ناشرو البرمجيات العربية للأطفال في مصر
دراسة ميدانية

إعداد
د. سحر يوسف محمد حسن
مدرس بقسم المكتبات والوثائق والمعلومات
كلية الآداب ـ جامعة القاهرة

مقدمة:

إن إتاحة تكنولوجيا المعلومات للأطفال يعد ركيزة أساسية لتعظيم مهاراتهم الأولية وتنمية قدراتهم الإدراكية والمعرفية والإبداعية، وذلك بهدف إعداد أطفال قادرين على التنافس مع أقرانهم على المستوى العالمى، مستخدمين أداة العصر ألا وهى تكنولوجيا المعلومات بوصفها المحرك الأساسى لتنمية مستقبل مصر؛ بالإضافة إلى المساهمة فى بناء صناعة وطنية لحزم برامج أطفال تكون لها الريادة فى السوق العربية والعالمية.

ومن هذا المنطلق تهدف هذه الدراسة إلى رصد حركة النشر الإلكترونى للأطفال فى مصر منذ نشأتها حتى نهاية عام ٢٠٠٠ من خلال حصر ناشرى برمجيات الأطفال وبيان فئاتهم وأعدادهم وأهدافهم وأنشطتهم ومجالات ماينتجونه من برمجيات عربية وجمهور الأطفال المقصود سواء كانوا أطفالا عاديين، أو من ذوى الاحتياجات الخاصة. كما تهدف الدراسة إلى التعرف على منافذ تسويق تلك البرمجيات ووسائل الإعلان والترويج لها، والمعوقات التى تحد من إنتاجها وتسويقها على نحو فعال.

وقد تم حصر الشركات المتخصصة فى النشر الإلكترونى للأطفال من خلال مصادر متعددة تتضمن قاعدة بيانات الإيداع بمركز معلومات رئاسة مجلس الوزراء، ودليل البرمجيات العربية الصادر عامى ٩٨، ١٩٩٩، والزيارات الميدانية لشركات البرمجيات والمعارض المتخصصة فى هذا المجال.

وحتى يتسنى للباحثة الخروج بمؤشرات واقعية عن إنتاج وتسويق البرمجيات العربية للأطفال تم استبعاد الشركات التى أنتجت ثلاثة برامج فأقل. وإضافة إلى ذلك تم استبعاد ثلاث شركات لتوقف نشاطها وهى (أسيل كمبيوتر ـ بيراميدز سوفت ـ سبوت).

وطبقا لما سبق ذكره، فقد تم حصر ناشرى البرمجيات العربية للأطفال محل الدراسة فى تسع شركات لها نشاط قادم، وفيما يلى بيان بأسمائها وتواريخ إنشائها:

١ ـ سفير للدعاية والإعلان والنشر ـ ١٩٨٢(*).
٢ ـ صخر (الشركة الأم) ١٩٨٢.
٣ ـ خليفة للهندسة والكمبيوتر ـ ١٩٨٤.
٤ ـ بيرسونال كمبيوتر سيستمز (PCS) ١٩٩٢.
٥ ـ فيوتشرسوفت ـ ١٩٩٤.
٦ ـ الشركة المتحدة لنظم وبرامج الحاسبات الآلية.

* قامت بالنشر الإلكترونى للأطفال عام ١٩٩٤.

٧ ـ مروج ـ ١٩٨٧.

٨ ـ عين ـ ١٩٩٨.

٩ ـ نهضة مصر لتصميم وإنتاج الحزم الإلكترونية ـ ١٩٩٨(*).

وقد اعتمدت هذه الدراسة على المنهج الميدانى وتم إعداد استبيان وتوزيعه على هؤلاء الناشرين واستيفاء بياناته منهم وحصر ماينتجونه من برمجيات للأطفال (٣ ـ ١٣ سنة)، وتقييم المواقع الخاصة بها على شبكة الإنترنت.

١ ـ نشأة البرمجيات العربية للأطفال في مصر:

يعود تاريخ إنتاج البرمجيات العربية للأطفال فى مصر إلى عام ١٩٨٤، حيث أنتجت شركة خليفة للهندسة والكمبيوتر أول برامجها للأطفال؛ فى حين أنتجت شركة صخر أول برامجها عام ١٩٨٥، وهكذا ظلت هاتان الشركتان تنفردان بإنتاج وتسويق البرمجيات العربية فى مصر لحوالى عشر سنوات ليشهد النصف الثانى من عقد التسعينيات طفرة فى مجال إنتاج البرمجيات العربية للأطفال بواسطة الشركات المصرية الأخرى موضع الدراسة.

وتجدر الإشارة إلى أن شركة صخر للبرمجيات شركة عربية ضمن شركات المجموعة العالمية، تأسست بدولة الكويت عام ١٩٨٢، وانتقل مقرها إلى القاهرة عام ١٩٩٠، ومنذ عام ١٩٩٩ انفصل قسم البرامج التعليمية والتثقيفية عن الشركة الأم «صخر» ليصبح شركة مستقلة تحت اسم «صخر ميديا» وأكثر تخصصا فى التعليم العربى الإلكترونى. وكانت صخر قبل ذلك قد أسست شركة حرف للبرامج، وذلك بفصل قسم البرامج الإسلامية عن الشركة الأم، وستظل صخر المساهم الأكبر فى صخر ميديا ومزودا رئيساً لها بكل تقنيات صخر.

٢ ـ أهداف وأنشطة ناشري البرمجيات العربية للأطفال:

يتفق غالبية ناشرى البرمجيات العربية للأطفال موضع الدراسة على أن الهدف الرئيسى من إنتاجهم للبرمجيات هو تعليم وتثقيف الطفل العربى من خلال الترفيه باستخدام الوسائط المتعددة وإمكانات الحاسبات الآلية. كما يهدف ثلاثة ناشرين هى: صخر ميديا ونهضة مصر والشركة المتحدة إلى إنتاج برمجيات تعليمية تساند العملية التعليمية وتيسر فهم واستيعاب المقررات الدراسية سواء فى مصر أو الدول العربية بما يعزز التعليم المبرمج.

وينفرد كل من فيوتشرسوفت ومروج بأن الهدف من إنتاجهما لبرمجيات عربية للأطفال هو نشر الوعى الدينى وتربية وتهذيب الطفل العربى وفقا لتعاليم الديانة الإسلامية من خلال الترفيه.

ووفقا للأهداف المشار إليها سلفا تخصص ناشرو البرمجيات العربية للأطفال موضع الدراسة فى مجاليين أساسيين هما البرمجيات التعليمية الترفيهية، والبرمجيات التثقيفية الترفيهية. هذا بالإضافة إلى إنتاج البرمجيات الترفيهية وبرمجيات للكبار وتطوير إنتاجهم من البرمجيات، كما تقوم سفير للدعاية والإعلان والنشر بنشر كتب الأطفال وكتب للآباء والمربين وإنتاج شرائط كاسيت وفيديو كاسيت للأطفال وألعاب تعليمية ومجسمات.

وعلى الرغم من أهمية استخدام البرمجيات والتقنيات الحديثة فى تعليم وتدريب الأطفال

(*) هى شركة منبثقة عن الشركة الأم نهضة مصر للطباعة والنشر التى تأسست عام ١٩٣٨.

المعاقين سمعيا وبصريا وعقليا بالدول المتقدمة وتنافس شركات الكمبيوتر فى إنتاج برمجيات وأجهزة خاصة لهذا الغرض[١]، إلا أنه لم تتجه سوى شركة صخر ميديا(*). إلى إنتاج برمجيات عربية للأطفال ذوى الاحتياجات الخاصة، ويعزى المسئولون ذلك إلى عدم توافر رؤى واضحة عن احتياجات هؤلاء الأطفال فى مصر.

وتستأثر مرحلتا الطفولة الوسطى (٦ـ٩ سنوات) والطفولة المتأخرة (١٠ ـ ١٣ سنة) باهتمام كل ناشرى البرمجيات العربية موضع الدراسة؛ فى حين لا يقوم ثلاثة منهم (سفير ـ الشركة المتحدة ـ مروج) بإنتاج برمجيات موجه لمرحلة الطفولة المبكرة (٣ـ٥ سنوات)، ويرجع ذلك إلى ضعف العائد المادى المنتظر من إنتاج وتسويق برمجيات عربية لتلك المرحلة العمرية نظرا لندرة استخدام الأطفال للحاسبات الآلية مقارنة بأطفال المرحلتين الأخريين، وعامة قد يرجع السبب فى قلة ما ينتج من برمجيات عربية للطفولة المبكرة، إلا أن الهدف من إنتاجها ينحصر فى إزالة الرهبة بين الأطفال والكمبيوتر وتعريفهم بمكوناته المادية وتعليمهم الحروف والأرقام والأشكال ومشاهدة القصص الإلكترونية بما ينمى حصيلتهم اللغوية وتوسيع مداركهم[٢].

٣ ـ إنتاجية ناشرى البرمجيات العربية للأطفال:

يتضح من الجدول رقم (١) إنتاجية الناشرين من البرمجيات العربية للأطفال ومجالاتها المؤشرات التالية:

يعد صخر ميديا أكثر الناشرين إنتاجية للبرمجيات العربية للأطفال بنسبة (٤١٪) من جملة عناوين البرمجيات العربية للأطفال، ويرجع ذلك لكونها شركة عربية ذات استثمارات واسعة فى مجال إنتاج البرمجيات العربية وتعريب البرمجيات الأجنبية بالاتفاق مع ناشريها، فضلاً عن قدم نشأتها.

ويليه فى الترتيب خليفة للهندسة والكمبيوتر بنسبة (١٢٪) نظراً لكونه من أوائل الشركات المنتجة للبرمجيات فى مصر؛ فى حين تساهم نهضة مصر بنسبة مماثلة (١٢٪) على الرغم من حداثة نشأتها، ويعزى ذلك لتخصصها فى إنتاج البرمجيات التعليمية المنهجية، حيث يتم تحويل الكتب المدرسية التى تنتجها الشركة الأم(**)إلى كتب إلكترونية باستخدام الوسائط المتعددة.

وتتراوح نسب إسهام الشركات الثلاث التالية ما بين (٧ ـ ٩٪) وذلك لتخصصها فى مجال إنتاج البرمجيات العربية للأطفال على الإطلاق، أما أقل الناشرين إنتاجية للبرمجيات العربية للأطفال فهى (الشركة المتحدة ـ عين ـ مروج) بنسبة (٥٪، ٤٪، ٢٪) على التوالى نظراً لحداثة نشأتهم، فضلاً عن كون الشركة المتحدة متخصصة فى إنتاج برامج التطبيقات أكثر من برمجيات الأطفال.

تعددت مجالات إنتاج البرمجيات العربية للأطفال، ويأتى فى مقدمتها البرمجيات التعليمية (منهجية ـ غير منهجية) بنسبة (٤٩٪) من جملة عناوين البرمجيات العربية للأطفال، وذلك لما يمثله تعليم الأطفال من ضرورة قومية ومجال خصب لإنتاج العديد من البرمجيات التعليمية باستخدام الوسائط المتعددة (نص ـ صوت ـ صورة) بما يتيح

(*) أنتجت برنامجا واحدا للمكفوفين.

(**) نهضة مصر للطباعة والنشر.

جدول رقم (١)

انتاجية الناشرين من البرمجيات العربية للاطفال ومجالاتها

م	مجالات البرمجيات / الناشرون	تعليمية						دينية		تثقيفية		ترفيهية						المراجع		المجموع	
		منهجية		غير منهجية		الاجمالى						قصص		العاب والغاز وتلوين		اجمالى		المعاجم اللغوية			
		عدد العناوين	%	عدد العناوين	%	عدد العناوين	%	عدد العناوين	%	عدد العناوين	%	عدد العناوين	%	عدد العناوين	%	عدد العناوين	%	عدد العناوين	%	عدد العناوين	%
١	صخر ميديا	٢	٢,٤	٤٢	٥٢	٤٤	٥٤	١	١,٢	١٧	٢١	١٠	١٢	٦	٧	١٦	٢٠	٣	٤	٨١	٤١
٢	خليفة للهندسة والكمبيوتر	٥	٢١,٧	٣٤,٨	–	١٣	٥٦,٥	–	–	٢	٨,٧	٦	٢٦	١	٤,٣	٧	٣٠,٤	١	٤,٣	٢٣	١٢
٣	نهضة مصر لتصميم وإنتاج حزم البرمجيات	١٨	٧٨	١	٤	١٩	٨٣	–	–	١	٤	١	٤	٢	٧	٣	١٣	–	–	٢٣	١٢
٤	بيرسونال كمبيوتر سيستمز	–	–	٥	٢٨	٥	٢٨	٢	١١	١٠	٥٥,٥	–	–	١	٥,٥	١	٩,٥	–	–	١٨	٩
٥	سفير للدعاية والإعلان والنشر	–	–	–	–	–	–	٩	٥٦,٢٥	–	–	٢	١٢,٥	–	–	٢	١٢,٥	٥	٣١,٢٥	١٦	٨
٦	فيوتشر سوفت	–	–	٣	٢١,٤	٣	٢١,٤	١٠	٧١,٤	–	–	–	–	١	٧,١	١	٧,١	–	–	١٤	٧
٧	الشركة المتحدة لنظم وبرامج الحاسبات الآلية	٩	٩٠	١	١٠	١٠	١٠٠	–	–	–	–	–	–	–	–	–	–	–	–	١٠	٥
٨	عين	٢	٢٥	–	–	٢	٢٥	–	–	–	–	٤	٥٠	٢	٢٥	٦	٧٥	–	–	٨	٤
٩	مروج	–	–	–	–	–	–	٢	٥٠	٢	٥٠	–	–	–	–	–	–	–	–	٤	٢
		٣٦	١٨,٢	٦٠	٣٠,٤	٩٦	٤٩	٢٤	١٢	٣٢	١٦	٢٣	١٢	١٣	٦,٥	٣٦	١٨,٥	٩	٤,٥	١٩٧	١٠٠

خصوصية المتعلم وزيادة القدرة على التذكر وزيادة التحفيز على التعلم وتقديم المعلومة بطريقة حية تحاكى الواقع المحسوس والمشاهد واستخدام الألعاب التفاعلية فى توصيل المعلومة والتدريب على اكتشافها(٣).

وتأتى البرمجيات الترفيهية (قصص تربوية ـ ألعاب وألغاز ـ رسم وتلوين) في المرتبة الثانية بنسبة (١٨,٥ ٪) لما للقصص الإلكترونية من جاذبية خاصة لأطفال مرحلتى الطفولة المبكرة والوسطي.

وتشغل البرمجيات التثقيفية المرتبة الثالثة بنسبة (١٦ ٪) لاهتمام كل من صخر ميديا وبيرسونال كمبيوتر سيستمز بإنتاج برمجيات عربية فى مختلف موضوعات المعرفة البشرية .

وتحتل البرمجيات الدينية المرتبة الرابعة بنسبة (١٢ ٪)، وتعد كل من فيوتشر سوفت وسفير رائدتين فى هذا المجال. وأخيرا تأتى المعاجم اللغوية فى المرتبة الخامسة بنسبة (٤,٥ ٪)؛ فى حين لاتتوافر موسوعة إلكترونية للأطفال.

٤ ـ مراحل وخطوات إنتاج البرمجيات:

يعتمد ناشرو البرمجيات العربية للأطفال فى الحصول على المادة العلمية للبرمجيات على مصادر مباشرة تتمثل فى المؤلفين المتخصصين فى المواد العلمية من ذوى الخبرة فى تأليف المادة فى قالب مبرمج.

هذا بالإضافة إلى الاستعانة حين الحاجة بمؤلفى أغانى الأطفال والملحنين والمؤدّين لتأليف وتلحين وأداء أغانى البرمجيات، ويعتمد هؤلاء الناشرون عدا خليفة للهندسة والكمبيوتر فى الحصول على المادة العلمية على مصادر غير مباشرة تتمثل فى أوعية معلومات مطبوعة من كتب علمية وقصص أطفال وكتب دراسية بعد الحصول على موافقة كتابية من مؤلفيها باستغلالها فى إنتاج برمجيات ثقافية أو تعليمية، كما يتم الاعتماد على كتب التراث والموسوعات والمعاجم اللغوية.

ويعتمد بيرسونال كمبيوتر سيستمز على الأوعية غير المطبوعة من أقراص مليزرة وشرائط كاسيت وفيديو كاسيت فى استحداث وابتكار أفكار جديدة للبرمجيات، فضلا عن الحصول على معلومات علمية من خلال مواقع خاصة على شبكة الإنترنت.

ويلتزم ناشرو البرمجيات العربية للأطفال بمجموعة من الأسس أو المعايير الخاصة بإنتاج البرمجيات، وفيما يلى جدول رقم (٢) يوضح اتخاذهم لتلك المعايير وفقا للمحتوى الموضوعى والجوانب الفنية والجوانب التشغيلية للبرمجيات.

وإضافة إلى المعايير السالفة الذكر هناك عدة أسس يمكن الاسترشاد بها عند تصميم وإنتاج برمجيات تعليمية وثقافية للأطفال وهى كالتالى:

- مدى عمق معالجة المحتوى الموضوعى .
- خلو المحتوى من التحيز والمحاباه.
- تحفير خيال الطفل وإشباع فضوله وجذب انتباهه.
- إذا ماكان المحتوى فريدا (لا يتوافر فى أشكال أخرى).
- إمكانية تشغيل البرنامج من خلال شبكة.
- توافر مستويان للبحث على الأقل فى البرنامج (تصفح ـ بوليانى).
- إمكانية طباعة نتائج البحث، وهل الطباعة انتقائية؟
- مدى مساندة البرنامج للمناهج الدراسية.
- توافر بيانات موثقة (برنامج المساعدة).
- إتاحة البرنامج بثمن مناسب(٤).

ويمر تصميم وإنتاج البرمجيات العربية للأطفال بخطوات عديدة وهى:

جدول رقم (٢)

معايير إنتاج البرمجيات العربية للأطفال

المحتوى الموضوعى	صخر ميديا	خليفة للهندسة	نهضة مصر(*)	بيرسونال كمبيوتر	سفير	فيوتشر سوفت	المتحدة للبرمجيات	عين	مروج
١. صحة وصدق المعلومات والحقائق المذكورة.	√	√	–	–	–	–	√	√	√
٢. مدى ملائمة فكرة البرامج ومعالجتها للمرحلة العمرية للطفل.	√	√	–	√	√	√	√	√	√
٣. توافق فكرة البرامج مع أخلاقيات وقيم وعادات المجتمع المصرى.	–	–	–	–	√	–	√	–	√
٤. حداثة المعلومات العلمية.	√	–	–	√	–	–	–	–	–
٥. ابتكار فكرة جديدة للبرنامج.	–	–	–	√	–	–	–	√	–
٦. تحدى ذكاء الطفل.	–	√	–	–	–	–	–	–	√
٧. إعداد ألعاب تعليمية وتربوية شيقة وإعداد أسئلة واختبارات.	–	–	–	–	–	√	–	–	√
الجوانب الفنية (التنظيم الفنى)									
(١) مدى ملاءمة تصميم البرنامج مع المرحلة العمرية للطفل من حيث درجات الألوان وعرض الشخصيات وأسلوب الحوار وطريقة الإلقاء.	√	√	–	√	√	√	√	√	√
(٢) المحاكاة فى تصميم البرنامج (محاكاة الواقع فى تصميم البرنامج).	–	–	–	√	–	–	–	–	–
(٣) جودة ونقاء الصوت ووضوح الصور واستخدام الألوان جذابة ومريحة للعين.	√	√	–	√	√	√	√	√	√
(٤) استخدام رسومات فنية ولقطات فيديو معبرة عن محتوى البرنامج.	–	√	–	√	√	√	√	√	√
(٥) أن تكون ايقونات تشغيل البرنامج واضحة وسهلة الفهم ووظيفية.	√	–	–	√	√	√	√	√	√
(٦) استخدام الصوت إن امكن فى واجهات استخدم البرنامج.	–	√	–	–	–	–	–	–	–
٣) الجوانب التشغيلية									
(١) سهولة تنصيب البرنامج على الحاسب الآلى (تشغيل تلقائى).	√	√	√	√	√	√	√	√	√
(٢) سهولة تشغيل البرنامج (سهولة الانتقال داخل البرنامج).	√	√	√	√	–	√	√	√	–
(٣) توافق تصميم البرنامج مع بيئة التشغيل.	√	–	–	–	–	–	–	–	–
(٤) ترك الحرية للطفل فى إدارة البرنامج واستخدامه.	–	–	–	√	–	–	–	–	–
(٥) استخدام تقنيات حديثة فى تصميم وتشغيل البرنامج.	–	–	–	–	–	√	–	√	–
(٦) الحد من عدد مفاتيح تشغيل البرنامج على شاشة الحاسب قدر المستطاع.	–	–	–	–	–	–	√	–	–

(*) لم تجيب نهضة مصر على السؤال رقم (١١) المدرج بالاستبيان.

١ ـ تحديد فكرة البرنامج وقالب تنفيذها بما يحقق الأهداف المنشودة منه، ويشترك فى ذلك موظفو الشركة.

٢ ـ إعداد المادة العلمية وإدخال البيانات النصية ومراجعتها.

٣ ـ إعداد سيناريو البرنامج، حيث يتم تصميم الفكرة وكتابة وتوصيف الأحداث بالنص والصوت والصورة وتقطيع الشاشات الداخلية للبرنامج.

٤ ـ تصميم وتنفيذ الرسومات (واجهات الاستخدام ـ الشاشات الداخلية ـ الشخصيات).

٥ ـ تسجيل الصوت وتقطيعه وفقا لسيناريو البرامج.

٦ ـ تصوير لقطات الفيديو إن وجدت.

٧ ـ البرمجة: دمج البيانات النصية والصوتية والرسومات والصور وفقا لسيناريو البرنامج.

٨ ـ مراقبة الجودة: التأكد من سلامة تنفيذ الفكرة وفقا للسيناريو وعدم وجود أخطاء أو عيوب فى الصوت أو الصورة أو الرسومات، واختبار تشغيل البرنامج على كافة أنظمة التشغيل.

٩ ـ إعداد النسخة الأصلية: حيث يتم إعداد النسخة الأصلية للبرنامج Master وإرسالها إلى مصانع النسخ المحلية لنسخ البرنامج وتغليفه داخل أغلفة بلاستيكية.

١٠ ـ تصميم الغلاف الخارجى وطباعته: يتم تصميم الغلاف الورقى داخل أقسام الجرافيك لشركات البرمجيات وطباعته لدى المطابع المحلية على أن يتم التغليف داخل الشركة، ويلاحظ أن أغلب ناشرى البرمجيات يستخدمون الأغلفة الورقية بدلا من الأغلفة البلاستيكية لما لها من شكل جذاب لجمهور الأطفال وإن كانت لاتوفر الحماية الكافية للبرمجيات.

وينفرد اثنان من ناشرى البرمجيات موضع الدراسة (خليفة وعين) بإجراء دراسة استطلاعية للسوق المحلية واختيار البرامج المنافسة قبل الشروع فى إنتاج برمجيات جديدة.

ويقوم على إنتاج البرمجيات العربية للأطفال العديد من الموظفين والفنيين العاملين لدى ناشرى البرمجيات، وفيما يلى بيان بتخصصاتهم الوظيفية: معد مادة علمية ـ مدخل بيانات ـ مدقق بيانات ـ مراجع لغوى ـ رسام ومصمم جرافيك ـ رسام حر ـ مهندس صوت ـ مصور فيديو ـ مبرمج ـ مراقب جودة، وتعهد سفير للدعاية والإعلان والنشر إلى إحدى شركات البرمجيات المتخصصة لبرمجة ماتصدره من برمجيات الأطفال نظرا لعدم توافر مبرمجين لديها.

وتنفرد الشركة المتحدة بتوافر قسم خاص بالمناهج التعليمية يعمل به اثنا عشر متخصصا فى المناهج الدراسية، ومن ثم لا تتم الاستعانة بمتخصصين من خارج الشركة لإصدار برمجيات تعليمية.

ولقياس مدس ملاءمة البرمجيات لاحتياجات الأطفال قبل طرحها فى الأسواق يقوم كل من خليفة وصخر ميديا بطرح نسخة تجريبية من البرنامج على مجموعة من أطفال العاملين بالشركة وأقاربهم على أن يكونوا فى نفس المرحلة العمرية الموجه إليها البرنامج وذوى معرفة كافية باستخدام البرمجيات، ويتم استطلاع آرائهم حيال البرنامج وإجراء التعديلات اللازمة فى نفس الإصدار أو إصدارات لاحقة منه. كما تقوم نهضة مصر بطرح نسخة تجريبية من البرنامج على عينة من أطفال المدارس لتحديد الشكل النهائى له قبل طرحه فى الأسواق.

٥ ـ إيداع البرمجيات العربية :

بموجب قرار رقم ٨٢ لسنة ١٩٩٣ فى شأن تنفيذ قانون حماية حق المؤلف فيما يتعلق بمصنفات الحاسب الآلى يقوم ناشرو البرمجيات العربية للأطفال بإيداع ثلاث نسخ من كل برنامج فى صورته النهائية (٥). بمركز المعلومات ودعم اتخاذ القرار برئاسة مجلس الوزراء مرفقا بالوثائق الدالة على الحق فى البرنامج وكيفية استخدامه واستيفاء البيانات الخاصة باستمارة الإيداع باللغتين العربية والإنجليزية وتوقيع إقرار الإيداع. ولا يتم الحصول على رقم إيداع البرنامج الا بعد فحصه من الناحية الفنية والعلمية والأخلاقية.

وفيما يتعلق بالبرمجيات الدينية لا يتم إيداعها إلا بعد فحصها وتقييمها من قبل إدارة البحوث والتأليف والترجمة بمجمع البحوث الإسلامية ـ الأزهر للتأكد من صحة وصدق مادته الدينية.

هذا وقد نصت المادة الثالثة من القرار رقم ٨٢ لسنة ١٩٩٣، على أن يقوم مؤلفو ومنتجو وناشرو وموزعو مصنفات الحاسب الحق فيه بإثبات رقم وتاريخ ومكان الإيداع على مصنفاتهم،(٦) إلا أنه لايتم تطبيق ذلك.

وتقوم الإدارة المركزية للرقابة على المصنفات السمعية والبصرية بوزارة الثقافة بمنح ناشرى البرمجيات العربية للأطفال ترخيص بالبيع والتداول للبرمجيات بعد استلامها لثلاث نسخ من البرنامج ونسخة من استمارة الإيداع والمستندات الدالة على الحق فى البرنامج ومستندات الشركة المنتجة ودفع رسوم مالية محددة.

٦ ـ تسويق البرمجيات:

يتخذ ناشرو البرمجيات العربية للأطفال عدة وسائل للإعلان عما ينتجونه من برمجيات، كما يتضح من الجدول رقم (٣)، ومن أكثر وسائل الإعلان فاعلية كل من الاشتراك فى المعارض المحلية والدولية وإعداد أدلة ونشرات مطبوعة، وذلك لما تتيحه المعارض من رؤية وفحص مباشر للبرمجيات من قبل الجمهور، كما تعد الأدلة والنشرات وسيلة مكملة للمعارض، حيث يتم توزيعها على رواد المعرض، فضلا عن إرسالها إلى الهيئات والمؤسسات المعنية.

وقد تبين من فحص أدلة ونشرات الناشرين أن كل من صخر ميديا وفيوتشرسوفت تنفردان بإعداد أدلة مطبوعة جيدة تتضمن بيانات كافية عن البرمجيات ومحتوياتها والمرحلة العمرية الموجهة إليها.

وتعد الصحف والدوريات وسيلة مناسبة للإعلان عن البرمجيات وخاصة فى مجلات الكمبيوتر؛ فى حين قام ناشران فقط هما سفير ونهضة مصر بالإعلان عما أنتجاه من برمجيات جديدة بالتليفزيون المصرى، وذلك لارتفاع رسوم الإعلان.

ويتفاوت ناشرو البرمجيات العربية للأطفال فى تضمين برامجهم بمعلومات دعائية عن البرمجيات الأخرى أو إعداد أقراص ليزر دعائية (ديمو) تتضمن معلومات تاريخية عن الشركة و/ أو بيانات عن البرمجيات ومقتطفات منها، وتستخدم تلك الأقراص بصفة أساسية للإعلان عن البرمجيات أثناء المعارض وداخل الهيئات والمؤسسات.

وتقوم نهضة مصر للإعلان عن برامجها بالاتصال المباشر بالعاملين بشركات البترول والبنوك

جدول رقم (٣)

وسائل الإعلان عن البرمجيات العربية للأطفال

ومدى العائد منها

الناشرون / وسائل الإعلان	صخر ميديا			خليفة للهندسة والكمبيوتر			نهضة مصر			بيرسونال كمبيوتر سيستمز			سفير			فيوتشر سوفت			الشركة المتحدة			عين			مروج		
	م	ج	ض	م	ج	ض	م	ج	ض	م	ج	ض	م	ج	ض	م	ج	ض	م	ج	ض	م	ج	ض	م	ج	ض
الإعلان فى الصحف والدوريات	-	√	-	-	√	-	-	√	-	-	-	√	-	√	-	-	√	-	-	√	-	-	√	-	√	-	-
الإعلان فى التليفزيون	-	-	-	-	-	-	-	√	-	-	-	-	√	-	-	-	-	-	-	-	-	-	-	-	-	-	-
الإعلان على شبكة الإنترنت	√	-	-	-	√	-	-	-	-	-	√	-	-	-	-	-	√	-	-	√	-	-	-	-	-	√	-
إعداد أدلة ونشرات مطبوعة	√	-	-	√	-	-	√	-	-	-	√	-	√	-	-	√	-	-	√	-	-	-	√	-	√	-	-
إعداد أقراص ليزر دعائية (ديمو)	√	-	-	√	-	-	√	-	-	-	√	-	-	√	-	-	-	-	√	-	-	-	-	-	√	-	-
تضمين برامجك بمعلومات دعائية عن البرمجيات الأخرى	-	√	-	√	-	-	-	√	-	-	-	-	√	-	√	√	-	-	√	-	-	-	-	-	-	-	-
طرح نسخ مجانية من البرمجيات	-	-	√	-	-	√	√	-	-	-	√	-	-	-	-	√	√	-	√	-	-	-	-	-	√	-	-
الاشتراك فى المعارض المحلية والدولية.	√	-	-	√	-	-	-	-	-	√	-	-	√	-	-	√	-	-	√	-	-	√	-	-	√	-	-
وسائل أخرى	-	-	-	-	√	-	-	√	-	-	-	-	-	-	-	-	-	-	-	-	-	-	-	-	-	-	-

م : ممتاز .

ج : جيد

ض : ضعيف

وشركات القطاع الخاص، وإقامة حفلات سنوية تقدم من خلالها عروض خاصة للموزعين داخل مصر وخارجها. كما ابتكر خليفة للهندسة والكمبيوتر فكرة الهدايا الإلكترونية، وهى عبارة عن أقراص ليزر تحوى برنامجا أو أكثر ومعلومات عما ينتجه من برمجيات أخرى، فضلا عن البيانات الخاصة بالمؤسسة المنتجة للقرص والتى تقوم بإهداء نسخ منها لعملائها.

ويقوم ناشرو البرمجيات العربية للأطفال (باستثناء نهضة مصر وعين) بالإعلان عما ينتجونه من برمجيات عربية على شبكة الإنترنت من خلال مواقعهم على الشبكة أو مواقع عربية أخرى، فعلى سبيل المثال تقوم الشركة المتحدة للبرمجيات بالإعلان عن برمجياتها من خلال موقع WWW. Moheet.com وهو موقع إخبارى، أو من خلال موقع WWW.Islamonline.com.

وما يزال الموقع الخاص بكل من الشركة المتحدة وبيرسونال كمبيوتر سيستمز ونهضة مصر وسفير تحت الإعداد. كما أن شركة مروج قد أغلقت موقعها على الشبكة لتحديثه، ومن ثم لم تتمكن الباحثة من زيارته حتى ٢٠٠١/٤/٧.

ويقوم كل من صخر ميديا وخليفة للهندسة والكمبيوتر وفيوتشرسوفت بالإعلان عما ينتجونه من برمجيات عربية للأطفال من خلال مواقعهم التالية:

WWW.Sakhrmedia.com.

WWW.Khalifa.com.eg.

WWW.Futuresoft.com.

وتتطلب الدراسة التفصيلية لمواقع الناشرين على شبكة الإنترنت بحثا قائما بذاته، لذا قامت الباحثة بتقييم المواقع الثلاثة السابق ذكرها من حيث مقاييس الوصول إليها و محتوياتها وبنائها وتنظيمها ومدى تأثير ذلك على تسويق البرمجيات العربية للأطفال، وفيما يلى عرض لأوجه التقييم.

يسهل الوصول إلى موقع كل من صخر ميديا وخليفة وفيوتشرسوفت على شبكة الإنترنت، كما يمكن الوصول إلى موقع صخر ميديا عن طريق موقع الشركة الأم وعنوانه (WWW.sakhr.com) وذلك من خلال أيقونة «شركاء».

وتعد سرعة تنزيل الصور والصفحات بموقع خليفة بطيئة نسبيا مقارنة بموقعى صخر ميديا وفيوتشر سوفت. ولا تتطلب أى من المواقع الثلاثة برامج خاصة للوصول إليها وإنما تعمل من خلال برنامجى Internet Explorer, Netscape.

وقد تم إعداد موقع فيوتشر سوفت باللغة الإنجليزية، على الرغم من كونه يروج لبرمجيات عربية، كما تم إعداد موقع خليفة باللغة العربية. ويتميز موقع صخر ميديا بكونه يعمل باللغتين العربية والإنجليزية بما يكفل الوصول إلي قاعدة كبيرة من جمهور المستفيدين العرب والعرب الأجانب من غير الناطقين باللغة العربية.

وكل من المواقع الثلاثة قد خصصت صفحات تعرف بالشركة ونشأتها ومجالات تخصصها ومنتجاتها من البرمجيات ووكلاء وموزعى البرمجيات داخل مصر وخارجها. ويتضمن موقع نيوتشرسوفت صفحة للدعم الفنى وبياناتها (الاسم ـ العنوان البريدى ـ العنوان ـ المدينة ـ الولاية/ المقاطعة ـ الدولة عنوان المنتج ـ ملاحظات العميل). وما تزال صفحة الدعم الفنى بموقع صخر ميديا تحت الإنشاء، بينما يعلن موقع خليفة أنه يقدم خدمة الدعم الفنى لعملائه من خلال

صفحة إمكانات مجموعة خليفة، وعلى العميل الاتصال بالشركة تليفونياً أو بالفاكس أو البريد الإلكترونى.

ولم تخصص أى من المواقع الثلاثة صفحة للبرمجيات الجديدة؛ إلا أن موقع صخر ميديا يشير إلى البرمجيات الجديدة بكتابة كلمة «جديد» بجانب عنوان البرنامج. هذا بالإضافة إلى إتاحة لخمس برمجيات مجاناً على الشبكة، كما يتيح موقع فيوتشرسوفت إحدى برامجه مجاناً.

ويتم عرض البرمجيات العربية للأطفال فى صورة أغلفة بكل من موقعى خليفة وفيوتشرسوفت؛ فى حين يتم عرض البرمجيات بموقع صخر ميديا فى صورة قوائم موضوعية وتحت كل رأس موضوع يدرج البرمجيات الخاصة به، وبالضغط بالفأرة على عنوان البرنامج تظهر صورة غلافه.

وتقتصر البيانات الببليوجرافية المذكورة عن كل برنامج على عنوانه وتبصرة بالمرحلة العمرية الموجهة إليها دون الإشارة إلى تاريخ إصداره ورقم الإصدار وثمنه، ويتم إعطاء ملخص كاف عن محتوى البرنامج ومكوناته وأهدافه وكيفية استخدامه.

ومن أسف لم يتم تحميل أى من هذه المواقع بمقتطفات من البرمجيات مما لا يعطى صورة واضحة عن البرمجيات وتحفيز جمهور الأطفال أو الكبار على شرائها ،وهذا ينعكس بدوره بالسلب على تسويق البرمجيات العربية للأطفال.

والأسلوب المتبع فى طلب البرمجيات هو الاتصال بالوكلاء والموزعين عن طريق الهاتف أو الفاكس أو البريد الإلكترونى، فضلا عن المواقع الإلكترونية الخاصة ببعضهم على شبكة الإنترنت.

وقد تم بناء وتنظيم هذه المواقع بشكل جيد حيث تم تعريف كل موقع بشكل واضح فى عنوانه والأسطر الأولى وشمولية تغطية الصفحة الأولى للموقع وتوزيع أقسام الموقع على شكل أيقونات واضحة فى مساحة الصفحة الأولى. كما استخدمت روابط داخلية تمكن المستفيد من الانتقال من صفحة إلى صفحة أخرى، وينفرد موقع صخر ميديا بتوافر إعلانات عن إمكانات الشركة الأم «صخر».

وتفتقر هذه المواقع إلى دفتر لزيارات الموقع على الرغم من أهميته فى تعريف مدير الموقع بهوية وسمات واحتياجات زائرى الموقع، واستغلال ذلك فى بناء قاعدة بيانات بالمستفيدين وإعلامهم إلكترونيا بالبرمجيات الجديدة. هذا بالإضافة إلى عدم توافر روابط خارجية مع مواقع أخرى ذات علاقة معنوية بطبيعة هذه المواقع مثل مواقع الناشرين أو جمعيات معنية بالبرمجيات وتكنولوجيا المعلومات مما يثرى من قيمة الموقع.

ويعتمد ناشرو البرمجيات العربية للأطفال ـ كما يتضح من الجدول رقم (٤) ـ فى تسويق منتجاتهم من البرمجيات على أربعة منافذ تسويقية رئيسة هى الوكلاء والموزعين المحليين والوكلاء الموزعين بالدول العربية والدول الأوروبية والولايات المتحدة وكندا، والمعارض الدولية، ومن أهمها معرض جيتكس بدبى ومعرض فرانكفورت بألمانيا ومعرض مليليا بفرنسا، والمعارض المحلية مثل معرض كمبيو ماركت ٢٠٠٠ وكمبيو نولدج ٢٠٠٠.

وتعتمد نهضة مصر على تسويق برامجها عبر الهاتف وتوصيل البرمجيات إلى منازل العملاء. بينما تقوم فيوتشر سوفت بتسويق بعض برامجها مع مجلات الكمبيوتر المصرية.

وتعد المكتبات العامة منفذاً جيداً لمعظم هؤلاء الناشرين؛ فى حين تعد المعارض الخاصة المقامة أثناء عقد المؤتمرات والندوات ومكتبات نوادى وقصور ثقافه الطفل والمكتبات المدرسية الحكومية والخاصة

جدول رقم (٤)

منافذ تسويق البرمجيات العربية للأطفال

الناشرون / منافذ التسويق	صخر ميديا			خليفة للهندسة والكمبيوتر			نهضة مصر			بيرسونال كمبيوتر سيستمز			سفير			فيوتشر سوفت			الشركة المتحدة			عين			مروج		
	م	ج	ض	م	ج	ض	م	ج	ض	م	ج	ض	م	ج	ض	م	ج	ض	م	ج	ض	م	ج	ض	م	ج	ض
١-معارض محلية	√	-	-	-	√	-	√	-	-	-	√	-	√	-	-	-	√	-	√	-	-	√	-	-	√	-	-
٢- معارض دولية	√	-	-	-	√	-	√	-	-	√	-	-	√	-	-	-	√	-	√	-	-	-	√	-	√	-	-
٣- معارض خاصة.	-	-	√	-	-	√	-	-	√	-	-	-	-	-	-	-	-	√	-	-	√	-	-	-	-	-	√
٤- وكلاء وموزعون بالداخل.	√	-	-	√	-	-	√	-	-	-	√	-	√	-	-	√	-	-	√	-	-	√	-	-	√	-	-
٥- وكلاء وموزعون بالخارج.	√	-	-	√	-	-	-	√	-	√	-	-	√	-	-	-	√	-	√	-	-	√	-	-	√	-	-
٦. مكتبات الأطفال العامة.	-	-	-	-	√	-	√	-	-	-	-	√	-	√	-	√	-	-	-	-	-	-	-	-	-	-	-
٧- نوادى وقصور ثقافة الطفل.	-	-	-	-	-	√	-	-	√	-	-	-	√	-	-	-	-	-	-	-	-	-	-	-	-	-	-
٨- مكتبات مدرسية حكومية.	-	-	-	-	-	-	-	-	√	-	-	-	-	√	-	-	-	-	-	-	-	-	-	-	-	-	-
٩- مكتبات مدرسية خاصة	-	√	-	-	-	√	-	√	-	-	-	-	-	√	-	-	√	-	-	-	-	-	-	-	-	-	-
١٠- التجارة الإلكترونية عبر شبكة الإنترنت.	-	√	-	-	-	-	-	-	-	-	-	-	-	-	-	-	-	-	-	-	-	-	-	-	-	-	-
١١- خدمة التسويق عبر الهاتف.	-	-	-	-	-	-	√	-	-	-	-	-	-	-	-	-	-	-	-	-	-	-	-	-	-	-	-
١٢- خدمة التوصيل للمنازل.	-	-	-	-	-	-	-	-	√	-	-	-	-	-	-	-	-	-	-	-	-	-	-	-	-	-	-
١٣- مجلات الكمبيوتر	-	-	-	-	-	-	-		-	-	-	-	-	-	-	-	√	-	-	-	-	-	-	-	-	-	-

منافذ تسويقية هامشية لبرمجيات الأطفال، مما يؤدى إلى ظاهرة تقلص السوق المحلية وانخفاض حجم مبيعاتها محلياً(٧).

ويؤكد تلك الظاهرة أن حجم صادرات معظم الناشرين من البرمجيات تتراوح نسبته ما بين (٦٠ ـ ٧٠٪) من إجمالى إنتاجهم، بينما تنخفض تلك النسبة إلى أقل معدلاتها (٢٠٪) عند ثلاثة ناشرين فقط هى (نهضة مصر وسفير ومروج).

وما تزال التجارة الإلكترونية للبرمجيات العربية محدودة جداً، حيث تقوم صخر ميديا بالتسويق الإلكترونى الفورى لبرامجها من خلال ربط موقعها على بالسوق الإلكترونية «عجيب» وموقعه على شبكة الإنترنت WWW.Ajeed.com ويتم من خلاله عرض وطلب المنتجات إلكترونيا على أن يقوم العميل بدفع ثمن المنتج نقداً عند الاستلام.

وعلى الرغم من أهمية التجارة الإلكترونية عبر الإنترنت لما تتيحه من فرص تحقيق الربح والحصول على نسبة أكبر من السوق ونمو الصادرات لازال هناك تخوف من بعض المنتجين والمستهلكين من الدخول بقوة فى هذا المجال لعدم توافر الإطار القانونى الكافى الذى يضمن الحماية لهذه التجارة وخاصة فى مجال التجارة الدولية(٨).

٧ ـ الدعم الفني:

ويقدم ناشرو البرمجيات العربية للأطفال خدمة الدعم الفنى ما بعد البيع لعملائهم، ويرجع ذلك إلى عدم أو قلة خبرة العملاء بكيفية تنصيب البرمجيات على أجهزة الحاسبات الآلية، أو لعدم توافق البرمجيات مع مواصفات الأجهزة أو برمجيات التشغيل الخاصة بأجهزة العملاء. وفى أحوال نادرة يتم طلب العملاء للدعم الفنى بسبب عيوب فنية أو أخطاء فى البرامج ويتم استبدالها، وتقدم هذه الخدمة تليفونيا أو بالفاكس أو بالبريد الإلكترونى.

٨ ـ المعوقات والمقترحات:

من الضرورة بمكان رصد المعوقات أو الصعوبات التى تواجه ناشرى البرمجيات العربية للأطفال فى إنتاج وتسويق البرمجيات والتعرف على مقترحاتهم من أجل النهوض بتلك الصناعة الوطنية، ويمكن تصنيف تلك المعوقات وفقا للجوانب التالية:

(١) الجانب الاقتصادى:

- انخفاض دخل الأسر المصرية، مما يؤدى إلى انخفاض القدرة الشرائية لأجهزة الحاسبات الآلية والبرمجيات.
- التكلفة المادية المرتفعة لإنتاج البرمجيات وضعف العائد المادى منها، فالاستثمار فى هذا المجال استثمار بعيد المدى.
- التكلفة المادية المرتفعة للدعاية والإعلان عن البرمجيات خاصة فى التليفزيون، فضلاً عن ارتفاع تكلفة إيجار المعارض المحلية.
- «الفئات العالية لعناصر الجمارك وضرائب المبيعات، والسرعة الفائقة التى تتطور بها البرامج والأجهزة والتى تجعل العلم فى هذا المجال غير اقتصادى»(٩).
- النسخ غير القانونى للبرمجيات وخاصة خارج مصر مما يضر باقتصاديات منتجيها.

(٢) المستفيدون:

- ضعف الوعى لدى الآباء والأمهات بأهمية الحاسبات الآلية والبرمجيات كوسائل تعليمية وتثقيفية.
- قلة خبرة المستفيدين بكيفية تشغيل البرمجيات على أجهزة الحاسبات الآلية.

(٣) السياسية التعليمية:

- الهوة السحيقة بين ما يدرس فى مادة الحاسبات الآلية بالمدارس المصرية والاتجاهات والتطبيقات السائدة فى هذا المجال محلياً وعالمياً.
- عدم توافر أجهزة حاسبات آلية بعدد كاف فى المدارس الحكومية.
- ندرة الكوادر المهنية المتخصصة فى إعداد المناهج التعليمية المبرمجة باستخدام الوسائط المتعددة.

(٤) السياسة الوطنية للمعلومات:

- عدم توافر نظام قياسى موحد لإنتاج البرمجيات العربية.
- افتقاد التعاون بين الوزارات والهيئات الحكومية مثل وزارة التربية والتعليم وناشرى البرمجيات فى مجال إنتاج وتسويق البرمجيات العربية للأطفال.
- عدم تقديم دعم مادى وفنى كاف لناشرى أو شركات البرمجيات المصرية من قبل الجمعية المصرية للبرمجيات(*) والوزارات والهيئات المعنية.
- عدم التنسيق بين شركات البرمجيات المصرية بما يكفل عدم تكرار إنتاج البرمجيات العربية للأطفال.
- عدم توافر رقابة كافية على استيراد أجهزة الحاسبات الآلية وقطع الغيار الخاصة بها، مما يؤدى إلى انخفاض جودة الأجهزة المتوافرة محليا، وينعكس ذلك بالسلب على تشغيل البرمجيات والإفادة منها.
- عدم توافر البنية الأساسية لإقامة صناعة وطنية للبرمجيات.

وإضافة إلى ذلك يرى رئيس غرفة صناعة البرمجيات أن السوق المصرية تمر بظروف خاصة تؤثر بالسلب على صناعة البرمجيات العربية وهى: ارتفاع تكلفة أجور الكوادر البشرية والمعدات المستوردة وزيادة تكلفة تمويل البنوك التجارية لمشروعات تكنولوجيا المعلومات وتدنى هامش الربح، علاوة على انخفاض القدرة الشرائية للمستهلكين - كما سبق الإشارة إلى ذلك - وزيادة أعداد الشركات التى تتنافس على السوق المحلية فقط وتفتقد القدرة على النفاذ إلى الأسواق العالمية(١٠).

ويوصى ناشرو البرمجيات العربية للأطفال بالمقترحات التالية:

- ضرورة توافر البنية الأساسية لإقامة نهضة تكنولوجية من خلال توفير الأراضى والتجهيزات والمعدات اللازمة ونظم اتصالات. وفى هذا الصدد شرعت وزارة الاتصالات والمعلومات بمصر فى تنفيذ مشروع القرية الذكية(١١).
- دعم الدول ممثلة فى وزارة الاتصالات والمعلومات لتكنولوجيا المعلومات من خلال تدريب طلاب الدبلومات والمعاهد والجامعات على استخدام الحاسبات الآلية ووضع خطة قومية تهدف إلى توفير حاسب آلى لكل طالب بالتقسيط.
- وضع نظام يكفل التوحيد القياسى لصناعة البرمجيات الوطنية وإلزام منتجيها بتسجيل المواصفات الفنية على أغلفة البرمجيات.
- تخفيض رسوم الاشتراك فى المعارض المحلية للبرمجيات وتقديم عروض مجانية للاشتراك فى الجناح المصرى بالمعارض الدولية، وتخفيض رسوم الإعلانات كوسائل تعليمية وتثقيفية.
- إسهام الإعلام المصرى فى توعية المجتمع بأهمية البرمجيات كوسائل تعليمية وتثقيفية.

(*) يشترك ناشرو البرمجيات العربية للأطفال موضع الدراسة فى الجمعية المصرية للبرمجيات، فضلا عن اشتراك سفير للدعاية والإعلان والنشر فى اتحاد الناشرين العرب.

وتجدر الإشارة إلى أنه على الرغم من أهمية دور سياسة الحكومة فى دعم تكنولوجيا المعلومات والنشر الإلكترونى، إلا أن ذلك مرهون بمدى تقبل المجتمع لوسائط النشر الإلكترونى والإفادة منها. كما يسهم انفاق المدارس والمكتبات على الحاسبات الآلية وتدريب الطلاب على تكنولوجيا الحاسبات والمعلومات فى تقبل العامة للنشر الإلكترونى المباشر أو على أقراص مدمجة(١٢).

٩ ـ النتائج والتوصيات:

فى ضوء ما سبق عرضه توصلت الدراسة إلى عدة نتائج من أبرزها:

- تخصص ناشرى البرمجيات العربية للأطفال فى مجالين أساسيين هما: البرمجيات التعليمية الترفيهية، والبرمجيات التثقيفية الترفيهة بما يخدم الهدف الرئيسى من إنتاجهم للبرمجيات العربية ألا وهو تعليم وتثقيف الطفل العربى من خلال الترفيه واستخدام الوسائط المتعددة.
- عدم الاهتمام بإنتاج برمجيات عربية تلبى احتياجات الأطفال ذوى الحاجات الخاصة نظرا لعدم توافر رؤى واضحة عن احتياجاتهم.
- قلة ما ينتج من برمجيات عربية للأطفال فى مرحلة الطفولة المبكرة، مقارنة بما ينتج من برمجيات لأطفال مرحلتى الطفولة الوسطى والمتأخرة.
- من أكثر ناشرى البرمجيات العربية للأطفال إنتاجية صخر ميديا وخليفة ونهضة مصر، بينما تعد الشركة المتحدة وعين ومروج من أقل الناشرين إنتاجية.
- تحظى البرمجيات التعليمية (منهجية ـ غير منهجية) بنسبة ٤٩٪ من جملة عناوين البرمجيات العربية للأطفال؛ حين تخفض نسبة البرمجيات التثقيفية إلى ١٦٪.
- تكرار الجهود المبذولة فى إنتاج برمجيات عربية متشابهة إلى حد ما نظرا لعدم اهتمام غالبية الناشرين بإجراء دراسات استطلاعية للسوق المحلية واختبار البرامج المنافسة.
- تعد المعارض المحلية والدولية والنشرات المطبوعة من أكثر الوسائل فاعلية فى الإعلان عن البرمجيات العربية للأطفال، فضلا عن الاهتمام بالإعلان عنها على شبكة الإنترنت من خلال مواقع بعض الناشرين أو مواقع عربية أخرى.

تعد المكتبات المدرسية (حكومية ـ خاصة) ومكتبات نوادى وقصور ثقافة الطفل منافذ تسويقية هامشية للبرمجيات العربية للأطفال، مما يؤدى إلى تقلص السوق المحلية وانخفاض حجم المبيعات المحلية منها، واعتماد الناشرين على السوق الخارجية العربية والأجنبية فى تسويق ثلثى ما ينتجونه من برمجيات تقريبا.

وإضافة إلى مقترحات ناشرى البرمجيات العربية للأطفال تقترح الباحثة بعض النقاط التى من شأنها دعم صناعة البرمجيات العربية للأطفال وهى:

- رسم سياسة تعليمية قومية لمناهج الحاسبات الآلية تساير الاتجاهات العالمية مع تغليب الجانب العملى على الجانب النظرى بالمدارس المصرية.
- التوسع فى إنشاء تخصصات للتعليم المبرمج بكليات التربية النوعية على مستوى الجمهورية.
- تطوير المكتبات المدرسية ومكتبات نوادى وقصور الطفل على غرار نوادى القرن الواحد والعشرين بالمكتبات العامة، وذلك بإدخال الحاسبات الآلية واستخدام البرمجيات التعليمية والتثقيفية

والترفيهية وعقد دورات تدريبية للأطفال فى مجال نظم الحاسبات الآلية.

- إبرام اتفاقيات دولية تكفل الحماية لمنتجى البرمجيات المصرية من النسخ غير القانونى ومتابعة تنفيذها من قبل الهيئات المختصة.
- تفعيل دور الجمعية المصرية للبرمجيات بتقديم مزيد من الدعم الفنى لأعضائها من شركات البرمجيات المصرية لتذليل الصعوبات التى تواجه بعضهم وإمدادهم بأحدث تقنيات البرمجة.
- قيام ناشرى البرمجيات العربية للأطفال بإجراء دراسات استطلاعية للسوق المحلية والعربية من البرمجيات لتلبية الاحتياجات الفعلية والمتوقعة للطفل العربى.
- الاتصال الوثيق بين ناشرى البرمجيات العربية للأطفال والمسئولين بمدارس التربية الفكرية وغيرها من الجمعيات والهيئات المسئولة عن الأطفال ذوى الاحتياجات الخاصة من أجل إنتاج برمجيات عربية تسهم فى تدريب وتعليم هؤلاء الأطفال وإشباع رغباتهم واحتياجاتهم النفسية والوجدانية والثقافية والترفيهية.

، حواشى الدراسة،

١ ـ سوزان مرزوق. الكمبيوتر والحالات الخاصة .ـ عالم الكمبيوتر والإنترنت ٠ـ س١،ع٤ (يوليو ١٩٩٩) ٠ـ ص٤٢.

٢ ـ عادلة محمد خليفة.تعرف... تعلم ٠ـ كمبيوتر مصر ٠ـ س١،ع٢ (نوفمبر ١٩٩٩) ٠ـ ص ص٦٩ ـ ٧٠.

٣ ـ سيد صلاح «المعرفة والكتاب الإلكترونى» فى الحلقة الدراسية حول عقد جديد للطفل المصرى: الطفل والمعلوماتية (٢٥ إلى ٢٩ نوفمبر ١٩٩٩ :القاهرة) ٠ـ القاهرة: الهيئة المصرية العامة للكتاب،١٩٩٩ ٠ـ ص٥.

٤ ـ Berger, Pam and Susan Kinell. CD-ROM for Schools: a directory and practical handbook of media espcialists- S.I ; Eight Bit Boolks 1994' (cited 8/2/2000) URL:<http://www.ils.uncedystum/childandtech/cdromeval.html>.

٥ ـ «قانون رقم ٨٢ لسنة ١٩٩٣ فى شأن تنفيذ قانون حماية حق المؤلف فيما يتعلق بمصنفات الحاسب الآلى «الوقائع المصرية ٠ـ ع١٠٤ (١٩٩٣/٥/٩) ٠ـ ص٨.

٦ ـ المصدر السابق ٠ـ ص٩.

٧ ـ طارق لطفى. «البرمجيات..صناعة وطنية فى مهب الريح» ٠ـ الأهرام (٢٠٠١/٢/١٢) ٠ـ ع٥ ٠ـ ص١٧.

٨ ـ عارف رشاد. التجارة الإلكترونية.. كيف تطورها؟ ٠ـ مجلة الكمبيوتر والإنترنت ٠ـ ع٤ (يولية ١٩٩٩) ٠ـ ص٣٢.

٩ ـ محمد عبد اللطيف.النشر الإلكترونى بين الواقع والمأمول فى النشر الإلكترونى وتأثيره على مجتمع المكتبات والمعلومات فى مصر (٢٥ ـ ٢٦ أكتوبر ١٩٩٩ : القاهرة) ملخصات البحوث ٠ـ القاهرة: مركز بحوث ونظم وخدمات المعلومات ، ١٩٩٩ ٠ـ ص ص ٦١ ـ ٦٢.

١٠ ـ طارق لطفى، المصدر السابق، ص ١٧.

١١ ـ هنية فهمى. «القرية الذكية:مدخل مصر إلى عالم التكنولوجيا المتقدمة» ٠ـ الأهرام (٢٠٠١/٤/١٧) ٠ـ ص٣.

١٢ ـ Compaine, Benjamin M Electronic publishing : Aprimer [S . I . S. N] 1998. [cited 6/1/2001] URL:<htte://www.i.shore.net/becompain/COMM497F/elecpubl.html>

استبيان موجه إلى

ناشرى البرمجيات العربية للأطفال فى مصر

١ ـ الاسم الرسمى للشركة

٢ ـ تاريخ الإنشاء:

٣ ـ الموظفون التخصص

.....

.....

٤ ـ مجالات النشاط

- ❑ صناعة برمجيات عربية
  - ❑ للكبار
  - ❑ للأطفال
  - ❑ للأطفال ذوى الاحتياجات الخاصة
- ❑ تطوير صناعة البرمجيات العربية
- ❑ تدريب المستفيدين على الإفادة من البرمجيات العربية
- ❑ مجالات أخرى

٥ ـ ما الأهداف المنشودة من إنتاجك لبرمجيات عربية للأطفال؟

.....

.....

٦ ـ متى بدأت فى إنتاج برمجيات عربية للأطفال؟

.....

.....

٧ ـ ما مجالات إنتاجك من برمجيات عربية للأطفال؟

تعليمية ثقافية ترفيهية (ألعاب)

٨ ـ حدد المراحل السنية للطفولة التى تقوم بإنتاج برمجيات عربية خاصة بها.

- ❑ طفولة مبكرة (٣ ـ ٥ سنوات)
- ❑ طفولة وسطى (٦ ـ ٩ سنوات)
- ❑ طفولة متأخرة (١٠ ـ ١٣ سنة)

٩ ـ حدد المراحل والخطوات التى تقوم بها لإنتاج برمجيات عربية للأطفال؟

.....

.....

١٠ ـ ما مصادرك فى الحصول على المادة العلمية لبرمجيات الأطفال؟

.....

.....

١١ ـ ما المعايير التى تلتزم بها فى إنتاج برمجيات عربية للأطفال؟

المحتوى الموضوعى

.....

.....

التنظيم الفنى

.....

.....

الجوانب التشغيلية

.....

.....

معايير أخرى

.....

.....

١٢ ـ ما الوسائل المتبعة لقياس مدى ملاءمة البرمجيات لاحتياجات الأطفال قبل طرحها فى الأسواق؟

.....

.....

١٣ ـ هل يتم نسخ وتغليف البرمجيات داخل الشركة أم خارجها؟

❑ داخل الشركة

❑ خارج الشركة مصانع محلية مصانع بالخارج

١٤ ـ حدد وسائلك فى الدعاية والإعلان عما تنتجه من برمجيات للأطفال موضحا مدى العائد منها.

ممتاز جيد ضعيف

❑ الإعلان فى الصحف والدوريات

❑ الإعلان فى التليفزيون

❑ الإعلان على شبكة الإنترنت

❑ إعداد أدلة وقوائم مطبوعة

❑ إنتاج أقراص مليزرة دعائية (ديمو)

❑ تضمين برامجك بمعلومات دعائية عن البرمجيات الأخرى.

❑ طرح نسخ مجانية من البرمجيات.

❑ الاشتراك فى المعارض المحلية والدولية.

❑ وسائل أخرى.

١٥ ـ حدد منافذ تسويق ما تنتجه من برمجيات عربية للأطفال داخل مصر وخارجها، موضحا مدى العائد منها:

ممتاز جيد ضعيف

❑ معارض محلية

❑ معارض دولية

❑ معارض خاصة

❑ وكلاء وموزعون بالداخل

❑ وكلاء وموزعون بالخارج

❑ مكتبات الأطفال العامة.

❑ نوادٍ وقصور ثقافة الطفل

- ❑ المكتبات المدرسية
- ❑ حكومية
- ❑ خاصة
- ❑ التجارة الإلكترونية عبر شبكة الإنترنت
- ❑ منافذ أخرى:

١٦ ـ ما حجم صادراتك من البرمجيات العربية للأطفال؟

.....

.....

١٧ ـ هل تقدم الشركة خدمة الدعم الفنى ما بعد البيع؟

❑ نعم ❑ لا

١٨ ـ ما الجمعيات والاتحادات المهنية التى تشترك فيها؟

.....

.....

١٩ ـ ما المعوقات التى تحد من النهوض بصناعة البرمجيات العربية للأطفال؟

.....

.....

٢٠ ـ ما مقترحاتك بشأن دعم صناعة البرمجيات العربية للأطفال فى مصر؟

.....

.....