DOI: https://doi.org/10.33193/JALHSS.95.2023.895
ISSN online: 2414 - 3383
ISSN print: 2616- 3810
مجلة الفنون والأدب وعلوم الإنسانيات والاجتماع
Journal of Arts, Literature, Humanities and Social Sciences
www.jalhss.com
Volume (95) September 2023
العدد (95) سبتمبر 2023

دراسة للاستفادة من الألعاب الذهنية كبدائل تصميميه للمسطحات المصمتة في الفراغات الداخلية

د. رانيه علي احمد عبدالرحمن
أستاذ مشارك، كلية التصاميم والفنون، جامعة ام القرى، المملكة العربية السعودية
البريد الألكتروني: raabdulrahman@uqu.edu.sa

الملخص

تهدف هذه الدراسة الى الاستفادة من الألعاب الذهنية كوسائل تساهم في إيجاد نوع من التفاعل والحركة بين مستخدمي المكان نتيجة الرغبة في التجربة لتلك الألعاب بتوظيفها كبدائل تصميمية للمسطحات المصمتة المتمثلة في الحوائط في الفراغات الداخلية إضافة الى اعتبار تلك الالعاب يمكن الاستفادة منها ،أما أهمية البحث فتتناول دراسة مدخل جديد يعتبر إضافة في مجال العملية التصميمية بما يخدم متطلبات الأداء الوظيفي للفراغ كما تم استخدام المنهج الوصفي التحليلي التجريبي لكيفية تطبيق الألعاب الذهنية في المعالجة التصميمية للمسطحات المصمتة في الفراغ الداخلي أما نتائج البحث تمثلت في تحقيق الابداع والأثر الإيجابي لدى المستخدم للمكان من خلال تطبيق الفكر التصميمي للألعاب كبدائل تصميميه تحقق نوع من الاختلاف والتباين في الشكل العام والخروج بفكر مختلف يعتبر إضافة ومدخل لانطلاق رؤى تصميمية جديدة في المجال.

الكلمات المفتاحية: الألعاب الذهنية، التصميم الداخلي، المساحات المصمتة، الحوائط.

DOI: https://doi.org/10.33193/JALHSS.95.2023.895
ISSN online: 2414 - 3383
ISSN print: 2616- 3810
مجلة الفنون والأدب وعلوم الإنسانيات والاجتماع
Journal of Arts, Literature, Humanities and Social Sciences
www.jalhss.com
Volume (95) September 2023
العدد (95) سبتمبر 2023

A Study to Benefit from Mental Games as Design Alternatives to solid Surfaces in Interior Spaces

Dr. Rania Ali Ahmed Abdel Rahman
Associate Professor, College of Designs and Arts, Umm Al-Qura University, Kingdom of Saudi Arabia
Email: raabdulrahman@uqu.edu.sa

ABSTRACT

This study aims to take advantage of mental games as means that contribute to creating a kind of interaction and movement among the users of the place as a result of the desire to experiment with these games by employing them as design alternatives to the solid surfaces represented in the walls in the internal spaces, in addition to considering these games that can be benefited from. A new entrance is considered an addition in the field of the design process to serve the requirements of the functional performance of the space. The descriptive analytical and experimental approach was used for how to apply mental games in the design treatment of solid surfaces in the internal space. The results of the research were to achieve creativity and the positive impact of the user of the place through the application of design thinking. Games as design alternatives achieve a kind of difference and contrast in the general shape and come up with a different idea that is an addition and an entry point for launching new design visions in the field.

Keywords: mental games, interior design, solid spaces, walls.

DOI: https://doi.org/10.33193/JALHSS.95.2023.895
ISSN online: 2414 - 3383
ISSN print: 2616- 3810
مجلة الفنون والأدب وعلوم الإنسانيات والاجتماع
Journal of Arts, Literature, Humanities and Social Sciences
www.jalhss.com
Volume (95) September 2023 العدد (95) سبتمبر 2023

المقدمة:

يهدف مجال عمل المصمم الداخلي الى تعزيز قيمة الأداء الوظيفي للفراغ وزيادة كفاءته من خلال الاستثمار الأفضل للمساحات وتوظيفها بما يحقق الاحتياجات الإنسانية كأساس في العملية التصميمية وامتد ذلك الاهتمام الى الاتجاه الى تحقيق الرفاهية كجزء هام من تلك الاحتياجات (سمك،2021م)

وتعد الألعاب الذهنية إحدى وسائل الرفاهية و الترفيه الجيدة و حاجه من الحاجات الإنسانية لجميع الفئات من البشر لارتباطها بتحقيق الاحساس السعادة وتقليص التوتر والقلق المصاحب للمشاكل التي يمر بها الأشخاص خلال مراحل حياتهم وممارسة الألعاب من وقت الى آخر يوصي به المتخصصون لدورها الإيجابي الواضح على الحياة خاصة التي يتشارك فيها مجموعة من الأشخاص(السيد ،2021م)

وممارسة الألعاب الذهنية لا يعد نشاط ترفيهي او نوع من تضييع الوقت انما وسيلة لتقوية مهارات معينة مثل الصبر والإصرار وزياده القدرة على التركيز كما تعتبر احدى الوسائل العملية التي تساهم بتنمية القدرات العقلية المتمثلة في التفكير والتأمل والتدريب على حل المشكلات (جابك،2015)

وحيث ان ممارسة تلك الالعاب يستغرق في اغلب الأحيان الجلوس ساعات طويله دون حركة مما يؤثر على صحة مستخدميها وبالنظر في ذلك يمكن التفكير بإمكانية ان تصاحب تلك الألعاب نوع من الحركة بتوظيفها كجزء من التصميم الداخلي للمكان على الحوائط المصمتة و المسطحة (هندي،2019م).

وقد ذكرت (علي وأبو عالعلا،2018م) في دراستها ان الألعاب استخدمت في العمارة قديما بالاستفادة من التخطيط التصميمي لها كالمتاهة مثلا التي تم اعتبارها شكل من اشكال الفن بتصميماتها المتنوعة وتوظيفها في المؤسسات والمنشآت كرمز للحياة والمعرفة

وأوضح (الحويلي وسالم ومصطفى ،2018م) في دراستهم ان الانسان بطبيعته لا يستطيع العيش بدون ان يمارس الألعاب منذ القدم حتى ان الألعاب قديما كانت مستوحاه ومقتبسه من البيئة المحلية التي تؤثر بشكل كبير وواضح على المتواجدين فيها رغم بساطتها والتي شكلت قدرا كبيرا جدا من الثقافة المحلية للأفراد

ومما سبق اتضحت مشكلة البحث الحالي والمتمثله في **الاستفادة من الألعاب الذهنية كبدائل تصميميه للمسطحات المصمتة في الفراغات الداخلية**

مشكلة البحث وتساؤلاته :

تمثل الحوائط الجزء الأكبر من مساحة الفراغ الداخلي وعادة ما تكون مسطحات صامته يتم تزيينها بمجموعة من مكملات تجميل وتزيين الحائط مثل(اللوحات والبراويز او الارفف او بعض المعلقات) أو بعض المواد الديكوريه مثل (بديل الخشب والرخام والحجر وغيرها)وبمرور الوقت قد تدعو الى الملل من اشكالها للتعود على مشاهدتها بشكل مستمر ولكونها صامته وغير قابله للحركة ،ويغلب على تلك المواد ارتفاع أسعارها مما يحول دون الرغبة في تغييرها او استبدالها الا ان المشكلة ما زالت قائمة وهذا ما دعى الى التفكير في كيفية الاستفادة من الألعاب الذهنية كبدائل تصميميه تساهم في تحويل المساحات المصمتة (الحوائط) الى مسطحات تدعو المستخدمين للتفاعل معها بشكل حركي تفاعلي مع امكانيه وسهولة تغييرها عند الحاجه لذلك.

هل يمكن تطبيق الألعاب الذهنية على المسطحات المصمتة في التصميم الداخلي للفراغات كبدائل تصميميه؟

هل يمكن ان تساهم الألعاب الذهنية كبدائل تصميمية للمسطحات المصمتة في تحقيق التفاعل الحركي لمستخدمي الفراغ الداخلي ؟

أهداف البحث:

-تطبيق الألعاب الذهنية كبدائل تصميمية على المسطحات المصمتة في التصميم الداخلي لفراغات المسكن

-تحقيق التفاعل الحركي لمستخدمي الفراغ الداخلي بالاستفادة من تطبيق الألعاب الذهنية على المساحات المصمتة

-استخدام الألعاب الذهنية كبدائل تصميمية في تزيين وتجميل المسطحات المصمتة في الفراغ الداخلي

أهمية البحث:

-القاء الضوء على مدخل جديد في المعالجات التصميمية للمساحات المصمتة في التصميم الداخلي للفراغ.

-السعي الى دراسة أساليب مستحدثه وغير تقليدية في العملية التصميمية للفراغ الداخلي تساهم في تحقيق الأثر الإيجابي على مستخدمي المكان.

DOI: https://doi.org/10.33193/JALHSS.95.2023.895
ISSN online: 2414 - 3383
ISSN print: 2616- 3810
مجلة الفنون والأدب وعلوم الإنسانيات والاجتماع
Journal of Arts, Literature, Humanities and Social Sciences
www.jalhss.com
Volume (95) September 2023 العدد (95) سبتمبر 2023

-حث المتخصصين في المجال للبحث عن رؤى وأساليب تصميميه مبتكرة تساهم في تلبية احتياجات المستخدمين للفراغات الداخلية .

فروض البحث:

-إمكانية تطبيق الألعاب الذهنية في التصميم الداخلي للمسطحات المصمتة .

-يساهم استخدام الألعاب الذهنية في التصميم الداخلي للمسطحات المصمتة في تحفيز مستخدمي الفراغ على التفاعل معها والحركة والمشاركة.

-تساهم التصميمات المقترحة في تحقيق البعد الوظيفي والجمالي للمكان المستخدمة فيه.

منهج البحث:

تم استخدام المنهج الوصفي التحليلي التطبيقي لكيفية الاستفادة من الألعاب الذهنية كتطبيقات في المعالجة التصميمية للمسطحات المصمتة (الحوائط) بالفراغ الداخلي .

حدود البحث :

حدود موضوعيه: الألعاب الذهنية ، حدود مكانيه: مسطحات الحوائط في مختلف الفراغات الداخلية (السكنية والإدارية والترفيهية)

مصطلحات البحث

الألعاب الذهنية: تعريفها هي العاب تساعد على تحسين الأداء المعرفي ومهارات التفكير النقدي والابداعي والمنطقي ويعمل على تحفيز الذاكرة(Owen .2020 .)

التصميم الداخلي: هو فن معالجة الفراغات الداخلية من المتخصصين وفق أسس وعناصر التصميم برؤية مبتكرة وتطبيق حلول إبداعية داخل الفراغ المعماري لتحقيق جودة الحياة للمستخدمين **(الورفلي،2020م)**

المساحات المصمتة: هي مساحات ممتدة في البناء وتعتبر من محددات الفراغ وتتمثل في الاسقف والحوائط والارضيات وغالبا يكون إشغالها محدود بقطع من الأثاث والمكملات الوظيفية ذات سمه خاصه لكي لا تحد من حرية الحركة للمستخدمين او تشغل جزء كبير من الفراغ (2023,Anthony)

الحوائط: هي كتل صلبة مبنية تشكل مساحات مسطحه تستخدم لتحديد وتقسيم الفراغات المعمارية وقد يدخل في تصميمها بعض الفتحات كالأبواب والشبابيك ويمكن الاستفادة منها لتجميل الفراغ بوضع بعض اللوحات والارفف او المواد الديكورية المختلفة (Arjoranta)2019.

أدبيات البحث:

الألعاب: للعب دور هام في حياة البشر لما له من آثار ايجابيه تنعكس على تلبية الحاجات النفسية المرتبطة بالسعادة والاحساس بالراحة على اعتبار انها احدى الوسائل التي تجعل مستخدميها يستمتعون بقضاء أوقات جميله خاصة في حال مشاركة تلك الألعاب مع الاخرين من الاهل والا صدقاء والمعارف وترتبط أيضا بتنمية العديد من القدرات والمهارات العقلية والحركية وتفريغ الاجهادات النفسية الناتجة عن ضغوط الحياة (الزيات وآخرون،2021م)

أنواع الألعاب:

وتنقسم الألعاب من حيث وظيفتها وطبيعتها الى العديد من التصنيفات التي قد تكون على سبيل المثال (تعليميه ، رياضية ، ورقية ،الكترونية) او العاب ذهنية او حركية كما ان بداية الألعاب كانت تتسم بالبساطة الشديدة في الشكل وطريقة الاستخدام الا ان التطور التكنولوجي الذي طال تلك الألعاب فتغيرت في مسمياتها وطرق تطبيقها وخاماتها بناء على الهدف منها.(PEDROM2023)

فبناء على الهدف والوظيفة يمكن تصنيفها كالتالي:

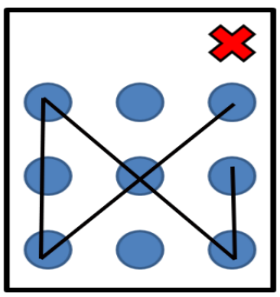
الألعاب التعليمية :وترتبط بالتعليم بشكل أساسي المتعلق بإيصال المعلومات والتي قد يواجه المتلقي صعوبة في فهمها واستيعابها لذلك يلجأ المتخصصين الى ربط المعلومة باللعب لتبسيطها وتخفيف الضغط الناتج عن عدم القدرة على حفظها خاصة لدى فئات الأطفال فتتسم تلك المعلومات بالتسلية التي تبعد المتعلم عن الشعور بالملل (Rickman .2023)

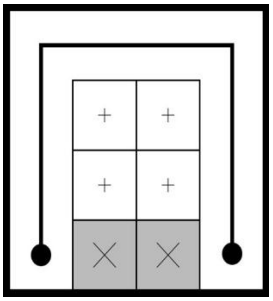
DOI: https://doi.org/10.33193/JALHSS.95.2023.895
ISSN online: 2414 - 3383
ISSN print: 2616- 3810
مجلة الفنون والأدب وعلوم الإنسانيات والاجتماع
Journal of Arts, Literature, Humanities and Social Sciences
www.jalhss.com
Volume (95) September 2023 العدد (95) سبتمبر 2023

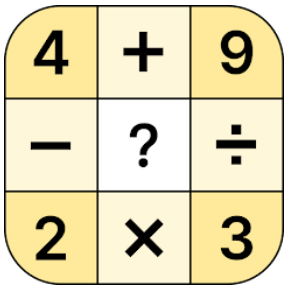
الألعاب الورقية :تعتبر من أكثر الأنواع استخداما لدى الافراد في مختلف دول العالم باختلاف مسمياتها وأساليب تطبيقها وهي من أكثر الأساليب الت تنمي المهارات العقلية والتركيز ووهي صالحه لكافة الفئات العمرية وهي تصنف من الألعاب الجماعية التي تدعو الى المشاركة والتفاعل مع الاخرين مثل (المونوبولي، البلوت ،أنونو وغيرها)(Owen .2020)

نماذج من الألعاب الورقية

العاب الالغاز: تعد من الأنواع التي تحث العقل على التفكير والبصر الى التأمل وربط التفاصيل وبناء الصور الذهنية وقد تتباين في صعوبتها او سهولة تطبيقها وغالبا ما تعتمد مبدأ المستويات والمراحل والتي تبدأ من البساطة الى التعقيد بشكل متدرج وكل لعبة منها تقوم على فكرة تختلف عن غيرها وتتطور مع التقدم في اللعب(هندي،2019م).





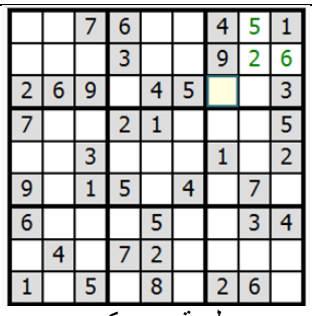
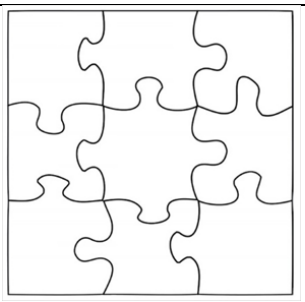


العاب الرياضة: وهي نوع من الألعاب الحركية التي تعتمد على المشاركة والتفاعل بين المجموعات وتمارس بشكل حقيقي او تكون محاكاة بالبرامج الالكترونية وهي منتشرة بشكل كبير في مختلف البلدان والمجتمعات والفئات العمرية وتتنوع بين كرة القدم والطائرة او البولينج او السلة وغيرها الكثير و تقام لها الفعاليات والبطولات العالمية والمحلية وترتبط بالجوائز الثمينة.(Owen .2020)

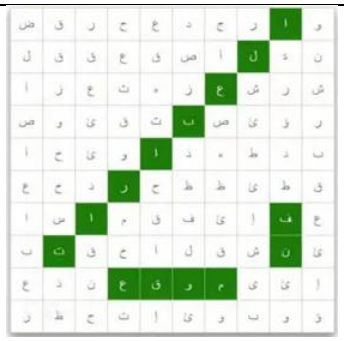
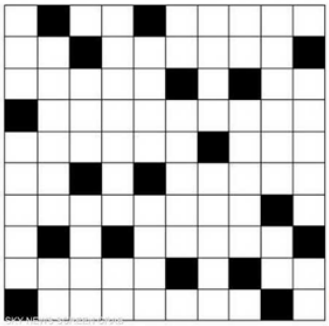
العاب الأون لاين: وتعتمد في ممارستها على شبكات الاتصال بالأنترنت تقوم فكرتها على بناء عالم افتراضي ملئ بالتحديات والصعوبات التي يواجهها اللاعب ويجب ان يتخطاها للوصول الى المراحل المتقدمة من اللعبة وعادة تتم بالمشاركة بين مجموعة كبيرة من الأشخاص ليس بالضرورة ان تربطهم معرفة ولكن يجمعه حماس

DOI: https://doi.org/10.33193/JALHSS.95.2023.895
ISSN online: 2414 - 3383
ISSN print: 2616- 3810
مجلة الفنون والأدب وعلوم الإنسانيات والاجتماع
Journal of Arts, Literature, Humanities and Social Sciences
www.jalhss.com
Volume (95) September 2023 العدد (95) سبتمبر 2023

اللعب وتتميز عادة بالتطور السريع وتعدد الإصدارات وتتوفر على مختلف الأجهزة الالكترونية المستخدمة في الزمن الحاضر مثل الهواتف والكمبيوترات والمنصات ويمكن لعبها من أي مكان في العالم (هاني ،2020م).
وتوجد العديد من الأنواع الخرى مثل العاب المحاكاة والمغامرات والاستراتيجية والتصويب والاكشن
ويصنفها آخرون الى قسمين الألعاب الذهنية والحركية
أولا الألعاب الذهنية: وهي مجموعة من الأنشطة تثير الدماغ باستخدام مجموعة من الاستراتيجيات قائمة على تدريب القدرات العقلية وتذكر المعلومات بهدف تحسين الذاكرة والتركيز وتساعد على استمرار النشاط العقلي (الزيات وآخرون،2021م)
ثانيا: الألعاب الحركية: مجموعه من الأنشطة التي تعتمد على الحركة ويتم ممارستها بهدف المحافظة على لياقة الجسم او تنمية القدرات البدنية وتحسين الصحة النفسية وتشجيع المشاركة والتفاعل مع الاخرين خاصة اذا كانت جماعية (PEDROMK ,2023)

الألعاب الذهنية	
هي لعبة أرقام منطقية اخترعها هوارد جارنز وهو معماري امريكي تعتمد على الذاكرة تعني "الرقم الوحيد"، مشتق اسمها من كلمة يابانية وتساعد على تعزيز التركيز وتحسين الذاكرة قصيرة الأمد.	 لعبة سودوكو
هي لعبة تركيب تتمثل فكرتها في مطابقة الصور للاماكن المخصصة لها وتتميز بتنوع اشكالها واحجامها وتعدد القطع المكونة منها وهي من أكثر الألعاب التي تحفز على المشاركة والتفاعل مع الاخرين وتنمية المهارات العقلية	 لعبة البازل
(لعبة اسم حيوان نبات وجماد) وتعرف أيضا باسم لعبة الحروف أو لعبة أتوبيس كومبليت وتعتبر من العاب الذكاء التي تحفز على المشاركة وهي مناسبة للتجمعات العائلية ومن افضل و هي الأكثر شهرة في الوطن العربي والعالم	 لعبة انسان نبات جماد

DOI: https://doi.org/10.33193/JALHSS.95.2023.895
ISSN online: 2414 - 3383
ISSN print: 2616- 3810
مجلة الفنون والأدب وعلوم الإنسانيات والاجتماع
Journal of Arts, Literature, Humanities and Social Sciences
www.jalhss.com
Volume (95) September 2023
العدد (95) سبتمبر 2023

 البحث عن الكلمات	هي لعبة تقوم فكرتها على البحث عن الكلمة الصحيحة من مجموعة كلمات مبعثرة أحرفها في جدول متعدد الصفوف والاعمدة وتتميز هذه اللعبة بالتدريب على التركيز والدقة وقوة الملاحظة وتحفز على المشاركة بين الأشخاص
 لعبة الكلمات المتقاطعة	هي لعبة تساهم في إثراء المخزون العقلي وتنمية المفردات الجديدة للأشخاص ومصدرا للمعلومات المتنوعة و تأتي هذه اللعبة بمستويات مختلفة وبأشكال متعدّدة
لعبة تطابق الصور	تعتبر من أشهر الألعاب على مستوى العالم وفكرتها قائمه على البحث عن الصور المكررة و المتطابقة والتي يتم تغطيتها اثناء اللعب للبحث عنها وهي من الألعاب الذهنية التي تعمل على تحفيز الذاكرة والمشاركة مع الاخرين وتتعدد في احجامها واشكالها.
لعبة التركيب	لعبة مكونه من مجموعة مكعبات بأشكال وأعداد غير منتظمة يتم تركيبها لتكون صفوف منتظمة ومكتملة من خلال تعبئة الفراغات بين المكعبات وهي من الألعاب التي تحفز على المشاركة والتفكير
الألعاب الحركية	

DOI: https://doi.org/10.33193/JALHSS.95.2023.895
ISSN online: 2414 - 3383
ISSN print: 2616- 3810
مجلة الفنون والأدب وعلوم الإنسانيات والاجتماع
Journal of Arts, Literature, Humanities and Social Sciences
www.jalhss.com
Volume (95) September 2023
العدد (95) سبتمبر 2023

لعبة تركيب الاشكال	لعبة تعتمد على توفير مجموعه من القطع بأشكال مختلفة يتم تجميعها على ارضيه لتأخذ اشكال متناسقة وتكون اشكال متراكبة وتتعدد قطعها واشكالها واحجامها وأيضا خاماتها والوانها.
لعبة الحجلة	تعرف بلعبة الأجداد معروفة منذ القدم من الألعاب الحركية فكرة اللعبة قائمة على رسم شبكة على الأرض مكونة من مجموعة مربعات يجب ان تكون كبيرة لتتسع للقدم ويتم لعبها برمي قطعه من الحجر او البلاستيك في المربعات ومن ثم القفز على المربع الذي تقع عليه القطعة.
لعبة إكس أو(O X)	لعبة مكونه من شبكة بثلاثة أعمدة وثلاثة صفوف وقطع على شكل حرف أو اكس توضع بترتيب معين بحيث تكون خط متصل من الاشكال المتشابهة وتعتبر أيضا من الألعاب التحفيزية للعقل ويتوجب لعبها من شخصين وتنمي روح الحماس والمشاركة.

فوائد الألعاب :تتسم بالعديد من الفوائد المرتبطة بتقوية العلاقات والاتصال مع الاخرين وبناء المهارات وتدريب القدرات العقلية والجسدية وملائمة جميع الفئات العمرية واكتساب صفات جديدة مثل الصبر والمرونة وقوة التحمل أيجاد بيئات متفاعلة ومتوائمة مع بعضها البعض حيث ان مستخدمي الألعاب يميلون الى الاتفاق والانسجام في الميول لحب اللعبة التي يمارسونها وتجمعهم ،تساهم أيضا في الإحساس بالسعادة والراحة (السعيد ،2022م). .

المساحات المصمتة:

تتعدد المساحات المسطحة في الفراغات الداخلية والتي قد تشكل نوع من أنواع التحدي للمصممين في كيفية الاستفادة منها وتوظيفها بما يخدم حاجات المستخدمين خاصة اذا ارتبطت بالاحتياجات المتعلقة بالترفيه مع ضيق المساحة المتوفرة لذلك قد يستغني الغالبية عن الأمور التجميلية والتزينية لتحقيق الوظيفة مما يؤثر غالبا على الشكل العام للمكان فيظهر بشكل متكدس وغير مريح ويعطي انطباعا بضيق المساحة وعدم الراحة(قرني،2020م)

وحيث ان استغلال تلك المساحات وخاصة الحوائط بشكل جيد يؤثر على التواصل بين المستخدمين للفراغ ويوفر مساحه إضافية للاستخدام نظرا لأن المسكن يعد مكان الراحة والاسترخاء ويهدف الغالبية الى ان تتوفر فيه جميع

DOI: https://doi.org/10.33193/JALHSS.95.2023.895
ISSN online: 2414 - 3383
ISSN print: 2616- 3810
مجلة الفنون والأدب وعلوم الإنسانيات والاجتماع
Journal of Arts, Literature, Humanities and Social Sciences
www.jalhss.com
Volume (95) September 2023 العدد (95) سبتمبر 2023

الاحتياجات الوظيفية والجمالية ومنها الترفيه لذلك يسعى المصممين الى توفير ذلك من خلال اختيار الأثاث المريح والجميل في الوانه وشكله واضافة ديكورات واضاءات من خامات متنوعه وحديثه تضفي لمسات ابداعيه للمكان وتزيد من جمالياته الشكلية (العواد وبطيب،2018)

وتقسم تلك المسطحات في الفراغات الداخلية الى حوائط واسقف وارضيات يمكن الاستفادة منها بنسبة محدودة خاصة الاسقف والارضيات حيث انها أماكن يصعب إشغالها من المستخدمين لارتباطها بموضوع الحركة واتساع وضيق المكان بينما الحوائط تعتبر من المساحات التي يستطيع المستخدم للمكان توظيفها بطرق ووسائل متعددة تلبي الاحتياجات الوظيفية والجمالية بشكل جيد مثل استخدامها في التخزين او كنوافذ عرض للوحات الجدارية او بعمل ديكورات ببدائل الخشب والحجر ودمج الخامات للخروج بالعديد من الابداعات الشكلية في الفراغ(جابك،2015).

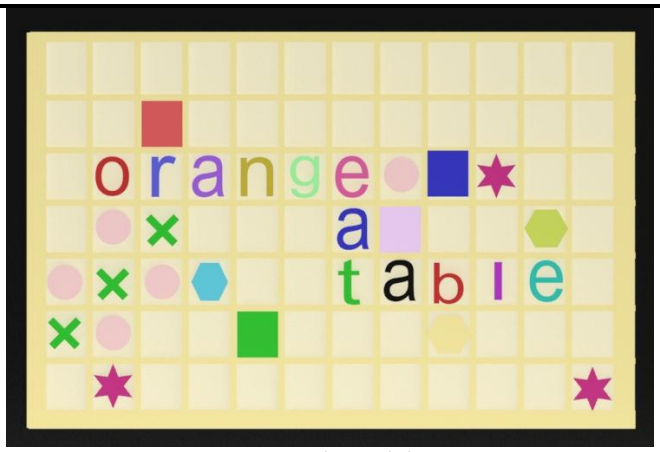
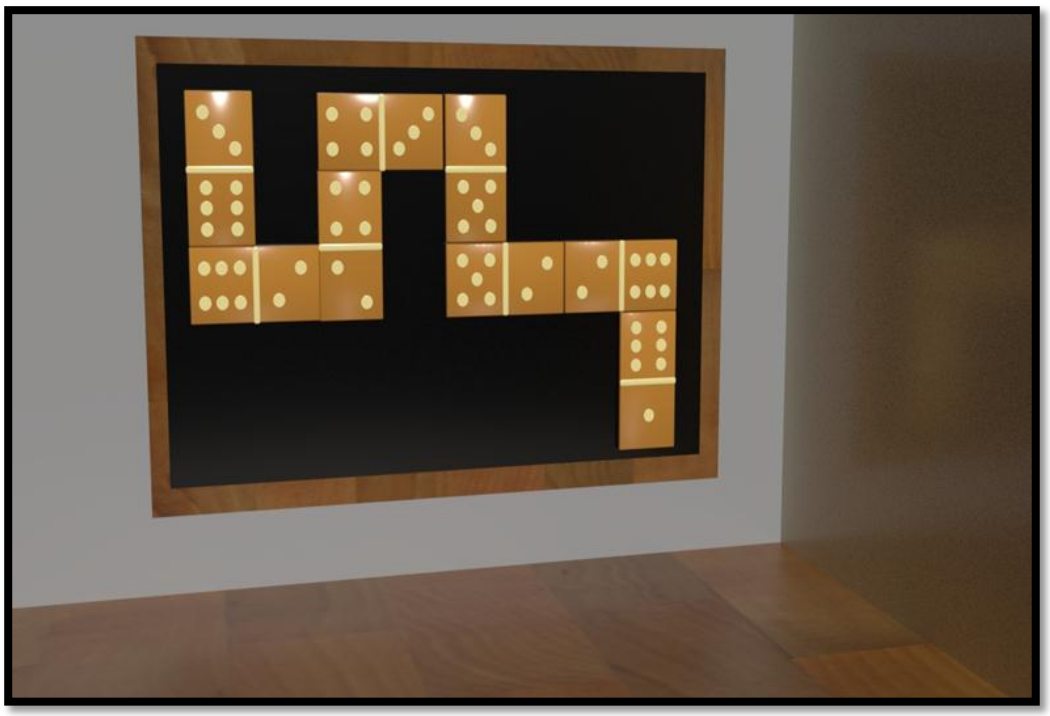
التطبيق العملي وإجراءات البحث:

طبقت الباحثة منهجية البحث بتقسيمها الى مرحلتين كالتالي:

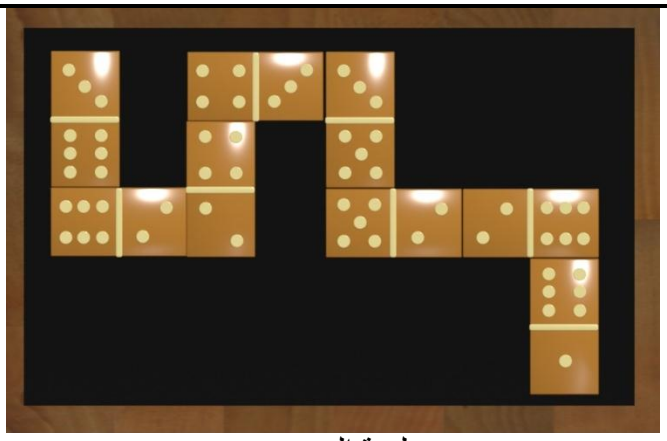
المرحلة الأولى (التصميم) : والتي تم تطبيقها من خلال اختيار مجموعة من الألعاب الذهنية كمصدر للتصميم الداخلي للمسطحات المصمتة (الحوائط) واقتراح مجموعه من التصميمات لتوضيح فكرة البحث وقد تم هذا الاختيار لعدة مبررات منها ملائمتها للتطبيق على الحائط، ان تحفز على المشاركة والتفاعل والحركة بين مستخدميها ،إمكانية تبديلها وتغييرها بشكل مستمر، ان تكون جزء من الديكور وأسلوب من أساليب تزيين المكان. أن لا تعيق الحركة او يكون لها تأثير سلبي على التأثيث او تشغل حيزا كبير من المساحة المتوفرة، وتم التأكيد على تمييز الحائط الخاص باللعبة بألوان وخامات تساعد في اظهارها بشكل جمالي يتناسب مع الطراز الحديث .

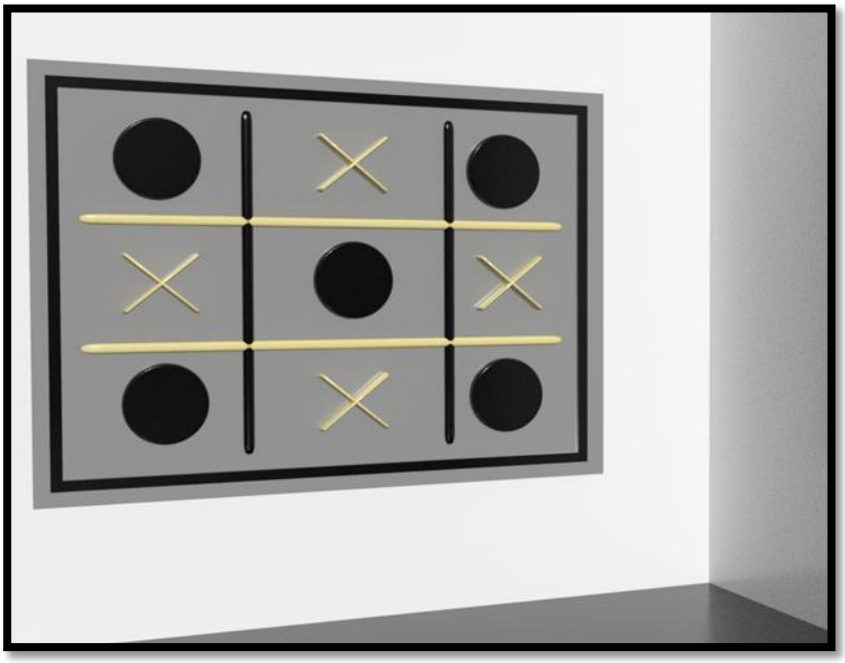
جدول التصميمات

DOI: https://doi.org/10.33193/JALHSS.95.2023.895
ISSN online: 2414 - 3383
ISSN print: 2616- 3810
مجلة الفنون والأدب وعلوم الإنسانيات والاجتماع
Journal of Arts, Literature, Humanities and Social Sciences
www.jalhss.com
Volume (95) September 2023
العدد (95) سبتمبر 2023

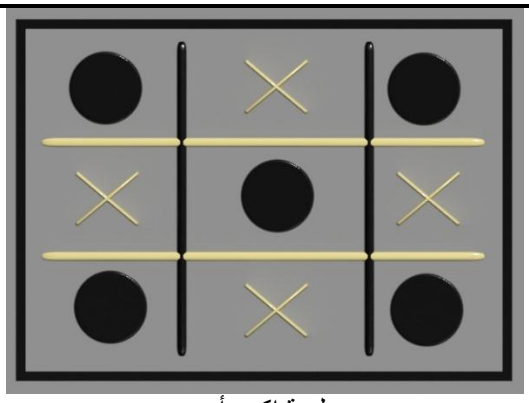
التصميم الاول	
اسم التصميم	جدارية الكلمات المتقاطعة
اللعبة	 الكلمات المتقاطعة
الوصف والتحليل	تم تطبيق فكرة التصميم من خلال توظيف لعبة الكلمات المتقاطعة على الحائط كمساحه مصمته و اعتبارها جزء من الديكور في غرفة المعيشة بحجم كبير لحث مستخدمي الفراغ على اللعب والحركة وهي قابله للتغيير واستبدالها بلعبة آخري في حالة الرغبة في ذلك وهي قابله للتنفيذ في الحوائط الفارغة من الغرفة
 التصميم الثاني	
اسم التصميم	جدارية الدومينو

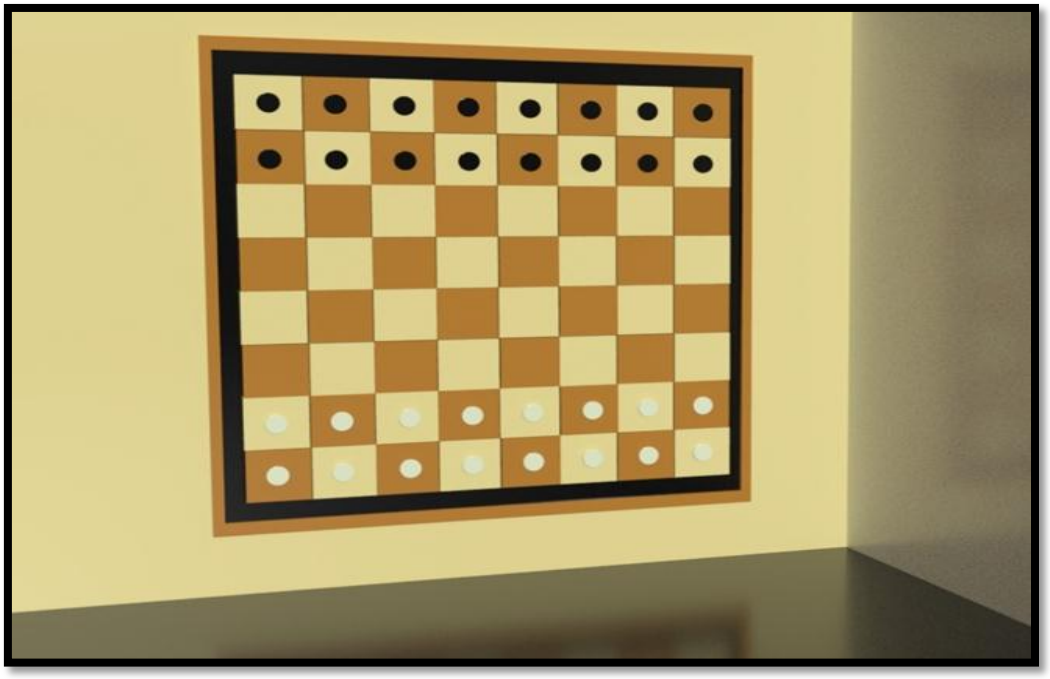
DOI: https://doi.org/10.33193/JALHSS.95.2023.895
ISSN online: 2414 - 3383
ISSN print: 2616- 3810
مجلة الفنون والأدب وعلوم الإنسانيات والاجتماع
Journal of Arts, Literature, Humanities and Social Sciences
www.jalhss.com
Volume (95) September 2023
العدد (95) سبتمبر 2023

اللعبة	 لعبة الدومينو
الوصف والتحليل	تم تطبيق فكرة التصميم من خلال توظيف لعبة الدومينو على الحائط كمساحه مصمته و اعتبارها جزء من الديكور في غرفة المعيشة بحجم كبير لحث مستخدمي الفراغ على اللعب والحركة وهي قابله للتغيير واستبدالها بلعبة آخري في حالة الرغبة في ذلك وهي قابله للتنفيذ في الحوائط الفارغة من الغرفة

	 التصميم الثالث
اسم التصميم	جدارية إكس أو

DOI: https://doi.org/10.33193/JALHSS.95.2023.895
ISSN online: 2414 - 3383
ISSN print: 2616- 3810
مجلة الفنون والأدب وعلوم الإنسانيات والاجتماع
Journal of Arts, Literature, Humanities and Social Sciences
www.jalhss.com
Volume (95) September 2023
العدد (95) سبتمبر 2023

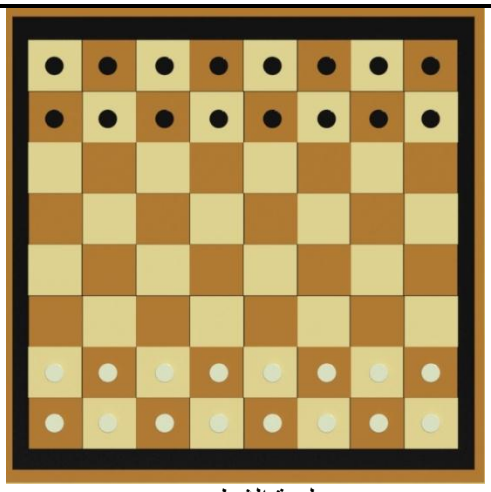
اللعبة	 لعبة إكس أو
الوصف والتحليل	قامت فكرة التطبيق على الاستفادة من تجسيد لعبة (إكس أو) على جدارية احد حوائط الفراغ الغير مشغولة بالأثاث كنوع من الديكور القابل للتحريك والاستخدام وسبب اختيار اللعبة هو انها من اكثر الألعاب التي تدعو الى المشاركة والتفاعل بين اللاعبين

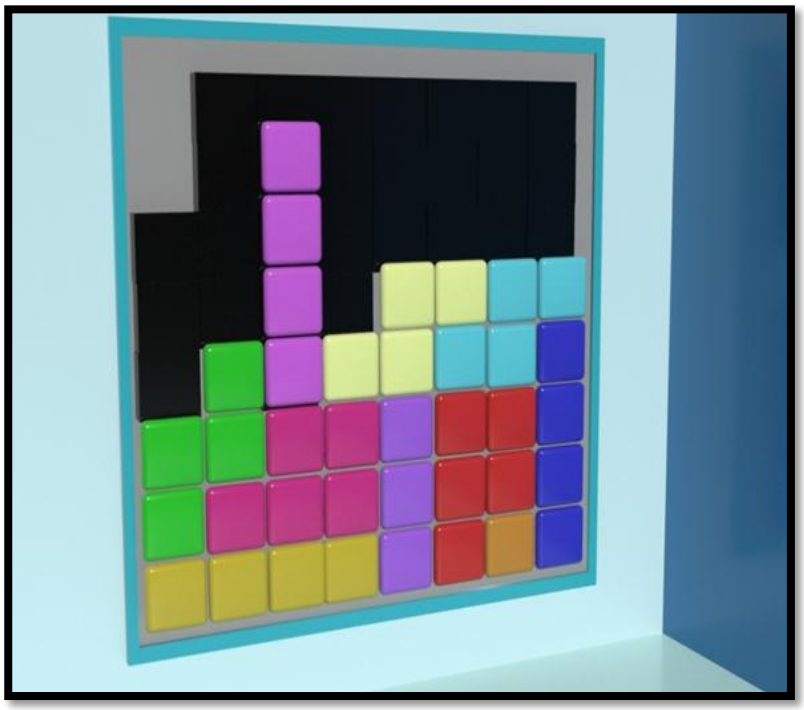


التصميم الرابع

اسم التصميم	جدارية الشطرنج

DOI: https://doi.org/10.33193/JALHSS.95.2023.895
ISSN online: 2414 - 3383
ISSN print: 2616- 3810
مجلة الفنون والأدب وعلوم الإنسانيات والاجتماع
Journal of Arts, Literature, Humanities and Social Sciences
www.jalhss.com
Volume (95) September 2023
العدد (95) سبتمبر 2023

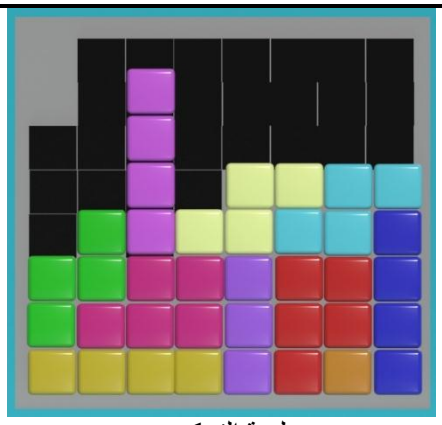
اللعبة	 لعبة الشطرنج
الوصف والتحليل	قامت فكرة التصميم على توظيف لعبة الشطرنج على احد حوائط الغرفة كجدارية كبيرة الحجم والقطع التي يتم اللعب بها مزودة بوحدات مغناطيس للتثبيت على الحائط سبب الاختيار لهذه اللعبة لأنها تحفز التفكير ويتم لعبها بالمشاركة بين الافراد مستخدمي الفراغ

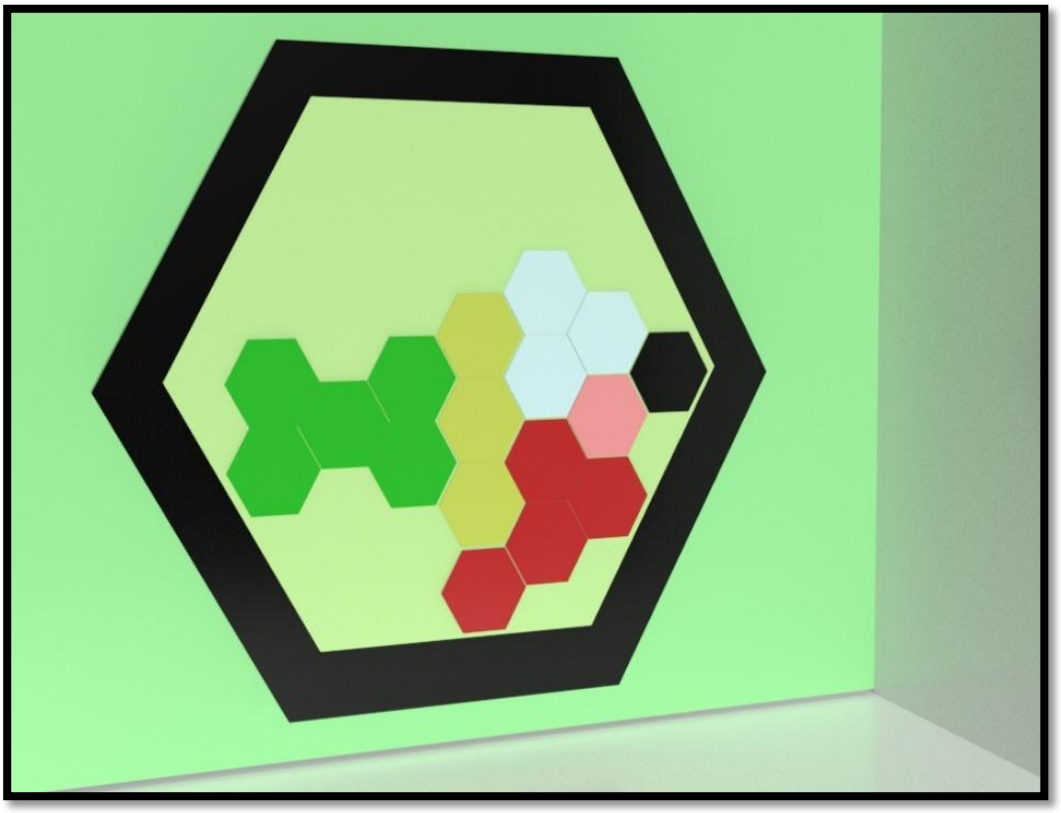


التصميم الخامس

اسم التصميم	جدارية التركيب

DOI: https://doi.org/10.33193/JALHSS.95.2023.895
ISSN online: 2414 - 3383
ISSN print: 2616- 3810
مجلة الفنون والأدب وعلوم الإنسانيات والاجتماع
Journal of Arts, Literature, Humanities and Social Sciences
www.jalhss.com
Volume (95) September 2023 العدد (95) سبتمبر 2023

اللعبة	 لعبة التركيب
الوصف والتحليل	جدارية مصممة بالاستفادة من تطبيق لعبة التركيب للأشكال بهدف سد الفراغات فيما بينها لإزاحة الصفوف وهي من اكثر الألعاب التي تحد على التفكير والتركيز ويمكن لعبها بشكل مفرد او جماعي لتحقيق مبدأ المشاركة وهي قطعه ديكوريه تضيف لمسه جمالية مختلفة للفراغ .



التصميم السادس

اسم التصميم	جدارية البازل

DOI: https://doi.org/10.33193/JALHSS.95.2023.895
ISSN online: 2414 - 3383
ISSN print: 2616- 3810
مجلة الفنون والأدب وعلوم الإنسانيات والاجتماع
Journal of Arts, Literature, Humanities and Social Sciences
www.jalhss.com
Volume (95) September 2023 العدد (95) سبتمبر 2023

اللعبة	 لعبة البازل
الوصف والتحليل	جدارية مصممه بتطبيق فكرة لعبة البازل على احد الحوائط في الفراغ الداخلي للغرفة باعتبارها احدى الألعاب الذهنية التي تدعو الى التفكير والمشاركة ويمكن ان تكون جزء من الديكور المتحرك والقابل للتغيير

المرحلة الثانية (التقييم):وتمت هذه العملية بتوجيه أداة البحث لعينة البحث المكونة من مجموعه أعضاء هيئة التدريس متخصصين في التصميم الداخلي بعدد 40 من جامعات مختلفة داخلية وخارجية بدرجات علمية مختلفة وتنوعت بين الذكور بعدد 4 والاناث بعدد 36 من عينة البحث

أدوات البحث:

تكونت من استبيان الكتروني اشتمل على مجموعة من الأسئلة المغلقة والمفتوحة والصور لتوضيح الأفكار من التصاميم المقترحة لقياس ملائمتها وقابليتها للتطبيق ومدى قدرتها على تحقيق أهداف الدراسة

الصدق وثبات:

تم عرض الاستبانة على مجموعه من المتخصصين في التصميم الداخلي للوصول الى الشكل الأمثل في التطبيق للحكم على عباراتها من حيث الوضوح والصياغة والارتباط بالأهداف للبحث ومناسبتها لمحاور الاستبانة

النتائج ومناقشتها:

العبارة	الوسط الحسابي	الانحراف المعياري	معامل الاختلاف	الوسيط	التباين
الفرض الأول :إمكانية تطبيق الألعاب الذهنية في التصميم الداخلي للمسطحات المصمتة .					
ملائمة استخدام الألعاب الذهنية للتطبيق على الحوائط في الفراغ الداخلي	1,43	1,01	0,47	1	0,75
إمكانية تبديل وتغيير الألعاب بآخري يضفي على المكان نوع من التنويع والتباين المرغوب لدى المستخدمين	1,52	1,67	0,65	1	0,45
المناقشة : نصت الفرضية على إمكانية تطبيق الألعاب الذهنية في التصميم الداخلي للمسطحات المصمتة وتم التأكيد بالموافقة على ذلك من إجابات عينة البحث بنسبة 96,1% وكان الوسط الحسابي بها 1,43 بمعامل اختلاف 0,47وانحراف معياري 1,01					
الفرض الثاني: يساهم استخدام الألعاب الذهنية في التصميم الداخلي للمسطحات المصمتة في تحفيز مستخدمي الفراغ على التفاعل معها والحركة والمشاركة.					
توظيف الألعاب الذهنية في المسطحات المصمتة للفراغ الداخلي يحفز على التفاعل	1,58	0,78	0,35	1	0,62

DOI: https://doi.org/10.33193/JALHSS.95.2023.895
ISSN online: 2414 - 3383
ISSN print: 2616- 3810
مجلة الفنون والأدب وعلوم الإنسانيات والاجتماع
Journal of Arts, Literature, Humanities and Social Sciences
www.jalhss.com
Volume (95) September 2023
العدد (95) سبتمبر 2023

والمشاركة لتلك الألعاب مع الآخرين					
توظيف الألعاب الذهنية في المسطحات المصمتة للفراغ الداخلي يحفز على اللعب مع الآخرين	1,72	0,62	0,40	1	0,51
المناقشة: نصت الفرضية على ان استخدام الألعاب الذهنية في التصميم الداخلي للمسطحات المصمتة يساهم في تحفيز مستخدمي الفراغ على التفاعل معها والحركة والمشاركة. واتفقت عينة البحث على إمكانية ذلك وقبول ذلك المقترح بنسبة 92,9% وكان الوسط الحسابي بها 1,85 بمعامل اختلاف 0,35وانحراف معياري 0,87					
الفرض الثالث : تساهم التصميمات المقترحة في تحقيق البعد الوظيفي والجمالي للمكان المستخدمة فيه.					
تساهم الألعاب الذهنية عند توظيفها في كعنصر من عناصر الديكور في تجميل المسطحات المصمتة (الحوائط)	1,94	0,25	0,28	1	0,87
يمكن الاستفادة من الألعاب الذهنية كبدائل تصميمية في تشكيل المسطحات المصمتة (الحوائط)	1,81	0,86	0,93	1	0,35
المناقشة: تنص الفرضية الثالثة على مساهمة التصميمات المقترحة في تحقيق البعد الوظيفي والجمالي للمكان المستخدمة وقد وافق المتخصصين على إمكانية ذلك وقبوله بنسبة 95,44% من خلال الاستفادة منها كعنصر من عناصر الديكور كجداريات تجميلية او كبدائل تصميمية يمكن الاستفادة منها وظيفيا في التصميم الداخلي للفراغ .					

الخلاصة:

ومما سبق تم التوصل الى بعض النتائج العامة المرتبطة بالبحث وهي كالتالي:

-ان توظيف الأساليب المبتكرة في التصميم الداخلي للفراغ (المسطحات المصمتة) يساهم في إيجاد نوع من التباين الجيد والمقبول في الفراغ.

-العمل على تحقيق الاستفادة القصوى من الفراغات المسطحة بتصميمها بما يتوافق والاحتياجات الإنسانية كونها تؤدي وظائف متعددة يمكن استغلالها بشكل متنوع.

-استخدام الألعاب الذهنية كجزء من الديكور في الفراغ يساهم في تحقيق نوع من أنواع الحركة والتفاعل المطلوب بين مستخدمي الفراغ.

-تعدد الأفكار المستخدمة في تصميم الفراغات المسطحة كاستخدام الألعاب الذهنية يعد فكرا مقبولا في الفراغات الداخلية ذات الطراز الحديث

-استخدام الألعاب الذهنية كبدائل تصميميه في الفراغ الداخلي يعد إضافة جديدة وأسلوب مستحدث في التصميم.

-يساهم التصميم الداخلي في تلبية الاحتياجات الوظيفية والجمالية للمستخدمين مما ينتج عنه التفكير في إعادة توظيف المساحات الداخلية بما يخدم تلك الاحتياجات.

التوصيات:

- يجب ان يؤكد المصمم الداخلي على أهمية اعتبار الفراغات الداخلية عناصر حركيه تتفاعل مع مستخدميها تؤثر فيهم ويتأثرون بها.
- حث المتخصصين في التصميم الداخلي على البحث بشكل مستمر عن أساليب ووسائل غير تقليدية ومختلفة لتوظيفها في الفراغ المحيط بالمستخدمين لإيجاد نوع من التنوع والايقاع المرغوب تحقيقه .
- الاستفادة من وسائل الترفيه القابلة للتطبيق في التصميم الداخلي للفراغات وتوظيفها كنوع من أنواع الديكورات الوظيفية والجمالية.

DOI: https://doi.org/10.33193/JALHSS.95.2023.895
ISSN online: 2414 - 3383
ISSN print: 2616- 3810
مجلة الفنون والأدب وعلوم الإنسانيات والاجتماع
Journal of Arts, Literature, Humanities and Social Sciences
www.jalhss.com
Volume (95) September 2023 العدد (95) سبتمبر 2023

المراجع

1. الحويلي. سليمان حامد .سالم .هالة يوسف. مصطفى .دينا (2018م): الألعاب الذهنية وألعاب الأطفال في شمال وجنوب شبه الجزيرة العربية. مجلة بحوث كلية الاداب. جامعة المنوفية .المجلد 29.العدد 113.
2. السيد. محمد نعيم (2021م): أثر ممارسة الألعاب الإلكترونية التفاعلية على الذاكرة العاملة لدى تلاميذ مرحلة التعليم الأساسي. مجلة كلية التربية .جامعة المنصورة. العدد 116.
3. السعيد. منصور(2022م):. أهمية الألعاب الذهنية | صحيفة الاقتصادية(aleqt.com)
4. العواد ،عبير عبدالعزيز، باطيب ،دنيا محمد (2018):اعتبارات التصميم الداخلي في الفضاء المنزلي بين تعدد المفاهيم وتحديد الثوابت. مجلة الفن والتصميم. العدد السادس،
5. الورفلي. صلاح الدين الفيتوري(2020): دور تصميم المساحات الداخلية في جودة التصميم المعماري ،المجلة العربية للنشر العلمي، العدد 16.
6. جابك، محمود عامر(2015م):تأثير مساحات الفضاء الإيجابية والسلبية للفضاء المعيشي الداخلي في الوحدة السكنية في راحة الشاغلين .مجلة بابل .العلوم الهندسية .العدد 1.المجلد 23.
7. سمك .محمد عبداللطيف(2021م): أهمية التصميم الداخلي في تعظيم الأداء الوظيفي لمسطحات العمل بالمنشآت الإدارية. مجلة جامعة مصر للدراسات الإنسانية .مجلد 1 .عدد 2.
8. علي .مي عبدالحميد. ابو العلا .اميرة سعودي(2018م):المتاهة كمثير ابداعي في التصميم الداخلي والعمارة. المؤتمر الدولي الثالث " الحضارة -وبناء الإنسان المبدع" . مجلة العمارة والفنون والعلوم الإنسانية ، العدد التاسع.
9. قرني. وسام حسين(2020م): دراسة للتصميم الداخلي والفراغ لتوظيف المساحات الصغيرة متعددة الأغراض بالمسكن المعاصر. مجلة العمارة والفنون والعلوم الإنسانية - المجلد الخامس - العدد الرابع والعشرون.
10. هاني، احمد ذراي(2020م):دراسة مستوى اليقظة الذهنية ومقارنتها للاعبي الألعاب الجماعية .مجلة العلوم الرياضية. جامعة بغداد.
11. هندي، اماني احمد .اللبان. هاجر(2019م): تأثير تضمين مفهوم اللعب في أثاث الأطفال المعاصر. مجلة التصميم الدولية. مجلد 9.عدد4.
12. Jonne Arjoranta.2019. How to Define Games and Why We Need to, Vol.:(0123456789)The Computer Games Journal.
13. Anthony Dornubari Enwin, Tamunoikuronibo Dawaye Ikiriko.2023. The Role of Colours in Interior Design of Liveable Spaces. European Journal of Theoretical and Applied SciencesVol. 1 No. 4 .
14. PEDRO PINTO NEVES(2032). Editorial - Games and Learning: Consolidating and Expanding the Potential of Analogue and Digital Games. 4EDITORIAL EDITORIAL INTERNATIONAL JOURNAL OF FILM AND MEDIA ARTS) Vol. 8, Nº. 1 pp. 4-7.
15. Filipe Costa Luz.(2023) GameIN: Proposing Methodological Disruptions in the Study of Inclusive Games. International Association for Media and Communication Research.
16. Rickman Roedavan.2023. Educational Game Scenario Model Based On Imperative Game Goal Typology .journal of game ,art and gameification.vo1.08.no.01.
17. Owen Gottlieb2020. Designing Analog Learning Games: Genre Affordances, Limitations and Multi-Game Approaches. Rochester Institute of Technology vo1.03.no.07.