكترونية (الرقمية) التى تعتمد فى أدائها على استخدام الحاسب الآلى بشكل أساسى، كما ساعدت شبكة المعلومات (الانترنت) على سهولة وسرعة انتشار هذه الألعاب الرقمية بين الأطفال والشباب بالاتصال المباشر أو غير المباشر بين الأفراد داخل المجتمع الواحد أو بين مجتمع وآخر، الأمر الذى أدى إلى انتشار بعض الظواهر السلبية وأنماط السلوك الغير مرغوبة.

حيث ساهمت الألعاب الرقمية –خصوصاً ما اتصل منها بالمغامرات والحركة والعنف– وأيضاً ظهور أجهزة البلاى ستيشن Play Station فى اتجاه الأطفال والشباب نحو ممارسة أعمال العنف. فهذه الألعاب المصممه والمنتجه من قبل الدول الغربية، تعمل على استثاره خيال الطفل وتدفعه فى بعض الأحيان إلى تقمص حركات الشخصيات التى يشاهدها وقد تتحول حالات التقليد والمحاكاه إلى ممارسة فعلية لأعمال العنف.

فقد أكدت الدراسات أن الألعاب الرقمية الاستراتيجية – ألعاب الحرب والقتال– بتصويرها الأبطال فى شكل خيالى من خلال صور وهمية لبطولات زائفة هدفها العنف فى أقصى صوره، فالبطل يقفز من أماكن مرتفعة ويقضى على أعدائه بمفرده، فضلاً عن المخلوقات الغريبة العدوانية التى تتكرر ..... فالطفل يختزن فى ذاكرته هذه المشاهد، ثم يتحول شيئاً فشيئاً إلى ممارسة تلك الحركات العدوانية الواقعية منها والخيالية، فيتقمص الطفل شخصيات الممثلين وما يؤدونه من مواقف، ما يتيح له إشباع ميوله للقوة والسيطرة فيطلق العنان لاندفاعات سلوكية يرفضها المجتمع. وبخاصة المجتمع العربى.

وفى ضوء هذه الظواهر السلبية، يمكن توجيه نظر الأوساط التربوية داخل المدارس ومؤسسات المجتمع المختلفة إلى نمط آخر إيجابى من الألعاب الرقمية ولكنه غير سائد داخل المجتمع وهو الألعاب المتحفية الرقمية، والمناداه بضرورة استخدام هذه الألعاب فى برامج التعليم والتعلم داخل المدارس ومؤسسات المجتمع الثقافية كقصور الثقافة والمكتبات العامة وغيرها.

بناءا على ذلك يمكن تحديد مشكلة البحث فى التساؤل الآتى:

١- ما دور الألعاب المتحفية الرقمية فى تنمية التذوق الفنى؟

فرض البحث:

إن توصيف وتحليل نماذج من الألعاب المتحفية الرقمية يمكن أن يكشف عن دورها فى تنمية التذوق الفنى.

هدف البحث:

الكشف عن دور الألعاب المتحفية الرقمية فى تنمية التذوق الفنى.

أهمية البحث:

١- إلقاء الضوء على الألعاب المتحفية الرقمية وأهمية توظيفها فى تنمية التذوق الفنى.

٢- العمل على إيجاد مداخل جديدة لتنمية الذوق ونبذ العنف والسلوك العدوانى داخل مدارس ومؤسسات المجتمع من خلال نمط إيجابى من الألعاب الرقمية.

حدود البحث:

يقتصر البحث على تحليل وتوصيف أحد نماذج الألعاب المتحفية الرقمية بعنوان "المحقق الفنى" Art detective من خلال موقع متحف تيت Tate للفنون بلندن المتاح عبر شبكة المعلومات.

نتائج البحث:

١- اللعب نشاط فطرى أساسى، يتمتع بأهمية نفسية، تعليمية، اجتماعية وعلاجيه، وهو أحد الوسائل التى يمكن أن تساهم فى مواجهة ظاهرة العنف بين النشء داخل المدارس ومؤسسات المجتمع.

٢- تساهم الألعاب المتحفية الرقمية فى تنمية التذوق الفنى والحس الجمالى والقدرة على الاستجابه للمؤثرات الجمالية من خلال نشر الثقافة الفنية والجمالية المرتبطة بأعمال الفن وفنون الحضارات المختلفة فضلاً عن تنمية القدرات الإبداعية والقدرة على التفكير الناقد من خلال إبداء الآراء والملاحظات وإرسال التعليقات.

٣- تعتبر الألعاب الرقمية شكل من أشكال التعلم الذاتى، تتيح للمتعلم حرية الاكتشاف والاطلاع بفاعلية وتثير لديه دافع الفضول والتحدى.

٤- يعتمد تصميم الألعاب المتحفية الرقمية على توافر عدة شروط منها وضوح الهدف، سهولة التطبيق، وجود تعليمات محددة، التدرج من البسيط إلى المعقد وتميزها بالإثارة والتشويق والجاذبية.

٥- أمكن وضع عدة معايير يجب أن تشتمل عليها الألعاب المتحفية الرقمية بشكل عام وهى:

- أن تتضمن اللعبة تعليمات مختصره وواضحه ومحدده وسهلة التطبيق.
- أن تشتمل اللعبة على عناصر الإثاره والتشويق لضمان استمراريه عملية اللعب.
- أن تتضمن اللعبة عنصر التحكم والتجول المناسب الذى يتيح للمستخدم تكرار عملية اللعب مما يكون ضرورياً لفئة بطئ التعلم.
- أن تتضمن مستويات متدرجه من الصعوبة والفهم تناسب جميع المستويات الثقافية.

– أن تتيح للاعب الفرصة لمعرفة مقدار تقدمه وانجازه لمراحل اللعبة.

– المعايير التى يجب مراعاتها عند تصميم الألعاب المتحفية الرقمية حتى تساهم فى تنمية المهارات التذوقية لدى اللاعب:

<table>
<tr><th colspan="2">معايير مرتبطة بالتذوق الفنى</th></tr>
<tr><td colspan="2">– أن يكون للعبة هدف عام محدد ومرتبط –عادة– بمعرفة وبتذوق نماذج من معروضات المتحف أو تاريخ فن أحد الحضارات المخصص لعرضها أحد أقسام المؤسسة المتحفية.
– أن تتخلل اللعبة مهارات تساعد على تنمية قدرة اللاعب التذوقية بجميع مستوياتها، وأن تحقق له الاستمتاع بتذوق أعمال الفن المتحفية، وقد تشتمل اللعبة على مراحل أساسية يتفرع منها مجموعات أخرى وتختص كلا منها بتنمية مهارات تذوقية محددة كما يتضح فى مرحلتى اللعبة السابقة كالتالى:</td></tr>
<tr><th>المرحلة الأولى</th><th>المرحلة الثانية</th></tr>
<tr><td>– تكوين مخزون بصرى لدى اللاعب من خلال عرض أعمال الفن بتفصيلات وزوايا رؤية متعددة.
– إثراء الخبرة الجمالية والثقافة البصرية.
– التخطيط لإستدعاء الأشكال والعناصر مما ينمى الجوانب العقلية أو الذهنية.</td><td>– تنمية القدرة على استدعاء الصور من الذاكرة قصيرة المدى أو طويلة المدى.
– إدراك أحد المفاهيم أو القضايا الجمالية (كالجمال الطبيعى والفنى).
– فهم واستعاب المعلومات والمفاهيم المرتبطة بالفن ذاتياً وبطريق غير مباشر يتسم بالتشويق.
– تنمية القدرة على إجراء عمليات التأمل والملاحظة والإدراك ثم التمييز واكتشاف المعانى.
– إتاحة الفرصة للإتصال ومشاركة الآخرين فى عمليات التذوق الفنى من خلال إجراء المناقشات وإبداء الآراء عن طريق إرسال الألعاب للآخرين ومشاركتهم فى عملية اللعب.</td></tr>
</table>

توصيات البحث:

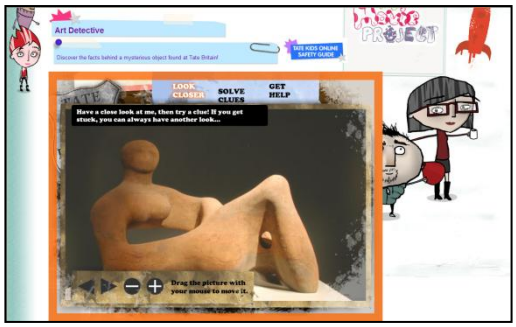
١– إجراء دراسات تجريبية لتنمية الذوق والحس الجمالى لدى الأطفال والشباب فى المدارس والجامعات للحد من انتشار ظاهرة العنف داخل المجتمعات.

٢– إقامة ورش عمل بالمؤسسات المتحفية لتنمية التذوق الفنى للجمهور بفئاته المختلفة.

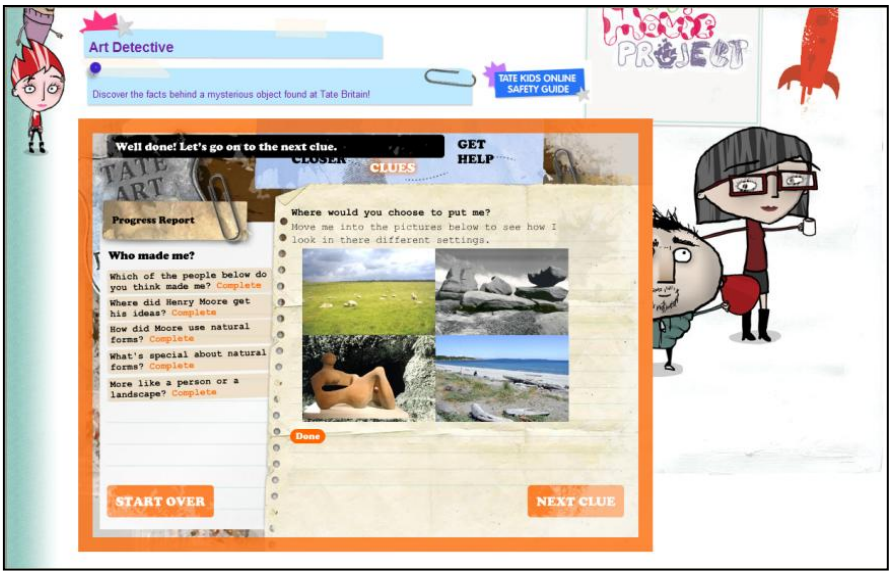
٣– تصميم وإعداد وتنفيذ برامج تذوق فنى وألعاب تفاعلية رقمية، بالتنسيق مع الجهات المتخصصة كالمراكز الثقافية والتكنولوجية، لتوفير بدائل معاصرة ومستحدثة للتعليم والتثقيف، فى ضوء نظريات التعلم الإلكترونى والتعليم عن بعد.

أحد نماذج الألعاب المتحفية الرقمية بمتحف تيت Tate

الشخص المستلقى ،Recumbent figure ، للفنان هنرى مور، حجر، ١٩٣٨، متحف تيت للفنون بلندن



المرحلة الأولى من اللعبة وتعرض صورة العمل الفنى، مصحوبه بمفاتيح للتحكم فى تكبير وتصغير العمل وزاوية الرؤية



المرحلة الثانية – أحد نماذج المجموعة الأولى من الأسئلة بعنوان من صنعنى؟ Who made me