اللعب: مفهومه ووظائفه وأنواعه

لعل من المفيد، وقبل البدء في الحديث عن الألعاب، أن نعرض مفاهيم اللعب المختلفة، ونقف عند أبرز دلالاته الرمزية والثقافية والاجتماعية، ثم نوضّح أنواعه.

مفهوم اللعب ودلالاته. تطرق عدد من الباحثين لتعريف اللعب في إطار جهودهم لدراسة هذه الظاهرة. ولعل من أبرز هذه التعريفات:

- اللعب نشاطٌ مرح، يستحوذ على اهتمام اللاعبين، وغير مرتبط بتحقيق أي مصالح مادية، تتم ممارسته بشكل منظم في إطار محدد زماناً ومكانا، وفقاً لقواعد محددة. ويترتب على هذا النشاط تكوين جماعة اجتماعية تسعى إلى إحاطة نفسها بشيء من السرية من خلال التستر والتنكر، مما يدعم الفوارق بينها وبين العالم الخارجي -عالم الجِدّ- من حولها (Huizinga 1950).

- اللعب نشاط ذو خصائص ست، تتمثل في أنه نشاطٌ حرٌ من حيث الممارسة؛ منفصلٌ لأنّ ممارسته عملية مقيدة بقيود الزمان والمكان؛ غير ثابت من حيث مسار اللعبة واتجاهاتها ونتائجها وحرية التصرف والتفكير من قبل اللاعبين؛ غير منتج بسبب أنه نشاطٌ غير موجه لتحقيق مكاسب مادية؛ محكوم بقواعد محددة تنظم مسار اللعبة وأدوار اللاعبين، كما أنه نشاط يفضي إلى القناعة بوجود عالم آخر -عالم المرح والمزاح- الذي يقابل عالم الجِدّ والنشاط الموجه بالضرورة للإنتاج والإنجاز (Caillios 1961).

- اللعب يطلق على طائفة من الحركات الجسمية والنفسية، يندفع إلى القيام بها صغار بعض الفصائل الحيوانية، تحت تأثير ميل فطري، تنشأ هذه الفصائل مزودة به. وتختلف مدة بقاء هذا الميل

بحسب اختلاف هذه الفصائل في أمد طفولتها، فكلما طالت مدة الطفولة طال الزمن الذي تستغرقه هذه النزعة. ولذلك كان أطول الكائنات طفولة، وهو الإنسان، أكثرها حظاً من الألعاب (وافي ١٩٧٨: ١٠١).

- الألعاب الشعبية نشاط بدني وحركي وذهني مستمد من البيئة. له جذور تراثية، نابع من ذات الفرد، دون إجبار خارجي، يحقق لذة للممارس ومتعة للمشاهد، ولا يتطلب قوانين معقدة (عفيفي ١٤١٢: ١١).

وعلى كل حال فاللعب والحركة اتجاه فطري وتلقائي لدى أي كائن حي، حيث يعبر باللعب عن وجوده وكينونته وحيويته وحقه في إظهار هذه الحيوية وتفريغها سواء لما يجده في ذلك من لذة ومرح، أم لما فيها من لفت نظر الآخرين للقدرات المعرفية أو البدنية المتوثبة فيه - وخصوصاً إذا كان هذا الكائن الحي إنساناً. فحالة الجمود والسكون هي من طبيعة الجماد، أما الكائن الحي الذي يتغذى وينمو، فإن له نزعة لا تقاوم في ممارسة اللعب على نحو ما، فالحمل الذي يتقافز في الحقول والمراعي قريباً من أمه يعلن عن سروره من خلال اللعب. ولا نجانب الحقيقة إذا قلنا إن اللعب لدى الحيوان غريزة وسر من أسرار الحياة على سطح هذه الأرض. وأكثر ما تتجلى غريزة الميل إلى اللعب لدى الكائن الحي وخاصة الإنسان في أوقات شعوره بالأمن والشبع والنشاط، وفي بواكير طفولته وعنفوان صباه، أي قبل أن تجرفه الحياة وتشغله بتكاليفها.

وقد قصرنا الدلالة اللفظية لكلمة (شعبية) -ولو مجازاً- على الموروث عن الأسلاف، حتى نُخْرِج من مجال الدراسة الألعاب الرياضية الحديثة، التي دخلت المجتمع منذ أكثر من خمسين عاماً تقريباً، وأصبحت أكثر شعبية (انتشاراً) من الألعاب الشعبية المتوارثة. وربما تكون هذه الألعاب الحديثة من أهم عوامل اختفاء الألعاب الشعبية وعدم الاهتمام بها. كذلك يمكن تقييد مفهوم الألعاب الشعبية في هذا البحث لينصب على تلك الألعاب المتوارثة عن الأسلاف، المنطوية على نشاط بدني حركي ذهني أو لفظي حر منظم. نشاط تتم ممارسته في أطر زمانية ومكانية محددة، وفقاً لقواعد معروفة لدى الممارسين. وتُسْتَمدُ أدواته من البيئة المحيطة، ويُزَاوَل (أو كان يزاول) بشكل عام على مستوى المجتمع أو الجماعة التي تنتمي إليها اللعبة.

وتقييد الألعاب الشعبية بهذا المفهوم، يتفق بشكل واضح مع الهدف من هذا المجلد. فهو ينصب أساساً على الألعاب الشعبية التقليدية، التي انتقلت من جيل إلى جيل. وقد يرى بعض المهتمين أن هذه الألعاب التقليدية غير مرتبطة بمصالح مادية أو مكاسب شخصية. ولكن الواقع يختلف بعض الشيء حين نجد بعض هذه الألعاب التقليدية يؤدي إلى الربح أو الخسارة المادية، كالرهان في ألعاب الرماية والسباق ونحو ذلك. ففي مثل تلك المسابقات كان يحق للاعب الفائز الحصول على مكاسب مادية من اللاعب الذي خسر في حلبة المنافسة.

واللعب من الظواهر الاجتماعية التي حظيت باهتمام الباحثين في مختلف العلوم الإنسانية، كالاجتماع والأنثروبولوجيا والسياسة والاقتصاد وعلم النفس والتربية. كما حظيت هذه الظاهرة باهتمام المؤرخين الذين لم يغب عن بالهم رصدها وتوثيقها. وأما الأدباء والشعراء فاتخذوا مما يترتب على المنافسة والمباريات في تلك الألعاب موضوعات يتغنون بها في التفاخر والمدح والهجاء والنسيب ونحو ذلك.

وتبعاً لذلك فظاهرة اللعب محاطة برصيد هائل من الأدبيات الإبداعية والعلمية التي لن يتسع المجال في هذا المجلد لتناولها. ولكننا سنقدم نبذة يسيرة عن الأبعاد الاجتماعية والثقافية للألعاب الشعبية وتفسيرها، ومن ثم ربطها بالإطار الاجتماعي والثقافي والبيئي الذي انبثقت منه.

تعددت النظريات التي حاولت إلقاء الضوء على ظاهرة اللعب ووظائفه

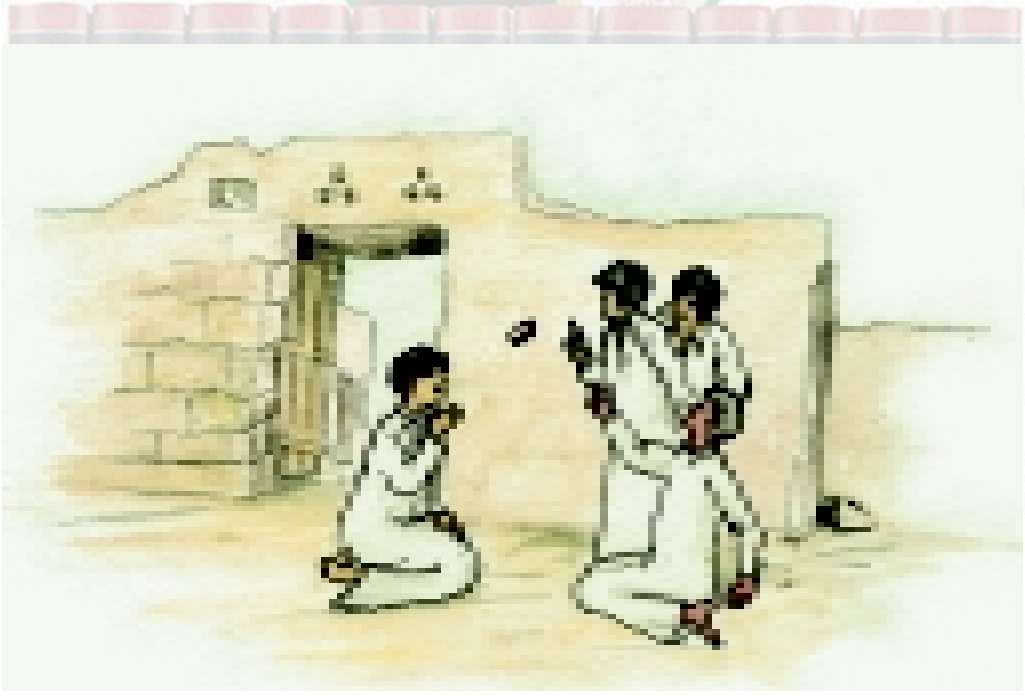
وارتباطاته الاجتماعية والثقافية. ومن أقدم هذه النظريات ما يعرف بنظرية الترويح والاستجمام التي ظهرت على يد لازاروس Lazarus عام ١٨٨٣م. تقول النظرية إن اللعب يحقق وظيفة الترويح والاستجمام وذلك بإراحة الأعصاب والعضلات من عناء العمل وأعبائه، فاللاعب وفقاً لهذه النظرية يستخدم العديد من الطاقات العضلية والعصبية والنفسية غير تلك الطاقات التي يرهقها العمل، وعليه تجد الأجزاء المرهقة من جسم الإنسان فرصة للراحة، إذ تتخلص من الكثير من الأحماض والمواد السامة التي تراكمت في جسم الإنسان نتيجة لضغوط العمل ومتاعبه (وافي ١٩٧٨: ١٠٣-١٠٦).

ومن هذه النظريات نظرية سبنسر Spenser المعروفة بنظرية فضل الطاقة أو النشاط الزائد عن الحاجة. وهي تنظر إلى اللعب باعتباره آلية للتخلص من النشاط أو الطاقة الزائدة التي لا بد من التخلص منها، حتى يحافظ الكائن على توازنه الجسمي والنفسي. ونتيجة لذلك يلاحظ أن الصغار أكثر ميلاً -مقارنة بالكبار- للعب، إذ لا يجد الصغار من وسائل ينفقون فيها طاقاتهم سوى اللعب، بينما يوجه الكبار الكثير من طاقاتهم لكسب الرزق. فالصغار قد زودوا بهذه الحركات التلقائية غير الجدية (اللعب)، ليستطيعوا بواسطتها التخلص من تلك الطاقة التي يؤدي عدم الإفراج عنها إلى مخاطر عضوية على جسم الإنسان (وافي ١٩٧٨: ١٠٦-١٠٧).

ومن هذه النظريات أيضاً ما يعرف بنظرية التلخيص أو الاسترجاع والتخلص من الميول الفطرية البدائية. وتقوم هذه النظرية على فكرتين أساسيتين: إحداهما تتصل بأصول أنواع اللعب ونشأتها وتطورها. أما ثانيتهما فتتعلق بوظيفة ظاهرة اللعب. فقد أكدت هذه النظرية على تنوع الألعاب واختلافها باختلاف أعمار الأطفال، إذ تتطلب كل مرحلة من مراحل عُمر الطفولة نوعاً معيناً من الألعاب. كما أكدت على وجود صلة وثيقة بين ما يمارسه الأطفال من ألعاب، وبين تلك الأعمال الجادة التي كان يمارسها الإنسان في مراحله التاريخية الأولى.

فالفكرة الأولى من النظرية تشير إلى أن اللعب الذي يمارسه الأطفال، ليس إلا تجسيداً ومحاكاة وتقليداً لمظاهر النشاط والجدية التي يزاولها الإنسان خلال دورة الحياة. فاللعب يلبي عند الأطفال ميولاً فطرية موروثة. فكما يرث الأطفال عن

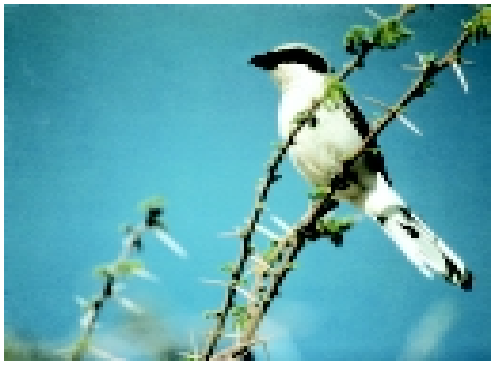
أسلافهم خصائص معينة، يرثون أيضاً عنهم تلك المظاهر الحياتية (الأعمال الجدية المهمة)، التي ساعدت الإنسان على التكيف مع إطاره البيئي كالصيد والتقاط الثمار أو الزراعة ونحو ذلك. وتؤكد هذه النظرية على أن الميل إلى مزاولة هذه الأعمال والاستعداد لمزاولتها، ينتقلان إلى الأطفال عن طريق وراثتهم لصفات النوع البشري. كما أن الميول تظهر لدى الأطفال مرتبة حسب ظهورها في النوع البشري. فينتقل إليهم عن الأدوار الأولى للإنسان الميل إلى الصيد والقنص، وعن الأدوار التالية الميل إلى تربية الدواجن، وتكوين الجماعات، وبناء أو تأليف الأسر وتشييد المنازل، وإقامة المزارع. وينظر إلى هذه الميول، وفقاً لهذه النظرية، بوصفها أساس كل الألعاب لدى الأطفال. فهي التي تدفعهم للقيام بتلك النشاطات غير الجدية (اللعب بكافة أنواعه)، والتي تمثل أو تلخص مجمل النشاطات الجدية التي مارسها الإنسان عبر العصور التاريخية المختلفة. فألعاب الأطفال في السنوات الأولى من حياتهم، تعد امتداداً لتلك النشاطات الحقيقية التي مارسها الإنسان الأول في المراحل البدائية من تاريخ البشرية كالصيد، والقنص، والتقاط الثمار. أما ألعاب الأطفال في السنوات اللاحقة لسنوات الطفولة المبكرة



فهي امتداد لتلك النشاطات التي سادت في المراحل اللاحقة للمرحلة البدائية من تاريخ البشرية.

أما الفكرة الثانية التي دارت حولها هذه النظرية، فتتعلق بوظيفة ظاهرة اللعب التي تتمثل في تخليص الأطفال من هذه الميول الوراثية، التي لم تعد تتناسب مع طبيعة الحياة المعاصرة المتميزة بالعديد من مظاهر النشاط المتنوع، والمتسم باتساع نطاق التخصص وتقسيم العمل. فممارسة الأطفال لتلك الألعاب وسيلة لإشباع تلك الميول من جانب، والتخلص منها من جانب آخر. فممارسة الألعاب تغذي تلك الميول وتشبعها، الأمر الذي يفضي بالضرورة إلى تلاشيها تدريجياً، بحيث تفقد قوتها في توجيه سلوك الطفل. فالطفل الذي يمارس في سنيه الأولى لعبة الصيد التي لا تخلو من القسوة على الحيوانات أو الطيور، يلبّي بذلك نزعة أو ميولاً ورثها من إنسان المرحلة البدائية.

ومع تكرار ممارسة هذا النشاط تقل تدريجياً أهميته في نظره مع تدرجه العمري، حتى يقلع عنه نهائياً، لأنه لا يتناسب مع طبيعة الحياة التي يعيشها. فالإنسان لم يعد محتاجاً إلى الصيد لتأمين قوته، بل أصبح بدلاً من ذلك ينظر إلى



ذلك النشاط بوصفه عملاً غير إنساني لما ينطوي عليه من القسوة على الحيوانات والطيور الوديعة. ووفقاً لهذا المنظور فإن كل نوع من الألعاب يساعد الأطفال على التخلص من ميل أو آخر من هذه الميول، حتى يأتي على آخر هذه الميول في أواخر مرحلة الطفولة التي تمثل مرحلة التحول من الحياة غير الجدية إلى الحياة الجدية، بعد أن تخلص -عن طريق الألعاب- من تلك الميول التي تتعارض تلبيتها ومتطلبات الحياة الجدية الراهنة (وافي ١٩٧٨: ١٠٨-١١٢).

ومن تلك النظريات ما يعرف بنظرية الإعداد والتهيئة لحياة المستقبل لكارل جروس Karl Gross ومفادها أن الوظيفة الأساسية للألعاب هي إعداد الأطفال وتهيئتهم لتحمل الأعباء التي تتطلبها حياتهم فيما بعد مرحلة الطفولة. فباللعب يتدرب الأطفال على الأعمال الجدية التي تنتظرهم وتجعل منهم أعضاء نشطين في

المجتمع. وتقرر هذه النظرية أن صغار الجنس البشري والحيواني مزودون باستعدادات وراثية وميول فطرية تتفق مع طبيعة حياتهم وتساعدهم على تنفيذ الأعمال الخاصة بهم، إلا أن هذه الميول وتلك الاستعدادات والغرائز، تنشأ لدى الصغار ضعيفة غير قادرة على تحقيق وظائفها بالشكل المناسب. وتكون الحاجة لتدريبها وتهذيبها في أمور غير جدية بواسطة اللعب أمراً ضرورياً حتى تُعَزَّزَ وتَقْوَى على تحقيق الوظائف الأساسية ومنها العمل والنشاط الهادف. كذلك الحال بالنسبة للنوع، إذ تطول تلك الفترة لدى صغار الإنسان مقارنة بصغار الحيوان للسبب نفسه. وبوجه عام ترى هذه النظرية أنّ الصغار مزودون بميول فطرية نحو الألعاب التي تتجانس مع ما يقوم به الكبار من أعمال، وأن الفترة الزمنية لممارسة هذه الألعاب قد تطول أو تقصر وفقاً لطبيعة الطبقة والنوع الذي ينتمي إليه الصغار (وافي ١٩٧٨: ١١٣-١١٥).

ومن هذه النظريات نظرية كارت Cart المعروفة بنظرية النمو النفسي، إذ يرى أن اللعب يقوم بوظيفة أساسية تتمثل في تنمية أعضاء الجسم والجهاز العصبي، مما يمكِّن هذه الأعضاء من أداء وظائفها على الوجه المناسب. وعلى وجه العموم، تقرر هذه النظرية أن الأعضاء في مرحلة الطفولة لابد لها من أن تُستخدم أو تستثار بواسطة اللعب لكي تتطور وتقوى وتنمو، حتى تصبح قادرة على أداء وظائفها الطبيعية في المراحل المتتالية من عمر الإنسان. فأداء تلك الأعضاء لوظائفها يساعدها على النمو المستمر. وترتكز هذه النظرية على الفكرة البيولوجية المشهورة القائلة إن وظيفة العضو تساعد على تكامله. فعلى سبيل المثال: عندما يولد الطفل يكون مخه غير قادر على أداء وظيفته العضوية لافتقاده للأغشية الميلينية، تلك الأغشية التي تنمو تدريجياً عندما تتكرر استثارة المخ، بأدائه لما يقوم به من وظائف، مما يجعل تلك الأغشية تنمو وتسهم في تكامل التكوين العضوي للمخ. وكذلك الحال في أعضاء الجسم الأخرى. فأصبح من البدهي أن ممارسة اللعب بشكل متكرر يؤدي إلى نمو عضلات الجسم، مما يؤدي إلى رفع قدرتها في تحقيق ما يناط بها من وظائف. ويتفق هذا تماماً مع ما يقرره علم وظائف الأعضاء الذي يؤكد على أنه كلما تكرر استخدام العضو لأداء وظيفة ما، ازدادت قدرته على أدائها، لأن تكرار الممارسة يرفع من اللياقة الجسمية والفكرية، مما يجعل أداء

الأعضاء لوظائفها أمراً ميسوراً. ومن هنا تلتقي هذه النظرية مع نظرية الإعداد والتهيئة للحياة، إذ كل منهما يركز على أهمية اللعب في جعل الطفل مهيئاً للقيام بأعباء حياة المستقبل. فاللعب يخلق لدى الطفل الاستعداد النفسي والجسمي والاجتماعي الضروري للقيام بتلك الأعباء في المراحل اللاحقة لمرحلة الطفولة (وافي ١٩٧٨: ١١٥-١١٧).

ومن هذه النظريات ما يعرف بنظرية التوازن، التي قدمها كونارد لانج Konard Lange. ومفادها أن لدى الإنسان ميولاً متعددة، بعضها يتم إشباعه وتلبيته من خلال الأعمال الجادة للإنسان، وبعضها -الذي لا تلبيه تلك الأعمال الجادة- لا بد من تلبيته من خلال الألعاب وممارسة الهوايات المتعددة. ومن خلال ذلك يتحقق التوازن بين قوى الإنسان النفسية، الأمر الذي ينعكس على صحته العامة ونجاحه في تأدية ما يناط به من أعمال. فالطالب أو الموظف مثلاً، كلاهما لديه من الميول المتعددة والكثيرة ما لا يمكن تلبيته من خلال ما يقومان به من أعمال جادة، بل لا بد لهما من ممارسة هوايات وألعاب بعيداً عن نطاق أعمالهما الجدية، كالصيد أو الجري أو السباحة أو ما شابه ذلك، حتى يشبعا تلك الميول التي لا تشبعها أعمالهما الجادة. فينعكس أثر

ذلك على توازنهما الشخصي والنفسي، ويساعدهما على تحقيق أعمالهما الجادة بكفاءة وفعالية فائقة. أما في حالة عدم تلبية تلك الميول، فإن أعضاء الجسم ستمر بحالة من عدم التوازن المتمثلة في صنوف من الكبت والاضطرابات. ويلاحظ أن هذه النظرية لا تنظر إلى اللعب بوصفه ظاهرة خاصة بمرحلة الطفولة، بل تعد ذلك شيئاً ملازماً للإنسان في مراحل عمره كلها (وافي ١٩٧٨: ١١٧).

ويتشابه مع هذه النظرية، إلى حد ما، ما يعرف بنظرية التنفيس أو التفريج أو التهدئة التي قدمها العالم كارت Cart، صاحب نظرية النمو النفسي سالفة الذكر. ومفادها أن الإنسان يميل إلى اللعب، بصفته وسيلة لتلبية العديد من استعداداته وميوله التي كبلتها وقيدت سبل الوفاء بها العديد من النظم الاجتماعية. ومن هنا ينظر إلى أن الإنسان إنما زود بالميل إلى اللعب ليتاح له من خلاله أن يلبي ما قد يتعارض مع ما تفرضه النظم الاجتماعية من سلوكيات. فالميل للقتال قيدته النظم الاجتماعية ولكنها أباحته في حدود ضيقة، كالدفاع عن النفس والعرض والمال ونحو ذلك. ولذا فممارسة الصيد، كأحد مظاهر اللعب، يلبي ذلك الميل ويرضيه بطريقة غير جدية، فتخف وطأته. ومثل ذلك ألعاب الملاكمة والسباق وغيرها من ألعاب القوى المرتكزة على فكرة التغلب على الند (وافي ١٩٧٨: ١١٧-١١٩).

هذه النظريات كلها دارت حول ماهية اللعب في حد ذاته، وما يعنيه اللعب للاعب نفسه. أي اقتصرت على الدوافع البيولوجية والنفسية المترتبة على اللعب، أو الناتجة عنه دون الذهاب إلى ما هو أهم وأبعد من ذلك لاكتشاف ارتباطات اللعب الثقافية والاجتماعية. ومن هنا نجد أنّ بعض العلماء، ممن بحثوا في ظاهرة اللعب، يرى الظاهرة شيئاً أبعد مما دارت حوله تلك النظريات السابقة. ولعل أبرز من يمثل هذا الاتجاه عالم الأنثروبولوجيا الفرنسي جوهان هوزينقا Johan Huizinga. فقد قدم في عام ١٩٣٨م دراسة عن دور اللعب في الثقافة والحضارة، عارض فيها الأطروحات النظرية السابقة، وقدم تفسيراً ثقافياً للّعب، نظر فيه إلى أن الثقافة والحضارة بكاملها مشتقة ومتولدة عن اللعب (Huizinga 1950: 2-4). فقد لاحظ أن جميع تلك النظريات عن ظاهرة اللعب لم تتجاوز الحدود البيولوجية والنفسية للظاهرة لتنفذ إلى دلالات أكثر أهمية مما

دارت حوله من وظائف وآثار. ولذلك وقف هوزينقا موقف الند من تلك النظريات، التي لم تستطع برؤيتها ومناهجها الكمية إدراك الأبعاد الثقافية والحضارية لظاهرة اللعب.

وقد وجد هوزينقا أن العديد من محاولات النظريات لتفسير ظاهرة اللعب اقتصرت على تحديد الوظيفة البيولوجية للعب. فهي تشترك في رؤية أو فكرة واحدة، هي افتراضها أن اللعب لا بد أن يقدم أو يؤدي شيئاً ليس هو اللعب في حد ذاته، أي لا بد أن يكون له وظيفة بيولوجية. فجميعها تنطلق من السؤال القائل: لماذا يلعب الإنسان؟ وما نتيجة ذلك له؟. وقد جاءت إجابات تلك النظريات -بطبيعة الحال- جزئية ومتداخلة مع بعضها، بحيث لن يؤدي قبولها إلى الوصول أو الاقتراب من الفهم الصحيح لمفهوم اللعب ودوره الثقافي والاجتماعي. فجميع تلك النظريات لا تمثل إلا جزءاً من الإجابة، كما أن ما أتت به كل واحدة منها لا يمثل تفسيراً حاسماً أو منافساً لغيره من التفسيرات الأخرى لسائر النظريات البيولوجية. ومعنى ذلك أن قبول التفسير الذي قدمته إحدى تلك النظريات لا يمكن أن يعزل صحة ما أتت به بقية النظريات من تفسير، أو أن يضع أو يجمع تلك التفسيرات ويوحدها في وحدة نظرية ذات مستوى عال تضم شتات سائر تلك النظريات البيولوجية والنفسية. وذلك ناجم عن اهتمام تلك النظريات المحدد بماهية اللعب، وماذا يعني للاعب، ومعالجة تلك الأسئلة بالطرق الكمية للعلوم التجريبية دون الاهتمام، بادئ ذي بدء، بالجانب النوعي العميق لظاهرة اللعب، أي القيمة الجمالية العميقة للّعب، الأمر الذي أدى بتلك النظريات إلى إهمال الوظيفة الأساسية للّعب. فجوانب اللهو والمتعة والمرح والناحية العاطفية في اللعب لم تنل حظها من الاعتبار من قبل تلك النظريات البيولوجية، في حين أن تلك الأبعاد تمثل محور الوظائف النوعية والثقافية لظاهرة اللعب.

ومن هنا يرى هوزينقا أن تلك النظريات، فيما قدمته من تفسيرات بيولوجية، لا تستطيع الإجابة عن أسئلة من مثل: لِم يحبو الطفل سعيداً؟ ولِم ينسى المقامر نفسه في غمرة اللعب؟ وغيرها من الأسئلة التي تتطرق إلى الجوانب النوعية للعب كاللهو، والسرور، والمتعة، والبهجة، والعاطفة، والغضب، والاستيعاب، وغيرها من العمليات

المترتبة على اللعب، التي يرى هوزينقا أنها تمثل الجوهر الحقيقي لقيمة اللعب. وفي ضوء هذا الفهم أسس هوزينقا نظرية ثقافية للعب تقاوم جميع النظريات النفسية والبيولوجية وتنافسها. نظرية مفادها أن اللعب هو العامل المحوري الذي تكونت من خلاله الثقافة والحضارة الإنسانية بشتى مظاهرها. ويؤكد على أن اللعب قد ظهر قبل الثقافة، بل صاحب نشأتها وترعرعها، وانتشر منذ البداية من خلالها حتى عصورنا المتأخرة. ويرى هوزينقا أن اللعب لم يترك مظهراً من مظاهر الحياة إلا غزاه وتخلله شأنه شأن اللغة، والقانون، والطقوس، والشعائر، والحرب، والفنون، ونحو ذلك.

وقد دلل هوزينقا على رؤيته بالكثير من الشواهد في تلك المجالات المستقاة من عدد كبير من الحضارات الإنسانية. ومن الأمثلة التي قدمها للتدليل على أن جميع مظاهر الثقافة هي استجابة لعامل اللعب، ما يتعلق بظاهرة اللغة التي استخدمها الإنسان وسيلةً للتواصل والتفاهم والتعليم وإصدار الأوامر. فاللغة مكنت الإنسان من التمييز، والتعبير عن الأشياء وتسميتها. وبتسمية الأشياء اهتم الإنسان بها وأعلى من شأنها. فعندما يلقي الإنسان خطبة فهو يستخدم العديد من العبارات التجريدية، وخلف كل تعبير مجرد تكمن أوضح الاستعارات، وكل استعارة لا تعدو أكثر من تلاعب بالألفاظ. فتعبير الإنسان عن الأشياء وتكوينه للمفاهيم المحددة لها أمر خلاق تتجلى فيه الروح المعنوية، كما هو الحال في ممارسة الإنسان للعب. وكذلك هو الحال في الطقوس والشعائر الخرافية لدى المجتمعات البدائية التي تُمارس بروح اللعب ومعنوياته، مما يضمن الأمن والسلام من المخاطر. وعليه فإن الإنسان في لغته وتصوراته يخلق عالماً شاعرياً ثانياً إلى جانب العالم الطبيعي بواسطة الروح المعنوية والمرح ونحو ذلك من الجوانب المترتبة على اللعب.

ومن هنا فإن هوزينقا يرى أن أصول العوامل الغريزية للحياة المتحضرة، مثل الأساطير والطقوس والقانون واللغة والنظام والتجارة والربح والفن والشعر والحكمة والعلوم، تعود جميع جذورها إلى الروح الأساسية للعب، مؤكداً في كل ذلك أن روح المنافسة المرحة -كدافع اجتماعي- أقدم من الثقافة ذاتها، كما أنها سيطرت وتسيطر على جميع مظاهر الحياة. فالشعر قد ولد في اللعب وازدهر في اللعب، كما أن الفلسفة والحكمة وجدتا تعبيرات وأشكالاً أخذت مباشرة

من المنافسات. وكذلك بنيت قواعد الحرب على أنماط اللعب. ومن هنا كان علينا أن نستنتج أن الحضارة في أشكالها ومظاهرها الأولى خرجت للوجود في شكل اللَّعِب أو كلُعَبٍ، كما أنها لم تفارقه أبداً (1950: 173).

ويؤكد هوزينقا أن المجتمع الروماني ما كان له أن يعيش من دون الألعاب، فهي ضرورية لوجوده، لأنها ألعابٌ مقدسة. كما أن حقوق الناس في ممارستها، كانت حقوقاً دينية. فوظيفتها الرئيسية ليست مجرد الاحتفال بالثروة التي حققتها المجتمعات المحلية، بل في تقوية وتعزيز ما يضمن الثروة مستقبلاً بواسطة تلك الطقوس والشعائر. كما يؤكد هوزينقا على وجود عنصر اللعب، بوضوح شديد في الآداب والفنون الرومانية (1950: 166).

وإذا كان اللعب هو الذي شكل الحضارة الإنسانية في عهودها القديمة حتى القرن الثامن عشر، فما دور اللعب في عصرنا الراهن؟ يثير هوزينقا، في نهاية كتابه، هذا السؤال ليوضح أن اللعب، منذ القرن التاسع عشر، فقد العديد من عناصره التي كانت تميزه في القرون السابقة (1950: 190). ويؤكد أن الرياضة في الحياة الاجتماعية المعاصرة احتلت مكاناً جانبياً أو جزئياً مستقلاً عن العملية الثقافية. فالمنافسات العظيمة في الثقافات القديمة تشكلت بوصفها جزءًا من الاحتفالات الدينية، وكان ينظر إليها كنشاطات ضرورية لتحقيق السعادة والصحة. أما في عصرنا الراهن فإن هذه الرابطة والعلاقة الدينية للألعاب قد ضعفت إلى حد كبير، حيث أصبحت الرياضة دنيوية لا دينية وليس لها أي رابطة عضوية ببناء المجتمع، خصوصاً بعدما قُررت وفُرضت من قبل الحكومات. ومهما كان من تطورات في مجال الرياضة والتشجيع عليها، فإن هوزينقا يرى أنه لا الألعاب الأولمبية أو الرياضية المنظمة في الجامعات الأمريكية، ولا المنافسات الرياضية الدولية قد تمكنت، ولو في حدود ضيقة، من تحويل الرياضة إلى نشاط إبداعي أو خلاق للثقافة. فعلى الرغم من أهميتها للاعبين

والمشاهدين، ظلت الرياضة عقيمة، بسبب تعرض عنصر اللعب المعروف قديماً إلى ضمور وتلاشٍ كليٍّ في زمننا المعاصر (1950: 198).

ويؤكد هوزينقا في كتابه على أن الحضارة الحقيقية لا يمكن أن تخلق أو توجد في ظل غياب عنصر لعب محدد، لأن الحضارة تفترض مسبقاً حدوداً وقدرة على ضبط الذات وعدم الخلط بين مزايا واتجاهات اللعب مع الأهداف العالية والسامية. فالحضارة إذن تتطلب لعباً عادلاً، وما اللعب العادل سوى شكل من أشكال الإيمان العميق بالمساواة معبر عنه بشكل من أشكال اللعب. وحتى يكون اللعب قوة خلاقة للحضارة، فلا بد أن يكون عنصر اللعب خالياً من أي أهداف أخرى. وعليه ألا يتكون من معايير خاطئة أو خفية محددة عقلياً أو إنسانياً أو عقائدياً. وألا يكون غطاء لأهداف سياسية أو ستراً لمظاهر خاطئة مما يبعد اللعب عن صبغته الأساسية التي مثلت قديماً العامل المحوري الذي ترعرعت حوله الحضارة والثقافة الإنسانية (1950: 211).

وظائف اللعب. كانت تلك أهم النظريات التي حاولت تفسير ظاهرة اللعب. ومهما يكن بينها من تشابه أو اختلاف، فالأمر المؤكد هو أن اللعب يعد من الظواهر الاجتماعية والثقافية التي لم تخل منها حضارة أو ثقافة معينة عبر مراحل التاريخ الإنساني. فقد لازمت ظاهرة اللعب الإنسان في مختلف مراحل عمره، ويذكر في هذا الصدد أن الألعاب بدأت (وجدت) مع وجود الإنسان، وواكبت نشأته وصاحبت تطور حياته في حله وترحاله، كما سايرت طفولته وشبابه وكهولته. فحيثما وجد الإنسان أحس بحاجته إلى اللعب، سواء أكان طفلاً أم شاباً أم كهلاً، لأن اللعب يمثل جانباً مهماً في حياة الفرد وتكوينه، فضلاً عن أنه يفي بمتطلبات رغباته، لما له من تأثيرات إيجابية تعود على الأفراد والجماعات بالنفع والفائدة (الطابور ١٩٩٠: ٢٧).

ويؤكد علماء الاجتماع والأنثروبولوجيا، الذين اهتموا بتفسير الظواهر الاجتماعية من خلال آثارها ووظائفها، أن وجود أي عنصر ثقافي أو ظاهرة اجتماعية في ثقافات مختلفة والاستمرار فيها، يمكن أن يعدّ برهاناً على إيجابية ذلك العنصر الثقافي للأبنية الاجتماعية التي وجد واستمر فيها. ويصدق هذا الافتراض، إلى حد كبير، على ظاهرة اللعب التي لم تخل منها

حضارة إنسانية في أي مكان أو زمان. ومن هذا المنطلق نجد أن العديد من الكتابات التي تناولت ظاهرة اللعب تؤكد على وجود العديد من الوظائف النفسية والتربوية والثقافية والاجتماعية للعب. ومع أننا لسنا هنا في مجال الرصد التحليلي والشمولي لوظائف اللعب، إلا أننا سنكتفي بالإشارة السريعة إلى أهم تلك الوظائف.

فعلى المستوى النفسي يؤكد العديد من الدارسين أن للعب أثراً عميقاً في شخصية اللاعب بمختلف جوانبها. فهو ينمي العديد من العمليات النفسية كالانتباه، والملاحظة، وضبط النفس، والتفكير السريع، وتنمية الخيال، وتقوية الحس النغمي، وقوة الذاكرة، وتطور العاطفة. كما يقوي الثقة في النفس، وتحقيق الرغبة في التعبير والرغبة في التقدير. كما يجد الفرد في اللعب متنفساً وفرصة للتعبير عما يختلج في النفس، مما يؤدي به إلى الشعور بالسعادة والسرور وبعث روح الكفاح والعمل، فينعكس أثر ذلك على كفاءته الإنتاجية. كما يشكل اللعب عنصراً مهماً في طرد الملل وإبعاد الكلل بتخليص الإنسان من الطاقة الزائدة، وتخفيف العناء من الأعباء اليومية للحياة. كما أن للعب أثراً في تشكيل الشخصية المتكاملة للفرد وتنميتها. ولهذا كله فالألعاب (في رأي كثير من علماء النفس) وسيلة مهمة من وسائل العلاج النفسي، وهي إذا أُحسن استغلالها أعادت التوازن إلى شخصيات الصبية الذين فقدوها لسبب من الأسباب وقضت على كثير من العقد النفسية التي تتولد عادة في الصبية الذين ينشأون في بيوت مضطربة أو في بيئات فاسدة» (جوهر ١٩٦٤: ٧). ويؤكد بعض الدارسين على اتفاق:

> كلمة علماء النفس والتربية المحدثين على أن اللعب يعتبر ضرورياً للأطفال لا سيما في سن الطفولة المتأخرة. وتشير الدراسات الخاصة بعلم النمو، أنه عن طريق اللعب يمكن اكتشاف شخصية الطفل ومعرفة اتجاهاته المستقبلية في فترة مبكرة.. كما يعتبر اللعب مؤشراً لمعرفة تركيبة الطفل ومحدداً لمعرفة مزاجه، كما أنه يمكن من خلاله كشف الهوايات والميول والاتجاهات والرغبات (الطابور ١٩٩٠: ١).

أما على المستوى التربوي، فقد لوحظ أن الألعاب -نظراً لما تحمله وتقوم عليه من القيم والمعاني الحميدة والسامية- ذات فوائد تربوية، وعائد إيجابي أخلاقي

وتعليمي، حيث تنمي في الصبي المعاني السامية كالأمانة والشجاعة والصدق. كما أن لها فوائد تعليمية، حين يتعرف الطفل على الحياة من حوله من خلال ما تحمله أو تحتوي عليه الألعاب من قواعد ومعان لا بد منها (الطابور ١٩٩٠: ٣). كما يساعد اللعب على النمو الخلقي والبدني والجمالي للأطفال، ويكسبهم العديد من الخبرات. ويمكن ملاحظة ذلك من خلال تطور اللعبة لدى الأطفال باختلاف مراحل النمو. وتختلف الوظائف التربوية للعب باختلاف طبيعة الألعاب ذاتها. فهناك ألعاب تنمي في الصبيان القدرة على الابتكار، ويمكن ملاحظة ذلك من خلال قيام الصبي بصنع ألعابه وتطويرها والتفنن في اختيار أدواتها وتمييزها عن أدوات غيره. وهناك ألعاب تساعد على غرس المعاني الطيبة والحميدة كالأمانة والصدق لدى الصغار من خلال التزام اللاعبين بقوانين اللعب وشروطه، خاصة تلك الألعاب المتميزة بدقة قوانينها وتعدد أدوارها. كما أن منها ما يعوِّد اللاعبين الصبرَ والمثابرة أثناء ممارسة اللعب، كألعاب القوى التي تتطلب من اللاعبين قوة جسمية ولياقة بدنية، تقوم بدور كبير في الفوز بها كالسباق والمصارعة. ومنها ما يعوِّد اللاعبين قوةَ العزيمة وضبط النفس والجرأة وعدم الخوف والإقدام كتلك الألعاب القائمة على البحث عن الأشياء في حلك الظلام أو في الماء، ومنها ما يعوِّد الطفل الاعتماد على النفس كألعاب السباحة والغوص في الماء. كما أن منها ما يساعد على النمو الثقافي والمعرفي لدى الأطفال كألعاب الأحاجي والألغاز. ومنها ما ينمي مهارات النطق الصعب للكلمات التي يصعب نطقها نتيجة لصعوبة مخارج حروفها، كالألعاب اللفظية التي قد يستخدمها أحياناً الكبار في الأسرة، للتعرف على مشكلات النطق لدى صغارهم في سن مبكرة، حتى يمكن تلافيها وعلاجها من خلال حمل الأطفال الذين يعانون من مثل تلك

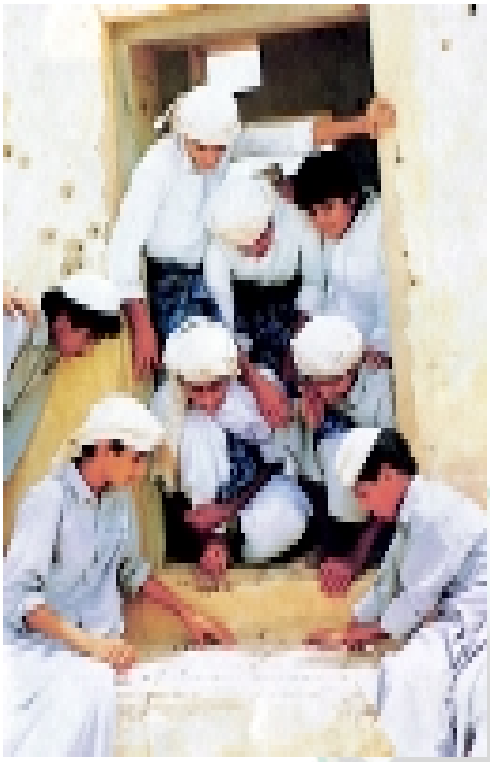
المشكلات على ترديد كلمات من هذا النوع، من شأنها التخفيف من معاناة أطفالهم منها مستقبلاً. ومنها ما يساعد على تنمية بعض العمليات العقلية وتطويرها كالتفكير والتركيز والملاحظة، مثل الألعاب التي تنمي الفراسة والقدرة على الحدس والتخمين. ومنها ما يدرّب على الدقة والمنافسة البناءة وتقوية حاسة البصر واللمس، كألعاب الرمي والتصويب. كما أنه عن طريق اللعب يستطيع الإنسان اكتساب العديد من الخبرات والمواقف والتدرب على تبادل الأدوار والأوضاع المختلفة، كالأدوار القيادية في مقابل التبعية، وأوضاع النصر والربح في مقابل أوضاع الهزيمة والخسارة. وينطبق ذلك على معظم الألعاب ذات الطابع الجماعي والتنافسي. ومنها ما ينمي مهارات الخفة وتقوية العضلات وتنمية المهارات الجسمية - علاوة على الترويح والاستجمام، خاصة للكبار الذين ينفقون جل وقتهم سعياً خلف مقومات الحياة المعيشية.

أما على المستوى الاجتماعي فقد أصبح من المسلم به أن ظاهرة اللعب تحقق العديد من الوظائف الاجتماعية المهمة في تماسك المجتمع وتعاضد أفراده. فالطابع الجماعي المميز لغالبية الألعاب وخاصة تلك الألعاب المتعلقة بمراحل النضج والرجولة، وكذلك الفرق الرياضية، تساعد على تخلي اللاعبين عن روح الأنانية التي تتسم بها مرحلة الطفولة، لتحل محلها روح التعاون الاجتماعي والألفة والمشاركة مما يسهم في خلق جماعات الرفاق وتماسك الجماعة. فجماعة اللعب هي بمثابة الجماعة الأولية التي يجد الطفل نفسه مضطراً للالتحاق بها لتحقيق ذاته من جانب، وليقيس ذاته من خلال تفاعله مع أقرانه وليحقق مكانة بينهم بما يبرزه من مهارات مميزة من جانب آخر. ومن هنا يكتسب الطفل النزعة الجماعية، مما يشكل مدخلاً له للاندماج، أو لتشربه قواعد ونظم تلك الجماعة التي وجد نفسه عضواً فيها، مما ينمي فيه احترام حقوق غيره. كما أن في انخراط الطفل في جماعة اللعب ما يعلي في نفسه من أهمية التعاون والتعاضد والتضحية مع الآخرين في سبيل تحقيق الأهداف التي يرتبط الوصول إليها بتعاونه مع غيره، إذ يبرهن ذلك للطفل على أن التعاون مع الآخرين يمثل أيسر السبل لتحقيق النجاح.

وإذا كان اللعب يمثل الوسيلة التي تنمي روح التعاون والتعاضد لدى الصغار، فإن اللعب ذاته يساعد أيضاً

على بناء العلاقات وتقويتها وإذابة الفوارق الاجتماعية بين البالغين.

ويوجد كثير من العوامل في حياتنا العصرية تدعو إلى تفرق الناس في جماعات متباينة نتيجة اختلافهم في الحالة الاقتصادية والمركز الاجتماعي والجنس والتعليم والثقافة، وينجم عن هذا بـذور الشك وعدم الثـقة والتباغض بينهم، مما يوجد التباعد ويضعف من وحدة الهدف. فاللعب يخلق حالة عامة من الرضا نتـيجة للمشـاركة فيه، فتختـفي الفوارق وتتلاشى بين اللاعبين على اختلاف شرائحهم وانتماءاتهم الاجتماعية. ولا يوجد وسيلة أقوى من اللعب لدعم الصداقة والتفاهم بين الناس. كل هذه القوى بلا شك تؤدي إلى تماسك ووحـدة المجتمع (خـطاب ١٩٦١: ٢٣).



ومن الآثار الاجتماعية للعب ما يؤدي إليه من احترام القانون. فيتعلم اللاعبون، من خلال اللعب، أن الحرية الفردية في الحياة مقيدة بقيود القانون، الذي يهدف إلى خدمة المجتمع بقدر مـحافظته على التـوازن بين حـقوق الـفرد وواجـبات الآخريـن في أي عمـليـة اجتمـاعية. فاللاعب يمارس اللعبة آخذاً فـي اعتباره القواعد المنظمـة لها، وأن سلوكه يعتبر مقبولاً بمقدار انسجامه مع الأعراف التي تقتضيها اللعبة. ومن أبرز وظائف اللعب الاجتماعية أنه يساعد على تحقيق الضبط الاجتماعي بقـدر ما يسهم به في شغل أوقات الفراغ لدى الناشئة، التي يشكل عدم شغل فراغها سببـاً مهماً في تفشي أشكال الانحراف والسـلوك الإجرامي. «والمدن التي تكثر بهـا الأندية والملاعب تقـل فيهـا جرائم الـشباب» (الأفـندي ١٩٨٦: ٩)، كما يؤكد بعض الباحثين أنه:

لما كان اللعب مهماً في بناء الأخلاق القويمة، فهو لا شك يقتل عناصر الجريمة في النفوس، ولذا فإن المؤسسات المعنية برعاية الأحداث، تهتم باللعب باعتباره حليفاً قوياً، ولما كانت الرغبة في اللعب قوية عند الشباب، فاحتمال ظهور الجريمة في المجتمعات التي تنتشر فيها فرص اللعب أقل بكثير من المجتمعات التي تقل فيها هذه الفرص. وقد ظهر من تحليل ٥٠٠ حالة لانحراف الأحداث أن ٩,٧٪ منها فقط كانت فرص اللعب ميسرة لها. ويقرر المسئولون عن الأحداث أن كثيراً من الجرائم والانحرافات تعزى إلى قلة فرص اللعب (خطاب ١٩٦١: ٢٣).

بل إن إتاحة فرص واسعة للّعب، علاوة على ذلك، ذات جدوى اقتصادية مهمة، إذ يشير بعض الدارسين -مؤكداً على الأهمية الاقتصادية للّعب- إلى أن المؤسسات والهيئات التي تدعو لتشجيع اللعب تؤكد أن التوسع في إنشاء الأندية الرياضية، مهما بلغ من التكاليف، يوفر الكثير من النفقات المادية المخصصة لبرامج مكافحة الانحراف والجريمة، وذلك لما لوحظ من انخفاض معدلات الجريمة والانحراف في المدن التي تنتشر بها النوادي والمؤسسات الرياضية (خطاب ١٩٦١: ٢٤).

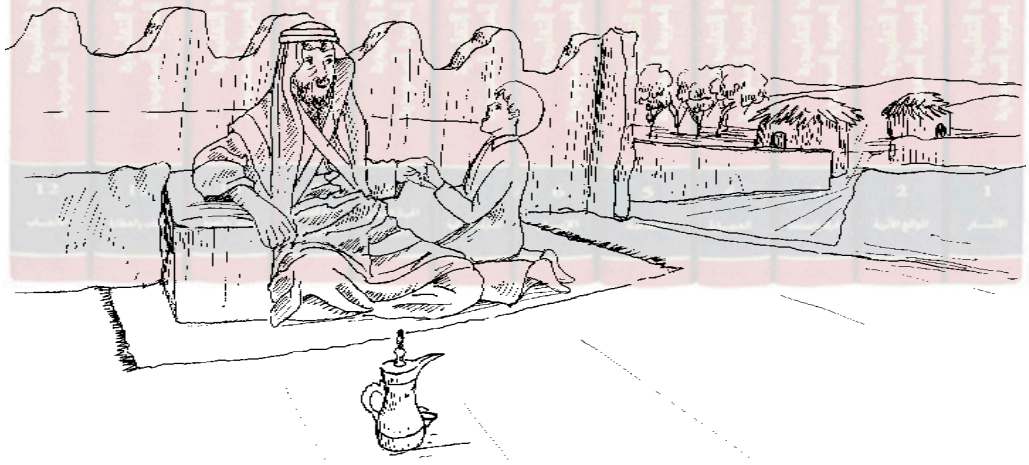
ومن الأهمية الاجتماعية لظاهرة اللعب تعبيرها عن البيئة الاجتماعية التي تمارس فيها، بكل ما فيها من عادات وأعراف وتقاليد. وكذلك ارتباطها بالجوانب الإيكولوجية (خصائص التكيف) للبيئة الاجتماعية بقدر ما تتطلبه غالبية الألعاب الشعبية من أدوات خاصة مشتقة مباشرة من البيئة المحيطة، مما يدل على تكامل تلك الألعاب مع الإطار الاجتماعي والثقافي الذي نشأت فيه.

أنواع الألعاب. تتعدد الألعاب وتتنوع ومن أهمها:

الألعاب الذهنية: تشترك الألعاب الذهنية في اعتمادها على عملية أو أكثر من عمليات الإدراك المختلفة كالملاحظة، والتذكر، وتداعي المعاني، والتفكير، والتحليل، والتعليل، والحكم، والاستدلال، والاستنتاج، وحل المعضلات، وسرعة البديهة، والفطنة، والحذر، ونحو ذلك. فهي تمثل، في الغالب مبارزة عقلية يتحقق الفوز فيها غالباً للاعب الأكثر حذراً وفطنة، والأسرع بديهة ودهاءً. وفي بعض الألعاب من هذا النوع، يحاول كل لاعب استخدام قدراته في إيهام منافسه

وتضليله ومراوغته ومخادعته حتى يتمكن من التغلب عليه. وفي بعضها شحذ لقدرات الحفظ والاسترجاع والتذكر السريع، فيحالف الفوز اللاعب الأكثر قدرة على حفظ ما تم من حركات ونحوها في كل جولة من جولات اللعبة. ومن الخصائص العامة لهذه الألعاب عدم اقتصارها على جنس بعينه، إذ تمارس من قبل الجنسين كليهما، خاصة من هم في المراحل المتأخرة من الطفولة، والمراحل العمرية اللاحقة بها، ويمكن أن تُدرج تحت هذه الفئة ألعاب الورقة مثل البلوت والكنكان.

الألعاب اللفظية: تعتمد معظم ألعاب هذه الفئة على الفصاحة والقدرة على نطق الكلمات والعبارات ذوات المخارج اللفظية الصعبة أو المتشابهة، وكأن هذه الألعاب تقوم بوظيفة تدريب أعضاء النطق على أداء المهام المنوطة بها، خاصة لدى الأطفال. ومعظم العبارات المستخدمة في هذه الألعاب تمثل أصواتاً ذات مقاطع مجردة من المعاني، يطلب من الأطفال، في المراحل الأولى لنموهم، ترديدها وتقليدها، مما يؤدي إلى تدريب أعضاء النطق لديهم على القيام بوظائفها العامة. كما تساعد هذه الألعاب على الاكتشاف المبكر لعيوب النطق عند الأطفال، وذلك يساعد أسرهم على مراعاة تلك النواقص، ومحاولة



تلافيها قبل استعصائها. من خلال مطالبتهم لأطفالهم بترديد مثل تلك العبارات حتى يتعودوا على النطق الصحيح للألفاظ ذات المخارج الصعبة، أو الكلمات المتنافرة.

وقد تضمنت أشعار العرب الأوائل ضروباً من هذه الألعاب اللفظية مثل قول الشاعر:

وقبر حرب بمكان قفر
وليس قرب قبر حرب قبر

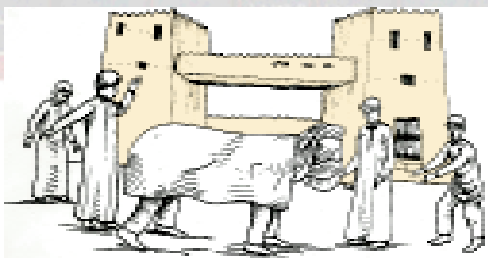
كما أن جزءاً من هذه الألعاب يقوم على ترديد بعض العبارات الكثيرة المتوازنة موسيقياً التي تساعد على قياس قوة الذاكرة وسرعتها لدى الأطفال.

ولعل أبرز ما يميز هذا النوع من الألعاب ارتباطها بالصغار، وإن كان الكبار هم في الغالب الذين ينطقون، بادئ ذي بدء، تلك العبارات أمام الأطفال، ليرددها الأطفال بعد ذلك. كما أنها لا تقتصر على جنس بعينه، بل يلعبها كلا الجنسين من الصغار.

ألعاب المحاكاة والتقليد: تُمثل هذه الفئة مجموعة من الألعاب التي تشترك فيما بينها في قيام اللاعبين الصغار بمحاكاة أو تقليد بعض مشاهد الحياة اليومية والأدوار المختلفة للبالغين. كما تصور ألواناً وضروباً مختلفة من التفاعل والصراع بين الأقوياء والضعفاء، وبين الأخيار والأشرار. وهي بذلك كله تحمل معاني اجتماعية وثقافية متنوعة؛ ففيها إحاطة الأطفال، منذ نعومة أظفارهم بطبيعة الحياة الاجتماعية التي تنتظرهم عندما يتحولون إلى مراحل النضج والرشد (الأسود ١٩٩١: ٥٥-٦١).

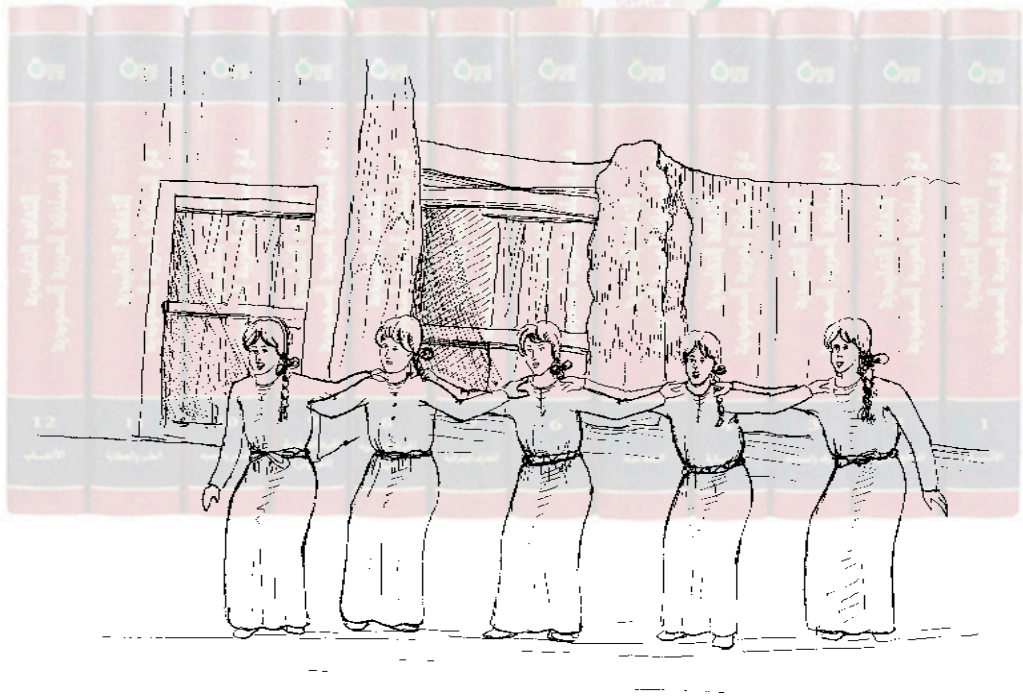
إنّ من هذه الألعاب ما يغرس القيم الحميدة في نفوس الناشئة، وبالمقابل ما ينفِّرهم من أنماط مختلفة من السلوكيات المنبوذة بقصد تجنيبهم لها وإبعادهم عنها. وهي فضلاً عن ذلك تشبع الخيال الجامح لدى الأطفال في تقليدهم ومحاكاتهم للكثير من التفاعلات والأدوار التي يرونها ويعايشونها في حياتهم اليومية.

وتتميز هذه الألعاب، بشكل عام، بارتباطها بالصغار أكثر من الراشدين. كما أنها ليست مقصورة على جنس بعينه، إذ تزاول من قبل الجنسين. ومن



الملاحظ أنّ من هـذه الألعاب ما سمي بأسماء الحيوانات، وربما يدل ذلك على ارتباطها بعالم الأطفال بشكل مباشر دون سواهم. كـما أنه من اليـسير والسَّهـل إسقاط الأدوار التي يقلدها الأطفال على الحيوانات دون سواها.

الألعاب الحركية: تتمثل هذه الفـئة من الألـعاب في تلـك الألعاب الـتي يمارسـها، غـالبـاً، الأطفال مـن كلا الجنسين. وقد تكون بين الطـفل وأحد والديه، أو بينه وبين إخوانه الكبار. أما بعد مرحـلة الطفولة، فـتصبح ألعاب الرقـص أكثر ارتبـاطاً بالفـتيات منـها بالـفتـيان. ويـهدف هـذا النـوع من الألعاب، غـالباً، إلى إدخال الـبهجة والفرح والسرور فـي أنفس اللاعبين. وتعتمد هذه الألعاب في الغالب، على عملية من الملاءمة الدقيقة بين مجموعة من الحركات الرئيسية المنتظمة، يؤديهـا الأطفال جـماعياً. ويـصاحبهـا ترديد مشـترك لمجموعـة من العبـارات ذات المقاطع المتناغمة بنغمة واحدة. وتحمل تلـك العبـارات، في أكثـر الأحيان، مجموعة من المعاني والرموز الثقافية التي تؤكـد على بـعض القـيم، أو تصـور جوانب مختلفـة من الحياة الاجتماعية بكل مـا تحمل من انسـجام وتوازن أو صراع وتغير.



ألعاب الفـراسة والتخمين: يندرج تحت هذه الفئة عدد من الألعاب يشترك معظمها في اعتمادها على بعض القدرات الذهنية لدى الأطفال، كالحـذر والفطنة والدهاء والقدرة على المكـر والمخادعة. كما يـركز بعضها الآخـر على الحدس والتخمين والاحتمالات ونحو ذلك من الأمور، التي تجعل الفوز باللعبة أمراً غير مضمون، إذ يلعب الحظ الدور الأساسي في تحديد الفائز.

وهذا النوع من أكثر الألعاب انتشاراً في المملكة. ويدل ذلك، بلا شك، على ما لمـهارة الفراسـة من أهمـية كبـرى. فالأشخاص الذين يتحلون بهذه الصـفة يتـميزون، عادة، بـدرجات عاليـة من الفـطنـة والدهاء، ممـا يجـعل آراءهم وأحكامهم علـى الأشياء تحظى بالكثير من القبول والترحاب. وقد رفع من شأن الفراسة، أن الحياة التي عاشها الأولون عبر القرون في الجزيرة العربية كانت حياة صعبة، محفوفة بالكثير من مخاطر البيئة الاجتماعية التي تفرض على الإنسان أن يكون حذراً وقادراً على تحمل الأوضاع المتغيرة والظروف القاسية.

ومن هنا جاءت ألعاب الفراسة جزءًا من الثقـافة الاجتماعية التـي تعبر عما للفراسة من قـيمة ثقافية وحضارية في

حياة الإنـسان. وهي ألعاب كـأنما تعد الناشئة للقيام بأدوار جسيمة تتطلبها الحياة في مراحل النضج والرجولة، مما يجعل تحولهم من حياة الصبا والشباب إلى ما بعدها من مراحل أمراً ميسوراً. فيصبحون أكثر قدرة على مواجهة الكثير من المخاطر أو الأحداث المفاجئة.

ويـنـدرج تحت هذا النـوع عدد من الألعاب التي تعـوّد الناشئة قوة الحدس والتخـمين والاحتمالات والتـوقع، مما يفيدهم في حـياتهم، ويساعدهم على معرفة الأماكـن والطرق حيث لم تكن لديهم في الماضـي شبكة طرق معبدة، ولا وسائل مواصـلات حديثة. إضافة إلى أنّ هذه الألعاب تُربي فـيهم الإيمان بالقدر خيره وشره. كما تريهم أنّ الإنسان مهما حاول وفكر وقدر، فالنتائج ليست دائماً مضمونة.

ألعـاب المهارات: تمثـل هذه الفـئة مجموعة مـن الألعاب المتنوعة التـي لا

يربطها رابط سوى أنّ ممارستها تتطلب مهارات محددة، تعتمد على الدقة والتحكم في العضلات. ومن يريد إتقانها لا بد أن يدرب عليها من قِبَل من يحذقها، ويعرف خفاياها، لأنّ معظمها ينطوي على عدد من الأدوار والشروط التي لا بد من أخذها في الاعتبار عند مزاولة اللعبة. ويختلف هذا النوع من الألعاب عن الألعاب الذهنية، من حيث نوع المهارة المطلوبة. ففي حين تتطلب الألعاب الذهنية مهارات عقلية صرفة، يُلاحظ أن المهارات المطلوبة في ألعاب المهارات هي حركية وعضلية بشكل عام.

كما يلفت النظر أيضاً عدم ارتباطها بجنسٍ محدد أو سن معينة بل يشترك في مزاولتها الصغار والكبار، النساء والرجال، على حد سواء. وهي أقرب ما تكون إلى الألعاب الهادئة التي لا تتطلب مزاولتها مجهوداً جسمياً كبيراً، أو أماكن محددة، بل يمكن أن تزاول داخل البيوت وخارجها وفي الطرقات والساحات. وبعض هذه الألعاب يغلب عليه الطابع الفردي، خاصة ما يزاوله الأطفال منها، في حين يغلب على بقيتها الطابع الجماعي، خاصة ما يزاوله الشباب والشابات.

ألعاب الرمي والتصويب: يقصد بألعاب الرمي والتصويب تلك الألعاب التي تعتمد المنافسة فيها بين اللاعبين، على مدى الدقة والمهارة والقدرة على تسديد الأهداف، بأسرع وقت أو بأقل المحاولات. فيحدد المتنافسون هدفاً أو أكثر، كقطعة خشب أو حجر ونحو ذلك، على بعد مسافة يتفقون عليها. ثم يتناوب اللاعبون في رمي ذلك الهدف. بحجارة ونحوها، والفائز منهم هو من يتمكن من إصابة الهدف من أول مرة أو بأقل المحاولات.

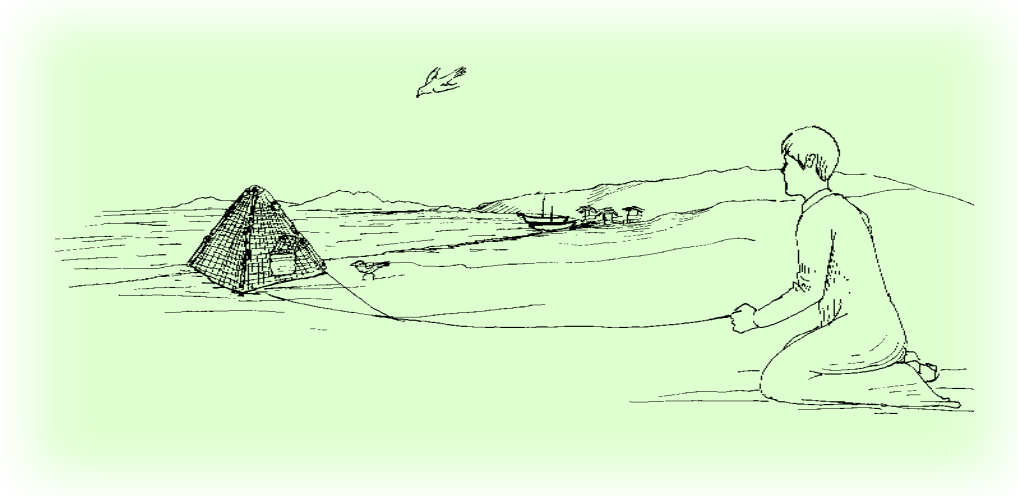
وتعد ألعاب الرمي أكثر الألعاب شهرة، مما يدل على أهمية الرمي في حياة الناس. ولعل ذلك امتدادٌ للأثر المروي عن الخليفة عمر بن الخطاب # إذ يقول «علموا أولادكم السباحة والرماية وركوب الخيل»، كما فسرت كلمة (القوة) في قوله تعالى﴿وأعدوا لهم ما استطعتم من قوة ومن رباط الخيل﴾ (الأنفال: ٦٠) بالرمي. فبالرمي يستطيع الإنسان

تأمين بعض حاجات قوته، وذلك باصطياد الطيور والحيوانات البرية. كما أنه وسيلة مهمة للدفاع عن النفس أو النيل من العدو في الحروب والمنازعات. فلا غرابة، والأمر كذلك، أن نجد عدداً ليس بالهين من الألعاب الشعبية يصور تلك الأهمية، وينمي قدرات الأطفال والشباب على وسيلة حياتية وأمنية تتطلبها مراحل النضج والرجولة. وتجدر الإشارة هنا إلى أن هذه الفئة من الألعاب أكثر ارتباطاً بالذكور منها بالنساء، وهذا يدل على أن مهمة الدفاع وتأمين القوت لحياة الأسرة هي من الوظائف الرئيسية للرجال دون النساء.

ألعاب القنص والصيد: تندرج تحت هذه الفئة الألعاب التي يمارسها الصبيان والشباب والرجال، بشكل عام، لاصطياد الطيور الصغيرة والموسمية، كالعصافير والغرانيق والحمام. وكذلك صغار الحيوانات، كالأرانب والضبان واليرابيع ونحو ذلك.

وقد تكون بعض وسائل الصيد وطرقه الواردة في هذا النوع من الألعاب ألعاباً، من قبيل التعبير المجازي لا الحقيقي. ذلك أن من هذه الألعاب ما كان يستخدم فعلاً بوصفه وسيلة من وسائل تأمين القوت لدى بعض الشرائح الاجتماعية، وخاصة التي تعيش في البادية أو في القرى. لذا فإن ممارسة هذه الأنواع لا يمكن عدها من قبيل التسلية فقط، بل عمل جاد يستهدف تأمين ما يحتاج إليه الإنسان من قوت وغذاء.

ويلفت النظر أن هذه الألعاب تشترك مع ألعاب الرمي والتصويب في ارتباط



مزاولتها بالذكور غالباً، ولكنها تنفرد عنها بأنها أكثر انتشاراً بين الشباب والرجال. أما الصغار فليس من المعتاد ممارستهم إياها، لما قد يترتب على ذلك من مخاطر إذا مارسها من لا يجيدها. وتأتي معظم مسميات هذه الألعاب من الأداة أو الوسيلة التي تستخدم في عملية الصيد.

ألعاب القفز: تمثل هذه الفئة مجموعة من الألعاب التي يشكل الوثب أو القفز العنصر الرئيسي فيها. وتتطلب هذه الألعاب قدراً كبيراً من القوة الجسمية وخفة الحركة لتحقيق الفوز فيها.

وألعاب القفز، بشكل عام، تحمل في طياتها ما للقفز من أهمية في الحياة العملية للإنسان الريفي والبدوي. وسبب ذلك أن ما يقوم به من أعمال يومية يتطلب القدرة على القفز وخفة الحركة، لذا جاءت هذه الألعاب امتدادًا لمهارات الوثب والقفز. فالفلاح يحتاج إلى أن يقفز تجنباً للماء أو الترع المائية عندما يسقي الأشجار والنباتات. وربما احتاج أن يقفز فوق أكوام مخلفات الأشجار، من شوك أو جذوع أو سعف نخيل يابس ونحو ذلك، مما لا تخلو منه الحقول والمزارع. كما أن البدوي في الصحراء لا يخلو سيره وتنقله من مكان لآخر من القفز. فقد يحتاج بين الفينة والأخرى، لتجاوز

بعض المسافات قفزاً، كأن يقفز من ضفة واد أو جرف سيل أو حفرة إلى الضفة الأخرى؛ وكأن يفاجأ بوجود حشرة أو أفعى أو (حنش) بجواره أو تحت أرجله، مما يضطره إلى القفز، يمنة أو يسرة.

وعلى الرغم من قلة هذا النوع من الألعاب، يلاحظ أن منها ما أخذ طريقه في الرياضة البدنية الحديثة، كالقفز الأرضي، وقفز المسافات، وقفز الحواجز، وقفز الحصان، والوثب الثلاثي. وكل ذلك يدل على أهميتها. وأكثر هذه الألعاب أكثر ارتباطاً بالذكور منه بالإناث، وبالشباب والكبار دون الصغار.

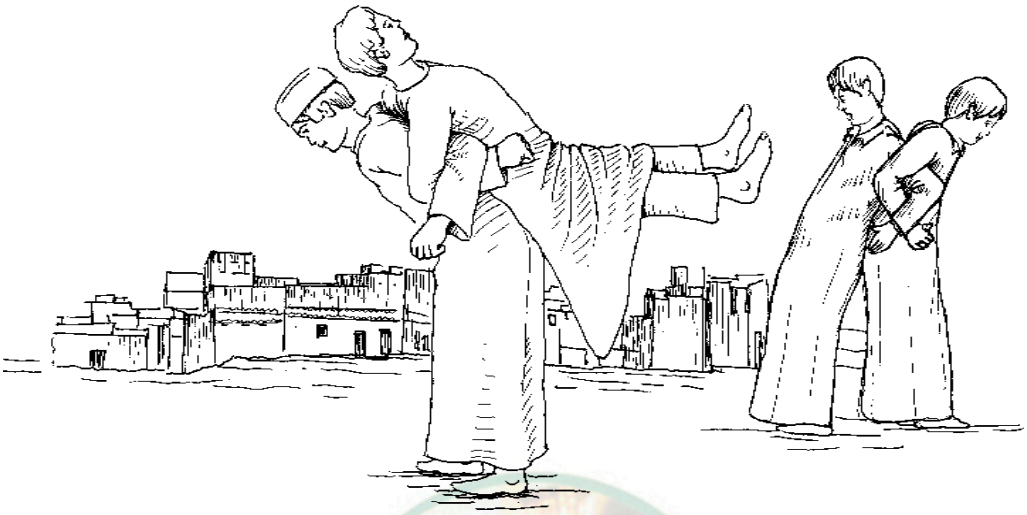
الألعاب المائية: يندرج تحت هذه الفئة عدة ألعاب، يشكل الماء أو الرطوبة (النّز) أحد العناصر البيئية الأساسية لمزاولتها. وتتنوع هذه الألعاب ما بين السباحة والعوم في البحار والعيون والآبار، واستعراض مهارات العوم والغطس والبحث عن الأشياء المفقودة في قيعان الآبار والعيون، وتقاذف الكرة في الماء، وإصابة الأشياء الطافية على سطح الماء. ومنها ما يحاكي القرصنة في البحر، كما أن منها ما يعتمد على تشكيل الحصون والمنازل من التراب بعد سقوط الأمطار. ومنها ما يقوم على

مسابقة السيل بعد نزول الأمطار بكميات كبيرة.

وتعد ألعاب العوم والسباحة والغوص، على وجه الخصوص، من أكثر الألعاب انتشاراً خاصة في فصل الصيف. ومرد ذلك إلى انتشار الآبار في المناطق الريفية والساحلية. وقد مر بنا الأثر المروي عن عمر بن الخطاب # في ذلك. ونلاحظ أن معظم هذه الألعاب مرتبط بالشباب الذكور، فيما عدا السباحة التي يزاولها كلا الجنسين على انفراد.

ألعاب القوى: يمثل هذه الفئة عدد كبير من الألعاب، التي تتطلب القدرة على التحمل والصبر، وتعد القوة الجسمية أبرز خصائصها.

ويعد هذا النوع من الألعاب، من أكثر الألعاب الشعبية انتشاراً وممارسة. وفي ذلك دلالة على ما لتنمية القوى الجسمية من أهمية في الثقافة الشعبية



المحلية. إذ تعد القوة والصبر والتحمل من الصفات التي يمتدح بها الرجال. وإذا أخذنا في الحسبان انعدام الأمن والاستقرار في الجزيرة العربية، في الفترة السابقة لقيام العهد السعودي، وكذلك شظف الحياة وخشونتها، مما يتطلب قدراً هائلاً من القوة الجسمية التي تساعد الإنسان على حمل الأثقال والمشي والجري في الأماكن الوعرة، وكذلك اعتماد الناس في اتصالاتهم على المشي والحيوانات، يتضح سر انتشار تلك الألعاب وأخذها قدراً كبيراً من الأهمية بين شرائح الرجال والشباب. وقد حث الإسلام على تنمية القوى الجسمية. فقد قال الرسول ﷺ «المؤمن القوي خير وأحب إلى الله من المؤمن الضعيف، وفي كلٍّ خير»، كما مارس الرسول ﷺ وصحابته، رضوان الله عليهم، ضروباً من ألعاب القوى كالسباق والمصارعة ونحو ذلك.

إن هذه الألعاب مرتبطة بالرجال أكثر منها بالنساء، ولعل في ذلك مؤشراً على أن قضايا الدفاع والحماية، وسواهما من الأمور الحياتية التي تتطلب القوة الجسمية، هي من المهمات الملقاة على عاتق الرجال وليس النساء.

ألعاب المطاردة: تمثل هذه الفئة مجموعة كبيرة من الألعاب. وهي تشترك مع ألعاب القوى عموماً في اعتمادها على السرعة وقوة التحمل. إلا أنها تختلف عنها من حيث قيامها على

المراوغة. فعنصر المراوغة، في هذه الألعاب يمثل الأساس الذي يميزها عن سائر ألعاب القوى.

ولعل انتشار هذه الألعاب يعود إلى ما تحمله من معان ورموز اجتماعية. ففضلاً عن أنها من الألعاب التي تساعد على تنمية القوى الجسمية لدى الشباب، فهي أيضاً تنمي لديهم القدرة على المراوغة والإفلات أو التخلص من الآخرين الذين يودون اللحاق بهم وإمساكهم. فإذا وضعنا في الاعتبار طبيعة الحياة الاجتماعية للأسلاف، التي كانت تندر فيها مظاهر الأمن والاستقرار بسبب السلب والنهب والغارات الفردية والجماعية والسرقة ونحو ذلك، إضافة إلى اعتماد الناس على أنفسهم في الدفاع عن ذواتهم وممتلكاتهم، عرفنا سر انتشار مثل هذه الألعاب. فمعظم هذه الألعاب، تنطوي على فرار اللاعبين، أو بعضهم، في حين يتعين على بقية اللاعبين ملاحقتهم للإمساك بهم. ومثل هذه الألعاب تمثل، إلى حد ما، دور الجاني أو الجناة الذين يعتدون على حقوق غيرهم، ثم يلوذون بالفرار حين اكتشافهم. في حين يقوم المعتدى عليهم بمطاردتهم والإمساك بهم، وهو أمرٌ ينطوي على الكثير من المراوغة. ومن ثمّ فإن طبيعة الحياة الاجتماعية، التي كانت سائدة، تتطلب العديد من هذه الألعاب، لإعداد الناشئة وتعويدهم على القيام بالأدوار الضرورية لحياة المستقبل.

ومن الملاحظ، أن هذا النوع من الألعاب أكثر ارتباطاً بالذكور منه بالإناث، وبالفئات الشابة أكثر منه بالأطفال. ومرد ذلك إلى ما تتطلبه هذه الألعاب من قوة جسمية عالية، قد لا تتوافر لدى الإناث أو الصغار، على وجه الخصوص. كما تتميز هذه الألعاب بممارستها، غالبًا ليلاً في الليالي المقمرة.

وترتبط بالألعاب عادات وتقاليد لها أسماء خاصة بها، منها على سبيل المثال:

فكوك: تتعلق هذه اللفظة غالباً بالألعاب الثنائية مثل أم تسع أو الطبة، فالمغلوب يطلب من الغالب أن يفك عنه الْقَرْعه أي الهزيمة، ولا تنفك إلا أن تُدخل في شخص آخر أو في إبليس. ويكون الفكوك بأن يعقد الغالب خنصره بخنصر المغلوب، ويهز يده وهو يردد ثلاث مرات «فكوك فكوك فكوك، تطلع منك -أي القرعه- وتدخل بابليس ولا يفكهن حديد ولا بديد ولا عبيد تطارد من بعيد». وقد يرغب المغلوب في إدخال القرْعه بشخص آخر يحدد اسمه، فإذا علم ذلك الشخص غضب وأصابه الهم وطالب بالفكوك.

وحين يكثر المنتظرون حول لاعبين يلزم أن يحل محل أحدهما واحد، فإن من يريد أن يكون أول من يلعب يضع يده فوق رأس اللاعب الذي له الدور في اللعب ويمسح بها رأسه وهو يقول «حِسْحُوس مْقَطَّع الروس». وكل من يحسس رأس أحد يأخذ الدور بعده في اللعب.

ختاماً، لابد من الإشارة إلى أن من بين الألعاب الواردة في هذا المجلد ألعاب لم تكن معروفة في المجتمع السعودي، وإنما حلت عليه خلال العقود الخمسة الماضية. فمع الاستقرار السياسي والاجتماعي، وشروع الدولة في تطبيق خطط التنمية، ابتداء بالتوسع في افتتاح المدارس والخدمات الصحية ونحوه، وفد إلى المجتمع السعودي شرائح سكانية متنوعة من مختلف الأقطار. وبطبيعة الحال أفرز احتكاك المجتمع السعودي مع بعض هذه الشرائح، مجموعة من الظواهر الاجتماعية والثقافية والسلوكية. وتعد هذه الألعاب من أبرز الدلائل على هذا الاحتكاك والتواصل الثقافي.

ونلاحظ، بشكل عام، أن معظم هذه الألعاب قد وفدت إلى المملكة على وجه الخصوص من الأقطار العربية المجاورة. وتعد أكثر هذه الأقطار أثراً، هي تلك الأقطار التي قدم منها أعداد كبيرة للعمل

فـي المدارس والمـستـشفـيات، خـلال السّبعينيّات والثمانينيات الهجرية، كمصر وبلاد الشام والسودان.

وقد انتشرت هذه الألعاب، بادئ ذي بدء، فـي المراكز الحـضرية عـلى وجه الخصوص كالرياض ومكة وجدة والمدينة المنورة والدمام ونحوها. ومرد ذلك إلى أن هذه المدن شكلت، منذ البداية، مناطق استقطاب للوافدين. كما أنها تمثل المراكز الحضرية التي شهدت التوسع في الخدمات التعـليمية والـصحية، مقارنـة بالمناطق الريفية. ويُلاحظ أن جزءاً ليس بالقليل من الألعاب المستحدثـة، هو في حقيقة الأمر امتداد أو تطوير للألعاب الشعبية.