مقترح لعبة إلكترونية تعزز الثقافة المحلية والهوية الوطنية في مجال الأزياء للفتيات من 9-12 وقياس تصورات التربويين نحو استخدامها

د. وجدان عدنان توفيق

لمى عبدالله العي

ملخص:

لاقت ألعاب الموضة الإلكترونية انتشاراً واسعاً بين الأطفال عامة والفتيات خاصة، فنجد أن الألعاب الإلكترونية اليوم تمثل دوراً مهماً في اكتساب المعرفة لدى الأطفال. ونظراً لأن الموضة الغربية قد هيمنت على معظم الأذواق، فمعرفة الفتيات بالملابس التراثية في المملكة العربية السعودية محدودة. لذا فإن الهدف الأساس من هذه الدراسة هو تقديم مقترح لعبة أزياء إلكترونية لتعزيز الثقافة المحلية والهوية الوطنية للفتيات، بما يسهم في الحفاظ على التراث والتقاليد الثقافية في مجال الأزياء، والسعي نحو بناء مستقبل يعتز بالتراث. كما هدفت الدراسة إلى معرفة تصورات التربويين نحو اللعبة المقترحة.

واتبعت الدراسة المنهج المختلط (نوعي وكمي)، حيث تم جمع البيانات على مرحلتين: المرحلة الأولى المرحلة النوعية الاستكشافية وتكونت عينتها من ستة فتيات من عمر 9-12 عام شاركن في مجموعتين مركزة لفهم طريقة تفاعلهن مع ألعاب الأزياء الإلكترونية.

وتم تحليل البيانات في المرحلة الأولى عن طريق التحليل الموضوعي (Thematic analysis) لتحديد أهم مواصفات ألعاب الأزياء الإلكترونية المفضلة لدى الفتيات، ووجدت النتائج أن وجود العديد من الخيارات في اللعبة كالأصوات والألوان وتعدد التصاميم يجعل اللعبة مفضلة لديهن. وشملت المرحلة الثانية المنهجية الكمية، وجُمعت فيها البيانات عن طريق استبانة إلكترونية لتقييم نموذج أولي للعبة الإلكترونية (demo). وتكونت عينة المرحلة الثانية من 50 تربوي. وتم تحليل البيانات تحليلا إحصائيًا وصفيًا، وكانت النتائج إيجابية في تقييم اللعبة المقترحة ودورها في تعزيز الثقافة المحلية والهوية الوطنية لدى الفتيات من وجهة نظر التربويين. ويوصي البحث بإدراج هذه اللعبة ضمن مناهج المرحلة الابتدائية كلعبة تعليمية تفاعلية.

الكلمات المفتاحية:

#يوم التأسيس #الهوية الوطنية #الملابس التراثية #الألعاب الإلكترونية #الثقافة المحلية

مقدمة:

تمتلك المملكة العربية السعودية تراثاً ثقافياً عميقاً مرتبط بسلسلة من الحضارات الإنسانية منذ تأسيس الدولة السعودية الأولى عام 1139هـ الموافق 1727م (وزارة الخارجية، 2023; وكالة الأنباء السعودية، 2023). فقد كانت الجهود والإنجازات السياسية التي بذلها الإمام محمد بن سعود ورجاله خلال الأربعين سنة بين الفترة (1139 – 1179هـ الموافق 1727 – 1765 م) هي حجر الأساس الذي بُني عليه مجد الدولة. ولتخليد ذكرى هذا اليوم تم صدور الأمر الملكي الكريم رقم (أ/ 371)، وتاريخ 24/ 6/ 1443هـ بتحديد يوم (22 فبراير) من كل عام يومًا رسمياً لذكرى تأسيس الدولة السعودية، باسم (يوم التأسيس) لإبراز العمق التاريخي للمملكة العربية السعودية (وزارة الخارجية، 2023; وكالة الأنباء السعودية، 2023 ;يوم التأسيس، د.ت).

ولأهمية الجذور التاريخية للدولة، فقد أولت حكومة المملكة العربية السعودية اهتماماً بالغاً للحفاظ على الكنوز الأثرية والتراثية وإبراز العمق التاريخي والإرث الحضاري للدولة (وكالة الأنباء السعودية، 2023). حيث إنها اهتمت بالجوانب الثقافية خصوصا في مجال الأزياء لما لها من أثر كبير في بناء الهوية الوطنية، وتم تأسيس وزارة الثقافة عام 2018م للحفاظ على المشهد الثقافي على الصعيدين المحلي والدولي (وزارة الثقافة، د.ت). ونظراً لأهمية الأزياء التراثية وما تعكسه من ثقافة المملكة العربية السعودية، أَنشئت وزارة الثقافة هيئة الأزياء التي من أهم أهدافها إبراز الثقافة السعودية في صناعة الأزياء، والإحتفاء بالأزياء التقليدية التراثية وصناعة مستقبل مزدهر للأزياء في المملكة العربية السعودية (هيئة الأزياء، د.ت). كما تم إنشاء دليل للأزياء على الموقع الرسمي ليوم التأسيس ليسترشد به أبناء وبنات الوطن لاختيار أزياء تمثل هذه الدولة العظيمة وتحتفل بإنجازاتها وتسمح للأجيال الصاعدة بأن يرتدوا مارتداه الأجداد (يوم التأسيس، د.ت) (Roach–Higgins & Eicher, 1992).

تُعدُّ الأزياء التراثية جزء من تاريخ المملكة العربية السعودية، فهي تعكس نمط الحياة التي عاشها وعاصرها الآباء والأجداد، وتُظهر ما نقلوه من قيم وعادات وتقاليد، وتعكس الحالة الاجتماعية والثقافية والاقتصادية لهذه الفترة. ولتوثيق هذا الإرث الثقافي تكاتفت الجهود بين دارة الملك عبد العزيز وبين هيئة الأزياء في وزارة الثقافة لنشر كتاب يوثق الأزياء التراثية كجزء أساس من تاريخ الدولة السعودية بعنوان «الأزياء التقليدية في عهد الدولة السعودية الأولى.»

وفي دراسة أجنبية بعنوان «الموضة العالمية والملابس العرقية والوطنية،» تم مناقشة دور

الأزياء التراثية الوطنية في الحفاظ على هوية الشعوب وشعورهم بالانتماء لدولهم (Eicher, Sumberg, 1995). وفي دراسة أخرى تم جمع بياناتها من ثلاث أجيال (الابنة والأم والجدة) لفهم المعاني المتعلقة بأزياء العروس التراثية في المنطقة الغربية في المملكة العربية السعودية، وكشفت الدراسة أن سبب استمرار ارتداء هذه الأزياء التراثية على مر الأجيال هو حرص الجيل الأكبر على نقلها للجيل الأصغر(Tawfiq, & Marcketti, 2017).

وفي عصر الثورة الرقمية وانتشار الأجهزة الذكية، أصبحت الألعاب الإلكترونية أحد أهم المصادر للاستجمام والترفيه (قويدر،2012). ففي عام 2014 أوضحت دراسة أجريت في مدينة كونستانتا في رومانيا أن نسبة قضاء الأطفال على الألعاب الإلكترونية من 3-4 ساعات يوميا 28,54% (sălceanu, 2014). ولم تكن النسبة هذه أقل عندما كانت عينة الدراسة في المملكة العربية السعودية، بل ارتفعت هذه النسبة في عام 2019 لتصل نسبة الأطفال الذين يقضون 3-4 ساعات على الألعاب الإلكترونية يومياً 71,2 % (Al-Shihri, 2019).

ولم تعد الألعاب الإلكترونية مصدراً للترفيه فحسب، بل أصبحت أحد الطرق التعليمية التي انتشرت وأثبت فعاليتها في جذب انتباه الطلاب وإدخال جانب المتعة في العملية التعليمية، كما أنها نجحت في تحقيق مخرجات التعليم المعرفية والمهارية لمختلف المراحل التعليمية (Azizah, et al., 2022; Dondlinger, 2007; Tobias, et al., 2014).

وتعتبر ألعاب الأزياء الإلكترونية وسيلة قوية وفعالة استخدمت لتغيير اتجاهات الأطفال والمراهقين نحو أزياء معينة، كما استخدمت لزيادة وعيهم حول دورالأزياء في بناء شخصياتهم (Laranjeiro, 2021; Squire, 2013). وقد لُوحظ انتشار العديد من ألعاب الأزياء الإلكترونية التي حظت بعدد تحميلات عالية في متجر جوجل بلاي ومتجر أبل على الأجهزة الذكية مثل لعبة: (Dress Up studio, ARPAplus, and Teenage Fashion Dress Up). ومن هنا نبعت فكرة هذا البحث لتصميم وبرمجة لعبة إلكترونية تُعرِّف الجيل الصاعد بالملابس التراثية في المملكة العربية السعودية بطريقة مرحة وشيقة كأداة لتعزيز الثقافة المحلية والهوية الوطنية.

مشكلة البحث

تكمن مشكلة البحث في هيمنة الأزياء الغربية على معظم الأذواق، وقلة معرفة الجيل الجديد بأشكال ومسميات الأزياء التراثية في المملكة العربية السعودية، والخلط بين أزياء كل منطقة. فقد تميزت كل منطقة من مناطق المملكة بأزياء خاصة لها كما جاء في دليل الأزياء على الموقع الرسمي ليوم التأسيس متماشياً مع أسلوب حياة

القبائل التي سكنت هذه المناطق (يوم التأسيس، د.ت). فيقتصر عادة معرفة الجيل الصاعد من الأطفال والمراهقين بالشكل العام للأزياء التراثية دون التفاصيل كالألوان وأنواع الأقمشة، وزخارف وخامات التطريز، وأغطية الرأس وغيرها. لذا فإن الهدف الرئيسي من هذا البحث هو تقديم مقترح للعبة أزياء إلكترونية تعزز الثقافة المحلية والهوية الوطنية للفتيات من 9-12 وقياس تصورات التربويين نحو استخدامها. فزيادة معرفة الفتيات عن الملابس التراثية ستسهم في زيادة المعرفة التاريخية لجذور الدولة السعودية إدراك العمق التاريخي لهذه الدولة.

تساؤلات البحث

1. ما تجارب الفتيات من عمر 9-12 مع ألعاب الأزياء الإلكترونية المستخدمة ؟ وماالسمات التي تجذبهم لهذا النوع من الألعاب؟ وما السمات التي تزعجهم وتسبب توقف الفتيات عن اللعب؟
2. كيف تؤثر ألعاب الأزياء الإلكترونية المستخدمة من قبل الفتيات من عمر 9-12على اختيارهن لملابسهن؟
3. ما إمكانية تصميم وبرمجة نموذج أولي (demo) للعبة أزياء إلكترونية لدعم المعرفة التاريخية لجذور الدولة السعودية وتعزيز الثقافة المحلية والهوية الوطنية لدى الفتيات من 9-12؟
4. ما تصورات التربويين نحو تصميم لعبة الأزياء المقترحة وسماتها؟
5. ما تصورات التربويين نحو دور لعبة الأزياء المقترحة في رفع المحصلة المعرفية حول الملابس التراثية في المملكة العربية السعودية للفتيات من سن 9-12؟
6. ما تصورات التربويين نحو دور لعبة الأزياء المقترحة في تعزيز الثقافة المحلية لدي الفتيات من سن 9-12؟

أهداف البحث

1. التعرف على تجربة الفتيات من عمر 9-12 مع ألعاب الأزياء الالكترونية ومراحلها والأدوات المستخدمة فيها.
2. تصميم وبرمجة نموذج أولي (demo) للعبة أزياء إلكترونية لتعزيز الثقافة المحلية والهوية الوطنية وزيادة المعرفة التاريخية لجذور الدولة السعودية لدى الفتيات من 9-12.
3. قياس تصورات التربويين نحو استخدام اللعبة المقترحة.

أهمية البحث

1. المساهمة في تعزيز مكانة الهوية الثقافية المميزة للمملكة العربية السعودية وتأصيل الهوية الوطنية ورعاية الإرث الثقافي.
2. زيادة المعرفة التاريخية لجذور الدولة السعودية الأولى لدى الجيل الصاعد وتعريفهم بإرث أجدادهم.
3. المساهمة في الحفاظ على التراث والتقاليد الثقافية في مجال الأزياء.
4. المساهمة في عكس حقيقة الملابس في الماضي العريق بطريقة مرحة وممتعة وتعليمية والسعي نحو بناء جيل يعتز بالتراث.
5. لفت نظر مصممي الألعاب لمثل هذا النوع من الألعاب التعليمية التي تفتح نوافذ جديدة للإبداع وإدراك مدى تأثيرها على سلوك الأطفال.

فروض البحث

1. تصورات التربويين إيجابية حول تصميم لعبة الأزياء المقترحة وسماتها .
2. من وجهة نظر التربويين، ستسهم اللعبة الإلكترونية المقترحة في رفع المحصلة المعرفية حول الملابس التراثية في المملكة العربية السعودية للفتيات من سن 9-12.
3. من وجهة نظر التربويين، ستسهم اللعبة الإلكترونية المقترحة في تعزيز الثقافة المحلية للفتيات من سن 9-12.

الدراسات السابقة

في هذا الجزء تم مراجعة الدراسات المتعلقة بهدف البحث وتساؤلاته، واشتمل على أبحاث دراسات تجريبية ومقالات نظرية وتحديد الارتباط بينها وبين موضوع الدراسة (Galvan & Galvan, 2017). ونظراً لحداثة موضوع الدراسة وعدم وجود دراسات سابقة لقياس لعبة أزياء تعليمية الكترونية بهدف زيادة المعرفة بالملابس التراثية وتعزيز الهوية الوطنية، فقد تم مراجعة الدراسات المتعلقة بجوانب البحث الرئيسية، وقُسمت في محورين رئيسيين. تناول المحور الاول الأزياء التراثية في كل منطقة من مناطق المملكة وأهمية نقلها للأجيال الصاعدة. وناقش المحور الثاني الألعاب الإلكترونية وعلاقتها بالتعلم وإيجابياتها وسلبياتها.

المحور الأول:
الأزياء التراثية في المملكة

تُعرف الأزياء التراثية، ويطلق عليها كذلك الأزياء التقليدية، بأنها طراز الملابس الذي تم توارثه داخل مجموعة من الأفراد وتعكس عادات وتقاليد هذه المجموعة كما تكشف عن روح الزمان وملامح الحياة وذوق الشعوب (العجاجي، 2005). وبما أن الهدف الأساس من هذا البحث هو تقديم مقترح للعبة إلكترونية تُعرّف الجيل الصاعد بالأزياء التراثية في المملكة لتعزيز الثقافة المحلية والهوية الوطنية، كان لابد من مراجعة المصادر الموثقة للأزياء التراثية وتحري الدقة في جمع معلومات وصور هذه الأزياء ليسترشد بها في تصميم اللعبة. وقد تم تقسيم هذا المحور إلى خمس مناطق (المنطقة الوسطى، المنطقة الشمالية، المنطقة الجنوبية، المنطقة الشرقية، المنطقة الغربية) بناء على أول تقسيم إداري للدولة الذي قسمه الملك عبد العزيز (وكالة الأنباء السعودية، 2022)، وذلك لأن هذا التقسيم راعى التوزيع السكاني حيث تميز سكان كل منطقة بأزياء تراثية تناسب أجواء كل منطقة وجوانب الحياة الثقافية والاجتماعية والاقتصادي فيها.

وقد اقتصر هذا البحث على أزياء النساء التراثية حيث إن الفئة المستهدفة هم الفتيات. وتجدر الإشارة هنا على أن أزياء النساء التراثية في جميع مناطق المملكة اتسمت بصورة ظلية واحدة، حيث تتصف بشكل الثوب الواسع والأكمام الطويلة مع الاختلاف في اتساع الثوب وشكل واتساع الكم في بعض المناطق. وفيما يلي تلخيص لأبرز ما تميزت به كل منطقة من ألوان وأشكال وزخارف وتطريز، التي تم استخدمها في تصميم اللعبة.

- **أزياء النساء التراثية في المنطقة الوسطى**

تناولت دراسة البسام (1985)، ودراسة العجاجي (2011) أزياء النساء في المنطقة الوسطى، وذكرت الدراستان أن أشهر الملابس التقليدية في المنطقة الوسطى هو ثوب المقطع وثوب المجرح. ويُعرف المقطع بأنه زي فضفاض مصنوع من قماش قطني غامق، يصل طوله إلى الكعبين وأكمامه طويلة، وحردة الرقبة دائرية من الأمام وتُسمى الجيب، أما حردة الرقبة من الخلف فتكون مربعة الشكل بخط الخلف مستقيم (Alghalib et al., 2021). و يُزخرف المقطع بالتطريز حول فتحة الرقبة وأطراف الأكمام كما يظهر في شكل رقم (1).

شكل رقم 1 ثوب المقطع (رسم الباحثة)

كما أرتدت النساء في المنطقة الوسطى الدراعة، التي تُشبه ثوب المقطع مع اختلاف في شكل فتحة الرقبة وزيادة قطعة تحت منطقة الابط تسمى التخراصة (Alghalib et al., 2021). ويُرتدى فوق ثوب المقطع أو الدراعة الثوب المجرح ويُسمى كذلك المتفت وهو ثوب شديد الاتساع مكون من عدة مستطيلات من الحرير الملون بخطوط عرضية وتُثبت فوق قماش الثوب الأساسي المصنوع من القطن الأسود كما يظهر في شكل رقم (2) (Alghalib et al., 2021).

شكل رقم 2 ثوب المجرح (رسم الباحثة)

كما ارتدى النساء في المنطقة الوسطى ثوب المرودن، وهو ثوب واسع يتميز بأكمام طويلة مثلثة الشكل تصل للأرض يشبه ثوب شكل كم المحاريد في ثوب الدوك (العجاجي، 2011). كما ارتدوا الزبون في المناسبات وهو ثوب مفتوح من الأمام، يرتدى فوق الثوب المرودن أو المقطع، ويُصنع من الجوخ، وهو قماش مصنوع من الصوف، كما يُصنع من قماش وبري يسمى المخمل أو أقمشة خفيفة منقوشة كالقطن والحرير. ويُزخرف الزبون بخيوط القيطان بزخارف نباتية وخطوط حلزونية. وغطت المرأة رأسها بغطاء يُسمي «الشيلة» مصنوعة من التل الخفيف أو الحرير أو القطن أو الكتان الأسود دون زخرفة، وتلف الشيلة حول الوجه، ويسُمي غطاء الوجه باسم «الغدفة.»

- **أزياء النساء التراثية في المنطقة الشمالية**

تناولت دراسة العجاجي (2005)، ودراسة العجاجي والبسام (2012) أزياء النساء في المنطقة الشمالية، وجاء في هاتين الدراستين أن من أبرز أزياء النساء في المنطقة الشمالية هو الثوب المحوثل وثوب الشرش. وسمي الثوب في شكل رقم (3) بالمحوثل نسبة إلى الحثل، حيث تثني النساء الثوب عند الخصر وتربطه بحزام منسوج من القطن الأحمر أو الأسود أو الخيوط الصوفية يسمى الشويحي أو السفيفة.

شكل رقم 3 ثوب المحوثل (رسم الباحثة)

أما ثوب الشرش فهو زي فضفاض يصل طوله حتى الكعبين وله كمان طويلان، ويتميز بالتطريز على الأكمام والجانبين (شكل رقم 4). وتميزت الزخارف في الملابس التراثية للمرأة في منطقة الشمال باستخدام الخيوط الحريرية والقطنية والخامات المتعددة مثل الخرز بألوانه المتنوعة.

شكل رقم 4 ثوب الشرش (رسم الباحثة)

كما ارتدت المرأة في الشمال عند الخروج ثوب الصاية، ويكون قليل الزخرفة أو بدون زخرفة، أوالجبة وهي أقصر من الصاية حيث يصل طولها إلى الوركين. ومن أغطية الرأس في المنطقة الشمالية الشمبر وهو منديل كبير أسود يلف على الرأس ويثبت بوساطة العصابة، والمقرونة تشير إلى الطرحة التي تضعها النساء البدويات على الرأس (الأزياء التقليدية في عهد الدولة السعودية الأولى، 2022). أما نساء الحاضرة في المنطقة الشمالية فتميزن بلبس المقطع وهو شبيه بالمقطع في المنطقة الوسطى وتم تطويره لاحقا لينفذ بخياطة حول الخصر وأطلق عليه الكرته. في حين أن النساء في المنطقة الشمالية ارتدين زي الزبون في الأفراح (الأزياء التقليدية في عهد الدولة السعودية الأولى، 2022).

- **أزياء النساء التراثية في المنطقة الجنوبية**

تنوعت الأزياء التقليدية في المنطقة الجنوبية حيث ضمت العديد من المدن والمناطق، مثل: الباحة وعسير وجيزان ونجران. وتشابهت معظم الأزياء في منطقة الباحة وعسير في أماكن التطريز والألوان والصورة الظلية للزي لكن اختلفت في المسميات. ومن أهم الدراسات التي تناولت منطقة الباحة دراسة الزهراني (2001) حيث ذكرت أن زي المناسبات هو الثوب المكلف ويتصف بأنه ثوب طويل وله أكمام طويلة ذو ألوان غامقة مصنوع من الساتان أو القطيفة أو الكريب، ويتميز بتطريزه المتقن بخيوط الحرير

الملونة حيث استخدموا الزخارف الهندسية في الأكمام وفي منطقة الصدر والجوانب.

وفي منطقة عسير ذكرت دراسة كلاً من البسام (1999) والقحطاني (2018) بأن الزي الأساسي هو ثوب المجنب، ويسمى أيضا بالثوب المورك. وهو ثوب يضيق من الأعلى ويتسع باتجاه الذيل ويتسم باللون الأسود والأحمر، واستخدموا الزخارف الهندسية والنباتية والرمزية التي تزين الأكمام والصدر والجوانب كما يظهر في شكل رقم (5). كما ارتدت النساء في عسير أغطية الرأس وتكونت من عدة طبقات فارتدت المنديل ويتميز بلونه البرتقالي أو الأحمر وقد يكون مطبوعاً بالورود، والمصوّن وهو الشيلة باللون الأسود، بينما تميزت الشيلة المريّشة بتزيين أطرافها بخيوط الحرير الملونة (الأزياء التقليدية في عهد الدولة السعودية الأولى، 2022).

شكل رقم 5 الثوب المجنب (رسم الباحثة)

كما أردت النساء في المنطقة الجنوبية ثوب الصدرة (السدرة) وهو زي أسود بأكمام ضيقة وتطريز كثيف في منطقة الصدر والأساور بخيوط القصب، يصل طوله إلى الساق ويرتدى أسفل الثوب سروالاً مطرزاً كما يظهر في الشكل رقم (6) (الأزياء التقليدية في عهد الدولة السعودية الأولى، 2022).

شكل رقم 6 ثوب الصدرة (السدرة) (رسم الباحثة)

بينما تناولت دراسة البسام (2015) أزياء المرأة في منطقة جازان التي كان أبرزها كرتة الحرير وتعد الزي الأساسي وتتصف بالأكمام القصيرة والياقة العالية، وتزخرف منطقة الصدر بخطوط مستقيمة. بينما تزين الكرتة في جزيرة فرسان بشريط التلي، وأيضًا يعد ثوب الزم من أشهر الأزياء النسائية. بالإضافة لذلك كانت الصدرة (المدراعة) الواسعة التي تصل إلى منتصف الفخذ من أزياء النساء في المناطق الجبلية التي تتسم بالألوان الزاهية وتطرز بزخارف هندسية

على الصدر، وتمتاز الأزياء في المناطق البعيدة عن البحر بالأكمام الواسعة (Alghalib et al., 2021) . ومن أغطية الرأس المسفع المصنوع من الحرير المزخرف، بينما أشهرها في المناطق الجبلية المحنة والتي تُصنع من قماش أسود وتزين أطرفها بالهدب بخيوط زاهية الألوان، والمظلة وهي قبعة من الخوص. واشتهرت المرأة في منطقة جازان باستخدام أزهار الفل لتغطية الشعر(Alghalib et al., 2021) .

- **أزياء النساء التراثية في المنطقة الشرقية**

تناولت ثلاث دراسات أزياء النساء في المنطقة الشرقية ومن أبرزها الدراعة بأنواعها المختلفة والنفنوف وثوب النشل (البسام، 2005 ;البسام، 2023; سجيني وباحيدره ،2013). وتُعرف الدراعة بأنها ثوب فضاض يصل إلى الكعبين وله أكمام طويلة وتختلف مسمياتها باختلاف نوع الخامة ومكان الصنع وطريقة التطريز. فعلى سبيل المثال الدراعة أم عصا تطرز بشكل مستطيل من الكتف إلى القدم، بينما استخدم قماش الحرير في دراعة بمباوية وطرزت بزخارف نباتية بشكل دائري حول الرقبة

أما النفنوف فيعد أحد مظاهر تطور الأزياء ويتميز بقصة تحدد الخصر من الأعلى ويبدأ في الاتساع باتجاه الأسفل ويكون الجزء السفلي كسرات كبيرة أو كسرات صغيرة متجاورة، ويطرز بخيوط الزري والحرير كما يظهر في شكل رقم (7).

شكل رقم 7 النفنوف (رسم الباحثة)

كما اشتهر بين النساء في المنطقة الشرقية ثوب النشل (شكل رقم 8)، وهو ثوب مصنوع من الحرير متعدد الألوان ويطرز بكثافة من الأمام وحول الأكمام بزخارف نباتية (الأزياء التقليدية في عهد الدولة السعودية الأولى، 2022). كما ارتدت النساء في المنطقة الشرقية ثوب النقدة من التل الأسود والمطرز بزخارف النقدة مستوحاة من خوص النخيل والزخارف الهندسية (البسام، 2005) .

شكل رقم 8 ثوب النشل (رسم الباحثة)

ونرى تشابه بين أزياء نساء المنطقة الشرقية مع أزياء المنطقة الوسطى وذلك يعود إلى الاتصال الجغرافي والسكاني فيما بينهما، فترتدي المرأة لغطاء وجهها ورأسها الملفع وهي قطعة مستطيلة الشكل يبلغ طولها مرتين أو ثلاثة أمتار مصنوعة من قماش القطن الخفيف أسود اللون، وترتدي العروس (ملفع النقدة) في ليلة زفافها، وهي عبارة عن صفائح معدنية رقيقة تثبت في ثقوب الملفع على هيئة ورود أو نجوم وعند الانتهاء من كل غرزة يكسر طرف المعدن.

- **أزياء النساء التراثية في المنطقة الغربية**

ذكرت دراسة اسكندراني (2013) أن الزبون هو الزي الأساسي في منطقة مكة والمدينة ويتميز بقصات طولية (برنسيس) وزخارف مستلهمة من العمارة مثل زبون درفة الباب وهو ثوب بزخارف مأخوذة من الأبواب الخشبية قديمًا (شكل رقم 9). كما تميزت منطقة المدينة بزي خاص تلبسه العروس في الأفراح يسمى المديني. ويتكون المديني من عدد من القطع الملبسية: فالقطع الداخلية تشمل الصديري والسروال، وتاج يثبت على الرأس، وغطاء للرأس يمتد من فوق التاج إلى الأرجل، وقطعة مزينة بالذهب تثبت على الصدر (اسكندراني ، 2013). كما اشتهر في المنطقة الغربية زي الكرتة وهو ثوب ضيق من منطقة الصدر والوسط، ويكون طرف الثوب السفلي واسع، ويصنع هذا الثوب من القطن الخفيف في الصيف، أما في الشتاء فيُصنع من الاقمشة المتينة.

شكل رقم 9 الزبون (رسم الباحثة)

وارتدت النساء في المنطقة الغربية ثوب المسدح وهو ثوب فضفاض ويتكون من خمس قطع ويُخاط من الأقمشة السادة والمنقوشة من الحرير والقطن، ويزين الصدر والظهر والاسورة والذيل بالتطريز، كما تستخدم الصباغة بالربط في تزيين كامل الثوب (الأزياء التقليدية في عهد الدولة السعودية الأولى، 2022). كما ذكرت دراسة البسام (2023) أن من أبرز الأزياء التقليدية في المنطقة الغربية ثوب الدوك وثوب المزند. وتميز ثوب الدوك بقصة أكمام مميزة تسمى المحارید (شكل رقم 10).

شكل رقم 10 ثوب الدوك (رسم الباحثة)

أما ثوب المزند فتميز بالاتساع وضيق الأكمام وتطريز كثيف في منطقة الصدر والأكمام ويُخاط من الساتان الاسود وقماش الدوبلين الكحلي، وارتدته النساء في منطقة الطائف (شكل رقم 11) (Alghalib et al., 2021).

شكل رقم 11 ثوب المزند (رسم الباحثة)

أهمية تعليم الأجيال الصاعدة الملابس التراثية في المملكة

تعد الملابس مفتاح لهوية الشعوب وحضارتها، وأوضحت الدراسات الدور الكبير الذي تلعبه الأزياء في ثقافة الشعوب وبناء الهوية، ووجدت أن الوسلية الفعالة للحفاظ على الملابس التراثية من الاندثار هو نقلها وتعليمها للأجيال الصغيرة (Eicher, Sumberg, 1995; Tawfiq, & Marcketti, 2017) . ففي دراسة نوعية جمعت بياناتها عن طريق مقابلات متعمقة مع ثلاث أجيال (الجدة والأم والحفيد) لفهم المعاني المرتبطة بأزياء الزفاف التراثية في المنطقة الغربية في المملكة العربية السعودية أن أهم الدوافع التي ساعدت على استمرار ارتداء هذه الأزياء حتى اليوم هو حرص العائلة على نقلها من جيل إلى جيل (Tawfiq, & Marcketti, 2017) .

وتبدأ عملية تعزيز الثقافة والهوية الوطنية في سن مبكرة في مرحلة الطفولة، وتتطور ثقافة الأطفال لتتماشى مع ثقافة المجتمع فالأطفال يتشابهون بين بعضهم بعضاً في أنحاء العالم، ويتميز كل طفل عن الأخر بما امتلكه من عاداتهم وتقاليدهم وثقافة مجتمعهم، لذلك يجب إحسان توجيههم وتثقيفهم منذ الصغر (الانصاري،2020؛ البسام وآخرون، 2017). فمع التطورات السريعة والتغيرات التي أثرت في مجتمعنا، أصبح ربط ثقافة الأطفال بتراث المملكة ضرورة حتمية. ويرتبط مستقبل التراث والفن الشعبي بالطفل، فالطفل هو من سيقود المجتمع في المستقبل (عباس ومحمد، 2017).

وفي دراسة البسام وآخرون (2017) التي اعتمدت على المنهج الوصفي لمعرفة أثر النماذج الأدبية لتعريف الأطفال بالملابس التقليدية على محصلة الطفل المعرفية حول الأزياء التقليدية، وجدت الدراسة أن استخدام مسميات الملابس التقليدية لتكون عنواناً للقصة أو للشخصية يساعد في جعلها مألوفة ومعروفة في قاموس الطفل. كما أكدت الدراسة على أهمية الاهتمام بالمحتوى التراثي المقدم للأطفال، وأن يقدم بشكل عصري. وأوصت الدراسة بأهمية تقديم أفكار تفاعلية في القصة، التي تشجع الأعمال اليدوية وتعكس قيمته وإدراج مسميات الأزياء ليسهل على الطفل تذكرها. وأضافت البسام أنه يجب تقديم التراث بجميع صوره للأطفال، وذلك لإثراء عقل الطفل وانتمائه، وهذا يساعد على بقائها ويؤكد وجودها في المستقبل. لذا كان الهدف من هذا البحث معرفة تصورات التربويين حول نموذج أولي للعبة المقترحة قبل طرحها بالنسخة النهائية ومعرفة مدى نجاح اللعبة في تحقيق هدف التعليم والترفيه.

المحور الثاني:
الألعاب الإلكترونية

يعتبر اللعب أحد وسائل التواصل مع الآخرين حول العالم، ومن خلاله يمكن للأشخاص استكشاف أنفسهم واستكشاف جوانب مختلفة من عالمهم (Sicart, 2014). فاللعب هو حالة ذهنية من الاستيلاء على أشياء في العالم الحقيقي واللعب معها كاللعب بالكلمات أو بالكرة، ويمكن تعريف اللعب على أنه أنظمة يندمج فيها اللاعبون في عالم اصطناعي ، محدد بالقواعد والقيود، ينتج عنه نتيجة يمكن قياسها (Salen & Zimmerman, 2003). فقد جاء في كتاب أجنبي بعنوان «اللعب مهم» أن الدافع الأساسي للعب هو الاستمتاع بالحرية الموجودة في الألعاب والبعد عن الفهم التقليدي للمجتمع(Sicart, 2014). إلا أن دراسة أخرى حول المتعة في الألعاب قد عارضت فكرة الحرية، وأوضحت أن اللعب يعتمد على أنظمة وقوانين ذاتية الصنع، وأن الحرية الموجودة في الألعاب محدودة حيث يتم انشاء عوالم مؤقتة في اللعبة داخل العالم الحقيقي(Haskins, 2018) .

ومع ظهور الألعاب الالكترونية ظهر مصلح الدائرة السحرية وتعني الحدود الفاصلة بين العالم الافتراضي للعبة وبين العالم الحقيقي، وتعد إطار الحماية الذي يقف بين اللاعب وبين العالم الحقيقي ومشكلاته، حيث أنها تخلق مساحة سحرية، لإعطاء اللاعب الثقة من أنه لا يمكن أن يحدث ضرر بداخلها (Crawford, 2009). فقد انتشرت الألعاب الالكترونية في وقتنا الحاضر انتشاراً واسع، ففي عام 2014 أظهرت الاحصائيات عن وجود 1.82 مليار لاعب، يلعبون الألعاب الإلكترونية حول العالم، وزاد هذا العدد ليصبح 2.7 مليار لاعب في عام 2021، ثم وصل إلى 3,09 مليار لاعب نشط لألعاب الفيديو حول العالم (Gough, 2019; Howarth, 2023).

ومع هذا الارتفاع السريع في أعداد مستخدمي الألعاب الإلكترونية حول العالم، أصبحت الألعاب الإلكترونية أدوات متطورة تنشر المعنى العرقي والثقافي، ويتعلم منها الأشخاص أكثر من المدارس (Leonard, 2004). فأصبح من الصعب اليوم معرفة ما إذا كان مصدر التعلم لدى الأجيال الناشئة الكتب الدراسية أم الألعاب الإلكترونية (Greenfield, 2004).

وجاء في نتائج دراسة أجنبية أن ألعاب الأزياء الالكترونية يمكن أن تجذب ميل اللاعبين لارتداء ملابس مشابهه للتصاميم في اللعبة (Barbosa, 2017). وقد يفسر هذا تأثر الأجيال الصاعدة بالأزياء الغربية. وبناءً على هذه النتائج تظهر أهمية تصميم اللعبة المقترحة لتسهم في رفع المحصلة

المعرفية للجيل الصاعد حول تاريخهم وأزيائهم التراثية وتعزيز الهوية الوطنية. ونظراً لقلة وجود ألعاب إلكترونية تعليمية للأزياء التراثية في المملكة العربية السعودية ، فتم مراجعة الدراسات المتعلقة بالألعاب الإلكترونية بصفة عامة في الجزء التالي وفهم أنواعها والاسترشاد بها في خطة هذه الدراسة.

أنواع الألعاب الإلكترونية

قسمت الألعاب الإلكترونية إلى سبع أنواع رئيسة، بناء على الهدف من كل لعبة وطريقة لعبها في الدراسات التالية (حسن،2012) و (Granic, et al., 2014; Gee, 2006) كما يلي:

1. **ألعاب المتعة والاثارة:** تشد هذه الألعاب انتباه اللاعب بكثرة الأحداث المتتالية واستخدام الصور والمثيرات السمعية والبصرية، ومن خلال ذلك يتم التفاعل بين اللاعب واللعبة ويحتاج هذا النوع من الألعاب إلى ردود فعل سريعة.

2. **ألعاب الذكاء:** وتعتمد على المنطقية عند اتخاذ القرار، وتتطلب التفكير في أثناء اللعب. كما تتميز بإمكانية معالجة العديد من الاحتمالات واختيار الحلول الأنسب وفقاً لمعايير معينة في وقت قصير. ومنها ألعاب الألغاز، وتبدأ بمستوى سهل لكنها تزداد صعوبة بالتدريج.

3. **الألعاب التعليمية:** تتميز بالجمع بين المتعة واكتساب المعرفة بطريقة سهلة للاعب وتهدف إلى تنمية التحصيل المعرفي أو تطوير المهارات في جانب معين أو عدة جوانب.

4. **الألعاب التفاعلية عبر الانترنت** (online games): تتطلب اتصال بالإنترنت وتتميز باللعب مع مجموعة أشخاص للقيام بمهمات اللعبة، وتعد الأكثر خطراً لاسيما على الأطفال لما يكون بها من تواصل مباشر مع لاعبين مجهولي الهوية.

5. **ألعاب المحاكاة:** غالبا ما تكون أكثر جدية وواقعية عن غيرها من الألعاب فهي تُستخدم لمحاكاة واقع، كالتدريب لقيادة الطائرات والسيارات.

6. **الألعاب الاستراتيجية:** تعطي اللاعب كامل الحرية لبناء مدن أو التحكم بجيش من الجنود وتوفير المعدات له للحرب والانتصار.

7. **ألعاب الحركة:** تعتمد اعتماد كلي على الحركة، مثل: ألعاب الرقص، وممارسة ألعاب رياضية كالغولف والتنس، وايضا الألعاب القتالية كالملاكمة.

الألعاب الإلكترونية والتعليم

لأن الهدف من هذا البحث هو تقديم مقترح للعبة تعليمية تهدف إلى إكساب الفتيات من سن 9-12 سنة المعرفة حول الملابس التراثية في المملكة العربية السعودية واستخدام زخرفها في تصميم أزياء في اللعبة الثقافة المحلية والهوية الوطنية، تم تخصيص هذا الجزء لمراجعة الأدبيات المتعلقة بالألعاب الإلكترونية التعليمية. حيث يمكن من خلال هذه الألعاب تحسين المهارات الإدراكية البصرية، والمواقف والسلوك تجاه الصحة، واكساب مهارات قيادة، ومهارات حل المشكلات، ورفع المحصلة المعرفية (Kafai, 2001; Whitton ,2014). وقد زاد عدد المعلمين مستخدمو الألعاب الإلكترونية التعليمية في مرحلة الروضة وحتى الصف الثامن على نحوٍ كبير في الآونة الأخيرة لما لوحظ من تأثيرها الإيجابي على نتائج الطلاب (Shapiro, 2014). وأكدت نتائج دراسة أجنبية على أهمية مشاركة الأطفال المستهدفين في الألعاب الإلكترونية في أثناء تصميمها وتطويرها حيث يتم اختيار الشخصيات والقصة والمهام والسمات والمعاني المرتبطة بالقصة والشخصيات داخل اللعبة من قبل الأطفال (Kafai, 2001). فتصميم الأطفال للعبة الإلكترونية التعليمية التي سيلعبونها تزيد من فعاليتها في بناء المعارف والمهارات المقصودة. وتم أخذ هذه النتيجة في الاعتبار في أثناء تصميم هذه الدراسة عن طريق اجراء مقابلة في مجموعتين مركزة مع الفتيات (9-12 سنة) لاستكشاف تفضيلاتهم في ألعاب الأزياء الإلكترونية والسمات التي تجذبهن في اللعبة.

وقد فحصت إحدى الدراسات التأثيرات التعليمية لتطبيقات ألعاب الهاتف المحمول ذات شاشات اللمس على مجموعتين من أطفال مكونة من 32 مشاركًا في عمر قبل المدرسة (4 و5 سنوات)، وكشفت النتائج أن استخدام ألعاب الهاتف المحمول من قبل الأطفال يعود بفائدة معرفية خاصة فيما يتعلق بتطور عملية التعلم لدى الأطفال بعمر 5 سنوات (Herodotou, 2018).

واختبرت دراسة أخرى فعالية استخدام لعبة تعليمية تفاعلية ثنائية الأبعاد في زيادة فاعلية التعلم في مرحلة رياض الأطفال، وتم جمع البيانات من خلال الملاحظة والاستبيانات عن طريق المنهج التجريبي، فقد تم تحليل درجات الاختبار القبلي والبعدي في فصل ضابط وفصل تجريبي(Azizah, et al., 2022). وأظهرت النتائج أن الألعاب التعليمية التفاعلية فعالة ويمكن أن تُحسن مهارات الأطفال وقد حازت اللعبة على نتائج إيجابية من قبل المعلمين وأولياء الأمور.

وبالرغم أن اللعبة الإلكترونية المقترحة في هذا البحث تصنف ضمن الألعاب التعليمية الجادة، إلا أنه سيتم إضافة جانب الترفيه لجذب الفتيات عن طريق إضافة بعض من سمات الألعاب

التفاعلية. ووفقا لتصنيف ويتون (Whitton, 2014) الذي يوضح كيفية ارتباط التعلم باللعب، تعتبر اللعبة المقترحة لعبة تعليمية مصممة بصراحة لغرض التعلم، حيث تم تصميم اللعبة لتعليم الفتيات عن أشكال وأسماء الملابس التراثية، ثم جمع المعرفة وتطبيقها مرة أخرى في آخر مرحلة وهي المرحلة التي تسمح بتصميم أزياء مقتبسة من التراث وتعطي اللاعبات حرية في الإبداع والابتكار. وهذا ما يسمى حسب تصنيف ويتون التعلم داخل الألعاب، وهو التعلم غير رسمي يحدث عندما يلعب شخص ما لعبة غير جادة. والتعلم المستوحى من الألعاب، وهو استخدام ألعاب غير الجادة لتعلم مهارات الحياة الواقعية. فالفتيات بعد اكتساب المعرفة عن الملابس التراثية يلعبون اللعبة من أجل الترفيه بينما يكتسبون عن غير قصد مهارات التصميم بالاستلهام من الملابس التراثية. فالمحتوى التعليمي في اللعبة المقترحة هو الأزياء التراثية في المملكة العربية السعودية حيث سيتم وصفها وتبسيطها للفتيات بطريقة ممتعة وشيقة، مع اعطائهن الحرية في خلق زي مستحدث باستخدام عناصر من التراث.

ايجابيات وسلبيات الألعاب الإلكترونية

الألعاب الإلكترونية سلاح ذو حدين، قد تساعد على تنمية مهارات التفكير والتخطيط وتنشيط الذاكرة، ولكن زيادة الوقت الذي يقضيه الشخص على تلك الألعاب قد يؤدي إلى أمراض العيون واكتساب سلوكيات عدوانية أو إدمانيه. ومن الجيد مشاركة الوالدين أطفالهم ممارسة اللعب وطرح الاسئلة عليهم وتبادل المعلومات معهم. ومن أهم إيجابيات الألعاب الإلكترونية هو أنها وسيلة تعليم تساعد المتعلمين في اكتساب المهارات والمعرفة، وتنمي الذاكرة بشكل عام وتسهم في تنمية مهارتيّ التفكير والتخطيط بشكل خاص، كما أنها تعزز القدرات الإدراكية (Collins & Freeman, 2014; Kafai, 2001). وتساهم الألعاب الإلكترونية في تطوير مهارات اجراء العديد من المهام المتزامنة وتبديل المهام على التوالي، التي تعتبر مفيدة في التدريب الآمن للتعامل مع التقنيات والقيادة والآلات عن طريق المحاكاة (Strobach, et al., 2012).

وفي جانب الأزياء على نحوٍ خاص، أظهرت نتائج دراسة أجنبية أن ألعاب الأزياء الالكترونية يمكن أن تغيير موقف الناس تجاه عاداتهم في ارتداء الملابس وأن تضفي معنى أكبر للملابس من خلال ربطها بقصص، وذلك عن طريق خلق مساحة آمنة في اللعبة تعزز مفاهيمهم عن الموضة والأزياء وتشارك قصص وكلمات ذات المغزى (Barbosa, 2017). علاوة على ذلك، تظهر الدراسة أن الملابس في الألعاب لديها القدرة على جذب ميل اللاعبين لارتداء ملابس مشابهة. ومن نتائج هذه الدراسة يظهر أهمية تقنين إيجابيات الألعاب لتصميم لعبة للجيل الصاعد تربطهم بجذور الدولة السعودية وتاريخها عن طريق زيادة معرفتهم بالملابس التراثية التي لبسها الأجداد في منذ وقت الدولة السعودية الأولى. فالتراث يلعب دورا مهما في الثقافة، فهو يحمل مستقبل أجيال ويختصر تاريخ أمة (البسام وآخرون, 2017).

وعلى الجانب الأخر نجد أن سلبيات الألعاب الإلكترونية تظهر في حالات الاستخدام المفرط لها فهي تزيد من الضغط النفسي وتزيد من التوتر والقلق، وقد تسبب ضعف البصر (عثمان، 2018 ;قويدر,2012). كما أشارت بعض الدراسات أن ألعاب الفيديو العنيفة قد تسبب سلوكًا عدوانيًا بين اللاعبين أو تظهر علامات إدمان على اللعب (Ferguson, 2007; Griffiths et al., 2012). ولتجنب فرط الاستخدام للعبة المقترحة سيتم تخصيص عدد معين من النقاط يمكن جمعها في اليوم الواحد في أثناء مرحلة التصميم ثم يتم برمجة اللعبة حيث تسمح للاعبة استكمال المراحل في اليوم التالي.

المنهج البحثي وإجراءات البحث

يستعرض هذا الجزء منهج البحث وهو المنهج المختلط، وإجراءات وخطة الدراسة التطبيقية والتي تنقسم إلى أربع مراحل. المرحلة الأولى تستعرض أشهر ألعاب الأزياء الإلكترونية ومقارنة بينهم للتعرف على الأدوات المستخدمة في الألعاب الإلكترونية الخاصة بالأزياء المتاحة للتحميل على الأجهزة الذكية. والمرحلة الثانية تتضمن الدراسة النوعية والتي تم جمع بياناتها من خلال مجموعة مركزة مع فتيات من عمر 9-12 سنة وهي الفئة المستهدفة للدراسة وذلك لتحقيق هدف الدراسة بالحصول على المعلومات اللازمة حول ألعاب الأزياء الالكترونية التي تجذب هذه الفئة. أما المرحلة الثالثة فتضمنت المرحلة التطبيقية التي شملت تصميم اللعبة وشخصياتها ومراحلها والملابس والزخارف التي سيتم ادراجها في اللعبة، ثم برمجة نموذج أولي (demo) منها بغرض عرضها على التربويين وتقييمها. وشملت المرحلة الرابعة تطوير الاستبانة كأداة للبحث في هذه المرحلة، والتحقق من صدقها واستخدامها لتقييم اللعبة المقترحة من قبل التربويين العاملين في قطاع التعليم العام والجامعي في المملكة العربية السعودية. كما تم توضيح طريقة جمع البيانات، والأساليب الإحصائية المستخدمة في الدراسة لاختبار فرضيات البحث. والمخطط الانسيابي في الشكل أدناه يوضح خطوات ومراحل إجراءات الدراسة (شكل رقم 12).

شكل رقم 12مخطط انسيابي لتصميم الدراسة

منهج البحث

اتبع البحث المنهج المختلط (Mixed Methods) وهو منهج بحثي نشأ في عام 1959 عندما قام العالمان كامبل و فيسك (Campbell & Fisk) باستخدام طرق متعددة لجمع البيانات بدمج الملاحظات والمقابلات (البيانات النوعية) مع الاستبانات (البيانات الكمية) (Creswell& Creswell, 2009). وتم تقسيم المنهج المختلط إلى أربع أقسام بناء على تصميم الدراسة وتسلسل جمع البيانات كالاتي (Creswell, 2014):

1. **المنهج المختلط التثليثي (Triangulation Design)**، وتجمع فيه البيانات الكمية والنوعية تزامنا بأدوات بحث منفصلة بهدف الحصول على بيانات مختلفة تُكمل بعضها البعض لفهم مشكلة البحث بشكل أفضل.

2. **المنهج المختلط المضمن (Embedded Design)**، ويتم فيه تضمين للبيانات النوعية أو الكمية وجمعها بأداة بحث واحدة للإجابة عن سؤال بحثي ضمن نطاق واسع لأن نوع واحد من البيانات لا يكفي للوصول لأهداف البحث.

3. **المنهج المختلط التوضيحي (Explanatory Design)**، الغرض منه هو استخدام البيانات النوعية لشرح نتائج البيانات الكمية التي تم جمعها مسبقا.

4. **المنهج المختلط الاستكشافي (Exploratory Design)**، الغرض منه هو استخدام البيانات النوعية لاستكشاف الظاهرة تحت الدراسة وتحديد العوامل أو المتغيرات المؤثرة عليها، ثم تطوير أداة بحث كمية لقياس وتقييم تلك العوامل والمتغيرات.

واتبعت هذه الدراسة النوع الاستكشافي من المنهج المختلط بهدف الاستفادة من نتائج المرحلة النوعية لتصميم اللعبة ثم تقييمها في المرحلة الكمي. وهذا النوع ساعد في تحقيق أهداف الدراسة حيث أسهمت نتائج المجموعة المركزة في التعرف إلى أهم سمات وعناصر ألعاب الأزياء الإلكترونية المفضلة عند الفئة المستهدفة، وبناء عل هذه النتائج تم تصميم اللعبة المقترحة لتناسب هذه الفئة. ومن ثم تم برمجة نموذج أولي للعبة (demo) وتقييمها من قبل التربويين باستخدام استبانة لمعرفة مدى مناسبة اللعبة المقترحة مع الفئة المستهدفة ومدى مساهمتها في زيادة التحصيل المعرفي حول الملابس التراثية في المملكة العربية السعودية وتعزيز الثقافة المحلية.

المرحلة الاولى: تحليل أشهر ألعاب الأزياء الالكترونية

كان من الضروري إدراج هذه المرحلة ضمن خطة الدراسة وإجراءاتها التطبيقية لتحقيق الهدف الأساسي من هذا البحث وهو تقديم مقترح للعبة إلكترونية تعليمية عن الأزياء التراثية في المملكة العربية السعودية. وفي هذه المرحلة تم الاطلاع على مجموعة من ألعاب الأزياء الالكترونية الموجودة حاليا في متجر أبل ومتجر قوقل(Apple store and Play store) وتم تحميلها أكثر من عشرة الاف مره، وحاصلة على تقييم 4 نجوم أو أكثر، وتستهدف فئة عمرية مقاربة للفئة المستهدفة في هذا البحث. ثم عمل مقارنة بينهم ودراسة أهم الأدوات المستخدمة والمهام الموجودة في كل لعبة. وتم تلخيص أهم معلومات وسمات هذه الألعاب في جدول رقم (1)، حيث تم الاسترشاد بهذه المعلومات في تصميم المرحلة الثانية من الدراسة وجمع البيانات النوعية من الفتيات.

اسم وايقونة اللعبة	معلومات اللعبة	سمات اللعبة
Baby Panda›s Fashion Dress Up	◆ نوعها: تعليمية ◆ الفئة العمرية: 3-9 سنوات ◆ عدد مرات التنزيل: 100 مليون ◆ لا تتطلب اتصال بالإنترنت ◆ التقييم: 4 نجوم	◆ لعبة تتطلب اختيار زي لشخصيات كرتونية ◆ تحتوي على 54 نمطًا من الملابس وأكثر من 100 نوع من الإكسسوارات ◆ تحتوي على متجر للأزياء وخدمة عملاء للشراء ◆ حرية اختيار الألوان للأزياء والتصاميم المختارة
College Girl & Boy Makeover	◆ نوعها: تعليمية ◆ الفئة العمرية: 12- 16 سنة ◆ عدد مرات التنزيل: 10 مليون ◆ لا تتطلب اتصال بالإنترنت ◆ التقييم: 4.5 نجوم	◆ مجموعة كبيرة ومتنوعة من قصات الشعر والملابس والإكسسوارات والمكياج ◆ توفر تشكيلة ملابس للجنسين ذكور وإناث ◆ اختيار الأزياء لمناسبات مختلفة كحفلة التخرج والزفاف
Fashion Stylist: Dress Up Game	◆ نوعها: تعليمية ◆ الفئة العمرية: 9+ سنة ◆ عدد مرات التنزيل: 50 مليون ◆ يمكن اللعب بدون اتصال أو بالاتصال بالإنترنت ◆ التقييم: 4.3 نجوم	◆ اختيار المظهر لعارضة من أزياء متنوعة ومكياج وقصات شعر وإكسسوارات الموضة والمجوهرات واختر الخلفية المثالية ◆ التنافس مع لاعبين عبر الانترنت لتصميم الزي الأكثر أناقة ◆ يمكن جمع نقاط في اللعبة واستبدالها لشراء قطع جديدة في خزانة الملابس
Fashion Dress Up Girl Game	◆ نوعها: تعليمية ◆ الفئة العمرية: 9+ سنة ◆ تتطلب اتصال بالإنترنت ◆ التقييم: 4 نجوم	◆ عشرة نماذج أجسام للتلبيس ◆ أزياء متنوعة وأحذية واكسسوارات ومكياج وقصات شعر ◆ مناسبات مختلفة ◆ يمكن حفظ الأزياء التي تم تنسيقها في معرض الصور على الهاتف ومشاركتها مع أصدقائك

جدول رقم (1) : أمثلة ألعاب الأزياء الإلكترونية الموجودة في المتاجر الالكترونية على الأجهزة الذكية

يظهر من جدول رقم (1) أن ألعاب الأزياء الإلكترونية التعليمية تتشابه في سماتها فجميعها توفر مجموعة من القطع الملبسية المختلفة والإكسسوارات وملامح الوجه وغيرها من العناصر المستخدمة في التحكم في مظهر شخصيات اللعبة، حيث إن المهمة الأساسية هو خلق مظهر مبدع للشخصيات. وتم اقتباس هذه السمات، التي يظهر من عدد التحميلات أنها رائجة، لتصميم اللعبة المقترحة مع اختلاف طريقة التقديم والملابس الموجودة في اللعبة.

المرحلة الثانية: جمع البيانات النوعية وتحليلها

في هذه المرحلة تم الإجابة عن تساؤل البحث الأول والثاني، وذلك عن طريق استخدام المنهج النوعي لجمع البيانات في مجموعتين مركزة (focus group) مع فتيات من عمر 9–12 سنة من خلال مقابلة عقدت افتراضيًا عبر برنامج زوم. وقد تم اشراك الفتيات المستهدفات في مرحلة تصميم اللعبة بناء على توصيات دراسة أكدت على أن مشاركة الفئة المستهدفة في تصميم وتطوير الألعاب التعليمية الإلكترونية تزيد من فعاليتها (Kafai, 2001). وقد تضمنت المقابلة في البداية طلب موافقة من أولياء الأمور لمشاركة أطفالهم، وتمت الموافقة بكتابة كلمة «موافق» بعد قراءة خطاب طلب الموافقة للمشاركة المرسل إلى أولياء الأمور، الذي يوضح غرض الدراسة وأهميتها وضمان خصوصية معلومات المشاركات.

وشملت مقابلة المجموعة المركزة أسئلة حول تجربة الفتيات مع ألعاب الأزياء الإلكترونية ومعرفة تفضيلاتهن والسمات المفضلة لديهن في هذه الألعاب والمدة التي تقضيها الفتيات في اللعب. وتُعرف المجموعة المركزة على أنها إحدى طرق جمع البيانات في المنهج النوعي للإجابة عن تساؤلات حول موضوع معين، وتحتوي على مجموعة أشخاص من 3–12 شخص ذوي اهتمامات مشتركة يدور بينهم نقاش بشكل مريح وآمن (Nili, et al., 2017). وتم اختيار المجموعة المركزة بدلاً عن المقابلات الفردية؛ لأن هذه المجموعات المركزة توفر فرصة فريدة للحصول على بيانات غنية عند تفاعل أفرد المجموعة، وتشجع المناقشة الجماعية وتسهل الحصول على معنى مشترك حول موضوع الدراسة (Esterberg, 2002; Nili, et al., 2017). وبما أن الهدف من جمع البيانات النوعية هو التعرف على تفضيلات الفتيات حول ألعاب الأزياء الإلكترونية، سمحت المجموعات المركزة للفتيات بالنقاش وتبادل الآراء.

عينة البحث في المرحلة الثانية. اشتملت المجموعتان المركزة على ستة فتيات من المنطقة الغربية في المملكة العربية السعودية، ثلاث فتيات في كل مجموعة، من عمر 9–12 سنة حيث كان متوسط أعمار الفتيات المشاركين 10 سنوات. واستمرت المقابلة الأولى 50 دقيقة والثانية 80 دقيقة. وتم الوصول لهذه العينة عن طريق عينة كرة الثلج.

أداة البحث في المرحلة الثانية. احتوت أسئلة مقابلة المجموعات المركزة على معلومات ديموغرافية، وأسئلة مفتوحة حول:

1. ألعاب الأزياء الإلكترونية التي تلعبها الفتيات، واللعبة المفضلة لديهن وأسباب التفضيل
2. سمات اللعبة التي تجذبهن، كمراحل اللعبة والمهام المطلوبة في اللعبة والشخصيات والأزياء والإكسسوارات والأصوات.
3. أسباب التوقف عن لعب ألعاب الأزياء الالكترونية وما هي سمات اللعبة المزعجة؟
4. مدى تقليدهن لأزياء اللعبة في الواقع وطلبهن من الوالدين لشراء وارتداء ملابس مشابهة لأزياء اللعبة.

تحليل بيانات المرحلة الثانية. تم تدوين الملاحظات في أثناء مقابلات المجموعة المركزة، ثم استكمال البيانات بشكل مفصل بعد إجراء المقابلات مباشرة. وفي مرحلة تحليل البيانات، تم استخدام التحليل الموضوعي (thematic analysis) الذي يعرف بأنه عملية فحص البيانات النوعية للكشف عن الأنماط والموضوعات ذات المعاني المتعلقة بموضوع البحث لتفسير ظاهرة معينة (Guest et al., 2011).

المرحلة الثالثة: الجزء التطبيقي لتصميم اللعبة

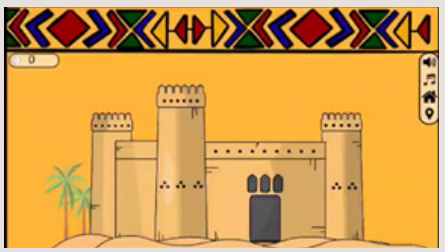
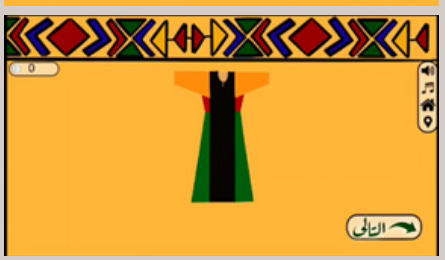
في هذه المرحلة تم الإجابة عن تساؤل البحث الثالث، حيث تم تصميم اللعبة المقترحة في هذا البحث بعد بناء على نتائج المرحلة الأولى والثانية. فقد أفادت المعلومات في المرحلة الأولى حول أشهر ألعاب الأزياء الالكترونية المتوفرة على متجر أبل وبلاي (Apple store and Play store)، والبيانات التي جُمعت في المرحلة الثانية في تصميم مراحل وسمات اللعبة المقترحة في هذا البحث. فتم تصميم أيقونة اللعبة ورسم أولي للتصاميم ثنائية الأبعاد باستخدام برامج حاسوبية مختلفة مثل (procreate, photoshop, and illustrator) التي تم ادراجها في النموذج الأولي للعبة بغرض التقييم. وسيتم إضافة تصاميم أخرى وتحويل الرسوم إلى ثلاثية الأبعاد باستخدام برامج حاسوبية متقدمة مثل (CLO 3D Fashion) في نسخة اللعبة النهائية. كما تعذر برمجة مرحلة «تصميم الشخصيات» والمرحلة الأخيرة «مرحلة التصميم بالنماذج وإنشاء البوتيك الرقمي» في النموذج الأولي للعبة المقترحة نظرا لارتفاع تكلفتها. لذا تم إعداد فيديو قصير يشرح خطوات اللعبة بالتفصيل وإرساله عبر رابط لتقييمه من قبل التربويين، كما يظهر في الرابط (فيديو شرح تصميم اللعبة الإلكترونية). وفي جدول رقم (2) توضيح تفصيلي لخطوات تصميم لعبة الأزياء المقترحة والصور الأولية التي تم تصميمها والمهام المطلوبة من اللاعبين في كل مرحلة. ويظهر في الرابط فيديو يوضح طريقة اللعبة بصورتها الأولية بعد

برمجتها وتحميلها على أحد الأجهزة الذكية (فيديو للعبة المقترحة بصورتها الأولية).

وتم تصميم اللعبة المقترحة بطريقة تجمع بين المعرفة والترفيه وتعرض تصاميم مستوحاة من تراث المملكة العربية السعودية تهدف لتعليم الفتيات الملابس التراثية بطريقة مرحة وتنمي الجانب الإبداعي لديهن، بالإضافة لتعزيز الهوية الوطنية والثقافة المحلية من خلال تقديم محتوى بصري وسمعي وفني. يوجد في اللعبة أزياء تراثية من مناطق المملكة المختلفة وتعطي الحرية للاعب باستخدام الزخارف التراثية في ملابس عصرية.

التسلسل	شرح لمراحل لعبة الأزياء الإلكترونية المقترحة	الصورة التي تظهر على الشاشة
1	**أيقونة اللعبة:** تم استلهام تصميم أيقونة اللعبة المقترحة بدمج الألوان والزخارف المستخدمة في الملابس التراثية في مختلف مناطق المملكة العربية السعودية. فقد تم اختيار أبرز الألوان المستخدمة في الملابس التراثية (الاحمر- الأصفر- الأزرق - الأخضر)، توظيفها في الخلفية بشكل زخارف هندسية تشبه الغرز التقليدية المستخدمة في الملابس التراثية كغرزة البطانية. أما الشخصية الموجودة في الأيقونة فتم استخدام الرسم الكرتوني ووضع عصبة الرأس المستلهمة من أشكال المثلثات الموجودة في مباني الدرعية القديمة حيث أنها عاصمة الدولة السعودية الأولى و مركز انطلاقها.	
2	**صفحة البداية** صفحة البداية، يظهر اسم اللعبة «دولاب جدتي» في الأعلى وتحتها خيار «ابدأ اللعبة» وهذا سينقل اللاعبة لصفحة الترحيب.	

التسلسل	شرح لمراحل لعبة الأزياء الإلكترونية المقترحة	الصورة التي تظهر على الشاشة
3	**صفحة الترحيب:** تم اختيار اسم «أصايل» لشخصية ترحب باللاعبة، لارتباط معنى الاسم بالأصالة للإشارة على أن التراث أصل كل شعب. وتم استلهام الزخارف في زيّها من أشكال المثلثات الموجودة في مباني الدرعية القديمة. ويظهر خيارين تحت الترحيب «نعم» لإكمال اللعبة و«لا» لتعود لصفحة البداية.	
4	**صفحة التعريف:** يُطلب من اللاعبة في هذه الصفحة إدخال اسمها التي تريد استخدامه في اللعبة وتحفظ تصاميمها لاحقا تحت هذا الاسم. كما ستتكمن في المراحل المتقدمة من انشاء متجر رقمي لعرض تصاميمها بهذا الاسم.	
5	**صفحة تعديل الشخصية:** تختار اللاعبة شكلها داخل اللعبة ببرمجة ما يسمى (character creator). وسيتم إضافة خيارات محدودة من الملابس التراثية وأغطية الرأس، والشعر والمكياج. وتكتسب اللاعبة المزيد من الملابس التراثية ، بإضافة الملابس التراثية لكل منطقة في خزانة اللاعبة بعد الانتهاء من كل مرحلة.	 لم يتم برمجة هذه المرحلة في النموذج الأولي للعبة. وتم إضافة شرح له ليتم تقييمه من قبل التربويين.

التسلسل	شرح لمراحل لعبة الأزياء الإلكترونية المقترحة	الصورة التي تظهر على الشاشة
6	**صفحة البوابة:** ويظهر في هذه الصفحة قصر المصمك كمدخل للعبة حيث يعتبر رمزاً تاريخياً في مدينة الرياض وهو من المباني ذات القديم. وبالضغط على بوابته تنتقل اللاعبة لصفحة تظهر خريطة المملكة مقسمة حسب المناطق. ويظهر في جنب الشاشة الايقونات التالية: ◆ أيقونة تتحكم بالصوت والموسيقى ويمكن كتمه. ◆ أيقونة الإعدادات وتشمل اللغة، ارشادات اللعب، تقييم اللعبة، الأصدقاء، سياسة الحماية والخصوصية، وتفعيل الإشعارات. ◆ أيقونة الصفحة الرئيسية: وهي الأيقونة المتخصصة بعودة اللاعبة للصفحة الاساسية. ◆ ايقونة الموقع: لفتح الخريطة لتعريف اللاعبة بموقعها وتتفعل هذه الخاصية عند بدء اللعبة. ◆ ايقونة النقاط: وهي المتخصصة بتوضيح عدد النقاط المكتسبة للاعبة وبجانبها صورة ريال سعودي معدني. ◆ سيتم إضافة أيقونة الخزانة وتتضمن الملابس التراثية التي جمعتها اللاعبة من خلال اللعبة سواء التراثية أو التي صممتها اللاعبة بطريقة عصرية مبتكرة.	
7	**صفحة أجزاء الملابس التراثية:** ◆ تنقل بوابة المصمك اللاعبة لتحدي تمهيدي قبل الانطلاق في اللعبة. ◆ تشرح أصايل التحدي بالصوت «قومي بالضغط على الاسم لسحبه فوق الشكل الخاص به.» وتكمن فكرة هذا التحدي في جعل اللاعبة تحاول تخمين كل شكل هندسي – والتي تمثل أجزاء الملابس التراثية – مع الاسم الخاص به. ◆ عند الاجابة بشكل خاطئ تظهر علامة لتنبيه اللاعبة بالإضافة لتنبيه صوتي بصوت أصايل. ◆ عند الانتهاء من سحب الأسماء فوق الأشكال الصحيحة يظهر الثوب بشكل كامل مع علامة تمثل على أن الحل صحيح، ثم يظهر تعريف بالزيّ، مكتوبا ومنطوقا بصوت أصايل «الدراعة» هي أحد أشهر الأزياء التراثية في المملكة وهي ثوب فضفاض يصل طوله إلى الكعبين ولتفصيله يتم قص القماش لأربع قطع : 1. **البدنة:** قطعة مستطيلة في الأمام والخلف بعرض الأكتاف تغطي البدن وفيها فتحة الرقبة. 2. **الأكمام:** تبدأ طويلة متسعة من الكتف، ثم تضيق تدريجيا حتى تصل إلى الرسغ. 3. **التخراصة:** هي الجزء المثلث الذي يركب تحت الإبط لتحقيق الاتساع اللازم للدراعة عند محيط الصدر وحرية الحركة للكم. 4. **البنيقة:** قطعتي الجنب وتعطي الاتساع الكافي للأرداف والذيل.	 

التسلسل	شرح لمراحل لعبة الأزياء الإلكترونية المقترحة	الصورة التي تظهر على الشاشة
8	**صفحة الخريطة:** عند انتقال اللاعبة من خلال (التالي) تُفتح صفحة الخريطة التي يمكن الوصول إليها بالضغط على أيقونة الموقع ولم تكن مفعلة في الصفحات السابقة. وتم تقسيم خريطة المملكة العربية السعودية إلى خمسة مناطق أساسية (الوسطى، الجنوبية، الشمالية، الشرقية، الغربية). وبناءً على هذا التقسيم وُضعت كل منطقة في مرحلة مخصصة تحمل عدة مهام وتحديات قبل الانتقال للمرحلة التالية.	
9	**صفحة خزانة جدتي في المناطق المختلفة:** عند الضغط على أي منطقة في الخريطة تنتقل اللاعبة لخزانة فيها ثوبين إلى ثلاث من كل منطقة بالإضافة إلى مجوهرات وأغطية رأس. ثم يظهر صوت أصايل «اختاري إطلالتك في المنطقة المختارة» وفي كل منطقة 3 مهمات يجب على اللاعبة اجتيازها قبل الانتقال للمنطقة التالية. **أولا:** التعرف إلى أشهر الملابس التراثية في المنطقة. **ثانيا:** اختيار إطلالتها التقليدية الخاصة بالمنطقة بحيث يمكن للشخصية ارتدائها **ثالثا:** اختبر معلوماتك حول ما تعلمته بالإجابة عن أسئلة حول ملابس كل منطقة. كما ستفعل هنا خاصية الأغاني الشعبية لكل منطقة.	

التسلسل	شرح لمراحل لعبة الأزياء الإلكترونية المقترحة	الصورة التي تظهر على الشاشة
10	**صفحة مهام التصميم :** بعد الانتهاء من جميع المناطق تظهر الخريطة بعلامة صح فوق المنطقة التي اجتازت اللاعبة. ثم تنتقل اللاعبة لصفحة اختبار المعلومات لجميع المناطق وعند اجتيازها لهذه المرحلة تنتقل لمرحلة التصميم ويظهر صوت أصايل «أطلقي العنان لخيالك وصممي زيّ تقليدي بشكل عصري». وسيظهر للاعبة جميع الملابس التراثية التي جمعتها من المناطق بالإضافة إلى ملابس عصرية للتزين بزخارف وغرز تقليدية.	

جدول رقم (2) خطوات تصميم لعبة الأزياء الإلكترونية المقترحة

أما المراحل الأخيرة من اللعبة «مرحلة التصميم بالنماذج وإنشاء المتجر الرقمي» فلم يتم برمجتها في النموذج الأولي للعبة الذي تم تقييمه من قبل التربويين، ولكن تم إضافة شرح مفصل عن هذه المرحلة في الفيديو التعريفي باللعبة لغرض التقييم. وتركز المراحل الأخيرة على الإبداع ليس فقط في اختيار الزي والغرز والمكملات، بل سيسمح للاعبة بتفصيل زي في ثلاث صفحات: صفحة التفصيل والخياطة باختيار النماذج المختلفة، وصفحة المنافسة وصفحة إنشاء المتجر الرقمي. فتظهر في صفحة التفصيل والخياطة أجزاء النموذج الأساسي للأزياء التراثية (أجزاء النمط) التي سبق تقديمها للاعبة في المرحلة الأولى وهي (البدنة - الأكمام - التخراصة - البنيقة - السروال) وسيتم إضافة لوحة ألوان تمكن اللاعبة من تغيير لون القماش ولون الزخارف المضافة. كما يمكن اختيار شكل حردة الرقبة بالإضافة لإمكانية تحديد طول الثوب. وسيتم حفظ كل زي تصممه اللاعبة في خزانتها وتحصل على 1000 نقطة لكل تصميم، بالإضافة الى تحفيزات صوتية من أصايل.

وعند الضغط على التالي تعود إلى صفحة المهمات وهنا نصل لآخر المهمة وهي دخول المنافسة. وهنا يتطلب الاتصال بالإنترنت وتسجيل بالبريد الإلكتروني حتى يتاح التواصل مع الآخرين ودخول المنافسة معهم. وتشمل صفحة المنافسة وصف لشخصية تحتاج إلى تصميم زي لمناسبة محددة مثلاً وصف للشخصية (كبيرة في السن، طالبة جامعية، طبيبة، معلمة) والمناسبة التي ستذهب إليها احتفال وطني كاحتفالات يوم التأسيس، حفل زفاف، تجمع عائلي، أو عيد الفطر. كما يظهر مدة التصميم، وتختلف مدة التحدي من 30 إلى 45 دقيقة. ويمكن للاعبة استخدام أي زي من الأزياء التي جمعتها في المراحل السابقة للتصميم ويتوافر لديها حرية التعديل على صفات الزي كاللون والطول والزخارف والإكسسوارات كالأحزمة وأغطية الرأس وغيرها. وللمزيد من الابداع في هذه المهمة، يوجد في الملابس ملابس عصرية وملابس تقليدية. وعند الانتهاء والضغط على التالي يدخل تصميم اللاعبة في المنافسة مع 5 أشخاص آخرين، ويمكن للاعبة التصويت لأي من التصاميم المنافسة معها. ويضاف في هذه المهمة أيقونة الاتصال، التي من خلالها تستطيع دعوة الأصدقاء للتصويت لها. وستكون مدة التصويت حتى إعلان النتائج 12 ساعة. وتحتفظ اللعبة بالتصاميم الفائزة بأسماء اللاعبات المصممات.

كما سيتاح خيار إنشاء متجر باسم اللاعبة الفائزة، حيث تفتح لها صفحة لوضع اسم للمتجر يظهر فيه خزانة تجمع جميع التصاميم التي نفذتها اللاعبة خلال المراحل المختلفة. وتمثل النقاط هنا كرمز مادي للبيع والشراء داخل اللعبة. وعند شراء زي من أحد اللاعبات يتم وضع الزي في الخزانة الشخصية للاعبة ويمكنها ارتداء تلك التصاميم من خلال صفحة تعديل الشخصية مع الاحتفاظ باسم المصممة. ويمكن للاعبة دخول المنافسة أكثر من مرة.

المرحلة الرابعة: جمع البيانات الكمية وتحليلها:

في هذه المرحلة تم الإجابة عن تساؤل البحث الرابع والخامس. وشملت هذه المرحلة تقييم للعبة المقترحة من قبل التربويين لاختبار فرضيات البحث باستخدام المنهج الكمي الوصفي. ويمكن تعريف المنهج الكمي الوصفي بأنه المنهج الذي يهدف إلى وصف موضوع الدراسة وتقديم تحليل وتفسير منظم لمشكلة معينة، ويتم جمع بياناته من قبل مشاركين لهم علاقة بالموضوع تحت الدراسة) الحمداني والتل ،2006). وكانت العينة في هذه المرحلة عينة غرضية حيث يشمل مجتمع الدراسة جميع التربويين في المملكة العربية السعودية. ويعرف أسلوب العينة الغرضية بأنه أسلوب يقوم فيه الباحث باختيار العينة طِبقاً لهدف الدراسة وتحديد المشاركين الذين قد

يقدمون نظرة ثاقبة لسؤال البحث (Creswell& Creswell, 2009).

عينة البحث في المرحلة الرابعة. شملت عينة هذه المرحلة 51 تربوياً ويشمل جدول رقم (4) في جزء النتائج معلومات تفصيلية عن أفراد العينة لهذه المرحلة.

أداة البحث في المرحلة الرابعة. أداة البحث في هذه المرحلة هي استبانة إلكترونية تضمنت مقدمة توضح الغرض من الدراسة وأهميتها والوقت المستغرق في تعبئة الاستبانة حيث يتطلب على المشاركين مشاهدة فيديو توضيحي عن اللعبة وتحميل النموذج الأولي على أجهزتهم لتقييمها، ثم طلب الموافقة على المشاركة بالنقر على « نعم.» واحتوت الاستبانة على أسئلة حول المعلومات الديموغرافية و21 عبارة، وزعت على 3 محاور رئيسية لقياس فرضيات البحث لتقييم سمات اللعبة المقترحة (13 عبارة)، ومدى مساهمة اللعبة في رفع المحصلة المعرفية حول الملابس التراثية المكتسبة من اللعبة (4 عبارات)، ومساهمة اللعبة في تعزيز الثقافة المحلية (4 عبارات). وتم قياس العبارات باستخدام مقياس ليكرت الخماسي (5-point likert scale)، حيث 1= غير موافق بشدة و5= موافق بشدة. كما تم إضافة سؤال في نهاية الاستبانة لاقتراح اسم مناسب للعبة المقترحة من قبل أفراد العينة فيه ثلاث خيارات مقترحة وخيار مفتوح لاقتراح اسم إضافي.

التحقق من قياس صدق أدوات البحث في المرحلة الرابعة. عُرضت الاستبانة في صورتها الأولية على 5 من الأساتذة المحكمين وذلك للحكم على درجة وضوح العبارات وتمثيلها للهدف التي وضعت له. وتم الحذف والتعديل بما يسهم في وصول الاستبانة الى الشكل الأمثل للتطبيق. ويوضح جدول رقم (3) نسب الاتفاق بين المحكمين حول بنود التحكيم حيث تراوحت نسبة الاتفاق بين المحكمين بين 80٪ و100٪ وبلغت نسبة متوسط الاتفاق الاجمالية 90٪ وهي نسبة تشير إلى تمتع الاستبانة بدرجة اتفاق عالية بين المحكمين.

بنود تحكيم الاستبانة بشكل عام	مستويات التحكيم		معامل الاتفاق
	الاتفاق	عدم الاتفاق	
دقة الصياغة اللغوية	4	1	80٪
وضوح العبارات وتناسبها مع المحور	4	1	80٪

بنود تحكيم الاستبانة بشكل عام	مستويات التحكيم		معامل الاتفاق
	الاتفاق	عدم الاتفاق	
تسلسل العبارات في كل محور	5	0	100٪
ملائمة المحاور لهدف الدراسة	5	0	100٪
المجموع	18	2	90٪

جدول رقم (3) : بنود تحكيم الاستبانة من قبل المحكمين

تحليل البيانات في المرحلة الرابعة. تم تحليل البيانات باستخدام التحليل الإحصائي الوصفي الذي يعرف بأنه مجموعة من الأساليب الاحصائية المستخدمة لتلخيص ووصف السمات الرئيسية لمجموعة البيانات، مثل ميلها المركزي وتقلبها وتوزيعها وتوفر هذه الأساليب نظرة عامة على البيانات وتساعد في تحديد الأنماط والعلاقات (Simplilearn, 2023). وتم إجراء التحليلات الإحصائية للبيانات باستخدام برامج مايكروسوفت اكسل (Microsoft Excel Spreadsheet Software) حيث يوفر برنامج اكسل جميع الأدوات اللازمة لعمل التحليل الإحصائي الوصفي اللازم لعرض نتائج تقييم اللعبة المقترحة.

فقد تم ترميز البيانات حسب مقياس ليكرت الخماسي، ولتحديد طول فترة مقياس ليكرت الخماسي (الحدود الدنيا والعليا) المستخدمة في قياس العبارات، تم حساب المدى (5-1=4)، ثم تقسيمه على عدد فترات المقياس الخمسة للحصول على طول الفقرة أي (4/5=0.8)، بعد ذلك تم إضافة هذه القيمة إلى أقل قيمة في المقياس (وهي الواحد الصحيح) وذلك لتحديد الحد الأعلى للفترة الأولى وهكذا. ثم تم حساب التكرارات والنسب المئوية لكل عبارة وتحديد استجابات أفراد العينة تجاه عبارات كل مقياس.

كما تم احتساب المتوسط الحسابي (Mean) وذلك لمعرفة مدى ارتفاع أو انخفاض استجابات أفراد العينة لكل عبارة تحت كل محور من محاور الاستبانة. وأخيرا، تم استخدام الانحراف المعياري (Standard Deviation) للتعرف على مدى انحراف استجابات أفراد العينة لكل عبارة ولكل محور من المحاور الرئيسية عن متوسطها الحسابي، ويلاحظ أن الانحراف المعياري يوضح التشتت في استجابات أفراد العينة كما يوضح التشتت الكلي لكل مقياس، فكلما اقتربت قيمته من الصفر كلما تركزت الاستجابات وانخفض تشتتها بين المقياس (إذا كان الانحراف

المعياري واحد صحيحا فأعلى فيعني عدم تركز الاستجابات وتشتتها).

النتائج

نتائج تحليل البيانات النوعية في المرحلة الثانية

كشفت نتائج البيانات النوعية التي تم جمعها المرحلة الثانية من الدراسة لفهم تجربة الفتيات في استخدام ألعاب الأزياء الإلكترونية ومعرفة تفضيلاتهن والسمات المفضلة لديهن في هذه الألعاب عن ثلاث مواضيع رئيسية: سمات جذابة في ألعاب الأزياء الالكترونية، وسمات مزعجة في ألعاب الأزياء الالكترونية، ومواقف الفتيات تجاه ألعاب الأزياء الالكترونية. وقد أجابت هذه النتيجة عن سؤال البحث الأول والثاني وتحقق الهدف الأول لهذا البحث.

سمات جذابة في ألعاب الأزياء الالكترونية:

أوضحت الفتيات المشاركات في الدراسة بالإجماع أن من أهم السمات التي تجذبهم نحو ألعاب الأزياء الإلكترونية هي «تعدد الخيارات المتوفرة في اللعبة من ملابس وشعر وإكسسوارات»، كما أنهن يفضلن الألعاب التي لا تتطلب «الاتصال بالإنترنت» لأن ذلك يمكنهم من اللعب خارج المنزل وفي أي مكان. كما أكدت الفتيات المشاركات أن وجود مراحل وتحديات في اللعبة من السمات الضرورية لأنها «تجعلها أكثر متعة وعند فتح مرحلة جديدة، تتشجع اللاعبة لإكمال اللعبة.»

ومن السمات الجذابة التي ذُكرت في أثناء المقابلة وجود تقييمات على التصاميم، حيث سيجعل التصميم ذا قيمة أعلى في نظرهن وسيبذلن مجهود أكبر كما أن «التقييمات والتعليقات ستطور من مهارة اختيار الأزياء المناسبة وتنسيق الألوان»، كما ذكرن أن اللعب مع الآخرين يساعدهن على اختيار أزياء مناسبة بشكل أفضل، ويمكنهن من تبادل الآراء وتوسع نطاق معرفتهن ورؤيتهن تجاه الملابس.

كما ذكرت إحدى الفتيات أن أكثر ما يجذبها لهذا النوع من الألعاب هو تعدد المناسبات التي يمكنها مشاركة الشخصية داخل اللعبة كمناسبة الزفاف، واعتبرنه مفيد لتعليمهن حول ما يعتبر لائقاً ومقبولاً اجتماعيًا في كل مناسبة لأن معظمهن لم يسبق لهن حضور مثل هذه المناسبات لصغر سنهن. وتم مراعاة هذه السمات المفضلة التي تجذب الفئة المستهدفة في مرحلة تصميم اللعبة المقترحة.

سمات مزعجة في ألعاب الأزياء الالكترونية:

ومن جهة أخرى ذكرت الفتيات المشاركات في الدراسة أن أكثر سمة مزعجة في هذا النوع من الألعاب حجم الأيقونات الصغير عند اختيار

الأزياء أو الشعر أو الألوان، ما يصعب عملية الاختيار وعند النقر على خيار يُختار ما بجواره بالخطأ. وتم أخذ هذه النقطة في الاعتبار في أثناء تصميم اللعبة المقترحة. كما أكدت الفتيات على أن وجود الإعلانات في اللعبة محبط ويفقدهن رغبتهن في الاستمرار. وقد أبدى بعض الفتيات انزعاجهن من صوت الموسيقى المصاحب للعبة، بينما رأى بعضهن أن الأغاني يمكن أن تخلق جواً معيناً في اللعبة. لذا تم إضافة بعض الأغاني الشعبية في اللعبة المقترحة وإضافة خيار كتم الصوت.

مواقف الفتيات تجاه ألعاب الأزياء الالكترونية:

ذكرت جميع الفتيات المشاركات في المجموعتين المركزة أن سبب انجذابهن نحو ألعاب الأزياء الإلكترونية هو مشاعرهم تجاه الأزياء والتزيين. وذكرت إحداهن وهي تتحدث عن لعبة (ملكة الموضة) ان اسم اللعبة له تأثير إيجابي على موقفها تجاه اللعبة، حيث إنه يشعرها بالثقة في نفسها. كما ناقشت الفتيات الشخصية التي يتم تلبيسها داخل اللعبة، وجاءت آرائهن جميعا متشابهة بتفضيل جسم الفتاة البالغة «وليس جسم طفلة» لأنهن يرن أنفسهن في نهاية مرحلة الطفولة ويرغبن في تقليد الأكبر سناً عند اختيار ملابسهن. كما أكدن على أن شكل أيقونة اللعبة له دور كبير في انجذابهن نحو اللعبة. لذا تم تصميم جسم الشخصيات وأيقونة اللعبة المقترحة واختيار اسمها بحرص لتجذب الفئة المستهدفة وتؤثر إيجابيا على موقفهن تجاه اللعبة.

كما أشارت معظم الفتيات أنهن رغم إعجابهن بالملابس التي يختاروها لشخصيات اللعبة، إلا أنهن لم يحاولن اقتناء نفس النمط من الأزياء أو ارتدائها لأنها من وجهة نظرهن أو بناء على توجيه الوالدين «غير ساترة ومخالفة لثقافتنا،» باستثناء فتاة واحدة ذكرت أنها تحاول في أغلب الأحيان ارتداء أزياء مقاربة للأزياء في اللعبة من حيث الألوان أو التصاميم. لذا تم مراعاة توافق الأزياء الموجودة في اللعبة المقترحة مع الثقافة والعادات في المملكة العربية السعودية.

مما سبق يظهر أن نتائج المرحلة النوعية في هذه الدراسة تؤكد على أهمية إعطاء الحرية للاعب في الإبداع وتغير الزي ومكملاته. كما أظهرت أهمية التحدي والتشجيع لإكمال المراحل. لذا ركزت اللعبة المقترحة في هذه الدراسة في المراحل الأولية على تعريف اللاعبة على أشكال ومسميات الملابس التقليدية ومكملاتها من أغطية رأس واكسسوارات، ثم اختبار هذه المعلومات في أسئلة تسمح للاعبة جمع نقاط، ثم في المراحل الأخيرة من اللعبة سيسمح للاعبة باختيار تصاميم مبتكرة وزخرفتها بأشهر الغرز التقليدية لخلق تصاميم مبتكرة. كما يجب

التنويه أن اللعبة المقترحة في هذا البحث تراعي القيم الأخلاقية للمجتمع السعودي التي تتمثل في الاحتشام في الملابس والابتعاد عن الملابس القصيرة أو الغير ساترة.

نتائج تحليل البيانات الكمية في المرحلة الرابعة

البيانات الديموغرافية لعينة الدراسة في المرحلة الرابعة

تم إرسال الاستبانة الإلكترونية على البريد الالكتروني على ثلاث من وسائل التواصل الاجتماعي ودعوة التربويين من مختلف مناطق المملكة العربية السعودية بالمشاركة، وتم استجابة 51 تربوياً. تراوحت أعمار أفراد العينة من 24 الى 66 عاما، وكانت معظم الفئة العمرية للعينة هي 40 الى 49 عاما، حيث شكلت 55%. وكان معظم المشاركين من الإناث ويسكنون في منطقة مكة المكرمة. واختلف القطاع التعليمي الذي ينتمي له التربويين المشاركين بين ٪57 يعملون في التعليم الجامعي و٪43 في التعليم العام، مع اختلاف المستوى التعليمي حيث كان ٪37 من أفراد العينة بدرجة دكتوراه، ٪18 ماجستير، و٪45 بكالوريوس من مختلف التخصصات كما يوضح جدول رقم (4).

الوصف	التكرار	النسبة المئوية
العمر		
29–24	1	2%
39–30	11	22%
49–40	28	55%
59–50	9	18%
> 59	2	4%
المجموع	51	100%

الوصف	التكرار	النسبة المئوية
الجنس		
انثى	41	80%
ذكر	10	20%
المجموع	51	100%

التخصص		
تصميم أزياء وفنون	21	41%
دراسات إسلامية ولغة عربية	11	22%
إدارة	3	6%
طفولة	10	20%
علوم	4	8%
تاريخ	2	4%
المجموع	51	100%

المستوى التعليمي		
دكتوراه	19	37%
ماجستير	9	18%
بكالوريوس	23	45%
المجموع	51	100%

الوصف	التكرار	النسبة المئوية
مدينة السكن		
جدة	36	71%
مكة	2	4%
المدينة المنورة	3	6%
حائل	5	10%
الرياض	4	8%
الطائف	1	2%
المجموع	51	100%
القطاع التعليمي		
التعليم العام	22	43%
التعليم الجامعي	29	57%
المجموع	51	100%

جدول رقم (4): ملخص البيانات الديموغرافية لعينة المرحلة الثالثة من الدراسة

النتائج المتعلقة بالفرض الأول:

نص الفرض الأول على أن «تصورات التربويين إيجابية حول تصميم لعبة الأزياء المقترحة وسماتها،» وبلغ المتوسط الحسابي لآراء جميع أفراد العينة حول تصميم لعبة الأزياء المقترحة وسماتها 4.22 وهي أكبر من القيمة المتوسطة المحايدة « 3.0» ، والانحراف المعياري يساوي 1.08. وحصلت سمة «تخصيص كل منطقة لتمثل مرحلة داخل اللعبة المقترحة، ليساعد الفتيات في الفصل بين المناطق والتفرقة بين ثياب كل منطقة» على أعلى تقييم من قبل التربويين وبلغ المتوسط الحسابي لهذه السمة 4.45، وسمة «استخدام الأغاني الشعبية كخلفيات صوتية لكل منطقة في اللعبة، ستساعد في خلق اجواء اللعبة التراثية» كأقل قيمة في التقييم المتوسط الحسابي لهذه السمة 3.92. وتظهر نتائج التحليل الاحصائي في الجدول (5) أن تصورات التربويين على نحو عام إيجابية حول تصميم لعبة الأزياء المقترحةً وسماتها. وقد أجابت هذه النتيجة عن سؤال البحث الرابع.

تصميم لعبة الأزياء المقترحة وسماتها العبارات	أقل قيمة	أعلى قيمة	الوسط الحسابي	الانحراف المعياري
أجد أن أيقونة اللعبة المقترحة ملائم لمحتوى اللعبة.	1	5	4.31	1.05
أجد أن ألوان اللعبة المقترحة ستشجع/تحفز الفتيات لتجربة اللعبة.	1	5	4.24	1.11
أجد أن الصور والتصاميم في اللعبة ستشجع/تحفز الفتيات للاستمرار في اللعب.	1	5	4.16	1.03
وجود صوت بشري لقراءة المعلومات واعطاء المهام وتحفيز الفتيات، سيساعد الفتيات على الاستيعاب والتفاعل.	1	5	4.43	0.98
وجود صوت بشري لشخص بالغ لقراءة المعلومات واعطاء الفتيات المهام، سيشعر الفتيات بأهمية ما يقومون به، أكثر من صوت طفلة.	1	5	4.06	1.19
تخصيص كل منطقة لتمثل مرحلة داخل اللعبة المقترحة، سيساعد الفتيات في الفصل بين المناطق والتفرقة بين ثياب كل منطقة.	1	5	4.45	0.92
إمكانية لعب الفتيات مع بعضهن داخل اللعبة (matchmaking) سيسهل عملية التعلم لديهم.	1	5	4.44	0.86
التسلسل في اللعبة بشكل عام جيد.	1	5	4.10	1.17
المكافآت المقدمة للفتيات عند اتمام مهمة ما متوافقة مع المهمة	1	5	4.10	1.08
أرى أن استخدام الأغاني الشعبية كخلفيات صوتية في اللعبة المقترحة لكل منطقة في اللعبة، ستساعد في خلق اجواء اللعبة التراثية.	1	5	3.92	1.37
اللعبة المقترحة مناسبة للفتيات من عمر 9 الى 12 سنة.	1	5	4.10	1.28
أهداف اللعبة واضحة بشكل عام.	1	5	4.43	0.90
أجد أن اللعبة المقترحة كلعبة إلكترونية ناجحة.	1	5	4.12	1.13
			4.22	1.08

جدول رقم (5): نتائج التحليل الإحصائي لتصورات التربويين حول تصميم لعبة الأزياء المقترحة وسماتها.

النتائج المتعلقة بالفرض الثاني:

نص الفرض الثاني على أن «اللعبة الإلكترونية المقترحة ستسهم في رفع المحصلة المعرفية حول الملابس التراثية في المملكة للفتيات من سن 9-12 من وجهة نظر التربويين،» وبلغ المتوسط الحسابي لآراء جميع أفراد العينة حول مساهمة اللعبة في رفع المحصلة المعرفية للفتيات 4.41 وهي أكبر من القيمة المتوسطة المحايدة «3.0»، والانحراف المعياري يساوي 0.92. وحصلت عبارة « ستُعرِّف اللعبة المقترحة الفتيات على مسميات في الملابس التراثية في المناطق المختلفة في المملكة» على أعلى تقييم من قبل التربويين وبلغ المتوسط الحسابي 4.45. بينما حصلت عبارة «سترفع اللعبة المقترحة من محصلة الفتيات المعرفية حول مواقع مناطق المملكة على الخريطة «كأقل قيمة في التقييم وبلغ المتوسط الحسابي لهذه السمة 4.35. وتظهر نتائج التحليل الاحصائي في الجدول (6) أن التربويين يجدون أن اللعبة المقترحة ستسهم في رفع المحصلة المعرفية حول الملابس التراثية في المملكة للفتيات من سن 9-12. وقد أجابت هذه النتيجة عن الجزء الأول من سؤال البحث الخامس.

رفع المحصلة المعرفية حول الملابس التراثية في المملكة للفتيات من سن 9-12	أقل قيمة	أعلى قيمة	الوسط الحسابي	الانحراف المعياري
ستُعرِّف اللعبة المقترحة الفتيات على مسميات في الملابس التراثية في المناطق المختلفة في المملكة.	1	5	4.45	0.90
ستزيد اللعبة المقترحة من المحصلة المعرفية حول تراث المملكة لدى الفتيات.	1	5	4.41	0.94
ستُعرِّف اللعبة المقترحة الفتيات على غرز التطريز التقليدية في الملابس التراثية.	1	5	4.41	0.88
سترفع اللعبة المقترحة من محصلة الفتيات المعرفية حول مواقع مناطق المملكة على الخريطة.	1	5	4.35	0.96
			4.41	0.92

جدول رقم (6): نتائج التحليل الإحصائي لآراء التربويين حول رفع المحصلة المعرفية عن الملابس التراثية في المملكة للفتيات من سن 9-12.

النتائج المتعلقة بالفرض الثالث:

نص الفرض الثالث على أن « اللعبة الإلكترونية المقترحة ستسهم في تعزيز الثقافة المحلية للفتيات من سن 9-12 من وجهة نظر التربويين»، وبلغ المتوسط الحسابي لآراء جميع أفراد العينة حول مساهمة اللعبة في تعزيز الثقافة المحلية للفتيات 4.40 وهي أكبر من القيمة المتوسطة المحايدة «3.0» ، والانحراف المعياري يساوي 0.94. وحصلت عبارة « توثيق الملابس التراثية وإحيائها في الألعاب الإلكترونية طريقة مناسبة للمساهمة في إنشاء ثقافة الطفل الملبسية»، على أعلى تقييم من قبل التربويين وبلغ المتوسط الحسابي 4.53. بينما حصلت عبارة « أجد أن التغذية البصرية في اللعبة المقترحة ستساعد الفتيات على الإحساس بالانتماء لثقافة المملكة « كأقل قيمة في التقييم وبلغ المتوسط الحسابي لهذه السمة 4.29. وتظهر نتائج التحليل الاحصائي في الجدول (7) أن التربويين يجدون أن اللعبة المقترحة ستسهم في تعزيز الثقافة المحلية للفتيات من سن 9-12. وقد أجابت هذه النتيجة عن الجزء الثاني من سؤال البحث الخامس.

تعزيز الثقافة المحلية للفتيات من سن 9-12	أقل قيمة	أعلى قيمة	الوسط الحسابي	الانحراف المعياري
توثيق الملابس التراثية وإحيائها في الألعاب الإلكترونية طريقة مناسبة للمساهمة في إنشاء ثقافة الطفل الملبسية.	1	5	4.53	0.83
أجواء اللعبة المقترحة المقتبسة من التراث السعودي ستساهم في تكوين ثقافة الطفل.	1	5	4.39	0.90
أجد أن اللعبة المقترحة ستساعد في تعزيز الثقافة المحلية لدى الفتيات.	1	5	4.37	0.94
أجد أن التغذية البصرية في اللعبة المقترحة ستساعد الفتيات على الإحساس بالانتماء لثقافة المملكة	1	5	4.29	1.08
			4.40	0.94

جدول رقم (7): نتائج التحليل الإحصائي لآراء التربويين حول مساهمة اللعبة المقترحة في تعزيز الثقافة المحلية للفتيات من سن 9-12

نتائج أفضل اسم للعبة المقترحة:

أشارت النتائج أن 49% من أفراد العينة اختار اسم «دولاب جدتي» كأفضل اسم للعبة المقترحة حيث أن الاسم يعبر عن ربط الجيل الناشئ بالجيل السابق. وجاء اسم «التراث الأصيل» في المرتبة الثانية حيث اختاره 37% من أفراد العينة كأفضل اسم للعبة؛ لأن الملابس التراثية في اللعبة تعرف الفتيات بتراث المملكة الأصيل. وجاء في المرتبة الثالثة مقترح «بوابة أجدادي» كأفضل اسم للعبة بنسبة 14% من أفراد العينة. وعليه تم اختيار اسم «دولاب جدتي» للعبة المقترحة.

مناقشة النتائج

تظهر نتائج هذا البحث امكانية استخدام ألعاب الأزياء الإلكترونية لتعزيز الثقافة المحلية والهوية الوطنية للفتيات، حيث إن اللعبة المقترحة قد حصلت على تقييم إيجابي بشكل عام من قبل التربويين لكل من تصميم اللعبة المقترحة ومدى مساهمتها في رفع محصلة الفتيات المعرفية حول التراث وتعزيز الثقافة المحلية. ورغم وجود بعض الاختلافات في تقييم سمات اللعبة المختلفة، إلا إن التقييم العام يظهر الاتفاق على أهمية وجود مثل هذه الألعاب التي تقدم تراث المملكة في صورة عصرية لتساهم في تطوير معارف ومهارات الجيل الصاعد وربطهم بهوية وطنية قوية. وتتوافق هذه النتيجة مع ما ذكرت دراسة البسام واخرون (2017) التي أكدت على ضرورة تقديم المحتوى التراثي للأطفال على نحوٍ عصري وتفاعلي يساعد الأطفال على الاستيعاب. كما أظهرت نتائج هذا البحث على أن وجود العديد من الخيارات في أثناء اللعب، يجعل اللعبة مفضلة لدى الفتيات، ووجود مراحل وتنافس في اللعبة، يشجع الفتيات على الاستمرار في اللعب.

كما تتفق نتائج هذه الدراسة مع الدراسات التي أكدت على دور الملابس في دعم المعرفة التاريخية المرتبطة بجذور الدول والشعوب (Roach-Higgins & Eicher, 1992; Tawfiq, & Marcketti, 2017). وأكد كتاب الأزياء التقليدية في عهد الدولة السعودية الأولى (2022) على أهمية حفظ ونقل المعرفة حول الملابس التراثية للتعريف بالجذور التاريخية للدولة السعودية الأولى وإبراز العمق التاريخي للمنطقة والعادات والتقاليد ونمط حياة الأجداد في الماضي. وتعزز نتائج هذه الدراسة نقل هذه المعرفة التاريخية حول الملابس التراثية للأجيال الصاعدة ليتشبع هذا الجيل بتغذية بصرية تنقل لهم ما ارتداه أبناء المملكة العربية السعودية منذ عصر الدولة السعودية الأولى.

وفيما يتعلق بالمحصلة المعرفية التاريخية التي يمكن للعبة المقترحة أن تضيفها، أوضحت نتائج هذه الدراسة أن اللعبة المقترحة تزيد من محصلة الفتيات المعرفية حول الملابس التراثية في المملكة

العربية السعودية. ويتفق ذلك مع نتائج الدراسات التي أكدت أن الألعاب الإلكترونية وسيلة تعليمية ناجحة أثبت فعاليتها في تطوير المعلومات والمعارف لدى الطلاب و تحقيق مخرجات التعليم المعرفية والمهارية لمختلف المراحل التعليمية على نحوٍ ممتع (Azizah, et al., 2022; Dondlinger, 2007; kafai,2001; Tobias, et al., 2014).

كما تعتبر ألعاب الأزياء الإلكترونية وسيلة قوية وفعالة استخدمت لتغيير اتجاهات ومواقف الأطفال والمراهقين نحو أزياء معينة وزيادة وعيهم حول دور الأزياء في بناء الشخصيات المختلفة (Laranjeiro, 2021; Squire, 2013). لذا كان من واجب الباحثين والمصممين في مجال الأزياء توحيد الجهود للتخفيف من هيمنة الأزياء الغربية على الجيل الناشئ والتي تشدهم بعيداً عن التراث الذي ينتمون له. وجاء هذا البحث ليُسهم في حفظ الملابس التراثية من خلال توثيقها في لعبة تعليمية للأطفال تعزيز الهوية الوطنية والثقافة المحلية، وذلك امتثالا للأمر الملكي الكريم بتخصيص يوم (22 فبراير) من كل عام يومًا لذكرى تأسيس الدولة السعودية، باسم (يوم التأسيس) ليحتفل شعب المملكة بحجر أساس تأسيس هذه الدولة العظيمة. وحيث إن الملابس والأزياء من مظاهر الاحتفال التي تظهر الفخر بالتراث، كان من الضروري السعي في المساهمة في دراسة إمكانية تعزيز الهوية الوطنية والثقافة المحلية والتمسك بالتراث والتقاليد في مجال الأزياء. وتظهر نتائج هذا البحث ارتفاع تقييم التربويين لتصميم اللعبة المقترحة وذلك يفيد بإمكانية إحياء الملابس التراثية من خلال ألعاب إلكترونية التي تعتبر طريقة مناسبة لتكوين ثقافة الطفل الملبسية.

التوصيات

- حث المختصين بالتصميم الجرافيكي على توفير محتوى بصري رقمي ثلاثي الأبعاد لجميع الملابس التراثية في المملكة العربية السعودية بطريقة تسهل استخدام المحتوى لتصميم ألعاب الكترونية مختلفة تعزز الثقافة المحلية.

- اجراء بحوث بينية تجمع بين الملابس التراثية والتراث العمراني والأماكن التراثية والمأكولات الشعبية في مناطق المملكة المختلفة، لتصميم لعبة الكترونية أكثر تعقيدا تستهدف المراهقين.

- تصميم لعبة الكترونية تشمل أزياء الرجال التراثية في المملكة بالإضافة لأزياء النساء.

- يوصي البحث بتطوير اللعبة المقترحة وبرمجتها على نحوٍ كامل ثم تقييمها من قبل الفئة المستهدفة وتوفيرها في المتاجر الالكترونية على الأجهزة الذكية.

- استخدام اللعبة المقترحة ضمن مناهج المرحلة الابتدائية كلعبة تعليمية تفاعلية لتعريف الأطفال بتراثهم وتعزيز الهوية الوطنية والثقافة المحلية.

- تصميم وبرمجة سلسلة من الألعاب التعليمية التي تستهدف طلاب وطالبات المرحلة الابتدائية لإبراز أهمية التراث السعودي على نحوٍ عام والأزياء بشكل خاص، وتسليط الضوء على العناصر الجمالية في التراث السعودي لما في ذلك من دور في الحفاظ على التراث من الاندثار والضياع.

المراجع العربية

- اسكندراني، بثينة محمد. (2013). كتاب الملابس التقليدية للنساء وملابس العروس في المدينة المنورة. مكتبة خوارزم العلمية، الطبعة الثانية.
- الأنصاري ، رفيدة عدنان. (2020) الألعاب الإلكترونية ومدى تأثيرها في تكوين ثقافة الطفل، مجلة مركز بابل للدراسات الإنسانية 10، (1)
- البسام، ليلى صالح, العجاجي، تهاني ناصر، العقل، سيمة عبدالرحمن، وخميس، أروى دواد. (2017). توظيف أدب الأطفال في التعريف بالأزياء التقليدية. مجلة دراسات الخليج والجزيرة العربية، 43(164).
- الأزياء التقليدية في عهد الدولة السعودية الأولى (يناير 2022). دارة الملك عبد العزيز بالتعاون. وزارة الثقافة- هيئة الأزياء.
- البسام، ليلى صالح. (1985). التراث التقليدي لملابس النساء في نجد. مركز التراث الشعبي.
- البسام، ليلى صالح. (2005). التراث التقليدي لملابس النساء في المنطقة الشرقية من المملكة العربية السعودية. مجلة العلوم الإنسانية، 11، 194 - 256. http://search.mandumah.com/Record/918446
- البسام، ليلى صالح. (2015). الأزياء التقليدية في منطقة جازان وعلاقتها بالبيئة والمجتمع. الثقافة الشعبية، 8،(31)، 130 - 149. http://search.mandumah.com/Record/53757
- البسام، ليلى صالح. (2023). لمحة عن التراث التقليدي لملابس النساء في المملكة العربية السعودية. المجلة السعودية للفن والتصميم، 3، (1)، 17 - 25. http://search.mandumah.com/Record/1352627
- البسام، ليلى صالح. (2023). لمحة عن التراث التقليدي لملابس النساء في المملكة العربية السعودية. المجلة السعودية للفن والتصميم، 3، (1)، 17 - 25. http://search.mandumah.com/Record/1352627
- البسام، ليلى صالح. (1999). الملابس التقليدية في عسير. المأثورات الشعبية، 54 / 53 ، 88- 109.
- حسن، مرح مؤيد (2012). ظاهرة انتشار الألعاب الإلكترونية في مدينة الموصل وتأثيراتها على الفرد. اضاءات موصلية،(75)، 1-14
- الحمداني، موفق؛ التل، سعيد (2006). مناهج البحث العلمي: أساسيات البحث العلمي. عمان، الأردن. مؤسسة الوا رق للنشر.
- الزهراني، خيرة عوض. (2001). دراسة الازياء الشعبية للمرأة السعودية في منطقة الباحة [رسالة ماجستير غير منشورة]. جامعة الملك عبد العزيز.
- سجيني، رابعة سالم، و باحيدره، لينا محمد. (2013). أساليب زخرفة الملابس في المنطقة الشرقية بالمملكة العربية السعودية. مجلة بحوث التربية النوعية، 31 ، 582 - 615. http://search.mandumah.com/R
- عباس, م., و محمد. (2017). الموروث الشعبي والهوية الوطنية لمجتمع الإمارات العربية المتحدة. مجلة كلية الآداب. جامعة الإسكندرية, 67(89), 1-150.
- عثمان، أماني خميس. (2018). أثر الألعاب الإلكترونية على سلوكيات أطفال المرحلة الابتدائية العليا. المجلة العلمية لكلية التربية، جامعة أسيوط، 34 (1).
- العجاجي، تهاني ناصر. (2005). ملابس النساء التقليدية في المنطقة الشمالية من المملكة العربية السعودية]رسالة ماجستير، كلية التربية للاقتصاد المنزلي والتربية الفنية[. قاعدة معلومات دار المنظومة. http://search.mandumah.com/Record/707352
- العجاجي، تهاني ناصر. (2011). الأزياء والمشغولات التقليدية المطرزة في بادية نجد من المملكة العربية السعودية [رسالة دكتوراة، جامعة الأميرة نورة بنت عبدالرحمن]. قاعدة معلومات دار المنظومة. http://search.mandumah.com/Record/701805
- العجاجي، تهاني ناصر. والبسام، ليلى صالح. (2012). أزياء النساء التقليدية في المنطقة الشمالية من المملكة العربية السعودية. مجلة الثقافة الشعبية، 5 (18)، 115-135.
- القحطاني، رزان عبدالله. (2018). الامكانات التشكيلية لزخارف الملابس الشعبية لمنطقة عسير ودورها في انتاج مشغولات فنية معاصرة. مجلة العلوم التربوية والنفسية، 2 (27)، 121- 138.
- قويدر، مريم (2012). أثر الألعاب الإلكترونية على السلوكيات لدى الطفل. [رسالة ماجستير في قسم الاعلام والاتصال، جامعة الجزائر]. https://www.academia.edu/
- هيئة الأزياء. (د.ت). حول الهيئة. https://fashion.moc.gov.sa/ar/about-fashion

المراجع الأجنبية

- Al-Shihri, A. (2019). The effects of electronic games on the behaviors of students in elementary stages، their social states and their academic achievements. Journal of Educational and Psychological Sciences, 3(13), 8471-.
- Alghalib, L., Alireza, H., & Wilding, R. (2021). Traditional Costumes of Saudi Arabia. The Mansoojat Foundation Collection. ACC Art Books.
- Azizah, S., Widjanarko, M., Darmanto, E., & Pratama, H. (2022). Interactive learning media 2D educational game to improve learning effectiveness in kindergarten students. ICCCM Journal of Social Sciences and Humanities, 1(1), 2328-.
- Barbosa, A. (2017). Can games save fashion? [Master›s thesis, Malmö University]. Sweden. Digitala Vetenskapliga Arkivet. chrome-extension://efaidnbmnnnibpcajpcglclefindmkaj/https://www.diva-portal.org/smash/get/diva2:1483808/FULLTEXT01.pdf
- Collins, E., & Freeman, J. (2014). Video game use and cognitive performance: does it vary with the presence of problematic video game use?. Cyberpsychology, Behavior, and Social Networking, 17(3), 153159-.
- Crawford, G. (2009, June). Forget the magic circle or towards a sociology of video games. Presented at Under the Mask 2 Conference, University of Bedfordshire. http://underthemask.wikidot.com/key-note
- Creswell, J. W. (2014). A concise introduction to mixed methods research. SAGE publications.
- Creswell, J. W., & Creswell, J. D. (2009). Research design: Qualitative, quantitative, and mixed methods approaches. Sage publications.
- Dondlinger, M. (2007). Educational video game design: A review of the literature. Journal of applied educational technology, 4(1), 2131-.
- Eicher J., Sumberg B. (1995). World fashion, ethnic, and national dress. In Eicher J. (Ed.), Dress and ethnicity: Change across space and time (pp. 295-305). Oxford, England: Berg.
- Esterberg, K. (2002). Qualitative methods in social research.

- وزارة الثقافة. (د.ت). عن الوزارة. https://www.moc.gov.sa/ar/About
- وزارة الخارجية. (2023). عن المملكة. تاريخ المملكة. https://www.mofa.gov.sa/ar/ksa/Pages/history.aspx
- وكالة الأنباء السعودية (22 ديسمبر 2022). اليوم الوطني / التنظيمات الإدارية للدولة في عهد الملك عبدالعزيز تضع الأسس لبناء الوطن. https://www.spa.gov.sa/2386228
- وكالة الأنباء السعودية (22 فبراير 2023). يوم التأسيس/تأسيس الدولة السعودية الأولى عمق تاريخي للمملكة وإرث حضاري للدولة. https://www.spa.gov.sa/w1858065
- يوم التأسيس. (د.ت). الموقع الرسمي ليوم التأسيس السعودي. https://www.foundingday.sa/#aboutFoundingDay

other. Intelligent Agent, 4(4). http://www.intelligentagent.com/archive/Vol4___No4___gaming___leonard.htm

- Nili, A., Tate, M., & Johnstone, D. (2017). A framework and approach for analysis of focus group data in information systems research. Communications of the Association for Information Systems, 40,1121–.
- Roach–Higgins, M., & Eicher, J. (1992). Dress and identity. Clothing and textiles research journal,10(4), 18–.
- Sălceanu, C. (2014). The influence of computer games on children›s development. Exploratory study on the attitudes of parents. Procedia–Social and Behavioral Sciences,149, 837841–.
- Shapiro, J. (2014, October 29). Here's how gamer–teachers use video games in the classroom. Forbes. https://www.forbes.com/sites/jordanshapiro/201429/10//heres–how–gamer–teachers–use–video–games–in–the–classroom/#951026962269
- Sicart, M. (2014). Play matters. mit Press.
- Simplilearn, (2023). What is Descriptive Statistics: Definition, Types, Applications, and Examples. Simpli learn.com. https://www.simplilearn.com
- Squire, K. (2013). Video game–based learning: An emerging paradigm for instruction. Performance Improvement Quarterly, 26(1), 101130–.
- Strobach, T., Frensch, P., & Schubert, T. (2012). Video game practice optimizes executive control skills in dual–task and task switching situations. Acta psychologica, 140(1), 1324–.
- Tawfiq, W., & Marcketti, S. (2017). Meaning and symbolism in bridal costumes in western Saudi Arabia. Clothing and Textiles Research Journal, 35(3), 215230–.
- Tekinbas, K., & Zimmerman, E. (2003). Rules of play: Game design fundamentals. MIT press.
- Tobias, S., Fletcher, J., & Wind, A. (2014). Game–based learning. Handbook of research on educational communications and technology, 485503–.
- Whitton, N. (2014). Digital games and learning: Research and theory. Routledge.

New York: McGraw Hill.

- Ferguson, C. (2007). Evidence for publication bias in video game violence effects literature: A meta–analytic review. Aggression and Violent behavior, 12(4), 470482–.
- Galvan, J. L., & Galvan, M. C. (2017). Writing literature reviews: A guide for students of the social and behavioral sciences. Routledge.
- Gee, J. (2006). Are video games good for learning? Nordic Journal of Digital Literacy, 1(3), 172183–.
- Gough, C. (2019). Number of gamers worldwide 2021. https://www.statista.com
- Granic, I., Lobel, A., & Engels, R. C. (2014). The benefits of playing video games. American psychologist, 69(1), 66.
- Greenfield, G. (2004). Writing the history of the future: The killing game. The Asia–Pacific Journal: Japan Focus, 2(7), 1 – 3. http://apjjf.org/–Gerard–Greenfield/2130/article.html
- Griffiths, M., Kuss, D., & King, D. (2012). Video game addiction: Past, present and future. Current Psychiatry Reviews, 8(4), 308–318.
- Guest, G., MacQueen, K., & Namey, E. (2011). Applied thematic analysis. sage publications.
- Haskins, C. (2018). bogost, ian. Play Anything: The Pleasure of Limits, the Uses of Boredom, and the Secret of Games. The Journal of Aesthetics and Art Criticism, 76(1), 123126–.
- Herodotou, C. (2018). Mobile games and science learning: A comparative study of 4 and 5 years old playing the game Angry Birds. British Journal of Educational Technology, 49(1), 616–.
- Howarth, J. (2023). How Many Gamers Are There? (New 2023 Statistics). https://explodingtopics.com/blog/number–of–gamers
- Kafai, Y. (2001). The educational potential of electronic games: From games–to–teach to games–to–learn. Playing By The Rules, Cultural Policy Center, University of Chicago.
- Laranjeiro, D. (2021). Development of game–based m–learning apps for preschoolers. Education Sciences, 11(5), 229.
- Leonard, D. (2004). Race, sports video games and becoming the