مستخلص البحث

أثر ممارسة الألعاب الإلكترونية علي نزعات طلاب جامعة بنها نحو ممارسة الأنشطة الرياضية

*د/أسامة رجب عبدالمعبود سعودي

يهدف البحث إلى التعرف علي **أثر ممارسة الألعاب الإلكترونية علي نزعات طلاب جامعة بنها نحو ممارسة الأنشطة الرياضية**، واتبع الباحث في إجراءات هذا البحث المنهج الوصفي التحليلي باستخدام الأسلوب المسحي نظراً لملائمته لطبيعة البحث، تم اختيار عينة البحث الاستطلاعية بالطريقة العشوائية من داخل مجتمع البحث وخارج العينة الاساسية للبحث من طلاب جامعة بنها للعام الجامعي ٢٠١٩ / ٢٠٢٠م، وعددهم (٢٤٧٦) فرداً، حيث بلغت العينة الاستطلاعية عدد (٤١٧) فرداً وبنسبة مئوية مقدارها (١,٠٢%)، وبلغت العينة الاساسية عدد (٢٠٥٩) فرداً بنسبة مئوية مقدارها (٥,٠١%)، ومن أهم النتائج:

١- **أن واقع النشاط البدني الرياضي في أوساط الشباب الجامعي** يتمثل في أن واقع النشاط البدني الرياضي داخل الجامعة هو المنافسة في المسابقات فقط ولا يوجد أي ممارسة للأنشطة الرياضية للشباب علي أرض الواقع، وأن عدد قليل من الشباب هم من يشاركون في الأنشطة داخل الجامعة؛ بسبب عدم وجود أماكن للممارسة الأنشطة الرياضية بالشكل الكافي.

٢- **واقع الألعاب الإلكترونية في أوساط الشباب الجامعي** ان ممارسة الألعاب الإلكترونية غير مرتبط بمكان أو زمان، وأنها لا تحتاج أي تكاليف مادية، وانها مفضلة بالنسبة للأفراد، لان بها تحدي ومنافسة، خاصة في وكرة القدم الإلكترونية والبلاي ستيشن، والألعاب الحربية ، والتي يفضل لعبها علي الهاتف المحمول، اذ يقضي أكثر من ٣ ساعات يوميا في الألعاب الإلكترونية؛ نظرا لوجود أشكال **3D** والصور المتحركة والألوان الزاهية، تستهوي الجميع للمشاركة بها.

الكلمات المفتاحية :

الألعاب الإلكترونية – الأنشطة الرياضية .

*مدرس دكتور بكلية التربية الرياضية ، قسم الإدارة الرياضية والترويح ، جامعة بنها.

المنارة للاستشارات
www.manaraa.com

Abstract of Research

The impact of practicing Electronic Games on the tendencies of Benha University students Towards practicing sport activities

Dr/ Ossama Ragab AbdEL Maaboud Seoudy

The research aims at identifying the impact of practicing electronic games on the tendencies of Benha University students Towards sport activities .The researcher followed the procedures of The analytical descriptive approach using the survey method due to its relevance to the nature of the research, the exploratory research sample was chosen randomly from the research community and out of the core sample To research from Benha University students for the academic year ٢٠١٩/٢٠٢٠, and their number is (٢٤٧٦) individual , as the exploratory sample reached (٤١٧) individual with a percentage of (١,٠٢٪), and the basic sample reached (٢٠٥٩) individual with a percentage of (٥,٠١٪), And a mong the most important results:

The reality of physical and athletic activity among university youth: is that the reality that physical and athletic activity inside the university is competing in competitions only and there is not any practice for sport activities for young people on the ground, and that a small number of young people are involved in activities within the university because of the Lack of adequate places to practice sport activities.

Key words:

المنارة للاستشارات

www.manaraa.com

أثر ممارسة الألعاب الإلكترونية علي نزعات طلاب جامعة بنها نحو ممارسة الأنشطة الرياضية

*د/ أسامة رجب عبدالمعبود سعودي

المقدمة ومشكلة البحث : The Introduction and the Research problem

نالت الألعاب الإلكترونية المرتبة الأولى على حساب الألعاب الأخرى، أصبحت لها دور هام وكبير في حياة الشباب وسلوكهم ومراحل تطورهم، فقد فرضت نفسها على الشباب بفعل تقنياتها ومميزاتها، فأصبح الشباب يندفع نحوها بشكل رهيب دون الشعور بمخاطرها سواء من الناحية الصحية أو السلوكية أو الفكرية، وهذا لا يقتصر على سن معين بل تعدى الأمر ليشمل الجميع لسهولة المنال، ومحاكاتها للعالم الحقيقي في تصورها ، وتمتاز الألعاب الإلكترونية بعناصر الجذب لأنها تقدم واقعا افتراضيا مشوقا يجذب المستخدم كالرسوم والألوان والخيال والمغامرة؛ مما لقيت رواجا كبيرا في السنوات الأخيرة، باعتبارها مصدر للإثارة والمتعة الموجودة في الواقع.(٢: ٥) (١٨: ١٧)

وتزداد شعبية الرياضة الإلكترونية وعدد محترفيها حول العالم بشكل مستمر، وتنظم لها بطولات عالمية تحاكي الواقعية، وخاصة في كرة القدم التي تستحوذ على اهتمام الشباب وكذلك الأندية والمنظمات الرياضية وعلى رأسها الاتحاد الدولي لكرة القدم FIFA والذي يرصد جوائز بالملايين لبطولة العالم لكرة القدم الإلكترونية؛ مما دفع الأندية الألمانية للاهتمام بالرياضة الإلكترونية، خاصة نادي شالكة الذي يولي أهمية كبيرة لتنشئة لاعبيه الصغار في أكاديميته وتأهيلهم ليصبحوا لاعبين محترفين في كرة القدم الإلكترونية .(٢٠)

وكشفت تقارير حديثة، علي أن سوق ألعاب الفيديو والألعاب الإلكترونية العالمي سيحقق ١٥٢,١ مليار دولار في نهاية ٢٠٢٠، بزيادة بلغت حوالي ٩,٦ مليار دولار عن عام ٢٠١٩م، الأمر الذي سيضاعف الاستثمار في ألعاب الكمبيوتر مستقبلاً، وبحسب موقع "تك كرانش" المتخصص في موضوعات التكنولوجيا، فإن الألعاب تمثل حوالي ٣٣ % من إجمالي التطبيقات التي يتم تنزيلها على الأجهزة المحمولة، و٧٤% من إنفاق المستخدمين على تطبيقات هذه الأجهزة، ووفقاً للتقديرات فإن حوالي ٢,٤ مليار شخص سيكونون قد مارسوا ألعاب الكمبيوتر عبر

• مدرس دكتور بكلية التربية الرياضية ، قسم الإدارة الرياضية والترويح ، جامعة بنها.

المنارة للاستشارات
www.manaraa.com

الأجهزة المفتوحة خلال العام الحالي في مختلف أنحاء العالم بما يعادل حوالي ثلث سكان العالم، كما أن ٥٠ % من مستخدمي تطبيقات الأجهزة المحمولة يمارسون الألعاب .(١٧)

الألعاب الإلكترونية عبر الهواتف الذكية

أصبحت الهواتف الذكية الآن تلعب دوراً كبيراً في حياة الناس، فقد أصبحت وسيلة للتواصل الاجتماعي والترفيه والمعرفة، ونتيجة لذلك أصبحت الألعاب الإلكترونية تنتشر بين الأطفال والمراهقين بشكل لافت، وزادت المدة التي يمضونها مع تلك الأجهزة، الأمر الذي دفع كثيرا من الأخصائيين وولاة الأمور لدق ناقوس الخطر من الآثار السلبية التي قد تترتب على هذا الاستخدام مطالبين بتقنينه.(١: ٦٥)

ممارسة النشاط البدني الرياضي:

ويعد النشاط البدني الرياضي إحدى اتجاهات الدولة لتنمية الأفراد للارتقاء بهم جسديًا ونفسيًا وصحياً، وأصبح النشاط البدني الرياضي عنصرا من عناصر التضامن بين المجموعات الرياضية وفرصة لشباب للممارسة الألعاب الفردية والجماعية مع أصدقائهم في الجامعات والأندية؛ مما يؤدي الي التفاعل الكبير بين الشباب الذي ينجم عنه ديناميكية الجماعة حيث يحقق فيها تنظيم علاقة الفرد الواحد بالفريق الذي ينتمي إليه، وفيها أيضا تنظيم دقيق لعلاقة الفرد أمام الخصم ونسي أنانية ويتعود على تحمل المسؤولية عن طيب خاطر وتشجيع روح التضامن القوي والتعاون الوثيق، سواء كان ذلك نشاطاً داخلياً أو خارجياً.(٨: ١٣١)

لذلك أكدت الدراسات أن نسبة كبيرة من الناس بمختلف الأعمار يقبلون على الألعاب الالكترونية بشغف، وقد ذكرت الدراسات أن بعض الأولياء يشكون حالة أطفالهم ممن أصيبوا بهوس اقتناء الألعاب الإلكترونية والإدمان عليها من وجود بعض المشاكل الصحية والتربوية بين أطفالهم، مثل تدمع العينين، ضعف النظر، الصداع والدوار إلى ضعف التحصيل والنتائج الدراسية وكذلك العزلة عن الناس وانتشار السمنة بين الأطفال بسبب نقص الحركة والابتعاد عن الأنشطة الرياضية، فكثير من أولياء الأطفال يرون في اقتناء هذه الألعاب الإلكترونية بعض الفوائد كأن تحد من خروج الطفل خارج المنزل أو كبديل لأخذ أبنائهم في نزهة ميدانية للحدائق أو الغابات نظرًا لأنهم مشغولون ولديهم الكثير من الارتباطات. (٧: ١١).

وعلى الرغم من الفوائد التي قد تتضمنها بعض الألعاب الإلكترونية إلا أن سلبياتها أكثر من إيجابياتها، حيث أن من إيجابياتها تنمّية الذاكرة وسرعة التفكير، وحسّ المبادرة والتخطيط وتحفّز التركيز والانتباه، وتنشّط الذكاء، ليس هذا فحسب، بل أيضاً تساعد على المشاركة لإيجاد الحلول وحلّ الألغاز، وتشبع الخيال، ومن الايجابيات أيضاً أنها مصدرًا مهمًا للتعليم، والتفكير

المنارة للاستشارات
www.manaraa.com

العلمي الذي يتمثل في وجود مشكلة ثم التدرج لحلها، كما أنها تعطي فرصة للفرد أن يتعامل مع التقنية الحديثة، ولأن معظم الألعاب المستخدمة ذات مضامين سلبية تؤثر في جميع مراحل النمو، خاصة الألعاب التي تعتمد على التسلية والاستمتاع بقتل الآخرين وتدمير أملاكهم والاعتداء عليهم بدون وجه حق، كما تعلم الأطفال والمراهقين أساليب ارتكاب الجريمة وفنونها وحيلها وتنمي في عقولهم قدرات، ومهارات العنف والعدوان ونتيجتها الجريمة، وهذه القدرات تكتسب من خلال الاعتياد على ممارسة تلك الألعاب، فضلا لتسرب ألعاب وبرامج هدامة تروج لأفكار وألفاظ وعادات تتعارض مع العادات والتقاليد، كما تسهم بعض الألعاب في تكوين ثقافة مشوهة ومرجعية تربوية مستوردة، وأن بعض الألعاب تدعو إلى الرذيلة والترويج للأفكار الإباحية الرخيصة التي تفسد العقول، وتزيد السلوك العنيف وترفع معدل جرائم القتل والاغتصاب والاعتداءات الخطيرة في العديد من المجتمعات. (٦: ١٣٤) (٢١)

أنواع الألعاب الإلكترونية

قسمت ألعاب الإلكترونية الي: (٥: ١٤٠)

- **ألعاب الحركة:** نجدها في قاعات خاصة بالألعاب الإلكترونية، مثل استعمال مضارب التنس، وماريو، وسلسلة "ماك مان، التي من خصائصها التتابع في اختبار السرعة، واللياقة، حيث يصبح المستوى أكثر صعوبة، فكل هذه الألعاب تتطلب التحكم في الأجهزة اليدوية، الأزرار، ولكل واحد حركة خاصة من قفز، جري، انحناء، انقلاب...الخ.
- **ألعاب الذكاء :** وتنقسم بدورها إلى أربعة أنواع فرعية وهي:
  - **ألعاب المغامرات والتفكير:** تتميز بوجود عدد من الألغاز تتطلب التركيز في الملاحظة لحلها نظرا لارتباطها بنجاح المغامرة، كما أن اللاعب يمثل فيها دور المحقق يجري التحريات للوصول إلى حل الألغاز والمتاهات المطروحة، مع تميز اللعبة بأعلى تقنيات الرسم، التمثيل للأشياء الموجودة فيها باستعمال الأبعاد الثلاثة تضفي عليها طابع التشويق.
  - **الألعاب الاستراتيجية الاقتصادية:** نجدها تشابه ألعاب التدريب حين يهتم كلاهما بميكانيزمات سير المدن وإنشائها، في حين أنها تستدعي التفكير وقدرة التسيير بالعمل على استثمار الوسائل الموجودة تحت تصرف اللاعب، فهي تشبه العاب التدريبات، مثل لعبة المزرعة السعيدة.

المنارة للاستشارات
www.manaraa.com

- **ألعاب إستراتيجية الحرب:** من أشهرها لعبة أوربان أسولت "**Urban Asault**" وستار كرافت **Star Craft** و (**Mortal combat**، **American Army**).
- **الألعاب التقليدية:** مثل لعبة الأوراق" الكوتشينة" .
- **ألعاب التدريب:** هي صورة طبق الأصل لنشاطات واقعية خصوصا الرياضية منها، وقواعدها ممثلة بدقة ومستمدة من الواقع كألعاب مباراة كرة القدم، السلة، التنس، سباق السيارات، فلعبة التدريب على قيادة الطائرات **Flysimulation**"

أهمية البحث : The Research Importance

وتأسيسا على ما سبق ونظرا لأهمية وانتشار وسائل التكنولوجية السمعية والبصرية بصفة عامة وانتشار الألعاب الإلكترونية بصفة خاصة في أوساط الشباب الجامعي ، ولما لها من دور فعال في تفعيل السلوك، إذ أنها تقدم الصوت والصورة وتعرض المقاطع التي قد تحفز على العنف والسلوك العدواني، ودعما للحاجة في معرفة أثر الألعاب الإلكترونية على طلاب التعليم الجامعي، فقد ارتأينا الكشف عن أثر الألعاب الإلكترونية علي اتجاهات وميول طلاب جامعة بنها نحو ممارسة الأنشطة الرياضية.

حيث تشير دراسة (**Stephen E. Siwek٢٠٠٧**) أن الصناعة الأمريكية تصنع ألعاب الفيديو من أجل الترفيه، حيث وصلت قيمة مبيعاتها إلى ٢٥٠ مليون دولار في سنة ٢٠٠٦م ، هناك إقبال متزايد على طلب هذا النوع من الألعاب، وقد أثبتت معظم الدراسات أن أغلبية الألعاب التي يميل اليها المراهقون والأطفال تميل إلى العنف والحرب والقتال، مما تدفعهم للاعب لفترات طويلة .(١٣: ٤٣)

وقد اختار **الباحث** الألعاب الإلكترونية بالذات كموضوع للدراسة لكون هذه الألعاب منتجات مستوردة ولا يتم تصنيعها محليا، ولهذا فهي غير منتجة خصيصا للشباب الذي يقبل ليها بشغف كبير وقد يكتسب من خلالها سلوكيات أجنبية عن عاداته وتقاليده ومبادئه مما يؤثر على سلوكه وابتعاده عن ممارسة الأنشطة الرياضية في حياته اليومية، ومن أجل ذلك وللوقوف على حقيقة هذا التصور قمنا بطرح المشكلة:

ما أثر ممارسة الألعاب الإلكترونية علي نزعات طلاب جامعة بنها نحو ممارسة الأنشطة الرياضية.

هدف البحث : The Research Ami

يهدف البحث الى محاولة التعرف علي :-

- الاطلاع على واقع النشاط البدني الرياضي في أوساط الشباب الجامعي.

المنارة للاستشارات
www.manaraa.com

- الاطلاع على واقع الألعاب الالكترونية في أوساط الشباب الجامعي.
- التعرف علي الآثار المحتملة للألعاب الالكترونية.

تساؤلات البحث : The Research Questions

١- ما هو واقع النشاط البدني الرياضي في أوساط الشباب الجامعي ؟

٢- ما هو واقع الألعاب الإلكترونية في أوساط الشباب الجامعي ؟

٣- ماهي الآثار المحتملة للألعاب الإلكترونية ؟

مصطلحات البحث : The Research Terminology

الأثر: The impact

هو التغييرات التي تحدثها الوسائل الاتصالية الحديثة كالألعاب الالكترونية على الفرد المستخدم سواء من الناحية الأفكار والاتجاهات أو السلوكيات .(١٠: ٣٢)

الألعاب الإلكترونية : Electronic Games

*هي أحدي الأنشطة الترويحية التي يستخدم فيها جميع أنواع الألعاب المتوافرة على شكل هيئات إلكترونية رقمية تحاكي الواقع، وتشمل ألعاب الكمبيوتر المحمول أو الثابت وألعاب الانترنت، والألعاب الفيديو، وألعاب الهواتف الذكية، بهدف الإثارة والمتعة.

الممارسة الرياضية: Sport Activities

تري **عطيات خطاب ١٩٩٠م** أن "بعض العلماء يرون أن الممارسة الرياضية المنتظمة يقصد بها مرتين فأكثر أسبوعيا"، ونقصد بها في بحثنا الممارسة الرياضية في مختلف الأنشطة الرياضية خلال وقت الفراغ، فقد تكون هذه الممارسة بصورة منتظمة أو غير منتظمة. (٣: ١٧٧)

الدراسات المرتبطة والمشابهة

أولاً : الدراسات العربية

١- **عبد المنعم ابراهيم اسماعيل المدهون (٢٠١٩م)**(١٨)، بعنوان "أثر لعبة ببجي "PUBG" على التحصيل الدراسي : دراسة ميدانية، هدفت الدراسة إلى تحديد أثر لعبة ببجي "PUBG على التحصيل الدراسي ، استخدم الباحث المنهج شبه التجريبي علي عينة عمدية قوامها (٦٠) طالب من طلاب الصف العاشر الأساسي بمدرسة سامي العلمي الثانوية للبنين بمحافظة غرب غزة – فلسطين، تم اجراء امتحان قبلي لعينة مكونة من ٣٠ طالبا كمجموعة تجريبية، و٣٠ طالبا كمجموعة ضابطة، بحيث أن الامتحان القبلي للمجموعتين قبل أن تلعب المجموعة الأولى لعبة ببجي، وتم رصد معدلاتهم التحصيلية في الامتحان، ثم تم اخضاع المجموعة الأولى (التجريبية) لممارسة

المنارة للاستشارات
www.manaraa.com

لعبة ببجي، وبعد مدة زمنية تم اجراء امتحان بعدي لكلا المجموعتين وتم رصد معدلاتهم التحصيلية، ثم مقارنة المعدلات التحصيلية للمجموعتين، وكانت أهم النتائج أن للعبة ببجي تؤثر على مستويات الطلاب التحصيلية، وعلى أنماط التفكير وعلى عقول الطلاب، وتجعل الطالب يشعر بالملل من المواد الدراسية.

٢- **دراسة ناصر العنزي (٢٠١٩) (١٩)**، بعنوان "أثر استخدام مواقع التواصل الاجتماعي والألعاب الإلكترونية على طلاب الصف الثالث متوسط بمدرسة السيح بالخرج، هدفت الدراسة إلى دراسة الآثار الإيجابية والسلبية للألعاب الإلكترونية، استخدم الباحث المنهج الوصفي بأسلوب المسحي، علي عينة قوامها (٧٠) طالب، واستخدم الاستبيان كأداة لجمع البيانات ، وكانت أهم النتائج أن ٢,٧٣ من أصل ٤ من أفراد العينة يرون أن ممارسة ألعاب الانترنت قد تؤثر سلبا على الأداء الدراسي، وأن علي أولياء الأمور توعية أبنائهم الجوانب الإيجابية والسلبية للألعاب الإلكترونية.

٣- دراسة **أميرة مشري (٢٠١٧) (٢)**، بعنوان أثر الألعاب الإلكترونية عبر الهواتف الذكية على التحصيل الدراسي للتلميذ الجزائري- دراسة ميدانية من منظور عينة من الأولياء بمدينة أم البواقي، هدفت الدراسة إلى الكشف عن الأثر الذي تخلفه الألعاب الإلكترونية عبر الهواتف الذكية على التحصيل الدراسي للتلميذ الجزائري، استخدم الباحث المنهج الوصفي بأسلوب المسحي، علي عينة قوامها (١٠٠) تلميذ، واستخدم الاستبيان كأداة لجمع البيانات، وكانت أهم النتائج أن اغلب التلاميذ يستخدمون الألعاب الإلكترونية يومياً وعبر الهواتف الذكية، بدافع التسلية والترفيه، وأغلبهم يفضلون ألعاب المغامرة.

دراسة **ماجد محمد الزيودي(٢٠١٥م) (٦)**، بعنوان الانعكاسات التربوية لاستخدام الأطفال للألعاب الإلكترونية كما يراها معلمو وأولياء الأمور طلبة المدارس الابتدائية، هدفت الدراسة إلى التعرف إلى الانعكاسات التربوية لاستخدام الأطفال للألعاب الإلكترونية كما يراها معلمو وأولياء أمور طلبة المدارس الابتدائية بالمدينة المنورة، استخدم الباحث المنهج الوصفي بأسلوب المسحي، علي عينة قوامها ٣٣٦ معلم و ٥٠٠ ولي أمر تم اختيارهم بالطريقة العشوائية البسيطة، واستخدم الاستبيان كأداة لجمع البيانات، وكانت أهم النتائج أن المعلمون وأولياء الأمور يرون أن ثمة مخاطر لهذه الألعاب، من حيث دورها في حوادث العنف المدرسي بأنواعه، واستحواذ هذه الألعاب على وقت وعقول الأطفال.

٤- دراسة **مريم قويدر(٢٠١٢م) (١٠)**، بعنوان أثر الألعاب الإلكترونية على السلوكيات لدى الطفل، هدفت الدراسة الي معرفة أثر الألعاب الإلكترونية على سلوكيات الأطفال

المنارة للاستشارات
www.manaraa.com

وواقعها وأسباب لانتشارها بهذا الشكل المذهل، قد اعتمدت الباحثة في دراستها على المنهج الوصفي بأسلوب المسحي، واستخدام الاستبيان والمقابلة والملاحظة لجمع البيانات علي عينة مكونة من ٢٠٠ مفردة من الأطفال الجزائريين الذين يتراوح أعمارهم ما بين ٧ إلى ١٢ عاما والذين يمارسون الألعاب الإلكترونية ويقطنون بالجزائر العاصمة، وكانت أهم النتائج هي احتلال الألعاب الإلكترونية مقدمة النشاطات الترفيهية التي يحبها الأطفال المدروسين ويميلون شرائها واقتنائها، فهي تعمل على تخطيط من صانعيها على زرع السلوك العدواني في شخصية الطفل.

٥- **دراسة فاطمة همال (٢٠١٢) (٤)**، بعنوان "الألعاب الإلكترونية عبر الوسائط الإعلامية الجديدة وتأثيرها في الطفل الجزائري دراسة ميدانية، هدفت الدراسة إلى البحث في أسس ونتائج العلاقة الوطيدة التي تكونت بين الطفل الجزائري والألعاب الإلكترونية عبر الوسائط الإعلامية الجديدة وبحث جوانب التأثر لدى الطفل الجزائري بهذه الألعاب من ناحية الشكل والمضمون، السلب والإيجاب، استخدمت الباحثة المنهج الوصفي بسلوب المسحي، علي عينة قوامها ٥٠٠ من اطفال ابتدائيات مدينة باتنة، واستخدم المقابلة كأداة لجمع البيانات، وكانت أهم النتائج هي زيادة ظاهرة العنف لدى الأطفال؛ وفق أنواع الألعاب المفضلة.

٦- دراسة **مها الشحروري ومحمد الريماوي (٢٠١١) (٩)**، بعنوان أثر الألعاب الإلكترونية على عمليات التذكر وحل المشكلات واتخاذ القرار لدى أطفال مرحلة الطفولة المتوسطة في الأردن، هدفت الدراسة إلى استقصاء أثر ممارسة الألعاب الإلكترونية على عمليات التذكر وحل المشكلات واتخاذ القرار لدى أطفال مرحلة الطفولة المتوسطة في الأردن، استخدمت الباحثة المنهج شبه التجريبي، علي عينة قوامها (٧٥) طالبًا وطالبة، قسموا إلى مجموعة تجريبية عدد أفرادها (٣٦) طالبًا وطالبة قسمت إلى مجموعتين فرعيتين مجموعة تلعب ألعابًا موجهة ومجموعة تلعب ألعابًا غير موجهة، ومجموعة ضابطة بلغ عدد أفرادها (٣٩) طالبًا وطالبة، وتم إعداد بطاريتي ألعاب إلكترونية، البطارية الأولى تضمنت ألعابًا موجهة والبطارية الثانية ألعابًا غير موجهة كأداة للدراسة، وكانت أهم النتائج أن للألعاب الإلكترونية أثرًا على عمليات التذكر وحل المشكلات واتخاذ القرار لدى أفراد المجموعة غير الموجهة مقارنة بالمجموعتين الموجهة والضابطة، كما أن للألعاب الإلكترونية أثرًا على عملية اتخاذ القرار لدى ذكور المجموعة غير الموجهة.

ثانياً : الدراسات الأجنبية :

المنارة للاستشارات
www.manaraa.com

٧- دراسة (Zhuqing, Ming And Lijun:٢٠١٨) (١٦)، بعنوان"**عوامل تأثير ولاء الطلبة الجامعيين في لعبة ببجي**، هدفت الدراسة إلى تحديد هل يوجد انتماء وولاء للطلبة في لعبة ببجي بين بعضهم البعض أثناء اللعب، استخدم المنهج الوصفي التحليلي باسلوب المسحي، علي عينه قوامها ١١٩ طالبا وطالبة من طلبة الجامعة واستخدم الاستبيان كأداة لجمع البيانات، وكانت أهم النتائج أن تصميم اللعبة والخبرة الاجتماعية والثقة جميعها عوامل مهمة تؤثر على انتماء وولاء الطلبة، كما أن النساء لديهن انتماء أقوى من الرجال.

٨- دراسة (Wakil, Omer And Omer:٢٠١٧) (١٤)، بعنوان" **تأثير ألعاب الفيديو على معدلات الطلبة التحصيلية**، هدفت الدراسة إلى تحديد تأثير ألعاب الفيديو على الإبداع والمعدلات التحصيلية لطلبة المرحلة الابتدائية. استخدم المنهج شبه التجريبي، علي عينه قوامها ١٠٠ طالب وطالبة من طلبة المرحلة الابتدائية استخدم الاستبيان كأداة لجمع البيانات، وكانت أهم النتائج أن معدلات الطلبة تتأثر بنسبة بسيطة جداً لكل ساعة لعب، إذا لعب الطالب أقل من ثلاث ساعات، أما اذا لعب الطالب أكثر من ٣ ساعات فإن معدله سيتأثر بنسبة أكبر وسيكون هناك تأثيرا سلبياً على تحصيله الدراسي.

٩- دراسة (Wright :٢٠١١)(١٥)، بعنوان" **تأثير ألعاب الفيديو على الأداء الأكاديمي**، هدفت الدراسة إلى تحديد هل لألعاب الفيديو تأثير على التحصيل الدراسي من خلال المعدل التراكمي. حيث تكون مجتمع الدراسة وعينتها من طلاب الصف الثالث متوسط بمدرسة السيح بالخرج، حيث استخدم الباحث المنهج شبة التجريبي علي عينة قوامها ١٩٨ طالب وطالبة من طلبة الجامعة، واستخدم الاستبيان كأداة لجمع البيانات، وكانت أهم النتائج أن لألعاب الفيديو تأثير على معدل الطلاب حيث أن الطلاب الذين يلعبون ألعاب الفيديو حصلوا على معدل أقل من الذين لم يلعبوا ألعاب الفيديو.

١٠- دراسة (Stephen E Siwek ٢٠٠٧)(١٣)، بعنوان ألعاب الفيديو في القرن الواحد والعشرين حيث هدفت الدراسة للتعرف علي حجم سوق المبيعات خلال القرن الواحد والعشرين، واستخدم الباحث المنهج الوصفي بأسلوب المسحي علي عينة قوامها ١٢٥ من العاملين في صناعة العاب الفيديو بالولايات المتحدة الامريكية، واستخدم الاستبيان والمقابلة كأداة لجمع البيانات، وكانت اهم النتائج أن هناك إقبال متزايد على طلب ألعاب الفيديو، وأن أغلبية الألعاب التي يلعبها المراهقون والأطفال تميل إلى العنف والحرب والقتال.

المنارة للاستشارات
www.manaraa.com

١١- دراسة (**Brad J. Bushman ٢٠٠٦ USA**) **Nicholas L. Carnagey, Craig A Anderson**)(١٢)، بعنوان آثار ألعاب الفيديو العنيفة على الحساسية الفسيولوجية للعنف الواقعي، تهدف الدراسة الي التعرض لألعاب الفيديو الذي يرفع من الأفكار العدوانية، أحاسيس الغضب، الإثارة الفسيولوجية ، السلوك العدواني، ويخفض من السلوك التعاوني، ومن أجل ذلك قامت الدراسة على المراهقين بعد معرفة كل من الوسائط التي يستعملونها ونوع الألعاب التي يمارسونها، فكانت النتائج أن الذين يمارسون ألعاب الفيديو العنيفة يكونون أقل إثارة فسيولوجية (في حالة هدوء) في التجربة الثانية، عكس الفئة التي تمارس ألعاب الفيديو غير عنيفة، فكانت الإثارة الفسيولوجية مرتفعة.

إجراءات البحث : Procedures of The Research

منهج البحث : The Research Curriculum

استخدم الباحث المنهج الوصفي باستخدام الأسلوب المسحي نظراً لملائمته لطبيعة البحث.

مجتمع وعينة البحث : Society and Sample of The Research

شمل مجتمع البحث في هذه الدراسة عينة طلاب جامعة بنها للعام الجامعي ٢٠١٩ / ٢٠٢٠ والبالغ عددهم (٤١٠٦٧) طالب .

العينة الاستطلاعية :

تم اختيار عينة **البحث** الاستطلاعية بالطريقة العشوائية من داخل مجتمع البحث وخارج العينة الاساسية للبحث من طلاب جامعة بنها للعام الجامعي ٢٠١٩ / ٢٠٢٠ ، وعددهم (٤١٧) طالب بواقع (١,٠٢%) من اجمالي مجتمع البحث .

العينة الاساسية: The Main Study

تم اختيار عينة البحث الأساسية بالطريقة العشوائية من داخل مجتمع البحث من طلاب جامعة بنها للعام الجامعي ٢٠١٩ / ٢٠٢٠ ، وعددهم (٢٠٥٩) طالب بواقع (٥,٠١%) من اجمالي مجتمع البحث، ويتضح ذلك كما في جدول (١)

جدول (١) توزيع مجتمع البحث ن = ٢٤٧٦

م	الجامعات	المجتمع		العينة الاستطلاعية		العينة الاساسية		اجمالي العينة	
		العدد	%	العدد	%	العدد	%	العدد	%
١	الأداب	٤٥٤٣	١١,٠٦	٤٦	١,٠١	٢٢٧	٥,٠٠	٢٧٣	٦,٠١
٢	الحقوق	٧٢٤٦	١٧,٦٤	٧٣	١,٠١	٣٦٢	٥,٠٠	٤٣٥	٦,٠٠
٣	التجارة	٩٦٢٨	٢٣,٤٤	٩٦	١,٠٠	٤٨١	٥,٠٠	٥٧٧	٥,٩٩
٤	العلوم	١١٢٦	٢,٧٤	١٢	١,٠٧	٥٧	٥,٠٦	٦٩	٦,١٣
٥	الطب البشري	١٤٠٢	٣,٤١	١٤	١,٠٠	٧١	٥,٠٦	٨٥	٦,٠٦
٦	الهندسة بشبرا	٤٨٤٥	١١,٨٠	٤٩	١,٠١	٢٤٣	٥,٠٢	٢٩٢	٦,٠٣

المنارة للاستشارات
www.manaraa.com

٧	الهندسة ببنها	٢٠٦١	٥,٠٢	٢١	١,٠٢	١٠٣	٥,٠٠	١٢٤	٦,٠٢
٨	الحاسبات والذكاء الاصطناعي	١٤١٦	٣,٤٥	١٥	١,٠٦	٧١	٥,٠١	٨٦	٦,٠٧
٩	الزراعة بمشتهر	٢١٠٤	٥,١٢	٢١	١,٠٠	١٠٦	٥,٠٤	١٢٧	٦,٠٤
١٠	الطب البيطري بمشتهر	٦٠٨	١,٤٨	٧	١,١٥	٣١	٥,١٠	٣٨	٦,٢٥
١١	التربية	١٧٩٥	٤,٣٧	١٨	١,٠٠	٩٠	٥,٠١	١٠٨	٦,٠٢
١٢	التربية النوعية	٤٨٩	١,١٩	٥	١,٠٢	٢٥	٥,١١	٣٠	٦,١٣
١٣	التربية الرياضية بنين	٢٤٧١	٦,٠٢	٢٥	١,٠١	١٢٤	٥,٠٢	١٤٩	٦,٠٣
١٤	الفنون التطبيقية	٤٨٩	١,١٩	٥	١,٠٢	٢٥	٥,١١	٣٠	٦,١٣
١٥	التمريض	٥١٣	١,٢٥	٦	١,١٧	٢٦	٥,٠٧	٣٢	٦,٢٤
١٦	المعهد الفني للتمريض	٣٣١	٠,٨١	٤	١,٢١	١٧	٥,١٤	٢١	٦,٣٤
	الاجمالي	٤١٠٦٧	١٠٠	٤١٧	١,٠٢	٢٠٥٩	٥,٠١	٢٤٧٦	٦,٠٣

أدوات ووسائل جمع البيانات : The Data- collection Methods & Tools

في ضوء أهداف البحث ومن خلال المسح المرجعي قام الباحث بالإطلاع علي العديد من المراجع العلمية والبحوث والدراسات السابقة التي تناولت مجالات الإدارة ، والإدارة الرياضية ، الاختبارات والمقاييس وعلم النفس حيث قام الباحث بتصميم استبيان " **أثر ممارسة الألعاب الإلكترونية علي نزعات طلاب جامعة بنها نحو ممارسة الأنشطة الرياضية**" ،حيث اتبع الباحث في ذلك خطوات بناء الاستبيان وفقاً لقواعد البحث العلمي كالتالي:

حيث قام الباحث بتحديد المحاور التي تم التوصل إليها وهي كما يلي:

- محور " **واقع النشاط البدني الرياضي في أوساط الشباب الجامعي**".
- محور " **الألعاب الإلكترونية في أوساط الشباب الجامعي**".
- محور " **الآثار المحتملة للألعاب الإلكترونية**".

وقد روعي عند تصميم العبارات ما يلي :

- أن تكون الأسئلة واضحة لا تحتاج لكثير من الشرح.
- أن تكون الأسئلة مغلقة.
- ألا تستغرق وقتاً طويلاً في الإجابة عليها.

وقام الباحث بوضعها في استمارة استبيان **مرفق (٢)** ثم عرضها علي السادة الخبراء في الموضح اسمائهم بالمرفق (١) .

ثم حدد الباحث النسبة المئوية لاتفاق السادة الخبراء علي محاور الاستبيان ، والتي كانت الأهمية النسبية لها (١٠٠%) ويتضح ذلك كما في الجدول **رقم (٢)** .

جدول (٢) النسبة المئوية لاتفاق الخبراء حول محاور استبيان" أثر ممارسة الألعاب الإلكترونية علي نزعات طلاب جامعة بنها نحو ممارسة الأنشطة الرياضية" ن= ٧

المنارة للاستشارات
www.manaraa.com

م	المحـــــــــــــاور	اتفاق أراء الخبراء	النسبة المئوية
١	واقع النشاط البدني الرياضي في أوساط الشباب الجامعي	٧	%١٠٠
٢	الألعاب الإلكترونية في أوساط الشباب الجامعي	٧	%١٠٠
٣	الآثار المحتملة للألعاب الإلكترونية	٧	%١٠٠

تم تحديد المحاور الخاصة باستبيان " **أثر ممارسة الألعاب الإلكترونية علي نزعات طلاب جامعة بنها نحو ممارسة الأنشطة الرياضية**"، والتي كانت نسبة اتفاق السادة الخبراء علي تلك المحاور هي (١٠٠ %) وذلك من خلال نتائج استمارة استطلاع رأي الخبراء، وقد ارتضي الباحث نسبة لا تقل عن (٧٠%) كحد أدني لتحديد المحاور المبدئية للاستبيان.

ثم قام **الباحث** بوضع عبارات الاستبيان المقترحة **مرفق (٢)** وعرض العبارات الخاصة بكل محور علي السادة الخبراء، للتحقق من الصدق المنطقي لملائمة العبارات المقترحة لكل محور، ومدي ملائمة صياغة العبارات المقترحة ومناسبتها للمحور الذي تنتمي إليه، ومدي إمكانية حذف وتعديل أو إضافة عبارات أخري، وقد توصل الباحث من خلال استطلاع رأي الخبراء إلي تحديد نسبة اتفاق السادة الخبراء علي تلك العبارات ويتضح ذلك كما في الجدول رقم (٣).

جدول (٣)

النسبة المئوية لاتفاق الخبراء حول تحديد عبارات محاور استبيان " أثر ممارسة الألعاب الإلكترونية علي ممارسة الأنشطة الرياضية لطلاب جامعة بنها " ن = ٧

واقع النشاط البدني الرياضي في أوساط الشباب الجامعي		الألعاب الإلكترونية في أوساط الشباب الجامعي				الآثار المحتملة للألعاب الإلكترونية	
م	%	م	%	م	%	م	%
١	١٠٠	١٥	١٠٠	٢٩	٨٥,٧١	٣٩	١٠٠
٢	١٠٠	١٦	٨٥,٧١	٣٠	١٠٠	٤٠	١٠٠
٣	٨٥,٧١	١٧	٨٥,٧١	٣١	٧١,٤٣	٤١	١٠٠
٤	١٠٠	١٨	١٠٠	٣٢	١٠٠	٤٢	١٠٠
٥	١٠٠	١٩	٧١,٤٣	٣٣	١٠٠	٤٣	١٠٠
٦	٧١,٤٣	٢٠	١٠٠	٣٤	٧١,٤٣	٤٤	١٠٠
٧	١٠٠	٢١	٨٥,٧١	٣٥	١٠٠		
٨	٨٥,٧١	٢٢	١٠٠	٣٦	٨٥,٧١		

المنارة للاستشارات
www.manaraa.com

٩	١٠٠	٢٣	١٠٠	٣٧	١٠٠		
١٠	٨٥,٧١	٢٤	٨٥,٧١	٣٨	٨٥,٧١		
١١	١٠٠	٢٥	١٠٠				
١٢	٧١,٤٣	٢٦	١٠٠				
١٣	٨٥,٧١	٢٧	٧١,٤٣				
١٤	١٠٠	٢٨	١٠٠				

يتضح من جدول (٣) نسبة أراء السادة الخبراء في كل عبارة من عبارات استبيان " **أثر ممارسة الألعاب الإلكترونية علي نزعات طلاب جامعة بنها نحو ممارسة الأنشطة الرياضية**"، حيث تراوحت نسبة الموافقة علي العبارات ما بين (٧١,٤٣ % - ١٠٠%) من مجموع آراء السادة الخبراء، وقد أرتضي الباحث بنسبة موافقة لا تقل عن (٧٠%) من مجموع أراء السادة الخبراء، وقد بلغ عدد العبارات التي ارتضاها الباحث (٤٤) عبارة .

طريقة تصحيح الاستبيان:

وقد أتفق السادة الخبراء علي أن يكون ميزان تقدير الدرجات لاستمارة الاستبيان ثلاثي التقدير كالتالي :

- **نعـــم : ثلاث درجات**
- **إلي حد ما : درجتان**
- **لا : درجة واحدة**

رابعاً : الدراسة الاستطلاعية

كان الهدف من هذه الدراسة هو التأكد من المعاملات العلمية (الصدق، الثبات) لاستمارة استبيان دراسة " **أثر ممارسة الألعاب الإلكترونية علي نزعات طلاب جامعة بنها نحو ممارسة الأنشطة الرياضية**"، حيث قام الباحث بوضع الصورة المبدئية لاستمارة الاستبيان لتطبيقها علي العينة الاستطلاعية والتي قوامها (٤١٧) طالب حيث تم اختيارهم بطريقة عشوائية من مجتمع البحث وخارج عينة الدراسة.

المعاملات العلمية للاستبيان: The Scientific Coefficient Of The Questioner

قام الباحث بإجراء صدق وثبات الاستمارة بالطرق العلمية التالية.

صدق الإستبيان: The Validity Of The Questioner

١- صدق المضمون (صدق المحكمين):

المنارة للاستشارات
www.manaraa.com

قام الباحث باستخدام صدق المُحكمين (الصدق المنطقي)، حيث تم عرض استمارة استبيان دراسة " **أثر ممارسة الألعاب الإلكترونية علي نزعات طلاب جامعة بنها نحو ممارسة الأنشطة الرياضية**" في صورتها المبدئية مرفق (٢) على مجموعة الخبراء (المُحكمين) والبالغ عددهم (٧)، والموضحة أسمائهم بالمرفق (١)، واعتبر الباحث نسبة اتفاق السادة الخبراء علي عبارات الاستبيان معياراً لصدقه .

٢- صدق الاتساق الداخلى: The Internal Consistency Validity

كما قام الباحث بحساب صدق استمارة استبيان دراسة " **أثر ممارسة الألعاب الإلكترونية علي نزعات طلاب جامعة بنها نحو ممارسة الأنشطة الرياضية**" قيد البحث من خلال استخدام طريقة صدق الاتساق الداخلي، حيث قام الباحث بحساب قيمة معاملات الارتباط بين درجة كل عبارة علي حدة والدرجة الكلية للاستبيان ، وحساب قيمة معاملات الارتباط بين درجة كل عبارة علي حدة والدرجة الكلية للمحور التابعة له ، وحساب قيمة معاملات الارتباط بين درجة كل محور علي حدة والدرجة الكلية للاستبيان علي عينة الدراسة الاستطلاعية والتي قوامها (٤١٧) طالب والجداول (٤ ، ٥ ، ٦ ، ٧ ، ٨) توضح ذلك .

جدول (٤) مُعاملات الارتباط ما بين كل عبارة و الدرجة الكلية للاستبيان ن=٤١٧

واقع النشاط البدني الرياضي في أوساط الشباب الجامعي		الألعاب الإلكترونية في أوساط الشباب الجامعي				الآثار المحتملة للألعاب الإلكترونية	
م	"ر"	م	"ر"	م	"ر"	م	"ر"
١	*٠,٦٧١	١٥	*٠,٧٤٧	٢٩	*٠,٥٧٧	٣٩	*٠,٥٨٧
٢	*٠,٦٤١	١٦	*٠,٦٣٢	٣٠	*٠,٦٩٢	٤٠	*٠,٦١٣
٣	*٠,٧١٠	١٧	*٠,٦٧٣	٣١	*٠,٦٩٢	٤١	*٠,٦٢٥
٤	*٠,٦٧١	١٨	*٠,٧٦٦	٣٢	*٠,٦٦٢	٤٢	*٠,٦٤٧
٥	*٠,٦٧٢	١٩	*٠,٦٨٨	٣٣	*٠,٧٢١	٤٣	*٠,٧١١
٦	*٠,٧٦٧	٢٠	*٠,٦٤٤	٣٤	*٠,٦٧٠	٤٤	*٠,٦٩٠
٧	*٠,٦٣٣	٢١	*٠,٧١٠	٣٥	*٠,٦٤٠		
٨	*٠,٦٧٦	٢٢	*٠,٥٩٥	٣٦	*٠,٦٣٩		
٩	*٠,٧٧٥	٢٣	*٠,٦٨٠	٣٧	*٠,٦١١		
١٠	*٠,٦٩٠	٢٤	*٠,٦٩٦	٣٨	*٠,٦١٩		
١١	*٠,٦٤٣	٢٥	*٠,٦١٢				
١٢	*٠,٧١١	٢٦	*٠,٦٩٣				

المنارة للاستشارات
www.manaraa.com

١٣	*٠,٦٨٠	٢٧	*٠,٦٦٩				
١٤	*٠,٦٨١	٢٨	*٠,٦٦٤				

*قيمة (ر) الجدولية عند مستوى معنوية (٠,٠٥) ، د . ح (٤١٥) = (٠,١٩٥)

يوضح الجدول رقم (٤) أن قيم معاملات الارتباط للعبارات دالة عند مستوي معنوية (٠,٠٥)، حيث تراوحت قيم معامل الارتباط بين (٠,٥٧٧ – ٠,٧٧٥).

جدول (٥) مُعاملات الارتباط كل عبارة مع الدرجة الكلية للمحور التابعة له لاستبيان " أثر ممارسة الألعاب الإلكترونية علي نزعات طلاب جامعة بنها نحو ممارسة الأنشطة الرياضية"

ن=٤١٧

واقع النشاط البدني الرياضي في أوساط الشباب الجامعي		الألعاب الإلكترونية في أوساط الشباب الجامعي				الآثار المحتملة للألعاب الإلكترونية	
م	"ر"	م	"ر"	م	"ر"	م	"ر"
١	*٠,٧١١	١٥	*٠,٧٢٩	٢٩	*٠,٦٠٩	٣٩	*٠,٥٧٤
٢	*٠,٧٠٩	١٦	*٠,٥٨٥	٣٠	*٠,٧٢٣	٤٠	*٠,٦٧٥
٣	*٠,٧٢٤	١٧	*٠,٧٠٠	٣١	*٠,٧٠٥	٤١	*٠,٧٣٨
٤	*٠,٧٣٧	١٨	*٠,٧٤٩	٣٢	*٠,٦٧٠	٤٢	*٠,٧١٠
٥	*٠,٧٢٠	١٩	*٠,٦٩٥	٣٣	*٠,٧٢٤	٤٣	*٠,٧٥١
٦	*٠,٧٣٢	٢٠	*٠,٦٠٩	٣٤	*٠,٦٦٣	٤٤	*٠,٧٣٠
٧	*٠,٦٨٢	٢١	*٠,٧٠٤	٣٥	*٠,٦٤٢		
٨	*٠,٦٣٦	٢٢	*٠,٦٢٤	٣٦	*٠,٦٥٥		
٩	*٠,٧٦٤	٢٣	*٠,٦٩٠	٣٧	*٠,٦١٣		
١٠	*٠,٦٤٩	٢٤	*٠,٧٠٥	٣٨	*٠,٦٣٤		
١١	*٠,٦٨٢	٢٥	*٠,٦٥٤				
١٢	*٠,٦٩٧	٢٦	*٠,٧٣٤				
١٣	*٠,٧٥٠	٢٧	*٠,٧٠١				
١٤	*٠,٧٣٢	٢٨	*٠,٦٦٨				

*قيمة (ر) الجدولية عند مستوى معنوية (٠,٠٥) ، د . ح (٤١٥) = (٠,١٩٥)

يوضح الجدول رقم (٥) أن قيم معاملات الارتباط للعبارات مع الدرجة الكلية للمحور التابعة له دالة عند مستوي معنوية (٠,٠٥) ، حيث تراوحت قيم معامل الارتباط بين (٠,٥٧٤ – ٠,٧٦٤) مما يدل علي صدقها .

المنارة للاستشارات
www.manaraa.com

جدول (٦)

مُعاملات الارتباط ما بين مجموع درجات كل محور والدرجة الكلية لاستبيان " أثر ممارسة الألعاب الإلكترونية علي نزعات طلاب جامعة بنها نحو ممارسة الأنشطة الرياضية" ن=٤١٧

م	المحـــــــــــــــــــاور	معامل الارتباط ودلالته
١	واقع النشاط البدني الرياضي في أوساط الشباب الجامعي	*٠,٩٧٠
٢	الألعاب الإلكترونية في أوساط الشباب الجامعي	*٠,٩٨٨
٣	الآثار المحتملة للألعاب الإلكترونية	*٠,٩٢٥

***قيمة (ر) الجدولية عند مستوى معنوية (٠,٠٥) ، د . ح (٤١٥) = (٠,١٩٥)**

يوضح الجدول رقم (٦) أن قيم معاملات الارتباط للمحاور مع الدرجة الكلية لاستبيان " **أثر ممارسة الألعاب الإلكترونية علي نزعات طلاب جامعة بنها نحو ممارسة الأنشطة الرياضية**" دالة عند مستوي معنوية (٠,٠٥) ، حيث تراوحت قيم معامل الارتباط بين (٠,٩٢٥ – ٠,٩٨٨).

ثبات الاستبيان : Reliability Of The Questioner

قام الباحث بإيجاد معامل ثبات محاور الاستبيان وعددهم (٣) محاور وعباراتهم وعددها (٤٤) عبارة باستخدام طريقتين هما طريقة التجزئة النصفية لاستجابات عينة الدراسة الاستطلاعية علي الاستبيان باستخدام معادلة **سبيرمان وبراون Spearman & Brown** لإيجاد معامل الارتباط بين العبارات الزوجية والعبارات الفردية وكذلك إيجاد الثبات باستخدام معامل ألفا كرونباخ **Cronbach`s alpha** .

(أ) الثبات باستخدام التجزئة النصفية لاستبيان " أثر ممارسة الألعاب الإلكترونية علي نزعات طلاب جامعة بنها نحو ممارسة الأنشطة الرياضية":

قام الباحث بإيجاد معامل ثبات عبارات الاستبيان وعددها (٤٤) عبارة باستخدام طريقة التجزئة النصفية لاستجابات عينة الدراسة الاستطلاعية علي الاستبيان باستخدام معادلة **سبيرمان وبراون Spearman & Brown** لإيجاد معامل الارتباط بين العبارات الزوجية والعبارات الفردية.

المنارة للاستشارات
www.manaraa.com

جدول (٧)

ثبات التجزئة النصفية لاستبيان " أثر ممارسة الألعاب الإلكترونية علي نزعات طلاب جامعة بنها نحو ممارسة الأنشطة الرياضية" ن = ٤١٧

الاستبيان	العبارات الفردية		العبارات الزوجية		معامل الارتباط
	س/	±ع	س/	±ع	
أثر ممارسة الألعاب الإلكترونية علي ممارسة الأنشطة الرياضية لطلاب جامعة بنها	٤٣,٩٦٦	١٢,٠٥٣	٤٤,٤١٧	١١,٩٦٥	*٠,٩٧٣

***قيمة (ر) الجدولية عند مستوى معنوية (٠,٠٥) ، د . ح (٤١٥) = (٠,١٩٥)**

يتضح من الجدول (٧) أن هناك ارتباط دال إحصائياً بين عبارات الاستبيان الفردية والزوجية مما يدل على ثبات المقياس .

(ب) الثبات باستخدام معامل ألفا كرونباخ Cronbach`s alpha لاستبيان " أثر ممارسة الألعاب الإلكترونية علي نزعات طلاب جامعة بنها نحو ممارسة الأنشطة الرياضية":

وقد كانت قيمة معامل ألفا كرونباخ لعبارات لاستبيان " **أثر ممارسة الألعاب الإلكترونية علي نزعات طلاب جامعة بنها نحو ممارسة الأنشطة الرياضية**" والتي عددها (٤٤) عبارة هو (٠,٩٧١٥)

جدول (٨)

مُعامل الثبات باستخدام ألفا كرونباخ بين كل عبارة علي حدا لاستبيان " أثر ممارسة الألعاب الإلكترونية علي نزعات طلاب جامعة بنها نحو ممارسة الأنشطة الرياضية" ككل ن=٤١٧

واقع النشاط البدني الرياضي في أوساط الشباب الجامعي		الألعاب الإلكترونية في أوساط الشباب الجامعي				الآثار المحتملة للألعاب الإلكترونية	
م	معامل ألفا	م	معامل ألفا	م	معامل ألفا	م	معامل ألفا
١	*٠,٩٧٠٨	١٥	*٠,٩٧٠٦	٢٩	*٠,٩٧١٢	٣٩	*٠,٩٧١١
٢	*٠,٩٧١٠	١٦	*٠,٩٧١٠	٣٠	*٠,٩٧٠٨	٤٠	*٠,٩٧١١
٣	*٠,٩٧٠٧	١٧	*٠,٩٧٠٨	٣١	*٠,٩٧٠٨	٤١	*٠,٩٧١٠
٤	*٠,٩٧٠٨	١٨	*٠,٩٧٠٥	٣٢	*٠,٩٧٠٩	٤٢	*٠,٩٧٠٩
٥	*٠,٩٧٠٨	١٩	*٠,٩٧٠٨	٣٣	*٠,٩٧٠٧	٤٣	*٠,٩٧٠٧
٦	*٠,٩٧٠٥	٢٠	*٠,٩٧٠٩	٣٤	*٠,٩٧٠٨	٤٤	*٠,٩٧٠٨
٧	*٠,٩٧١٠	٢١	*٠,٩٧٠٧	٣٥	*٠,٩٧١٠		
٨	*٠,٩٧٠٨	٢٢	*٠,٩٧١١	٣٦	*٠,٩٧١٠		
٩	*٠,٩٧٠٤	٢٣	*٠,٩٧٠٨	٣٧	*٠,٩٧١١		

المنارة للاستشارات
www.manaraa.com

١٠	*٠,٩٧٠٨	٢٤	*٠,٩٧٠٨	٣٨	*٠,٩٧١٠		
١١	*٠,٩٧٠٩	٢٥	*٠,٩٧١١				
١٢	*٠,٩٧٠٧	٢٦	*٠,٩٧٠٨				
١٣	*٠,٩٧٠٨	٢٧	*٠,٩٧٠٩				
١٤	*٠,٩٧٠٨	٢٨	*٠,٩٧٠٩				

***قيمة (معامل ألفا كرونباخ) للاستبيان = (٠,٩٧١٥)**

ويتضح من جدول (٨) معامل ألفا كرونباخ لعبارات لاستبيان " **أثر ممارسة الألعاب الإلكترونية علي نزعات طلاب جامعة بنها نحو ممارسة الأنشطة الرياضية**" والتي تراوحت ما بين (٠,٩٧٠٤ ، ٠,٩٧١٢) وجميعها قيم لا تزيد عن معامل ألفا كرونباخ للاستبيان والذي كانت قيمته (٠,٩٧١٥) ، مما يدل علي ثبات عبارات الاستبيان .

جدول (٩)

مُعامل الثبات باستخدام ألفا كرونباخ لعبارات كل محور علي حدا لاستبيان " أثر ممارسة الألعاب الإلكترونية علي نزعات طلاب جامعة بنها نحو ممارسة الأنشطة الرياضية" ن=٤١٧

واقع النشاط البدني الرياضي في أوساط الشباب الجامعي		الألعاب الإلكترونية في أوساط الشباب الجامعي				الآثار المحتملة للألعاب الإلكترونية	
م	معامل ألفا	م	معامل ألفا	م	معامل ألفا	م	معامل ألفا
١	*٠,٩١٨٥	١٥	*٠,٩٤٥٠	٢٩	*٠,٩٤٦٦	٣٩	*٠,٧٨٧٣
٢	*٠,٩١٨٦	١٦	*٠,٩٤٦٩	٣٠	*٠,٩٤٥١	٤٠	*٠,٧٦٤٢
٣	*٠,٩١٨٢	١٧	*٠,٩٤٥٤	٣١	*٠,٩٤٥٣	٤١	*٠,٧٤٥٦
٤	*٠,٩١٧٥	١٨	*٠,٩٤٤٧	٣٢	*٠,٩٤٥٨	٤٢	*٠,٧٥٦٨
٥	*٠,٩١٨٢	١٩	*٠,٩٤٥٥	٣٣	*٠,٩٤٥١	٤٣	*٠,٧٣٩٢
٦	*٠,٩١٧٧	٢٠	*٠,٩٤٦٦	٣٤	*٠,٩٤٥٩	٤٤	*٠,٧٤٧٠
٧	*٠,٩١٩٦	٢١	*٠,٩٤٥٣	٣٥	*٠,٩٤٦١		
٨	*٠,٩٢١٢	٢٢	*٠,٩٤٦٤	٣٦	*٠,٩٤٦٠		
٩	*٠,٩١٦٥	٢٣	*٠,٩٤٥٥	٣٧	*٠,٩٤٦٥		
١٠	*٠,٩٢٠٨	٢٤	*٠,٩٤٥٣	٣٨	*٠,٩٤٦٢		
١١	*٠,٩١٩٦	٢٥	*٠,٩٤٦٠				
١٢	*٠,٩١٩١	٢٦	*٠,٩٤٤٩				
١٣	*٠,٩١٧٠	٢٧	*٠,٩٤٥٤				
١٤	*٠,٩١٧٧	٢٨	*٠,٩٤٥٨				

المنارة للاستشارات
www.manaraa.com

معامل ألفا للمحور	*٠,٩٢٤٠	معامل ألفا للمحور	*٠,٩٤٧٩	معامل ألفا للمحور	*٠,٧٨٩٤

***قيمة (معامل ألفا كرونباخ) للاستبيان = (٠,٩٧١٥)**

ويتضح من جدول (٩) معامل ألفا كرونباخ لكل محور علي حدا في حالة حذف عبارة من عبارات المحور وقد جاءت قيمة معامل ألفا كرونباخ كالتالي :

- بالنسبة لعبارات المحور الأول " **الخطط واقع النشاط البدني الرياضي في أوساط الشباب الجامعي**" : تراوح معامل ألفا كرونباخ للعبارات ما بين (٠,٩١٦٥ ، ٠,٩٢١٢) وجميعها قيم لا تزيد عن معامل ألفا كرونباخ للمحور والذي كانت قيمته (٠,٩٢٤٠) .
- بالنسبة لعبارات المحور الثاني " **الألعاب الإلكترونية في أوساط الشباب الجامعي** " : تراوح معامل ألفا كرونباخ للعبارات ما بين (٠,٩٤٤٧ ، ٠,٩٤٦٩) وجميعها قيم لا تزيد عن معامل ألفا كرونباخ للمحور والذي كانت قيمته (٠,٩٤٧٩) .
- بالنسبة لعبارات المحور الثالث " **الآثار المحتملة للألعاب الإلكترونية** " : تراوح معامل ألفا كرونباخ للعبارات ما بين (٠,٧٣٩٢ ، ٠,٧٨٧٣) وجميعها قيم لا تزيد عن معامل ألفا كرونباخ للمحور والذي كانت قيمته (٠,٧٨٩٤) .
- وقد تراوح معامل ألفا كرونباخ للمحاور ما بين (٠,٧٨٩٤ ، ٠,٩٤٧٩) وجميعها قيم لا تزيد عن معامل ألفا كرونباخ للاستبيان والذي كانت قيمته (٠,٩٧١٥) .

ومما سبق نستطيع الحكم علي الاستبيان بأنه ثابت .

المعالجات الإحصائية : The Statistics Treatment

تم استخدام المعالجات الإحصائية المناسبة لطبيعة البحث وذلك باستخدام برنامج **SPSS** لإجراء العمليات الإحصائية للبحث.

- **معامل الارتباط. Coefficient of correlation**
- **سبيرمان وبراون Spearman & Brown**
- **النسبة المئوية. The percent**
- **اختبار كا٢. Chi-square**
- **معامل الثبات ألفا كرونباخ Coefficient of Alpha Cronbach, L.J.**

المنارة للاستشارات
www.manaraa.com

عرض النتائج ومناقشتها : Presenting The Results And Discussion

عرض النتائج : Presenting The Results

عرض النتائج الخاصة بالتساؤل الأول: ما هو واقع النشاط البدني الرياضي في أوساط الشباب الجامعي ؟

جدول (١٠) التكرار والنسبة المئوية وقيمة (كا٢) وترتيب العبارات لاستجابات أفراد عينة البحث لعبارات الاستبيان محور "واقع النشاط البدني الرياضي في أوساط الشباب الجامعي " ن=٢٠٥٩

م	العبارات	نعم		إلي حداً ما		
		التكرار	%	التكرار	%	التكرار
١	أمارس النشاط الرياضي بصورة منتظمة وأكثر من مرة خلال الاسبوع.	٨٧١	٤٢,٣	٦٤٧	٣١,٤٢	٥٤١
٢	أمثل الكلية في الأنشطة الرياضية.	١٠٩	٥,٢٩	٣٢٥	١٥,٧٨	١٦٢٥
٣	اشارك في الانشطة الرياضية داخل الكلية	٤٦٩	٢٢,٧٨	٩٨١	٤٧,٦٤	٦٠٩
٤	امارس الرياضة علي سبيل الترفيه وشغل وقت الفراغ ليس اكثر ولا اقل	٢٤٥	١١,٩٩	٨١٩	٣٩,٧٨	٩٩٥
٥	الرياضة بالنسبة لي هواية ممتعة	٨٩٨	٤٣,٦	٦٤٤	٣١,٢٨	٥١٧
٦	الرياضة بالنسبة لي هي المنافسة	١٠٥٥	٥١,٢	٥٨٠	٢٨,١٧	٤٢٤
٧	امارس الرياضة من اجل ان يكون مظهري جيد	٧٢٥	٣٥,٢	٤٦٨	٢٢,٧٣	٨٦٦
٨	اشارك اصدقائي داخل او خارج الجامعة في اي نشاط رياضي ولو علي سبيل الترفيه	١٠٢٤	٤٩,٧٣	٧٩٦	٣٨,٦٦	٢٣٩
٩	يشجعني أصدقائي على ممارسة النشاط الرياضي سواء داخل الجامعة او خارج الجامعة.	٦٥٥	٣١,٨	٧٥٣	٣٦,٥٧	٦٥١
١٠	أتلقى تشجيع لممارسة النشاط الرياضي من المشرف الرياضي بالجامعة	١٢٤	٦,٠٢٢	١٦٠٣	٧٧,٨٥	٣٣٢
١١	تشجعني اسرتي علي ممارسة النشاط الرياضي	٨٣٥	٤٠,٥٥	٤٣٤	٢١,٠٨	٧٩٠
١٢	ممارسة النشاط الرياضي لا تحتاج مني اي تكاليف مادية	٤٦٤	٢٢,٥٤	٦٠٦	٢٩,٤	٩٨٩
١٣	ممارستي للانشطة الرياضية لا تشغلني عن دراستي	٣٧٢	١٨,٠٧	٥٢١	٢٥,٣	١١٦٦
١٤	في متناولي منشآت الرياضية استطيع ان امارس فيها النشاط الرياضي المفضل لدي	٣٣٣	١٦,١٧	٥١١	٢٤,٨٢	١٢١٥

***قيمة (كا٢) الجدولية عند مستوي معنوية (٠,٠٥) ودرجة حرية (٢) = ٥,٩٩**

يتضح من جدول (١٠) أن قيمة (كا٢) المحسوبة لاستجابات أفراد العينة لعبارات المحور الأول " **واقع النشاط البدني الرياضي في أوساط الشباب الجامعي** " جميعها دالة إحصائياً عند مستوي معنوية (٠,٠٥) .

كما يتضح من جدول (١٠) أن هناك فروق ذات دلالة إحصائية في جميع عبارات محور " **واقع النشاط البدني الرياضي في أوساط الشباب الجامعي** " بالنسبة لعينة الدراسة لصالح الاستجابة الأعلى حيث تراوحت قيمة (كا٢) المحسوبة ما بين (٩,٧٣ – ١٩٥٩,٦٥) ،

المنارة للاستشارات
www.manaraa.com

وهي عبارات جميعها دالة إحصائياً عند مستوي معنوية (٠,٠٥). ويوضح الجدول (١٠) إن العبارات جاءت بوزن نسبي بين (٤٢,١٢% – ٧٩,٣٨%) .

شكل (١)
يوضح النسبة المئوية للتكرارات
لعبارات المحور الأول

وجاءت قيمة التكرارات والنسبة المئوية والدرجة الكلية لاستجابات عينة البحث علي عبارات محور " **واقع النشاط البدني الرياضي في أوساط الشباب الجامعي** " يتضح أن العبارة (٨) **(اشارك اصدقائي داخل او خارج الجامعة في اي نشاط رياضي ولو علي سبيل الترفيه)** قد حصلت على أعلى نسبة مئوية وقدرها (٧٩,٣٨%) والعبارة (٢) وهي **(أمثل الكلية في الأنشطة الرياضية.)** قد حصلت على أقل نسبة مئوية قدرها (٤٢,١٥%) ، والاستجابة " الي حدا ما " قد حصلت العبارة (١٠) **(أتلقى تشجيع لممارسة النشاط الرياضي من المشرف الرياضي بالجامعة)** قد حصلت على أعلى نسبة مئوية وقدره (٧٧,٨٥%)، والعبارة (٢) وهي **(أمثل الكلية في الأنشطة الرياضية.)** قد حصلت على أقل نسبة مئوية قدرها (١٥,٧٨%)، والاستجابة بـ " لا " قد حصلت العبارة (٢) وهي **(أمثل الكلية في الأنشطة الرياضية)** قد حصلت على أعلى نسبة مئوية وقدره (٧٨,٩٢%)، والعبارة (٨) وهي **(اشارك اصدقائي داخل او خارج الجامعة في اي نشاط رياضي ولو علي سبيل الترفيه)** قد حصلت على أقل نسبة مئوية قدرها (١١,٦١%).

ويفسر الباحث تلك النتائج بالتالي :

من خلال العرض السابق للنتائج يرى **الباحث** أن مجمل مناقشة النتائج أن الاستجابة لجميع عبارات المحور الأول والخاص **واقع النشاط البدني الرياضي في أوساط الشباب الجامعي** قد جاءت لتوضح مفردات ان واقع النشاط الرياضي داخل الجامعة هو المنافسة في المسابقات فقط ولا يوجد أي ممارسة للأنشطة الرياضية للشباب عل أرض الواقع، وأن عدد قليل من الشباب هم من يشاركون في الأنشطة داخل الجامعة؛ بسبب عدم وجود أماكن للممارسة الأنشطة الرياضية بالشكل الكافي.

المنارة للاستشارات
www.manaraa.com

وتتفق نتائج هذه الدراسة مع كل من **محمود بسيوني، فيصل الشاطئ (١٩٩٢)(٨)** وعطيات **خطاب(١٩٩٠م)(٣)** في أن النشاط الرياضي البدني من الاهمية القصوى التي تهتم بها الدولة لبناء مجتمع صحي واعي، وانه لابد من توسيع نسب المشاركة في الأنشطة الرياضية في الجامعات ومراكز الشباب بصورة منتظمة.

المنارة للاستشارات
www.manaraa.com

عرض ومناقشة نتائج التساؤل الثاني :

- ما هو واقع الألعاب الإلكترونية في أوساط الشباب الجامعي ؟

جدول (١١) التكرار والنسبة المئوية وقيمة (كا٢) وترتيب العبارات لاستجابات أفراد عينة البحث لعبارات الاستبيان محور " الألعاب الإلكترونية في أوساط الشباب الجامعي "ن=٢٠٥٩

م	العبارات	نعم		إلي حداً ما		لا		المجموع التقديري	الوزن النسبي	كا٢	الترتيب
		التكرار	%	التكرار	%	التكرار	%				
١٥	اقضي اكثر من ٣ ساعات يوميا في الألعاب الإلكترونية	٨٣٢	٤٠,٤١	٩٩٦	٤٨,٣٧	٢٣١	١١,٢٢	٤٧١٩	٧٦,٤	*٤٧٢,٧٢	٩
١٦	اجد في الألعاب الإلكترونية هواية لي	٢٥٥	١٢,٣٩	٥٩٥	٢٨,٩	١٢٠٩	٥٨,٧٢	٣١٦٤	٥١,٢٢	*٦٨١,٢٦	٢٤
١٧	اري ان الألعاب الإلكترونية تعمل علي تنمية الذكاء	١٢٠٤	٥٨,٤٨	٥٩٧	٢٨,٩٩	٢٥٨	١٢,٥٣	٥٠٦٤	٨١,٩٨	*٦٦٩,٤	٦
١٨	تمثل لك ممارسة ألعاب الفيديو مضيعة للوقت	٨٤٣	٤٠,٩٤	٧٢٧	٣٥,٣١	٤٨٩	٢٣,٧٥	٤٤٧٢	٧٢,٤	*٩٤,٩١	١٣
١٩	امارس الألعاب الإلكترونية علي سبيل الترفيه ليس اكثر	٦١٠	٢٩,٦٣	٢٧٠	١٣,١١	١١٧٩	٥٧,٢٦	٣٥٤٩	٥٧,٤٦	*٦١٤,٦٩	٢٣
٢٠	اجد في الألعاب الإلكترونية حس المغامرة والاثارة والتشويق	٩٦٦	٤٦,٩٢	٨١٨	٣٩,٧٣	٢٧٥	١٣,٣٦	٤٨٠٩	٧٧,٨٥	*٣٨٥,٧٤	٨
٢١	اجد نفسي في تحقيق مستويات مرتفعة في الألعاب الإلكترونية	٨٥٠	٤١,٢٨	٦٨٢	٣٣,١٢	٥٢٧	٢٥,٦	٤٤٤١	٧١,٩	*٧٦,٠٥	١٦
٢٢	أتمكن من تطوير مهاراتي الحاسوبية عند ممارستي ألعاب الانترنت .	٧١٤	٣٤,٦٨	٧٨٩	٣٨,٣٢	٥٥٦	٢٧	٤٢٧٦	٦٩,٢٣	*٤١,٢٢	٢٠
٢٣	اجد نفسي متفوق علي زملائي في الألعاب الإلكترونية	٨٦٧	٤٢,١١	٦٧٢	٣٢,٦٤	٥٢٠	٢٥,٢٦	٤٤٦٥	٧٢,٢٨	*٨٨,١٧	١٤
٢٤	اتحدي زملائي في ممارسة الألعاب الإلكترونية	١٣٨١	٦٧,٠٧	٤٤٢	٢١,٤٧	٢٣٦	١١,٤٦	٥٢٦٣	٨٥,٢	*١٠٨٥,٥٧	٥
٢٥	امارس الألعاب الإلكترونية لمجرد مشاركة اصدقائي	٦٤٠	٣١,٠٨	٤٥٨	٢٢,٢٤	٩٦١	٤٦,٦٧	٣٧٩٧	٦١,٤٧	*١٨٩,٠١	٢٢
٢٦	اجد في الألعاب الإلكترونية عزلة عن الواقع كما يعتقد البعض	٦٩٨	٣٣,٩	٨٤٦	٤١,٠٩	٥١٥	٢٥,٠١	٤٣٠١	٦٩,٦٣	*٨٠,١١	١٨

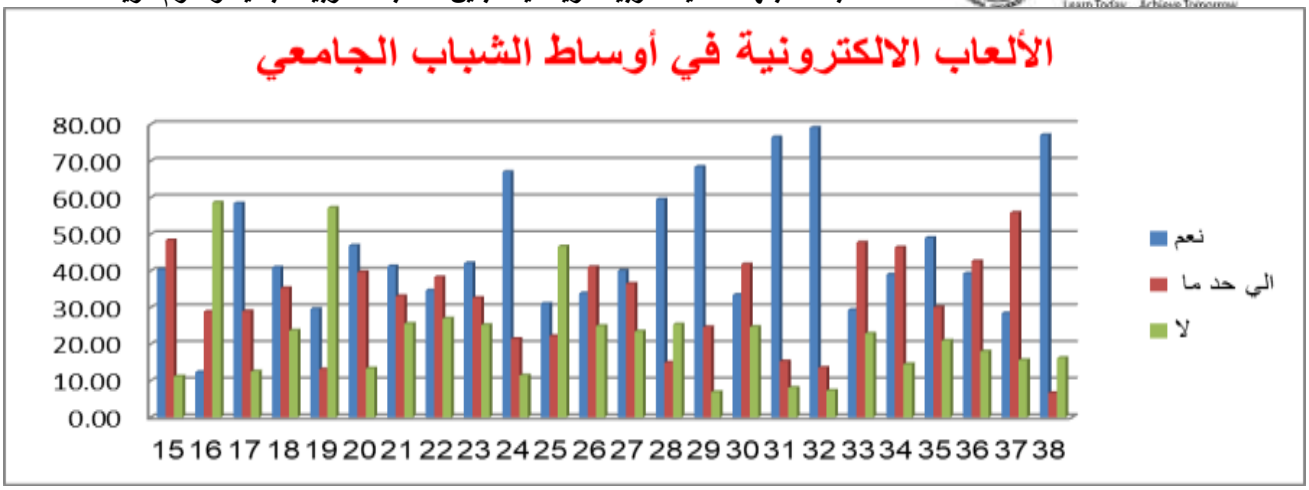
المنارة للاستشارات
www.manaraa.com

٢٧	افضل ممارسة الألعاب الإلكترونية خلال اجهزة (الحاسب الألي – شاشات التليفزيون الذكية – البلاي استيشن)	٨٢٤	٤٠,٠٢	٧٥٢	٣٦,٥	٤٨٣	٢٣,٤٦	٤٤٥٩	٧٢,١٩	*٩٤,١٤	١٥
٢٨	افضل ممارسة الألعاب الإلكترونية خلال الهاتف المحمول	١٢٢٧	٥٩,٥٩	٣٠٨	١٤,٩٦	٥٢٤	٢٥,٤٥	٤٨٢١	٧٨,٠٥	*٦٧٢,٨٦	٧
٢٩	افضل الألعاب الإلكترونية الجماعية او الفردية علي الانترنت	١٤٠٩	٦٨,٤٣	٥٠٧	٢٤,٦٢	١٤٣	٦,٩٥	٥٣٨٤	٨٧,١٦	*١٢٣٧,٩١	٣
٣٠	ممارسة ألعاب الانترنت تسهم في تحسين وتعزيز مهارات التحكم في الوقت.	٦٨٩	٣٣,٤٦	٨٦١	٤١,٨٢	٥٠٩	٢٤,٧	٤٢٩٨	٦٩,٥٨	*٩٠,٢٨	١٩
٣١	ممارسة الألعاب الإلكترونية لا تحتاج مني اي تكاليف مادية	١٥٧٦	٧٦,٥٤	٣١٦	١٥,٣٥	١٦٧	٨,١	٥٥٢٧	٨٩,٤٨	*١٧٤٦,٠٣	٢
٣٢	أمارس الألعاب الإلكترونية لأنها غير مرتبطة بمكان معين.	١٦٢٩	٧٩,١٥	٢٧٩	١٣,٥٥	١٥١	٧,٣٣	٥٥٩٦	٩٠,٥٩	*١٩٥٤,٠٤	١
٣٣	تستهويني الصور المتحركة في ألعاب الانترنت وتدفعني للعب	٦٠٤	٢٩,٣٤	٩٨٤	٤٧,٧٩	٤٧١	٢٢,٨٨	٤٢٥١	٦٨,٨٢	*٢٠٦,٥٤	٢١
٣٤	يستهويني التصميم ثلاثي الإبعاد D٣ في ألعاب الانترنت ويدفعني للعب.	٨٠٣	٣٩	٩٥٧	٤٦,٤٨	٢٩٩	١٤,٥٢	٤٦٢٢	٧٤,٨٣	*٣٤٥,١٧	١١
٣٥	ممارسة ألعاب الانترنت يمكن أن يكون سببا في كسب المال.	١٠٠٩	٤٩	٦١٨	٣٠,٠٢	٤٣٢	٢٠,٩٨	٤٦٩٥	٧٦,٠١	*٢٥٢,٧٥	١٠
٣٦	تسهم ممارسة ألعاب الانترنت في تطوير مهارات اللغة الإنجليزية لدي.	٨٠٩	٣٩,٢٩	٨٧٩	٤٢,٦٩	٣٧١	١٨,٠٢	٤٥٥٦	٧٣,٧٦	*٢٢٠,٨٩	١٢
٣٧	اللاعبون الذين يمارسون ألعاب الانترنت قد يقابل بعضهم البعض في العالم الحقيقي لقضاء أوقات ممتعة.	٥٨٦	٢٨,٤٦	١١٥١	٥٥,٩	٣٢٢	١٥,٦٤	٤٣٨٢	٧٠,٩٤	*٥٢٢,٦٦	١٧
٣٨	ممارسة ألعاب الانترنت تمكنني من تطوير مهارات الكتابية لدي.	١٥٨٨	٧٧,١٣	١٣٧	٦,٦٥	٣٣٤	١٦,٢٢	٥٣٧٢	٨٦,٩٧	*١٨٠٥,١	٤

***قيمة (كا٢) الجدولية عند مستوي معنوية (٠,٠٥) ودرجة حرية (٢) = ٥,٩٩**

يتضح من جدول (١١) أن قيمة (كا٢) المحسوبة لاستجابات أفراد العينة لعبارات المحور الثاني " **الألعاب الإلكترونية في أوساط الشباب الجامعي** " جميعها دالة إحصائياً عند مستوي معنوية (٠,٠٥) .

المنارة للاستشارات
www.manaraa.com



شكل (٢)

يوضح النسبة المئوية للتكرارات لعبارات المحور الثاني

مناقشة نتائج التساؤل الثاني :

يتضح من جدول (١١) استجابات عينة البحث علي محور " **الألعاب الإلكترونية في أوساط الشباب الجامعي** " ، كما يتضح أن النسبة المئوية للاستجابة للعبارات بالإجابة بـ " نعم " تراوحت ما بين (١٢,٣٩% – ٧٩,١٢%) ، والنسبة المئوية للاستجابة للعبارات بالإجابة بـ " الي حدا ما " تراوحت ما بين (٦,٦٥% – ٥٥,٩%) ، والنسبة المئوية للاستجابة للعبارات بالإجابة بـ " لا " تراوحت ما بين (٦,٩٥% – ٥٨,٧٢%) .

كما يتضح من جدول (١١) أن هناك فروق ذات دلالة إحصائية في جميع عبارات محور " **الألعاب الإلكترونية في أوساط الشباب الجامعي** " بالنسبة لعينة الدراسة لصالح الاستجابة الأعلى حيث تراوحت قيمة (كا٢) المحسوبة ما بين (٤١,٢٢ – ١٩٥٤,٠٤) ، وهي عبارات جميعها دالة إحصائياً عند مستوي معنوية (٠,٠٥).ويوضح الجدول (١١) إن العبارات جاءت بوزن نسبي بين (٥١,٢٢% – ٩٠,٥٩%) .

وجاءت قيمة التكرارات والنسبة المئوية والدرجة الكلية لاستجابات عينة البحث علي عبارات محور " **الألعاب الإلكترونية في أوساط الشباب الجامعي** " يتضح أن العبارة (٣٢) **(أمارس الألعاب الإلكترونية لأنها غير مرتبطة بمكان معين)** قد حصلت على أعلى نسبة مئوية وقدرها (٩٠,٥٩%) والعبارة (١٦) وهي **(اجد في الألعاب الإلكترونية هواية لي)** قد حصلت على أقل نسبة مئوية قدرها (٥١,٢٢%) ، كما يتضح أن النسبة المئوية للاستجابة للعبارات بالإجابة بـ " **نعم** " قد حصلت العبارة (٣٢) **(أمارس الألعاب الإلكترونية لأنها غير مرتبطة بمكان معين)** قد حصلت على أعلى نسبة مئوية وقدرها (٧٩,١٢%) والعبارة (١٦) وهي **(اجد في الألعاب الإلكترونية هواية لي)** قد حصلت على أقل نسبة مئوية قدرها (١٢,٣٦%)،

المنارة للاستشارات
www.manaraa.com

والاستجابة " **الي حدا ما** " قد حصلت العبارة (٣٧) **(اللاعبون الذين يمارسون ألعاب الانترنت قد يقابل بعضهم البعض في العالم الحقيقي لقضاء أوقات ممتعة)** قد حصلت على أعلى نسبة مئوية وقدره (٥٥,٩%)، والعبارة (٣٨) وهي **(ممارسة ألعاب الانترنت تمكنني من تطوير مهارات الكتابية لدي)** قد حصلت على أقل نسبة مئوية قدرها (٦,٦٥%)، الاستجابة بـ " **لا** " قد حصلت العبارة (١٦) وهي **(اجد في الألعاب الإلكترونية هواية لي)** قد حصلت على أعلى نسبة مئوية وقدره (٥٨,٧٢%)، والعبارة (٢٩) وهي **(افضل الألعاب الإلكترونية الجماعية او الفردية علي الانترنت)** قد حصلت على أقل نسبة مئوية قدرها (٦,٩٥%).

ويفسر الباحث تلك النتائج بالتالي :

اتفقت الدراسة مع **كلا من دراسة عبدالمنعم إبراهيم (٢٠١٩) (١٨) وناصر العنزي(٢٠١٩)(١٩) وأميرة مشري(٢٠١٧) (٢)، ومريم قويدار (٢٠١٢م)(١٠)، وفاطمة همال (٢٠١٢م)(٤)، ودراسة ٢٠١٨ (Zhuqing Xu, Ming and Lijun)** ودراسة **Wright (٢٠١١)** ان ممارسة الألعاب الإلكترونية غير مرتبط بمكان أو زمان ، وأنها لا تحتاج أي تكاليف مادية ، وانها مفضلة بالنسبة للأفراد، لان بها تحدي ومنافسة، وتعمل علي تنمية بعض المهارات الشخصية، خاصة في الألعاب الحربية وكرة القدم الإلكترونية والبلاي ستيشن ويفضل الطلاب اللعب علي الهاتف المحمول، اذ يقضي أكثر من ٣ ساعات يوميا في الألعاب الإلكترونية؛ نظرا لوجود أشكال **3D** والصور المتحركة والألوان الزاهية، مما تستهوي الجميع للمشاركة بها.

المنارة للاستشارات
www.manaraa.com

عرض ومناقشة نتائج التساؤل الثالث : ماهي الآثار المحتملة للألعاب الإلكترونية ؟

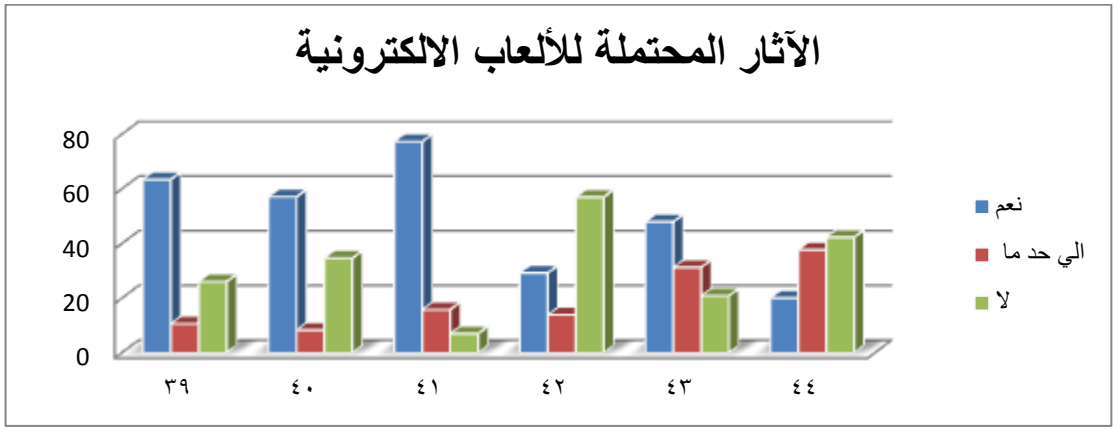
جدول (١٢) التكرار والنسبة المئوية وقيمة (كا٢) وترتيب العبارات لاستجابات أفراد عينة البحث لعبارات الاستبيان محور " الآثار المحتملة للألعاب الإلكترونية " ن=٢٠٥٩

م	العبارات	نعم		إلي حداً ما		لا		المجموع التقديري	الوزن النسبي	كا٢	الترتيب
		التكرار	%	التكرار	%	التكرار	%				
٣٩	أجد متعة في ممارسة الألعاب الإلكترونية مقارنة بممارسة الأنشطة الرياضية	١٣٠٦	٦٣,٤٣	٢١٨	١٠,٥٩	٥٣٥	٢٥,٩٨	٤٨٨٩	٧٩,١٥	*٩١٢,٤٢	٢
٤٠	وقت فراغي لا يسمح بممارسة الرياضة فأمارس الألعاب الإلكترونية.	١١٧٥	٥٧,٠٧	١٧١	٨,٣١	٧١٣	٣٤,٦٣	٤٥٨٠	٧٤,١٥	*٧٣٥,٩	٤
٤١	المشاركة في دورات كرة قدم الكترونية "بلاي ستشين" ايسر لي من المشاركة في دورات كرة قدم الحقيقية	١٥٩١	٧٧,٢٧	٣٢٤	١٥,٧٤	١٤٤	٦,٩٩	٥٥٦٥	٩٠,٠٩	*١٨١٢,٢٩	١
٤٢	ممارسة ألعاب الإلكترونية تسهم في معرفة وحل مشاكل العالم الحقيقية عل عكس النشاط الرياضي	٦٠١	٢٩,١٩	٢٨٥	١٣,٨٤	١١٧٣	٥٦,٩٧	٣٥٤٦	٥٧,٤١	*٥٩٠,٣٨	٦
٤٣	ممارسة ألعاب الانترنت تمكنني من التلاعب والسيطرة على بعض مما لا يمكن تحقيقه في الحياة الحقيقية.	٩٨٧	٤٧,٩٤	٦٤٣	٣١,٢٣	٤٢٩	٢٠,٨٤	٤٦٧٦	٧٥,٧	*٢٣٠,٩٤	٣
٤٤	أعتبر ممارسة الألعاب الإلكترونية بديل جيد لممارسة النشاط الرياضي.	٤١٣	٢٠,٠٦	٧٧٦	٣٧,٦٩	٨٧٠	٤٢,٢٥	٣٦٦١	٥٩,٢٧	*١٦٩,٧٢	٥

*قيمة (كا٢) الجدولية عند مستوي معنوية (٠,٠٥) ودرجة حرية (٢) = ٥,٩٩

المنارة للاستشارات
www.manaraa.com

يتضح من جدول (١٢) أن قيمة (كا٢) المحسوبة لاستجابات أفراد العينة لعبارات المحور الثالث " **الآثار المحتملة للألعاب الإلكترونية** " جميعها دالة إحصائياً عند مستوي معنوية (٠,٠٥) .



شكل (٣)

يوضح النسبة المئوية للتكرارات لعبارات المحور الثالث

يتضح من جدول (١٢) استجابات عينة البحث علي محور " **الآثار المحتملة للألعاب الإلكترونية** " ، كما يتضح أن النسبة المئوية للاستجابة للعبارات بالإجابة بـ " نعم " تراوحت ما بين (٢٠,٠٥٨% – ٧٧,٢٧١%) ، والنسبة المئوية للاستجابة للعبارات بالإجابة بـ " الي حدا ما " تراوحت ما بين (٨,٣٠٥% – ٣٧,٦٨٨%) ، والنسبة المئوية للاستجابة للعبارات بالإجابة بـ " لا " تراوحت ما بين (٦,٩٩٤% – ٥٦,٩٦٩%) .

كما يتضح من جدول (١٢) أن هناك فروق ذات دلالة إحصائية في جميع عبارات محور " **الآثار المحتملة للألعاب الإلكترونية** " بالنسبة لعينة الدراسة لصالح الاستجابة الأعلى حيث تراوحت قيمة (كا٢) المحسوبة ما بين (١٦٩,٧٢٠ – ١٨١٢,٢٨٧) ، وهي عبارات جميعها دالة إحصائياً عند مستوي معنوية (٠,٠٥).

ويوضح الجدول (١٢) إن العبارات جاءت بوزن نسبي بين (٥٧,٤٠٧% – ٩٠,٠٩٢%) .

وجاءت قيمة التكرارات والنسبة المئوية والدرجة الكلية لاستجابات عينة البحث علي عبارات محور " **الآثار المحتملة للألعاب الإلكترونية** " " يتضح أن العبارة (٤١) **(المشاركة في دورات كرة قدم الكترونية "بلاي ستشين" ايسر لي من المشاركة في دورات كرة قدم الحقيقية)** قد حصلت على أعلى نسبة مئوية وقدرها (٩٠,٠٩%) والعبارة (٤٢) وهي **(ممارسة ألعاب الإلكترونية تسهم في معرفة وحل مشاكل العالم الحقيقية عل عكس النشاط الرياضي)** قد حصلت على أقل نسبة مئوية قدرها (٥٩,٣٨%) .

المنارة للاستشارات
www.manaraa.com

كما يتضح أن النسبة المئوية للاستجابة للعبارات بالإجابة بـ " **نعـم** " قد حصلت العبارة (٤١) **(المشاركة في دورات كرة قدم الكترونية "بلاي ستشين" ايسر لي من المشاركة في دورات كرة قدم الحقيقية)** قد حصلت على أعلى نسبة مئوية وقدرها (٧٧,٢٧%) والعبارة (٤٤) وهي **(أعتبر ممارسة الألعاب الإلكترونية بديل جيد لممارسة النشاط الرياضي)** قد حصلت على أقل نسبة مئوية قدرها (٢٠,٠٦%)، والاستجابة " **الي حدا ما** " قد حصلت العبارة (٤٤) **(أعتبر ممارسة الألعاب الإلكترونية بديل جيد لممارسة النشاط الرياضي)** قد حصلت على أعلى نسبة مئوية وقدره (٣٧,٦٩%)، والعبارة (٤٠) وهي **(وقت فراغي لا يسمح بممارسة الرياضة فأمارس الألعاب الإلكترونية)** قد حصلت على أقل نسبة مئوية قدرها (٨,٣١%)، والاستجابة بـ " لا " قد حصلت العبارة (٤٢) وهي **(ممارسة ألعاب الإلكترونية تسهم في معرفة وحل مشاكل العالم الحقيقية عل عكس النشاط الرياضي)** قد حصلت على أعلى نسبة مئوية وقدره (٥٧,٤١%)، والعبارة (٤١) وهي **(المشاركة في دورات كرة قدم الكترونية "بلاي ستشين" ايسر لي من المشاركة في دورات كرة قدم الحقيقية)** قد حصلت على أقل نسبة مئوية قدرها (٦,٩٩%).

ويفسر الباحث تلك النتائج بالتالي :

اتفقت الدراسة مع كلا من **دراسة عبدالمنعم إبراهيم (٢٠١٩) (١٨) وناصر العنزي (٢٠١٩) (١٩) والشحروري والريماوي(٢٠١١) ودراسة (٢٠٠٦) Nicholas L, Carig A, Brad J USA** ان للألعاب الإلكترونية متعة حقيقية في ممارستها مقارنة بممارسة الأنشطة الرياضي والبدنية وأن المشاركة في العاب البلاي ستيشن أفضل من المشاركة في الدورات الرياضية حيث أنها تعكس ما لا يمكن تحقيقه في الحياة الحقيقية.

ويرى **الباحث** في مجمل مناقشة النتائج لمحاور تساؤلات البحث والمتمثل في أن الألعاب الإلكترونية تمثل خطراً حقيقياً علي الصحة البدنية والنفسية للشباب، ولابد من اتخاذ قرارات تسمح بعودة ممارسة الأنشطة الرياضية والبدنية بالجامعات ومراكز الشباب يشكل مكثف وضع برامج رياضية تسمح ببناء مجتمع بدنياً ونفسياً وعقلياً.

المنارة للاستشارات
www.manaraa.com

الاستنتاجات والتوصيات : The Conclusions And The Recommendations

الاستنتاجات : The Conclusions

من خلال ما توصل الباحث اليه من نتائج يرى :

١- ان واقع النشاط الرياضي داخل الجامعة هو المنافسة في المسابقات فقط ولا يوجد أي ممارسة للأنشطة الرياضية للشباب عل أرض الواقع.

٢- ان عدد قليل من الشباب هم من يشاركون في الأنشطة داخل الجامعة؛ بسبب عدم وجود أماكن للممارسة الأنشطة الرياضية بالشكل الكافي.

٣- الألعاب الإلكترونية لها أثر في اتجاهات الطلاب نحو ممارسة الأنشطة الرياضية؛ لأنها لا ترتبط بمكان أو بوقت معين، ويمكن لعبها فردي أو جماعي فيسهل منافسة الأصدقاء، مقارنة بممارسة الأنشطة الرياضية.

٤- الألعاب الإلكترونية تعمل علي تطوير الأشخاص لبعض المهارات مثل الحاسب واللغة دون تكاليف مادية، وتسهم في تعزيز مهارات التحكم في الوقت وكسب المال احياناً، وتمكن من تطوير مهارات الكتابة.

٥- تقدم الألعاب الإلكترونية متعة حقيقية عند مشاركة الأصدقاء في دورات البلاي ستيشن مقارنة بممارسة الأنشطة الرياضية .

٦- تشغل الألعاب الإلكترونية وقت الفراغ الطلاب بما لا يسمح بممارستهم الأنشطة الرياضية والبدنية، وهي بديل جيد لممارسة الرياضية.

التوصيات : The Recommendations

من خلال ما توصل اليه الباحث من نتائج يوصى بالآتى:

- الاهتمام الكافي بتوسع ممارسة الأنشطة الرياضية داخل الجامعات وخارجها، ووضع برامج توعوية وتثقيفية بأهمية ممارسة الأنشطة الرياضية لبناء الأفراد صحياً نفسياً وعقلياً.
- ضرورة اتخاذ كافة الجهات المسئولة ووسائل الإعلام المختلفة خطوات جادة في وضع برامج ارشادية وقائية علاجية لزيادة الوعي لدي الأهل والطلاب نحو سلبيات الألعاب الإلكترونية والمشكلات الناتجة عنها، وأثرها علي الصحة العامة للشباب.
- أجراء المزيد من البحوث حول إدمان المراهقين علي الألعاب الإلكترونية.

المنارة للاستشارات
www.manaraa.com

المراجع العربية والأجنبية : The Foreign The Arabic References

المراجع العربية : The Arabic References

١- **أحمد فلاق (٢٠٠٩)**: الطفل الجزائري وألعاب الفيديو، دراسة في القيم والمتغيرات، أطروحة دكتوراه، جامعة الجزائر، كلية العلوم السياسية والإعلام، الجزائر.

٢- **أميرة مشري (٢٠١٧م)**: أثر الألعاب الإلكترونية عبر الهواتف الذكية على التحصيل الدراسي للتلميذ، الجزائري، رسالة ماجستير، ، جامعة العربي بن مهيدي أم البواقي، كلية العلوم الاجتماعية والإنسانية، الجزائر.

٣- **عطيات محمد خطاب(١٩٩٠م)**: أوقات الفراغ والترويح، مصر، دار المعارف القاهرة.

٤- **فاطمة همال (٢٠١٢)**: الألعاب الإلكترونية عبر الوسائط الإعلامية الجديدة وتأثيرها في الطفل الجزائري دراسة ميدانية على عينة من اطفال ابتدائيات مدينة باتنة . رسالة ماجستير، جامعة الحاج لخضر – باتنة، الجزائر.

٥- **كهينة علواش (٢٠٠٧)**: معالجة العنف من خلال التلفزيون وألعاب الفيديو وتأثيره على الطفل، رسالة ماجستير، جامعة الجزائر، كلية العلوم السياسية والإعلام، الجزائر.

٦- **ماجد محمد الزيودي(٢٠١٥م)** :الانعكاسات التربوية لاستخدام الأطفال للألعاب الإلكترونية كما يراها معلمو وأولياء الأمور طلبة المدارس الابتدائية بالمدينة المنورة، رسالة ماجستير ، جامعة طيبة ، كلية أصول التربية، السعودية. المجلد ١٠ العدد ١.

٧- **مرح مؤيد حسن (٢٠١٣)**: ظاهرة انتشار الألعاب الإلكترونية في مدينة الموصل وتأثيراتها على الفرد، مجلة اضاءات موصلية. العراق، العدد ٧٥.

٨- **محمود عوض بسيوني، فيصل ياسين الشاطئ(١٩٩٢م)**: نظريات وطرق التربية البدنية ، ط٢، ديوان المطبوعات الجامعية، القاهرة.

٩- **مها الشحروري ، محمد الريماوي (٢٠١١)**: "أثر الألعاب الإلكترونية على عمليات التذكر وحل المشكلات واتخاذ القرار لدى أطفال مرحلة الطفولة المتوسطة في الأردن. مجلة العلوم التربوية. المجلد ٣٨. ملحق ٢.

١٠- **مريم قويدر(٢٠١٢م)**: أثر الألعاب الإلكترونية على السلوكيات لدى الأطفال، رسالة الماجستير، جامعة الجزائر ، كلية العلوم السياسية والإعلام ، الجزائر.

١١- **نورة السعد (٢٠٠٥)**: الخطر في العاب الفيديو للأطفال، جريدة الرياض، العدد ١٣٤٠٦.

المراجع الأجنبية : The Foreign References

المنارة للاستشارات
www.manaraa.com

١٢- **Nicholas L. Carnagey, Craig A Anderson (Brad J. Bushman ٢٠٠٦ USA):** The effect of video game violence on physiological desensitization to real-life violence, Department of Psychology, University of Michigan, USA and Vrije University, Amsterdam, The Netherlands.

١٣- **Stephen E. Siwek, Video Games in the ٢١st Century(٢٠٠٧):** Economic Contributions of the US Entertainment, U.S.A,U.S, Software Industry © Entertainment Software Association.

١٤- **Wakil Karzan, Omer Shano and Omer Bayan (٢٠١٧)** : Impact of Computer Games on Students GPA". European Journal of Education Studies. Volume ٣ | Issue ٨. Available on-line at: www.oapub.org/edu

١٥- **Wright, Jancee (٢٠١١)** "The effects of video game play on academic performance,"Modern Psychological Studies, Article ٦. Available at: https://scholar.utc.edu/mps/vol١٧/iss١/٦

١٦- **Zhuqing Xu, Ming Xiang and Lijun Pang (٢٠١٨):** "Study on the influence factors of college students' loyalty in PUBG game" Published under licence by IOP Publishing Ltd.

المراجع الشبكة المعلوماتية

١٧- سوق ألعاب الكمبيوتر سيبلغ ١٥٢ مليار دولار بنهاية ٢٠١٩، تقرير موقع **DW** الاخباري بتاريخ ٢٠١٩/٨/٢٥م علي الرباط: **https://www.dw.com/ar/**

١٨- **عبد المنعم ابراهيم اسماعيل المدهون (٢٠١٩م):** أثر لعبة ببجي "PUBG" على التحصيل الدراسي : دراسة ميدانية، فلسطين ، نشرت بتاريخ ٢٠١٩/٦/٢٤م علي الرباط: **https://www.new-educ.com**

١٩- **ناصر العنزي (٢٠١٩):** أثرا استخدام مواقع التواصل الاجتماعي والألعاب الإلكترونية على طلاب الصف الثالث متوسط بمدرسة السيح بالخرج. دراسة ميدانية. السعودية تم النشر علي موقع صحيفة فلسطين بتاريخ ٢٠١٨/١٢/٦ من خلال الموقع:

المنارة للاستشارات
www.manaraa.com

http://felesteen.ps/article/lbt-pubg-alqtl-sbylk-lthya

٢٠- نيكلاس بوتهوف/ عارف جابو: الرياضة الإلكترونية تزداد شعبية واحترافية مع جوائز بالملايين عبر لينك الموقع : https://www.dw.com/ar/

٢١- (Mai ٢٠١٠):سلبيات وايجابيات الألعاب الإلكترونية، تم استعراضه بتاريخ ٢٠١٩/٢/١٢ على الرابط: http://alexmedia.forumsmotions.com/t١٥٠-topic

المنارة للاستشارات
www.manaraa.com