تصميم مقياس تقدير الإبداع في لعبة رياضية جديدة في ضوء متطلبات الويبو [WIPO]

الباحث

مصطفى حمدان سيد محمد

إشراف

أ . د / آمال محمد فوزي

أستاذ البرامج ورئيس قسم رياض الأطفال سابقا

كلية التربية– جامعة حلوان

أ.م.د/ خالد عبد العظيم عبد المنعم

أستاذ مساعد بقسم المناهج وطرق التدريس

كلية التربية – جامعة حلوان

ملخص البحث

هدف هذا البحث إلى تصميم مقياس للحكم على مدى الإبداع في لعبة رياضية جديدة وذلك في ضوء متطلبات المنظمة العالمية للملكلية الفكرية «WORLD INTELLECTUAL PROPERTY ORGANIZATION (WIPO)»، واستخدم الباحث المنهج الوصفي لملائمته لطبيعة البحث، ولإتمام البحث، قام الباحث بمسح الفوانين الدولية للألعاب الجماعية الأربعة المفررة في منهج التربية الرياضية وهي (كرة القدم، كرة السلة، كرة اليد، الكرة الطائرة) وذلك بهدف معرفة أهم النقاط التي اهتمت الاتحادات الدولية المشرفة على هذه الألعاب بتقنينها، وفي ضوء ذلك قام الباحث بتصميم مقياس يتضمن أهم العناصر والنقاط التي يجب تقنينها وتضمينها في قوانين الألعاب الرياضية الإبداعية عند إبداع لعبة رياضية جديدة، وذلك بهدف عرضه على السادة الخبراء والمحكمين لإبداء الرأي في مدى ملائمة واهمية تقنين هذه النقاط، وقد أجريت المعالجات الإحصائية اللازمة على نسب اتفاق المحكمين على مختلف العناصر الواردة في المقياس، وقد تراوحت نسب الاتفاق بين المحكمين على عناصر المقياس الرئيسية بين ٪88.9 و ٪100 وهي نسبة مرتفعة جداً تشير إلى صلاحية المقياس للحكم على درجة الإبداع في لعبة رياضية جديدة.

الكلمات المفتاحية: مقياس، تصميم مقياس، مقياس مقترح، الويبو، متطلبات الويبو، اللعبة الرياضية الإبداعية.

Research Summary

The aim of this research is to design a scale to judge the extent of creativity in a new sports game in light of the requirements of the World Intellectual Property Organization «WORLD INTELLECTUAL PROPERTY ORGANIZATION (WIPO). In the physical education curriculum (football، basketball، handball، volleyball) in order to know the most important points that the international federations supervising these games were interested in codifying، and in light of this، the researcher designed a scale that includes the most important elements and points that must be codified and included in the curriculum. The laws of creative sports when creating a new sports game، with the aim of presenting it to the experts and arbitrators to express their opinion on the appropriateness and importance of codifying these points. The main scale items between 88.9% and 100%، which is a very high percentage indicating the validity of the .scale to judge the degree of creativity in a new sports game

Keywords: scale، scale design، proposed scale، WIPO، WIPO .requirements، creative sports game

مقدمة البحث

تحظى الرياضة باهتمام كل دول العالم، ويمتد هذا الاهتمام ليشمل مختلف الفئات الاجتماعية والعمرية وذلك لما للرياضة من فوائد تتخطى الترفيه وما يعكسه ذلك على صحة الأفراد النفسية، فقد بات من المعروف بديهياً أن للرياضة فوائد عديدة اجتماعياً ونفسياً وصحياً، ولا تخفى على أحد مقولة أن «العقل السليم في الجسم السليم».

وقد تخطت الرياضة هذا إلى المدى الذي أصبحت معه الرياضة أو بعض الألعاب تمثل جزءاً من ثقافة الشعوب، فعلى سبيل المثال، أصبحت كرة القدم جزءاً محبباً جداً من الثقافة البريطانية، كما أن كأس العالم 2010 في جنوب إفريقيا كان لحظة حاسمة بالنسبة لأمة كانت حتى عام 1994 تحت نظام الفصل العنصري وكان من المأمول أن يحقق أكبر حدث رياضي في العالم الرخاء للبلد المضيف ويظهر لبقية العالم جانباً مختلفاً من إفريقيا، وهو ما يظهر تأثير الرياضة الهام على مختلف جوانب الحياة في العصر الحديث. (BILL SHANKLY)

ويشير "ويلفريد ليمكي" إلى أن الرياضة أداة فعالة ومرنة لتعزيز أهداف السلام والتنمية، ومنذ بداية الأهداف الإنمائية للألفية في عام2000، أدت الرياضة دوراً حيوياً في القرارات المتعددة الصادرة عن الجمعية العامة للأمم المتحدة وفي القرار1/ 70، المعنون "تحويل عالمنا: خطة التنمية المستدامة لعام 2030"، الذي اعتمد في عام2015، استمر الإقرار بدور الرياضة في تعزيز التقدم الاجتماعي. (الموقع الإلكتروني للأمم المتحدة)[1].

1 سيتبع الباحث في هذا البحث طريقة هارفرد Harvard لتوثيق المصادر في متن البحث وهو كالتالي (اسم عائلة المؤلف، سنة النشر، رقم الصفحة) وبالنسبة لمراجع الإنترنت سيكون التوثيق بالكيفية التالية (كاتب المقال أو مالك الموقع، سنة النشر)، أما في فصل المراجع فسيتم استخدام طريقة APA وذلك لملائمة كل منهم للغرض المخصص له .

إن ما سبق يؤكد أهمية الرياضة وأحقية دول العالم في الاهتمام بالرياضة ودراسة آثارها وتأثيراتها على مختلف جوانب الحياة، لذا فليس من الغريب أن تسعى دول العالم إلى حث أكبر عدد من أبنائها على ممارسة الرياضة حتى يستفيدوا من آثارها المختلفة.

ويدعم ذلك أنه قد أجريت دراسة بغرض معرفة اهتمامات الطلاب الرياضية ورياضاتهم المفضلة، وأجريت هذه الدراسة على 261 طالب في باهانج بماليزيا واكتشفت الدراسة أن الطلاب يحتاجون إلى مرافق رياضية إضافية مثل مركز البولينج والمسبح لضمان قدرتهم على تجربة نوع آخر من الرياضة. من خلال توفير التسهيلات وفقاً لاهتمامهم، يمكن أن يمنحهم مزيداً من المتعة والتعرض للأنشطة الرياضية الجديدة. (Jabar، Wahid & Abdul، 2012، 2)

ومن هنا كان لابد من توفير الفرص المختلفة لممارسة الرياضة، وحيث إن الأفراد مختلفون في ميولهم واهتمامتهم كان لابد من إيجاد رياضات عديدة بحيث يتوفر لكل شخص الرياضة التي تناسبه وتتناسب مع ميوله واهتماماته ويجد فيها نفسه، وهذا يمكن أن يكون سبباً كافياً ودافعاً قوياً لنا للبحث عن رياضات جديدة تكون إبداعية تتناسب مع أولئك الذين لهم ميول رياضية ولا يجدون الرياضة الملائمة والتي تتناسب معهم ومع ميولهم حتى يعبروا عن ذواتهم في ممارستها.

وعند التحدث عن اللعبة الرياضية الإبداعية فبكل التأكيد سيكون هناك متطلبات معينة لابد من توافرها في هذه اللعبة لكي يتم إعتبارها لعبة إبداعية، ومن أجل اعتبار اللعبة الجديدة إبداعية فمن الحتمي أن يوجد جهة مرجعية تكون هي المسئولة عن اعتبار الشيء إبداعي أم غير إبداعي وتحديد شروط ومواصفات المنتج الإبداعي.

ومن الطبيعي أن تكون أنسب هيئة يمكن الاحتكام لها في هذا الصدد هي "الويبو" WORLD INTELLECTUAL PROPERTY ORGANIZATION (WIPO)) وهي المنظمة العالمية للملكية الفكرية، وهي منظمة دولية تابعة للأمم المتحدة، أستحدثت في سنة 1970 من أجل المساعدة على ضمان حماية حقوق المبدعين وأصحاب الملكية الفكرية على المستوى العالمي، ومن ثم الاعتراف

بالمخترعين والمؤلفين ومكافأتهم على إبداعهم. (الويبو، منشور الويبو رقم 450 (A)، 22).

وكما هو واضح فإن وظيفة هذه المنظمة وضع المعايير والشروط الواجب توافرها لاعتبار المنتج الفكري إبداع من عدمه، لذا فإن أي منتج فكري سواء كان لعبة إبداعية أو غير ذلك، فإنه لابد أن تنطبق عليه معاييرها لكي يمكنها أن تعتبره مبتدعاً ومبتكراً، أي أنه اختراع جديد.

الإحساس بالمشكلة

من خلال عمل الباحث في مدارس عديدة، فقد لاحظ اقتصار التلاميذ وإصرارهم على ممارسة كرة القدم في حصص التربية الرياضية والاحتياطية على الرغم من عدم ملائمة مساحة الملعب-أحياناً- للعب كرة القدم، وعدم محاولة التلاميذ إيجاد حل للتغلب على المشكلة بممارسة لعبة رياضية أخرى مثل كرة اليد أو كرة السلة أو إبداع لعبة جديدة تتلائم مع مساحة الملعب المتاح أو عدم تواجده لأي سبب من الأسباب.

مما جعل الباحث يجري عدد من المقابلات المفتوحة مع عدد من الطلاب وأولياء الأمور والمتخصصين في مجال التربية الرياضية (13 من المعلمين والموجهين) بغرض التعرف على مدى وجود ألعاب رياضية إبداعية من قبل المعلمين أو التلاميذ ودارت الأسئلة حول:

1. ما الحلول التي يلجأ لها المعلمين في المدارس للتغلب على مشكلة عدم ملائمة الملعب لممارسة كرة القدم التي يحبها التلاميذ؟
2. ما هى الحلول غير النمطية التى يقدمها التلاميذ للتغلب على ظاهرة صغر الملاعب وندرتها ؟
3. هل يقدم المعلمين حلول غير نمطية للتغلب على نقص أدوات وقلة المساحات المخصصة لممارسة الألعاب الرياضية ؟

4. هل يمارس التلاميذ حركات بدنية موجهة أو العاب غير نمطية بشكل جماعى أو فردى تتناسب مع الفراغات المتاحة للعب فى المدرسة ؟

وجاءت إجابات المعلمين على الأسئلة السابقة كما يلي:

فيما يتعلق بالسؤال الأول والمرتبط بالحلول التي يلجأ لها المعلمين في المدارس للتغلب على مشكلة عدم ملائمة الملعب لممارسة كرة القدم أجاب بعض الموجهين ذكروا أن المعلمين لا يحاولون البحث عن حلول بديلة للتغلب على مشكلة نقص الأودات وصغر الملاعب بالمدرسة، وأجاب المعلمون أنهم غالباً ما يكونون مكلفين بعدة أعمال أخرى إلى جانب التدريس كالإشراف اليومي أو تولي بعض المهام الأخرى في المدرسة إلى جانب التدريس مثل القيام بعمل شئون الطلاب أو شئون العاملين ومنهم من يكون مكلف بعمل الحكومة الإلكترونية مما يجعلهم غير قادرين على إيلاء جل اهتمامهم بحصة التربية الرياضية المدرسية.

فيما يتعلق بالسؤال الثاني والمرتبط بالحلول غير النمطية التي يقدمها التلاميذ للتغلب على ظاهرة صغر الملاعب وندرتها، أجاب المعلمين أن التلاميذ لا يلجأون لحلول غير نمطية وأن معظم التلاميذ لا يقبلون إلا على كرة القدم بصرف النظر عن مستوى مهاراتهم وتمكنهم منها، وقلة قليلة جداً من التلاميذ يلعبون ألعاب أخرى موجودة فعلياً وليست إبداعية مثل كرة اليد وهم غالباً ما يكونون ممارسين لهذه اللعبة خارج إطار المدرسة ومن ثم فإنه غالباً ما تكون لديهم الأداة أو الكرة الخاصة بهذه الرياضة مما يجغلهم يحضرون بها في حصة التربية الرياضية ويلعبون بها مع عدد قليل جداً من أصحابهم في جانب من جوانب الملعب وغالباً ما يكون عذا اللعب عبارة عن تبادل إلقاء الكرة لبعضهم البعض وذلك لعدم وجود مساحة صالحة للعب.

أما فيما يتعلق بالسؤال الثالث والمرتبط بتقديم المعلمين حلول غير نمطية للتغلب على مشكلة نقص أدوات وقلة المساحات المخصصة لممارسة الألعاب الرياضية فقد جاءت إجابات المعلمين بأن زيادة الكثافة في الفصول تجعل من الصعب إيجاد حلول غير نمطية للتغلب على مشكلة نقص أدوات وقلة المساحات المخصصة لممارسة الألعاب الرياضية.

وبالنسبة للسؤال الرابع والمرتبط بممارسة التلاميذ حركات بدنية موجهة أو العاب غير نمطية بشكل جماعى أو فردى تتناسب مع الفراغات المتاحة للعب فى المدرسة فقد أجاب المعلمون والموجهون بأن معظم التلاميذ الذين يردون حركات بدنية غير نمطية يكونا من ممارسي لاياضة الكاراتيه وهي لا تعتبر لعبة إبداعية فهي لعبة موجودة ومعروفة مسبقاً.

إن ما سبق عرضه يعني عدم وجود ألعاب رياضية إبداعية واقتصار الاهتمام على كرة القدم وبعض الألعاب الجماعية الأخرى أحياناً، وهو ما دفع الباحث إلى الاطلاع على أبحاث اهتمت بإبداع ألعاب رياضية جديدة إلا أن الباحث وجود قصور في الأبحاث التي أجريت في مجال إبداع ألعاب رياضية أو مقاييس للحكم على ألعاب رياضية إبداعية، مما دفع الباحث إلى أجراء بحث لتصميم مقياس للحكم على لعبة إبداعية.

مشكلة البحث

تتلخص مشكلة البحث في: ندرة وجود مقياس للحكم على لعبة رياضية إبداعية مما يتطلب تصميم مقياس للحكم على اللعبة الرياضية الإبداعية في ضوء متطلبات الويبو (يراعي وتنطبق عليه متطلبات الويبو).

أسئلة البحث

يسعى هذا البحث إلى الإجابة عن السؤالين الرئيسيين التاليين:

1. ما معايير الويبو (WIPO) المناسبة للألعاب الرياضية الإبداعية الجماعية؟
2. ما التصور المقترح لمقياس الحكم على اللعبة الرياضية الإبداعية في ضوء متطلبات الويبو؟

هدف البحث

يهدف هذا البحث إلى تصميم مقياس يمكن استخدامه في الحكم على الألعاب الرياضية الإبداعية.

أهمية البحث

تتلخص أهمية هذا البحث في:

توفير مقياس محكم ومقنن يمكن للمسؤلين عن منح براءات اختراع خاصة بالألعاب الرياضية الفريدة استخدامه بفاعليه.

حدود البحث

سوف يقتصر هذا البحث على:

1. تصميم مقياس يمكن استخدامه في الحكم على اللعبة الرياضية الإبداعية (الجماعية).
2. مدى ملائمة المقياس للحكم على اللعبة الرياضية الإبداعية من وجهة نظر المتخصصين.
3. السادة أعضاء هيئة التدريس بجامعة حلوان من كليتي التربية الرياضية والتربية.
4. عدد من السادة الخبراء والمعلمين من وزارة التربية والتعليم.
5. أجري البحث بإدارة البساتين ودار السلام التعليمية بمحافظة القاهرة.
6. العام الدراسي 2020/ 2021.

مصطلحات البحث

الرياضة: عرفت (الموسوعة الحرة –ويكيبيديا–) الرياضة بأنها: « مجهود جسدي عادي أو مهارة تُمَارَس بموجب قواعد مُتفق عليها بهدف الترفيه أو المنافَسة أو المُتعة أو التميز أو تطوير المهارات أو تقوية الثقة بالنفس أو الجسد. واختلاف الأهداف من حيث اجتماعها أو انفرادها يميز الرياضات، بالإضافة إلى ما يضيفه اللاعبون أو الفِرَق من تأثيرٍ على رياضاتهم».

اللعبة الرياضية الإبداعية: تعرف اللعبة الرياضية الإبداعية إجرائياً في هذا البحث بأنها: « اللعبة الرياضية التي يقدم على إبداعها شخص وتكون على غير مثال سابق والتي يمكن الحكم عليها من خلال الدرجة التي تحصل عليها من خلال المقياس المقترح في هذا البحث للحكم على درجة الإبداع فيها .

الويبو: المنظمة العالمية للملكية الفكرية World Intellectual Property Organization (WIPO) وتعرف اختصاراً بـــ (الويبو)، وتعرف الويبو نفسها في منشورها [رقم 450 (A)] بأنها " منظمة دولية أحدثت في سنة 1970 من أجل المساعدة على ضمان حماية حقوق المبدعين وأصحاب الملكية الفكرية على المستوى العالمي، ومن ثم الاعتراف بالمخترعين والمؤلفين ومكافأتهم على إبداعهم ". (الويبو، بدون تاريخ، 22).

الإطار النظري للبحث

لكي يكون البحث منظماً وممنهجاً فلابد من تقسيمه إلى محاور حتى يكون من الممكن السير فيه بطريقة منظمة تتلائم وتتناسب مع البحث العلمي ومتطلباته، ولهذا فإن الإطار النظري لهذا البحث سيتم تقسيمه إلى ثلاثة محاور أساسية هي: الويبو (WIPO)، والإبداع، والألعاب الرياضية.

المحور الأول: الويبو (WIPO)

عندما يقرر إنسان أن يسلك سلوكاً ما فلابد أن يكون لهذا السلوك مرجعية معينة ففكر الإنسان أو سلوكه لا ينشأ من فراغ، ومثلما يجب أن يكون لفكر الإنسان أو سلوكه مرجعية ما، فإن الحكم على إبداع إنسان لمنتج ما لابد أن يكون له مرجعية معينة يتم من خلالها الحكم على منتجه بأنه إبداعي أو غير إبداعي، ولهذا السبب فقد اختار الباحث الويبو (WIPO) كمرجعية باعتبارها الهيئة المسؤولة عن وضع المعايير والمواصفات التي يتم بناءاً عليها الحكم على الاختراعات الجديدة، وذلك للإحتكام إلى معاييرها في الحكم على لعبة رياضية جديدة باعتبارها إبداعية ومبتكرة أم لا.

الويبو هي المنظمة العالمية للملكية الفكرية World Intellectual Property Organization (WIPO) وتعرف اختصاراً باسم (ويبو).

وهي منظمة دولية أحدثت في سنة 1970 من أجل المساعدة على ضمان حماية حقوق المبدعين وأصحاب الملكية الفكرية على المستوى العالمي، ومن ثم الاعتراف بالمخترعين والمؤلفين ومكافأتهم على إبداعهم. (الويبو، منشور رقم (22 ،450 (A)،

وتعرف نفسها أيضاً بأنها "المنتدى العالمي لخدمات الملكية الفكرية والسياسات والمعلومات والتعاون. توفر خدمات الويبو حلولاً ذات كفاءة وذات فعالية من حيث التكلفة عبر دورة حياة الملكية الفكرية بأكملها، مما يساعد على: حماية الاختراعات والعلامات التجارية والتصاميم على نطاق عالمي". (االويبو، 2019، B).

ملاحظة مهمة: متى ورد مصطلح إبداع أو اختراع أو ابتكار في هذا البحث، يؤخذ بأي منهم على أنه مرادف للمصطلحين الآخرين وذلك لحملهما نفس المعنى، وقد أبقى الباحث المصطلحات كما هي أي كما وردت في مراجعها الأصلية وذلك من باب الأمانة العلمية، وفي حالة استبدال أي مصطلح ورد في مرجع من مراجع هذا البحث بمصطلح آخر في أي من مراحل إجراء هذا البحث كان من باب توحيد المصطلحات ولم ينتبه الباحث إلى تغييره وإعادته لأصله.

ويشترط لاعتبار العمل الذي يقوم به الشخص مصنفاً محلاً للحماية القانونية أن يكون مبتكراً، أي يحمل الطابع الشخصي للمؤلف ويتسم بالأصالة (الجميعي، 2004، 9). ويتفق معه (البدراوي) إذ ذكر أن «معيار حماية المصنفات الأدبية والفنية (حق المؤلف) إنما هو الابتكار، أي ذلك الطابع الشخصي الذي يضيفه المؤلف على مصنفه على نحو يمكن معه تمييزه عن المصنفات الأخرى. (البدراوي، 2004، ص 4).

وطبقاً للقانون رقم 82 لسنة 2002 والصادر بشأن حماية الملكية الفكرية فإن تعريف المصنف هو «كل عمل مبتكر أدبي أو فني أو علمي أياً كان نوعه أو طريقة التعبير عنه أو أهميته أو الغرض من تصنيفه».

بما أن المصنف هو كل عمل مبتكر أياً كان نوعه فهو ينطبق على الألعاب الرياضية.

وقد ذكر (الصغير، 2004، 3) أنه يشترط للحصول على البراءة في مختلف النظم القانونية أن تتوافر في الاختراع ثلاثة شروط هي:

1. أن يكون الاختراع جديداً (شرط الجدة).
2. أن ينطوي على خطوة إبداعية.
3. أن يكون قابلاً للتطبيق الصناعي.

وفيما يلي شرح موجز للشروط الثلاثة السابقة:

الشرطان الأول والثاني: أن يكون الاختراع جديداً (شرط الجدة) و أن ينطوي على خطوة إبداعية

يعرف الإبداع أو الاختراع على أنه المجيء بالشيء على غير مثال سابق، ومن ثم فإنه عند مجيء شخص بمنتج ما يدعي أصالته وجدته فإنه يحق له تسجيله كبراءة اختراع، ولكن المشكلة تكمن في أنه ليس كل جديد يعتبر إبداعياً فقد ذكر (الصغير، 2004، 4) أنه لا يكفي لحماية الاختراع عن طريق البراءة أن يكون جديداً، بل يجب أن ينطوي على خطوة إبداعية تتجاوز المستوى المألوف في التطور الصناعي بمعنى أنه يشترط لمنح البراءة ألا يكون الاختراع بديهياً لرجل الصناعة المتخصص في المجال التكنولوجي للاختراع.

وذكر (حمدان) «شرط الجدة أن تكون جديدة من حيث موضوعها لا لمخترعها فقط، بل لابد أن تكون كذلك جديدة بالنسبة للكافة فإن كان البعض يعلم بها أو كانت بديهية في الحالة التقنية السائدة وقت التقدم بها انتفى شرط الجدة». (حمدان، 2011، 37).

وبتطبيق ذلك على اللعبة الإبداعية الجديدة يمكن القول أن مجرد التغيير في أبعاد لعبة ما (سنأخذ هنا كرة القدم على سبيل المثال وليس التحديد) فإن مجرد تغيير أبعاد الملعب (الطول والعرض) – على سبيل المثال – سواء كان هذا التعديل بالتصغير أو التكبير على الرغم من جدته إلا أنه لايعد جديداً لأنه لم ينطوي على خطوة إبداعية إذ أنه سبق تحديد عنصر الجدة وتم إقرانه بشرط الإبداع وذلك لاشتراط انطواؤه على خطوة إبداعية تتمثل في تجاوز المستوى المألوف في التطور الصناعي بمعنى أنه يشترط ألا يكون الاختراع بديهياً لرجل الصناعة المتخصص في مجال الاختراع.

فمجرد تغيير أبعاد ملعب كرة القدم في المثال السابق لا يعد إبداع إذ أنه كل شخص يمكن له تغيير أبعاد الملعب بزيادة أو تقليل سنتيمترات قليلة تجعله يحتفظ لنفسه بمقاسات فريدة لملعب كرة القدم وذلك لا يتجاوز المستوى المألوف والبديهي للعاملين والمتخصصين في المجال الرياضي، ولكن إذا قام شخص بتغيير شكل ملعب كرة القدم

من الشكل المستطيل المألوف إلى الشكل الدائري وتغيير شكل المرمى المعروف (ذو القائمين والعارضة) إلى مرمى يتمثل في قائم يتم تثبيته في مركز الملعب فإن هذا التغيير – من وجهة نظر الباحث – يعد إبداعاً حيث أنه من غير المألوف ممارسة لعبة جماعية في ملعب دائري حيث أن المعتاد هو ممارسة الألعاب الجماعية في ملعب مستطيل، كما أن تغيير شكل المرمى ومكانه وجعل المرمى مشترك لكلا الفريقين يجعل اللعبة جديدة في مجملها، إذ أنه بذلك قد حقق الشرط الأول وهو الجدة وفي نفس الوقت انطوى على خطوة إبداعية.

وعلى الرغم من أن المثال السابق يعد تعديلاً للعبة وليس إبداعاً أو اختراعاً جديداً إلا أنه يعد من وجهة نظر الويبو إبداعاً يستحق منح براءة اختراع وذلك طبقاً لما ذكرته (الويبو) نفسها إذ ذكرت أن معظم براءات الاختراع لم يكن موضوعها اكتشافات علمية جديدة وإنما التحسينات والتطورات الطارئة على تكنولوجيا قائمة بحد ذاتها (الويبو،2019، 2).

وهو ما يعني أن التجديد والابتكار في الألعاب الرياضية يمكن أن يكون عبارة عن تعديل للعبة قائمة بالفعل وليس شرطاً أن تكون اللعبة بكاملها جديداً شريطة أن يكون التعديل جوهرياً في أحد أو كل عناصر اللعبة بحيث يسفر ذلك عن رياضة جديدة على غير مثال سابق أو لعبة رياضية قديمة في ثوب جديد غير مألوف.

وبناءً على ما سبق فإذا قام شخص ما بتعديل لعبة كرة القدم على سبيل المثال وليس التحديد وذلك بتغيير شكل الملعب من مستطيل إلى دائرة وقام بتغيير شكل المرمى من الشكل المعروف حالياً إلى قائم في مركز الملعب بحيث تحتسب الكرة هدف إذا لمست القائم واستبدل منطقة المرمى (الـ 6 ياردة) بدائرة قطرها 6 ياردة تحيط بالمرمى الواقع في مركز الملعب وأجرى نفس التعديل على منطقة الجزاء (الـ 18 ياردة) ثم قام بتقنين لمختلف المواقف المتوقع حدوثها في الملعب أثناء المباراة بالإضافة إلى تقنين المحاور والعناصر الأساسية للعبة والتي تتضمن عدد اللاعبين في كل فريق، ملابس اللاعبين، زمن المباراة وعدد الأشواط وفترات الراحة وزمنها، الحكام ومهامهم وواجباتهم وسلطاتهم وأماكن تواجدهم، عدد التبديلات المسموح بها لكل فريق، تحديد نتيجة المباراة وغير ذلك من العناصر الأساسية التي يتضمنها قانون أي لعبة فإنه بذلك يكون قد أدخل تعديلات جوهرية على لعبة كرة القدم

تتخطى مستوى الفكر الذي يمكن أن يفكر فيه رجل ذو معرفة متوسطة في مجال التخصص (المجال الرياضي بصفة عامة وكرة القدم) وهو ما يتطابق تماماً مع متطلبات أو معايير الويبو.

الشرط الثالث: أن يكون قابلاً للتطبيق الصناعي

يعد تطبيق هذا الشرط على الألعاب الرياضية أمراً سهلاً وهاماً في نفس الوقت، إذ أنه من غير المعقول أن يبدع شخص ما لعبة

خلاصة وتعقيب

ويستفاد مما سبق في هذا البحث أنه: عند إبداع لعبة رياضية جديدة لابد أن تكون اللعبة جديدة مستقلة ومميزة عن باقي الألعاب الرياضية المعروفة مسبقاًحتى وإن كانت تعديلاً للعبة قائمة بالفعل، إذ أنه لا يكفي إدخال تعديلات طفيفة على لعبة رياضية قائمة بالفعل مثل كرة القدم كقصور التعديل على تغيير عرض خطوط الملعب أو حجم الكرة بمقدار 1 سم على سبيل المثال تصغيراً أو تكبيراً، أو استبدال لعب رمية التماس بالقدم بدلاً من اليدين، بل لابد أن يكون التجديد في اللعبة تجديداً جوهرياً إذ أنه يشترط أن يتجاوز هذا التجديد المستوى المألوف والبديهي للعاملين والمتخصصين في المجال الرياضي وأن يتجاوز هذا التعديل مستوى الفكر الذي يمكن أن يفكر فيه رجل ذو معرفة متوسطة في المجال الرياضي.

ولا يشترط أن يكون التجديد أو الاختلاف في كل العناصر الأساسية للعبة الرياضية والتي سيرد الحديث عنها فيما بعد في هذا البحث بل يشترط أن يكون في مجمل عناصرها الأساسية، أي يمكن اختراع لعبة تامة الجدة ولكن تلعب في ملعب كرة القدم المعروف بشكله الحالي، كما أن اشتراط الويبو لمنح البراءة على الاختراع في مختلف المجالات بدون التمييز فيما بينها من حيث المجال التكنولوجي الذي ينتمي إليه الاختراع طالما توافرت شروط منح البراءة يعني أنه لابد وأن ينسحب ذلك على المجال الرياضي وألا يقتصر فقط على المجالات التكنولوجية والصناعية. باختصار: متطلبات الويبو هي:

1. أن يكون الاختراع جديداً (شرط الجدة).
2. أن ينطوي على خطوة إبداعية.

3. أن يكون قابلاً للتطبيق الصناعي.

المحور الثاني: الإبداع في الألعاب الرياضية

عند الحديث عن الإبداع فإن أول وأهم ما يجب البدء به هو تعريف الإبداع وماهيته، وذلك حتى يكون للبحث منارة يهتدي بها تحفظه وتحافظ عليه من الضياع في ظلمات البحار وغيابات الجب.

الإبداع لغةً: من ابتدع الشيء أي أنشأه على غير مثال سابق (فهو بديع)، وأن الإبداع اصطلاحاً: هو مزيج من الخيال العلمي المرن، لتطوير فكرة قديمة، أو إيجاد فكرة جديدة، مهما كانت صغيرة ينتج عنها إنتاج متميز غير مألوف يمكن تطبيقه واستعماله، وهو استنباط فكرة جديدة بالنسبة لك ولغيرك، كما يعني أيضاً القدرة على إيجاد شيء مبتكر وإخراجه إلى حيز الوجود. (الحلاق،2010، 26)، وذكر (البدارين، قطيشات،417،2016) ليس معنى الابتكار إنتاج شيء جديد من العدم، ولكنه يعني خبرات المتعلم مع إعادة ترتيب وتنظيم معلوماته بشكل جديد يجعله قادراً على إنتاج نماذج أصيلة.

وبتطبيق ذلك على المجال الرياضي نجد أن عند إبداع لعبة رياضية جديدة يتخذ أحد شكلين إما أن تكون اللعبة جديدة كليا ومختلفة عن كل الألعاب الرياضية السابقة والتي أصبحت معروفة ولها ممارسين ومدربين وغيرهم من عناصر اللعبة، أو أن تكون اللعبة قديمة قي ثوب جديد مثل كرة القدم اتي تم تطوير عدة أنواع منها فصار لدينا ما يعرف باسم «كرة القدم الخماسية» و«كرة القدم الشاطئية».

وهو ما يعني أن الإبداع يمكن أن يكون تعديل جوهري للعبة موجودة بالفعل بحيث تختفي تماماً اللعبة الأصلية التي تم تعديلها وتطويرها فينتج عن ذلك لعبة رياضية أصيلة تبدو وكأنها تامة الجدة.

سبق وأن ضربنا من قبل مثالاً على تعديل كرة القدم بممارستها في ملعب ذو شكل جديد غير مألوف، وسنضرب هنا مثالاً بكرة القدم أيضاً ولكن ليس عبر تغيير شكل الملعب وإنما عبر تغيير اللعبة التي ستلعب فيه إذ أنه يمكن للمبدع أن يأخذ ملعب كرة القدم بكل تفاصيله دون إجراء أي تغيير مهما كان طفيفاً ويمارس في هذا الملعب لعبة

جديدة تماماً لم تمارس من قبل كأن يكون هناك فريقان متنافسان بصرف النظر عن عدد اللاعبين (يمكن أن يكون هو نفسه عدد لاعبي فريق كرة القدم) كل منهم معه مضرب (بمواصفات قانونية معينة يحددها المبدع مسبقاً) وتستبدل الكرة المستخدمة في لعب كرة القدم حالياً بكرة صغيرة في حجم كرة التنس ويتبادل لاعبي الفريق الواحد الكرة فيما بينهم بغرض إدخالها في مرمى الفريق المنافس، مع مراعاة ارتداء كل لاعب في الملعب لخوذة (بمواصفات محددة يحددها المبدع مسبقاً) لحماية الوجه من الصدمات إذ أن حماية اللاعبين من الإصابات أو الأذى هدف رئيسي لجميع قوانين الألعاب الرياضية، وقد ذكر (الغزاوي، 2009، 368) أن من صفات اللعبة الرياضية توفر لمن يمارسها شعوراً معيناً من المتعة أو الفائدة والفوز أو الانتصار دون أذى أو إيذاء.

خلاصة وتعقيب

الإبداع هو: المجيء بالشيء على غير مثال سابق، والمنتج الإبداعي الرياضي ليس شرطاً أن يكون جديد بالكلية بل يمكن أن يكون تعديل جوهري لمنتج قائم وموجود بالفعل، وهو ما يمكن أن يستفاد منه في إبداع ألعاب رياضية عن طريق تعديل في لعبة قائمة بالفعل أو المجيء بلعبة جديدة كلياً.

المحور الثالث: الألعاب الرياضية

تحظى الرياضة والألعاب الرياضية باهتمام قطاع عريض من البشر سواء من الرجال أو السيدات وذلك لما فيها من متعة وإثارة تساعد على التنفيس عن الغضب مما يجعل الرياضة مفيدة للصحة النفسية ولا يقتصر الاهتمام بالرياضة على الجانب النفسي فحسب بل يمتد ليشمل فوائد أخرى عديدة على الصحة البدنية، لذا كان لابد من تناول وتخصيص محور خاص في هذا البحث للألعاب الرياضية، ولنبدأ بـــ .

تعريف الرياضة

يعرف معجم المعاني كلمة رياضة بأنها نشاط يتضمن جهداً جسدياً ومهارة، تحكمه قوانين أو عادات تمارس عادة على نحو تنافسيّ.

ويرى الباحث أن الناظر المتعمق لأي لعبة رياضية جماعية سيكتشف على الفور أن أي لعبة رياضية بصفة عامة تتلخص فيما يمكن وصفه أو صياغته في الجملة التالية «هدف مطلوب تحقيقه في ظل وجود مقاومة» ويمكن تمثيل ذلك بلعبة كرة القدم إذ أنها تتضمن فريق يحاول إدخال الكرة في المرمى (وذلك يمثل الهدف) وفريق آخر يحاول منع الكرة من دخول المرمى (وذلك يمثل المقاومة).

ذكر (الغزاوي، 2009، 368) أن (اللعبة) تعد نشاطاً أو مجموعة من ألوان النشاط المنظم التي يمارسها المرء منفرداً أو في جماعة أو مجموعة، لتحقيق غاية معينة تتوافر فيها المواصفات الأساسية الآتية:

1. تسير وفق قواعد محددة ومتفق عليها ومفهومة من قبل من يمارسها.
2. توفر لمن يمارسها شعوراً معيناً من المتعة أو الفائدة والفوز أو الانتصار دون أذى أو إيذاء.
3. تعمل على روح المنافسة مع الذات ومع الآخرين.
4. لها ضوابط وقواعد وقوانين.
5. لها غايات أخرى غير الاستمتاع الحر، وسهولة التعلم، وإتقان الحركات، والاندفاع في أداءها.
6. تتضمن على المنافسة العادلة فضلاً عن الممارسة الاجتماعية.

ومن خلال ما ذكره (الغزاوي، 2009) فإن المبدع الرياضي الذي يفكر في إبداع لعبة رياضية جديدة لابد وأن تتوافر فيها الصفات سابقة الذكر ويجب أن تكون في إطار غير مسبوق أو غير مألوف، فجميع الألعاب الرياضية لها قوانين ولكن يجب أن تكون اللعبة نفسها جديدة وأن تكون قوانينها ملائمة لها ومتناسقة معها.

ومن العناصر الأساسية والبنود التي لابد من تقنينها في أي لعبة رياضية هي تلك البنود التي اهتمت الألعاب الرياضية المختلفة بتقنينها مثل: ميدان اللعب ومواصفاته بالتفصيل، عدد اللاعبين المتواجدين في الملعب لكل فريق وعدد البدلاء، ملابس

وأدوات اللاعبين ومواصفاتها، طريقة تحديد الفائز بالمباراة وطرق كسر التعادل في المبارايات التي تحدد بوقت معين وتشترط أن تنتهي المباراة بفائز وخاسر، ما يحق وما لايحق للاعب/ الفريق فترات التوقف والراحة، حكام المباراة (أماكنهم – سلطاتهم) طريقة ونظام احتساب النقاط أو الأهداف، والعديد من العناصر والبنود الأخرى إذ أنه ومن خلال مراجعة قوانين تلك الألعاب الجماعية هناك بنود تضمنتها جميع الألعاب وبنود تفردت بها ألعاب دون غيرها فمثلاً الكرة الطائرة هي اللعبة الوحيدة التي قننت درجة حرارة الملعب وشدة الإضاءة ولم تتطرق أي من الألعاب الأخرى لبنود كهذه، وذلك لأن المبدعين عقلياتهم مختلفة وكا مبدع له رأي وهو أعلم الناس بما يبدعه وبمتطلبات إبداعه، وبصفة عامة لابد وأن تكون كافة مواصفات لعبته مبتكرة في مجملها وغير مسبوقة كلياً أو جزئياً.

ومن أجل الوصول إلى العناصر التي تضمنتها قوانين الألعاب الرياضية قام الباحث بمراجعة قوانين الألعاب الرياضية الجماعية المقررة في منهج التربية الرياضية للمرحلة الإعدادية وهي كرة القدم – كرة السلة – كريد اليد – الكرة الطائرة وعمل حصر بكل البنود التي تتضمنتها قوانين هذه الألعاب سيرد تفصيله فيما بعد في إجراءات البحث، من أجل تحديد العناصر التي يتم الإبداع فيها.

الدراسات السابقة

بخصوص إبداع ألعاب رياضية جديدة وفي حدود علم الباحث عند قيامه بالبحث في الأدبيات التربوية لم يعثر على أبحاث تمحورت حول إبداع ألعاب رياضية جديدة ولا عن مقاييس الحكم عليها من حيث كونها إبداعية أم لا.

أما فيما يتعلق بالويبو (WIPO) فلم يتمكن الباحث من العثور على دراسات تربوية تناولت معايير الويبو (WIPO) في الربط بينها وبين الأبحاث التي تناولت موضوع الإبداع، واقتصرت المراجع العلمية التي تمكن الباحث من العثور عليها الخاصة بالويبو على شرح وتوضيح لندوات (الويبو) الخاصة بحقوق الملكية القكرية وغيرها من الموضوعات التي تقع في نطاق اختصاص الويبو مثل "ندوة الويبو الوطنية حول الملكية

الفكرية» التي نظمتها (الويبو) بالتعاون مع وزارة الإعلام وغرفة تجارة وصناعة البحرين بالمنامة أيام 9 و 10 أبريل/ 2005 (السيد سامر الطراونة، 2005).

وكذلك «ندوة الويبو الوطنية حول إنفاذ حقوق الملكية الفكرية لموظفي الجمارك» التي نظمتها (الويبو) بالتعاون مع مركز الملك عبد الله الثاني للملكية الفكرية يوم 14 أكتوبر 2004 بالعاصمة الأردنية عمان (البدراوي، 2004)، وذلك يعطي هذا البحث أهمية خاصة كونه (وفي حدود علم الباحث) تناول موضوعاً جديداً لم يتم التطرق إليه من قبل.

منهج البحث وإجراءاته

اتبع الباحث في إجراء بحثه المنهج الوصفي وذلك لملائمته لطبيعة البحث.

أولاً: حصر قوانين الألعاب الرياضية (الجماعية)

قام الباحث بعمل مراجعة وحصر لكل مواد القوانين الدولية للألعاب الرياضية الجماعية المقررة في منهج التربية الرياضية على تلاميذ المرحلة الإعدادية (المرحلة التي يعمل بها الباحث) وهي كرة القدم والكرة الطائرة وكرة السلة وكرة اليد بغرض معرفة النقاط والأشياء والعناصر التي تهتم هذه الألعاب بتقنينها ونتج عن ذلك التوصل إلى أن أهم النقاط والعناصر التي تضمنها القانون الدولي لكرة القدم الصادر عن المجلس الدولي التشريعي بالاتحاد الدولي لكرة القدم 2018/ 2017 والتي تم تطبيقها اعتباراً من 1 يونيو 2017، وتضمن قانون كرة القدم 17 مادة اشتملت على: ميدان اللعب، الكرة، اللاعبون، معدات اللاعبين، الحكام، الحكام الآخرون، مدة المباراة، بداية واستئناف اللعب، الكرة في اللعب وخارج اللعب، تحديد نتيجة المباراة، التسلل، الأخطاء وسوء السلوك، الركلات الحرة، ركلة الجزاء، رمية التماس، ركلة المرمى، الركلة الركنية. (بلان والطريفي، 1438 هـ).

وتكونت قوانين كرة اليد من 18 مادة تضمنت تقنيناً لما يلي: الملعب، زمن اللعب- الإشارة النهائية- الوقت المستقطع، الكرة، الفريق-البدلاء- التجهيزات-إصابة اللاعبين، حارس المرمى، منطقة اللعب، لعب الكرة-اللعب السلبي، الأخطاء والسلوك

غير الرياضي، تسجيل الأهداف، رمية الإرسال، الرمية الجانبية، رمية حارس المرمى، الرمية الحرة، رمية الـ 7 أمتار، التعليمات العامة لتنفيذ الرميات (رمية الإرسال، الرمية الجانبية، رمية حارس المرمى، الرمية الحرة، رمية الـ 7 أمتار)، العقوبات، الحكام، الميقاتي والمسجل (WOMEN'S EURO HANDBALL، 2016).

وتناولت القواعد الرسمية للكرة الطائرة 2020/ 2017 المعتمدة بالجمعية العمومية رقم 35 للاتحاد الدولي 2016 من 7 فصول تناول الفصل الأول منها تقنيناً لما يلي: الملعب تفصيلياً من حيث الأبعاد ومساحات الأمان والشبكة والقوائم ودرجة الإضاءة ومقاعد المدربين والبدلاء، كما تضمنت طريقة اللعب وكيفية احتساب النقاط وتحديد الفائز وفترات التوقف والراحة بما في ذلك تقنين تفصيلي للأوقات المستقطعة وتبادل الملاعب والمراكز وعدد التبديلات ومواصفات الكرة، وتضمنت أيضاً الحكام سلطاتهم وأماكنهم والفريق واللاعب الحر وملابس وأدوات اللاعبين والإرسال وعقوبات سوء السلوك

وتناول قانون كرة السلة ما يلي: تعريف اللعبة، السلة (سلة المنافس/ سلة الفريق)، الملعب، التجهيزات، الفرق، اللاعبون: الإصابة، رئيس الفريق: واجباته وسلطاته، المدربون: واجباتهم وسلطاتهم، والحكام واجباتهم وسلطاتهم وعددهم وأماكنهم، وطريقة وقواعد اللعب وكيفية احتساب النقاط و كيفية تحديد الفائز بالمباراة، وطريقة كسر التعادل في المباريات التي تشترط فوز أحد الفريقين بالمياراة والأخطاء ومنها: الخطأ الشخصي، الخطأ المزدوج، الخطأ الفني، خطأ سوء السلوك، خطأ عدم الأهلية، العراك(الشجار)، وعقوبات سوء السلوك. (FIBA Central Board،2014).

ثانياً: تصميم المقياس

بعد اطلاع الباحث على قوانين الألعاب الرياضية الجماعية المقررة في منهج التربية الرياضية للمرحلة الإعدادية (المرحلة التي يعمل بها الباحث) والتي تم ذكرها وحصرها سلفاً واستخراج كل العناصر التي اهتمت بتقنينها، قام الباحث بتصميم مقياس يهدف إلى تقدير درجة ومدى الإبداع في لعبة رياضية جديدة، والمقياس في هذا البحث هو الأداة

التي يمكن من خلالها تقدير مدى ودرجة الإبداع في اللعبة الرياضية الجديدة ويقاس بالدرجة التي يحصل عليها المبدع من خلال هذا المقياس، وتكون المقياس من 12 بند رئيسي يتبعهم 52 بند فرعي، وتضمن المقياس معيارا ثلاثياً لمعرفة درجة الملائمة (ملائم جداً، ملائم، غير ملائم)، وذلك بغرض عرضه على السادة الخبراء والمحكمين لإبداء الرأي والملاحظات وذلك بغرض تعديل المقياس ووضعه في صورته النهائية.

ملاحظة هامة: المقياس في صورته الأولية (ملحق رقم 1)، قائمة السادة الخبراء والمحكمين (ملحق رقم 2)، المقياس في صورته الأولية (ملحق رقم 3).

التحقق من الخصائص السيكومترية للمقياس

***** حساب صدق المقياس المقترح للحكم على إبداع لعبة رياضية "جماعية" جديدة في ضوء متطلبات الويبو [WIPO]:**

للتأكد من صدق المقياس المقترح قام الباحث بعرضه على مجموعة من المحكمين المتخصصين من أساتذة المناهج وطرق التدريس وأساتذة التربية الرياضية، حيث طلب الباحث منهم إبداء رأيهم في القائمة من حيث مدى انتماء العناصر الفرعية للمكونات الأساسية للمقياس، بالإضافة إلى مدى مناسبة تلك العناصر والمكونات لتلاميذ المرحلة الإعدادية، ومدى وضوح الصياغة اللغوية، هذا وقد أشار بعض المحكمين إلى بعض الملاحظات والتي كان من أهمها:

- ◊ تعديل العنوان من: « مقياس مقترح للحكم على إبداع لعبة رياضية « جماعية « جديدة في ضوء متطلبات الويبو [WIPO] " إلى: مقياس مقترح للحكم على لعبة رياضية إبداعية " جماعية " جديدة في ضوء متطلبات الويبو [WIPO] " إلى استقر العنوان على: تصميم مقياس مقترح للحكم على اللعبة الرياضية الإبداعية في ضوء متطلبات الويبو [WIPO]، وأخيراً استقر العنوان على: مقياس تقدير الإبداع في لعبة رياضية جديدة في ضوء متطلبات الويبو [WIPO].
- ◊ تعديل البند الأول من العنصر رقم (7) "قوانين اللعب" وكان نصه " ويشترط أن تتسم بالجدة والابتكار وتكون متميزة ومتفردة عن بقية الألعاب المعروفة، وتشمل

على ما يلي، وتضمن البند بعض البنود الفرعية الأخرى وقد تم إعادة صياغة البند ككل بحث يصبح أكثر ملائمة وعمومية.

- ◊ تعديل البند الفرعي رقم ((E العنصر رقم (7) "قوانين اللعب وكان نصه " قواعد إعادة الكرة إلى الملعب عند خروجها حسب الخط الذي عبرت من فوقه الكرة إلى الخارج (مكان الإعادة، طريقة الإعادة، الفريق صاحب الحق في الاستحواذ على الكرة إلى الملعب"، وكان التعقيب أنه ليس بالضرورة كرة، وكما سبق ذكره فقد تم إعادة صياغة البند ككل بحث يصبح أكثر ملائمة وعمومية مع ملاحظة أنه تم الإبقاء على مصطلح كرة ويراعى استبدال الكرة بالأداة التي ستحل محلها إن لم تتضمن اللعبة الإبداعية كرة.
- ◊ أن تكون اللعبة المبتكرة جماعية بحد أدنى فردين لكل فريق.
- ◊ حتمية أن يكون المرمى مبتكر.
- ◊ وكان من ضمن أبرز الملاحظات سؤال عن: هل هناك تعديلات للمراحل العمرية؟.
- ◊ طلب أحد المحكمين من الباحث أن يفكر في: أن يكون المقياس لألعاب البنين والبنات.

وبناءاً على آراء السادة المحكمين تم وضع المقياس في صورته النهائية.

***** ثبات مقياس مقترح للحكم على إبداع لعبة رياضية «جماعية» جديدة في ضوء متطلبات الويبو [WIPO]:**

للتحقق من ثبات المقياس المقترح قام الباحث باستخدام معامل كندال Kendall، ثم بعد ذلك تم استخدام معادلة كوبر (Cooper) لحساب نسبة الاتفاق بين المحكمين 12 –محكم– وذلك على النحو التالي:

النتائج:

قام الباحث بعرض المقياس على اثني عشر من المحكمين في علوم التربية الرياضية (ملحق رقم1)، ويبين الجدول (1) تقديرات المحكمين على ترتيب أهمية أبعاد المقياس، وذلك على النحو الآتي:

جدول (1)

نتائج تقديرات المحكمين على ترتيب أهمية أبعاد المقياس

م	المكونات	عدد المحكمين	متوسط الرتب
1	اسم اللعبة	12	1.13
2	وصف اللعبة	12	7.13
3	الملعب	12	6.63
4	المرمى	12	7.13
5	الكرة	12	6.63
6	أدوات وملابس اللاعبين وترقيمها	12	6.63
7	قوانين اللعب	12	7.13
8	الفريق (عدد اللاعبين)	12	7.13
9	المباراة	12	7.13
10	التبديلات	12	7.13
11	نظام تسجيل واحتساب الأهداف والنقاط	12	7.13
12	الحكام (يراعى الابتكار في عددهم وأدوارهم)	12	7.13

ثم قام الباحث بحساب درجة اتفاق المحكمين حسب معامل كندال Kendall لاتفاق المحكمين؛ والتي بلغت (0.812)، وتتراوح قيم معامل كندال فيما بين:(صفر–1)، والدرجة هنا تدل على وجود اتفاق كبير بين المحكمين، ثم قام الباحث بإيجاد الدلالة الإحصائية لهذه الدرجة، وهو ما يتضح من خلال الجدول (2) الآتي:

جدول (2)

نتائج حساب درجة اتفاق المحكمين (معامل كندال) للمقياس

المتغيرات	العدد	درجة اتفاق المحكمين (معامل كندال)	كا2	د.ح	الدلالة	مستوى الدلالة
المحكمون	12	0.838	110.647	11	0.000	0.01
البنود	12					

يتبين من الجدول السابق (2) أن قيمة مربع كاي المحسوبة (110.647) ودرجة الحرية (11) عند مستوى دلالة إحصائية (0.01)، أي يوجد اتفاق جوهري دال عند مستوى (0.01) بين آراء المحكمين على أبعاد المقياس التي يتكون منها.

وبعد ذلك استخدم الباحث معادلة كوبر Cooper لحساب نسب الاتفاق بين المحكمين على كل مكون من المكونات الواردة بالمقياس المقترح، وقد استبق الباحث على المكونات التي اتفق على صلاحيتها السادة المحكمين بنسبة (80.00٪) فأكثر، وفيما يلي جدول (5) يوضح نسب اتفاق المحكمين على القائمة بما تتضمنه من مكونات وعناصر كل على حدة، وكذلك متوسط نسبة الاتفاق على المقياس ككل:

جدول (3)

نسب الاتفاق بين المحكمين على المقياس

(ن = 12)

م	المكونات	نسب الاتفاق
1	اسم اللعبة	100.0٪
2	وصف اللعبة	100.0٪
3	الملعب	93.8٪
4	المرمى	93.3٪
5	الكرة	94.4٪
6	أدوت و ملابس اللاعبين وترقيمها	94.8٪
7	قوانين اللعب	94.0٪
8	الفريق (عدد اللاعبين)	91.7٪
9	المباراة	93.8٪
10	التبديلات	95.0٪
11	نظام تسجيل واحتساب الأهداف والنقاط	88.9٪
12	الحكام (يراعى الابتكار في عددهم وأدوارهم)	91.7٪

م	المكونات	نسب الاتفاق
متوسط نسب الاتـفـاق على المقياس ككل		94.3٪

يتضح من المؤشرات الإحصائية لمقياس مقترح للحكم على إبداع لعبة رياضية «جماعية» جديدة في ضوء متطلبات الويبو [WIPO] أن:

1. نسبة اتفاق المحكمين على كل مكون من مكونات المقياس وفقا لأهميتها تراوحت ما بين (100.0٪-88.9٪)، وهي نسبة مرتفعة؛ تشير إلى أهمية المكونات المتضمنة بالمقياس في الحكم على إبداع لعبة رياضية "جماعية" جديدة في ضوء متطلبات الويبو [WIPO].
2. كما جاءت نسبة الاتفاق على المقياس ككل (94.3٪)؛ وهو ما يدل على صلاحية المكونات المتضمنة بالمقياس ككل في تحقيق الهدف منه.
3. وفيما يلي استعراض لنتائج المكونات وفقا لأهميتها:
4. في المرتبة الأولي: تأتي كل من المكونان التاليان (اسم اللعبة، وصف اللعبة) بنسبة اتفاق بلغت (100.0٪).

ويعزى الباحث ذلك إلى حتمية وجود تعريف يجعل الناس والممارسين على علم بماهية وطبيعة تلك اللعبة ويجعلها مميزة عن باقي الألعاب المعروفة حتى يتثنى للخبراء الحكم على كونها إبداعية من عدمه عند مقارنتها بالألعاب الرياضية المعروفة مسبقاً من أجل إصدار حكم على إبداعيتها من عدمه، أما بالنسبة للممارسين من لاعبين ومدربين فمن الحتمي أن يكون معروفاً لديهم ماذا يجب عليهم أن يقوموا به في الملعب .

- **في المرتبة الثانية: يأتي المكون (التبديلات) بنسبة اتفاق بلغت (95.0٪).**

ويعزى الباحث ذلك إلى أهمية معرفة حق كل لاعب وفريق في وجود تبديل من عدمه وكذلك حتمية معرفة عدد هذه التبديلات وكيفية إجرائها.

- **في المرتبة الثالثة: يأتي المكون (أدوت و ملابس اللاعبين وترقيمها) بنسبة اتفاق بلغت** (94.8٪).

ويعزى الباحث ذلك إلى أهمية معرفة نوع الأدوات التي يجب أو لا يجب استخدامها سواء كان للاعبين أو الفريق ككل، وكذلك الملابس وأهمية أن يكون هناك نظلم لترقيم ملابس اللاعبين حيث يعتبر رقم اللاعب في الملعب هو اسم لهذا اللاعب أو ذاك، حيث أن الحكم قد لا يعرف اسم اللاعب فيسجل ما يجب تسجسله لهذا اللاعب أو ذاك سواء في الأهداف أو النقاط المسجلة أو العقوبات كالإيقاف أو الإنذار أو الطرد أو الاستبعاد (حسب طبيعة كل لعبة)، فهنا يقيد الحكم رقم اللاعب، واللاعبون صاروا في هذه الفترة يعرفون عند الناس بأرقامهم في ناديهم أو مع المنتحب، وصار هناك ارتباط كبير بين شهرة اللاعب وشهرة الرقم الذي يرتديه هذا اللاعب.

- **في المرتبة الرابعة: يأتي المكون (الكرة) بنسبة اتفاق بلغت** (94.4٪).

ويعزى الباحث ذلك إلى أن الكرة تعتبر أهم أداة في اللعبة ومن ثم فإن الكرة ومواصفاتها لا يمكن ألا تخضع للتقنين، حيث أنه لا يمكن لكل فريق أن يستخدم في تدريباته ولعبه كرة تناسب أهواؤه هو فقط ثم يصطدم لحظة لعب المباريات الرسمية كرة غير معتاد عليها أو أن يصطدم الفريقان كل برغبة الفريق الآخر باللعب بالكرات التي اعتاد عليها في تدريباته وتمريناته، حيث أنه حتى ولو توافق الفريقان في لعب كل فترة من فترات المباراة بكرة الفريق المنافس فهذا يعني أنه ربما في الفترة التي لن يستخدم فيها الفريق كرته المفضلة تسير المباراة في جانب واحد مما يفسد المنافسة من قبل أن تبدأ، وبصفة عامة فإن مواصفات الكرة من خلال تحليل الألعاب الرياضية الجماعية الأربعة المقررة على تلاميذ المدارس في جمهورية مصر العربية (حسب الفئة العمرية والجنس) فإن القانون حدد (4) نقاط أساسية لابد أن تتوفر في الكرة وهذه النقاط هي: 1- وزن الكرة 2- محيط الكرة 3- مادة صنع الكرة وهل هي ملساء أم غير ملساء وكذلك تركيب الكرة 4- ضغط الهواء داخل الكرة.

- **في المرتبة الخامسة: يأتي المكون (قوانين اللعب) بنسبة اتفاق بلغت (٪94.0).**

ويعزى الباحث ذلك إلى أن الرياضة لابد وأن تتضمن قوانين، إذ أن الرياضة ليست ممارسة عشوائية لنشاط ما، بل هي ممارسة منظمة ومقننة، تتضمن ما يحق ولا يحق لكل من اللاعب والفريق وحقوق وواجبات كل لاعب وكل فريق.

- **في المرتبة السادسة: يأتي المكونان (الملعب، المباراة) بنسبة اتفاق بلغت (٪93.8).**

ويعزى الباحث ذلك إلى وجود علاقة وطيدة بين المباراة والملعب، إذ أن المباراة لا تلعب في مكان غير واضح المعالم وغير محدود بحدود وخطوط معينة، إذ يجب أن تجرى المباراة في إطار محدد يسمى الملعب، يلتزم بداخله المتنافسان بقوانين اللعبة موضع المنافسة.

- **في المرتبة السابعة: يأتي المكون (المرمى) بنسبة اتفاق بلغت (٪93.3).**

ويعزى الباحث ذلك إلى أي رياضة (من وجهة نظر الباحث) ما هي إلا هدف مطلوب تحقيقه في ظل وجود مقاومة، تتمثل هذه المقاومة في وجود فريق منافس يسعى لتحقيق نفس الهدف والمرمى هنا يمثل هذا الهدف المطلوب تحقيقه والمقاومة في آن واحد، فمثلاً إذا نظرنا لكرة القدم أو اليد على سبيل المثال سنجد أن الهدف هو إخراج الكرة من الملعب من فوق الخط القصير في الملعب، وحتى لا تصبح المهمة شديدة السهولة وبالتالي تفقد اللعبة إثارة المنافسة فإنه يتم وضع مرمى يحدد مسافة معينة وكذلك ارتفاع معين، فإذا ما استطاع لاعب إخراج الكرة من الملعب في إطار هذه المسافة وهذا الارتفاع فإن الهدف من اللعبة يكون قد تحقق، ومن صور المقاومة وجود (في اللعبتين المذكورتين على سبيل المثال) حارس للمرمى يمثل شكل من أشكال المقاومة التي تتحدى قدرات اللاعب (المنافس الذي يريد إخراج الكرة من الملعب) وكذلك يتحدى قدرات حارس المرمى مما يضفي المتعة والإثارة على اللعبة.

- **في المرتبة الثامنة: يأتي المكونان (الفريق(عدد اللاعبين) والحكام) بنسبة اتفاق بلغت (٪91.7).**

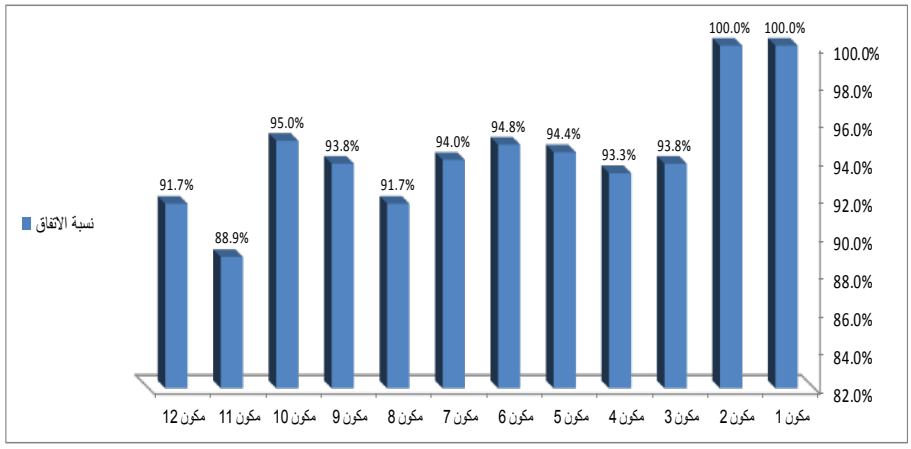
ويعزى الباحث ذلك إلى ضرورة أن يكون الفريق مكون من عدد محد من اللاعبين وضرورة أن يحدد قانون اللعبة كم من هؤلاء اللاعبين في الملعب وكم منهم بدلاء على

أن يتضمن القانون المنظم لعدد اللاعبين المطلوب تواجدهم في الملعب بند يحدد ما إذا كان حارس المرمى-إن وجد- من بين هؤلاء اللاعبين أم بدونه، وكذلك أيضا الحكام لابد وأن يتناسب عدد الحكام مع المهام المطلوب تنفيذها في الملعب أثناء المباراة وأماكن تواجدهم وحتمية سلطات كل منهم.

- **في المرتبة التاسعة: يأتي المكون (نظام تسجيل واحتساب الأهداف والنقاط) بنسبة اتفاق بلغت (٪88.9).**

ويعزى الباحث ذلك إلى حتمية وأهمية تحديد نظام لاحتساب عدد الأهداف أو النقاط المسجلة في المباراة، إذ أن من أساسيات قانون أي لعبة هو كيف يحتسب الهدف، وما عدد الأهداف أو النقاط المحتسب لكل إصابة ناجحة للمرمى وذلك لأن الألعاب الرياضية ليست جميعها واحد في هذه الجزئية فمثلاً في كرة القدم يشترط القانون أن تعبر الكرة بكاملها دون انتقاص لأي جزء منها خط المرمى ويحتسب دخول الكرة للمرمى بهدف واحد مهما كان المكان الذي صوبت منه الكرة على المرمى بينما نجد أن في كرة السلة القانون ينص على تحتسب الإصابة إذا دخل جزء من الكرة السلة، ويميز قانون كرة السلة بين الإصابة (دخول الكرة في السلة) التي تحدث من رمية حرة عن الإصابة التي تحدث من منطقة اللعب من داخل الدائرة عن تلك التي تحدث من خارج الدائرة، إذ أن الإصابة التي تحدث من رمية حرة تحتسب بنقطة واحدة أما التي تحدث من منطقة اللعب من داخل الدائرة تحتسب بنقطتين أما إذا حدثت الإصابة من منطقة اللعب خارج الدائرة فإنها تحتسب بثلاث نقاط، لذلك لابد من أن يتضمن قانون اللعبة نظام محدد ومتعارف عليه لجميع الممارسين والمدربين لكيفية وطريقة احتساب عدد الأهداف أو النقاط.

- **وهو ما يتضح من خلال الشكل البياني التالي (1):**



شكل (1)

الأعمدة التكرارية لنسب اتفاق المحكمين على مقياس تقدير الإبداع في لعبة رياضية " جماعية " جديدة في ضوء متطلبات الويبو [WIPO]

تصحيح المقياس

وبناء على ما سبق تم بناء المقياس في صورته النهائية (ملحق رقم 2) ويتم تقييم كل مكون من المكونات الفرعية للعبة بدرجة تتراوح ما بين 1 : 5 درجات بحيث تعطي في مجموعها الدرجة الكلية للمكون الرئيسي، ويقدر مدى الإبداع في اللعبة الرياضية الجديدة وفقاً للمعادلة التالية:

$$\text{درجة الإبداع} = \frac{\text{الدرجة التي حصلت عليها اللعبة الرياضية الجديدة}}{\text{أقصى درجة يمكن الحصول عليها وفقاً المقياس}} \%$$

توصيات البحث

بعد أن أفضى لنا هذا البحث بنتائجه وكشف لنا عنها، ففي ضوء هذه النتائج يمكن للباحث أن يوصي ببعض التوصيات منها ما يلي:

1. الاهتمام بتشجيع إبداع الألعاب الرياضية لما لذلك من فوائد عديدة على المستويات العلمية والنفسية والاقتصادية والتاريخية والصحية.

2. الاهتمام بعمل واقتراح المزيد من المقاييس التي يمكن استخدامها للحكم على المنتج الإبداعي سواء كان لعبة رياضية أم غير ذلك.
3. الاهتمام بالإبداع والأبحاث التي تتمحور حوله والاهتمام بمحاولة التوصل إلى تعريف جامع مانع للإبداع يكون متفق عليه من قبل خبراء وعلماء التربية وباحثيها.

بحوث مقترحة

يقترح الباحث إجراء البحوث التالية:

1. إجراء أبحاث تهتم بالكشف عن مواصفات المنتجات الإبداعية.
2. تصميم ألعاب رياضية جديدة مناسبة لتلاميذ المرحلة الإعدادية في ضوء متطلبات الويبو.
3. فاعلية بعض الألعاب الرياضية لتنمية التفكير الإبداعي والناقد لتلاميذ المرحلة الإعدادية.

مراجع البحث

أولاً: المراجع العربية

1. WOMEN'S EURO HANDBALL " قوانين لعبة كرة اليد « ،SWEDEN، 18-4 2016 ،DECEMBER، صـادر عن SVENSK HANDBOLL FÖRBUNDET .
2. الاتحاد الدولي للكرة الطائرة " القواعد الرسمية للكرة الطائرة 2017/ 2020 « المعتمدة بالجمعية العمومية رقم 35 للاتحاد الدولي 2016.
3. الاتحاد العربي السوري لكرة السلة « القانون الدولي لكرة السلة FIBA2014 Official Basketball Rules Arabic Translation " تمت الموافقة عليه من قبل FIBA Central Board، Barcelona، Spain، 2nd February 2014، ترجمة شحادة آله رشي .

4. حسام الدين الصغير " ندوة الويبو الوطنية عن الملكية الفكرية لأعضاء مجلس الشورى « تنظيم (الويبو) بالتعاون مع وزارة التجارة والصناعة ومجلس الشورى، مسقط، 23 و 24 مارس 2004، سلطنة عمان.

5. حسام الدين الصغير « ندوة الويبو الوطنية عن الملكية الفكرية لأعضاء مجلس الشورى « سلطنة عمان، 23:24 مارس/ 2004.

6. حسن البدراوي «ندوة الويبو الوطنية حول إنفاذ حقوق الملكية الغكرية لموظفي الجمارك» (الويبو) بالتعاون مع مركز الملك عبد الله الثاني للملكية الفكرية، المملكة الأردنية الهاشمية، 14 أكتوبر، 2004 .

7. داود عبد الملك الحدابي، هناء حسين الفلفلي، تغريد عبد الله حزام العليبي «مستوى مهارات التفكير الإبداعي لدى الطلبة المعلمين في الأقسام العلمية في كلية التربية والعلوم التطبيقية»، المجلة العربية لتطوير التفوق، العدد 3، 2011، جامعة العلوم والتكنولوجيا، اليمن، 57:34.

8. دليل مكتب براءات الاختراع أكاديمية البحث العلمي والتكنولوجيا (كيفية حماية عناصر الملكية الصناعية (براءات الاختراع ونماذج المنفعة – الرسوم التخطيطية للدوائر المتكاملة .

9. طلال الصغير « التفكير الإبداعي والخرائط الذهنية « المعهد الوطني للإدارة، لبنان، 2015. الدورة الثالثة والعشرين في الدرجة العليا من فرع الإعداد لوظائف الفئة الثالثة الإدارية قسم الإدارة العامة والقانون في المعهد الوطني للإدارة.

10. قانون رقم 82 لسنة 2002 قانون حماية الملكية الفكرية. « الجريدة الرسمية – العدد 22 (مكرر) في 2 يونية سنة 2002 .

11. قحطان جليل خليل الغزاوي « أثر استخدام الألعاب الصغيرة في تطوير بعض القدرات البدنية لدى حراس المرمى بكرة القدم « مجلة علوم الرياضة، العدد الأول، 2009، جامعة ديالي، 365: 393.

12. لما الحبابي: « تنمية مهارات التفكير « جامعة سلمان بن عبد العزيز، التعليم الموازي، المملكة العربية السعودية، الفصل الدراسي الأول 1435/ 1436ه.

13. الويبو « ما هي الملكية الفكرية « جينيف، سويسرا، منشور رقم 450 (A).

14. "الدليل الإرشادي لخدمات الويبو الأساسية»، منشور الويبو رقم 19/ 1020A، سويسرا، 2019 .

15. نادية عبده عواض أبو دنيا، أحمد عبد اللطيف إبراهيم " سيكولوجية الإبداع «، 2000.

16. هاني طالب بلان و علي أحمد الطريفي « قانون كرة القدم 217/ 18 «، الاتحاد الأردني لكرة القدم صادرة عن The International Football Association Board (IFAB)، مطبقة بدءاً من 1 يونيو 2017 .

17. هشام سعيد الحلاق " التفكير الإبداعي – مهارات تستحق التعلم «، الهيئة العامة السورية للكتاب، وزارة الثقافة السورية، دمشق، 2010.

ثانياً: المراجع الأجنبية

1. Nor Hidayatun Abdul Razak، Faizan Abd Jabar، Faculty of Business Studies Universiti Teknologi MARA Pahang Pahang، Sharifah Norhuda Syed Wahid Faculty of Computer and Mathematical Sciences " Impacts of Sports on Students' Life "، Malaysia .

ثالثاً: مواقع الإنترنت

- "BILL SHANKLY:" HISTORY OF FOOTBALL متاحة على الرابط التالي https: / /www.history.co.uk /history-of-sports /history-of-football

- رياضة: متاحة على الرابط التالي: https: / /ar.wikipedia.org /wiki/ رياضة

- التوقيت: السبت 29/ 5/ 2021 الساعة 2.54 ص .
- https: / /www.almaany.com /ar /dict /ar-ar/ رياضة/
- شادي خالد البدارين، فجر إبراهيم قطيشات: " أثر إستراتيجية توليد الأفكار (سكامبر) في تنمية مهارات التفكير الابتكاري لدى عينة من الطلبة ذوي صعوبات التعلم بالأردن « مجلة كلية التربية، جامعة الأزهر، العدد 171، الجزء 4، ديسمبر 2016، ص ص 415: 448. متاحة على الرابط التالي: https: / /search. mandumah.com /Record /865338 .
- ويلفريد ليمكي: " دور الرياضة وتحقيق أهداف التنمية المستدامة "، متاحة على الرابط التالي: https: / /www.un.org /ar /chronicle /article /20132