Journal of Human and Social Sciences (JHSS) • Vol 9, Issue 11 (2025) • P: 137 - 123
https://journals.ajsrp.com/index.php/jhss
ISSN: 2522-3380 (Online) • ISSN: 2522-3380 (Print)

Cricket as a Cultural Practice:
An Ethnographic Study of the Pakistani Community in Tabuk

Asst-Prof. Mohammed Ali M. Al Moteb*[1], Prof. Mohsen Abdalrhman Mohsen Al-Mohsen[2]

[1] General Administration of Education in Tabuk | Ministry of Education | KSA

[2] College of Education | Qassim University | KSA

Received: 15/09/2025

Revised: 04/10/2025

Accepted: 12/10/2025

Published: 30/11/2025

* Corresponding author: abonsrrin@gmail.com

Citation: Al-Moteb, M. A., & Al-Mohsen, M. A. (2025). Cricket as a Cultural Practice: An Ethnographic Study of the Pakistani Community in Tabuk. *Journal of Humanities & Social Sciences, 9*(11), 123 –137. https://doi.org/10.26389/AJSRP.T170925

2025 © AISRP • Arab Institute for Sciences & Research Publishing (AISRP), United States, all rights reserved.

• **Open Access**

This article is an open access article distributed under the terms and conditions of the Creative Commons Attribution (CC BY-NC) license

Abstract: The study aimed to identify the game of cricket among the Pakistani community in Tabuk, and to know their culture when playing cricket. The study community was the Pakistani community in Tabuk, and the study sample consisted of (28) individuals who were chosen in a purposive manner. The study used the ethnographic method and the observation and interview tools as criteria for content analysis. The study reached a number of results, the most important of which were: Cricket is very popular among the Pakistani community and other Asian communities in the Kingdom, and it promotes cultural values among members of the Pakistani community. In light of the study's findings, the study made several recommendations, including: paying attention to allocating cricket stadiums because it has become a global game, holding competitions between communities present in Tabuk, and forming cricket teams.

Keywords: cricket, community, Cultural practice.

لعبة الكريكت بوصفها ممارسة ثقافية:
دراسة أثنوغر افية للجالية الباكستانية في تبوك

الأستاذ المساعد / محمد علي محمد آل متعب*[1]، الأستاذ الدكتور/ محسن عبد الرحمن محسن المحسن[2]

[1] الإدارة العامة للتعليم بتبوك | وزارة التعليم | المملكة العربية السعودية

[2] كلية التربية | جامعة القصيم | المملكة العربية السعودية

المستخلص: هدفت الدراسة إلى التعرف على لعبة الكريكت لدى الجالية الباكستانية في تبوك، ومعرفة ثقافتهم عند ممارسة لعبة الكريكت، و كان مجتمع الدراسة هو الجالية الباكستانية في تبوك، و تكونت عينة K الملاحظة والمقابلة المعايير لتحليل المحتوى، وتوصلت الدراسة إلى عدد من النتائج كان من أهمها: أن لعبة الكريكت لها شعبياتها الكبيرة عند الجالية الباكستانية وغيرها من الجاليات الآسيوية في المملكة, وأنها تعزز القيم الثقافية بين أفراد الجالية الباكستانية، وفي ضوء نتائج الدراسة أوصت الدراسة بعدة توصيات منها: الاهتمام بتخصيص ملاعب للعبة الكريكت لأنها أصبحت لعبة عالمية، وإقامة منافسات بين الجاليات المتواجدة في مدينة تبوك وتكوين منتخبات للعبة الكريكت.

الكلمات المفتاحية: الكريكت، الجالية، الممارسة الثقافية.

أولًا: الإطار العام للدراسة

المبحث الأول: المقدمة

تعتبر الألعاب الشعبية جزءاً مهمًا من الموروث الثقافي والشعبي في العالم، منها ما يرتبط بتقاليد وعادات شعب أو إقليم معين ومنها ما يرتبط بالمواسم كشهر رمضان المبارك وموسم الحج، فهذه الألعاب تلعب دورًا كبيرًا في ترسيخ ثقافات الشعوب، بل ويعتبرها البعض أكثر التراث التصاقًا بالبيئة والعادات والتقاليد، وتنفرد كل ثقافة ومجتمع بمجموعة من الألعاب الضاربة في الزمن والعريقة والتي تناقلتها الشعوب والأجيال عبر العصور.

وحيث أن الرياضة بشكل عام والألعاب الشعبية بشكل خاص ذات أهمية للفرد والمجتمع، سواء من الجانب البدني أو العقلي أو الاجتماعي، وذلك نظرًا لما لها من دور فاعل في تكوين بنية الجسم والمحافظة على صحة الفرد، وأيضًا تكوين علاقات اجتماعية وتقارب وألفة بين أفراد المجتمع، ويؤيد ذلك دراسة (محمود: 2016) حيث ذكر أن غالبية الألعاب الشعبية تشكل أهداف إيجابية في الجوانب المهارية والجوانب الحياتية.

وترى الدراسة أن بعض البلدان الأسيوية والإسلامية التي تأثرت بالاستعمار في القرون الماضية تأثرت بثقافات تلك الدول المستعمرة، حيث كان هذا الاستعمار سببًا في انتقال بعض الألعاب الشعبية من القارة الأوروبية إلى دول آسيوية وإسلامية، وقد يكون هناك سبب آخر لانتقالها وهو حب تلك البلدان لتلك الألعاب وطريقة ممارستها.

ومن تلك الدول التي انتقلت إليها ألعاب عن طريق الثقافات الأوروبية دول شرق آسيا، ومنها دولة باكستان، حتى أصبحت هذه الألعاب سمة من السمات التي يعرف بها الشعب الباكستاني والتي تعبر عن قيمهم التراثية وثقافاتهم، ولعل من الألعاب التي يمارسها الباكستانيون في وقتنا الحاضر وأصبحت تشكل جزء من تراثهم هي لعبة الكريكت، ويؤكد ما ذكرته الدراسة ما تطرقت إليه (الموسوعة العربية: م16: ص249) بأن لعبة الكريكت رياضة الإنكليز المحببة، ولها عشاقها في أستراليا ودول شرقي آسيا مثل اليابان والهند وباكستان، حيث أصبحت من أهم الألعاب الشعبية في تلك الدول.

ومن هذا المنطق تسعى الدراسة لمعرفة كيفية انتقال هذه اللعبة الشعبية إلى باكستان حيث أصبح جزءًا من ثقافتهم، وكذلك أسباب ممارسة الباكستانيين لهذه اللعبة داخل باكستان وخارجها، وذلك لتوضيح ما تحمله الثقافة الباكستانية من ألعاب شعبية لها قيمتها في نفوس شعبها، ودورها في تعزيز القيم الثقافية بين أفراد الجالية الباكستانية في تبوك.

مشكلة الدراسة:

أصبحت الألعاب الشعبية جزء من ثقافة وتراث الشعوب بل وعلامة يميز بها شعب عن شعب آخر، حيث تكون علاقات وتقارب بين كل فئات المجتمع الذي تمارس فيه، بل وتعتبر متنفسًا لتلك المجتمعات للترويح عن النفس وتكوين علاقات تسودها المحبة والأخوة والسلام.

وحول دور الألعاب الشعبية في تقوية العلاقات الاجتماعية تؤكد دراسة (كوفاسيفيشن: 2014) أن الألعاب الشعبية تحسن من العلاقات الاجتماعية بين أفراد المجتمع، وأكدت الدراسة أن هذه الألعاب لها مساهمة كبيرة في تغيير سلوكيات الأفراد وتعزيز قيمهم الثقافية والاجتماعية، بل وتطور تعاملهم وتحسن سلوكهم مع محيطهم الخارجي.

ولأن الألعاب الشعبية تطور مهارات الإدراك الحسي-الحركي لدى الفرد والمجتمع، بل والجانب العقلي والاجتماعي والثقافي، يؤكد ما ذكرته الدراسة أطروحة (كمبش: 2012) بأن الألعاب الشعبية تلعب دورًا مهمًا في تنمية المهارات الحركية وتنمية الفكر لدى الأفراد بمختلف أعمارهم أكثر من غيرها من الألعاب والرياضات الاعتيادية، بل وتعزز من الفخر بالعادات والتقاليد التي يتمتع بها ذلك المجتمع.

وفي ضوء ما سبق فإن الدراسة تهدف من خلال دراسته إلى معرفة أهمية ممارسة الألعاب الشعبية وخاصة لعبة الكريكت لدى الباكستانيين، وما يترتب عليها من تعميق القيم الثقافية من عادات وتقاليد وموروث شبعي تجعلهم متمسكين بممارسة هذه اللعبة دون غيرها خارج وطنهم.

ولمّا كان هدف الدراسة التعرف على كيفية ممارسة الجالية الباكستانية في تبوك للعبة الكريكت بوصفها نشاطًا ثقافيًا؛ واستكشاف الأدوار التي تؤديها هذه الممارسة في التعبير عن الهوية وتعزيز القيم وتنمية الروابط الاجتماعية، فقد تمثلت له مشكلة لدراسته يمكن إبرازها في السؤال الرئيسي التالي.

كيف تمارس الجالية الباكستانية في تبوك لعبة الكريكت بوصفها نشاطًا ثقافيًا؛ وما الأدوار التي تؤديها هذه الممارسة في التعبير عن الهوية وتعزيز القيم وتنمية الروابط الاجتماعية؟

ويتفرع من هذا السؤال عدة تساؤلات على النحو التالي:

1- ما المشاعر التي تنتاب أفراد الجالية الباكستانية عند تجمعهم لممارسة لعبة الكريكت؟

2- هل يوجد يوم محدد لممارسة لعبة الكريكت لدى الجالية الباكستانية في تبوك في تبوك؟
3- ما مدى شعبية لعبة الكريكت لدى المجتمع الباكستاني كونها نشاط يعبّر عن ثقافتهم؟
4- هل تمارس جاليات أخرى غير الجالية الباكستانية لعبة الكريكت في تبوك؟
5- ما الطريقة التي يتبعها الباكستانيون في ممارسة لعبة الكريكت؟
6- ما الاحتياجات التي تفتقر إليها الجالية الباكستانية في مدينة تبوك فيما يتعلق بلعبة الكريكت؟
7- ما سبب مشاعر الفرح والابتهاج التي تظهر على وجوه أفراد الجالية الباكستانية أثناء حديثهم عن طريقة ممارسة لعبة الكريكت؟
8- إلى أي مدى تسهم لعبة الكريكت في تعزيز القيم الاجتماعية مثل الترابط، التعاون، الألفة بين أفراد الجالية الباكستانية في تبوك؟
9- هل يشارككم شباب سعوديون أو من جنسيات عربية أخرى الجالية الباكستانية في ممارسة لعبة الكريكت؟

أهداف الدراسة:

تهدف الدراسة الحالية إلى:

1. وصف المشاعر التي يشعر بها أفراد الجالية الباكستانية عندما تجمعهم لممارسة لعبة الكريكت.
2. التعرف على الأوقات المخصصة لممارسة لعبة الكريكت ومدى وجود يوم محدد لذلك في مدينة تبوك.
3. استكشاف مدى الشعبية التي تحظى بها لعبة الكريكت في باكستان كونها نشاطًا يعبر عن ثقافتهم.
4. تحديد ما إذا كانت جاليات أخرى غير الجالية الباكستانية تمارس لعبة الكريكت في مدينة تبوك.
5. توضيح الطريقة التي يتبعها أفراد الجالية الباكستانية في ممارسة لعبة الكريكت.
6. التعرف على أبرز الاحتياجات التي تواجه الجالية الباكستانية في مدينة تبوك فيما يتعلق بممارسة لعبة الكريكت.
7. تفسير مظاهر الفرحة والابتهاج التي يظهرها أفراد الجالية الباكستانية أثناء شرحهم طريقة لعبة الكريكت.
8. التعرف على القيم الاجتماعية التي تعززها لعبة الكريكت مثل: الترابط، التعاون، والألفة بين أفراد الجالية الباكستانية في مدينة تبوك.
9. وصف شعور أفراد الجالية الباكستانية بمشاركة شباب سعوديون أو عرب معهم في ممارسة لعبة الكريكت.

أهمية الدراسة:

تتلخص أهمية الدراسة في عدة نقاط تظهر من خلال محورين أساسيين هما:

- تنبع الأهمية النظرية لهذه الدراسة من أنها:

1. تشكل إطارًا مرجعيًا يمكن الاعتماد عليه في دراسات مستقبلية إثنوغرافية أو غيرها.
2. تناولها لعبة الكريكت كظاهرة ثقافية تعبّر عن تفاعل الجالية الباكستانية مع مجتمعها الجديد في السعودية وهو ما يسهم في إثراء الأدبيات المتعلقة بالأنثروبولوجيا التربوية والثقافية.
3. كما تُعد الدراسة إضافة نوعية للمجال الأكاديمي من حيث توظيف المنهج الأثنوغرافي في رصد وتحليل الممارسات اليومية التي تحمل بُعدًا رمزيًا وقيميًا.
4. تسهم في فتح آفاق بحثية لفهم العلاقة بين الهويات الوطنية والممارسات غير الرسمية في المجتمعات المهاجرة مما يعزز من فهم البنى الثقافية لهم التي تشكّل حياة الأفراد من الجاليات.
5. تقديم توصيات واقعية يمكن أن تستفيد منها المؤسسات التعليمية، والجهات المجتمعية والرياضية في المملكة العربية السعودية خصوصًا فيما يتعلق بتعزيز التفاعل الثقافي والتقارب الاجتماعي بين الجاليات الوافدة والمجتمع المحلي.
6. وضع لعبة الكريكت من ضمن الألعاب الرياضية التي تدرس في المناهج التعليمية.
7. تفتح الدراسة المجال أمام تبني سياسات تراعي البعد الثقافي في تصميم الأنشطة المجتمعية بما يعزز من جودة الحياة ويحترم التنوع الثقافي في المملكة.
8. يمكن أن تسهم في دعم جهود التخطيط الحضري والثقافي في المدن متعددة الجنسيات مثل تبوك من خلال فهم دور الفضاءات الرياضية المشتركة في بناء جسور التفاهم والتكامل بين الفئات السكانية المختلفة.

- كما تنبع أهمية الدراسة في الجانب التطبيقي في:

1. الاستفادة منها ونتائجها في تخصيص مواقع داخل المدن السعودية المختلفة، وذلك لتوجيه الشباب إلى ما يسد وقت فراغهم بالأشياء والرياضات النافعة لهم.

2. وضع جداول للمنافسات بين الشباب السعودي والجاليات الباكستانية وغيرها من الجاليات المقيمة في المملكة العربية السعودية، وذلك لتبادل الثقافات وتقوية العلاقات بين أفراد المجتمع وأطيافه.
3. مشاركة الجاليات الباكستانية وغيرها في المناسبات الدينية والوطنية لإبراز ثقافتهم لدى المجتمع السعودي لتحقيق التقارب الثقافي.
4. احتضان للمواهب التي تمارس لعبة الكريكت من أي جنسية إسلامية أو عربية أو غير عربية وتنميتها للحفاظ عليها كموروث رياضي ثقافي.

مصطلحات الدراسة:

يمكن ذك مصطلحات الدراسة بناءً على ما ورد في عنوان الدراسة ذلك كونها متغيرات موجودة في العنوان، وأيضًا قد لا تكون دارجة بشكل مكثف في الدراسات والبحوث السابقة؛ يومكن ذكر المصطلحات كالتالي:

اللعب في اللغة: ورد في لسان العرب لابن منظور أن اللعب ضد الجد ونقول لعب، يلعب، لعبا وتلعبا وتلعب أبو الفضل منظور (1981)، ويقال رجل لعبة أي كثير اللعب.

وأما اللعب بمعناه الاصطلاحي فقد عرفه جود (Good) :أنه غير الموجه الذي يقوم به الطفل من أجل أن اللعب هو ذلك النشاط الموجه أو النشاط الحر تحقيق لذاته. (اللبابيدي وخلايله: 1993)

لعبة الكريكت هي: لعبة يلعبها فريقان المباراة يتكون كل منهما من 11 لاعباً، يسمى الفريق الأول الفريق المستلم أو المهاجم أو فريق الملعب، ويسمى الفريق الثاني الفريق المدافع أو الضارب (بالعصا). (الموسوعة العربية: 2020)

وتعرف الممارسة الثقافية كما ذكرها Ibid (2005) بأنها: جملة الأنشطة والأفعال المرتبطة بالحياة الفكرية والأدبية والفنية والترفيهية التي توظف فيها الإمكانيات واستعدادات من شأنها التأثير في نمط الحياة المتبع وأسلوبها.

العادات والطقوس والسلوكيات والقيم والمعتقدات التي تنتقل عبر الأجيال داخل مجتمع معين، وتشكّل جزءاً من هويته.

أما الجالية فيقصد بها منيسي (2014) المهاجرون الذين يقيمون في دول المهجر من الأجيال المختلفة.

حدود الدراسة:

تتحدد الدراسة بالحدود التالية:

- **الحدود المكانية:** وهي المنطقة التي أجريت فيها الدراسة وتقصد الدراسة هنا مدينة تبوك.
- **الحدود الزمانية:** وهي المدة التي استغرقتها الدراسة وكانت أربعة أشهر، كملاحظة للعب في مكانين مختلفين وطرح تساؤلات المقابلة وهو وقت كافي للتعمق في طرح التساؤلات ومن ثم تحليلها في ثلاثة أسابيع لصياغة الدراسة بشكلها النهائي.
- **الحدود البشرية:** وهي الجالية الباكستانية في مدينة تبوك.
- **الحدود الموضوعية:** وتُحد بأهمية لعبة الكريكت في تعزيز القيم الثقافية لدى الجالية الباكستانية.

المبحث الثاني: الدراسات السابقة

من خلال هذا المبحث تتطرق الدراسة إلى ذكر بعض الدراسات من خلال اطلاعه على عدد منها، والتي تتناول الألعاب الشعبية وأهميتها للشعوب والمجتمعات، حيث تعتبر هذه الدراسات قاعدة صالحة لانطلاقه وذلك تبعًا للمنهج الذي سوف يتبعه وهو المنهج الإثنوغرافي وهي كما يلي:

1. تناولت **دراسة الهياجي (2024)** دور الألعاب الشعبية في مدينة جدة بالمملكة العربية السعودية في تعزيز التفاعل الثقافي وصون التراث غير المادي، اعتمدت الدراسة المنهج الوصفي بإجرائه التحليلي، حيث تم توزيع استبانة استقصائية على (134) 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 الدارسة أن الألعاب الشعبية تؤدي دورًا في تعزيز التفاعل الثقافي، وأكدت النتائج أيضًا على أن مشاركة بين أفراد المجتمع هذه الألعاب ترتبط بإيجابية أكبر في إدراكهم لدورهم في صون التراث غير المادي وتعزيز التفاعل الثقافي والاجتماعي.
2. هدفت **دراسة (الصالح:2021)** إلى الكشف عن فاعلية أنشطة الألعاب الشعبية في تنمية بعض القيم الاجتماعية لدى طفل ما قبل المدرسة في مدينة مكة المكرمة، وتم اتباع المنهج شبه التجريبي القائم على تصميم المجموعتين المتكافئتين التجريبية والضابطة، وتكوّن مجتمع الدراسة من جميع أطفال الروضة الخامسة بالمستوى التمهيدي بمدينة مكة المكرمة، وتم اختيار عينة الدراسة من أطفال

الفصل (ب) كمجموعة ضابطة وعددهم 22 طفلاً، وأطفال الفصل (و) كمجموعة تجريبية وعددهم 22 طفلاً، وتم استخدام مقياس القيم الاجتماعية من إعداد الباحثة، وتوصلت الدراسة إلى مجموعة من النتائج منها: أن معدل النمو أو حجم التأثير لأنشطة الألعاب الشعبية على تنمية القيم الاجتماعية المختارة كان يتراوح ما بين متوسط إلى على جميع القيم، وفي ضوء نتائج الدراسة تم التوصل إلى بعض التوصيات منها ضرورة تبني الألعاب الشعبية في مرحلة ما قبل المدرسة كأحد الأنشطة الفاعلة في تنمية القيم الاجتماعية.

3. سعت **دراسة (جرادات:2010)** الدراسة إلى توضيح الدلالة التربوية للألعاب الشعبية الفلكلورية في فلسطين وذلك للعمل على إحياء هذا الجانب الهام من التراث الشعبي والعمل على تقليل حجم المعاناة التي يتعرض لها الطفل في ممارساته اليومية وتقديم معلومات تخدم أصحاب القرار في اتخاذ خطوات ايجابية في رسم السياسة العامة وتنفيذ الخطط المستقبلية لتحقيق التكيف لشخصية الطفل وتلبية احتياجاته ضمن الواقع الذي يعيش فيه, اتبعت الدراسة المنهج الوصفي الميداني لرصد الألعاب الشعبية وممارستها في منطقتي الخليل وبيت لحم ، واعتمدت جوانب محددة لملاحظة الألعاب الشعبية من حيث جنس اللعبة وهدفها ومكان ممارستها وشخوص اللعبة ومواد اللعبة وتكاليفها وإجراءات تنفيذها والظروف البيئية المحيطة، كما اعتمدت الدراسة المنهج التحليلي للدلالة التربوية لكل لعبة شعبية باستخدام الملاحظة المقصودة للألعاب التي تمارس وبالرجوع إلى النشرات والكتب والدوريات وأرشيف مراكز التراث الشعبي. تم تحليل كل لعبة شعبية وبيان فائدتها وقيمتها التربوية وتوصلت الدراسة إلى مجموعة من الاستراتيجيات التربوية أهمها الاستراتيجية النفسية والتربوية والتعليمية والإدراكية واستراتيجيات الانتماء والصداقة والمنفعة والنقيض.
4. وحاولت دراسة (M. Low: 2000) التعريف بالأساليب الأنثربولوجية الإثنوغرافية لتقييم القيم الثقافية في حفظ التراث، واستخدمت الدراسة المنهج الوصفي وأسلوب دراسة الحالة وكان مجتمع الدراسة الأساليب الأنثربولوجية الإثنوغرافية، واختار الباحث عينة من الأساليب الأنثربولوجية الإثنوغرافية كعينة للبحث، وتوصلت الدراسة لعدد من النتائج من أهمها: أن منهجيات الأنثروبولوجيا الثقافية تتميز بإنسانيتها وشموليتها، وأنها تعبر موقف فلسفي يزعم أن البشر والسلوك البشري لا يمكن فهمهما أو دراستهما خارج سياق الحياة اليومية للإنسان وعالمه الحياتي وأنشطته.

مناقشة الدراسات السابقة والدراسة الحالية:

من خلال الرجوع للدراسات السابقة المرتبطة بالألعاب الشعبية، ترى الدراسة الحالية أن هناك أوجه اختلاف وأوجه شبه بين الدراسات السابقة والدراسة الحالية، ويمكن إيضاح العلاقة بين الدراسات السابقة والدراسة الحالية في نقطتين هما:

- أوجه التشابه في الهدف:

ترى الدراسة الحالية أن الدراسات السابقة تهدف إلى التحدث عن الألعاب الشعبية المتعلقة بمنطقة معينة وذكر خصائصها وأهدافها وتعزيزها للقيم الثقافية، وهذا يتفق مع الدراسة الحالية التي تهدف إلى معرفة وملاحظة الجالية الباكستانية وهي تمارس لعبة الكريكت الشعبية وتعزيزها للقيم الثقافية لديهم.

- أوجه الاختلاف في الهدف:

لاحظت الدراسة الحالية أن الدراسات السابقة تهتم بالجانب التربوي وتعزيز القيم ومعالجة الخلل الحاصل في مشكلة الدراسة، وهذا يختلف عن الهدف الرئيسي للدراسة الحالية وهو التعمق في ملاحظة الجالية الباكستانية وعاداتهم في لعبة الكريكت أي الدراسة الاثنوجرافية لهم.

- أوجه التشابه في المدخل:

ترى الدراسة الحالية أن دراسة (جرادات:2010) ودراسة (M. Low: 2000) تتشابه في مدخلها مع مدخل الدراسة الحالية وهو المدخل النوعي، وأيضًا استخدام أداة الملاحظة والمقابلة لتسجيل ما تراه وتريد تفسيره في ميدان الدراسة.

- أوجه الاختلاف في المدخل:

ترى الدراسة الحالية أن هناك دراسات السابقة استخدمت المدخل الكمي في دراسة الصالح (2021) ودراسة الهياجي (2024)، وهذه الدراسات تختلف عن المدخل الذي سوف تستخدمه الدراسة الحالية وهو المدخل النوعي.

- أوجه الاختلاف في المنهج

ترى الدراسة الحالية أن هناك دراسات السابقة استخدمت المنهج شبه التجريبي في دراسة الصالح (2021) والمنهج الوصفي في دراسة جرادات (2010)، وهذه الدراسات تختلف عن المنهج الذي سوف تستخدمه الدراسة الحالية وهو المنهج الأثنوغرافي.

وبعد أن ذكرت الدراسة الحالية أوجه التشابه والاختلاف بين الدراسات السابقة ودراسته، فقد تستفيد هذه الدراسة من الدراسات السابقة في نقاط منها:

1. تكوين فكرة أعمق وأوسع عن موضوع دراسته.

2. زيادة الإلمام بتطبيق أداة الدراسة المناسبة وهي (الملاحظة والمقابلة)

الفجوة البحثية

تبحث الدراسة الحالية لعبة الكريكت بوصفها ممارسة ثقافية لدى الجالية الباكستانية في تبوك، والتي لم يجد الباحثان في حدود معرفتهما أي دراسة تتحدث عن ثقافة الجالية الباكستانية في تبوك وخاصة في لعبة الكريكت، ولذلك قام الباحثان بعمل هذه الدراسة للتعمق في ثقافة الجالية الباكستانية أثناء ممارستهم للعبة الكريكت.

ثانيًا: الإطار النظري

المبحث الأول: نشأة لعبة الكريكت ومفهومها

تتطرق الدراسة الجالية في هذا المبحث إلى معرفة نشأة لعبة الكريكت ووصولها إلى الباكستانيين كلعبة شعيبة، ثم يذكر عدد من المفاهيم لمعنى اللعبة والكريكت على النحو التالي:

أولًا: نشأة لعبة الكريكت

عرفت لعبة الكريكت في فرنسا أولاً عام 1478م ثم في إنكلترا عام 1493م، وأُسس فيها أول نادٍ للكريكت عام 1666م وبدأ التنافس بها عام 1719م، ووضعت قواعدها الأولى عام 1744م ثم انتشرت في كثير من دول العالم، ولها بطولاتها الداخلية والخارجية (الموسوعة العربية: م16: ص249)، ودولة باكستان من الدول التي يكثر فيها ممارسة لعبة الكريكت وذلك لما تشكله من عشق لديهم وما تحمله من تراث لهم، حتى أصبحت من أكثر الألعاب الشعبية داخل باكستان وخارجها، مع اختلاف أعراقهم وثقافاتهم إلا أنها جمعتهم لعبة الكريكت.

ثانيًا: مفهوم لعبة الكريكت

تعددت المعاني لتعريف اللعب فقد عرفه بيرسPercy اللعب هو: كل نشاط يقوم به الفرد لمجرد النشاط دون أدنى اعتبار للنتائج التي قد تنتج عنه، وبحيث يمكن الفرد الكف عنه أو الاسترسال فيه بمحض إرادته. (اللبابيدي وخلايله ،1993)

ويرى روزمبلات Rrozomblatt أنّ اللعب يعد نشاطا اجتماعيا حيث أن اللعب الخيالي الي يقوم به الطفل إنما يعبر عن مستوى اللغة المستمدة من البيئة ومن المحيط الاجتماعي الذي يعيش في إطاره. (اللبابيدي وخلايله ،1993)

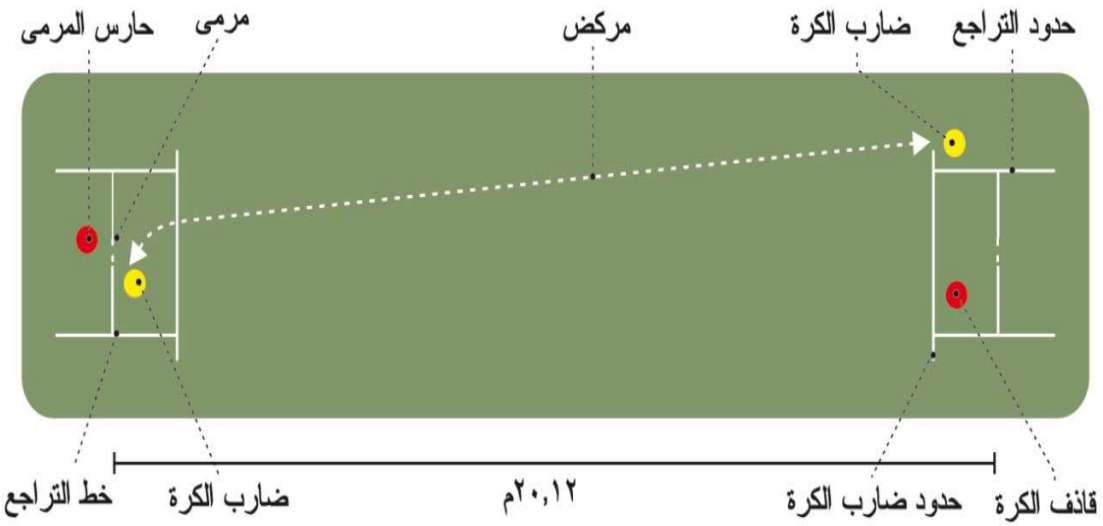
وتترجم كلمة كريكت Cricket بأنها لعبة الكرة والمضرب كرياضة جماعية تُمارس في الهواء الطلق، ولابد أن تكون اللياقة البدنية واللياقة البدنية للعب، وتلعب الرياضة بين فريقين11 لاعبا لكل منهما. (Tutorials point: 2015)

ثالثًا: طريقة لعبة الكريكت

كما ذكرت (الموسوعة العربية: م16: ص249) يلعب المباراة فريقان يتكون كل منهما من 11 لاعباً. يسمى الفريق الأول الفريق المستلم أو المهاجم أو فريق الملعب، ويسمى الفريق الثاني الفريق المدافع أو الضارب (بالعصا)، تبدأ المباراة من الفريق الضارب بعد إجراء القرعة على اختيار المكان أو البداية، ويدافع اثنان منهم عند المرميين batsman ويقف كل منهما أمام هدف الكريكت ومعه عصا. ويجلس اللاعبون التسعة الباقون جانب الملعب، ويتبادلون الدفاع عن المرمى خلال مجرى اللعب.

ويتكون الفريق الثاني المستلم أو المهاجم catcher من رامي الكرة bowler وحارس المرمى wicketkeeper ويتوزع اللاعبون التسعة الباقون في الملعب ويحاولون رمي المرمى بالكرة، واستلام الكرة المرتدة من المدافع الضارب بالعصا، ويمررون الكرة بينهم لإصابة أحد المرميين. وعلى الضارب خلال ذلك الجري السريع وتبادل المركز مع زميله الثاني المقابل حتى يصاب أحد المرميين بالكرة من خلال تمريرات دقيقة بين لاعبي الفريق المستلم. وكل تبادل بين الضاربين يسمى ركضة ويخرج أحد الضاربين بالعصا. ثم يتجمع المستلمون عند أحد المرميين، ويحددون الرامي الجديد للكرة الذي يرمي الكرة على ضارب جديد ومدافع عن المرمى بعصاه. وهكذا يستمر الشوط أو الجولة الأولى حتى يخرج 10 من 11 من الضاربين من اللعب وتنتهي الجولة inning الخاصة بالدفاع، ثم تبدل مهام الفريقين. ولا يوجد زمن محدد للعب، فقد تستغرق المباراة الجيدة أياماً ويفوز من يحرز ركضات أكثر خلال الجولتين.

إذن الهدف من اللعبة كما ذكر (Tutorials point: 2015: p1) هو أن يكون الفريق يجب أن يسجل أشواط أكثر من الفريق المنافس. كل شيء عن محاولة يسجل المزيد من الأشواط، مع تقييد النتيجة وطرد رجال المضرب في فريق الخصم. علاوة على ذلك في المستند، يمكن للمرء أن يفهم اللعبة عن كثب، شروطه وقواعده الشعبية.



المبحث الثالث: الممارسات والقيم الثقافية مفهومها و أنواعها وأهميتها وخصائصها

قبل التطرق إلى مفهوم الممارسات الثقافية لابد أن يتم التعرف على علاقتها بالقيم الثقافية، ويمكن القول بأن علاقتهما جزء من كل بمعنى أن الممارسات الثقافية جزء لا يتجزأ من القيم الثقافية، وهي بطبيعة الحال تمثل ثقافات الشعوب وعاداتها.

مفهوم الممارسة والقيم الثقافية:

ذكرت يوسف (2021) بأن القيم الثقافية: ذلك النسيج الكلي الذي يقيم الأحكام والمعتقدات والمعايير والاتجاهات التي يكتسبها الفرد من المجتمع المحيط به.

وأما الممارسات الثقافية فتعرف بأنها: جملة الأعمال والأنشطة والأفعال التي يتم من خلالها اقتناء الخيرات الثقافية وتملكها واستهلاكها وهي تتجسد خلال مجاري الحياة اليومية في ارتياد المتاحف والمسارح و دور السينما و المكتبات العمومية و اقتناء الصحف والمجلات و مطالعتها و ابتياع التحف الفنية و اللوحات و مشاهدة برامج التلفزيون وكذلك ممارسة الرياضيات و السفر و الاشتراك بالرحلات. (Pierre Bourdieu:1965)

يمكن تعرف الممارسة الثقافية إجرائيًا لهذه الدراسة بأنها: مجموعة من الأنشطة والعادات والتقاليد التي يمارسها ويتمسك بها أفراد الجالية الباكستانية في المملكة العربية السعودية والتي تمثل ثقافتهم.

أنواع الثقافة:

1. الثقافة المادية (Materialculture) :تتمثل هذه الثقافة في الأشياء المادية الحسية كالرمح، والسهم، وقطعة الأثاث، والقلم، والسيارات...إلخ.
2. الثقافة اللامادية (Immaterialculture) :تعتبر هذه الثقافة من أهم أركان الثقافة. ويقصد بها ما تتضمن من المظهر التجريدي، وهي تنقسم إلى عنصرين، هما: الأفكار والمعايير، وقد تظهر في الآمال، والمشاعر، والاتجاهات، والتقاليد وغير ذلك. (رشوان: 2006)

وعليه فيمكن القول إن الثقافة اللامادية هي ما تقصدها الدراسة الحالية؛ حيث تم التركيز على العادات والتقاليد والممارسات الثقافية التي تراها الدراسة الحالية، فهي تمثل جزءًا من القيم الثقافية التي تتحلى بها الجالية الباكستانية من خلال ملاحظتها أثناء لقاء الجالية الباكستانية للعب الكريكت، وأيضًا ما تم تسجيله في ورقة المقابلة أثناء لقائها عدد من أفراد الجالية الباكستانية التي تمارس لعبة الكريكت.

أهمية القيم والممارسات الثقافية:

أشار العريش وآخرون (2015) إلى أن القيم والممارسات الثقافية لها أهمية للفرد والمجتمع منها:

1. تمكن الفرد من ضبط نفسه، وتحديد توقعاته من ردود فعل الآخرين.
2. لها دور في التوجيه والإرشاد النفسي.
3. تؤثر على قدرات الأفراد الإبداعية والابتكارية.
4. تساعد على ربط أجزاء الثقافة ببعضها البعض.
5. تساعد على إصدار الأحكام حول سلوك الفرد.

6. تشكل إطارًا عامًا للجماعة ومعايير تصرفاتها.
7. تساعد الأفراد على الحفاظ على قيمهم وثقافتهم.
8. تساعد على التفاعل الإيجابي في المجتمع تفاعلاً اجتماعيًا اقتصاديًا
9. تهدف إلى تعديل السلوك وفقًا للدين والعرف والتقاليد.
10. تؤدي دورًا مهمًا في خلق بيئة تربوية مناسبة بين الأفراد في المواقف المختلفة.
11. تساعد في ربط أجزاء الثقافة بعضها البعض.
12. تعمل كمعيار أساسي يوجه سلوك الأفراد.
13. تمثل معيار اتفاق ورضا من الجميع.
14. تساعد على التنبؤ بسلوك الفرد في المواقف المختلفة.
15. تؤدي دورًا فعالا في التوافق النفسي والاجتماعي للأفراد.

وظائف القيم والممارسات الثقافية:

ذكرت عبد العزيز (2019) أن وظائف القيم الثقافية تمكن في:

1. تزود الأفراد بمعنى الحياة.
2. تساعد على التنبؤ بسلوك صاحبها.
3. تستخدم كمعايير يقاس بها العمل، ويقيم بها السلوك.
4. تزود الفرد بالإحساس بالغرض لكل ما يقوم به، وتساعد في توجهه للوصول نحو ذلك الغرض.
5. تهيئ الأساس للعمل الفردي والجماعي الموحد.
6. تنفذ كأساس للحكم على سلوك الآخرين.
7. تمكن الفرد من معرفة ما يتوقعه من الآخرين، وماهية ردود أفعالهم.
8. توجد لدى الفرد القدرة على الإحساس بالصواب والخطأ
9. تساعد على تحمل المسؤولية تجاه حياته ليكون قادرا على تفهم كيانه الشخصي.

المبحث الثالث: لعبة الكريكت بوصفها ممارسة ثقافيةً لدى الجالية الباكستانية في تبوك

تشكل لعبة الكريكت تراثًا ثقافيًا يعبر عن عادات وتقاليد المجتمع الباكستاني يتم تداولها عبر العصور، بل وهي جزء لا يتجزأ من هوية المجتمع الباكستاني كونها من الألعاب الشعبية الأكثر انتشارًا ومزاولة له، بل وتمثله خارج وطنه وخاصة في المملكة العربية السعودية لأنها تعزز من ثقافته وقيمه، حيث ذكرت فاطمية (2021) أن للألعاب الشعبية ارتباط قوي وواضح بتقاليد وعادات المجتمع وظاهرة اجتماعية نشأت كجزء لازم من عملية التفاعل الثقافي الاجتماعي.

ومما سبق يمكن تحديد دور لعبة الكريكت كونها ممارسة ثقافيةً في تعزيز القيم الثقافية لدى الجالية الباكستانية في عدة نقاط كما ذكرها الشعيبي (2006):

1. تعزيز قيم الصدق والأمانة والانتماء للجماعة والوطن.
2. يساعد في التغلب على الفوارق الاجتماعية وتعزيز قيم المساواة والحرية والتسامح والتعاون.
3. تسهم الألعاب الشعبية في تعزيز روح التعاون والألفة والتلاحم الثقافي والاجتماعي.
4. تفاعل الفرد مع محيطه وأقرانه.
5. تسهم في المحافظة على البيئة وتنميتها بشكل مستدام.

ويمكن إضافة عدد من الأدوار التي تسهم بها لعبة الكريكت كونها ممارسة ثقافيةً في تعزيز القيم الثقافية لدى الجالية الباكستانية ترى الدراسة إضافتها:

1. أنها تشكل جزءًا هوية وثقافة المجتمع الباكستاني وتعززها.
2. لها دور في التواصل الثقافي بين أفراد الجالية الباكستانية خارج وطنهم.
3. نقل المعارف والعادات والتقاليد والمعارف بين الأجيال وبين المجتمعات الأخرى.
4. المحافظة على التنوع الثقافي وحرية ممارسته خارج الوطن في حدود النظام.

ثالثًا: منهجية الدراسة وإجراءاتها

الإطار الفلسفي:

انطلقت الدراسة الحالية من الإطار الفلسفي البنائي لأنها ترى أنه الإطار الأنسب كون الدراسة تعتمد على البيانات النوعية.

المدخل البحثي:

بما أن الإطار الفلسفي الذي انطلقت منه الدراسة هو البنائي فترى أن المدخل النوعي هو الأنسب لتلك الدراسة.

منهج الدراسة:

استخدمت الدراسة المنهج الإثنوغرافي لأن طبيعة دراسته تحدد ذلك.

مجتمع الدراسة:

تكون مجتمع الدراسة هو الجالية الباكستانية في مدينة تبوك.

عينة الدراسة:

وقد تم اختيار عينة قصدية مكونة من 28 فردًا نظرًا لطبيعة البحث الإثنوغرافي التي تركز على التعمق النوعي وليس التمثيل الكمي؛ وأيضًا للتنوع العمري ومدة الإقامة في مدينة تبوك ونوع العمل، وقد تحقق الإشباع المعلوماتي عندما لوحظ تكرار أنماط الإجابات والممارسات وعدم ظهور معلومات جديدة جوهرية مع استمرار جمع البيانات مما يدل على كفاية العينة لتحقيق أهداف الدراسة.

أداة جمع البيانات:

استخدمت الدراسة أداتين لجمع البيانات هما الملاحظة على عدد من العينة، ومن ثم تطبيق أداة المقابلة لعدد محدد من العينة بغية تحقيق هدف الدراسة بشكل أكبر والتعمق فيها.

الأخلاقيات التي تم مراعاتها:

سعت الدراسة للالتزام بأخلاقيات البحث العلمي قبل وأثناء وبعد تطبيقها ومن هذه الأخلاقيات ما يلي:

1. أخذ الموافقة من قبل أفراد العينة لإجراء المقابلات والتوضيح لهم بأنها لأغراض البحث العلمي.
2. حرصت الدراسة على تقليل التحيزات المحتملة أثناء الملاحظة والمقابلة من خلال بناء علاقة طبيعية قائمة على الألفة مع المشاركين.
3. واستخدام أسئلة مفتوحة ومحايدة تتيح حرية التعبير.
4. كما التزما بتسجيل البيانات بشكل مباشر دون تأويلات شخصية مسبقة.
5. واعتمدت على مراجعة البيانات وتحليلها بشكل تكراري لضمان موضوعية التفسير بما يتوافق مع معايير البحث الإثنوغرافي.
6. كما سعت الدراسة إلى ضمان جودة البيانات النوعية من خلال تحقيق المصداقية عبر استخدام الملاحظة المباشرة والمقابلات الفردية المنظمة، والاعتمادية عبر التوثيق الدقيق لإجراءات جمع البيانات وتحليلها، والتطابقية من خلال مراجعة البيانات مع بعض أفراد العينة لضمان حيادية النتائج وتفسيرها بما يتسق مع الواقع الميداني (Creswell, 2018).

أداتا الدراسة النوعيّة (الملاحظة والمقابلة):

وفقاً للمنهج المتبع في هذه الدراسة للتعمق في المشكلة للحصول على البيانات النوعية التي تكون في العادة أكثر تفصيلاً للمعاني التي يحملها أفراد العينة، فقد جمع البيانات النوعية عبر أداة الملاحظة والمقابلة لمساعدة الدراسة الحالية في محاولة تفسير وفهم أكثر لأفراد العينة والتعمق في المشكلة، وبناءً على طبيعة البيانات المراد الحصول عليها، وعلى المنهج المتَّبع؛ للحصول على معلومات تمثِّل رؤية أفراد عينة الدِّراسة لجوانب مختلفة من النتائج التي تمَّ الحصول عليها، وقد كان بناء الملاحظة والمقابلة وفق الخطوات التالية:

الخطوة الأولى: توضيح دور الباحث

كان هناك تواصل مباشر لأخذ موافقة المشاركين وإخبارهم أن إجراء الملاحظة والمقابلة سيكون عبر متابعة أفراد العينة أثناء لعب الكريكت، حيث كان الهدف من التواصل تكوين علاقات الألفة بين الباحث والمشاركين؛ لأن ذلك يساعد على شعور المشارك بالراحة، وبالتالي يزيد إقبالهم على الملاحظة والمقابلة (أبو علام، 2011).

كما قامت الدراسة بتوضيح الهدف من الملاحظة والمقابلة باختصار، وأعطى المشارك الفرصةَ لأيّ استفسارات حول الملاحظة والمقابلة قبل البدء في إجراء الملاحظة والمقابلة.

الخطوة الثانية: تحديد هدف أداتا البيانات النوعية

هدفت الملاحظة والمقابلة إلى تفسير ثقافة الجالية الباكستانية والتعمق في ممارساتهم أثناء مزاولة لعبة الكريكت وطرق التعامل بينهم لتعزيز التعاون والألفة الاجتماعية وتعزيز القيم الاجتماعية فيهم.

الخطوة الثالثة: تحديد نوع المقابلة

تمَّ اختيار المقابلة الفردية المنظمة، وفيها يتم سؤال المشارك سلسلة من الأسئلة المعدَّة سلفاً وتستخدم الأسئلة المفتوحة في النهاية، ويتلقَّى المشاركون الأسئلة نفسها ويكون دور الباحث محايداً العبد الكريم (2020)، وقد تمكَّن الباحث من تعديل وتغيير طرح الأسئلة والمناقشة مع المشاركين، وتوضيح بعض الأفكار للوصول إلى المعنى المطلوب الذي يفسِّر ويوضِّح حب الجالية الباكستانية للعبة الكريكت.

الخطوة الرابعة: بناء أداة المقابلة

عملت الدراسة على بناء أداة المقابلة بصورتها الأولية بناءً على نتائج الملاحظة والتجربة الاستطلاعية للمقابلة وذلك بغرض الحصول على تفسير للنتائج التي توصلت إليها، وقد تم بناء أسئلة وأسلوب المقابلة بطريقة علمية محكمة والاستعانة بعدد من نماذج المقابلات في دراسات كما في دراسة المحسن (2016)، ومن ثم عرضها على عدد من المختصين والمهتمين بالبحث النوعي.

الخطوة الخامسة: اختيار عينة المشاركين في المقابلة

تمَّ اختيار عينة المقابلات من مجتمع الدراسة بطريقة قصدية؛ وتم إجراء مقابلة مع مجموعة من الجالية الباكستانية التي تجتمع كل جمعة في بعض الحدائق وتلعب الكريكت، مراعيًا في ذلك تقبل مجتمع البحث للمشاهدة وتسجيل الملاحظات وإجراء المقابلات معهم، وجاءت الموافقة من (28) فردًا من أفراد الجالية الباكستانية.

الخطوة السادسة: إجراءات تطبيق المقابلة

تم بناء أسئلة المقابلة بناءً على طبيعة مشكلة الدراسة وما لوحظ في الدراسة الحالية وتم تسجيله ثم نتائج التجربة الاستطلاعية للمقابلة مع ثلاثة أفراد من العينة، وبعد الحصول على موافقات عينة المقابلة على إجرائها وتدوينها في نموذج المقابلة، وتم بالرجوع إلى تسجيلات لبعض أفراد عينة المقابلة للتعمق وتفسير الإجابات وتدوين البيانات التي حصل عليها ودمج المتشابه منها، واستخلاص أبرز الأفكار وتوظيفها في التعليق على النتائج.

وقد تم ترميز عينة المقابلة وفق الجدول التالي:

جدول أعداد وأكواد المشاركين في أداة المقابلة

	التكرار	الحديقة	الكود	الإجمالي
أفراد الجالية الباكستانية المشاركة في لعبة الكريكت في تبوك	15	الحديقة المركزية بتبوك	م.هـ.ع1، م.غ.د2، م.ج.د3، م.ظ.د4، م.ر.د5، م.ت.ر7، م.ك.ح9، م.ق.ب11، م.خ.ت12، م.ع.ت13، م.م.ج15، م.ر.ي17، م.ظ.ن19، م.م.ك23، م.ن.ب28	28
	13	حديقة المطار	ط.ل.خ6، ط.ح.و8، ط.ص.ب10، ط.س.ب14، ط.م.ل16، ط.و.ع18، ط.ط.ن20، ط.ظ.إ21، ط.ر.إ22، ط.ف.ر24، ط.ق.ر25، ط.م.ز26، ط.ن.إ27	
إجمالي عدد أفراد عينة المقابلة				28

يتضح من الجدول أن غالبية المشاركين في المقابلة في الحديقة المركزية حيث بلغ عددهم (15) باكستانيًا بينما كان هناك (13) مشاركًا في حديقة المطار، ويمكن توضيح أكواد المشاركين في المقابلات فيما يلي:

- يرمز الحرف (م) إلى الحديقة المركزية
- يرمز الحرف (ط) إلى حديقة المطار
- يرمز الحرف الثاني إلى اسم المشارك بينما الحرف الأخير إلى اسم الأب.

الخطوة السادسة: تحليل بيانات المقابلة

تمَّ تحليل بيانات المقابلة، عملاً بما جاء في الأدب النظري في تحليل البيانات النوعيّة، علماً بأنَّ كلَّ مقابلة حُلِّلت بياناتها بعد الانتهاء منها مباشرة، ولم يتم الانتظار حتى انتهاء جميع المقابلات، وقد اعتمدت الدراسة على التحليل اليدوي باتباع الخطوات التالية (Creswell, 2018):

- **تدوين البيانات:** بعد المحادثات المباشرة في كل حديقة يتم تدوين الإجابات، ووضع ملف خاص للبيانات في جهاز الحاسب الآلي، واستخدام الرموز (أ-ب-ت .... وهكذا) لكلّ اسم من أسماء المشاركين في المقابلة.
- **تنظيم البيانات:** بعد انتهاء كلّ مقابلة، وتفريغ بياناتها، تم قراءة إجابة المشارك عن كلّ سؤال عدّة مرّات، ثم تمَّ استبعاد ما لا يتعلَّق بأهداف الدِّراسة، واستخدام المعلومات التي تشكِّل إضافةً يمكن من خلالها فهم أكثر لمشكلة الدِّراسة، وتحديد الأفكار الرئيسة التي احتوت عليها إجابة كلّ سؤال، ثم تمَّ تدوين جميع المقابلات بالنظر فيما تشابه منها وما اختلف، ودمج الإجابات المتشابهة معاً، ووضع عناصر للإجابات المختلفة.
- **ترميز البيانات:** تم تنظيم البيانات وعمل هيكل مبدئي لتصنيفها وتسمية كلّ تصنيف، ثم ترميز البيانات ترميزاً مفتوحاً، بعد أن قرئت أكثر من مرّة، ثم انتقل لتحديد فئات أكبر، تحتوي كل فئة على مجموعة من الرموز، ومن ثمَّ توليف تلك التصانيف، فيما يُعرف بالترميز الانتقائي.
- **استخدام البيانات:** وبعد ذلك تمَّت إضافة محتوى المقابلة إلى قسم تفسير نتائج الدِّراسة عند تفسير العبارات التي شملتها المقابلة، واستثمارها عند التعليق على النتائج، مع الاقتباس الحرفي من إجابات المشاركين للاستشهاد بها وتم إعادتها بعد نتائج التحليل إلى أفراد العينة للاطلاع عليها وإبداء الرأي حولها.

جودة البيانات النوعية

وتمثلت في الحصول موافقات مبدئية من أفراد العينة من الجالية الباكستانية والمشاركة معهم في اللعبة، ثم بعد ذلك تم إجراء المقابلات وتحليل البيانات أولًا بأول، وقد سعت الدراسة إلى تحقيق الموثوقية لنتائج الدراسة التي تم الحصول عليها من المقابلات من خلال محاولة الالتزام بالمعايير التالية (المصداقية، والاعتمادية، والتطابقيَّة)، كما يلي:

أ. المصداقية (Validity):

يستخدم مصطلح المصداقيَّة في البحث النوعي، مقابل مصطلح الصدق الداخلي في البحث الكمّي" العبد الكريم (2020)؛ المصداقية تعني أن نتائج الدراسة تعكس الحالة التي تمت دراستها وتمثّلها بدقة كما في الواقع، ولتحقيق الصدق بأنواعه المختلفة لأداة المقابلة؛ اتخذت الدراسة الوسائل التالية:

1. الصدق الظاهري لدليل المقابلة:

عبارات أداة الدِّراسَة تكون صادقة عندما تقيس فعلًا ما وُضعِت لقياسه، وقد تم التأكد من صدق عبارات أداة المقابلة على النحو الآتي:

- **العرض على المحكّمين:**

بعد تصميم أداة المقابلة ومراجعتها بشكل دقيق في صورتها الأوليَّة أجريت التجربة الاستطلاعيَّة لدليل المقابلة:

تم تجريب دليل المقابلة على ثلاثة سبق أن أخذت منهم الموافقة على المشاركة في الدراسة –من خارج عينة الدراسة-وقد هدفت الدراسة الحالية من إجراء التجربة لدليل المقابلة لمعرفة مدى وضوح الأسئلة المطروحة، حيث كانت الأسئلة في مجملها واضحة لدى الاثنين، وعليها تم بناء أسئلة المقابلة في صورتها النهائية والتي اشتملت على:

- **الأسئلة المساندة:** وهي البيانات الأساسية التي تشمل الاسم والعمر وطبيعة العمل.
- **الأسئلة الأساسيَّة:** وهي مرتبطة بطبيعة لعبة الكريكت ومدى ارتباطها بالجالية الباكستانية في مدينة تبوك.
- **الأسئلة الإضافيَّة:** على الرغم من أنَّ المقابلة تضمنت أسئلة رئيسة تم إعدادها مسبقاً، إلَّا أنَّ الدراسة الحالية تحتاج أحياناً إلى إضافة الأسئلة بهدف التعمق في بعض الإجابات.
- **الأسئلة الساحبة:** ويتم طرحها بهدف دفع المشاركين إلى إعطاء معلومات أكثر عن موضوع محدَّد أثناء المقابلة.
- استهداف أكثر من مشارك، في أكثر من مكان للدِّراسة.
- منح كل مشارك الوقت الكافي للاستماع إلى آرائه أثناء المقابلة.

ب. الاعتمادية (Dependability):

يستخدم مصطلح الاعتماديَّة مقابل الثبات في البحث الكمِّي العبد الكريم (2020) وقد اتبعت الدِّراسة لتحقيق الاعتماديَّة الخطوات التالية:

- مراجعة البيانات الخام، والتأكُّد من أنَّها لا تحتوي أخطاء ربما حصلت خلال تدوين تلك البيانات.
- التأكُّد من ترميز جميع البيانات.

- تقديم وصف لتصميم الدِّراسة
- وصف عمليات جمع البيانات، باستخدام أداة الدِّراسة المقابلة، وإجراءات تطبيقها، وكيفيَّة التنفيذ، ووصف تحليل البيانات.

ج. التطابقيَّة (التأكيد):(Confirmability)

القابلية للتأكيد أو التطابقية تقابل ما يسمى بالموضوعية في البحث الكمي، حيث تنتقل هذه الخاصية إلى البيانات في البحث النوعي؛ ليصبح المعيار المناسب هنا هو إمكانية تأكيد نتائج البحث من خلال البيانات العبد الكريم (2020). وقد اتبعت الدراسة بعض الإجراءات التي يمكن أن تُعزِّز حيادية البيانات، وأهمها:

- تسجيل جميع إجراءات الدراسة الميدانية موثقةً بتواريخها.
- عرض نتائج الدراسة بطريقة تجعلها موضحة بواسطة البيانات وليس بمفاهيم الباحث.
- الاستعانة بخبراء لديهم خبرة بالبحوث النوعية لمراجعة النتائج والتفسيرات، وتقديم التغذية الراجعة.

رابعًا: عرض النتائج ومناقشتها

أ. التساؤلات المتعلقة بأداة الملاحظة:

حاولت الدراسة أن تفسر ما يراه عند ملاحظة الجالية الباكستانية وهي تمارس لعبة الكريكت عن طريق طرح تساؤلين هما:

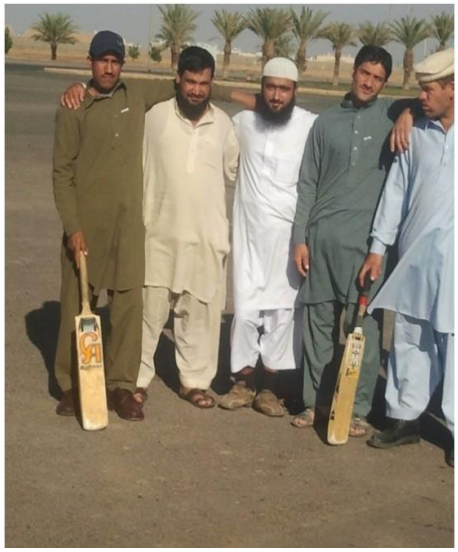
1. ما المشاعر التي تنتاب أفراد الجالية الباكستانية عند تجمعهم لممارسة لعبة الكريكت؟

من خلال الملاحظة للعب الجالية الباكستانية في تبوك في ثلاثة مواقع مختلفة، لاحظ أن هناك معانقات شديدة بين أفراد العينة والتحدث بلغتهم بكل فرح وسرور فقد لوحظ (م.ه.ع1) و(م.غ.د2) و(م.ج.د3) و(م.ظ.د4) و(م.ر.د5) وبعد تبادل الأحاديث معهم توصلت الدراسة إلى أنهم أخوان وأيضًا أولاد عمومة يعملون في قرى ومشاريع تطويريه خارج مدينة تبوك مثل نيوم وسندالة، ولاحظ توزيع أفراد العينة إلى فريقين وكل رئيس فريق أو كما يطلقون عليه الكابتن يختار اللاعب المميز، لأنه على دراية به وبتميزه ويكون هناك تدافع وتسارع وشد وجذب بين أفراد العينة للحصول على اللاعب المميز، حيث تسود الضحكات والابتسامات والطرف بينهم والدعم من الحاضرين لفريق دون الآخر، ويكون هناك جائزة للفريق الفائز وهي أن يقيم الفريق الخاسر مأدبة غداء أو عشاء للفريق الفائز، ومن الملاحظات التي شدة الانتباه أن كل فرد من أفراد العينة يتحدث بفخر واندفاعية حينما يتحدث عن لعبة الكريكت لأنهم يرونها تمثل قيمهم التراثية.

2. ماذا شد الانتباه أثناء مراقبة المجموعتين من الجالية الباكستانية؟

ولوحظ التوافق والتشابه بين المجموعتين اللتين تلعبان في الحديقة المركزية وحديقة المطار من حيث طريقة المصافحة والتعانق الشديد والاندفاعية لممارسة لعبة الكريكت.

والذي لفت الانتباه طريقة المسابلة واللقاء؛ فلوحظ أنه حينما يلتقي أي شخصين من الجالية الباكستانية يصافحون بعض، ثم يضع كل منهما يده اليمنى على كتف الآخر والسلام باللغة العربية، ثم يتبادل معه الحديث باللغة الأوردية بكل سر وفرح، وهذا ما لاحظاه على (ط.ظ.ن20) و(ط.ظ.إ 21) و (ط.ر.إ22).



التساؤلات المتعلقة بأداة المقابلة:

تم طرح عدة تساؤلات على عدد من أفراد العينة يجيدون اللغة العربية عن طريق أداة المقابلة؛ حيث كانت نتائج المقابلة كالتالي:

1. ما المشاعر التي تنتاب أفراد الجالية الباكستانية عند تجمعهم لممارسة لعبة الكريكت؟

يقول (ط.ل.خ6) "نشعر بالسرور حينما نلتقي كل جمعة لنمارس هذه اللعبة"، وأضاف (م.ت.ر7) "نحن نعمل في معظم الشركات فلا نجد إلا يوم الجمعة كإجازة رسمية للترويح عن أنفسنا أو إجازة العيدين"، ويلاحظ أن الدراسة الحالية تتفق من خلال نتيجة هذا التساؤل مع دراسة الصالح (2021) والتي تؤكد دور الألعاب الشعبية في تعزيز التواصل الاجتماعي.

2. هل يوجد يوم محدد لممارسة لعبة الكريكت لدى الجالية الباكستانية في تبوك في تبوك؟

أجاب (ط.ح.و8) بقوله "إن يوم الجمعة هو اليوم الوحيد للإجازة ويتم الاجتماع فيه ومارسه لعبه الكريكت وما فيه من ترويح عن النفس وتحدي كباقي اللعاب الأخرى، وعقّب (م.ك.ح9) بأنه "نعم؛ إننا نجتمع أيضًا في أيام عيد الفطر وعيد الأضحى فنتبادل التهاني والتبريكات بحول هذه المناسبات الإسلامية ونمارس لعبة الكريكت أيضًا" وهذا ما يعزز القيم الثقافية الإسلامية لدى الجالية الباكستانية حيث تتفق هذه الدراسة مع دراسة الهياجي (2024) والتي تؤكد أن الألعاب الشعبية تعزز التفاعل الثقافي غير المادي.

3. ما مدى شعبية لعبة الكريكت لدى المجتمع الباكستاني كونها نشاط يعبر عن ثقافتهم؟

يقول (ط.ص.ب10) بأن "هذه اللعبة الآسيوية معروفة في باكستان والهند وسيريلانكا وبنجلادش كلعبة قديمة"، وتعتبر هذه اللعبة هي اللعبة الرئيسية لبعض الدول الشرق الآسيوية "تراث ونشاط ثقافي يمثل المجتمع الباكستاني" بحسب ما ذكره (م.ق.ب11).

4. هل تمارس جاليات أخرى غير الجالية الباكستانية لعبة الكريكت في تبوك؟

يجيب كلٌ من (م.م.ك23) و(ط.ق.ر24) بقولهما "نعم هناك جاليات شرق آسيوية تمارس لعبة الكريكت هنا في تبوك ونيوم وضباء وحقل مثل الجالية الهندية والبنقلاديشية"

5. ما الطريقة التي يتبعها الباكستانيون في ممارسة لعبة الكريكت؟

شرح للباحثين (م.خ.ت12) و(م.ع.ت13) و(ط.س.ب14) من أفراد العينة طريقة اللعبة كما يلي: وتحدث (م.خ.ت12) كونه أكبرهم سنًا بأنه "يتكون الفريق من 11 لاعبًا، بالإضافة إلى الحارس، ويمسك اثنان منهم المضربين، بينما يظل الثالث خلف الحارس لإعادة الكرة، ويحدد مكان الهدف خلف الحارس".

وقال (م.ع.ت13) "نضع علامة الهدف من الحديد وهي على شكل ثلاثة أعمدة متقاربة فيما بينها، متى ما لامست الكرة هذه العلامة يخرج الفريق بكامله ويستلم عنه الفريق الآخر"، ونوه (ط.س.ب14) لا بد أن يكون طول الملعب في حدود عشرين مترا، وعشرة أمتار للعرض، موضحًا أن اللاعب يمسك الكرة بيد ومن ثم يرمي الكرة بكل قوته محاولا إصابة العلامة التي خلف الحارس فيقوم الحارس بتلقي الكرة بالمضرب لإبعادها عن العلامة، وهكذا حتى يقوم الفريق برمي الكرة مائة مرة، ثم يأتي دور الفريق الآخر.

6. ما الاحتياجات التي تفتقر إليها الجالية الباكستانية في مدينة تبوك فيما يتعلق بلعبة الكريكت؟

أجاب (م.م.ج15) بقوله "نتمنى توفير ساحات كباقي المدن المملكة لممارسة اللعبة"، وأردف (ط.م.ل16) "أننا نريد إقامة مباريات ودية ورسمية بيننا وبين الجاليات الأخرى وأيضًا إخواننا السعوديين في لعبة الكريكت".

7. ما سبب مشاعر الفرح والابتهاج التي تظهر على وجوه أفراد الجالية الباكستانية أثناء حديثهم عن طريقة ممارسة لعبة الكريكت؟

رد (م.ر.ي17) بقوله "نعم أنا مبسوط كثير لأنني شعرت باهتمامكم فينا وحرصكم الشديد على معرفة تراثنا"، وأجاب (ط.و.ع18) وهو مبتسم "أننا نحب أن نعرف السعوديين والمصريين وكل نفر صديق لنا بالكريكت لأنه لعبة لنا من زمان".

8. إلى اي مدى تسهم لعبة الكريكت في تعزيز القيم الاجتماعية مثل الترابط، التعاون، الألفة بين أفراد الجالية الباكستانية في تبوك؟

قال (م.ظ.ن19) "نعم وفي مدن غير تبوك مثل ضبا وحقل وأملج وبريدة وجدة كثير من المدن، حيث نتواصل عبر الواتس لتحديد مكان معين لنلتقي فيه ونتحدى بعض" ويضيف (ط.ق.ر25) "نرسل رسائل لبعض ونعلن التحدي بين أفراد الجالية في كل مدينة أو منطقة لزيادة الحماس والمنافسة" وتداخل (ط.م.ز26) بقوله "يصل التحدي أن الفريق المهزوم يقوم بضيافة على حسابه للفريق الفائز والمشجعين مما يشعل روح المنافسة" ونتائج هذا التساؤل تتفق مع دراسة جرادات (2010) والتي تؤكد أن مثل هذه الألعاب الشعبية تعزز الانتماء والصداقة.

9. هل يشارككم شباب سعوديون أو من جنسيات عربية أخرى الجالية الباكستانية في ممارسة لعبة الكريكت؟

يجيب (ط.ن.إ27) بقوله "نعم يشاركنا بعض شباب المنطقة سعوديين وغير سعوديين من جنسيات عربية أخرى في بعض الأيام" ويردف (م.ن.ب28) بقوله "هناك تشوق من شباب سعوديين ومصريين وأردنيين لمعرفة طريقة اللعبة، وفيه ناس تلعب كويس" على حد قوله.

خامسًا: ملخص النتائج والتوصيات والمقترحات

توصلت الدراسة من خلال تساؤلات الدراسة بشقيها الملاحظة والمقابلة إلى نتائج يلخصها في التالي:

1. أن لعبة الكريكت لها شعبياتها الكبيرة عند الجالية الباكستانية وغيرها من الجاليات الآسيوية في المملكة.
2. أن هواة هذه اللعبة الشعبية من مختلف الجاليات الآسيوية لا يوجد لهم مكان مخصص لممارسة هوايتهم الشعبية.

3. يتميز الباكستانيون بطريقة مصافحة تعبر عن ثقافتهم وتقاليدهم عند اللقاء وخاصة بعد فترة طويلة، وهي وضع اليد على كتف الرجل المقابل والتجاذب للتعبير عن حرارة اللقاء.
4. تزيد لعب الكريكت من الترابط الاجتماعي وتعزيز القيم الاجتماعية بين أفراد الجالية الباكستانية.
5. دافعية وحماسية الجالية الباكستانية بتبوك لتعليم للشباب السعودي والعربي للعبة الكريكت.

التوصيات:

1. الاهتمام بتخصيص ملاعب للعبة الكريكت لأنها أصبحت لعبة عالمية.
2. احترام ثقافات وعادات الجاليات الإسلامية التي لا تتنافى مع عاداتنا وتقالينا.
3. إقامة منافسات للعبة الكريكت بين الجاليات المتواجدة في تبوك والشباب السعوديين وإعداد منتخبات لهذه اللعبة الجماهيرية.

المقترحات:

1. إجراء دراسات أثنوغرافية عن عادات وتقاليد الجاليات الموجودة في المملكة.
2. تدريس لعبة الكريكت في مناهج التربية البدنية في الجامعات والمدراس.

المراجع:

- الموسوعة العربية (2020)، م16، هيئة الموسوعة العربية للطبع والنشر.
- اللبابيدي، عفاف وخلايله عبد الكريم (1993): سيكولوجية اللعب. دار الفكر.
- المحسن، محسن بن عبد الرحمن (2016): بناء المقابلة العلمية في البحث التربوي. المؤتمر الدولي حول تطوير البحث العلمي. الشارقة.
- منيسي، أحمد (2014)، الجاليات العربية في دول المهجر الدور وآليات تفعيله، مركز الإمارات للدراسات والبحوث الاستراتيجية. ع1.
- فاطيمة، سكومي (2021): القيم الاجتماعية والتراثية أللعاب الأطفال الشعبية نماذج من والية غليزان. المجلة العربية للدراسات السوسيولوجية المعاصرة. 2 (2): 45-58.
- الشعيبي، صالح أحمد صالح يحيى: (2006). ألعاب الأطفال الشعبية في المجتمع اليمني: دراسة أنثروبولوجية وصفية. رسالة دكتوراه منشورة. 106: 84 – 75.
- يوسف، وفاء أبو المعاطي (2021): القيم الثقافية المتضمنة في القصص المقدمة في بعض مجلات الأطفال (دراسة تحليلية). مجلة بحوث ودراسات الطفولة. كلية التربية للطفولة المبكرة. 3(6): 487-575.
- الدرمكي، منى محمد (2023): توظيف الألعاب التراثية الشعبية في تنمية بعض القيم والحفاظ على التراث الإماراتي: دراسة شبة تجريبية. مجلة الدراسات التربوية والطفولة. 1(1): 131-151.
- كمبش, ماجدة حميد(2012): أثر استخدام الالعاب الشعبية في تطوير الادراك الحس الحركي لتلميذات الصف الاول الابتدائي في درس التربية الرياضية. مجلة جامعة دمشق للعلوم التربية والنفسية. 28(3): 392-417 .
- جرادات، محمد صقر (2010)، الدلالة التربوية للألعاب الشعبية الفلكلورية في فلسطين. مركز السنابل للدراسات والتراث. 1(1): 17-31.
- الصالح، بثينة ناصر (2021)، فاعلية أنشطة الألعاب الشعبية في إكساب القيم الاجتماعية لطفل ما قبل المدرسة، مجلة القراءة والمعرفة. 2(241): 15-64.
- الهياجي، ياسر هاشم (2024): الألعاب الشعبية في مدينة جدة بالمملكة العربية السعودية ودورها في تعزيز التفاعل الثقافي وصون التراث غير المادي. مجلة جامعة جازان للعلوم إلانسانية. 12(3):37-411.
- العريشي، جبريل بن حسن وسلمى عبد الرحمن الدوسري (2015): الشبكات الاجتماعية والقيم: رؤية تحليلية. الدار المنهجية للنشر والتوزيع.
- عبد العزيز، شيماء (٢٠١٩): برنامج الكتروني النسق القيمي السلوكيات الخاطئة أطفال الروضة. رسالة ماجستير غير منشورة. كلية التربية للطفولة المبكرة، جامعة الإسكندرية.
- أنيس، إبراهيم وآخرون (1979): المعجم الوسيط، ج2، المطابع الأميرية، القاهرة.
- الرازى، محمد بن أبى بكر (1990)، معجم مختار الصحاح، مكتبة لبنان، بيروت.
- منظور، الفضل (1981)، معجم لسان العرب، إعداد يونس الخياط، بيروت.
- العبد الكريم، راشد حسين. (2020): البحث النوعي في التربية. مكتبة الرشد. ط3.
- أبوعلام، رجاء محمود (2011). مناهج البحث في العلوم النفسية والتربوية. (ط 6). دار النشر للجامعات.

- رشوان، حسين عبد الحميد (2006): الثقافة "دراسة في علم الاجتماع الثقافي. مؤسسة شباب الجامعة.
- محمود، غسان نمر (2016)، الألعاب الشعبية التقليدية وعلاقتها بالمهارات الحياتية والحركية وبعض عناصر اللياقة البدنية، الرياضية. مجلة التكاملية في العلوم الرياضية. 1:(384-373).
- Kovacevic,T. & Poic, S, &Karlovac,T.(2013). as well as prepare them to confront and solve real-life problems (Mutema, 2013). According to Kovacevic and Opic (2014) , games stimulate cognitive growth,Croatian Journai of Education
- G.ERBACH, Kleine Enzyklopadie der Korperkultur und Sport, unter leitung (V.E.B. bibliographisches Institut, Leipzig 1979).
- Copyright 2015 by Tutorials Point (I) Pvt. Ltd.
- M. Low, Setha (2000): Anthropological-Ethnographic Methods for the Assessment of Cultural Values in Heritage Conservation. Research Report The Getty Conservation Institute, Los Angeles.
- Creswell, J.W. and Creswell, J.D. (2018) Research Design: Qualitative, Quantitative, and Mixed Methods Approaches. Sage, Los Angeles.
- Ibid (2005),coulangeon,sociologie des pratiques culturelles ,la découverte ,coll,repere s, paris.
- Pierre Bourdieu et Alain Darbelle (1965), l amour de l art, les musées leur public ,minuit, paris.