رمزية الأعداد في الألعاب الشعبية المغربية: لعبة "الكارطا" نموذجا

The Symbolism of Numbers in Moroccan Folk Games: The Game of "Karta" (Cards) as a Case Study

عبد الحق أتراك

باحث في سلك الدكتوراه

تحت اشراف: د. فاطنة الغزي

كلية اللغات والآداب والفنون– جامعة ابن طفيل المغرب

abdelhak.atrag@uit.ac.ma

ملخص:

الثقافة الشـــعبية كل يحتوي المعتقدات، والقيم، والعادات، والتقاليد، والممارســـات اليومية التي تعاش وتمارس بواســـطة عامة الناس في مجتمع معين. فهي تعبير عن هوية المجتمع وتجاربه، نجاحاته وآهاته، فهي كالكائن الحي تولد وتنمو وتذبل وتموت وقد تبعث من جديد. وتنقسم الثقافة الشعبية حسب مظاهرها الى قســـمين: مادية تعكس في الملابس الشـــعبية والمأكولات الشـــعبية والصـــناعات الحرفية والمباني التقليدية... ولامادية (معنوية) وتتجلى في الفلكلور والتراث الشعبي، في الفنون التعبيرية والمنظومة القيمية. ومادة هذا البحث تداخل في هذا الإطار وان بدت في أول وهلة منتمية الى المظهر المادي للثقافة الشعبية (أوراق لعب) فهي في عمقها تظهر فنا ومنظومة قيمية، بل تتصارع فيها حكايات وأساطير. وموضوع هذا البحث حول رمزية الأعداد في أوراق اللعب "الكارطا 40" جعلني أغوص في تاريخ وســـياق ظهور أوراق اللعب عامة وكيف انتقلت الى البلاد العربية والمغرب على الخصوص، لمقارنة أسباب ظهور هذه الأوراق والغرض منها ودلالتها ورمزياتها عند من أوجدها، وكيف يؤثر كل هذا في لاعبي الأوراق في بلدان استقبالها، خصوصا إذا كانت ذات ثقافة وتاريخ ومراجع مختلفة.

اعتمد في البحث على التتبع التاريخي للظاهرة "لعبة الأوراق" ومحاولة فهم وتفســـير وتحليل اللعبة ورموزها في حقب مختلفة منذ النشأة المحتملة الى حقبة دخولها للمملكة المغربية.

الكلمات المفتاحية: الثقافة الشعبية –الألعاب الشعبية – الكارطا 40 – الرمزية

Abstact:

Popular culture encompasses the beliefs, values, customs, traditions, and daily practices shared and exercised by ordinary people within a particular society. It serves as an expression of a community's identity, experiences, achievements, and struggles. Like a living organism, it is born, grows, declines, and may even be revived. Popular culture can be divided, according to its manifestations, into two categories: Material culture, reflected in traditional clothing, folk cuisine, handicrafts, and traditional architecture.Non-material (intangible) culture, manifested in folklore, popular heritage, expressive arts, and systems of values.

The subject of this research falls within this framework. Although, at first glance, it appears to belong to the material aspect of popular culture (playing cards), it actually reveals a form of art and a value system, within which stories and myths often intersect and compete.

This study examines the symbolism of numbers in the "Karta 40" playing cards. It explores the history and context of the emergence of playing cards in general and traces their transmission to the Arab world and Morocco in particular. The research compares the reasons behind the creation of these cards, their intended purposes, meanings, and symbolism in the societies that originated them, and investigates how these elements may influence card players in the societies that later adopted them—especially when those societies possess different cultures, histories, and intellectual references.

The research relies on a historical tracing of the phenomenon of playing cards and seeks to understand, interpret, and analyze the game and its symbols across different periods, from its probable origins to its introduction into the Kingdom of Morocco.

Keywords: Popular Culture – Folk Games – Karta 40 (40-Card Deck) – Symbolism.

ISSN: 3119-6837 - E-ISSN: 3119-6845
DÉPÔT LÉGAL: 2026PE0013

الفصل الأول: مدخل الدراسة

أولا: مقدمة

تعطي دراسة الموروث الشعبي معطيات ومعلومات هامة حول سؤال: من نحن وماذا نريد؟ فتخدم بذلك المجتمع وتساعد على تنميته وتغييره نحو الأفضل، فلا تنمية دون الوعي بالعادات والتقاليد والأعراف، بل بما يعيد انتاجها كل مرة من أمثال وحكايات و ألعاب وألغاز ونكت شعبية، فإلقاء الضوء على الأجزاء اللاوعية في اكتساب السلوك والممارسات هي مفتاح التطور والتقدم. ومن هنا لا سبيل الا الرجوع الى السلف، رجوع للبرهان بالخلف عن ما هو مسلم عندنا اليوم، عن تقاليدنا وكيف صمدت وعاداتنا وكيف تولدت وأعرافنا وكيف تقوت. طبعا هذا البحث ليس الا مشاركة في اثارة لموضوع وزرع زوبعة في الادهان حتى لا تؤخذ سلوكياتنا وممارساتنا صماء لا تناقش ولا تسأل. فلقد تم البحث في مواضيع مثل هذه في الحكايات والألغاز والامثال ... الا أن هناك نقص في التطرق الى الألعاب الشعبية ودراساتها خصوصا في بلدنا وفي البلدان العربية على العموم، ومن هنا جاء الشغف لنقر هذا الموضوع والمشاركة فيه خصوصا اذا ما ذُهب بالموضوع الى الغوص في الرمزيات، فالثقافة الشعبية المغربية رموز يجب إعادة فهمها ولا يتأتى ذلك الا بالرجوع الى كيفية تشكيلها وتركيبها قبل أن يستقيم حالها على ماهي عليه.

ثانيا : مشكلة البحث

إن سلوك اللعب سلوك شائع عند بني البشر، بل عند بعض الحيوانات، وإذا كان لعب الأطفال شكل من أشكال تقليد الكبار والاستعداد للدخول في دائرتهم واندماجهم داخل جماعتهم، فإنه أيضا وسيلة للتعبير عن بعض توجهاتهم النفسية واختياراتهم الداخلية. أما لعب الكبار فهو تقليد و/أو اختيار؛ فإن كان اختيارا، فيعتبر بذلك أداة تكشف قناعات الشخص وتوجهاته وكذلك إشارة لنظرة الشخص للعالم ولذاته، وإن كان تقليدا؛ يصبح اللعب بما يحمل من قيم وتوجهات ونظرة هو الفاعل في ذاتية وثقافة وقناعات الاعب وهو الذي يفرض رؤيته على اللاعب ويمارسها فيه وعليه. فالألعاب الشعبية وما توفره من ارتياح داخلي أو شعور بالمنافسة تلعب دور في تمرير مجموعة من الأفكار والقناعات على الأشخاص الممارسة

لها أو المتفرجة عليها، فهي أداة للتنشئة والمثاقفة، إن إكراها أو برضاء. ومن بين الألعاب الشعبية، تعتبر لعبة "الكارطا 40" لعبة شهيرة بالمغرب، رغم أصولها الخارجية، فقد يلعبها الصغار و/أو الكبار، فهي أداة للتسلية والترويح عن النفس، وهي منافسة بين لعبين او أكثر، ولا يخفى عنا استعمالاتها في ألعاب القمار والخفة، كما ان تواجدها فاق ذلك الى استعمالات في طقوس وتقاليد وممارسات سحرية وعرافية (العرافة) تنبؤية. فلعبة "الكارطا 40" هي لعبة من 40 ورقة، كل ورقة تحمل رقم(عدد) وشعار وتسمى اسم معين، ويمكن باستعمال توالي الأرقام (الأعداد) والاحتفاظ بنفس الشعار الحصول على أربع مجموعات أو مجتمعات تتكون كل منها من 10 أوراق، وقد يستعمل هذا التعدد في اللعب والتسلية دون التفكير فهذا أو البحث فيه ودون البحث في أصوله ومنبته، ودون الغوص في جذوره ورمزياته ومآلاته وفعله في اللاعب وفي ثقافته ومحيطه. من هنا تسألت:

ما رمزية تلك الأعداد والصور في لعبة "الكارطا 40" وأصولها البعيدة وعن تأثيرها في ثقافة وسلوك لاعبها وعن الدلالات المعطاة لها؟

أوراق لعبة "الكارطا 40"

ثالثا: أهمية البحث

إن البحث هنا له أهمية نظرية تتجلى في القاء الضوء على موضوع من مواضيع الثقافة الشعبية في مجال التراث الشعبي وفي فصل الألعاب الشعبية بالضبط. وتأتي هذه الدراسة لتسلط الضوء عن الرمز في الثقافة الشعبية المغربية بنموذج الألعاب الشعبية. ومن الأهمية أن يشارك البحث بالتعريف عن أحد الألعاب الشعبية ووصفها بصورتها التي تمارس بها حقيقة. والمشاركة في التوصيات بالحفاظ على الهوية الثقافية للوطن وفهمها حتى يسهل تنقيتها من الدواخل الزائدة، وتعزيز ما قد يساهم في تأكيدها.

رابعا : أهداف البحث

يصبو هذا البحث الى تحقيق أهداف من بينها:

- التعريف بالألعاب الشعبية ودورها في التنشئة الاجتماعية.
- التعرف على ماهية الألعاب الشعبية وكيفية ممارستها واثرها وتأثرها داخل سياق مجتمع معين.
- التوصل الى استنتاجات تحافظ او تشجع على التخلي عن بعض الألعاب الشعبية.
- ابراز بعض العوامل المساعدة على الاحتكاك الثقافي والمثاقفة.

خامسا: أسئلة البحث

من بين الأسئلة التي سيحاول البحث ان يجيب عنها:

1- ما رمزية الأعداد في الثقافة الشعبية وفي مظاهر ممارستها كالألعاب الشعبية؟

2- هل يمكن للألعاب الشعبية أن تحمل بذور تغيير وجهات النظر (الرؤية) في المدى البعيد؟

3- هل يمكن الحكم عن القيم المتبناة من طرف الأشخاص انطلاقا من ممارستهم؟

4- ما دور الألعاب الشعبية في التنشئة الاجتماعية للأفراد وفي إعادة انتاج نفس المجتمع؟

سادسا: منهجية البحث

في هذا البحث سأحاول استعمال المنهج التحليلي الوصفي المقارن، وذلك بالانطلاق من الواقع(الأول) الذي كانت تمارس فيه هذه اللعبة، ومقارنتها أيضا بما آلت اليه هذه الممارسة في وقعنا نحن وذلك بمقارنة اسمائها في البيئة الأولى وفي بيئتنا، ثم التطرق الى الرمزيات الخفية لتلك الشعارات الأعداد على تلك الأوراق وما التصورات الفلسفة والدينية والأسطورية التي تحاول ان تمررها. وعلى العموم فمادة البحث هي تلك الأوراق وما تحتويه من رموز وشعارات.

سابعا: الدراسات السابقة

ليس من السهل إيجاد دراسات سابقة في الدراسات الخاصة في الثقافة الشعبية، ورغم ذلك هناك اجتهادات اكاديمية حول الألعاب الشعبية بشكل عام، ونذكر منها: أشرف سعد نخلة حول "الألعاب الشعبية بمصر والدول العربية"، أحمد منصور "الألعاب الشعبية في مصر القديمة" –نظرة على موروث ألعاب الأطفال في مصر–،

مولاي الزهيد العلوي "نماذج من الألعاب الشعبية والرياضية بالغرب وأبعادها الثقافية والحضارية"، سعاد بلحسن "اللعاب الشعبية بجهة بني ملال خنيفرة".

ثامنا: مفاهيم البحث

أ- اللعب:

لغة:

لعِب الشَّخصُ :عمِل عملاً لا ينفع، عكسه جَدَّ {فَذَرْهُمْ يَخُوضُوا وَيَلْعَبُوا} – {مَا يَأْتِيهِمْ مِنْ ذِكْرٍ مِنْ رَبِّهِمْ مُحْدَثٍ إلاَّ اسْتَمَعُوهُ وَهُمْ يَلْعَبُونَ :}يستهزئون ويهزلون، لعِب الصبيُّ: تسلّى وقام بما يلهيه ، {أَرْسِلْهُ مَعَنَا غَدًا يَرْتَعْ وَيَلْعَبْ}، لَعِبَ الرّيحُ بالمنزل: دَرَسَته، لعِبَ فلانٌ دورًا مُهمًّا: مثَّله، أدّاه، لعِب دورًا في كذا: أثَّر فيه، لعِب الكرةَ : اتّخذها لُعبة، لعِب بأعصابه: أزعجه، أقلقه، جعله متوتّرًا مضطربًا، لعِب بالأرقام: أظهر براعة فائقة وسرعة بالغة في إجراء العمليّات الحسابيّة، لعِب بالأفكار: سيطر عليها،

لعِب بالشَّخص: تسلّى، عبث به، لعِب بالصِّعاب: ذلَّلها وتغلَّب عليها، لعِب بالنار: عرَّض نفسَه للخطر، لعِب بعقله: استماله بالتملُّق، لعِبت الخمرُ برأسه: أخذته وغيّبته، لعِبت به الهمومُ: تناوبته وتتابعت عليه، لعِب على الحبل: داهن ونافق، يلعب بالبيضة والحجر: ماهر، حاذق، مراوغ.، لعِب بآلة الطرب /لعِب على آلة الطرب: عزف عليها لعِب الرّجُلُ على فلان: احتال عليه ومكَر به، سخِر منه وهزِئ. لعِب في الدِّين: اتّخذه سخرية: "وَذَرِ الَّذِينَ اتَّخَذُوا دِينَهُمْ لَعِبًا وَلَهْوًا" لَعِبَتِ الرِّياحُ بِالدَّارِ: تَسَلَّطَتْ عَلَيْهَا، دَرَسَتْهَا، يَلْعَبُ على الحَبْلَيْنِ: ذو وَجْهَيْنِ، الْمُنافِقُ[239].

لَعِب : لهو وتسلية، باطل وعبث، **لَعِب**: رياضة، **ألعاب** أولمبيَّة: مهرجان يُقام مرّة كلّ أربع سنوات وتُجرى فيه مباريات دوليّة في **الألعاب** الرِّياضيّة، **ألعاب** القُوى: مجموع الرِّياضات الجسديّة التي يمارسها الرِّياضيّون كالعَدْو والقفز ورمي الرُّمح، **ألعاب** رياضيّة: نشاط جسديّ قائم على الممارسات فرديّة أو جماعيّة بحسب قواعد معيَّنة، **ألعاب** سحريّة :**ألعاب** تعتمد على خِفَّة اليد، **الألعاب** النَّاريّة: موادّ تُحضَّر كيماويًّا وتُحْدث عند اشتعالها دويًّا وضياءً، وهي تُستخدم في الأعياد والمناسبات[240].

اصطلاحا:

اللعب التقليدي؛ تقليد اجتماعي تتناقله الأجيال داخل المجتمع، كما أنه أداء يمارسه الأطفال والشباب والكبار، باعتباره استعدادا فطريا وطبيعيا منذ الطفولة، وأنه ضرورة من ضروريات الحياة كالأكل والشرب والنوم، ويتميز بكونه منظما ويخضع لشروط وقواعد، يلتزم بها المشاركون في اللعب، عن طريق عقدة أخلاقية غير مكتوبة، بل يكون الاتفاق عليها ضمنيا، كما أنه ينتقل من فرد إلى فرد عن طريق المشاهدة والمشاركة في اللعب[241]. وهو عبارة عن طقوس تتدهور من جهة، كما يمكن اعتبارها ذاكرة للقيم الجماعية من جهة أخرى. ويعتبر بياجي، اللعب عملية تحويل المعلومات الواردة لتلائم حاجات الفرد، فاللعب والتقليد والمحاكاة هي جزء لا يتجزأ من عملية النماء العقلي والذكاء.

---

239 https://www.almaany.com/ar/dict/ar-ar/لعب

240 نفسه

241 سعد أشرف نخلة، الألعاب الشعبية في مصر والدول العربية، مجلة الثقافة الشعبية، العدد19، خريف 2012، البحرين، ص105.

ونظرية اللعب عملية اتخاذ القرار أو الاســـتراتيجية الفردية، حيث لا يكون لدى الفرد المعني معرفة كاملة بالمحصـــلة النهائية، ويفترض نموذج اللعب أن هناك عددا من الأشـــخاص الداخلين في منافســـة من أجل الحصـــول على مكافأة مرغوبة أو مورد مرغوب، وأن هناك عدد محدود من الاســـتراتيجيات المتاحة، ولكن كل طرف من أطراف هذه المنافسة لا يدري شيئا عن الاستراتيجيات التي سيتبناها منافسوه[242].

درس أيضـــا اللعب في إطار دراســـات الانتشـــار وأكد ما ترمي اليه هذه النظرية، وفي الدراســـات المقارنة كنشـــاط تعبيري يمثل نماذج لأنماط ثقافية، وذهب ســـاتون ســـميت إلى ان فرض التنشـــئة الثقافية الصـــراعية، اذ يقول أن الصـــراعات المتولدة عن التنشـــئة الثقافية تخلق أنماطا معينة من أنشـــطة اللعب تنطوي على قلب الأدوار المرتبطة بتلك الصـــراعات. وهكذا يؤدي اللعب في النهاية إلى إجادة الســـلوك الملائم للأدوار الاجتماعية[243]. وفي مشـــروع الثقافات الســـتة، يذهب لويتينج وتشـــايلد إلى اعتبار اللعب عملية تعلم الأدوار، كما درسا العلاقة بين اللعب والتوقعات السلوكية كالسيطرة والتنشئة. ولقد تمت دراسة اللعب من طرف بيتسون كصيغة من صيغ ما وراء اللاتصال، على أساس ان اللعب ينطوي على "تعلم التعلم". ويســـتخدم جيرتز مفهوم "اللعب العميق" لوصـــف لعبة صـــرع الديكة في بالي، وهي اللعبة التي يفسرها بانها نص اجتماعي يمثل تعليقا على الطبيعة التدرجية الهرمية لمجتمع بالي. وهكذا يرى جيرتز أن اللعب عبارة عن "قراءة ثقافية خاصـة للخبرة". وفي نظرية الدور تناول جوفمان اللعب، وطور فكرة ما وراء الاتصـــال التي تحيط بشـــتى أنماط التفاعل في اللعب. أما آلان دندس فحلل اللعب في ضـــوء بنيته (مورفولوجيته) وحاول تعيين عناصـــر الألعاب. وعلم نفس النمو درس انعكاس مراحل اللعب على النمو العقلي والقدرة على تكوين المفاهيم[244].

[242] شارلوت سيمور، ت. مجموعة من الأساتذة، موسوعة علم الانسان، المركز القومي للترجمة، القاهرة، مصر، ط2، 2009، ص 535.
[243] شارلوت سيمور، نفس المرجع ص 284.
[244] شارلوت سيمور، نفس المرجع ص 285.

ب – الرمز والرمزية:

الرمز لغة: تصويت خفي باللسان كالهمس، ويكون بتحريك الشفتين بكلام غير مفهوم أو باللفظ من غير إبانة بصوت، وإنما هو إشارة بالشفتين. وقيل: إشارة وإيماء بالعينين والحاجبين والشفتين والفم. وقيل: كل ما أشرت إليه مما يبان بلفظ بأي شيء أشرت إليه بيد أو بعين(245).

لم يتوصل علماء الأنتروبولوجيا واللسانيات أيضا إلى تعريف دقيق لكلمة (رمز أو رمزية)، بحيث يكون مقبولا من لدن الجميع، ومع ذلك فهم يقبلون هذه العبارة على علتها وغالبا ما يكتفون بتوضيح العلاقة بين الرمز والفكرة التي يرمز إليها، وتنوع استخدامهم لكلمة رمز ورمزية بعدة معان أدى إلى كثير من الاضطراب والضبابية.

وأيضا تستعمل كلمة رمز ورمزية في عدة مجالات، ويمكن أن نقول إن ماهيةَ الرمز وطبيعتَه تكمن في أنه يقف بديلا عن شيء آخرَ، أو يحل محلَّه، أو يمثله، بحيث تكون العلاقة بينهما علاقة الخاص بالعام، أو المحسوس العياني بالمجرد، وذلك على اعتبار الرمز شيئا له وجود حقيقي مشخص، إلا أنه يرمز إلى فكرة أو معنى محدد. فالحمامة ترمز للسلام، والهلال للإسلام...، كذلك قد تستخدم بعض الحركات والإشارات كرموز، فرفع الذراعين رمز للاستسلام، بينما رفع قبضة اليد يرمز للتهديد...

هذا ويميز العلماء بين الرمز والعلامة، إذ إن المشار إليه بالعلامة أيسر بكثير من الفكرة أو المعنى المشار إليه بالرمز، ويُضرب المثل على ذلك بالعلم الأحمر عندما يوضع في الطريق، حيث يكون في مثل هذه الحالة علامة على وجود خطر، بينما إذا رفعته دولة أو منظمة فإنه يدل على معاني إيديولوجية، ويكون رمزا لكل هذه المعاني والأفكار والنُّظُم المعقدة (246).

وقد عرِّف الرمز في «معجم مصطلحات الأدب» (247) بأنه شيء يعتبر ممثلا لشيء آخر. وبعبارة أكثر تخصيصا فإن الرمز كلمة أو عبارة أو تعبير آخر يمتلك مركبا من المعاني المترابطة، وبهذا المعنى يُنظر إلى الرمز باعتباره يمتلك قيما تختلف عن قيم أي شيء يرمز إليه كائنا ما كان. وبذلك يكون

(245) لسان العرب، ابن منظور، ج 5، ص 312.
(246) فيليب سيرنج، ترجمة عبد الهادي عباس، الرموز في الفن - الأديان - الحياة، دار دمشق، سوريا، الطبعة الأولى 1992، ص 5.
(247) إعداد ابراهيم فتحي، معجم المصطلحات الأدبية، التعاضدية العمالية للطباعة و النشر، صفاقس، تونس، طبعة 1986، ص 170.

العَلَم وهو قطعة من القماش يرمز إلى الأمة، والصـــليب المعقوف يرمز إلى النازية...الخ. كما اســـتخدم الكثير من الشـعراء الوردة رمزا للصـبا والجمال، ورمز المنزلة الاجتماعية شـيء أو عادة أو عرف يمكن بواسطته الحكم على الوضـع الاقتصـادي لمن يملكه أو يقوم به. وفي المعتاد يكون الرمز مقصـودا به أن يعكس مكانة اجتماعية، اقتصادية أعلى مما حققته الشخصية في الواقع.

تاسعا: تاريخ لعبة الورق

1- أسماء لعبة الورق

من أسماء لعبة الأوراق كما رتبها عبد الرحمان بن الشقير في كتابه ورق اللعب[248]:

- الأسكانبيل وهو اسمها في مكة المكرمة في عهد الأشراف.
- بتة: في البحرين وقطر، وهو اسمها القديم في باكستان والهند أيضا.
- الشَّدَّة: في بلاد الشام.
- طاش: في باكستان والهند أيضا.
- كارته (كارطه): في شمال إفريقيا.
- كُنْجُفَة: ذكره ابن حجر الهيتمي في "كف الرعاع"، وابن الكيال، وضبطها بضم الكاف وسكون النون وضم الجيم.
- الجنجفة: في بعض دول الخليج.
- الزنجفة: اسمها القديم في السعودية.
- الكتشينة: في مصر والسودان وغيرهما.

([248]) عبد الرحمان بن عبدالله الشقير، ورق اللعب، دار الفيصل الثقافية، الرياض، 2002. ص 22، 23.

- الورقة أو ورق اللعب: في بلدان الخليج العربي.
- أيون كاغدي: في تركيا.

2- الكارطا 40: الجذور التاريخية

في كتاب les cartes à jouer et la cartomancie، يسخر الكاتب الفرنسي بول بواطو Paule Boiteau من الاعتقاد الشائع في فرنسا بأن أوراق اللعب تم اختراعها هنا. ويؤكد على ان أوراق اللعب هذه جاءت من الشرق، وعلى الأرجح من العالم الأسيوي[249]، وانتقلت الى أروبا عن طريق الغجر البوهيميون في نهاية القرن الثالث عشر ميلادي، والطبيعة الاصلية المسماة أوراق التارو هي صور رمزية غامضة، من ابتكار حكماء الهند، واستخدمت في طقوس العرافة وليس للتسلية، وهي تختلف عن الأوراق الفرنسية الحديثة، ويضيف أن هذه الأوراق القديمة لم تحفظ لسوء الحظ وأن أفضل صورة عنها هي أوراق التارو التي لا تزال تستعمل في بعض المناطق السويسرية والألمانية والأزاسية. ويحذر الكاتب بشكل علمي عن التاريخ "الحقيقي" لأوراق اللعب الذي يمكن سرده ويؤكد على انها دخلت أروبا مع الغجر(من أين جاؤوا: من الهند مرورا ببلاد فارس وشبه الجزيرة العربية وصولا لأروبا) وهنا بدأت رحلتها الأروبية[250]. وحاول بول بواتو ان يقدم أقدم عشر أوراق التارو التي استطاع ان يجمعها من ألعاب التارو المختلفة ليوضح لنا الصورة، الستة الأولى من باريس حوالي 1500م، والامبراطور Empereur والعالمMonde، والاس As والملكةReine ، والفارس Cavalier، وخادم Valet. ويمكن التمييز بينها برموز تختلف تماما عن رموز اليوم.

[249] Paule Boitier, les cartes à jouer et la cartomancie, L. Hachette, Paris, 1854 , P1 et P2.
[250] Paule Boitier, idem P3 et P4

As de deniers.

Le Monde.

L'Empereur.

Valet d'épée.

Chevalier de bâton.

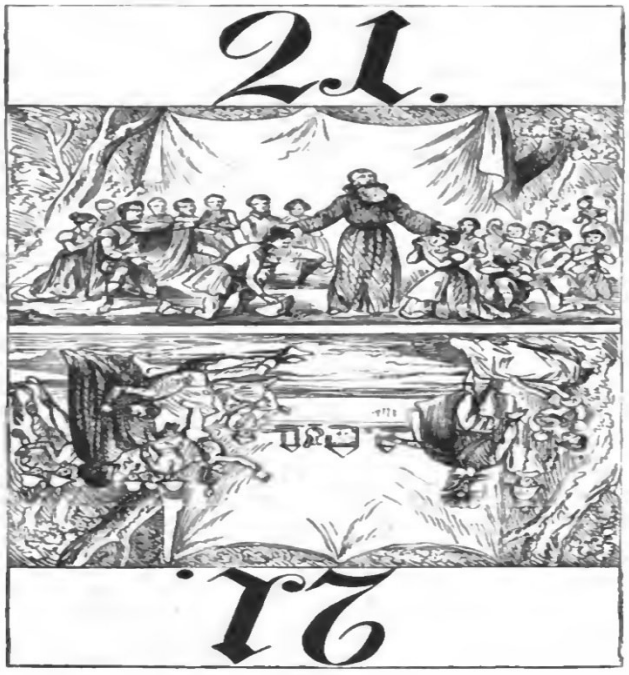
Reine d'épée.

والورقة السابعة يقول أنها من ألعاب أقل قدما وهي تمثل صورة الحب Amour، والثامنة أخذت من أوراق التارو الإيطالية من القرن السادس عشر، انها صورة الشمس Soleil، أما التاسعة فهي جديدة وقرية من الرموز الحالية وترمز أيضا للعالم Monde، والأخيرة هي صور المجنون Fou.

Le Soleil.

L'Amoureux.

Le Fou.



Le Monde

تتكوّن هذه لعبة التارو من ثمانٍ وسبعين ورقة: ورقة "المجنون (Le Fou) "المنفصلة، وتعمل كالصفر في الترقيم العربي، وواحدٍ وعشرين ورقة "رئيسية (atouts) "تحمل رموزًا خاصة، تجمع بين رموز متنوعة جدًا، مما يمنحها طابعًا أكثر حيوية من أوراقنا المعتادة، بالإضافة إلى ستٍ وخمسين ورقة مشابهة لأوراق اللعب العادية، وإن كانت تُميز بعلامات مختلفة، وهي:

أربعون ورقة مرقّمة من الآس إلى العشرة، في أربع مجموعات، وأربعة ملوك، وأربع ملكات، وأربعة فرسان (أو فرسان مثل الشطرنج)، وأربعة فتيان.(valets)

ولورقة "المجنون" دورٌ خاص[251].

أما الأوراق الرمزية الإحدى والعشرون فعادةً ما تكون كالتالي:

[251] Paule Boitier, idem P18 et P19

تاروت صُنعت في باريس حوالي سنة 1500:	تاروت من صنع حديث:
I. الساحر (Le Bateleur)	العالم (Le Monde)
II. الكاهنة (La Papesse)	الحكم (Le Jugement)
III. الإمبراطورة (L'Impératrice)	الشمس (Le Soleil)
IV. الإمبراطور (L'Empereur)	القمر (La Lune)
V. الحبر الأعظم (Le Pape)	النجم (L'Étoile)
VI. العاشقان (L'Amoureux)	الشيطان (Le Diable)
VII. العربة (Le Chariot)	الاعتدال (La Tempérance)
VIII. العدالة (La Justice)	الموت (La Mort)
IX. الناسك (L'Ermite)	بيت الله (La Maison de Dieu)
X. عجلة الحظ (La Roue de Fortune)	المشنوق (Le Pendu)
XI. القوة (La Force)	القوة (La Force)
XII. المشنوق (Le Pendu)	الحظ (La Fortune)
XIII. الموت (La Mort)	الكاهن (Le Prêtre)
XIV. الاعتدال (La Tempérance)	العدالة (La Justice)
XV. الشيطان (Le Diable)	العربة (Le Chariot)
XVI. الصاعقة (La Foudre)	العاشقان (L'Amoureux)
XVII. النجم (L'Étoile)	المشتري (Jupiter)
XVIII. القمر (La Lune)	جونو (Junon)
XIX. الشمس (Le Soleil)	الإمبراطور (L'Empereur)
XX. الدينونة (Le Jugement)	الإمبراطورة (L'Impératrice)
XXI. العالم (Le Monde)	الساحر (Le Bateleur)
- المجنون (Le Fou)	المجنون (Le Fou)

يوضح هنا بول أن لعبة التارو تحمل في طياتها ما يوحي الى أصول حضارية مختلفة عن الواقع الفرنسي وتاريخه، فاستدل باسمها وبتلك الصور والرموز رغم ما طرأ عليها من تغييرات والعدد 7 الذي أسست عليه اللعبة، هذه كلها إشارات توحي الى الأصل الشرقي لأوراق التارو. ليس هناك اعتباطية في ترتيب الأوراق 56 ترتيبا تزايديا فهذا له معناه، وأيضا تقسيمها الى 4 سلاسل[252]. يوضح المؤلف أن لعبة التارو دخلت لفرنسا من إيطاليا أو اسبانيا، وغالبية الأمر من اسبانية في فترة شارل الخامس وتم فرنسة الأوراق مع مرور الوقت بتعديل رموزها وأوانها[253]... يورد النص ترتيب البطاقات كما يلي: في النسخة الفرنسية:

البابا(Le Pape)

الإمبراطور (L'Empereur)

الناسك(L'Ermite)

بيت الله(La Maison de Dieu)

الخادم(Un Valet à cheval)

الأحمق(Le Fou)

العشاق(Les Amoureux)

المشنوق(Le Pendu)

العربة(Le Chariot)

القمر (La Lune)

الشمس(Le Soleil)

[252] Paule Boitier, idem
[253] Paule Boitier, idem P53 à P57

العدالة(La Justice)

القوة(La Force)

الاعتدال(La Tempérance)

الحظ أو القدر(La Fortune)

الموت(La Mort)

الدينونة(Le Jugement)

بعد ذلك، جاءت حقبة التاروت الفرنسي للأوراق الملونة التي أزيلت فيها أوراق الرموز 22، وتم الاحتفاظ بالأوراق المرقمة الى عشرة، والملك والملكة والفارس؛ اللعب هو اللعب، ليس ديناً ولا فلسفة، فلنترك هذه الترهات للسحرة، ولنمرح دون أن نرهق أنفسنا بالتفكير تقول حكمة الأجداد[254].

بعدما كانت لعبة الأغنياء والنخبة، وبعد اختراع النقش على الخشب والنحاس، والتمكن من اكتشاف الطباعة، سيصبح[255] لعب أوراق التارو لعبة شعبية في اواسط القرن الخامس عشر، وستنتشر في عصر شارل السابع وبعده. حملت الأوراق الفرنسية رموز كثرت تفاسيرها، وحسب أحد الأباء[256]:

القلب (♥) رجال الكنيسة، لأنهم يقفون في الجوقة (le chœur) أثناء الصلاة؛ وتمثل السبيكة (♠) رجال الحرب؛ ويمثل الماسة (♦) البرجوازيين، لأن قاعات منازلهم مرصوفة بالبلاط؛ أما البرسيم (♣) فيرمز إلى الفلاحين وأهل الريف.

[254] Paule Boitier, idem P60 à 61
[255] Paule Boitier, idem P62 à 63.
[256] Paule Boitier, idem P72

ويمكن تمييزها عن الفرنسية والإيطالية التي لها نفس الأصول المملوكية العربية، كما يلي[257]:

الرسوم الفرنسية	الرسوم الإسبانية	جانب
القلوب، الماس، الزهور، البستوني	الكؤوس، الدنانير، السيوف، العصي	أنواع الرسوم
القلوب تمثل المشاعر؛ الماس مرتبط بالتجارة	الكؤوس ترمز إلى الحب والاحتفال؛ الدنانير مرتبطة بالثروة	الرمزية
تصميم بسيط وأنيق، ألوان أساسية الأحمر والأسود	مؤثرات مورية وعصر النهضة، ألوان زاهية	الأسلوب الفني
البوكر، البلاك جاك والألعاب الدولية	Scopaوألعاب إسبانية تقليدية أخرى	الألعاب الرئيسية
رموز عالمية، شائعة في ألعاب الورق الحديثة	تعكس التأثيرات التاريخية والفنية الإسبانية	الأهمية الثقافية

257 https://arpokergame.com/article/مقارنة%20بين%20أوراق%20اللعب%20الإسبانية%20والألمانية-%20التاريخ%20والتصميم%20والرمزية%5E%5E7518320

ويذهب الباحثون الى أنه لا يعرف تاريخ اللعبة أو أصلها، أو طريقة انتشارها على الرغم من دخولها في كثير من الحضارات، ويحصرها بعض الباحثين بين عدة بلدان: الصين والهند، وبلاد العرب، وفرنسا ويشكك في دراسات عدة لعدم وجود ما يوثقها، إلا ان الاحتمال الأكثر هو أن مصدرها الصين[258]. ويؤكد صاحب هذا الرأي أنه لم يقف على شيء يثبت أن أصل ورق اللعب من الهند أو من أوربا، إلا انه من المؤكد يقول أنها دخلت أروبا في عصور مبكرة، ومن خلالها تطورت وانتشرت حتى صارت فنا له قوانينه وأصوله وألعابه المتعددة. ويرى كثير من مصادر ورق اللعب أن الصين المكان الأكثر احتمالا لأصلها، وذلك في الفترة ما بين الأول إلى الثالث الهجري/ السابع إلى العاشر الميلادي. ويرى منير البعلبكي ان الصينيين كانوا أقدم من عرف ورق اللعب واستخدمه منذ القرن العاشر للميلاد، لانهم مخترعو الأوراق المالية التي كانت متماثلة مع أوراق اللعب[259]. والرأي الثاني الذي يذهب لوجود أصل هندي لورق اللعب وذلك بناء على الشبه المتمثل في الرموز على بعض المجموعات الأوربية القديمة كما سلف الذكر مع بول: الخاتم والسيف والكأس والعصا؛ المرسومة بطريقة كلاسيكية على أيدي التماثيل والنصب الهندسية.

ولا يعرف بالتحديد متى ظهر ورق اللعب في أوربا وكيف انتشر، ولكن تعد إيطاليا بصورة عامة؛ أول بلد أوربي يعرف ورق اللعب، وعن طريقها انتشرت اللعبة في أوربا، وتضاربت الآراء حول طريقة دخولها لإيطاليا، فهناك من يرى أن البنادقة من أدخلوا أوراق اللعب برسومات صينية، ومن يرى أن نيكو بولو أو ابنه ماركو من أدخلها لأروبا في أثناء تردده على الصين في النصف الثاني للقرن الثالث عشر ميلادي. ويرى باحثون أخرون أن ورق اللعب ظهر في إيطاليا سنة 1200م، لكن ليس هناك ما يؤيد هذا الطرح. والرأي الثالث يظن صاحبه أن الورق أحضر إلى أوربا من جزيرة العرب، وخصوصا بعد الفتح الإسلامي لجزيرة صقلية وإسبانيا. فالكلمة الاسبانية naipes تعني ورق اللعب والكلمة الايطالية raibi التي تحمل المعنى نفسه ربما تكونان من أصل عربي[260].

258 عبد الرحمان بن عبد الله الشقير، ورق اللعب، دار الفيصل الثقافية، الرياض، 2002، ص 26.
259 البعلبكي، موسوعة المورد 8 ص 80.
260 عبد الرحمان بن عبدالله الشقير، ورق اللعب، دار الفيصل الثقافية، الرياض، 2002، ص 37، 38 و39.

ويجدر الإشـــارة الى المجموعات التاريخية[261] لورق اللعب التي تحتفظ بها المتاحف الأوربية والأمريكية، وهي تعكس مدى تطور اللعبة من حيث أشـكالها وأحجامها في البلدان الشـرقية والغربية. فقد كانت في بداياتها تحمل رســـومات ترمز الى حضـــارة البلد الذي يلعبها، وتكشـــف كثيرا من الجوانب الحضارية والاجتماعية للشعوب في تلك الفترة.

وعند العرب، عرف اللعب بصـورته الحالية أوائل القرن التاسـع عشـر الميلادي تقريبا، ويحتمل أن يكون قد انتشر بعد الغزو الفرنسي على يد نابليون بونابارت. ويعد بعض الباحثين ألعاب الورق من وسائل

٤ - مجموعة المكتبة الوطنية بباريس Bibliotheque National, Paris (١)

علبة جلدية لحفظ مجموعات أوراق اللعب، وعلبة أخرى لحفظ القطع المعدنية والعاجية البديلة عن النقود (عادة تستخدم في ألعاب القمار)

The New Encyclopaedia Britannica, vol. 3 p. 903 (١)

التسلية التي أقبل المسلمون عليها في العصور الوسطى[262].

3- لعب الأوراق بالمغرب

ابتدأ المغاربة أو بعض أوســـاطهم بتعاطي لعبة "الكارطة" عن طريق بعض العلوج أو الأندلســـيين على ما يرجح، فقد لاحظ السائح "جان موكي" حراس باب القصر الملكي بمراكش يلعبون "الكارطة" بمهارة

[261] عبد الرحمان بن عبدالله الشقير، نفسه ص43.
[262] أحمد عبد الرزاق، دراسات في الحضارة الإسلامية ج1، ص123.

فائقة، وكان ذلك في أوائل القرن السابع عشر ميلادي، ولا يعرف مصدر هذه اللعبة، ولكن يرجح أن أصلها من الشرق (الصين أو الهند أو إيران)، وقد دخلت إلى المغرب عن طريق عرب إسبانيا[263].

وربما يرجع تاريخ أول ظهور للعبة الكارطا في بلاد المغرب إلى عصر الأندلس[264] في القرن الخامس عشر. ومما لا شك فيه أن الأوراق المستعملة في الحاضر في المغرب أنها ذات أصل إسباني محض وهذا واضح من الرسومات التي تحتويها، إذ أن المغرب كان يستورد هذه الأوراق من إسبانيا وفرنسا عبر الشركات التي تصنعها قبل أن ينتقل الإنتاج والطباعة إلى المغرب[265] .ويعد المغرب من الدول القليلة التي تستعمل هذا الأوراق وهذا ليس غريبا فقد أصبحت جزءا من الثقافة الشعبية المغربية. وتتكون المجموعة من أربعين ورقة، يمكن تقسيمها إلى أربعة أقسام كل قسم يحتوي على عشر ورقات، من الرقم واحد إلى الرقم سبعة ثم من الرقم عشرة إلى الرقم اثنا عشر، والأرقام ثمانية وتسعة غير موجودة، ولكل قسم سبع ورقات تحتوي على أشكال (العملة والسيف والكأس ثم العصا) وثلاث ورقات تحتوي على شخصيات (الملك والفارس ثم الخادم).

عاشرا: رمزية الأعداد في الكارطا المغربية

يلاحظ في أول التقاء مع الكارطة وجود عدة رسومات ورموز لابد من أن تثير انتباهك وتجعلك تتسأل عن ماهيتها ودلالتها وما أصلها؟ وهل تخفي خلفها احداث واقعية يجب البحث عنه وفهم كنهها؟ أم هي رموز وبقايا أساطير وخرافات مترسبة من الحضارات القديمة؟ الذي يهمنا هنا ليس التسلية والتفريغ النفسي بين لعبين أو أكثر أثناء ممارسة اللعبة؛ بل ما تثيره تلك الأرقام والرسومات في عمق الشخص الذي يمارسها او يصادفها.

لعبة الورق "الكارطا 40" بنيت على أساس أرقام بعينها قد تكون سبب فهمنا لرموزها، وأولها الرقم أربعة، فأنواع الرسوم أربعة: كؤوس، دنانير(ذهب)، سيوف أو عصي (كرّع graa باللغة الدارجة المغربية)، وهناك أربع سلاسل كل منها بنفس الرسم، والعدد الإجمالي مضاعف للعدد أربعة، وكل سلسلة

[263] إبراهيم حركات، المغرب عبر التاريخ ج 2، دار الرشاد الحديثة، الدار البيضاء، المغرب، طبعة 2000، ص376.
[264] https://www.wopc.co.uk/spain/moorish/moorish-playing-cards
[265] https://www.wopc.co.uk/morocco/playing-cards-in-morocco

هي ثلاث مرات أربعة نفس الرسم، كما ان العدد الواحد يكرر أربع مرات برسوم مختلفة. فهل هذا كله اعتباطي؟

إن الرقم أربعة مقدس لدى مجموعة الحضارات والشعوب القديمة والديانات السماوية والوضعية أيضا، فهو رمز من رموز الكمال والسلطان والقوة ووحدة رقمية خلاقة، والاربعة لها علاقة بالأرض بسبب الاتجاهات الأربعة فضلا عن الطباع الأربعة والعناصر الأربعة. ويستخلص من الاساطير السومرية ان العناصر الأساسية التي يتألف منها النظام الكوني وهي السماء والأرض والبحر والهواء، وان كل ظاهرة من ظواهر الكون لا يمكن أن توجد الا ضمن هذه العناصر الرئيسية المؤلفة للكون تأتي سيطرة الآلهة آنو (إله السماء) وانليل (إله الزوابع) وانكي (سيد الأرض) وننخرساك على السماء والأرض والبحر والهواء[266]. والرقم أربعة هو رقم الكون، فلقد اعتبر السومريون ان الكون قائم الزوايا أي ان الأرض بأربع زوايا، وهذا كان من المحتمل الأصل في الاتجاهات الأربعة، وأن وجود أربع زوايا للأرض ومنها تهب الرياح الأربعة[267].

وفي الحضارة الفرعونية، توجد الأربعة في كلتا العوالم السماوية والأرضية، وتدل على تجسيد بعض السلطات، وهي من رمزيات القوى الطبيعية كالرياح الأربع، وفي الأساطير نجد الأبناء الأربعة للسماء وللأرض أي ل"تفنوة" و"جب" وهم أوزيريس وايزيس وسيت ونفتيس ويمثلون المخلوقات على ظهر الدنيا. أيضا ان الماء الأزلي يضم ثمان مخلوقات تتمثل في أربع ضفادع وأربع أفاع من الذكور والإناث. وتباينت وجهة النظر المصرية حول الكون، حيث ذكر ان السماء كانت محمولة على عمد أربعة، هي نقط البوصلة الأربع، والآلهة تقوم على رفعها268. وفي المظاهر الكونية تتناول الأساطير أفعال الخلق الأربعة التي قام بها المعبود أتوم–رع، وهي انفصاله عن المياه الأزلية "نون"، توحد مع نفسه، بصق ما كان شو، لفظ ما كان تفنوة269. والجهات الأربع الأصلية، الأعمدة الأربعة التي ترتكز عليها السماء في تلك الجهات وكذلك رياح السماء الأربعة. في عالم الآلهة الهيئات الأربع للمعبودات المصرية مثل الهيئات

[266] محمود عبد الحميد، الأسطورة في بلاد الرافدين، دار علاء الدين للنشر والتوزيع، دمشق، 1998، ص17.
[267] حكيم بشير الأسود، الرقم سبعة في حضارة بلاد الرافدين؛ الدلالات والرموز. رسالة ماستر.
[268] عبد الحميد أحمد زايد، مجلة عالم الفكر، المرجع نفسه ص 174
[269] كارم محمود عزيز... ص38-39.

الأربع لإله الشـــمس والقردة البابون الأربعة، أرواح الغرب الأربعة، معبودات الشـــمال والجنوب الأربعة، وحتحور ذات الوجوه الأربع، الهيئات الأربع للمعبود مونتو، الهيئات الأربع للمعبود أوزير، الهيئات الأربع للمعبود حور وكذلك أبناء حور الأربعة وتجســيدهم من خلال الأواني الكانوبية والمعبودات الأربع الحامية لهم.

وفي الديانة اليهودية، العدد أربعة رمز الكمال، إذ هو عدد أنهار الجنة وعدد رياح الســـماء وعدد أطراف الأرض، والأيام التي تخصـــص للتأســـي والحزن والتذكر ببعض الذكريات الســـيئة، وهي انواع المهلكات وعدد أجيال التي يمكن للإنســان أن يعايشــها. وعندما نتحدث عن مضــاعفات العدد أربعة التي لها اســـتعمال متكرر ورمزي ووظيفي في الثقافة اليهودية، لابد من الإشـــارة إلى العدد أربعون، فهو العدد الذي يرمز الى العذاب والجلاء والتيه والخوف والاستراحة والانتظار والجوع والاختلاء، وكمال الرجولة.

أما في المســـيحية، الرقم أربعة مرتبط في الكتاب المقدس بتاريخ امبراطوريات العالم العظمى. ففي التمثال الذي رآه نبوخذ نصر في حلمه، كانت هناك أربعة معادن مختلفة هي: الذهب، والفضة، والنحاس، والحديد. وهذا التمثال بأجزائه ومعادنه المختلفة يتحدث عن الامبراطوريات التي تعاقبت الحكم على العالم؛ بداية من الإمبراطورية البابلية، وإلى حين تأسيس المسيح لمملكته العالمية.

ومثل المعادن الأربع[270] في التمثال، هناك أيضًـــا الحيوانات الأربع التي رآها دانيآل في رؤياه (دانيآل7)، وهي: الأســـد، والدب، والنمر، ثم الحيوان الرابع المخالف لكل الباقين. هذه أيضًـــا تمثل الإمبراطوريات العالمية عينها، وهي: الإمبراطورية البابلية، ثم الفرس، ثم اليونان بدءًا من زمان الإســكندر الأكبر، وأخيرًا الإمبراطورية الرومانية.

في الإســـلام، ارتبط الرقم أربعة في القرآن الكريم بمدة الطلاق وحزن المرأة عن زوجها بعد وفاته وهي مدة الحصن للمرأة والطفل والزوج معا. وقد ارتبطت بأصناف الطيور، وهو عدد محدد لا ينقص عنه في الإدلاء بالشـــهادة وإلا لا معنى لما يشـــهد به، وهو عدد الأشـــهر الحرم: ذو القعدة وذوالحجة ومحرّم ورجب، والأربعة مثلث الثلث في الشهور التي هي عند الله اثنا عشر شهرا، وهو اليوم الوسطي في

[270] https://www.nahwalhadaf.com/72/101/أرقام-الكتاب-المقدس(4)-

أيام الأسـبوع، والأول بعد أيام الحزن الثلاثة فهو التجديد والارتياح، وهو العدد الأكثر تكرارا في صـلواتنا المكتوبة.

خاتمة

كما لاحظنا، لا يمكن بأي حال من الأحوال اعتبار الألعاب الشعبية آلية من آليات الترويح والتسلية فقط، فكل لعبة هي وليدة مجتمع معين وثقافة معينة، سـاهمت عوامل لابتكارها، فالألعاب الشـعبية لها أهداف أخرى وان كانت مسـتترة في غالب الأحوال، فهي أداة ثقافية حاملة لترسـبات وأفكار الأرض التي ولدتها، فلا يمكن الخضوع المباشر والتلقائي للألعاب داخل المجتمع دون افتحاص وتشريح لما تحمله من أفكار وثقافات قد تتماشى أو لا تتماشى مع عقلية وخصوصية المجتمع المستقبل خصوصا في العصر الحالي الذي أصبحت فيه العالم قرية صغير بل منزل صغير لا تحتاج فيه الا الى ضغطة زر لتصل الى لعبة اليكترونية لها خلفيتها وحمولاتها.

البيبليوغرافيا:

إبراهيم حركات، المغرب عبر التاريخ ج 2، دار الرشاد الحديثة، الدار البيضاء، المغرب، طبعة 2000.

أحمد عبد الرزاق، دراسات في الحضارة الإسلامية ج1.

إعداد ابراهيم فتحي، معجم المصطلحات الأدبية، التعاضدية العمالية للطباعة و النشر، صفاقص، تونس، طبعة 1986.

البعلبكي، موسوعة المورد.

حكيم بشير الأسود، الرقم سبعة في حضارة بلاد الرافدين؛ الدلالات والرموز. رسالة ماستر.

سعد أشرف نخلة، الألعاب الشعبية في مصر والدول العربية، مجلة الثقافة الشعبية، العدد19، خريف 2012، البحرين.

شارلوت سيمور، ت. مجموعة من الأساتذة، موسوعة علم الانسان، المركز القومي للترجمة، القاهرة، مصر، ط2، 2009.

عبد الرحمان بن عبدالله الشقير، ورق اللعب، دار الفيصل الثقافية، الرياض، 2002.

فيليب سيرنج، ترجمة عبد الهادي عباس، الرموز في الفن – الأديان – الحياة، دار دمشق، سوريا، الطبعة الأولى 1992.

لسان العرب، ابن منظور.

محمود عبد الحميد، الأسطورة في بلاد الرافدين، دار علاء الدين للنشر والتوزيع، دمشق، 1998.

Paule Boitier, les cartes à jouer et la cartomancie, L. Hachette, Paris, 1854

مواقع الكترونية:

https://www.nahwalhadaf.com/72/101/أرقام-الكتاب-المقدس(4)-

https://www.almaany.com/ar/dict/ar-ar/لعب

https://www.wopc.co.uk/spain/moorish/moorish-playing-cards

https://www.wopc.co.uk/morocco/playing-cards-in-morocco

https://arpokergame.com/article/مقارنة%20بين%20أوراق%20اللعب%20الإسبانية%20والألمانية-%20التاريخ%20والتصميم%20والرمزية%E%5E75183205%