مجلة جامعة جازان للعلوم الإنسانية
Jazan University Journal of Human Sciences (JUJHS)

الألعاب الشعبية في مدينة جدة بالمملكة العربية السعودية ودورها في تعزيز التفاعل الثقافي وصون التراث غير المادي

ياسر هاشم الهياجي
قسم إدارة موارد التراث ، كلية السياحة والآثار، جامعة الملك سعود، المملكة العربية السعودية

Folk Games in Jeddah City, Saudi Arabia, and their Role in Enhancing Cultural Interaction and Safeguarding Intangible Heritage

Yasser Hashem Emad Alhiagi
Department of Heritage Resources Management, Collage of Tourism and Archeology, King Saud University, Saudi Arabia

DOI	RECEIVED الاستلام	Edit التعديل	ACCEPTED القبول
https://doi.org/10.37575/h/edu/22002	2024/01/22	2024/04/21	2024/05/05
NO. OF PAGES عدد الصفحات	YEAR سنة العدد	VOLUME رقم المجلد	ISSUE رقم العدد
27	2024	3	12

الملخص:

تناولت الدراسة دور الألعاب الشعبية في مدينة جدة بالمملكة العربية السعودية كنموذج لفنون الأداء التقليدية، مُسلطةً الضوء على دورها الفعّال في تعزيز التفاعل الثقافي وصون التراث غير المادي. اعتمدت الدراسة المنهج الوصفي بإجرائه التحليلي، حيث تم توزيع استبانة استقصائية على مئة وأربعة وثلاثين (١٣٤) مشاركًا من عينة الدراسة التي شملت كبار السن، والممارسين للألعاب الشعبية، والهواة الشباب، إضافةً إلى خبراء وأكاديميين وباحثين في مجال فنون الأداء والتراث الثقافي، وكذلك مختصين وصانعي السياسات من المؤسسات المعنية بصون التراث الثقافي.

أظهرت نتائج الدراسة أن الألعاب الشعبية تؤدي دورًا كبيرًا في تعزيز التفاعل الثقافي بين أفراد المجتمع، وصون التراث غير المادي. كما أكّدت النتائج على أن مشاركة الأفراد المستمرة في هذه الألعاب ترتبط بإيجابية أكبر في إدراكهم لدورها في صون التراث غير المادي، وتعزيز التفاعل الثقافي والاجتماعي. وكشفت الدراسة عدم وجود فروقات ذات دلالة إحصائية بين متغيرات الدراسة وفقًا للخصائص الديموغرافية للعينة، باستثناء متغير مشاركة الأفراد في الألعاب الشعبية. واستنادًا إلى النتائج، قدمت الدراسة عدة توصيات؛ لتوفير أنشطة مستدامة للألعاب الشعبية، والتغلب على التحديات التي تواجه استمراريتها. ومن أبرز تلك التوصيات: دمج الألعاب الشعبية في مناهج التعليم وبرامج المؤسسات التعليمية؛ للتحفيز على المشاركة؛ ونقل القيم الثقافية، وإنشاء أكاديمية للألعاب الشعبية؛ بهدف تدريب المعلمين على استخدامها في التعليم، كما أوصت الدراسة بضرورة عرض الألعاب الشعبية في المهرجانات المحلية والوطنية والإقليمية والدولية بهدف زيادة الوعي بها، وتعزيز دورها في التفاعل الثقافي وصون التراث غير المادي.

الكلمات المفتاحية: الألعاب الشعبية، التراث غير المادي، التفاعل الثقافي، الصون، فنون الأداء التقليدية.

Abstract:

The study explores the role of folk games in Jeddah at Saudi Arabia as a model for traditional performing arts, to enhancing cultural interaction and safeguarding of the Intangible cultural heritage. The study adopts a descriptive-analytical approach, utilizing a questionnaire distributed to 134 participants, including seniors, practitioners of folk games, young enthusiasts, as well as experts, academics, and researchers in the fields of performing arts and cultural heritage. Policymakers from institutions involved in heritage preservation were also included in the study.

The study's results showed that folk games significantly contribute to enhancing cultural interaction among community members and safeguarding intangible heritage. Furthermore, the results confirm a positive correlation between individuals' sustained participation in these games and their perception of the games' role in safeguarding intangible heritage and fostering cultural and social interaction. The study discloses no statistically significant differences in study variables based on demographic characteristics of the sample, except individuals' continued participation in folk games. Based on the findings, the study proposes several recommendations to provide sustainable activities of these folk games, with protecting of their identities and solution of their challenges. The most prominent of these recommendations are to integrate folk games into educational curricula and institutional programs to encourage participation and convey cultural values. Additionally, establishing an academy for folk games with the aim of training teachers to utilize them in education was suggested. The study also emphasized the necessity of showcasing folk games in local, national, regional, and international festivals to increase awareness of them, enhance their role in cultural interaction, and safeguarding intangible heritage.

Keywords: Folk Games, Intangible Heritage, Cultural Interaction, Safeguarding, Traditional Performing Arts.

المقدمة:

تكتسب دراسة التراث الثقافي أهميتها من كونها تُقدِم معلومات تخدم الإنسان والمجتمع في مجالات متعددة، وجوانب فنية مختلفة، وإسهامها في بناء عالم أكثر تسامحًا وتعايشًا. ويشكل التراث الثقافي غير المادي جزءًا مهمًا من الهوية الثقافية للشعوب، كما تؤدي الفنون الأدائية التقليدية دورًا مهمًا في نقل هذا التراث من جيلٍ إلى آخر؛ كونها أحد جسور التواصل بين الأجيال والثقافات المختلفة. وكان للفن على امتداد التاريخ دور حيوي في حماية تراثنا الثقافي، وضمان استمراريته، وإلهام الأجيال في توارثه، والحفاظ عليه (فرح، ٢٠٢١: ٣١١).

وتعدُّ الألعاب الشعبية أحد الفنون الأدائية والأشكال التعبيرية في ثقافات الأمم وبيئاتها، وليس مجرد وسيلة للترويح والمتعة، ووفقًا لنتائج الأبحاث العلمية، تعتبر الألعاب الشعبية أحد الأدلة التي تساهم في فهم الثقافات القديمة والبيئات التي نشأت فيها؛ وذلك لما تتميز به من عفوية فطرية، وما تحتويه من مظاهر فولكلورية غنية بالتنوع والثراء والإبداع ساهمت فيها الأجيال السابقة، وعملت على نقل العادات، والتقاليد، والمعارف، والعلاقات الاجتماعية بصورة طبيعية وتلقائية إلى أجيال أخرى، واستقرارها ورسوخها وتعميقها في نفوس الأفراد (الغلى، ٢٠٢٣: ١٣)؛ لأن الألعاب التراثية بمثابة المرآة العاكسة لثقافة المجتمع التي تنتمي إليه بكل صورها وتجلياتها (المسيليني، ٢٠١٧: ١٢٩)، وبواسطتها استطاعت الجماعات الحفاظ على تماسك أفرادها عبر توارث قيمها الثقافية والاجتماعية، مكونةً ثقافة شعبية غنية بالمعاني والمدلولات الإنسانية والاجتماعية (حميدة، ٢٠٢١: ٨٢٢).

وأكّدت عديد من الدِّراسات، العلاقة العميقة التي تربط الألعاب الشعبية بالثقافة (Carmen et. Al, 2019) ؛ فهي تجمع بين العناصر المادية وغير المادية للتراث الثقافي، فتظهر العناصر المادية في الملاعب، والفضاءات التي تُمارس فيها، وأدوات اللعب، فيما يظهر الجانب اللامادي بما تتضمنه من معتقدات، وقيم، واتجاهات، ومعايير اجتماعية، تختلف باختلاف المجتمعات التي تسود فيها (ماسينيسا وكاسيا، ٢٠١٩: ٥٤)، فضلًا عن النصوص الأدبية والمحتوى الفكري الذي تحتويه، إذ تحضر معها الأغاني، والأقوال التي تُعبِّر عن نماذج حياتية من البيئة.

ولما كانت الألعاب الشعبية جزءًا من ظاهرة ثقافية تشكل الخصائص الأصلية للمجتمعات، وتعزز الشعور بالفخر بالجذور الثقافية، ومعاني الانتماء للمجتمع؛ عدّتها المؤسسات الإقليمية والدولية جزءًا مهمًا من التراث الثقافي غير المادي، ورمزًا للتنوع الثقافي للمجتمعات (ماسينيسا وكاسيا، ٢٠١٩: ٥٤)، ومنها منظمة اليونسكو التي أخذت على عاتقها حماية هذه الألعاب وتعزيزها؛ للتقريب بين الشعوب؛ لأهميتها كوسيلة فعّالة لنقل القيم، وجزءًا لا يتجزأ من استراتيجيات التنمية الوطنية (اليونسكو، ٢٠٠٥).

والمملكة العربية السعودية تزخر بأنواعٍ من فنون الأداء التقليدية والألعاب الشعبية من حيث: الشكل، والمضمون، وطريقة الأداء، وأساليب الممارسة، وأدواتها، والمناسبات التي تؤدَّى فيها، وتباين الممارسين لها من حيث النوع والعمر. وتأتي هذه الدِّراسة؛ لتقدم مساهمة جديدة لفهم الدور الحيوي للألعاب الشعبية في تعزيز التفاعل الثقافي، والتماسك الاجتماعي، وحماية التراث الثقافي.

أهداف الدِّراسة:

١. تسليط الضوء على دور الألعاب الشعبية – كنموذج لفنون الأداء التقليدية – في تعزيز التفاعل الثقافي والتماسك الاجتماعي بين أفراد المجتمع.
٢. الكشف عن دور الألعاب الشعبية في نقل القيم، والمعرفة التقليدية، وصون التراث غير المادي.
٣. التعرف على التحديات التي تواجهها الألعاب الشعبية، وكيفية المحافظة على استمراريتها، ونقلها للأجيال القادمة.
٤. التعرف على الفروق ذات الدلالة الإحصائية بين متوسطات استجابة المشاركين التي تُعزى إلى متغيرات الدِّراسة (الجنس، الفئة العمرية، الحالة الاجتماعية، المستوى التعليمي، المهنة، العلاقة بالألعاب الشعبية، والمشاركة في الألعاب الشعبية).

مشكلة الدِّراسة:

رغم أهمية الألعاب الشعبية، إلا أنها لم تحظَ بالاهتمام العلمي الكافي، وذلك في سياق العيش في قرية عالمية مفتوحة، حيث أدّى الانغماس المفرط في العالم الرقمي، وظهور ألعاب جديدة في زمن العولمة والهيمنة الثقافية إلى تغييب الخصوصية الثقافية المحلية. هذا التحول أدّى إلى زيادة العزلة، وتصاعد العنف والتمرد على قيم المجتمع، وأوجد جيلًا غير اجتماعي، منطويًا على نفسه، محرومًا من التفاعل التلقائي مع غيره، ودخلت الألعاب الشعبية في غياهب النسيان، مما يُشكِّل خسارة كبيرة للرصيد التراثي والثقافي.

وللإحاطة بموضوع البحث، يمكن صياغة مشكلة الدِّراسة في التساؤل الرئيس الآتي: كيف تُسهِم الألعاب الشعبية –كفنٍ أدائي– في تعزيز التفاعل الثقافي بين الأفراد والأجيال المختلفة؟ وما دورها في صون التراث الثقافي غير المادي للمجتمع؟

أهمية الدِّراسة:

تُسهِم الدِّراسة من الجانب النظري في إغناء المعرفة العلميّة في مجال الدِّراسات الثقافية والفنية، وفهم أهمية الألعاب الشعبية وتأثيرها الإيجابي على المجتمعات. ومن الناحية التطبيقية، تسعى الدِّراسة إلى كشف الدور المهم الذي تلعبه الألعاب الشعبية في التفاعل الاجتماعي، وصون التراث الثقافي غير المادي، وتقديم توصيات تُسهِم في تعزيز الألعاب الشعبية؛ لتكون مناسبة للعصر الحديث، ومتوافقة مع احتياجات المجتمعات المعاصرة وطموحاتها.

الدِّراسات السابقة:

هناك العديد من الدِّراسات السابقة التي تناولت موضوع الألعاب الشعبية، وتأثيرها الاجتماعي والثقافي والتربوي في بيئات مختلفة، ويمكن عرض بعضٍ منها كالآتي:

استهدفت دراسة الغلى (٢٠٢٣) معرفة تأثير الألعاب التراثية في تفعيل الموروث المحلي ضمن المنهاج الدراسي، وأظهرت دورها في اكتساب المهارات، وتنمية القدرات، والمساهمة الفعّالة في إدماج التلاميذ في الحياة الاجتماعية. كما سلّطت دراسة فضيل (٢٠٢٢) الضوء على خصوصية الألعاب الشعبية، وأبعادها الاجتماعية والثقافية، وأبرزت أهميتها في الحفاظ على البُعد الثقافي للأمة، والحفاظ على عادات وتقاليد المجتمع. وبحثت دراسة الخضير (٢٠٢١) مساهمة الألعاب الشعبية في تعزيز روابط المجتمع، وتعزيز القيم والعادات لدى النشء، وأظهرت تأثيرها الإيجابي على

التراث والنمو الاجتماعي. فيما استكشفت دراسة فاطيمة (٢٠٢١) الدور الاجتماعي والتراثي لألعاب الأطفال الشعبية، مُبيِّنةً إسهامها الفعّال في حماية الموروث الشعبي، وتعزيز مفهوم الثقافة الاجتماعية. وناقشت دراسة الوصابي (٢٠٢١) دور الألعاب الشعبية في ترسيخ الهوية الثقافية الوطنية، وأبرزت دورها في تنمية روح التعاون بين الطلبة والانتماء للجماعة. في حين أوضحت دراسة أحمد (٢٠٢٠) دور الألعاب الشعبية في تنمية النواحي الاجتماعية والنفسية لدى الطلاب. وأكّدت دراسة Carmen & Others (٢٠١٩) الأهمية التعليمية للألعاب التقليدية، ودورها في حماية التراث الثقافي. وأظهرت دراسة ماسينيسا وكاسيا (٢٠١٩) التحديات التي يواجهها الممارسون؛ للحفاظ على ثقافتهم المحلية. في حين شَخّصَت دراسة المسيليني (٢٠١٧) واقع ألعاب الأطفال التراثية في تونس، مُظهرةً دورها في التنشئة الاجتماعية.

من جهةٍ أخرى، اهتمت دراسة الصالح (٢٠١٤) بفاعلية أنشطة الألعاب الشعبية لمرحلة ما قبل المدرسة في اكتساب العديد من القيم الاجتماعية. وكشفت دراسة Kovacevic & Opic (٢٠١٤) عن مساهمة الألعاب الشعبية في نوعية العلاقات الاجتماعية وجودتها لدى الطلاب. وأبرزت دراسة الشعيبي (٢٠٠٦) الدلالات الاجتماعية لألعاب الأطفال الشعبية، ودورها المحوري في تنمية الجوانب الأخلاقية، وروح الانتماء والولاء للجماعة، وتماسك المجتمع ووحدته.

ورغم بعض الاختلاف بين الدِّراسة الحالية والدِّراسات السابقة، تُؤكد جميعها على أهمية الألعاب الشعبية وتأثيرها الاجتماعي على الأطفال والمجتمع، ودورها الإيجابي في مختلف الجوانب التربوية والثقافية والنفسية. واستفادت الدِّراسة الحالية من محتوى الدِّراسات السابقة في بناء إطارها النظري، وتحديد منهجها، وبناء أداتها، وتحديد عينتها.

مفهوم الألعاب الشعبية:

تُعرّف الألعاب الشعبية بأنها ألعاب بسيطة متوارثة عبر الأجيال ينتقل في طياتها موروث ثقافي، كما تبعث الفرحة والمرح (الزمامي، ٢٠٢٣: ١٦٥). وهي نشاط رياضي وذهني قديم وجزءًا من الإرث الاجتماعي المرتبط بجذور الشخصية الإنسانية وتطورها الحضاري، تناقلته الأجيال جيلًا بعد جيل، ومارسته من أجل الترفيه والتنشيط وقضاء وقت الفراغ بطريقة مفيدة، ويدخل ضمنها العديد من الأنشطة الإنسانية مثل: الأغاني الشعبية، والرقص، والألغاز (فضيل،٢٠٢٢: ٤٢– ٤٦). وقد تنوعت تسميات الألعاب الشعبية بشكل كبير، حيث يُطلق عليها بعض اسم "الألعاب التراثية"، في حين يُشير آخرون إليها باعتبارها "الألعاب الشعبية". وبعض يُطلق عليها مصطلح "الألعاب الأصلية أو المحلية" وثمة من يستخدمون مصطلح "الألعاب التقليدية" للإشارة إليها. وللتوضيح والتفريق بين هذه التسميات، يتمثل المعنى الفعلي للألعاب التراثية في تلك الألعاب التي تنشأ عن ثقافة معينة وتُورّث من جيلٍ إلى جيل، وتعتمد في أساسها على الحركة، كما يُستخدم مصطلح "الألعاب التراثية" أيضًا للدلالة على الألعاب التي تُمارس أساسًا من قبل الطبقات الأرستقراطية (الغلى، ٢٠٢٣: ٦١). من ناحية أخرى، يُستعمل مصطلح "شعبية" كمقابل لكل ما هو رسمي. ورغم الجذور الأصيلة لمعنى "شعبية"، إلا أن الألعاب الشعبية تُنسب إلى الشعب باعتبارها تجسيدًا لإبداعه، وتظهر قدرتها على إشراك الفرد في المجتمع، مما يجعله فعالًا اجتماعيًا يساهم في

بناء الهوية الثقافية (الغلى، ٢٠٢٣: ٥٨- ٦٢). ويُشير مصطلح "الألعاب الأصلية أو المحلية" إلى تلك التي نشأت في منطقةٍ معينة أو بين شعبٍ محدد، وتُمارس على مدى فترة طويلة، دون أن تكون وافدة أو غريبة، وتوُصَف هذه الألعاب بمثابة "شجرة" تنمو في منطقةٍ محددة وتتعلق بها، حيث تُنسب إلى تلك المنطقة دون غيرها. أما مصطلح "التقليدية"، فيُشير إلى أن الألعاب الشعبية تعتبر تقليدًا يُنقل من جيلٍ إلى آخر، وتنشأ من التفاعل الثقافي بين الأجيال. وتُظهِر الألعاب التقليدية قدرة فريدة على الحفاظ على وجودها، والاحتفاظ بممارستها، حيث يتم نقل الطقوس والممارسات بطريقة تضمن استمرارها. تتسم هذه الألعاب بالتلقائية والبساطة، وغالبًا ما تصاحبها أغانٍ وإيقاعات تُعزز التواصل والترابط بين المشاركين، وتُسهِم في تلبية الاحتياجات النفسية والانفعالية، وتعزيز الروابط الاجتماعية (الشعيبي، ٢٠٠٦: ١٠).

ويُعرِّف الباحث الألعاب الشعبية إجرائيًا بأنها مجموعة من الممارسات البسيطة التي تتم بشكل تلقائي، وتنظيمها ينبع من البيئة الأصلية، وتُشكِّل تراثًا ثقافيًا يتم توارثه عبر الأجيال، حيث يمارسها الأفراد الصغار والكبار على حدٍ سواء؛ بهدف التسلية، والرغبة في الحركة، والاستكشاف، والتواصل الاجتماعي، دون قيود زمانية أو مكانية أو حاجة لمهارات خاصة.

خصائص الألعاب الشعبية

بناءً على مراجعة الدِّراسات السابقة، فإن الألعاب الشعبية تتسم بعدة خصائص تميزها عن غيرها من الألعاب، يمكن تلخيصها في الآتي:

- تتنوع الألعاب الشعبية في أشكالها وأنماطها لتناسب جميع الأفراد والمراحل العمرية.
- تعزز النمو الاجتماعي للأطفال، وتُسهِم في بناء شخصياتهم، وقبول الآخرين.
- تُشجِّع على الابتكار، عن طريق صُنع أدوات اللعب باستخدام المواد المتاحة.
- ترتبط بالتقاليد والقيم الثقافية، مثل: الرقص، والأغاني، والأهازيج.
- الشيوع والانتشار في تفاعلها مع عادات وتقاليد المناطق المتقاربة جغرافيًا، وهناك ألعاب عالمية، مثل: لعبة الحبل.
- تمنح الحرية للاعبين دون إرغام، حيث يختار كل فرد الدور الذي يناسبه.
- يُمارسها الأطفال بدافع التسلية والترويح عن النفس، دون وجود حوافز مادية.
- تتكامل مع البيئة، وتعتمد على الموارد المحلية، وتعكس العادات والتقاليد.
- تمثل فنونًا جمالية تعكس موضوعات متوارثة، ومفهومة للمجتمع.
- تتميز بطابعها المحبب الذي يجذب اللاعبين، وتُظهِر المهارات وسرعة البديهة.
- يسهل فهم القوانين التي يتفق عليها اللاعبون مسبقًا وتنفيذها.
- تنشر روح الفرح والبهجة لدى المشاركين، وتعزز طاقتهم الإيجابية.
- قليلة التكاليف وغير مرتبطة بمعدات خاصة أو ملاعب محددة.

- تُمكِّن اللاعبين من ممارستها في أي وقت دون قيود زمنية.
- تعكس الألعاب الشعبية خيال الإنسان، والقيم الأخلاقية للمجتمع.

تصنيف الألعاب الشعبية

تُعدّ الألعاب الشعبية من أكثر الفنون التقليدية التصاقًا بالبيئة والعادات والتقاليد، وهي تنمو وتتطور مع حياة المجتمعات. وتتصف بالتعدد والتنوع في الشكل، والطريقة، ونوع اللاعبين، وعددهم، وكذلك في مكان وزمان ممارستها، والمستلزمات المستخدمة في اللعب. وقد خضعت الألعاب الشعبية للدراسة والتصنيف من قبل المختصين بالفن الشعبي؛ ونظرًا لتعدد المجالات المعرفية التي درست اللعب كظاهرة سلوكية، فقد ظهرت تصنيفات متعددة، استنادًا إلى أسس ومعايير متنوعة. اعتمد بعض على تصنيف الألعاب الشعبية حسب الجنس (الذكور، الإناث، ألعاب مشتركة)، أو مكان ممارستها (فضاء مفتوح، مغلق)، ووفقًا للفصول (ألعاب شتوية، صيفية) (الزمامي، ٢٠٢٣: ١٦٣). وهناك من صنفها حسب سن المشارك (الصغار، الكبار) (الغلى، ٢٠٢٣: ٧٠- ٧٣). وصُنِّفت بناءً على عدد اللاعبين (فردية، جماعية) (نفادى، ٢٠٢٣: ٢٩٥)، أو على أساس الأدوات والمواد المستعملة. كما صُنِّفت حسب الوظائف (ترويحية، ذهنية، ثقافية) (محروس، ٢٠٢١: ٤٥٥)، بالإضافة إلى التقسيم وفق المواعيد والأوقات التي تُمارس فيها (ألعاب الصباح، المساء). وفي هذا السياق، تختلف الألعاب بين تلك التي تحتاج إلى قوة، وتلك التي تعتمد على التسلية، كما يشمل بعضها الغناء أو الرقص (فاطيمة، ٢٠٢١: ٤٨). وإلى جانب هذه التقسيمات، هناك من يُصنفها إلى ألعاب داخلية (داخل البيت) وأخرى خارجية (فضيل، ٢٠٢٢: ٦٣-٦٦)، وبناءً على الهدف (حركية، تمثيلية، غنائية، تركيبية) (الصالح، ٢٠١٤: ٢٨-٢٩). كما تتفاوت -أيضًا- بحسب الزمن المستغرق في أدائها، والحواس التي تعتمد عليها اللعبة (محروس، ٢٠٢١: ٤٥٥). وبالرغم من تعدد التصنيفات، تظل الألعاب الشعبية مرتبطة ببيئتها وعاداتها وتقاليدها، ويظل تصنيفها يعتمد على ثقافة المجتمع وتفضيلاته.

شروط ممارسة الألعاب الشعبية:

يخضع اللعب الشعبي لقواعد وشروط غير مكتوبة، ولمنطق داخلي وقوانين وقواعد ملزمة في كل لعبة (الغلى، ٢٠٢٣: ١٥). حيث يُراعى عند ممارسة الألعاب الشعبية أن تتم وفق الشروط الآتية:

- أن تكون اللعبة بسيطة في تنفيذها، ولا تتطلب مجهودًا كبيرًا.
- أن تُمارس بشكلٍ عفوي، ويختار الممارس الحركات التي يُفضلها ويجيدها.
- يُفضل تنفيذ الألعاب الجماعية بمصاحبة الأناشيد، أو الغناء، أو الأداء التمثيلي.
- أن تحمل غايات تربوية، وفي الوقت نفسه مثيرة وممتعة.
- أن يكون نظام اللعبة سهلًا وواضحًا وغير معقدًا.
- أن تكون اللعبة مناسبة لخبرات ممارسيها وقدراتهم، وميولهم.
- أن تكون اللعبة مستمدة من البيئة المحلية (الخضير، ٢٠٢١، ١١-١٢).

القيمة الثقافية والاجتماعية للألعاب الشعبية

تُشكِّل الألعاب الشعبية تراثًا ثقافيًا غنيًا ومتنوعًا، يتم تداولها عبر العصور والأزمان وهي جزء لا يتجزأ من هوية المجتمعات، ولها ارتباط قوي ومتين بتقاليد المجتمع

وثقافته (محروس، ٢٠٢١: ٤٥٣)، وظاهرة اجتماعية نشأت كجزء لازم من عملية التفاعل الاجتماعي وانتقلت عبر الأجيال (فاطيمة، ٢٠٢١: ٤٦). حيث تُعبِّر عن موروثه الشعبي وتعكس عاداته وتقاليده وآراء الناس وأفكارهم ومشاعرهم التي يتناقلونها من جيلٍ إلى آخر، وتحمل في طياتها التفاصيل اللامادية للتراث، الذي يحفظ ذاكرة الوطن وهويته (فاطيمة، ٢٠٢١: ٤٦)، مكونة ثقافة شعبية غنية بالمعاني والعبر والقيم الإنسانية والاجتماعية. وتُعَدّ أحد الوسائل الرئيسة في تعزيز عمليات المساواة الثقافية في المجتمعات، كما تمثل نمطًا من أشكال التعبير الثقافي، وركيزة سوسيوثقافية تعبر عن روح الأمم وحياتها وثقافتها. حيث تُعَتَبَر إنتاجًا ثقافيًا اجتماعيًا لبيئة اجتماعية معينة، يمكن من خلالها الكشف عن الخصوصيات الاجتماعية والثقافية لأي انتماء مجتمعي (ماسينيسا وكاسيا، ٢٠١٩: ٥٤-٥٥). فهي تعكس مستويات التطور الاجتماعي، وملامح الحياة الاجتماعية للمجتمع؛ إذ تُسهِم في الحفاظ على عاداته وتقاليده وقيمه وسلوكيات أفراده، وتوفير تجارب إيجابية للأطفال من خلال تعزيز التعارف وتكوين الصداقات وإدراك القيم والمعايير الاجتماعية (الغلى، ٢٠٢٣، ٨٤-٨٥)؛ الأمر الذي ينعكس على فهمهم لأهمية الحياة الجماعية، وتحثهم على التخلي عن الفردية والانعزالية (حميدة، ٢٠٢١: ٨٢٢)، وتؤثر في التنشئة الاجتماعية والعقلية والنفسية والأخلاقية. كما تُعدّ مصدرًا مهمًا لنمو الجوانب الاجتماعية والانفعالية والعقلية واللغوية للفرد، وتقدم فوائد متعددة تُغني تجربة الطفل وتُسهِم في تعلمه، وهو ما يميزها عن الألعاب الحديثة (فضيل، ٢٠٢٢: ٧٥-٧٦). من جانبٍ آخر، لها دور في غرس المعاني الحميدة من خلال الالتزام بقوانين وشروط اللعب، وتعوِّد الطفل على الصبر والمثابرة أثناء ممارسة اللعب (نفادى، ٢٠٢٣: ٢٩٥). ومع تفاعل الفرد مع محيطه وأقرانه، يكتسب خبرات وقيمًا تشكل جزءًا من وعيه وتُسهِم في تعزيز روابطه الاجتماعية (فاطيمة، ٢٠٢١: ٥٤). كما تُسهِم الألعاب الشعبية في تعزيز روح التعاون والألفة والتلاحم الاجتماعي، مما يساعد في التغلب على الفوارق الاجتماعية وتعزيز قيم المساواة والحرية والتسامح والتعاون، بالإضافة إلى تعزيز قيم الصدق والأمانة والانتماء للجماعة والوطن (الشعيبي، ٢٠٠٦: ٦)؛ مما يسهم في بناء مجتمعات مستدامة وفهم متبادل بين الثقافات والأمم (اليونسكو، ٢٠٠٥: ٣). ذلك أن الألعاب الشعبية تحمل قيمًا فكرية وجمالية وأخلاقية واجتماعية، وتُسهِم في المحافظة على البيئة وتنميتها بشكلٍ مستدام.

تتضمن الألعاب الشعبية عناصر ثقافية متوارثة عبر الأجيال، يمكن تحليلها إلى عناصر مادية، مثل: الملاعب، والأدوات، والأجهزة، وأخرى غير مادية، مثل: المعتقدات، والقيم، والاتجاهات، والعادات، والتقاليد، والمعايير الاجتماعية. وهي تحمل الكثير من المعاني والقيم العميقة والأهداف السامية (الزمامي، ٢٠٢٣: ١٦٢)، وتنعكس فيها أفكار الجماعات وأغانيهم وتعبيراتهم الخاصة، إذ ساهمت في تشكيل الموروث الشعبي، وانتقال العادات، والتقاليد، والمعارف الإنسانية بشكل طبيعي عبر الأجيال، وتأطير الممارسات والفنون المرتبطة بالحركة، والإيقاع، والأناشيد، والأغاني، والرقصات الشعبية (حميدة، ٢٠٢١: ٨٢٢). ونجحت في تحقيق استمراريتها بأدنى قدر من التغيير والتحوير، وهذا يعد دليلًا على قدرة الألعاب على البقاء، واستمرارها

كثروة ثقافية تراثية، مكوِّنة ثقافة شعبية مملوءة بالمعاني والقيم والرموز الاجتماعية والتراثية التي تعزز الانتماء وروح التفاعل بين الأفراد والمجتمع والارتباط الجذري بالأرض والوطن (فاطيمة، ٢٠٢١: ٥٥).

التحديات التي تواجه الألعاب الشعبية

تواجه الألعاب الشعبية عدة تحديات، من بينها:

- انحسار الوعي بالألعاب الشعبية والجهل بتراثها الثقافي في أوساط الجيل الجديد، ونقص الممارسين واللاعبين.
- انشغال الأجيال الحالية بالأجهزة الإلكترونية الحديثة في ظل التطور التكنولوجي.
- تَفوُّق الألعاب الرقمية، وانغماس الأطفال في ألعاب الفيديو والحلول الرقمية ووسائل التسلية الحديثة.
- نقص الأماكن المخصصة لممارسة الألعاب الشعبية، مما يحدّ من إمكانية المشاركة فيها.
- عدم وجود أفكار إبداعية تطويرية للألعاب الشعبية، لتتناسب مع متطلبات العصر.
- عدم اظهار الألعاب الشعبية وتوظيفها بشكلٍ كافٍ في الفعاليات الترفيهية والمهرجانات الثقافية.
- قلة التسويق والترويج للألعاب الشعبية.

جهود المملكة العربية السعودية في العناية بالألعاب الشعبية

تولي المملكة العربية السعودية اهتمامًا متزايدًا بالتراث والثقافة والفنون التقليدية، التي تعتبرها رؤية المملكة ٢٠٣٠ من مقومات جودة الحياة، بما في ذلك الألعاب الشعبية. فهي تزخر بعدد وافر من هذه الألعاب حتى وإن اختفى بعضها نتيجة عدد من المتغيرات الحياتية المعاصرة التي طرأت على المجتمع السعودي. ومنذ إنشاء اللجنة السعودية للألعاب الشعبية عام ٢٠٢٢ ضمن هيكلية هيئة التراث بوزارة الثقافة (هيئة التراث، ٢٠٢٣)، قامت بجمع الألعاب الشعبية في المملكة وتصنيفها وفقًا للممارسين، وطبيعة أداء اللعبة، وأماكن الممارسة، وحالة اللعبة، وأوقات ممارستها، وآلية تناقلها واستمرارها، فضلًا عن تصميم سجل الحصر والتوثيق الخاص بالرياضات والألعاب الشعبية. ووثقت اللجنة سبع وستين وثمانمائة (٨٦٧) لعبة ورياضة على مستوى المملكة، تتنوع بين ألعاب ذهنية وأخرى حركية، معظمها لها علاقة بعناصر البيئة المحلية، وتم تحديد سبعين (٧٠) لعبة أساسية منتشرة في جميع المناطق. كما حصرت اللجنة اثنتي عشرة (١٢) لعبة ذات خصوصية في مواقع ومدن محددة، اعتمادًا على نتائج الحصر الميداني (هيئة التراث، ٢٠٢٣). كما عملت اللجنة مؤخرًا على تنظيم منافسات خاصة بالألعاب الشعبية من أجل ترسيخ القيم والسلوكيات الاجتماعية المرتبطة بها.

وتتمتع منطقة مكة المكرمة التي تقع فيها مدينة جدة منطقة الدراسة بثروة ثقافية للفنون، وأنواع من التقاليد الاجتماعية، حُصِر فيها ١٠٠ لعبة شعبية تختلف من حيث مواسم وأوقات ممارستها، ومن حيث جنس وعمر ممارسيها. ومن تلك الألعاب التي تشتهر بها مدينة جدة: لعبة طاق طاقية، كبت خفيف، الزقطة، نجوم الليل، عُظيم سرا، الفنقيصة، اللسع، فَتّحي يا وردة، موية تلج، أصطفت، المُكاسرة، الكيرم، الضومنة، الغُميضة (شكل١) (هيئة التراث، ٢٠٢٣: ٩٢).

شكل (١) ألعاب شعبية منتشرة في مدينة جدة (المصدر: هيئة التراث، ٢٠٢٣)

منهجية الدِّراسة وإجراءاتها:

١. المنهج العلميّ :

اعتمدت الدراسة على المنهج الوصفي بإجرائه التحليلي، الذي يهدف إلى "وصف الظاهرة وتفسيرها" (العساف، ١٩٩٥: ١٨٩). وهو مناسبًا لموضوع الدراسة؛ نظرًا لأن الوصف يشكل جزءًا أساسيًا فيها، حيث تقوم على جمع المعلومات والبيانات وتحليلها وتفسيرها؛ بغية الإجابة عن الأسئلة المطروحة.

٢. نموذج البحث والافتراضات:

للإجابة عن تساؤلات الدراسة، والتعرف على دور الألعاب الشعبية في تعزيز التفاعل الثقافي وصون التراث غير المادي، واتساقًا مع إشكالية الدِّراسة؛ تم صياغة أربع (٤) فرضيات رئيسة (شكل ٢):

١. الفرضية الرئيسية الأولى (H1): تُسهِم الألعاب الشعبية بشكل إيجابي في تعزيز التفاعل الثقافي بين أفراد المجتمع.

وتنبثق عنها ثلاث (٣) فرضيات فرعية:

- الفرضية الفرعية (H1a): تُسهِم الألعاب الشعبية بشكل إيجابي في تعزيز التفاعل الاجتماعي والاندماج.
- الفرضية الفرعية (H1b): تُسهِم الألعاب الشعبية بشكل إيجابي في تعزيز القيم الفكرية.
- الفرضية الفرعية (H1c): تُسهِم الألعاب الشعبية بشكل إيجابي في تعزيز القيم الأخلاقية.

٢. الفرضية الرئيسية الثانية (H2): تُسهِم الألعاب الشعبية بشكل إيجابي في صون التراث الثقافي غير المادي.

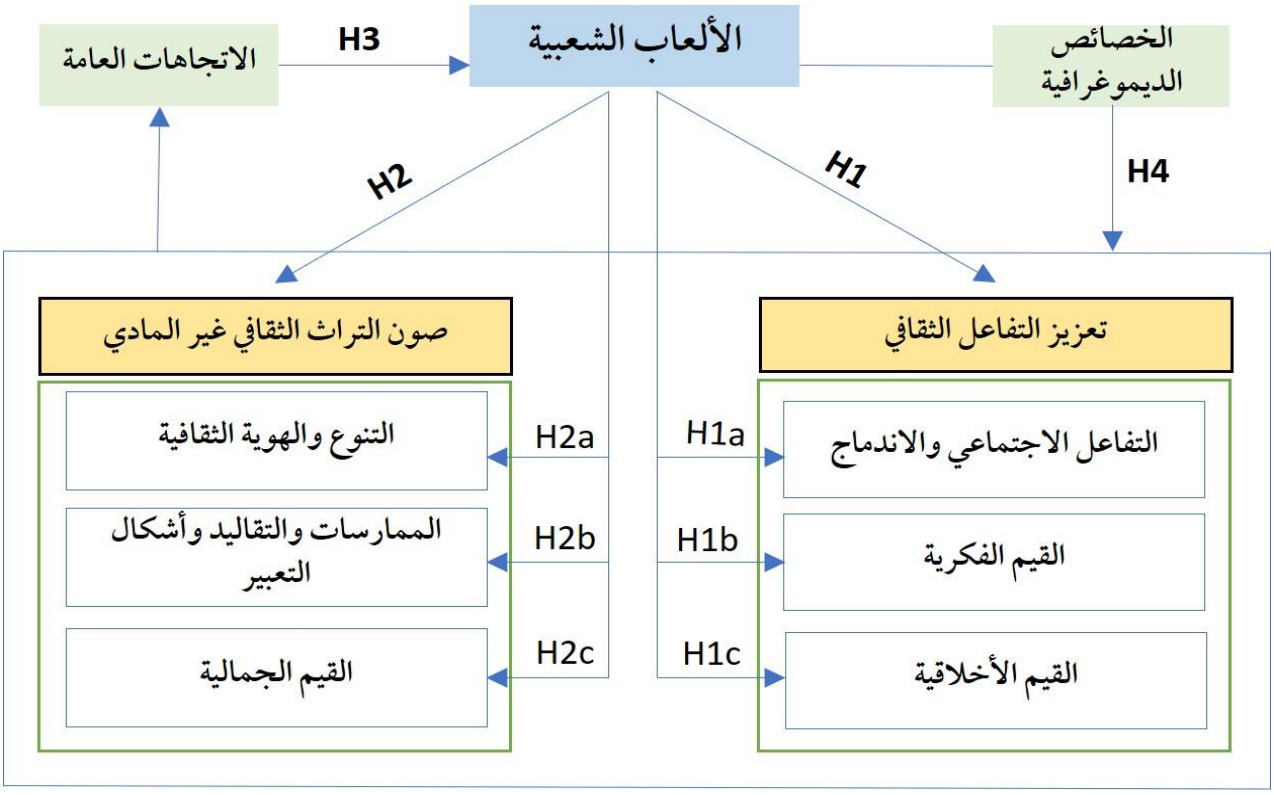
وتنبثق عنها ثلاث (٣) فرضيات فرعية:

- الفرضية الفرعية (H2a): تُسهِم الألعاب الشعبية بشكل إيجابي في تعزيز التنوع والهوية الثقافية.
- الفرضية الفرعية (H2b): تُسهِم الألعاب الشعبية بشكل إيجابي في نشر الممارسات والتقاليد وأشكال التعبير.
- الفرضية الفرعية (H2c): تُسهِم الألعاب الشعبية بشكل إيجابي في تعزيز القيم الجمالية.

٣. الفرضية الرئيسة الثالثة (H3): هناك اتجاهات عامة إيجابية نحو تطوير الألعاب الشعبية لدى أفراد العينة.

٤. الفرضية الرئيسة الرابعة (H4): هناك فروق دالة إحصائيًا في استجابات عينة الدراسة بناءً على الخصائص الديموغرافية (الجنس، الفئة العمرية، الحالة الاجتماعية، المستوى التعليمي، المهنة، العلاقة بالألعاب الشعبية، والمشاركة في الألعاب الشعبية).

شكل (٢) نموذج الدِّراسة



٣. المعالجة الإحصائية:

تم ترميز البيانات ومعالجتها إحصائيًا باستخدام برنامج الحزم الإحصائية للعلوم الاجتماعية، والمعروف اختصاراً بـ (SPSS) Statistical Package for the Social Sciences. حيث تم استخدام الإحصاء الوصفي والتحليلي، واستخرجت التكرارات، والنسب المئوية في وصف خصائص عينة الدراسة، واستخرجت المتوسطات الحسابية، والانحرافات المعيارية، ومؤشر الوزن النسبي، واختبار Mann–Whitney للمقارنة بين عينتين مستقلتين، اختبار Kruskal–Wallis للمقارنة بين عدة عينات مستقلة؛ للتحقق من صحة فروض الدراسة.

٤. أداة الدِّراسة:

تم تصميم استبانة للدراسة؛ لاستقصاء دور الألعاب الشعبية في تعزيز التفاعل الثقافي وصون التراث غير المادي. تنقسم الاستبانة إلى محورين؛ الأول – يتضمن معلومات عامة، مثل: الجنس، العمر، الحالة الاجتماعية، المستوى التعليمي، المهنة، العلاقة بالألعاب الشعبية، والمشاركة في الألعاب الشعبية. أما الثاني– فيحتوي على ثلاث وخمسين فقرة تستهدف الإجابة عن التساؤلات البحثية، والكشف عن دور الألعاب الشعبية في تعزيز التفاعل الثقافي وصون التراث غير المادي.

٥. صدق الأداة، وثباتها:

لضمان الصدق الظاهري لأداة الدِّراسة تم إرسالها لستة خبراء؛ للتأكد من ملاءمتها لموضوع الدِّراسة، وجرى تعديلها بناءً على ملاحظاتهم. كما تم التحقق من ثبات الأداة وصدق اتساقها باستخدام معامل الثبات (ألفاكرونباخ) Cronbach's Alpha لجميع محاور الاستبانة، من خلال توزيعها على عينة استطلاعية ممثلة للعينة الأصلية قوامها ثلاثون (٣٠) مفردة؛ بهدف التأكد من مدى فهمهم، لعباراتها ونوع أسئلتها، حيث كانت معاملات الثبات مرتفعة تراوحت من (٠,٨٠٢) إلى (٠,٩٣٦)، ونسبها مقبولة باعتبار أن نسبة معامل الثبات المقبولة أكبر من (٠,٧) (Hair, et al., 2019). وهذا يدل على ثبات واعتمادية أداة القياس المستخدمة في الجدول (١).

جدول (١) قيم معاملات الثبات والصدق الذاتي لمتغيرات الدراسة

م	المتغيـرات	معامل الثبات	الصدق الذاتي	عدد العبارات
تعزيز التفاعل الثقافي بين أفراد المجتمع		٠,٩٣٦	٠,٩٦٧	٢٦
١	تعزيز التفاعل الاجتماعي والاندماج	٠,٩١٤	٠,٩٥٦	١١
٢	تعزيز القيم الفكرية	٠,٩١٠	٠,٩٥٤	٧
٣	تعزيز القيم الأخلاقية	٠,٩١٩	٠,٩٥٩	٨
صون التراث الثقافي غير المادي		٠,٩١١	٠,٩٥٤	٢٢
١	تعزيز التنوع والهوية الثقافية	٠,٨٨٣	٠,٩٤٠	٧
٢	نشر الممارسات والتقاليد وأشكال التعبير	٠,٨٩٢	٠,٩٤٤	٨

م	المتغيـرات	معامل الثبات	الصدق الذاتي	عدد العبارات
٣	تعزيز القيم الجمالية	٠,٩٠٥	٠,٩٥١	٧
الاتجاهات العامة نحو الألعاب الشعبية		٠,٨٠٢	٠,٨٩٦	٥

٦. مجتمع الدِّراسة وعينتها:

تم تحديد مجتمع الدِّراسة في مدينة جدة، واشتمل على كبار السن والممارسين للألعاب الشعبية والهواة الشباب، بالإضافة إلى خبراء وأكاديميين وباحثين في مجال فنون الأداء والتراث الثقافي، وكذلك المختصين وصانعي السياسات من المؤسسات المعنية بصون التراث الثقافي. والذين تم اختيار عينة عشوائية قصدية منهم بحجم أربعة وثلاثين ومئة (١٣٤) فردًا، بهدف تحقيق نتائج دقيقة وموثوقة. والجدول (٢) يقدم تفاصيل توصيف عينة الدراسة.

جدول (٢) الخصائص الوصفية لعينة الدراسة

الخصائص		عينة الدراسة	
		التكرار	النسبة
النوع	ذكر	٨٩	%٦٦,٤
	أنثى	٤٥	%٣٣,٦
	الإجمالي	١٣٤	%١٠٠
الفئة العمرية	أقل من ٢٠ سنة	٠	%٠
	من ٢٠ سنة إلى أقل من ٣٠ سنة	٣٣	%٢٤,٦
	من ٣٠ سنة إلى أقل من ٤٠ سنة	٢٠	%١٤,٩
	من ٤٠ سنة إلى أقل من ٥٠ سنة	٣٣	%٢٤,٦
	من ٥٠ سنة فأكثر	٤٨	%٣٥,٩
	الإجمالي	١٣٤	%١٠٠
الحالة الاجتماعية	أعزب	٣٦	%٢٦,٩
	متزوج	٩٠	%٦٧,١
	(مطلق، أرمل)	٨	%٦,٠
	الإجمالي	١٣٤	%١٠٠
المستوى التعليمي	ثانوية عامة فأقل	١٧	%١٢,٧
	دبلوم	١٠	%٧,٤
	مؤهل جامعي	٧٧	%٥٧,٥
	دراسات عليا (ماجستير، دكتوراه)	٣٠	%٢٢,٤
	الإجمالي	١٣٤	%١٠٠

الخصائص		عينة الدراسة	
		التكرار	النسبة
المهنة	موظف حكومي	٤١	%٣٠,٦
	موظف قطاع خاص	٢٠	%١٤,٩
	أعمال حرة / تاجر	١١	%٨,٢
	متقاعد	٣٢	%٢٣,٩
	طالب	١٠	%٧,٥
	بدون عمل	٢٠	%١٤,٩
	الإجمالي	١٣٤	%١٠٠
العلاقة بالألعاب الشعبية	ممارس	٤٦	%٣٤,٣
	هاوي (مهتم)	٦٣	%٤٧,٠
	متخصص	١٨	%١٣,٤
	صانعو السياسات (موظف في جهة معينة)	٧	%٥,٢
	الإجمالي	١٣٤	%١٠٠
المشاركة في الألعاب الشعبية	دائمًا	٧	%٥,٢
	غالبًا	٢٦	%١٩,٤
	أحيانًا	٦٦	%٤٩,٣
	نادرًا	٢٤	%١٧,٩
	أبدًا	١١	%٨,٢
	الإجمالي	١٣٤	%١٠٠

يوضح الجدول (٢)، وجود تفاوت بسيط في توزيع العينة حسب الجنس (الذكور ٦٦,٤% مقابل الإناث ٣٣,٦%). الأفراد الذين تتراوح أعمارهم بين ٥٠ سنة فأكثر يمثلون نسبة ٣٥,٩%، وتليهم فئات الأعمار الأخرى. غالبية العينة متزوجون بنسبة (٦٧,١%)، والحاصلون على درجة البكالوريوس يشكلون ٥٧,٥% من إجمالي حجم العينة. أكبر عدد منهم يعمل في القطاع الحكومي بنسبة (٣٠,٦%)، وأكثرهم يهتمون بالألعاب الشعبية كهواية (٤٧%)، فيما يُشارِك معظم مفردات العينة بشكل غير منتظم (أحيانًا) بنسبة (٤٩,٣%).

٧. المتوسطات الحسابية والانحرافات المعيارية لمتغيرات الدراسة:

تظهر الإحصائيات الوصفية في جدول (٣) المتوسطات الحسابية والانحراف المعياري لمتغيرات الدِّراسة، وقد تباينت المتوسطات بين (٤,٣٩٨) و

(٤,٥٧٧)، وجميعها تفوق الوسط الفرضي (٣)، مما يشير إلى إدراك واضح لدى العينة لجميع المتغيرات. كما تشير الانحرافات المعيارية المنخفضة إلى اتفاق كبير في إدراك العينة لتلك المتغيرات.

جدول (٣) المتوسطات الحسابية والانحرافات المعيارية لمتغيرات الدراسة

م	المتغيـرات	الوسط الحسابي	الانحراف المعياري
تعزيز التفاعل الثقافي بين أفراد المجتمع		٤,٤٥٠	٠,٥١٤
١	تعزيز التفاعل الاجتماعي والاندماج.	٤,٥٣٠	٠,٥١٥
٢	تعزيز القيم الفكرية.	٤,٣٩٨	٠,٥٧٢
٣	تعزيز القيم الأخلاقية.	٤,٤٢٣	٠,٥٩١
صون التراث الثقافي غير المادي.		٤,٥٣٢	٠,٤٨٨
١	تعزيز التنوع والهوية الثقافية.	٤,٥٥٠	٠,٥٢٠
٢	نشر الممارسات والتقاليد وأشكال التعبير.	٤,٥٧٧	٠,٥١٠
٣	تعزيز القيم الجمالية.	٤,٤٦٩	٠,٥٨٢
الاتجاهات العامة نحو الألعاب الشعبية.		٤,٤٦٣	٠,٥٩٩

٨. نتائج الدراسة ومناقشتها:

يعرض هذا الجزء أهم النتائج التي توصلت إليها الدِّراسة فيما يتعلق باختبار صحة فروض الدِّراسة الرئيسة والفرعية.

ولاختبار صحة هذا الفروض من عدمها، تم استخدام المتوسطات الحسابية والانحرافات المعيارية ومؤشر الوزن النسبي (RII) لتقييم درجة توافر الأبعاد والعبارات المستخدمة بحسب آراء مفردات العينة، وذلك وفقًا للنقاط الخمس لمقياس ليكرت الخماسي التي تتراوح بين متوافر تمامًا إلى غير متوافر على الإطلاق، وقد تم تحديد طول خلايا مقياس ليكرت الخماسي (الحدود الدنيا والعليا) من خلال حساب المدى (١-٥=٤)، ثم تقسيمه على أكبر قيمة في المقياس للحصول على طول الخلية الصحيح أي (٤/٥=٠,٠٨)، وبعد ذلك تمت إضافة هذه القيمة إلى أقل قيمة في المقياس وهي الواحد الصحيح، حيث أصبح طول خلايا المقياس كما يلي: (من ١ إلى أقل من ١,٨ يمثل غير متوافر على الإطلاق، من ١,٨ إلى أقل من ٢,٦ يمثل غير متوافر، من ٢,٦ إلى أقل من ٣,٤ يمثل متوافر بدرجة متوسطة، من ٣,٤ إلى أقل من ٤,٢ يمثل متوافر بدرجة عالية، من ٤,٢ إلى ٥ يمثل متوافر تمامًا). كما تم استخدام اختبار One-Sample Statistics لحساب قيمة T- test للتحقق من معنوية النتائج.

٨-١- نتائج اختبار الفرض الرئيس الأول:

يختبر هذا الفرض مدى مساهمة الألعاب الشعبية في تعزيز التفاعل الثقافي بين أفراد المجتمع. وينبثق منه ثلاث فروض فرعية ترتبط بأبعاد التفاعل

الثقافي، وهي: تعزيز التفاعل الاجتماعي والاندماج، تعزيز القيم الفكرية، وتعزيز القيم الأخلاقية.

٨-١-١. نتائج اختبار الفرض الفرعي الأول:

يختبر هذا الفرض مدى مساهمة الألعاب الشعبية في تعزيز التفاعل الاجتماعي والاندماج كبُعد من أبعاد تعزيز التفاعل الثقافي بين أفراد المجتمع. حيث قُدِرت هذه العبارات برموز من (X1-1) إلى (X1-11)، جدول (٤).

جدول (٤) اختبار مدى مساهمة الألعاب الشعبية في تعزيز التفاعل الاجتماعي والاندماج

م	المتغيرات	الوسط الحسابي	الانحراف المعياري	مؤشر الوزن النسبي (RII)	مستوى التوافر	الترتيب	قيمة T	مستوى المعنوية
١	العبارة رقم (X1-1)	٤,٥٢٢	٠,٨٢٠	٠,٩٠٤	متوافر تمامًا	٦	٢١,٤٩	٠,٠٠٠**
٢	العبارة رقم (X1-2)	٤,٥٦٠	٠,٦٧٧	٠,٩١٢	متوافر تمامًا	٤	٢٦,٦٥	٠,٠٠٠**
٣	العبارة رقم (X1-3)	٤,٤٧٠	٠,٧١١	٠,٨٩٤	متوافر تمامًا	٧	٢٣,٩١	٠,٠٠٠**
٤	العبارة رقم (X1-4)	٤,٦٩٤	٠,٥٩١	٠,٩٣٩	متوافر تمامًا	٢	٣٣,١٨	٠,٠٠٠**
٥	العبارة رقم (X1-5)	٤,٤٤٠	٠,٧٦١	٠,٨٨٨	متوافر تمامًا	١٠	٢١,٩٠	٠,٠٠٠**
٦	العبارة رقم (X1-6)	٤,٦١٩	٠,٧٠٢	٠,٩٢٤	متوافر تمامًا	٣	٢٦,٦٩	٠,٠٠٠**
٧	العبارة رقم (X1-7)	٤,٣٨٨	٠,٧٥٥	٠,٨٧٨	متوافر تمامًا	١٢	٢١,٢٨	٠,٠٠٠**
٨	العبارة رقم (X1-8)	٤,٥٣٧	٠,٧١١	٠,٩٠٧	متوافر تمامًا	٥	٢٥,٠١	٠,٠٠٠**
٩	العبارة رقم (X1-9)	٤,٤٠٣	٠,٧٤٧	٠,٨٨١	متوافر تمامًا	١١	٢١,٧٣	٠,٠٠٠**
١٠	العبارة رقم (X1-10)	٤,٧٣١	٠,٥٢٢	٠,٩٤٦	متوافر تمامًا	١	٣٨,٣٤	٠,٠٠٠**
١١	العبارة رقم (X1-11)	٤,٤٦٣	٠,٦٧٨	٠,٨٩٣	متوافر تمامًا	٨	٢٤,٩٣	٠,٠٠٠**
	تعزيز التفاعل الاجتماعي والاندماج إجمالًا	٤,٥٣٠	٠,٥١٥	٠,٩٠٦	متوافر تمامًا		٣٤,٣٨	٠,٠٠٠**

تظهر نتائج الجدول (٤) توافقًا واضحًا بين مفردات العينة حيال مساهمة الألعاب الشعبية في تعزيز التفاعل الاجتماعي والاندماج. كانت المتوسطات الحسابية لجميع العبارات أعلى من الوسط الفرضي (٣)، حيث تراوحت بين (٤,٣٨٨) و (٤,٧٣١)، وجاءت الانحرافات المعيارية منخفضة، مشيرة إلى اتفاق كبير بين العينة.

وأكدت الدرجة الكلية للمحور بمتوسط (٤,٥٣٠)، توافر كامل لعبارات المحور، مما يدل على مساهمة إيجابية للألعاب الشعبية في تعزيز التفاعل الاجتماعي والاندماج. وتشير قيمة T إلى وجود إدراك معنوي بشأن توافر جميع عبارات المحور بمستوى أقل من (٠,٠١)، ويُؤكد ذلك قبول جميع النتائج السابقة، وقبول الفرض

الفرعي الأول، الذي يشير إلى إسهام إيجابي للألعاب الشعبية في تعزيز التفاعل الاجتماعي والاندماج.

٨-١-٢. نتائج اختبار الفرض الفرعي الثاني:

يختبر هذا الفرض مدى مساهمة الألعاب الشعبية في تعزيز القيم الفكرية كبُعد من أبعاد تعزيز التفاعل الثقافي بين أفراد المجتمع. حيث قُدِرت هذه العبارات برموز من (X2-1) إلى (X2-7)، جدول (٥).

جدول (٥) اختبار مدى مساهمة الألعاب الشعبية في تعزيز القيم الفكرية

م	المتغيرات	الوسط الحسابي	الانحراف المعياري	مؤشر الوزن النسبي (RII)	مستوى التوافر	الترتيب	قيمة T	مستوى المعنوية
١	العبارة رقم (X2-1)	٤,٤٣٣	٠,٧٥٠	٠,٨٨٧	متوافر تمامًا	الرابع	٢٢,١٠	٠,٠٠٠**
٢	العبارة رقم (X2-2)	٤,٣٣٦	٠,٧٤٥	٠,٨٦٧	متوافر تمامًا	السادس	٢٠,٧٤	٠,٠٠٠**
٣	العبارة رقم (X2-3)	٤,٣٧٣	٠,٧٠٠	٠,٨٧٥	متوافر تمامًا	الخامس	٢٢,٦٧	٠,٠٠٠**
٤	العبارة رقم (X2-4)	٤,٢٣١	٠,٨٣٠	٠,٨٤٦	متوافر تمامًا	السابع	١٧,١٥	٠,٠٠٠**
٥	العبارة رقم (X2-5)	٤,٤٦٣	٠,٦٧٨	٠,٨٩٣	متوافر تمامًا	الثالث	٢٤,٩٣	٠,٠٠٠**
٦	العبارة رقم (X2-6)	٤,٤٧٨	٠,٦٢٢	٠,٨٩٦	متوافر تمامًا	الأول	٢٧,٥٠	٠,٠٠٠**
٧	العبارة رقم (X2-7)	٤,٤٧٠	٠,٦٢١	٠,٨٩٤	متوافر تمامًا	الثاني	٢٧,٣٨	٠,٠٠٠**
	تعزيز القيم الفكرية إجمالًا	٤,٣٩٨	٠,٥٧٢	٠,٨٨٠	متوافر تمامًا		٢٨,٢٨	٠,٠٠٠**

تُظهر نتائج الجدول (٥) توافقًا بين مفردات العينة حول مساهمة الألعاب الشعبية في تعزيز القيم الفكرية. تراوحت المتوسطات الحسابية بين (٤,٢٣١) و (٤,٤٧٨)، وكانت أعلى من الوسط الفرضي (٣)، مشيرة إلى توافر كامل لهذا الجانب (متوافر تمامًا). وتشير الانحرافات المعيارية المنخفضة إلى اتفاق كبير بين العينة حول توافر هذا المحور. وأكدّت الدرجة الكلية للمحور المساهمة العالية للألعاب الشعبية في تعزيز القيم الفكرية. كما تشير قيمة T إلى وجود إدراك معنوي لتوافر جميع عبارات المحور بمستوى أقل من (٠,٠١). بناءً على ذلك، يمكن قبول الفرض الفرعي الثاني الذي يشير إلى أن الألعاب الشعبية تُسهِم إيجابًا في تعزيز القيم الفكرية.

٨-١-٣. نتائج اختبار الفرض الفرعي الثالث:

يختبر هذا الفرض مدى مساهمة الألعاب الشعبية في تعزيز القيم الأخلاقية كبُعد من أبعاد تعزيز التفاعل الثقافي بين أفراد المجتمع. حيث قُدِرت هذه العبارات برموز من (X3-1) إلى (X3-8)، جدول (٦).

جدول (٦) اختبار مدى مساهمة الألعاب الشعبية في تعزيز القيم الأخلاقية

م	المتغيرات	الوسط الحسابي	الانحراف المعياري	مؤشر الوزن النسبي (RII)	مستوى التوافر	الترتيب	قيمة T	مستوى المعنوية
١	العبارة رقم (X3-1)	٤,٥٣٠	٠,٧١١	٠,٩٠٦	متوافر تمامًا	الأول	٢٤,٨٨	٠,٠٠٠**
٢	العبارة رقم (X3-2)	٤,٥٠٠	٠,٧٥٣	٠,٩٠٠	متوافر تمامًا	الثالث	٢٣,٠٤	٠,٠٠٠**
٣	العبارة رقم (X3-3)	٤,٤٢٥	٠,٧٥٩	٠,٨٨٥	متوافر تمامًا	الخامس	٢١,٧٢	٠,٠٠٠**
٤	العبارة رقم (X3-4)	٤,٥٠٨	٠,٧٥٣	٠,٩٠٢	متوافر تمامًا	الثاني	٢٣,١٦	٠,٠٠٠**
٥	العبارة رقم (X3-5)	٤,٤٣٣	٠,٦٩٨	٠,٨٨٧	متوافر تمامًا	الرابع	٢٣,٧٤	٠,٠٠٠**
٦	العبارة رقم (X3-6)	٤,١٧٩	٠,٧٩٣	٠,٨٣٦	بدرجة عالية	الثامن	١٧,٢٠	٠,٠٠٠**
٧	العبارة رقم (X3-7)	٤,٤١٨	٠,٧١٨	٠,٨٨٤	متوافر تمامًا	السادس	٢٢,٨٥	٠,٠٠٠**
٨	العبارة رقم (X3-8)	٤,٣٩٦	٠,٧٢٥	٠,٨٧٩	متوافر تمامًا	السابع	٢٢,٢٦	٠,٠٠٠**
	تعزيز القيم الأخلاقية إجمالًا	٤,٤٢٣	٠,٥٩١	٠,٨٨٥	متوافر تمامًا		٢٧,٨٦	٠,٠٠٠**

يتضح من نتائج الجدول (٦)، وجود توافق واضح بين مفردات العينة حول مساهمة الألعاب الشعبية في تعزيز القيم الأخلاقية. تراوحت المتوسطات الحسابية بين (٤,١٧٩) و (٤,٥٣٠)، وكانت أعلى من الوسط الفرضي (٣). كما يُظهر انخفاض الانحرافات المعيارية اتفاقًا كبيرًا بين مفردات العينة حول توافر هذا المحور. وأكدت الدرجة الكلية للمحور بمتوسط (٤,٤٢٣) المساهمة العالية للألعاب الشعبية في تعزيز القيم الأخلاقية. وتشير قيمة T إلى وجود إدراك معنوي إحصائي لدى العينة حول توافر جميع عبارات المحور بمستوى أقل من (٠,٠١). وبناءً على ذلك، يمكن قبول صحة الفرض الفرعي الثالث الذي يشير إلى أن الألعاب الشعبية تُسهِم إيجابًا في تعزيز القيم الأخلاقية.

وبعد قبول صحة الفروض الفرعية الثلاث من الفرضية الرئيسة الأولى يمكن التأكيد على المساهمة العالية للألعاب الشعبية في تعزيز التفاعل الثقافي بين أفراد المجتمع كما يوضح الجدول رقم (٧).

جدول (٧) اختبار مدى مساهمة الألعاب الشعبية في تعزيز التفاعل الثقافي بين أفراد المجتمع كمتغير إجمالي

م	المتغيرات	الوسط الحسابي	الانحراف المعياري	مؤشر الوزن النسبي (RII)	مستوى التوافر	الترتيب	قيمة T	مستوى المعنوية
١	تعزيز التفاعل الاجتماعي والاندماج	٤,٥٣٠	٠,٥١٥	٠,٩٠٦	متوافر تمامًا	الأول	٣٤,٣٨٤	٠,٠٠٠**
٢	تعزيز القيم الفكرية	٤,٣٩٨	٠,٥٧٢	٠,٨٨٠	متوافر تمامًا	الثالث	٢٨,٢٨٢	٠,٠٠٠**
٣	تعزيز القيم الأخلاقية	٤,٤٢٣	٠,٥٩١	٠,٨٨٥	متوافر تمامًا	الثاني	٢٧,٨٦٠	٠,٠٠٠**
	التفاعل الثقافي بين أفراد المجتمع إجمالًا	٤,٤٥٠	٠,٥١٤	٠,٨٩٠	متوافر تمامًا		٣٢,٦٤١	٠,٠٠٠**

تُظهر نتائج الجدول (٧) توافقًا واضحًا بين مفردات العينة حول مساهمة الألعاب الشعبية في تعزيز التفاعل الثقافي. جاءت المتوسطات الحسابية للأبعاد (تعزيز التفاعل الاجتماعي والاندماج، وتعزيز القيم الفكرية، وتعزيز القيم الأخلاقية) أعلى من الوسط الفرضي (٣)، بنسبة (٤,٥٣٠، ٤,٣٩٨، ٤,٤٢٣) على التوالي، مشيرة إلى توافر كامل لهذا المحور (متوافر تمامًا)، واتفاق قوي بين مفردات العينة. كما تبين أن الدرجة الكلية للمحور أعلى من الوسط الفرضي بمتوسط (٤,٤٥٠)، مؤكدة المساهمة العالية للألعاب الشعبية في تعزيز التفاعل الثقافي. وتشير قيمة T إلى وجود إدراك معنوي إحصائي حول توافر جميع أبعاد المحور بمستوى أقل من (٠,٠١). وبناءً على ذلك يمكن قبول صحة الفرض الرئيس الأول كفرض إجمالي، بأن الألعاب الشعبية تُسهِم بشكل إيجابي في تعزيز التفاعل الثقافي بين أفراد المجتمع بأبعاده المختلفة. وهو ما يتفق مع دراسة كُلًا من (الغلى، ٢٠٢٣؛ فضيل، ٢٠٢٢؛ الخضير، ٢٠٢١؛ فاطيمة، ٢٠٢١؛ أحمد، ٢٠٢٠؛ الصالح، ٢٠١٤؛ كوفانتشيفيتش وأوبيك، ٢٠١٤؛ الشعيبي، ٢٠٠٦).

٨-٢- نتائج اختبار الفرض الرئيس الثاني:

يختبر هذا الفرض مدى مساهمة الألعاب الشعبية في صون التراث الثقافي غير المادي. وينبثق منه ثلاث فرضيات فرعية ترتبط بأبعاده، وهي: تعزيز التنوع والهوية الثقافية، نشر الممارسات والتقاليد وأشكال التعبير، وتعزيز القيم الجمالية.

٨-٢-١. نتائج اختبار الفرض الفرعي الأول:

يختبر هذا الفرض مدى مساهمة الألعاب الشعبية في تعزيز التنوع والهوية الثقافية كبُعد من أبعاد صون التراث غير المادي. حيث قُدِرت هذه العبارات برموز من (X4-1) إلى (X4-7)، جدول (٨).

جدول (٨) اختبار مدى مساهمة الألعاب الشعبية في تعزيز التنوع والهوية الثقافية

م	المتغيرات	الوسط الحسابي	الانحراف المعياري	مؤشر الوزن النسبي (RII)	مستوى التوافر	الترتيب	قيمة T	مستوى المعنوية
١	العبارة رقم (X4-1)	٤,٦٤٩	٠,٦٠٣	٠,٩٣٠	متوافر تمامًا	الثالث	٣١,٦١٠	٠,٠٠٠**
٢	العبارة رقم (X4-2)	٤,٦١٩	٠,٦١٠	٠,٩٢٤	متوافر تمامًا	الرابع	٣٠,٧٠٠	٠,٠٠٠**
٣	العبارة رقم (X4-3)	٤,٣٢٨	٠,٨٠٢	٠,٨٦٦	متوافر تمامًا	السادس	١٩,١٧٢	٠,٠٠٠**
٤	العبارة رقم (X4-4)	٤,٥٤٥	٠,٦٨٦	٠,٩٠٩	متوافر تمامًا	الخامس	٢٦,٥٣٦	٠,٠٠٠**
٥	العبارة رقم (X4-5)	٤,٢٠٩	٠,٨٥٩	٠,٨٤٢	متوافر تمامًا	السابع	١٦,٢٩١	٠,٠٠٠**
٦	العبارة رقم (X4-6)	٤,٧٤٦	٠,٥٤٤	٠,٩٤٩	متوافر تمامًا	الأول	٣٧,١٥٣	٠,٠٠٠**
٧	العبارة رقم (X4-7)	٤,٧٢٤	٠,٥٨٠	٠,٩٤٥	متوافر تمامًا	الثاني	٣٤,٣٩٠	٠,٠٠٠**
	تعزيز التنوع والهوية الثقافية إجمالًا	٤,٥٥٠	٠,٥٢٠	٠,٩١٠	متوافر تمامًا		٣٤,٤٨٠	٠,٠٠٠**

تشير نتائج الجدول (٨) إلى وجود تقارب واضح بين المتوسطات الحسابية التي تراوحت بين (٤,٢٠٩) إلى (٤,٧٤٦)، وكانت أعلى من الوسط الفرضي (٣). مما يدلل على توافر كافة العبارات عند درجة توافر (متوافر تمامًا). وتشير قيم الانحراف المعياري المنخفضة إلى اتفاق كبير بين العينة حول توافر جميع عبارات المحور. كما أن الدرجة الكلية للمحور (٤,٥٥٠) أعلى من الوسط الفرضي، مما يؤكد على مساهمة عالية للألعاب الشعبية في تعزيز التنوع والهوية الثقافية. وتشير قيمة T إلى وجود إدراك معنوي إحصائي لدى مفردات العينة حول توافر جميع عبارات المحور بمستوى معنوية أقل من (٠,٠١)، وبناءً على ذلك، يمكن قبول صحة الفرض الفرعي الأول من الفرض الرئيس الثاني، والذي ينص على أن الألعاب الشعبية تُسهِم بشكل إيجابي في تعزيز التنوع والهوية الثقافية.

٨-٢-٢. نتائج اختبار الفرض الفرعي الثاني:

يختبر هذا الفرض مدى مساهمة الألعاب الشعبية في نشر الممارسات والتقاليد وأشكال التعبير كبُعد من أبعاد صون التراث غير المادي. حيث قُدِرت هذه العبارات برموز من (X5-1) إلى (X5-8)، جدول(٩).

جدول (٩) اختبار مدى مساهمة الألعاب الشعبية في نشر الممارسات والتقاليد وأشكال التعبير

م	المتغيرات	الوسط الحسابي	الانحراف المعياري	مؤشر الوزن النسبي (RII)	مستوى التوافر	الترتيب	قيمة T	مستوى المعنوية
١	العبارة رقم (X5-1)	٤,٧٢٤	٠,٦٤١	٠,٩٤٥	متوافر تمامًا	الأول	٣١,٠٩٣	٠,٠٠٠**
٢	العبارة رقم (X5-2)	٤,٦١٢	٠,٦٤٧	٠,٩٢٢	متوافر تمامًا	الثالث	٢٨,٨٠٢	٠,٠٠٠**
٣	العبارة رقم (X5-3)	٤,٤٧٨	٠,٧٠١	٠,٨٩٦	متوافر تمامًا	السابع	٢٤,٣٨٦	٠,٠٠٠**
٤	العبارة رقم (X2-4)	٤,٤٩٣	٠,٧٤٣	٠,٨٩٩	متوافر تمامًا	السادس	٢٣,٢٤٢	٠,٠٠٠**
٥	العبارة رقم (X5-5)	٤,٤٤٠	٠,٦٨٨	٠,٨٨٨	متوافر تمامًا	الثامن	٢٤,٢٢١	٠,٠٠٠**
٦	العبارة رقم (X5-6)	٤,٥٧٥	٠,٧١٨	٠,٩١٥	متوافر تمامًا	الخامس	٢٥,٣٥٢	٠,٠٠٠**
٧	العبارة رقم (X5-7)	٤,٦٧٩	٠,٦٠٨	٠,٩٣٦	متوافر تمامًا	الثاني	٣١,٩٥٧	٠,٠٠٠**
٨	العبارة رقم (X5-8)	٤,٦١٢	٠,٦٥٩	٠,٩٢٢	متوافر تمامًا	الرابع	٢٨,٣٠٠	٠,٠٠٠**
	الممارسات والتقاليد وأشكال التعبير	٤,٥٧٧	٠,٥١٠	٠,٩١٥	متوافر تمامًا		٣٥,٧٢٠	٠,٠٠٠**

تُظهر نتائج جدول (٩) توافرًا كاملاً لعبارات مساهمة الألعاب الشعبية في نشر الممارسات والتقاليد وأشكال التعبير، مع متوسطات تراوحت بين (٤,٤٤٠) و (٤,٧٢٤)، وجميعها أعلى من الوسط الفرضي (٣)، وهذا يدل على توافر كافة عبارات هذا المحور عند درجة

توافر (متوافر تمامًا). وتشير قيم الانحراف المعياري المنخفضة إلى اتفاق كبير بين مفردات الدراسة حول توافر جميع عبارات المحور. كما تبين أن الدرجة الكلية للمحور (٤,٥٧٧) أعلى من الوسط الفرضي، مما يدلل على المساهمة العالية للألعاب الشعبية في هذا الجانب، وتشير قيمة T إلى وجود إدراك معنوي إحصائي لدى مفردات العينة حول توافر جميع عبارات المحور بمستوى معنوي أقل من (٠,٠١). وبناءً على ذلك، يمكن قبول صحة الفرض الفرعي الثاني من الفرض الرئيس الثاني، وهو: أن الألعاب الشعبية تُسهِم بشكل إيجابي في نشر الممارسات والتقاليد، وأشكال التعبير.

٨-٢-٣. نتائج اختبار الفرض الفرعي الثالث:

يختبر هذا الفرض مدى مساهمة الألعاب الشعبية في تعزيز القيم الجمالية كبُعد من أبعاد صون التراث غير المادي. حيث قُدِرت هذه العبارات برموز من X6-(1) إلى (X6-7)، جدول (١٠).

جدول (١٠) اختبار مدى مساهمة الألعاب الشعبية في تعزيز القيم الجمالية

م	المتغيرات	الوسط الحسابي	الانحراف المعياري	مؤشر الوزن النسبي (RII)	مستوى التوافر	الترتيب	قيمة T	مستوى المعنوية
١	العبارة رقم (X6-1)	٤,٤٩٣	٠,٧٥٣	٠,٨٩٩	متوافر تمامًا	الرابع	٢٢,٩٣٣	٠,٠٠٠**
٢	العبارة رقم (X6-2)	٤,١٦٤	٠,٨٢٤	٠,٨٣٣	بدرجة عالية	السابع	١٦,٣٤٧	٠,٠٠٠**
٣	العبارة رقم (X6-3)	٤,٦١٢	٠,٦٨١	٠,٩٢٢	متوافر تمامًا	الثاني	٢٧,٣٦٩	٠,٠٠٠**
٤	العبارة رقم (X6-4)	٤,٢٧٦	٠,٨٧٠	٠,٨٥٥	متوافر تمامًا	السادس	١٦,٩٧٠	٠,٠٠٠**
٥	العبارة رقم (X6-5)	٤,٤٧٠	٠,٧٢٢	٠,٨٩٤	متوافر تمامًا	الخامس	٢٣,٥٦٢	٠,٠٠٠**
٦	العبارة رقم (X6-6)	٤,٦٧٩	٠,٦٠٨	٠,٩٣٦	متوافر تمامًا	الأول	٣١,٩٥٧	٠,٠٠٠**
٧	العبارة رقم (X6-7)	٤,٥٩٠	٠,٦٣٩	٠,٩١٨	متوافر تمامًا	الثالث	٢٨,٧٦٤	٠,٠٠٠**
	تعزيز القيم الجمالية إجمالًا	٤,٤٦٩	٠,٥٨٢	٠,٨٩٤	متوافر تمامًا		٢٩,١٩٥	٠,٠٠٠**

يتضح من نتائج الجدول (١٠)، وجود توافق واضح بين مفردات العينة حول مساهمة الألعاب الشعبية في تعزيز القيم الجمالية؛ حيث كانت جميع المتوسطات أعلى من الوسط الفرضي (٣)، وتراوحت بين (٤,١٦٤ إلى ٤,٦٧٩)، وهذا يدل على توافر كافة عبارات هذا المحور عند درجة توافر (متوافر تمامًا) باستثناء عبارة واحدة (X6-2). كما يشير انخفاض الانحرافات المعيارية إلى اتفاق كبير بين مفردات العينة حول توافر جميع عبارات المحور. وأكدت الدرجة الكلية للمحور بمتوسط (٤,٤٦٩) المساهمة العالية للألعاب الشعبية في تعزيز القيم الجمالية. وتشير قيمة T إلى وجود إدراك معنوي إحصائي لدى العينة حول توافر جميع عبارات المحور بمستوى معنوية أقل من (٠,٠١). وبناءً على ذلك، يمكن قبول صحة الفرض الفرعي الثالث من الفرض الرئيس الثاني، الذي يشير إلى أن الألعاب الشعبية تُسهِم إيجابًا في تعزيز القيم الجمالية.

وبعد قبول صحة الفروض الفرعية الثلاثة من الفرض الرئيس الثاني يمكن التأكيد على المساهمة العالية للألعاب الشعبية في صون التراث الثقافي غير المادي كما يوضح الجدول (١١).

جدول (١١) اختبار مدى مساهمة الألعاب الشعبية في تعزيز صون التراث الثقافي غير المادي كمتغير إجمالي

م	المتغيرات	الوسط الحسابي	الانحراف المعياري	مؤشر الوزن النسبي (RII)	مستوى التوافر	الترتيب	قيمة T	مستوى المعنوية
١	تعزيز التنوع والهوية الثقافية	٤,٥٥٠	٠,٥٢٠	٠,٩١٠	متوافر تمامًا	الثاني	٣٤,٤٨٠	٠,٠٠٠**
٢	الممارسات والتقاليد وأشكال التعبير	٤,٥٧٧	٠,٥١٠	٠,٩١٥	متوافر تمامًا	الأول	٣٥,٧٢٠	٠,٠٠٠**
٣	تعزيز القيم الجمالية	٤,٤٦٩	٠,٥٨٢	٠,٨٩٤	متوافر تمامًا	الثالث	٢٩,١٩٥	٠,٠٠٠**
صون التراث الثقافي غير المادي إجمالًا		٤,٥٣٢	٠,٤٨٨	٠,٩٠٦	متوافر تمامًا		٣٦,٣٣١	٠,٠٠٠**

تُظهر نتائج الجدول (١١) توافقًا واضحًا بين مفردات العينة حول مساهمة الألعاب الشعبية في صون التراث الثقافي غير المادي. حيث جاءت المتوسطات الحسابية للأبعاد التي تقيس هذا المحور (تعزيز التنوع والهوية الثقافية، ونشر الممارسات والتقاليد وأشكال التعبير، وتعزيز القيم الجمالية) أعلى من الوسط الفرضي (٣) بشكل عام، بنسبة (٤,٥٥٠، ٤,٥٧٧، ٤,٤٦٩) على التوالي، مما يدلل على درجة توافر (متوافر تمامًا) لجميع أبعاد المحور. ويشير الانحراف المعياري المنخفض إلى اتفاق كبير بين مفردات العينة حول توافر جميع أبعاد المحور. كما تبين أن الدرجة الكلية للمحور (٤,٥٣٢) أعلى من الوسط الفرضي، مؤكدةً المساهمة العالية للألعاب الشعبية في تعزيز التفاعل الثقافي. وتشير قيمة Tإلى وجود إدراك معنوي إحصائي حول توافر جميع أبعاد المحور بمستوى أقل من (٠,٠١). وبناءً على ذلك يمكن قبول صحة الفرض الرئيس الثاني كفرض إجمالي، بأن الألعاب الشعبية تُسهِم بشكل إيجابي في صون التراث الثقافي غير المادي بجميع أبعاده. وهو ما يتفق مع كلٍّ من (الغلى، ٢٠٢٣؛ فضيل، ٢٠٢٢؛ فاطيمة، ٢٠٢١؛ الوصابي، ٢٠٢١؛ سارمن وآخرون، ٢٠١٩؛ ماسينيسا وكاسيا، ٢٠١٩؛ المسيليني، ٢٠١٧).

٨-٣- نتائج اختبار الفرض الرئيس الثالث:

يختبر هذا الفرض مدى وجود اتجاهات عامة إيجابية نحو تطوير الألعاب الشعبية لدى مفردات العينة. حيث قُدِرت العبارات برموز من (X7-1) إلى (X7-5)، ويُظهر جدول (١٢) وجود تقارب واضح بين المتوسطات الحسابية للعبارات وتراوحت من (٣,٨٤٣) إلى (٤,٧٠٩)، وهي تشير إلى توافر عبارات هذا المحور عند درجة توافر (متوافر تمامًا)، باستثناء العبارة رقم (X7-2) عند درجة توافر بدرجة عالية. كما تشير قيم الانحرافات المعيارية المنخفضة إلى وجود قدر كبير من الاتفاق بين مفردات العينة نحو تطوير الألعاب الشعبية. وتُبين الدرجة الكلية للمحور أنها أعلى من الوسط الفرضي بمتوسط (٤,٥٣٠) وعند درجة توافر (متوافر تمامًا). وتشير قيمة T إلى وجود إدراك معنوي بشأن توافر جميع عبارات المحور بمستوى أقل من (٠,٠١)، ويُؤكد ذلك قبول جميع النتائج السابقة، وقبول صحة

الفرض الرئيس الثالث بوجود اتجاهات عامة إيجابية نحو تطوير الألعاب الشعبية لدى مفردات العينة.

جدول (١٢) اختبار مدى وجود اتجاهات عامة إيجابية نحو تطوير الألعاب الشعبية لدى مفردات العينة

م	المتغيرات	الوسط الحسابي	الانحراف المعياري	مؤشر الوزن النسبي (RII)	مستوى التوافر	الترتيب	قيمة T	مستوى المعنوية
١	العبارة رقم (X7-1)	٤,٦٥٧	٠,٦٧٢	٠,٩٣١	متوافر تمامًا	الثاني	٢٨,٥٠٣	٠,٠٠٠**
٢	العبارة رقم (X7-2)	٣,٨٤٣	١,١٠٩	٠,٧٦٩	بدرجة عالية	الخامس	٨,٧٩٩	٠,٠٠٠**
٣	العبارة رقم (X7-3)	٤,٤٥٥	٠,٩٢٢	٠,٨٩١	متوافر تمامًا	الرابع	١٨,٢٥٧	٠,٠٠٠**
٤	العبارة رقم (X7-4)	٤,٦٤٩	٠,٦٤٠	٠,٩٣٠	متوافر تمامًا	الثالث	٢٩,٨٢٠	٠,٠٠٠**
٥	العبارة رقم (X7-5)	٤,٧٠٩	٠,٥٨٥	٠,٩٤٢	متوافر تمامًا	الأول	٣٣,٧٦٧	٠,٠٠٠**
	الاتجاهات العامة الإيجابية نحو الألعاب الشعبية إجمالًا	٤,٤٦٣	٠,٥٩٩	٠,٨٩٣	متوافر تمامًا		٢٨,٢٤٥	٠,٠٠٠**

٨-٤- نتائج اختبار الفرض الرئيس الرابع:

يختبر هذا الفرض مدى وجود فروقات معنوية في اتجاهات مفردات العينة فيما يتعلق بإدراكاتهم لمتغيرات الدِّراسة: تعزيز التفاعل الثقافي بين أفراد المجتمع كمتغير إجمالي، والمتغيرات الثلاثة المرتبطة فيه: (تعزيز التفاعل الاجتماعي والاندماج، وتعزيز القيم الفكرية، وتعزيز القيم الأخلاقية) وصون التراث الثقافي غير المادي كمتغير إجمالي، والمتغيرات الثلاثة المرتبطة فيه: (تعزيز التنوع والهوية الثقافية، نشر الممارسات والتقاليد وأشكال التعبير، تعزيز القيم الجمالية)، والاتجاهات العامة الإيجابية نحو الألعاب الشعبية. وفقًا لاختلاف الخصائص الديموغرافية (الجنس، الفئة العمرية، الحالة الاجتماعية، المستوى التعليمي، المهنة، العلاقة بالألعاب الشعبية، المشاركة في الألعاب الشعبية).

ولاختبار صحة الفرض بعدم وجود فروقات ذات دلالة إحصائية بين إدراكات مفردات العينة نحو متغيرات الدِّراسة وفقًا لاختلاف الجنس (ذكر، أنثى)، تم استخدام اختبار Mann-Whitney للمقارنة بين عينتين مستقلتين. وأوضحت النتائج عدم وجود فروقات معنوية لجميع متغيرات الدراسة وفقًا لاختلاف الجنس بين فئتي الذكور والإناث؛ حيث إن قيمة P-Value لم تكن دالة إحصائيًا عند مستوى معنوية قدره (٠,٠٥).

كما استخدمت الدِّراسة اختبار Kruskal-Wallis للمقارنة بين عدة عينات مستقلة للتحقق من صحة الفرض بعدم وجود فروقات ذات دلالة إحصائية بين إدراكات مفردات العينة نحو متغيرات الدراسة، وفقًا لاختلاف الفئة العمرية، الحالة الاجتماعية، المستوى التعليمي، المهنة، العلاقة مع الألعاب الشعبية، والمشاركة في الألعاب الشعبية. وأوضحت نتائج التحليل الإحصائي أن قيمة P-Value لم تكن دالة إحصائيًا عند مستوى الدلالة (٠،٠٥) مما يدل على قبول صحة الفرض بعدم وجود فروق معنوية بين إدراكات مفردات العينة نحو جميع متغيرات الدِّراسة وفقًا لاختلاف فئاتهم العمرية، وحالتهم الاجتماعية، ومستواهم التعليمي، ومهنتهم، وطبيعة علاقتهم مع الألعاب الشعبية. في حين أظهرت النتائج في الجدول (١٣) وجود فروقات إحصائية بين إدراكات مفردات العينة لجميع متغيرات الدراسة وفقًا لاختلاف درجة مشاركتهم في الألعاب الشعبية؛ حيث

تشير النتائج إلى أن المشاركة الدائمة في الألعاب الشعبية ترتبط بإدراكات أكثر إيجابية في مجالات، مثل: صون التراث الثقافي، وتعزيز التفاعل الثقافي والاجتماعي.

جدول (١٣) نتائج اختبار Kruskal–Wallis وقيمة P–Value ودلالتها للفروق وفقًا لاختلاف درجة المشاركة في الألعاب الشعبية

م	المتغيرات	المشاركة في الألعاب الشعبية	المتوسط الحسابي	الانحراف المعياري	متوسط الرتب	Chi–Square	درجة الحرية	المعنوية P–Value
١	**تعزيز التفاعل الثقافي بين أفراد المجتمع**	أبدًا	٣,٩٤٦	٠,٦٦١	٣٥,٢١	٢٣,٥١٣	٤	٠,٠٠٠**
		نادرًا	٤,٢٨٧	٠,٤٦٥	٥١,٠٢			
		أحيانًا	٤,٤١٨	٠,٥٣٧	٦٤,٩٨			
		غالبًا	٤,٧٠٣	٠,٢٧٨	٨٦,٨٥			
		دائمًا	٤,٧٩٩	٠,٣٣٩	٩٩,٨٦			
٢	**تعزيز التفاعل الاجتماعي والاندماج**	أبدًا	٤,٠٢٦	٠,٥٧٩	٣٣,٠٧	٢٢,٦٠٣	٤	٠,٠٠٠**
		نادرًا	٤,٣٩٢	٠,٤١٩	٥٠,٩٠			
		أحيانًا	٤,٥١٢	٠,٥٦٧	٦٦,٤٢			
		غالبًا	٤,٧٣١	٠,٣٣٧	٨٣,٤٤			
		دائمًا	٤,٨٤٣	٠,٣١٥	١٠٠,٣٦			
٣	**تعزيز القيم الفكرية**	أبدًا	٤,٠٦١	٠,٥٧٠	٤٣,٥٧	٢١,٨١١	٤	٠,٠٠٠**
		نادرًا	٤,١٤٣	٠,٥٦٨	٤٩,٤٤			
		أحيانًا	٤,٣٦٤	٠,٥٨٩	٦٥,٠٨			
		غالبًا	٤,٦٧٩	٠,٣٦٠	٨٦,٦٥			
		دائمًا	٤,٨٠٥	٠,٤٠٠	٩٨,١٤			
٤	**تعزيز القيم الأخلاقية**	أبدًا	٣,٧٥٠	٠,٩٢١	٣٦,٠٠	١٦,٠٤٣	٤	٠,٠٠٣**
		نادرًا	٤,٣٢٧	٠,٥٨٥	٥٩,١٠			
		أحيانًا	٤,٣٧٩	٠,٥٩٣	٦٣,٧٢			
		غالبًا	٤,٦٩٨	٠,٢٩٦	٨٤,٧٥			
		دائمًا	٤,٧٥٠	٠,٣٧٥	٩٢,٤٥			
٥	**صون التراث الثقافي غير المادي**	أبدًا	٤,١٩٣	٠,٤٧٥	٣٨,٥٠	٢٠,٤٨٠	٤	٠,٠٠٠**
		نادرًا	٤,٤٣٢	٠,٣٥٦	٥٠,٤٤			
		أحيانًا	٤,٥٠١	٠,٥٦٨	٦٧,٨١			
		غالبًا	٤,٦٥٧	٠,٣٥٨	٧٦,٤٨			
		دائمًا	٤,٨٩٩	٠,١٤٨	١٠٤,٨٢			
٦	**تعزيز التنوع**	أبدًا	٤,٢٨٦	٠,٤٦٦	٤٢,٧٩	٢٥,٨٨١	٤	٠,٠٠٠**

م	المتغيرات	المشاركة في الألعاب الشعبية	المتوسط الحسابي	الانحراف المعياري	متوسط الرتب	Chi-Square	درجة الحرية	المعنوية P-Value
	والهوية الثقافية	نادرًا	٤,٣٦٣	٠,٣٧٣	٤٥,٥٢			
		أحيانًا	٤,٥٢٦	٠,٦١٠	٦٨,٣٥			
		غالبًا	٤,٧٠٢	٠,٣٥٩	٧٧,٦٥			
		دائمًا	٤,٩٧٤	٠,٠٨٦	١٠٧,٩٥			
٧	**الممارسات والتقاليد وأشكال التعبير**	أبدًا	٤,٢٣٢	٠,٤٦٤	٣٧,٣٥	١٠,٣٤٨	٤	٠,٠٣٥*
		نادرًا	٤,٥٨٢	٠,٣٧٩	٦٢,٦٥			
		أحيانًا	٤,٥٣٢	٠,٦٠١	٦٦,٤٦			
		غالبًا	٤,٦٧٢	٠,٣٨٨	٧٢,٤٢			
		دائمًا	٤,٨٤١	٠,٢٩٦	٩٣,٦٤			
٨	**تعزيز القيم الجمالية**	أبدًا	٤,٠٦١	٠,٦٧٤	٤٢,٥٠	١٥,٥٢٥	٤	٠,٠٠٤**
		نادرًا	٤,٣٥٢	٠,٦٢١	٥٨,٣١			
		أحيانًا	٤,٤٤٤	٠,٥٩٧	٦٥,٠٥			
		غالبًا	٤,٥٩٥	٠,٤٥٦	٧٤,٨٨			
		دائمًا	٤,٨٨٣	٠,٣٠٥	١٠٣,٧٧			
٩	**الاتجاهات الإيجابية نحو الألعاب الشعبية**	أبدًا	٤,٠٥٧	٠,٨٩٢	٤٨,٢٣	١٣,٧٧٩	٤	٠,٠٠٨**
		نادرًا	٤,٢١٥	٠,٥٧١	٥١,١٤			
		أحيانًا	٤,٤٨٢	٠,٦٢٠	٦٨,٦٩			
		غالبًا	٤,٦٧٣	٠,٣٢٣	٨١,٠٠			
		دائمًا	٤,٧٠٠	٠,٥٣١	٨٦,٨٦			

الخاتمة

أظهرت الدراسة أن الألعاب الشعبية تُشكِّل جزءًا أساسيًّا من ثقافة مجتمع مدينة جدة وتراثه الثقافي؛ حيث تعمل كوسيلة تُسهِم في تعزيز ثقافة المجتمع لدى الأفراد، والتأثر بها من خلال الممارسة. يتفاعل الفرد مع هذه الثقافة في أوقاتِ فراغه ولهوه، مما يساعده في اكتساب السلوكيات المتناغمة مع عادات المجتمع وتقاليده. هذه الألعاب تؤدي -أيضًا- دورًا كبيرًا في تطوير الفرد من النواحي: العقلية، والبدنية، والنفسية، والوجدانية بناءً على الوظائف التربوية، والاجتماعية، والثقافية التي تحملها. ومن ثَمّ تنقل معها عادات، وتقاليد، ومهارات بطريقة طبيعية وتلقائية من جيلٍ إلى آخر، مُكوِّنة بذلك جوانب مميزة من ثقافة شعبية غنية بالمعاني الإنسانية والاجتماعية، ومؤكدةً بذلك على أهمية الانتماء، والارتباط بالأرض والوطن.

وتُعدُّ الألعاب الشعبية ظاهرة اجتماعية معروفة في جميع الثقافات، وفي المملكة العربية السعودية خاصة، أظهرت هذه الألعاب فوائد تتعدى الجوانب البدنية، والنفسية، ولكنها –أيضًا– ساهمت في تعزيز مفهوم الثقافة الاجتماعية عن طريق تعزيز القيم المجتمعية والحفاظ عليها، وأسهمت هذه الألعاب بشكلٍ رئيس في تسليط الضوء على التراث الشعبي بتنوعه، وغزارة مضمونه، وفتحت آفاقًا واسعة لاستكشاف تفاصيل الحياة الاجتماعية.

وأظهرت نتائج هذا البحث الآتي:

- أن الألعاب الشعبية تُسهِم بشكل إيجابي في تعزيز التفاعل الثقافي والاجتماعي، وصون التراث الثقافي غير المادي.
- للألعاب الشعبية خصائص تميزها عن الألعاب الحديثة، كونها نابعة من البيئة التي نشأت فيها، ما يمنحها تشبعًا بالقيم الثقافية والاجتماعية، كما تعكس هذه الألعاب تفاصيل حياة الأفراد في مجتمعهم، حيث تُعَدّ وعاءً تحتفظ فيه الجماعات بأفراحها، وأحزانها، وعاداتها، وتقاليدها.
- تستمد الألعاب الشعبية جذورها من التاريخ والماضي البعيد، ويغلب عليها الحركات الفنية والأدائية، مما يضفي عليها طابعًا فنيًا يجذب المتفرجين، والمهتمين بهذه الفنون الشعبية.
- لا تقتصر الألعاب الشعبية على الجوانب الحركية، أو الذهنية فحسب، بل تتضمن –أيضًا– الرقص الشعبي والموسيقى كجزء من الفنون التقليدية والثقافة الشعبية، وتستهدف هذه العروض الترويح والتنافس بين الأقران والمشاركين؛ لإظهار مهاراتهم الأدائية.

التوصيات:

- دمج الألعاب الشعبية في مناهج التعليم، وبرامج المؤسسات التعليمية، وأنشطة المدارس والمجتمعات المحلية، والمنظمات الحكومية وغير الحكومية؛ لتحفيز المشاركة، ونقل القيم الثقافية.
- تعزيز التوعية حول الرياضات والألعاب الشعبية من خلال وسائل الإعلام الجماهيري وَفق قيمتها وأهميتها.
- دعم البحوث المتخصصة في الرياضات والألعاب الشعبية.
- إنشاء منصة إلكترونية للألعاب الشعبية؛ تشرح كيفية ممارستها وتطويرها بما يتناسب مع العصر الراهن.
- تنظيم بطولات ومباريات تنافسية بين المناطق لتعزيز روح التنافس والتضافر.
- تحديد فضاءات داخل المدن والأحياء لممارسة الألعاب الشعبية وتعزيز التفاعل الاجتماعي.
- إنشاء أكاديمية للألعاب الشعبية بهدف تدريب المعلمين والأساتذة؛ لاستخدامها في التعليم.
- عرض الألعاب الشعبية في المهرجانات المحلية، والوطنية، والإقليمية والدولية؛ لتعزيز الوعي بقيمتها.
- تعزيز شعبية الألعاب التقليدية والحفاظ عليها من خلال برامج معترف بها، مثل: "الرياضة للجميع"، و "الرياضة والصحة".

شكر وتقدير Acknowledgements

تم دعم هذا البحث من قِبل برنامج المنح البحثية في وزارة الثقافة بالمملكة العربية السعودية، ولهم جزيل الشكر، ووافر الامتنان.

وجزيل الشكر للجنة السعودية للألعاب الشعبية، وبشكل خاص الأستاذة/ ريم الفقير، رئيس مجلس الإدارة، والأستاذ/ إبراهيم الشريدة، الرئيس التنفيذي، والأستاذة/ حصة بن غيلان على تعاونهم القيّم، والمثمر في توفير المعلومات عن حصر الرياضات والألعاب الشعبية في المملكة وتوثيقها.

المراجع العربية:

١. أحمد، أمنة إبراهيم أبو القاسم. (٢٠٢٠). الدور الاجتماعي والنفسي للألعاب الشعبية القديمة والألعاب الحديثة لطلاب مرحلة الأساس بولاية الخرطوم محلية جبل أولياء. (أطروحة دكتوراه، كلية الدِّراسات العليا التربية البدنية والرياضية جامعة السودان للعلوم والتكنولوجيا).

٢. حميدة، سعاد. (٢٠٢١). الألعاب الشعبية في مدينة تبسة تاريخ طفولة، مجلة أبحاث، جامعة زيان عاشور الجلفة، ٦ (٢)، ص. ٨١٩-٨٣٢.

٣. الخضير عبد الله. (٢٠٢١). الألعاب الشعبية وأثرها الاجتماعي على النشء. (مجلة كلية الآداب جامعة بنها، ٥٥(٣)، ص ١-٣٠).

٤. الزمامي، مزنه ناصر. (٢٠٢٣). دور الألعاب الشعبية في تنمية بعض المهارات الحركية من وجهة نظر معلمات الطفولة المبكرة، مجلة بحوث نوعية في مجالات التربية النوعية، ٣٠ (٢)، ص ١٦١-١٨٦.

٥. الشعيبي، صالح أحمد صالح يحيى. (٢٠٠٦). ألعاب الأطفال الشعبية في المجتمع اليمني: دراسة أنثروبولوجية وصفية. (رسالة دكتوراه غير منشورة، جامعة صنعاء، اليمن).

٦. الصالح، بثينة ناصر. (٢٠١٤). فاعلية أنشطة الألعاب الشعبية في إكساب القيم الاجتماعية لطفل ما قبل المدرسة. (رسالة ماجستير غير منشورة، جامعة الملك سعود).

٧. العساف، صالح. (١٩٩٥). المدخل إلى البحث في العلوم السلوكية. (ط١، مكتبة العبيكان، الرياض).

٨. الغلى، بوزيد. (٢٠٢٣). الألعاب التراثية من الموروث الثقافي إلى الاستثمار التربوي. (ط١، مجموعة بيت الحكمة للصناعات الثقافية، القاهرة).

٩. فاطيمة، سكومي. (٢٠٢١). القيم الاجتماعية والتراثية لألعاب الأطفال الشعبية نماذج من ولاية غليزان. (مجلة سوسيولوجيون، ٢(٢)، ص ٤٥-٥٨).

١٠. فرح، داليا صالح عبد الوهاب. (٢٠٢٣). الفنون الأدائية والاستدامة، آفاق جديدة للتحولات الثقافية. (مجلة العمارة والفنون والعلوم الانسانية، مج ٨ (٤١)، الجمعية العربية للحضارة والفنون الاسلامية، ص ٣٠٨-٣٣٣).

١١. فضيل، خديجة. (٢٠٢٢). الألعاب الشعبية التراثية: أبعادها الاجتماعية والثقافية منطقة تلمسان أنموذجًا. (الجزائر، أطروحة دكتوراه غير منشورة، جامعة أبي بكر بلقايد).

١٢. ماسينيسا، عمور؛ كاسيا، بوراي. (٢٠١٩). الممارسات البدنية في ظل العولمة الثقافية بين الرياضة لمواكبة الحداثة والألعاب الشعبية لحماية الأصالة. (مجلة الممارسات الرياضية والمجتمع، ٢(١)، ص ٤٨-٥٧).

١٣. محروس، أميرة محمود. (٢٠٢١). أثر استخدام الألعاب الشعبية لتنمية بعض المهارات الحركية الأساسية والوعي بالجسم لطفل الروضة في ظل

مستجدات جائحة كورونا، (مجلة دراسات في الطفولة والتربية، ١٩(١٩)، ٤٣٩-٥١٧).

١٤. المسيليني، الهادي. (٢٠١٧). ألعاب الأطفال التراثية في تونس دراسة أثنوغرافية وأنثروبولوجية. (مجلة الثقافة الشعبية، ٣٨(١٠)، ص١١٢-١٣١).

١٥. نفادى، دينا أحمد. (٢٠٢٣). الألعاب الشعبية التقليدية مصدرًا لتصميم أقمشة ملابس الأطفال الطباعية، مجلة العمارة والفنون والعلوم الإنسانية، ٨ (٣٧)، ص ص ٢٩٤-٣١٥.

١٦. هيئة التراث، (٢٠٢٣). تقرير حصر وتوثيق الرياضات والألعاب التقليدية السعودية.

١٧. الوصابي، عبدالعزيز. (٢٠٢١). دور الموروث اليمني للألعاب الشعبية الرياضية في ترسيخ الهوية الثقافية الوطنية – دراسة وصفية في محافظة الحديدة. (المجلة الجزائرية للعلوم الاجتماعية والإنسانية، ٩(٢)، ص ٢٧٢-٢٩٧).

١٨. اليونسكو، (٢٠٠٥). تقرير أولي عن مشروع ميثاق دولي للألعاب والرياضات التقليدية، باريس.

المراجع الإنجليزية:

19. Carmen, P., Antinea A., & Kourkoutas, E. (2019). Traditional Games Body and Movement. Journal of Sports Science, 7 (2019) 33-37.
20. Hair J.F., William C. B, Barry J. B, and Rolph E. A. (2019). Multivariate Data Analysis: Eighth Edition. USA: Cengage Learning EMEA.
21. Kovacevic, T. & Opic, S. (2014). Contribution of Traditional Games to the Quality of Students Relation & Frequency of Students Socialization in Primary Edu- cation, Croatian Journal of Education, Vol 16 sp Ed. No.1, p.p. 95-112.