رقم الترتيب: .....

رقم التسلسلي: .....

جامعة قاصدي مرباح – ورقلة –

معهد علوم وتقنيات النشاطات البدنية والرياضية

قسم نشاطات التربية البدنية والرياضية

التخصص: النشاط البدني الرياضي المدرسي

مذكرة مقدمة لاستكمال متطلبات شهادة الماستر أكاديمي

في النشاط البدني الرياضي المدرسي

بعنوان:

عزوف الطلبة على ممارسة الأنشطة الرياضية والتوجه إلى الألعاب الإلكترونية

" دراسة ميدانية أجريت على مستوى مدينة تقرت "

– إعداد الطالب: حمايمي عز الدين

– إشراف الأستاذ: قويدر بن براهيم لعيد

اللجنة المناقشة

الأستاذ (ة): حكومي علي (أستاذ التعليم العالي – جامعة قاصدي مرباح – ورقلة) رئيساً

الأستاذ (ة): قويدر بن براهيم لعيد (أستاذ محاضر أ – جامعة قاصدي مرباح – ورقلة) مشرفاً

الأستاذ (ة): دقيق جمال (أستاذ التعليم العالي – جامعة قاصدي مرباح – ورقلة) مناقشاً

السنة الجامعية: 2021–2022

إهداء

إلى رمز الحياة وعنوان الأمل، إلى التي علمتني كيف يكون الصبر مفتاح الفرج، إلى القلب الذي احتمل الكثير والصدر الفياض الذي لا يضيق إليك يا أمي، وإلى من هو كبير بإيمانه وأخلاقه وتعاونه السامي إلى قدوتي في الحياة أبي الغالي رحمه الله، مني لكم كل الاحترام والتقدير.

إلى كافة عائلتي.

إلى الأستاذ المشرف " الدكتور **قويدر بن براهيم لعيد** ".

إلى جميع أساتذة وعمال معهد علوم وتقنيات النشاطات البدنية والرياضية.

إلى أصدقاء الدراسة.

إلى كل من ساعدني من قريب ومن بعيد.

إلى كل هؤلاء أهدي ثمرة جهدي.

الطالب الباحث؛ حمايمي عز الدين.....

شكر وتقدير

أتقدم بخالص الشكر والتقدير والاحترام إلى الدكتور قويدر بن براهيم لعيد الذي تابع مراحل إنجاز هذه الدراسة بكل اهتمام ومسؤولية وما فتئ أن يمدني بالنصائح والتوجيهات التي ساعدتني في التغلب على الصعاب وكانت لي عونا في رفع الكثير من الحواجز التي فرضتها طبيعة الموضوع، حفظك الله ورعاك.

وأتقدم بجزيل الشكر إلى أستاذة معهد علوم وتقنيات النشاطات البدنية والرياضية على ما قدموه خلال المسار التكويني.

كما أتوجه بالوفاء والعرفان إلى كل من قدم لنا يد العون وساعدنا بقطرة عرق وبسمة صادقة أو نصيحة ثمينة أو كلمة طيبة وشجعنا في هذا المشوار من أجل الوصول إلى المعلومة المفيدة والكلمة الهادفة.

وختاما أتوجه بفائق الاحترام والتقدير إلى أعضاء اللجنة العلمية الموقرة على قبول مناقشة هذه المذكرة مع إثرائنا بجملة من الملاحظات العلمية التي تدعم وتزيد من ثقلها العلمي.

الملخص:

العنوان: **عزوف الطلبة على ممارسة الأنشطة الرياضية والتوجه إلى الألعاب الإلكترونية.**

تهدف الدراسة إلى التعرف على تأثير الجانب المادي والترفيهي والحجر الصحي في العزوف عن ممارسة النشاط الرياضي والتوجه نحو الألعاب الإلكترونية من وجهة نظر المراهقين وأولياء أمورهم، قام الطالب الباحث باستخدام المنهج الوصفي لأنه الأكثر ملائمة لطبية الدراسة الحالية لأنه يصف الظاهرة كما هي عليها في الواقع، وتم اختيار عينة الدراسة بطريقة عشوائية من المراهقين المتمدرسين المرتدين على قاعات الألعاب الإلكترونية وغير ممارسين للأنشطة الرياضية حيث بلغ عددهم (32) فرد للعينة الأساسية، كما تم اختيار (30) فرد يمثلون أولياء الأمور للمراهقين الذين يمثلون الدراسة الأساسية، ولجمع البيانات والمعلومات تم الاعتماد على أداة الاستبيان موجه للمراهقين وأولياء أموره، ويحتوي الاستبيان على ثلاثة محاور رئيسية بالإضافة إلى محور يحتوي على أسئلة خاصة، وتوصلت الدراسة إلى أن الجوانب (الحجر الصحي، الظروف المادية، الترفيهية) تعتبر من أسباب عزوف المراهقين عن ممارسة النشاط الرياضي والتوجه نحو الألعاب الإلكترونية من وجهة نظهرهم ونظرة أولياء أمورهم، ومن اقتراحات الدراسة إعداد دراسات وبحوث للتعرف على أسباب جديد لعزوف مرتادي قاعات الألعاب الإلكترونية على ممارسة الأنشطة الرياضية.

الكلمات المفتاحية: – العزوف – الأنشطة الرياضية – الألعاب الإلكترونية – الطلبة المراهقين.

Abstract

Students' reluctance to engage in sports activities and turn to electronic games.

The study aims to identify the effect of the physical, recreational and quarantine aspects on the reluctance to practice sports and the trend towards electronic games from the point of view of adolescents and their parents. The study sample was chosen by accident from schoolchildren who reverted to electronic games halls and who did not practice sports activities, where they numbered (32) individuals for the basic sample, and (30) individuals were selected representing the parents of the adolescents who represent the basic study. To collect data and information, the questionnaire was directed to adolescents and their parents, and the questionnaire contains three main axes in addition to an axis containing special questions, and the study concluded that aspects (quarantine, physical conditions, recreational) are among the reasons for the reluctance of adolescents to engage in sports activity. And the trend towards electronic games from the point of view of their appearance and the point of view of their parents, and among the proposals of the study is the preparation of studies and research to identify new reasons for the reluctance of visitors to electronic games halls to engage in sports activities.

Keywords: - reluctance - sports activities - electronic games - teenage students.

فهرس المحتويات

الموضوعات	الصفحة
شكر	ت
إهداء	ث
الملخص باللغة العربية	ج
الملخص باللغة الإنجليزية Abstract	ج
قائمة المحتويات	ح
قائمة الجداول	د
قائمة الملاحق	ر
مقدمة	01
الجانب النظري	
الفصل الأول: مدخل للدراسة	
مشكلة الدراسة وتساؤلاتها.	07
أهداف الدراسة.	08
فرضيات الدراسة.	09
أهمية الدراسة.	09
مصطلحات ومفاهيم الدراسة.	10
أهم متغيرات الدراسة.	11
الفصل الثاني: **الدراسات والبحوث السابقة.**	
الدراسات السابقة والمشابهة.	16
التعليق على الدراسات السابقة والمشابهة.	19
الجانب التطبيقي	
الفصل الثالث: طرق ومنهجية الدراسة.	
منهج الدراسة.	24
الدراسة الاستطلاعية.	24
مجتمع الدراسة وعينتها.	25
حدود الدراسة.	26

أدوات جمع البيانات.	26
الخصائص السيكومترية لأدوات الدراسة.	27
أساليب التحليل الإحصائي.	32
خلاصة.	32
الفصل الرابع: **عرض وتحليل نتائج الدراسة ومناقشتها**	
عرض وتحليل نتائج الفرضيات.	34
أهم الإستخلاصات.	52
مناقشة نتائج الفرضيات.	52
الخاتمة.	57
– قائمة المراجع.	/
– الملاحق.	/

قائمة الجداول

رقم الجدول	العنوان	الصفحة
1	يبين صدق وثبات المحور الثالث للاستبيان الموجه للمراهقين.	29
2	يبين صدق وثبات محاور استبيان الموجه لأولياء أمور المراهقين.	30
3	يوضح إجابات عينة الدراسة الأساسية من المراهقين على التساؤل الدال على غلق القاعات الرياضة والصالات بسبب جائحة كورونا هو دافع للتوجه إلى ممارسة الألعاب الإلكترونية؟	34
4	يوضح إجابات عينة الدراسة الأساسية من المراهقين على التساؤل الدال على شروط تلقيح التي فرضت من طرف القاعات الرياضية جراء وباء كورونا سبب لعدم ممارسة الأنشطة الرياضية؟	35
5	يوضح إجابات عينة الدراسة الأساسية من المراهقين على التساؤل الدال على هل التفويج الخاص بالمؤسسات التربوية سبب للإقبال على الألعاب الإلكترونية؟	36
6	يوضح إجابات عينة الدراسة الأساسية من المراهقين على التساؤل الدال على هل الرياضة لها عامل إيجابي للحماية من إصابة بفيروس كورونا؟	37
7	يوضح إجابات عينة الدراسة الأساسية من المراهقين على التساؤل الدال على هل ارتفاع اشتراكات بالقاعات الرياضية دافع للابتعاد عن ممارسة الرياضة؟	38
8	يوضح إجابات عينة الدراسة الأساسية من المراهقين على التساؤل الدال على متطلبات المعيشة الصعبة تمنعك من إنفاق المال من اجل ممارسة الأنشطة الرياضية؟	39
9	يوضح إجابات عينة الدراسة الأساسية من المراهقين على التساؤل الدال على هل ترى ممارسة الألعاب الإلكترونية لها مردود مادي؟	40
10	يوضح إجابات عينة الدراسة الأساسية من المراهقين على التساؤل الدال على هل تفضل الألعاب الإلكترونية على ممارسة الأنشطة الرياضية؟	41

11	يوضح إجابات عينة الدراسة الأساسية من المراهقين على التساؤل الدال على هل تعتبر الألعاب الإلكترونية كالبوبجي فضاء من اجل التواصل مع الأصدقاء؟	42
12	يوضح إجابات عينة الدراسة الأساسية من أولياء أمور المراهقين على التساؤل الدال على من هو أقرب صديق لابنك؟	43
13	يوضح إجابات عينة الدراسة الأساسية من المراهقين على التساؤل الدال على هل ترى إن ابنك يهتم بالألعاب الإلكترونية على خلاف الألعاب التقليدية؟	44
14	يوضح إجابات عينة الدراسة الأساسية من المراهقين على التساؤل الدال على هل ازمه فيروس كورونا سبب إقبال ابنكم على الألعاب الإلكترونية؟	45
15	يوضح إجابات عينة الدراسة الأساسية من المراهقين على التساؤل الدال على هل التفويج الخاص بالمؤسسات التربوية كان سببا لإقبال ابنكم على الألعاب الإلكترونية؟	46
16	يوضح إجابات عينة الدراسة الأساسية من المراهقين على التساؤل الدال على هل ارتفاع اشتراكات بالقاعات الرياضية دافع لعدم ممارسة ابنكم الرياضة؟	47
17	يوضح إجابات عينة الدراسة الأساسية من المراهقين على التساؤل الدال على هل ترى ممارسة الألعاب الإلكترونية لها مردود إيجابي لابنكم؟	48
18	يوضح إجابات عينة الدراسة الأساسية من المراهقين على التساؤل الدال على هل تفضل الألعاب الإلكترونية على ممارسة الأنشطة الرياضية لإبنكم؟	49
19	يوضح إجابات عينة الدراسة الأساسية من المراهقين على التساؤل الدال على هل يشعر ابنكم بالحماس والمتعة عند ممارسة الألعاب الإلكترونية؟	50
20	يوضح إجابات عينة الدراسة الأساسية من المراهقين على التساؤل الدال على هل ترى ابنك سيكون في يوم من الأيام صانع محتوى عبر الألعاب الإلكترونية؟	51

قائمة الأشكال البيانية

رقم البيان	العنوان	الصفحة
1	يوضح استجابة المراهقين إزاء تصوراتهم إذا ما كان غلق القاعات الرياضة والصالات بسبب جائحة كورونا هو دافع للتوجه إلى ممارسة الألعاب الإلكترونية.	34
2	يوضح استجابة المراهقين إزاء تصوراتهم إذا ما كانت شروط تلقيح التي فرضت من طرف القاعات الرياضية جراء وباء كورونا سبب لعدم ممارسة الأنشطة الرياضية.	35
3	يوضح استجابة المراهقين إزاء تصوراتهم إذا ما كان التفويج الخاص بالمؤسسات التربوية سبب للإقبال على الألعاب الإلكترونية.	36
4	يوضح استجابة المراهقين إزاء تصوراتهم إذا ما كان للرياضة دور إيجابي للحماية من إصابة بفيروس كورونا.	37
5	يوضح استجابة المراهقين إزاء تصوراتهم إذا ما كان ارتفاع اشتراكات بالقاعات الرياضية دافع للابتعاد عن ممارسة الرياضة.	38
6	يوضح استجابة المراهقين إزاء تصوراتهم إذا ما كانت متطلبات المعيشة الصعبة تمنع من إنفاق المال من اجل ممارسة الأنشطة الرياضية.	39
7	يوضح استجابة المراهقين إزاء تصوراتهم إذا ما كانت ممارسة الألعاب الإلكترونية لها مردود مادي.	40
8	يوضح استجابة المراهقين إزاء تصوراتهم إذا ما كان المراهقون يفضلون الألعاب الإلكترونية على ممارسة الأنشطة الرياضية.	41
9	يوضح استجابة المراهقين إزاء تصوراتهم إذا ما كانت الألعاب الإلكترونية كالبوبجي تعتبر فضاء من اجل التواصل مع الأصدقاء.	42
10	يوضح استجابات أولياء أمور المراهقين إزاء تصوراتهم إذا من هو أقرب صديق للابن.	43

11	يوضح استجابات أولياء أمور المراهقين إزاء تصوراتهم إذا ما كان المراهقون يفضلون ابنك يهتم بالألعاب الإلكترونية على خلاف الألعاب التقليدية.	44
12	يوضح استجابة أولياء أمور المراهقين إزاء تصوراتهم إذا ما كانت ازمه فيروس كورونا سبب إقبال الأبناء على الألعاب الإلكترونية.	45
13	يوضح استجابة أولياء أمور المراهقين إزاء تصوراتهم إذا ما كان التفويج الخاص بالمؤسسات التربوية سببا لإقبال ابنكم على الألعاب الإلكترونية.	46
14	يوضح استجابة أولياء أمور المراهقين إزاء تصوراتهم إذا ما كان لارتفاع اشتراكات بالقاعات الرياضية دافع لعدم ممارسة ابنكم الرياضة.	47
15	يوضح استجابة أولياء أمور المراهقين إزاء تصوراتهم إذا ما كانت ممارسة الألعاب الإلكترونية لها مردود إيجابي على الأبناء.	48
16	يوضح استجابة أولياء أمور المراهقين إزاء تصوراتهم إذا ما كانوا هل تفضلون الألعاب الإلكترونية على ممارسة الأنشطة الرياضية لأبنائهم.	49
17	يوضح استجابة أولياء أمور المراهقين إزاء تصوراتهم إذا ما كان الأبناء يشعرون بالحماس والمتعة عند ممارسة الألعاب الإلكترونية.	50
18	يوضح استجابة أولياء أمور المراهقين إزاء تصوراتهم إذا ما كان الأباء يرون أبنائهم في يوم من الأيام صانع محتوى عبر الألعاب الإلكترونية.	51

مقدمة:

يعتبر الترفيه جزء هام في حياة الإنسان والمجتمع، إذ تختلف أشكاله تبعاً للاهتمامات الفردية والتركيبة الاجتماعية المحيطة به أيضاً، ومن الممكن أن تكون أنشطة الترفيه جماعية أو فردية كما يمكنها أن تكون فعالة أو غير فعالة، صحية أو غير صحية أو مفيدة أو ضارة للمجتمع إذا لم يحسن استغلالها وممارستها، وتكاد قائمة الأنشطة الترفيهية المألوفة غير منتهية، فهي تشمل معظم الأنشطة التي يقوم بها الإنسان من ممارسة الهوايات والأنشطة الرياضية. (قادري، 2018، صفحة 804)

حيث يلاحظ بأن مجال النشاط البدني الرياضي يشهد تطور بالغ الأهمية، لا يقل عن باقي العلوم الأخرى، وهذا ما نراه في أحداث الأساليب والتجهيزات الرياضية المستخدمة، ويعتبر هذا النشاط أساسا علميا ومظهرا ثقافيا يضفي على المجتمع صفة التقدم والرقي الرياضي، حيث يعد النشاط البدني الرياضي عنصراً قويا في إعداد المواطن الصالح وتزويده بالخبرات والمهارات الواسعة، وتمكينه من التكيف مع مجتمعه، وتجعله فرداً قادراً على بناء حياتهن وتطوير فكره، وتنمية الجانب البدني والحركي، والمهاري والفكري، وكذا الجانب العاطفي الوجداني لاسيما عند التلميذ المراهق. (بن جعفر، 2016، صفحة 10)

وتستهدف أيضا تزويدهم بالجوانب المعرفية والتعليمية لتحقيق نمو شخصيته وإعداده لحياته أفضل وتوجيه نحو السلوك الإيجابي، فالأنشطة الناجحة تُدرب الطالب على التفكير الواقعي واحترام النظم وأداء الواجبات وتحمل المسؤولية، والأنشطة داخل المؤسسة التربوية أو خارجها، أنشطة تعليم، وتعني أن النشاطات سواءً بدنية أو عقلية ضرورية للتعلم، لذا فإن الأنشطة التربوية بكافة أبعادها تعتبر عاملا هاما في إعداد وتكوين شخصيتهم وتهذيب سلوكهم وصقل مواهبهم، فالتلميذ المراهق عند قيامه بممارسة الأنشطة تكون الفرص متاحة أمامه لتطوير مهاراته العلمية وإحداث تغير في اتجاهاته وميوله ورغباته. (غربي و براك، 2020، الصفحات 82-83)

ولما كانت الرياضة من إبداعات الإنسان الفنية الموجهة للتربية الجسمانية بالدرجة الأولى، فإن انعكاساتها النفسية والاجتماعية والثقافية الإيجابية فرضت إدراجها في منظومة الوظائف التربوية الحيوية التي لا يمكن الاستغناء عنها بأي حال من الأحوال، ولذلك أصبحت أمرا مرغوبا ومألوفا في الأوساط المختلفة، بل إن أي عمل بدني مقر صار مأخوذا في عداد الأفعال الرياضية. (سالمي، 2011، صفحة 86)

حيث إن الفرق بين التربية التقليدية والتربية الحديثة يظهر في جانبين أساسين أولهما: تحول التربية من التركيز على المنهج إلى التركيز على التلميذ، وثانيتها تحول التربية من التركيز على تنمية عقل التلميذ إلى التركيز على تنمية شخصيته ورعايته في الجوانب المختلفة النفسية والمهارية والعقلية؛ وأدى هذان الجانبان إلى التحول في الأنشطة الرياضية من كونها أنشطة ثانوي إلى جعلها أنشطة أساسية في العملية التربوية، وأصبحت أهدافها لا تقل أهمية عن أهداف البرامج التدريسية، لدورها الكبير في بناء التلميذ مهارياً ونفسياً واجتماعياً وروحياً، كونها تسهم في تنمية ميوله وتشبع حاجاته. (العون و القاضي، 2014، صفحة 594)

فالنشاط البدني الرياضي يعمل خلال تعدد أنشطته وتنوعها على أعداد الفرد إعداد متكاملا ومتوازنا بحيث تزوده بمختلف الخبرات إذ تعتبر العامل الحاسم في إعداد شخصية الفرد ومعرفة أبعادها من خلال احتكاك بالأخر ولهذا الغرض اهتمت أوجه النشاط البدني الرياض بإعداد التلميذ صحياً نفسياً اجتماعياً، وهذا من خلال الأهداف العامة للتربية البدنية والرياضية من تحسين القدرات الحركية والجسمية المعرفية والنفسية والوجدانية والاجتماعية. (يحي، 2020، صفحة 551)

حيث يرى الطالب الباحث أنه من المفترض أن نجد الكثير من الأفراد خصوصا التلاميذ المراهقين يسعون جاهدين لممارسة الأنشطة الرياضية التي يميلون إليها ويفضلونها عن غيرها.

ولكن يرى (مفتى إبراهيم ، 2004، صفحة 55) أن معظم الدراسات تقريبا أجمعت على أن المراهقين هم أكثر الفئات السنية نقصا في اللياقة البدنية، حيث قد ثبت أن العديد من المراهقين ينخفض معدل لياقتهم البدنية بعد اجتيازهم المرحلة الإعدادية، علما بأنه خلال هذه الرحلة الحرجة يكون من المناسب لهم وباستطاعتهم ممارسة التمرينات التي تهدف إلى رفع مستوى لياقتهم البدنية، واكتساب نمط الحياة الصحية السليمة.

وتعد فئة المراهقين من أهم فئات المجتمع العمرية تأثيراً وفعالية إذا أحسن توجيهيها والاستفادة من قدراتها، فالمجتمع الذي ينبغي التقدم والتطور لا يمك أن يغفل عن شريحة المراهقين، ونظراً لأن فئة المراهقين المتمدرسين في الجزائر تمثل نسبة لا يستهام بها مستقبلاً، وإعطائها كل الأولويات وتوفير لها بيئة تعليمية مناسبة. (العالية و زبدي ، 2021، صفحة 155)

حيث في هذا الصدد نلاحظ أن الألعاب الإلكترونية انتشرت انتشاراً واسعاً وكبيراً ونمت نمو ملحوظا وأغرقت الأسواق بأنواع مختلفة منها ودخلت إلى معظم المنازل وأصبحت الشغل الشاغل للمراهقين اليوم حيث استحوذت على عقولهم واهتماماتهم فبعدما كانت هذه الألعاب بسيطة يدوية أصبحت بعد ذلك ألعاب فيديو مختصر على الشباب والراشدين المتحمسين للحاسوب لتصبح في وقتنا الحاضر ألعاب الإلكترونية. (بن لحبيب و زندري، 2021، صفحة 361)

وبرزت الألعاب الإلكترونية مع بداية التطور العلمي والتكنولوجي والاستخدامات المتعددة للحاسوب، فكانت نقلة نوعية ومُتميزة، وأصبحت مدار بحث وجدل كبيرين بالنسبة لأهميتها ودورها التربوي وتأثيرها على الكبار والصغار، وفوائدها في تنمية المهارات وخاصة مهارة التفكير والتخطيط، وبهذا فقد أصبحت هذه الألعاب محط اهتمام الجميع، تعد الألعاب الإلكترونية المرحلة المتقدمة من ألعاب الفيديو؛ حيث مرت بمراحل عديدة حتى وصلت إلى شكلها الحالي. (رزيوق ، 2020، صفحة 61)

حيث تعتبر الألعاب الإلكترونية نشاط ترويحي ذهني بدرجة الأولى، يشمل كل من ألعاب الفيديو الخاصة، ألعاب الكمبيوتر، ألعاب الهواتف النقالة بصفة عامة، تضم كل الألعاب ذات الصيغة الإلكترونية، وهي برنامج معلوماتي قد يمارس بشكل جماعي عن طريق شبكة الأنترنت، أو بشكل فردي وقد يكون منضما أو تلقائيا كما قد يكون موجها أو ذاتيا. (بليردوح، 2021، صفحة 99)

ولقد نجحت صناعة الألعاب الإلكترونية في جذب المراهقين من الناحية الفنية للعبة حيث أصبح اللعب أسهل من السابق حيث أن الفرد لا يحتاج إلى معرفة بالحاسوب لكي يتمكن من اللعب كما أن الحواسيب الشخصية أصبحت أسهل استخداما الشيء الذي ساعد الانتشار الواسع لهذه الألعاب كما أنها وسيلة ترفيهية تتيح للأطفال الاكتشاف والتجريب دون خطر المسؤولية أو العقاب، فقد أصبحت المراهقون يمارسون اختبار مخاوفهم من أشياء معينة والفشل من إنجاز أشياء أخرى من خلال لعبة الفيديو ودون الخوف من الوقوع في الفشل. (بن فرج الله و نبار، 2020، صفحة 52)

فمرحلة المراهقة مرحلة نمو حرجة لأنها ترتبط بشكل مباشر ببناء وتكوين الشخصية حيث تبدأ الخصائص الجسمية والفكرية والاجتماعية والانفعالية في البروز مما قد يدخل المراهق في دوامة البحث عن الذات والرغبة في تعزيز الانتماء، ونظرا لأن المراهق في هذه المرحلة النمائية يصبو إلى إشباع الكثير من الحاجات النفسية والاجتماعية داخل الجماعات التي هو عضو فيها، فالمراهق يعيش فترة

حرجة وهي فترة انتقالية مؤقتة تحكمها تغيرات سريعة غير مستقرة، مما قد يؤثر بصورة كبيرة على المعاش النفسي له. (عكسة، 2015، صفحة 170)

ولهذا نلاحظ توجه شريحة كبيرة من المراهقين نحو قضاء معظم أوقاتهم في الألعاب الإلكترونية؛ حيث يرى (بن سليم و زرقط، 2020، صفحة 173) أنه إذا كان اندفاع المراهق نحو الألعاب الإلكترونية يحمل في طياته الكثير من الأمور الإيجابية، فإن الأمر لا يخلو من بعض المخاطر الصحية والسلوكية والثقافية التي ينبغي الالتفات إليها، ولا يجب أن يتخيل البعض أن الكلام هنا يقتصر على سن الطفولة والمراهقة فقط، فالأمر يمتد ليشمل فئة الشباب أيضا؛ وفي ضوء طبيعة العصر وما يشهده من ثورات تكنولوجية متلاحقة في كافة مناحي الحياة الاجتماعية والتعليمية والتثقيفية والترويحية أدى هذا إلى طرح التساؤل عن الآثار التي يمكن أن تحدثها هذه الألعاب على المراهق، فهي سلاح ذو حدين: فكما أن فيها سلبيات، فإنها كذلك لا تخلو من الإيجابيات.

وفي ضوء ما تقدم من منطلقات، ونظراً لعدم وجود دراسات كافية على حد علم الطالب الباحث تناولت عزوف عن ممارسة النشاط الرياضي والألعاب الإلكترونية، فإن الدراسة الحالية سوف تتناول **عزوف الطلبة على ممارسة الأنشطة الرياضية والتوجه إلى الألعاب الإلكترونية.**

ومن خلال ذلك حاول الطالب الباحث الإلمام بكل ما يتعلق بموضوع الدراسة عن طريق محاولته التحكم في الكثير من النقاط التي ارتئ أن يضمنها في فصلين تتوزع بين الجانب النظري والجانب التطبيقي، وقد شمل الجانب النظري بالإضافة إلى التعريف بالبحث ممثلا في: الإشكالية فروض الدراسة، أهمية وأهداف البحث، مفاهيم ومصطلحات البحث، الدراسات السابقة والمشابهة ومتغير الألعاب الالكترونية.

أما الجانب التطبيقي فشمل فصلين الأول والثاني، وقد احتوى الفصل الأول على منهجية البحث وإجراءاته الميدانية حيث تم التطرق إلى منهج الدراسة وعينة الدراسة وطريقة اختيارها، ومجالات الدراسة البشري، المكاني والزمني، وثم الدراسة الاستطلاعية وأدوات جمع البيانات وخصائصها السيكومترية والأساليب الإحصائية المناسبة، وانتهت الدراسة بالفصل الثاني الذي شمل عرض النتائج ومناقشتها، ثم الفصل الثالث الذي احتوى على أهم الاستنتاجات والاقتراحات وخاتمة.

الجانب النظري

الفصل الأول:

التعريف بالبحث

1 – إشكالية الدراسة.

2 – أهداف الدراسة.

3 – فرضيات الدراسة.

4 – أهمية الدراسة.

5 – تحديد المفاهيم والمصطلحات الدراسة.

6 – النظريات المفسرة للدراسة.

1 – إشكالية الدراسة:

يشير الطالب الباحث أن النشاط البدني الرياض يعتبر أحد أهم النشاطات الترفيهية والترويحية لما له من نتائج إيجابية على حياة الفرد البالغ بصفة عامة والمراهقين بصفة خاصة العلمية والعملية فهو يساعده في إعادة بعثه لطاقاته وتجديدها لمواكبة الأعمال الشاقة والابتعاد عن الروتين اليومي للعمل والمدرسة كما أنه يساهم بشكل كبير في تقويم سلوكيات الأفراد وانخراطهم في جماعات مما يسهل العمل ويعطيه أكثر حيوية وبالتالي المردودية والإنتاجية تكون في أعلى مستوياتها.

لذا تولي مؤسسات الدولة الجزائرية أهمية كبرى للأنشطة الرياضية لجميع الفئات العمرية خصوصا المراهقين انطلاقا من حرصها على بناء الإنسان المتكامل بدنياً واجتماعيا ونفسياً إلى جانب البناء المعرفي والمهني، حيث تولي أهمية كبرى للأنشطة المكملة وعلى رأسها النشاط الرياضي نظراً لإسهامها في تكامل بناء المراهق من جميع النواحي المشار إليها، فمؤسسات الدولة الجزائرية للرياضة والتربية في الوقت التي أنشأت المنشآت والمرافق الرياضية والمعامل والمختبرات لتشجيع الممارسة الرياضية من خلال إسهامها في استثمار أوقات الفراغ على نحو يؤدي إلى مردودات إيجابية على المراهق والمجتمع.

ولكن يرى الطالب الباحث أنه طبقاً للأوضاع الراهنة وما نراه من حالة خمول تام للمؤسسات الرياضية مثل الملاعب ومراكز الشباب والنوادي الرياضية، مغلقة معظم الوقت وكأنها غير موجودة، أو نقص المؤطرين فما الفائدة إذا من تواجدها إن لم يكن هناك نشاط رياضي يُمارس في حدود ميزانيات المراهقين، وفي حدود الإمكانات المتاحة والمتوفرة، بدون أي معرقلات أو تجاهل من القائمين على النشاط الرياضي بهذه المؤسسات؛ هذا ما يدفع بالعزوف عن ممارسة النشاط الرياضي وتوجه في ممارسات أخرى والارتداد نحو أماكن كمقاهي الأنترنت وقاعات الألعاب الإلكترونية.

وباتت الألعاب الإلكترونية اليوم سواء على أجهزة الكمبيوتر أو الهواتف المحمولة أو الألواح الإلكترونية، تستحوذ على عقول الأطفال والمراهقين، وقد انتشرت هذه الألعاب بسرعة هائلة في المجتمعات العربية بوجه عام والجزائرية بوجه خاص، فلا يكاد يخلو بيت في الجزائر منها حتى أصبحت جزاء من حياة المراهق...، حيث كل يوم هناك ولادة أجيال جديدة وعديدة من الألعاب الإلكترونية، التي احتلت حياتنا بكل تفاصيلها والتي غدت تنال اهتمام الكثير من الأفراد من كافة الأعمار، وانتشرت بسرعة كبيرة حيث لا يكاد يخلو منها بيت أو منزل خاصة بعد أن أصبحت هذه الألعاب متوفرة بشكل مجاني في معظم الأجهزة الإلكترونية، لتصبح جزء من عالم المراهق وشغله الشاغل ولتستحوذ على وقته وعقله.

فنظراً للارتباط الكبير والمتزايد بالألعاب الإلكترونية من قبل المراهقين اتجه عديد العلماء في كثير من المجالات بما فيهم المجال الرياضي، حيث أنه بعدما كانت هذه الألعاب بسيطة يدوية أصبحت بعد ذلك ألعاب فيديو مقتصرة على الشباب والراشدين المتحمسين للحاسوب لتصبح في وقتنا الحاضر ألعابا الإلكترونية تلعب عن طريق الأنترنت والأجهزة الإلكترونية الرقمية المتطورة هذا من الناحية التقنية وموضوعا مهما في حياة المراهق من الناحية الوظيفية إضافة إلى أنها أصبحت عبارة عن ألعاب إلكترونية حديثة تشمل جميع المجالات السياسية والثقافية والتربوية والتعليمية والرياضية.

في هذا الصدد تم القيام بزيارات ميدانية إلى عديد قاعات الألعاب الإلكترونية الموجودة على مستوى مدينة تقرت، للوقوف على بعض الأمور الذي تشغل بال الطالب الباحث، حيث تم ملاحظة عديد المراهقين الذين يقضون جل وقتهم داخل هذه القاعات ولعبهم لمختلف الألعاب سواء فردية أو تنافسية، وعليه أجريت بعض المحادثات مع أبرز المترددين على هذه القاعات حول عديد الأمور منها نظرتهم لألعاب الفيديو والتي ابدو توجهً واضحا لها يدل على مدى التأثر الواقع عليهم في المقابل فقد تبين أنهم لا يزاولون الأنشطة الرياضية بانتظام وذلك تبعا لعديد الأسباب الكل وحالته، في ظل ذلك تبادرت للطالب الباحث بحكم أنه ذو اختصاص نشاط بدني رياضي تربوي، أن يتعمق في طيات هذه المشكلة والتي تنطوي تحت التساؤل التالي: هل تعتبر الجوانب المادية، الترفيهية، جائحة كوفيد 19 لدى المراهقين من أسباب العزوف عن ممارسة النشاط الرياضي والتوجه نحو الألعاب الإلكترونية؟

التساؤلات الفرعية:

1 – هل توجد فروق دالة إحصائيا عند مستوى الدلالة ($a \leq 0.05$) لاستجابات عينة من المراهقين حول أسباب العزوف عن ممارسة الأنشطة الرياضية تعزى للجوانب (الحجر الصحي، المادية، الترفيهية،)؟

2 – هل توجد فروق دالة إحصائيا عند مستوى الدلالة ($a \leq 0.05$) لاستجابات أولياء أمور المراهقين حول أسباب العزوف عن ممارسة الأنشطة الرياضية تعزى للجوانب (الحجر الصحي، المادية، الترفيهية،)؟

2 – أهداف الدراسة:

1 – التعرف على تأثير الجانب المادي في العزوف عن ممارسة النشاط الرياضي والتوجه نحو الألعاب الإلكترونية من وجهة نظر المراهقين وأولياء أمورهم.

2 – التعرف على تأثير الجانب الترفيهي في العزوف عن ممارسة النشاط الرياضي والتوجه نحو الألعاب الإلكترونية من وجهة نظر المراهقين وأولياء أمورهم.

3 – التعرف على تأثير جائحة كوفيد 19 في العزوف عن ممارسة النشاط الرياضي والتوجه نحو الألعاب الإلكترونية من وجهة نظر المراهقين وأولياء أمورهم.

3 – فرضيات الدراسة:

فرضية عامة:

تعتبر الجوانب (الحجر الصحي، الظروف المادية، الترفيهية) من أسباب عزوف المراهقين عن ممارسة النشاط الرياضي والتوجه نحو الألعاب الإلكترونية من وجهة نظهرهم ونظرة أولياء أمورهم.

فرضيات جزئية:

1 – توجد فروق ذات دلالة إحصائية ($a \geq 0.05$) في استجابات عينة من المراهقين حول أسباب عزوفهم عن ممارسة الأنشطة الرياضية والتوجه نحو الألعاب الإلكترونية في ضوء بعض المعيقات تعزى للجوانب المادية والترفيهية والحجر الصحي.

2 – توجد فروق ذات دلالة إحصائية ($a \geq 0.05$) في استجابات أولياء أمور المراهقين حول أسباب عزوفهم عن ممارسة الأنشطة الرياضية وتوجههم نحو الألعاب الإلكترونية في ضوء بعض المعيقات تعزى للجوانب المادية والترفيهية والحجر الصحي.

4 – أهمية الدراسة:

الأهمية العلمية: على مستوى المجتمعي الواقعي، باتت الألعاب الإلكترونية ورواجها بين المراهقين ظاهرة مستفحلة ومتفشية في أوساط المجتمع والعائلات الجزائرية، إذ بات الأولياء يلاحظون قضاء أبنائهم لأوقات طويلة لفترات متتالية على الهواتف الذكية أو الألواح الإلكترونية أو الأجهزة المنزلية متمسكين بألعاب إلكترونية، فيُهملون واجباتهم المدرسية، وكذا الحياتية، كما تقل الأوقات التي يقضونها في اللعب مع أقرانهم أو الجلوس مع أفراد عائلتهم، بالإضافة إلى العزوف عن ممارسة الأنشطة الرياضية من جهة أخرى، معرفة مدى تأثير بعض الجوانب المتعلقة بالمراهق لذا كان لزاماً بحث هذه المواضيع لتسليط الضوء على هذا النوع من الظواهر ودراستها في الواقع المعيش.

الأهمية العملية: تضيف الدراسة الحالية رصيداً معرفياً حول الألعاب الإلكترونية والأنشطة الرياضية، وطبيعة استخدامها من جانب المراهقين الجزائريين، والأدوار التي تقوم بها في حياتهم والتأثيرات التي نحملها عليهم، وما لا يمكن تجاهله هو أن هذه الدراسة تكشف خبايا ومضمون هذه الألعاب الإلكترونية التي استحوذت على عقول الكثير من التلاميذ المراهقين ومعرفة المسببات التي تدفعهم بالعزوف عن ممارسة النشاط الرياضي، وبهذا يمكننا تفادي إدمان المراهقين الجزائريين على مثل هذه الألعاب الإلكترونية، وتجاهل جاذبيتها للمراهق الذي لا يعي جيدا تأثيرات الإدمان هذه الألعاب على سلوكه وعاداته، فنتائج هذه الدراسة ستكشف عن أسباب العزوف عن ممارسة الأنشطة الرياضية وبالتوصيات والاقتراحات نستطيع جعل هذه الأسباب بمثابة نقطة تحول للمجتمع بجميع فئاته وأعماره ومُدمني الألعاب الإلكترونية كجزء من تفعيل ممارسة الأنشطة الرياضية.

5 – تحديد المفاهيم والمصطلحات الدراسة:

1- العزوف عن ممارسة الأنشطة الرياضية.

– **الأنشطة الرياضية:** يعرف النشاط البدني والرياضي اصطلاحا على أنه مجموعة من الحركات والتمارين البدنية والرياضية التي تؤدى داخل المؤسسة التعليمية أو خارجها بقصد تنمية القدرات العقلية والصفات البدنية، وتحسين المهارات الحركية، وبقصد الترفيه والتسلية وملئ أوقات الفراغ. (آل عقران، 2020، صفحة 141)

– **العزوف:** يعرف اصطلاحا أنه حالة نفسية وشخصية في نفس الوقت، ويعني بها انعدام الرغبة، أو عدم الميول. (خالدة، 2013، صفحة 250)

إجرائيا: هي الدرجات التي يُتحصل عليها من خلال استجابات العينة قيد الدراسة (المراهقين وأولياء أمورهم) حول استبيان يضمن مسببات العزوف عن ممارسة الأنشطة الرياضية تبعاً لعديد الجوانب (الحجر الصحي، الظروف المادية، الجانب الترفيهي).

2 – الألعاب الإلكترونية:

اصطلاحا: هي ألعاب مبرمجة بواسطة الحاسوب تعلب عادة في أنظمة الفيديو حيث تعرض في التلفزيون بعد إيصال الجهاز به، فجهاز الإدخال في الألعاب الإلكترونية هو عادة عصا التحكم أو الأزرار في أجهزة لوحة المفاتيح أو الفأرة أو غير ذلك، فالألعاب الإلكترونية أيضا يمكن أن تعمل على أجهزة خاصة

تتوصل بالتلفزيون أو أجهزة محمولة أو على الحاسوب أو الهاتف النقال أو الحاسوب المحمول. (بوسعيد و عوادي، 2019، صفحة 41)

إجرائيا: هي بعض الألعاب الإلكترونية الموجودة في عديد الأجهزة سواء الهواتف أو الألواح الذكية والأجهزة المنزلية التي يتوجه إليها المراهقين في ظل عزوفهم عن ممارسة الأنشطة الرياضية.

3 – المراهقين:

اصطلاحا: مجموعة من التغيرات تطرأ على الفتى والفتاة سواء كانت من الناحية الجسمية أو الجنسية أو العقلية أو العاطفية الاجتماعية، ومن شانها أن تنقل الفتى أو الفتاة من مرحلة الطفولة إلى مرحلة الرشد، فالمراهقة تطلق على مرحلة كاملة تبدأ بالبلوغ وتستمر حتى مرحلة النضج أي فيما بين سن الثانية عشرة والعشرين، وتشير إلى كافة خصائص المرحلة الجسمية والنفسية والعقلية. (بوعموشة ، 2020، صفحة 244)

إجرائيا: يقصد بالمراهقين في هذه الدراسة مجموعة من المراهقين المتمدرسين ببعض المؤسسات التربوية للطورين الثانوي والمتوسط المرتدين على قاعات الألعاب الإلكترونية بمدينة تقرت والذين أجريت معهم الدراسة الميدانية، والذين تتراوح أعمارهم ما بين 14 و20 سنة.

6 – أهم متغيرات الدراسة:

6 – 1 – اللعب:

رغم تباين في تعريفات اللعب إلا أن جلها حسب ما ورد في بحث (محمودي، 2010، الصفحات 90 – 91) أن جلها يحمل في طياته سمات مشتركة من حيث النشاط والدافعية، وأنها في خلاصتها مجتمعة، تشكل لنا مفهوما جامعا شاملا، يؤكد على قيمة اللعب ودوره ووظائفه، ليس للطفل فقط كونه أكثر ارتباطاً به أو بعماله الخاص، بل شمل كل مراحل الإنسان (لاسيما المراهقة)، رغم التباين من حيث نوع اللعب ومادته، وكذا المحيط السوسيوثقافي وكذا التأثير الإعلامي والمعلوماتي، و"أكثر نتائج البحث الأنتثروبولوجية مدعاة للدهشة، هي وجود فروق في تنوع أنشطة اللعب، واتساع مداها، ويوحي هذا الدليل، بأن الأمر أساس، ما هو إلا وظيفة أو نتيجة لتنوع وثراء الحياة الثقافية للكبار في مختلف المجتمعات، ويتجاوز اللعب في غاياته المتعة والترفيه إلى المعرفة من خلال التقليد والمحاكاة.

(الصفحات 90 – 91).

6 – 2 – تعريف الألعاب الإلكترونية:

تُعرّف الألعاب الإلكترونية بأنها سلعة تجارية تكنولوجية، إذ إنها جزء صغير من العالم الجديد الناشئ من الثقافة الرقمية الحديثة، بالرغم من أنها ممتعة ومسلية، إلا أنها تؤثر على الفرد والمجتمع بطُرق متنوعة. (Bernstein, 2017)

بدأت الألعاب الإلكترونية بين عام 1967 و1969م، وذلك بعدما قرر المهندس الأمريكي رالف باير العثور على طريقة للعب الألعاب على التلفاز، وبمساعدة أصدقائه بيل هاريسون وبيل روش تم صناعة أول نموذج للألعاب الإلكترونية، والذي أطلقوا عليه اسم الصندوق البُني، ويُعتبر هذا النموذج الأولي أول نظام ألعاب فيديو مُتعدد البرامج واللاعبين، ثم استولت شركة ماغنافوكس على هذا النموذج، والتي بدورها قامت بإصدار هذا التصميم باسم ماغنافوكس أوديسي، مما مَهّد الطريق لتطور ألعاب الفيديو حتى وصلت إلى هذا التقدُم. (أبو غزالة، 2019)

يُشار إلى مصطلح الألعاب الإلكترونية بالإنجليزية (Electronic Games): مصطلح ألعاب الفيديو بالإنجليزية: (Video games) (Wincrest, 2006) وتُعرّف الألعاب الإلكترونية بأنّها ألعاب تفاعلية تُشغل باستخدام أي جهاز إلكتروني مُتخصص؛ كأجهزة الحاسوب، وأجهزة الهواتف الذكية، وأجهزة التلفاز،[٢] كما يُمكن تشغيل الألعاب الإلكترونية من خلال الشبكات المُعتمدة على وجود خوادم خاصة (Lowood, 2018)، والتي يمكن الوصول إليها من خلال الإنترنت، حيث تسمح تلك الخوادم للمُستخدِمين بممارسة اللعب وحدهم أو مع أشخاص آخرين.

6 – 3 – إدمان الألعاب الإلكترونية:

تَستهلك الألعاب الإلكترونية الكثير من وقت اللاعبين مما يؤدي إلى إدمانها، إذ إن هذا الإدمان أصبح أمراً مُعترفاً به دولياً، ويُساوي بخطورته إدمان المُقامرة القَهرية، حيث يكون هدف اللاعب هو الفوز. (Watkins, 2021)

يتحول حُب الألعاب الإلكترونية إلى إدمان عندما يَقضي اللاعبون معظم وقتهم في لعب ألعاب الفيديو على حِساب العمل، أو الدراسة، أو التمارين البدنية، أو المناسبات العائلية، أو الأنشطة الاجتماعية، مما قد يؤثر عليهم سلباً.

يوجد العديد من الأسباب التي تؤدي إلى إدمان الألعاب الإلكترونية، ومنها أن مصممو الألعاب قد صمموها بهذه الطريقة لزيادة عدد اللاعبين، حيث يتم تصميم اللعبة لتُشكل تحدي دائم للاعب حتى يَتمكن من الفوز، مما يجعله يُمضي وقتاً أطول محاولاً الفوز دون استسلام.

6 – 4 – أنواع إدمان الألعاب الإلكترونية:

يتم تصنيف الإدمان على الألعاب الإلكترونية إلى نوعين، وهما: (Video Game Addiction Symptoms, Causes and Effects, s.d.)

– إدمان الألعاب الإلكترونية التي تتضمن مُهمة واحدة فقط، ويلعبها لاعب واحد، إذ عندما يقوم اللاعب بإنهاء هذه المهمة أو عندما يُحرز نتيجة معينة، فإن الإدمان عليها غالباً ما ينتهي.

– إدمان الألعاب الإلكترونية التي لا تتضمن مهمة واحدة، وليس لها نهاية، ويلعب هذه الألعاب عدد متنوع من اللاعبين عبر الإنترنت، حيث يقوم اللاعب ببناء شخصية وهمية، ويُنشئ علاقات مع لاعبين آخرين عبر الإنترنت من خلالها، ولا ينتهي هذا النوع من الإدمان بسرعة، وذلك لعدم وجود نهاية مُحددة للعبة، كما أن اللاعب قد يَستخدم هذه اللعبة كطريقة للهروب من الواقع بحيث يَشعر بأنه أكثر قبولاً في شخصيته الوهمية الموجودة بهذه اللعبة.

6 – 5 – الألعاب الإلكترونية في العصر الحالي:

أصبحت الألعاب الإلكترونية في العصر الحالي مُتطورةً بشكل كبير عبر الأجهزة المُتخصصة بألعاب الفيديو كجهاز بلايستيشن (Playstation) الخاص بشركة سوني وجهاز إكس بوكس (Xbox) الخاص بشركة مايكروسوفت، حيث توفّر الإصدارات الحديثة من هذه الأجهزة مزايا مُتقدمةً جداً؛ كإمكانية لعب الألعاب من خلال الواقع الافتراضي أو مُمارستها بتقنيات مُشاهدة تصل إلى دقة عرض (4K)، ولا تقتصر إمكانية مُمارسة الألعاب الإلكترونية على مثل هذه الأجهزة؛ حيث يُمكن فعل ذلك من خلال منصات وسائل التواصل الاجتماعي المُختلفة أو من خلال أجهزة الهواتف المحمولة. (Video Game History, 2019)

6 – 6 – أنواع الألعاب الإلكترونية:

تندرج الألعاب الإلكترونية التي تُمارَس من قِبل المُستخدمين ضمن 3 أنواع عامة من الألعاب، وهي كما يأتي: (زقيبة، 2021)

– **ألعاب لاعب مقابل لاعب:** وهي النوع الأكثر شيوعاً من أنواع الألعاب الإلكترونية، حيث يلعب خلالها لاعب واحد أو أكثر في واجهة لاعب آخر أو مجموعة من اللاعبين.

– **ألعاب تصويب منظور الشخص الأول:** هي نوع من الألعاب التي يتحكّم فيها اللاعب بشخصية واحدة، حيث لا يرى اللاعب سوى أجزاء من جسم الشخصية التي يلعب بها والسلاح الذي يحمله، وعادةً ما

تكون هذه الألعاب ألعاباً قتاليةً يتعيّن على اللاعب خلالها الوصول إلى هدف مُعيّن في اللعبة. (First Person Shooter (FPS), 2011)

– **ألعاب استراتيجية الوقت الحقيقي:** وهي الألعاب التي يُخطّط خلالها اللاعب بشكل استراتيجي بهدف تنمية موارده في اللعبة، وعادةً ما تشمل هذه اللعبة على العديد من اللاعبين الذين يبدأون اللعبة بموارد مُتساوية.

– **ألعاب مُتعددة اللاعبين عبر الإنترنت:** وهي تلك الألعاب التي يُمارسها المُستخدِم عبر الإنترنت لمواجهة لاعب آخر أو مجموعة لاعبين آخرين.

الفصل الثاني:

الدراسات السابقة والمشابهة

1 – عرض الدراسات السابقة والمشابهة.

2 – التعليق على الدراسات السابقة والمشابهة.

1 – الدراسات السابقة والمشابهة:

سنحاول استعراض مجموعة من الدراسات والأبحاث المشابهة والسابقة والتي تتمحور حول دراستنا الحالية، من خلال استعراض جوانبها المنهجية المتبعة والوقوف على أهدافها ومن ثم مدى تحقيقها لها من خلال النتائج المتوصل إليها، مع محاولة التعقيب على كل دراسة واستنباط مواطن الخلل فيها إن وجدت ومن ثم الوقوف على أوجه التشابه والاختلاف بين هذه الدراسات في نتائجها وكيفية تناولها للموضوع.

– عرض الدراسات العربية:

1 – دراسة (**العربي، 2012**) منشورة بعنوان: أسباب عزوف التلاميذ عن ممارسة التربية البدنية والرياضية في الطور الثانوي.

تهدف الدراسة إلى معرفة الأسباب التي تعتبر من ضمن الأسباب المؤدية إلى عزوف التلاميذ عن التربية البدنية والرياضية والمتمثلة في، وتم انتهاج المنهج الوصفي، وشملت عينة الدراسة على (60) تلميذ لطور الثانوي من الذكور والإناث، تم اختيارهم بطريقة عشوائية بسيطة، ولجمع البيانات تم استعمال أداة الاستبيان والذي يشمل 62 عبارة موزعة على 6 محاور، وقد أظهرت نتائج الدراسة إلى أن من أسباب التي تؤدي إلى عزوف التلاميذ عن ممارسة التربية البدنية والرياضية تتمثل في الطرق والأساليب المستعملة من الأستاذ في التدريس– التغذية الراجعة السلبية– معاملة الأستاذ وأسلوبه القيادي– محتوى حصة التربية البدنية والرياضية– الوسائل البيداغوجية والمنشآت الرياضية.

2 – دراسة (**عوض، 2017**) منشورة بعنوان: أسباب عزوف طلاب المرحلة الثانوية عن ممارسة النشاط الرياضي المدرسي بمحلية جبل والياء بالخرطوم.

هدفت الدراسة إلى التعرف على أسباب عزوف طلاب المرحلة الثانوية عن ممارسة النشاط الرياضي المدرسي بمحلية جبل والياء بالخرطوم، وتم انتهاج المنهج الوصفي، وشملت عينة الدراسة على (20) أستاذ من أساتذة التربية البدنية في المدارس الثانوي، وكذلك التلاميذ الذين بلغ عددهم (200) تلميذ تم اختيارهم بالطريقة العشوائية، ولجمع البيانات تم استخدام أداة الاستبيان بـــ(10) عبارات موزعة على محورين، وقد أظهرت نتائج الدراسة أن أسباب عزوف طلاب المرحلة الثانوية عن ممارسة النشاط الرياضي المدرسي من وجهة نظر أساتذة التربية الرياضية إلى: عدم وجود الحوافز– ضعف تجهيزات الأدوات والأجهزة الرياضية– قلة أساتذة التربية الرياضية بالمدارس، أما أسباب العزوف عن ممارسة

النشاط الرياضي المدرسي من وجهة التلاميذ فهي: ضعف عوامل جذب التلاميذ لممارسة الأنشطة الرياضية- ازدحام الجدول الدراسي بالمقررات- مواعيد الممارسة غير مناسبة- قلة أماكن ممارسة الأنشطة الرياضية بالمدرسة.

3 – دراسة (**ظاهر، 2017**) منشورة بعنوان: أسباب عزوف الطالبات عن ممارسة النشاط الرياضي في جامعة الفرات الأواسط التقنية.

تهدف الدراسة إلى التعرف على أسباب عزوف طالبات جامعة الفرات الأواسط التقنية عن ممارسة النشاط الرياضي، وتم انتهاج المنهج الوصفي، وشملت عينة الدراسة على (325) طالبة بمعاهد وكليات جامعة الفرات الأواسط التقنية، ولجمع البيانات تم استخدام أداة الاستبيان والمكون من ثلاثة محاور بمجموع 14 عبارة، وقد أظهرت نتائج الدراسة إلى أن السبب في عزوف طالبات جامعة الفرات الأواسط التقنية أن في محور (خارج البيئة الجامعية) فالسبب الأكثر تأثيرا هو الأعراف والتقاليد الاجتماعية، وفي محور (داخل البيئة الاجتماعية) فالسبب الأكثر تأثيرا هو عدم تخصيص ساعات للنشاط الرياضي في جدول الدروس الأسبوعية، بالإضافة قلة الاهتمام بدرس التربية البدنية الرياضية والإمكانات المادية لأسر الطالبات قيد الدراسة لا تؤثر في عزوفهن عن ممارسة النشاط الرياضي.

4 – دراسة (**مشناف و بوخاتم، 2017**) ماستر بعنوان: معوقات ممارسة الرياضة عند بعض النساء بولاية مستغانم.

تهدف الدراسة إلى معرفة إذا كان هناك عزوف النساء عن الممارسة الرياضية بولاية مستغانم، ومعرفة الأسباب الاجتماعية والثقافية والدينية لعزوف المرأة عن الممارسة الرياضية، وتم انتهاج المنهج الوصفي، وشملت عينة الدراسة في (30) امرأة من بلدية تيجديت وبلدية عين النويصي (مستغانم)، ولجمع البيانات تم استخدام أداة الاستبيان بـــ(22) عبارة ويتكون من ثلاثة محاور، (المحور الأول: الوسط البيئي والاجتماعي، المحور الثاني: التركيز على كيفية توعيتهن لثقافة ممارسة الرياضة، المحور الثالث: العوامل الدينية التي تعيق النساء عن ممارسة الرياضة)، وقد أظهرت النتائج أن معظم النساء بولاية مستغانم لا يزاولن ممارسة الرياضة وذلك لعدة أسباب منها (مشاكل مادية بالدرجة الأولى، وانشغالهن بوظائفهن من الدرجة الثانية).

5 – دراسة (**غوار و سعيد، 2017**) منشورة بعنوان: المشكلات الاجتماعية وعلاقتها بعزوف جامعة طرابلس على ممارسة النشاط الرياضي.

تهدف الدراسة إلى التعرف على طبيعة المشكلات الاجتماعية ذات العلاقة بعزوف طلبة جامعة طرابلس عن ممارسة الألعاب الرياضية الجماعية، الفروق في طبيعة المشكلات الاجتماعية التي تواجه الطلاب عن تلك التي تواجه الطالبات ذات العلاقة بعزوفهم عن ممارسة الألعاب الرياضية الجماعية بموجب متغير (الجنس)، الفروق في طبيعة المشكلات الاجتماعية تبعاً لمتغير (التخصص)، وتم انتهاج المنهج الوصفي، وشملت عينة الدراسة طلبة من كليات (إنسانية وعلمية) بلغ عددهم (135) تم اختيارهم بالطريقة العشوائية، ولجمع البيانات تم استخدام أداة الاستبيان والذي يحتوي على (30) عبارة موزعة على ثلاثة محاور (المحور الأول: مشكلات التنشئة الاجتماعية، المحور الثاني: مشكلات الفراغ والترويح، المحور الثالث: مشكلات الثقافة الاجتماعية)، وقد أظهرت نتائج الدراسة عدم وجود فروق معنوية للمشكلات الفراغ والترويح والمشكلات التنشئة الاجتماعية تعزى للتخصص، وهذا يدل على اتفاق عينة الدراسة على تلك المسببات، ووجود فروق معنوية بين الأبعاد الأخرى لأسباب للمشكلات الاجتماعية وعلاقتها بعزوف طلبة طرابلس عن ممارسة النشاط الرياضي.

6 – دراسة (**قراش و مهيدي، 2018**) منشورة بعنوان: دراسة أهم أسباب قلة ممارسة النشاط الرياضي الترويحي لدى الطالب الجامعي المقيم.

تهدف الدراسة إلى إعطاء رؤية مستقبلية لترقية ممارسة الأنشطة الرياضية الترويحية عند طلبة الإقامات الجامعية من خلال التعرف على كيفية التي يستثمر بها الطالب الجامعي المقيم وقت فراغه وتأثيرها على ممارسة النشاط الرياضي الترويحي إضافة إلى التعرف على العوامل التي لها تأثير على ممارسة النشاط الرياضي الترويحي وهي قلة الإمكانيات، برامج الأنشطة الرياضية، الدعاية والإعلان، وتم انتهاج المنهج الوصفي، وشملت عينة الدراسة على (141) طالباً جامعياً تم اختيارهم بطريقة عشوائية، ولجمع البيانات تم استخدام أداة الاستبيان مكون من (81) فقرة موزعة على سبعة محاور، وقد أظهرت نتائج الدراسة أن الطلبة يضمون وقت فراغ في نشاطات ترويحية سلبية إضافة إلى قلة الإمكانيات، مع عدم قدرة البرامج ووسائل الدعاية والإعلان على جلب الممارسين.

7 – دراسة (**فضلاوي، بوكلاب، و بلكسة، 2018**) منشورة بعنوان: عزوف الناشئ عن ممارسة النشاط البدني الرياضي وتأثيراته على خفض العائد الاجتماعي.

تهدف الدراسة إلى معرفة ما إذا كان هناك عراقيل رئيسية تمنع الفرد وتجبره على عدم ممارسة النشاط البدني الرياضي، ومحاولة التعرف وتبيين الظروف الاجتماعية المعيقة، وإبراز الظروف والعوامل الاجتماعية التي تحيط بالممارسة الرياضية، وتم انتهاج المنهج الوصفي، وشملت عينة الدراسة على (560) ناشئ على مستوى مدينة البيض تم اختيارهم بطريقة عشوائية، ولجمع البيانات تم استخدام أداة الاستبيان التي تحتوي على (68) سؤالا موزعين على محورين، وقد أظهرت نتائج الدراسة أن أسباب عزوف الناشئ على ممارسة الأنشطة الرياضية تتمثل في طبيعة المنافسة والمرحلة العمرية، ونقص المنشآت القاعدية الرياضية، والاهتمام بالممارسة الترويحية، واحتكار بعض الرياضات على طبقات اجتماعية معينة، نقص الثقافة الرياضية التحفيزية، والألعاب الإلكترونية والمجالات الترفيهية.

8 – دراسة **(ندا، عاطف، و محمد، 2021)** منشورة بعنوان: أسباب عزوف مُرتادي المقاهي عن ممارسة النشاط الرياضي.

تهدف الدراسة إلى التعرف على أسباب عزوف مُرتادي المقاهي عن ممارسة النشاط الرياضي ومعرفة العوامل الأكثر تأثيراً على عدم ممارستهم للرياضة لوضع حلول فعالة لجذب هذه الفئة المجتمعية الكبيرة تجاه ممارسة الرياضة، وتم انتهاج المنهج الوصفي، وشملت عينة الدراسة (780) من مرتادي المقاهي لمحافظات (القليوبية – القاهرة – الجيزة)، ولجمع البيانات تم استخدام أداة الاستبيان والذي يتكون من خمسة محاور، وقد أظهرت النتائج أنه توجد فروق دالة إحصائيا بين مرتادي المقاهي في العوامل النفسية الاجتماعية – الثقافية – الاقتصادية – الصحية – البيئية) توضح مدى تأثير هذه العوامل على عدم ممارسة مرتادي المقاهي للنشاط الرياضي.

2 – التعليق على الدراسات السابقة والمشابهة:

من خلال عرض الدراسات السابقة والتعقيب عليها يتضح لنا أنها تناولت إشكالاًت متعددة في الدراسة والتحليل، وأنواعا وفئات مختلفة من العينات، كما تنوعت في المتغيرات والخصائص التي اختارها بالإضافة إلى التباين في النتائج.

نظرا للدراسات المذكورة أعلاه قد خرج الطالب الباحث بأوجه استفادة وهي:

من ناحية الهدف: التعرف على تأثير بعض الجوانب والمتمثلة في (الجانب المادي، الترفيهي، جائحة كوفيد 19) لدى المراهقين عن العزوف عن ممارسة الأنشطة الرياضية والتوجه نحو الألعاب الإلكترونية،

مقارنة ذلك بهدف الدراسات السابقة، حيث هدفت دراسة (فضلاوي، بوكلاب، و بلكسة، 2018) إلى معرفة ما إذا كان هناك عراقيل رئيسية تمنع الفرد وتجبره على عدم ممارسة النشاط البدني الرياضي، ومحاولة التعرف وتبيين الظروف الاجتماعية المعيقة، وإبراز الظروف والعوامل الاجتماعية التي تحيط بالممارسة الرياضية. وتضيف على ذلك دراسة (ظاهر، 2017) التي تهدف إلى التعرف على أسباب عزوف طالبات جامعة الفرات الأواسط التقنية عن ممارسة النشاط الرياضي.

من ناحية المنهج المتبع: جل الدراسات استعملت المنهج الوصفي نظرا لطبيعة الدراسات، ومن خلال هذا يستفيد الطالب الباحث باعتماده على المنهج الوصفي.

ومن ناحية عينة البحث وطريقة اختيارها: فانطلاقا من أهداف الدراسات السابقة والتي معرفة مسببات العزوف عن ممارسة الأنشطة الرياضية لكل من (الطلاب الجامعين، التلاميذ في الطور التعليمي، النساء، الناشئين)، ويستفيد الطالب الباحث من خلال ذلك أنه سيختار عينة البحث بناء على طبية إشكالية، حيث يستهدف المراهقين غير الممارسين للأنشطة الرياضية، الممارسين للألعاب الإلكترونية.

من ناحية طريقة اختيار العينة: كل الدراسات السابقة والمشابهة التي استعانة بها الطالب الباحث قد اختارت عيناتها بطريقة عشوائية بسيطة، ومنه يُستفاد من ذلك أن في دراستنا الحالية تكون طريقة اختيار العينة بالطريقة العشوائية.

من ناحية أداة البحث: كل الدراسات السابقة والمشابهة التي استعان بها الطالب الباحث قد استخدمت أداة الاستبانة لجمع البيانات والمعلومات الميدانية حول أسباب العزوف عن ممارسة الأنشطة الرياضية، حيث استخدم دراسة (قراش و مهيدي، 2018) أداة الاستبيان مكون من (81) فقرة موزعة على سبعة محاور، ودراسة (فضلاوي، بوكلاب، و بلكسة، 2018) استخدمت أداة الاستبيان التي تحتوي على (68) سؤالا موزعين على محورين، أما دراسة (العربي، 2012) قد تم استعمال أداة الاستبيان والذي يشمل 62 عبارة موزعة على 6 محاور، بالإضافة إلى دراسة (ظاهر، 2017) قد استخدمت أداة الاستبيان والمكون من ثلاثة محاور بمجموع 14 عبارة، ودراسة (غوار و سعيد، 2017) كذلك استخدام أداة الاستبيان والذي يحتوي على (30) عبارة موزعة على ثلاثة محاور.

من خلال هذا فقد استفاد الطالب الباحث باستخدام أداة الاستبيان يقسم إلى ثلاثة محاور تضمن جوانب المسببة للعزوف عن ممارسة الأنشطة الرياضية من وجهة نظر المراهقين وأولياء أمورهم.

من خلال النتائج: نلاحظ من خلال بعض الدراسات السابقة والمشابهة أن نتائجها تبين أهم مسببات التي تؤدي بالعزوف عن ممارسة النشاط الرياضي والتي توضح للطالب الباحث تحديد أهم المسببات التي توجه له الطريق نحو استكشاف دراسته الحالية، حيث توصلت دراسة (قراش و مهيدي، 2018) أن الطلبة يضمون وقت فراغ في نشاطات ترويحية سلبية إضافة إلى قلة الإمكانيات، مع عدم قدرة البرامج ووسائل الدعاية والإعلان على جلب الممارسين، ومن خلال نتائج دراسة (عوض، 2017) يتضح أن أسباب عزوف طلاب المرحلة الثانوية عن ممارسة النشاط الرياضي المدرسي من وجهة نظر أساتذة التربية الرياضية إلى: عدم وجود الحوافز- ضعف تجهيزات الأدوات والأجهزة الرياضية- قلة أساتذة التربية الرياضية بالمدارس، أما أسباب العزوف عن ممارسة النشاط الرياضي المدرسي من وجهة التلاميذ فهي: ضعف عوامل جذب التلاميذ لممارسة الأنشطة الرياضية- ازدحام الجدول الدراسي بالمقررات- مواعيد الممارسة غير مناسبة- قلة أماكن ممارسة الأنشطة الرياضية بالمدرسة، بالإضافة إلى ذلك توصلت دراسة (ندا، عاطف، و محمد، 2021) أنه توجد فروق دالة إحصائيا بين مرتادي المقاهي في العوامل النفسية الاجتماعية – الثقافية – الاقتصادية – الصحية – البيئية) توضح مدى تأثير هذه العوامل على عدم ممارسة مرتادي المقاهي للنشاط الرياضي.

الجانب التطبيقي

الفصل الثالث:

طرق ومنهجية الدراسة

1 – المنهجية.

2 – الدراسة الاستطلاعية.

3 – مجتمع البحث والعينة الأساسية.

4 – حدود الدراسة.

5 – أدوات جمع البيانات.

6 – الخصائص السيكومترية لأداة البحث.

7 – أساليب التحليل الإحصائي.

تمهيد:

بعد محاولتنا تغطية الجانب التمهيدي للبحث، ننتقل في هذا الجزء إلى الإحاطة بالموضوع من الجانب التطبيقي، والقيام بالدراسة الميدانية تهدف إلى تحقيق الأهداف المسطرة من قبل، فيما تتأكد صحة الفرضيات، وذلك بعد تحقيق النتائج إلى جانب معالجة النقائص التي تنجم من هذا الموضوع حتى نتمكن من الخروج بنتائج تعود بالفائدة على الجميع خاصة فئة الباحثين في المجال الرياضي.

1 – المنهجية:

قام الطالب الباحث باستخدام المنهج الوصفي لأنه الأكثر ملائمة لطبية الدراسة الحالية لأنه يصف الظاهرة كما هي عليها في الواقع.

2 – الدراسة الاستطلاعية:

هي عملية تقوم بها الطالب الباحث قصد تجربة وسائل البحث المستعملة في الدراسة لمعرفة صلاحيتها (استبيان عزوف الطلبة على ممارسة الأنشطة الرياضية والتوجه إلى الألعاب الإلكترونية) كما تُساعد الطالب الباحث على معرفة مختلف الظروف المحيطة بعملية تطبيق أداة البحث، والظروف المحيطة بالدراسة، فهي مرحلة تجريب مكونات الأدوات بعد إعدادها وصياغتها وذلك لتأكد من مدى صلاحيتها وملائمتها، كما أنها توفر للطالب الباحث فرصة للتعرف على مختلف الصعوبات التي قد تواجهها في الواقع وهي تعالج الظاهرة، ومساعدتها على معرفة مختلف الظروف المحيطة بعملية التطبيق.

حيث تجلت أهداف الدراسة الاستطلاعية في:

– التأكد من صلاحية الأداة المستخدمة في البحث وذلك بتبيان صدق وثبات الأداة.

– مدى تناسب عبارات استبانة (استبيان عزوف الطلبة على ممارسة الأنشطة الرياضية والتوجه إلى الألعاب الإلكترونية) لعينة البحث واستجابة المختبرين تجاهها.

– التعرف على صلاحية تسلسل العبارات المستخدمة.

– اكتشاف أي أخطاء لغوية أو إملائية تواجه المبحوث أثناء عملية الإجابة.

– المعرفة المسبقة لظروف إجراء الدراسة الميدانية الأساسية، وبالتالي تفادي الصعوبات والعراقيل التي من شئنها أن تواجه هذه الدراسة.

أول خطوة قام بها الطالب الباحث قبل الشروع في الدراسة الأساسية هي الدراسة الاستطلاعية وتمثل ذلك في تحديد مجتمع البحث الذي وجد فيه صعوبة من حيث تحديد عدد المجتمع وتفرق المراهقين في بيوتهم وفي قاعات الألعاب الإلكترونية وقصر مدة الدراسة، ونظرا لذلك استعان الطالب الباحث ببعض المساعدة من بعض الباحثين على رأسهم الأستاذ قويدر بن براهيم لعيد.

حيث وبعد تحديد معامل مجتمع البحث، شرع الطالب الباحث في تحديد أداة البحث ومكوناتها حيث استقر على استبانة محاورها الحجر الصحي والظروف المادية والجانب الترفيهي كمعوقات للعزوف عن ممارسة الأنشطة الرياضية والتوجه نحو الألعاب الإلكترونية تتكون من ثلاثة محاور موجه للمراهقين وأولياء أمورهم؛ وبعد صياغتها ونسخها تم توزيعها على عينة استطلاعية تم اختيارها من خارج العينة الأساسية ومن مجتمع البحث حيث شملت (20) مراهق و(20) ولي أمورهم، وقد تم تطبيق أداة البحث عليهم وذلك من اجل حساب صدق ثبات الأداة، ومن أجل تحديد مدى تناسب هذه الاستبانة ووضوح الأسئلة وتعديل ما يمكن تعديله.

3 – مجتمع البحث والعينة الأساسية:

1 – 2 – 1 – مجتمع البحث:

نظراً لأن مجتمع دراستنا موجه نحو قاعات الألعاب الإلكترونية، وبالضبط المراهقين المرتدين عليها أي أن هناك خصائص بناءً عليها يتحدد المجتمع، ومنه فبعد تحديد جميع قاعات الألعاب الإلكترونية الموجودة على مستوى مدينة تقرت، وباشر الطالب الباحث في زيارات ميدانية وبناء على المقابلات الشخصية مع أصحاب هذه القاعات فقد تم تحديد مجتمع البحث خلال شهر يناير بوجود حوالي (124) مراهق مُرتد بصفة شبه يومية على قاعات الألعاب الإلكترونية وغير ممارسين للأنشطة الرياضية ضمن النوادي الرياضي وأثناء فترة الفراغ بصفة دورية.

1 – 2 – 2 – عينة البحث:

تم اختيار عينة الدراسة بطريقة عشوائية من المراهقين المتمدرسين المرتدين على قاعات الألعاب الإلكترونية وغير ممارسين للأنشطة الرياضية، حيث بلغ عددهم (32) فرد للعينة الأساسية، كما تم اختيار (30) فرد يمثلون أولياء الأمور للمراهقين الذين يمثلون الدراسة الأساسية.

4 – حدود الدراسة:

1 – 3 – 1 – المجال البشري:

تقتصر الدراسة الحالية على المراهقين المتمدرسين في الطورين الثانوي والمتوسط المرتدين على قاعات الألعاب الإلكترونية.

1 – 3 – 2 – الحد المكاني:

تمثل الحد المكاني في قاعات الألعاب الإلكترونية، وهذه القاعات موجودة على مستوى مدينة تقرت.

1 – 3 – 3 – الحد الزمني:

الدراسة الحالية يمتد مجالها الزمني من خلال الفترة الجامعية لتخرج الطالب الباحث بين شهر أكتوبر 2021 إلى شهر أفريل 2022، ففي هذه الفترة تكون فيها الدراسة النظرية والدراسة الميدانية والتطبيقية.

5 – أدوات جمع البيانات:

لغرض جمع البيانات الخاصة بالبحث وانطلاقا من طبيعة الدراسة وبناءً على الدراسات السابقة والمشابهة ورأي بعض أساتذة معهد علوم وتقنيات النشاطات البدنية والرياضية بجامعة قاصدي مرباح ورقلة استخدم الطالب الباحث الأداة التالية:

– الاستبيان: هو وسيلة لجمع البيانات اللازمة للتحقق من فرضيات تم وضعها مسبقاً حول المجتمع المدروس أو لكشف صفقات في هذا المجتمع قد يكون من الصعب الوصول إليها بغير الاستبيان أو الإجابة على أسئلة البحث وعند تصميم الاستبيان يجب مراعاة بعض الشروط حتى تضمن دقة النتائج وصحتها (غيث البحر و معن التنجي، 2014، صفحة 05)، حيث في هذه الدراسة تم استعمال استبيان عزوف المراهقين عن ممارسة الأنشطة الرياضية والتوجه نحو الألعاب الإلكترونية.

5 – 1 – خطوات بناء أدوات الدراسة:

1 – مراجعة الأطر النظرية والدراسات السابقة المرتبطة بعزوف المراهقين عن ممارسة الأنشطة الرياضية والتوجه للألعاب الإلكترونية، ومراجعة مقاييس عزوف المراهق عن الممارسة الرياضية.

2 – تم تحديد المحاور المقترحة لاستبانة عزوف مرتادي قاعات الألعاب الإلكترونية عن ممارسة النشاط الرياضي من خلال الاطلاع على الدراسات المرجعية.

5 – 2 – عرض أدوات الدراسة:

تم الاعتماد على أداة الاستبيان موجه للمراهقين وأولياء أموره، ويحتوي الاستبيان على ثلاثة محاور رئيسية بالإضافة إلى محور يحتوي على أسئلة خاصة، حيث تم تقسيم الاستبيان على النحو التالي:

الأسئلة الخاصة، تضمن بيانات أساسية في ضمن تساؤلات مفتوحة: كما نوع الهاتف الذكي المتوفر لديكم؟ وهل تلعب ألعاب الإلكترونية؟ وما هي الوسائل التكنولوجية المتوفرة بالبيت؟ وكيف هوا المستوى المعيشي؟ كانت هذه الأسئلة موجه للمراهقين، أما بالنسبة للأولياء فكانت الأسئلة تتمثل في هل تتوفر الأنترنت بالبيت DSL؟ ومن هو أقرب صديق لابنك؟ هل ترى إن ابنك يهتم بالألعاب الإلكترونية على خلاف الألعاب التقليدية؟ وأين يلعب ابنكم الألعاب الإلكترونية؟ وهل ترى إن ابنك يهتم بالألعاب الإلكترونية على خلاف الألعاب التقليدية؟ ..... وإلخ.

- المحور الأول (الحجر الصحي معوق للعزوف عن ممارسة الأنشطة الرياضية والتوجه نحو الألعاب الإلكترونية) بعد ضبطها احتوت على (06) تساؤلات لكل تساؤل درجاته الخاصة مع سؤال مفتوح بالنسبة للاستبيان الموجه للمراهقين، أما بالنسبة للاستبيان الموجه لأولياء الأمور فيحتوي (08) تساؤلات مغلقة وسؤال واحد مفتوح انظر الملحق رقم 1.
- المحور الثاني (الظروف المادية معوق للعزوف عن ممارسة الأنشطة الرياضية والتوجه نحو الألعاب الإلكترونية) يحتوي على (08) تساؤلات لكل تساؤل درجاته الخاصة وهذا بالنسبة للاستبيان الموجه للمراهقين مع تساؤل مفتوح، أما بالنسبة للاستبيان الموجه لأولياء الأمور فيحتوي (10) تساؤلات مغلقة مع تواجد تساؤل مفتوح انظر الملحق رقم 1.
- المحور الثالث (الجانب الترفيه كمعوق للعزوف عن ممارسة الأنشطة الرياضية والتوجه نحو الألعاب الإلكترونية) يحتوي على (09) تساؤلات لكل تساؤل درجاته الخاصة وهذا بالنسبة للاستبيان الموجه للمراهقين، أما بالنسبة للاستبيان الموجه لأولياء الأمور فيحتوي (07) تساؤلات مغلقة.

6 – الخصائص السيكومترية لأداة البحث:

أولا: صدق أداة البحث.

الصدق الظاهري: إن أداة الاستبانة الحالية، ذات معاملات ودلالة إحصائية عالية من حيث الصدق والثبات، مما يجعلنا أن نتوقع منطقينا أن هاته الأداة تتمتع بالصدق، كما يشر هذا النوع من الصدق إلى

ما إذا كانت أداة البحث تبدو كما لو كان يقيس أو لا يقيس ما وضع من اجل قياسه ويدل هذا النوع من الصدق على المظهر العام لأداة جمع البيانات كوسيلة من وسائل القياس.

الصدق الذاتي: ويقصد به الصدق الداخلي للاختبار، وهو عبارة عن الدرجات التجريبية للاختبار منسوبة للدرجات الحقيقية الخالية من أخطاء القياس، ويقاس عن طريق حساب الجذر التربيعي لمعامل ثبات الأداة، حيث إن معامل الصدق الذاتي يكون كتالي:

معامل الصدق الذاتي = جذر الثبات.

أولا: ثبات أداة البحث.

طريقة إعادة التطبيق: في هذه الطريقة يتم إعادة أداة البحث على نفس أفراد العينة مرتين أو أكثر تحت ظروف متشابهة قدر الإمكان ثم استخدام معامل الارتباط بين نتائج التطبيق في المرات المختلفة، ويشير معامل الارتباط إلى ثبات الأداة، ويعرف كرونباخ هذا المعامل بمعامل الاستقرار (باهي مصطفى حسين وآخرون، 2013، صفحة 82).

الجدول رقم (01): يبين صدق وثبات المحور الثالث للاستبيان الموجه للمراهقين.

الاستبيان الموجه للمراهقين.	عدد العينة (20)	
فقرات المحور الأول الدال على الحجر الصحي.	معامل الثبات	معامل الصدق
هل تفرض القاعات الرياضية لقاح ضد وباء كورونا؟	0.92	0.95
غلق القاعات الرياضة والصالات بسبب جائحة كورونا هو دافع للتوجه إلى ممارسة الألعاب الإلكترونية؟	0.91	0.95
شروط تلقيح التي فرضت من طرف القاعات الرياضية جراء وباء كورونا سبب لعدم ممارسة الأنشطة الرياضية؟	0.92	0.95
هل التفويج الخاص بالمؤسسات التربوية سبب للاإقبال على الألعاب الإلكترونية؟	0.91	0.95
هل الإعلام (الإذاعة والتلفزيون) ساهم في عدم ممارسة الألعاب الإلكترونية؟	0.91	0.95
هل الرياضة لها عامل إيجابي للحماية من إصابة بفيروس كورونا؟	0.91	0.95
فقرات المحور الثاني الدال على الظروف المادية.		
هل لك اشتراك في إحدى القاعات الرياضية؟	0.83	0.91
هل الأسرة تساهم بمقدار لدفع مستحقات الاشتراك؟	0.84	0.91
هل ارتفاع اشتراكات بالقاعات الرياضية دافع للابتعاد عن ممارسة الرياضة؟	0.82	0.90
هل صعوبة الحصول على الأدوات الرياضية يعيق على ممارستها والتوجه إلى الألعاب الإلكترونية؟	0.80	0.89
متطلبات المعيشة الصعبة تمنعك من إنفاق المال من اجل ممارسة الأنشطة الرياضية؟	0.80	0.89
هل الانشغال بالكسب المادي في أوقات الفراغ سبب لعدم ممارسة والاشتراك في القاعات؟	0.76	0.87
هل متطلبات الغذائية سبب في عزوف عن ممارسة الرياضة؟	0.74	0.86
هل ترى ممارسة الألعاب الإلكترونية لها مردود مادي؟	0.76	0.87
فقرات المحور الثالث الدال على الجانب الترفيه.		
هو الدافع للممارسة الرياضة؟	0.83	0.89
هي أصناف الألعاب الإلكترونية التي تفضلونها؟ ما	0.89	0.98
هي أنواع الألعاب الإلكترونية التي تفضلها عبر النات؟	0.96	0.97
ما هي الأوقات التي تلعب فيها الألعاب الإلكترونية؟	0.90	0.94
هل تفضل الألعاب الإلكترونية على ممارسة الأنشطة الرياضية؟	0.91	0.95
كم تقضي من وقت في لعب الألعاب الإلكترونية؟	0.88	0.93
هل تعتبر الألعاب الإلكترونية كالبوبجي فضاء من اجل التواصل مع الأصدقاء؟	0.92	0.92
هل تفضل ممارسة كرة القدم على لعب الألعاب الإلكترونية ك بيس 21؟	0.93	0.96
ما هو البديل عن الألعاب الإلكترونية في رأيك؟ التنزه.	0.93	0.96

من خلال الجدول رقم (01) والذي بين درجات الصدق والثبات للمحاور الثلاث الممثلة للاستبيان الموجه للمراهقين حيث نلاحظ أن كل قيم معامل الارتباط بيرسون البسيط المتحصل عليها حسابيا تتراوح ما

بين (0.74) كأدنى قيمة، و(0.93) كأعلى قيمة، مما تشير جميعها إلى وجود علاقة ارتباطية بين القياس الأول والقياس الثاني، وهذا التحصيل الإحصائي يؤكد على مدى تمتع أداة البحث (محاور الحجر الصحي والظروف المادية والجانب الترفيهي كمعوقات للعزوف عن ممارسة الأنشطة الرياضية والتوجه نحو الألعاب الإلكترونية) المستخدمة بصفة الثبات وهي من ضمن الشروط الأساسية للمقياس الجيد. كما تبين من خلال النتائج الإحصائية المدونة في الجدول أعلاه، أن كل قيم درجات الصدق الذاتي المتحصل عليها كانت محصورة بين (0.86) كأدنى قيمة، و (0.96) كأعلى قيمة، وهذا ما يدل على صدق الأداة.

الجدول رقم (02): يبين صدق وثبات محاور استبيان الموجه لأولياء أمور المراهقين.

الاستبيان الموجه لأولياء أمور المراهقين.	عدد العينة (20)	
فقرات الأسئلة الخاصة.	**معامل الثبات**	**معامل الصدق**
هل تتوفر الأنترنت بالبيت DSL؟	0.99	0.99
هل تجيدون استعمال الأنترنت؟	0.99	0.99
ما هي الوسائل التكنولوجية المتوفرة بالبيت؟	0.96	0.97
من هو أقرب صديق لابنك؟ الهاتف الكتاب اللعب الأصدقاء الرياضة؟	0.94	0.96
هل ترى إن ابنك يهتم بالألعاب الإلكترونية على خلاف الألعاب التقليدية؟	0.87	0.93
أين يلعب ابنكم الألعاب الإلكترونية؟	0.84	0.91
ما هي الفترة التي يفضل ابنكم لاستخدام الألعاب الإلكترونية؟	0.71	0.84
كم يقضي ابنكم وقت في اللعب بالألعاب الإلكترونية؟	0.68	0.82
من المسؤول عن تحميل الألعاب الإلكترونية؟	0.76	0.87
فقرات المحور الأول الدال على الحجر الصحي.	**معامل الثبات**	**معامل الصدق**
هل لاحظتم زيادة الوزن لدي ابنكم بعد الحجر الصحي؟	0.90	0.94
هل فيه حالات مرضية ووعكات صحية لابنكم؟	0.76	0.87
ازمه فيروس كورونا سبب إقبال ابنكم على الألعاب الإلكترونية؟	0.75	0.86
هل أنتم مع حملة التلقيح ضد كورنا للشباب والمرهقين؟	0.82	0.90
هل وباء الألعاب الإلكترونية اشد فتكا من فيروس كورونا؟	0.77	0.87
هل التفويج الخاص بالمؤسسات التربوية كان سببا لإقبال ابنكم على الألعاب الإلكترونية؟	0.90	0.94
هل حجم الإعلام (الإذاعة والتلفزيون) ساهم في عدم ممارسة الألعاب الإلكترونية؟	0.80	0.89
هل الرياضة لها عامل إيجابي للحماية من إصابة بفيروس كورونا؟	0.97	0.98
فقرات المحور الثاني الدال على الظروف المادية.		
هل ابنك مشترك في إحدى القاعات الرياضية؟	0.81	0.89

هل الأسرة تساهم بمقدار لدفع مستحقات الاشتراك؟	0.95	0.97
هل ارتفاع اشتراكات بالقاعات الرياضية دافع لعدم ممارسة ابنكم الرياضة؟	0.90	0.94
هل توفرون الأدوات والوسائل الرياضية بالبيت من أجل تسهيل عملية الممارسة؟	0.93	0.96
هل تعتبر الألعاب الإلكترونية سوقا مغريا للاستثمار فيه؟	0.76	0.87
هل ترى ابنك سيكون في يوم من الأيام صانع محتوى عبر الألعاب الإلكترونية؟	0.91	0.94
هل ترى أن العاب الإلكترونية ستعود بأرباح مادية على ابنك؟	0.93	0.96
هل توفرون الأغذية الكاملة من أجل تحفيز ابنكم لممارسة الرياضة؟	0.73	0.85
هل ترى ممارسة الألعاب الإلكترونية لها مردود إيجابي لابنكم؟	0.92	0.95
فقرات المحور الثالث الدال على الجانب الترفيه.		
ما هو الدافع للممارسة إبنكم الرياضة؟	0.83	0.91
ماهي أصناف الألعاب الإلكترونية التي تفضلونها لابنكم؟	0.72	0.84
ماهي أنواع الألعاب الإلكترونية التي تفضلها عبر النات لابنكم؟	0.69	0.83
هل تفضل الألعاب الإلكترونية على ممارسة الأنشطة الرياضية لإبنكم؟	0.93	0.96
هل تعتبر الألعاب الإلكترونية كالبوبجي وفورت ناين فضاء من اجل تواصل ابنكم مع أصدقائه؟	0.80	0.89
هل يشعر ابنكم بالحماس والمتعة عند ممارسة الألعاب الإلكترونية؟	0.90	0.94
ما هو البديل عن الألعاب الإلكترونية في رأيك؟	0.96	0.97

من خلال الجدول رقم (02) والذي بين درجات الصدق والثبات للمحاور الثلاث الممثلة للاستبيان الموجه للمراهقين حيث نلاحظ أن كل قيم معامل الارتباط بيرسون البسيط المتحصل عليها حسابيا تتراوح ما بين (0.72) كأدنى قيمة، و(0.92) كأعلى قيمة، مما تشير جميعها إلى وجود علاقة ارتباطية بين القياس الأول والقياس الثاني، وهذا التحصيل الإحصائي يؤكد على مدى تمتع أداة البحث (محاور الحجر الصحي والظروف المادية والجانب الترفيهي كمعوقات للعزوف عن ممارسة الأنشطة الرياضية والتوجه نحو الألعاب الإلكترونية) المستخدمة بصفة الثبات وهي من ضمن الشروط الأساسية للمقياس الجيد. كما تبين من خلال النتائج الإحصائية المدونة في الجدول أعلاه، أن كل قيم درجات الصدق الذاتي المتحصل عليها كانت محصورة بين (0.84) كأدنى قيمة، و (0.97) كأعلى قيمة، وهذا ما يدل على صدق الأداة.

ثالثاً: الموضوعية:

من العوامل المهمة التي يجب أن تتوفر في أسئلة الاستبانة الموضوعية ويعني تجنب التمييز وسرعة اتخاذ القرارات، فالموضوعية تعني أن تصف قدرات الفرد كما هي فعلا حيث أن أهم صفات الاستبيان الجيد أن يكون موضوعيا لقياس الظاهرة التي أعدت أصلا لقياسها.

من أجل الحصول على صدق الاستبيان الذي تم تأكده بالإضافة إلى إيجاد الثبات عن طريق اختباره إذ يتبين لنا أن الاستبيان يتميز بدرجة عالية من الموضوعية.

7 – أساليب التحليل الإحصائي:

تمت معالجة البيانات المتحصل عليها بنظام برنامج الحزم الإحصائية (SPSS).

واعتمدنا في دراستنا على:

- النسبة المئوية: $\frac{\text{التكرار} \times 100}{\text{المجموع الكلي للعينة}}$ (محمد نصر الدين رضوان ، 2003، صفحة 75).

- معامل الارتباط: $\frac{\mathbf{X \times Y} - \frac{\mathbf{x \times y}}{\mathbf{n}}}{\sqrt{\left[\mathbf{X^2} - \frac{\mathbf{X^2}}{\mathbf{n}}\right]\left[\mathbf{Y^2} - \frac{\mathbf{Y^2}}{\mathbf{n}}\right]}}$ (حلمي عبد القادر، 1993، صفحة 48).

- اختبار كاي مربع: يسمح لنا هذا الاختبار بإجراء مقارنة بين مختلف النتائج المحصل عليها من خلال الإستبيان.

كا^2 = مجموع $\frac{(\text{تكرار واقعي} - \text{تكرار متوقع})^2}{\text{تكرار متوقع}}$ (الجنابي سلمان عكاب والشاوي حيدر ناجي، 2015، صفحة 215).

خلاصة:

شمل هذا الفصل منهجية البحث وإجراءاته الميدانية حيث وضع الطالب الباحث مشكلة الدراسة بشكل مباشر وهذا من خلال العناصر التي تم تناولها والتي تخدم دراستنا بشكل مباشر، منها منهج البحث ومجتمع والعينة والمجالات، وأداة جميع البيانات بالإضافة إلى الدراسة الاستطلاعية، والأسس العليمة للأداة، وخطوات إجراء الدراسة الميدانية، والأساليب الإحصائية المناسبة، هذه العناصر هي التي اعتمد عليها الطالب الباحث في دراسته التطبيقية.

الفصل الرابع:

عرض ومناقشة وتحليل النتائج

- عرض ومناقشة وتحليل النتائج.
- أهم الاستخلاصات.

تمهيد:

يستعرض هذا الفصل عرض وتحليل البيانات والوقوف على أبرز نتائج الاستبانة والتي تم التوصل إليها من خلال تحليل فقراتها وذلك باستخدام الأساليب الإحصائية الوصفية والاستدلالية لتحليل بيانات الدراسة.

1 – عرض وتحليل نتائج الفرضية الأولى:

والتي تنص على أنه توجد فروق ذات دلالة إحصائية ($a \leq 0.05$) في استجابات عينة من المراهقين حول أسباب عزوفهم عن ممارسة الأنشطة الرياضية والتوجه نحو الألعاب الإلكترونية في ضوء بعض المعيقات تعزى للجوانب المادية والترفيهية والحجر الصحي.

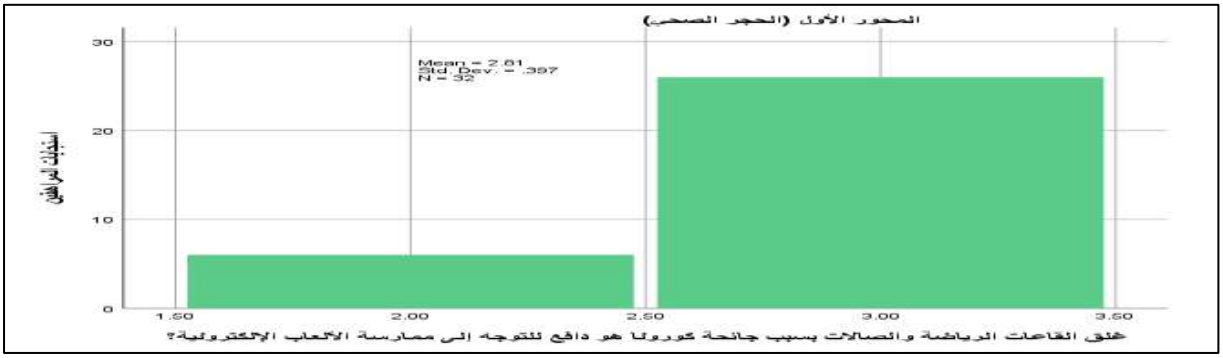
1 – 1 – عرض استجابات المراهقين على المحور الأول (الحجر الصحي).

الجدول رقم (03): يوضح إجابات عينة الدراسة الأساسية من المراهقين على التساؤل الدال على غلق القاعات الرياضة والصالات بسبب جائحة كورونا هو دافع للتوجه إلى ممارسة الألعاب الإلكترونية؟

المحور الأول: الحجر الصحي.	الدرجات						كا^2 المحسوبة	الفرق المعنوي
	نعم		أحياناً		لا			
استجابات المراهقين	ت	%	ت	%	ت	%	12.50	0.000
	26	81.3	06	18.8	00	00		
هناك فروق ذات دلالة إحصائية عند مستوى الحرية 1 ومستوى الدلالة 0.05								

من خلال نتائج الجدول رقم (03) والذي يوضح نسب إجابات المراهقين الممارسين للألعاب الإلكترونية حول التساؤل الدال على (غلق القاعات الرياضة والصالات بسبب جائحة كورونا هو دافع للتوجه إلى ممارسة الألعاب الإلكترونية؟) ضمن المحور الأول (الحجر الصحي)، حيث تم التوصل إلى 26 تكرار للاستجابة بنعم وبنسبة مئوية قدرت بـــ 81.3% أي أن جائحة كورنا ساهمة بدرجة كبيرة في التوجه نحو ممارسة الألعاب الإلكترونية بقيمة (كا^2) بلغت 12.5 عند درجة الحرية 1 ومستوى الدلالة 0.05 والتي هي أكبر من قيمة الفروق المعنوية، وهذا ما يدل على أن هناك فروق ذات دلالة إحصائية.

الشكل البياني رقم (01) يوضح استجابة المراهقين إزاء تصوراتهم إذا ما كان غلق القاعات الرياضة والصالات بسبب جائحة كورونا هو دافع للتوجه إلى ممارسة الألعاب الإلكترونية.

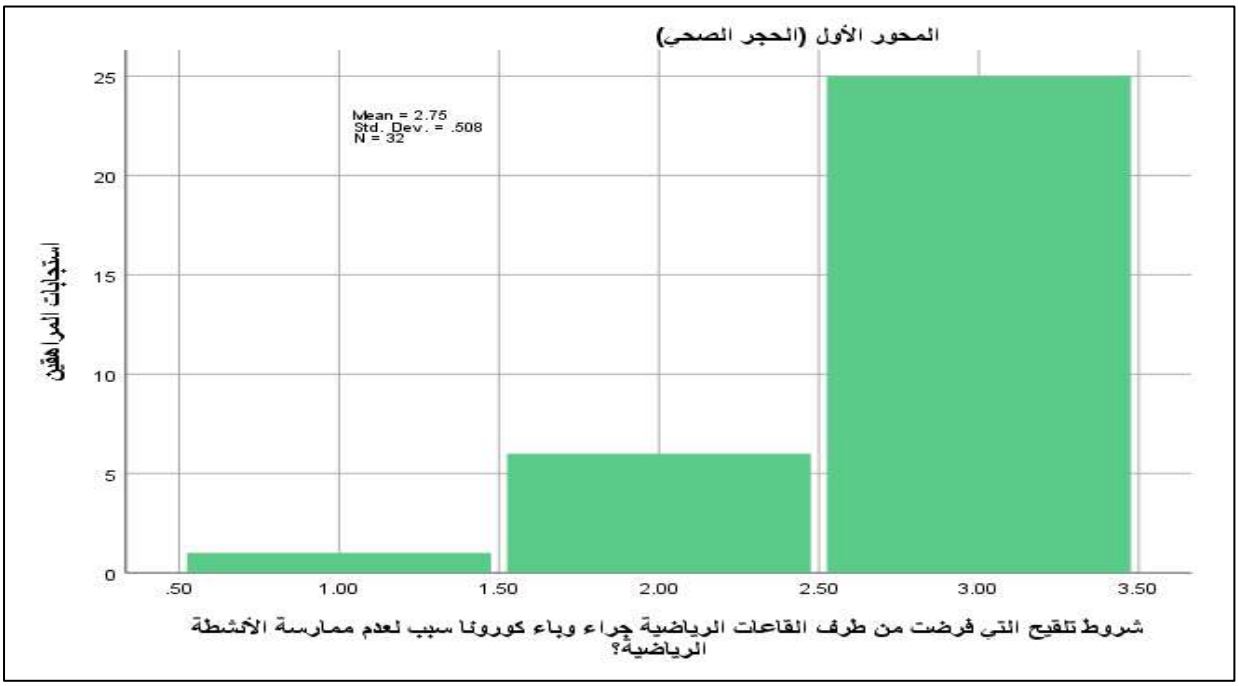


الجدول رقم (04): يوضح إجابات عينة الدراسة الأساسية من المراهقين على التساؤل الدال على شروط تلقيح التي فرضت من طرف القاعات الرياضية جراء وباء كورونا سبب لعدم ممارسة الأنشطة الرياضية؟

المحور الأول: الحجر الصحي.	الدرجات						كا^2 المحسوبة	الفرق المعنوي
	نعم		أحياناً		لا			
استجابات المراهقين	ت	%	ت	%	ت	%		
	25	78.1	06	18.8	01	3.10	30.06	0.000
هناك فروق ذات دلالة إحصائية عند مستوى الحرية 2 ومستوى الدلالة 0.05								

من خلال نتائج الجدول رقم (04) والذي يوضح نسب إجابات المراهقين الممارسين للألعاب الإلكترونية حول التساؤل الدال على (شروط تلقيح التي فرضت من طرف القاعات الرياضية جراء وباء كورونا سبب لعدم ممارسة الأنشطة الرياضية؟) ضمن المحور الأول (الحجر الصحي)، حيث تم التوصل إلى 26 تكرار للاستجابة بنعم وبنسبة مئوية قدرت بـــ 78.1% أي أن شروط تلقيح التي فرضت من طرف القاعات الرياضية جراء وباء كورونا ساهمة بدرجة كبيرة لعدم ممارسة الأنشطة الرياضية، وبلغت قيمة (كا^2) 30.06 عند درجة الحرية 2 ومستوى الدلالة 0.05 والتي هي أكبر من قيمة الفروق المعنوية، وهذا ما يدل على أن هناك فروق ذات دلالة إحصائية.

الشكل البياني رقم (02) يوضح استجابة المراهقين إزاء تصوراتهم إذا ما كانت شروط تلقيح التي فرضت من طرف القاعات الرياضية جراء وباء كورونا سبب لعدم ممارسة الأنشطة الرياضية.

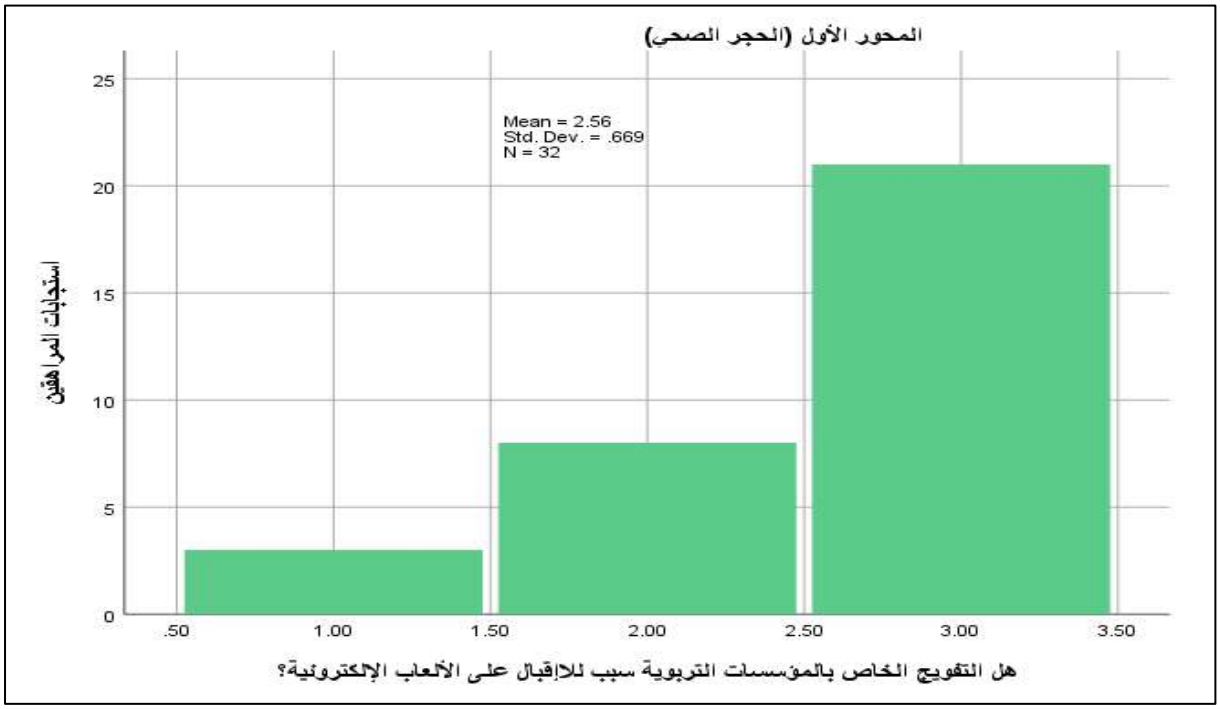


الجدول رقم (05): يوضح إجابات عينة الدراسة الأساسية من المراهقين على التساؤل الدال على هل التفويج الخاص بالمؤسسات التربوية سبب للإقبال على الألعاب الإلكترونية؟

المحور الأول: الحجر الصحي.	الدرجات						كا^2 المحسوبة	الفرق المعنوي
	نعم		أحياناً		لا			
استجابات المراهقين	ت	%	ت	%	ت	%	16.18	0.000
	21	65.6	08	25.0	03	9.40		
هناك فروق ذات دلالة إحصائية عند مستوى الحرية 2 ومستوى الدلالة 0.05								

من خلال نتائج الجدول رقم (05) والذي يوضح نسب إجابات المراهقين الممارسين للألعاب الإلكترونية حول التساؤل الدال على (هل التفويج الخاص بالمؤسسات التربوية سبب للإقبال على الألعاب الإلكترونية؟) ضمن المحور الأول (الحجر الصحي)، حيث تم التوصل إلى 21 تكرار للاستجابة بنعم وبنسبة مئوية قدرت بـــ 65.6% أي أن نظام التفويج المطبق بالمؤسسات التربوية في الطورين المتوسط والثانوي ساهم بدرجة كبيرة للإقبال نحو الألعاب الإلكترونية، وبلغت قيمة (كا^2) 16.18 عند درجة الحرية 2 ومستوى الدلالة 0.05 والتي هي أكبر من قيمة الفروق المعنوية، وهذا ما يدل على أن هناك فروق ذات دلالة إحصائية.

الشكل البياني رقم (03) يوضح استجابة المراهقين إزاء تصوراتهم إذا ما كان التفويج الخاص بالمؤسسات التربوية سبب للإقبال على الألعاب الإلكترونية.

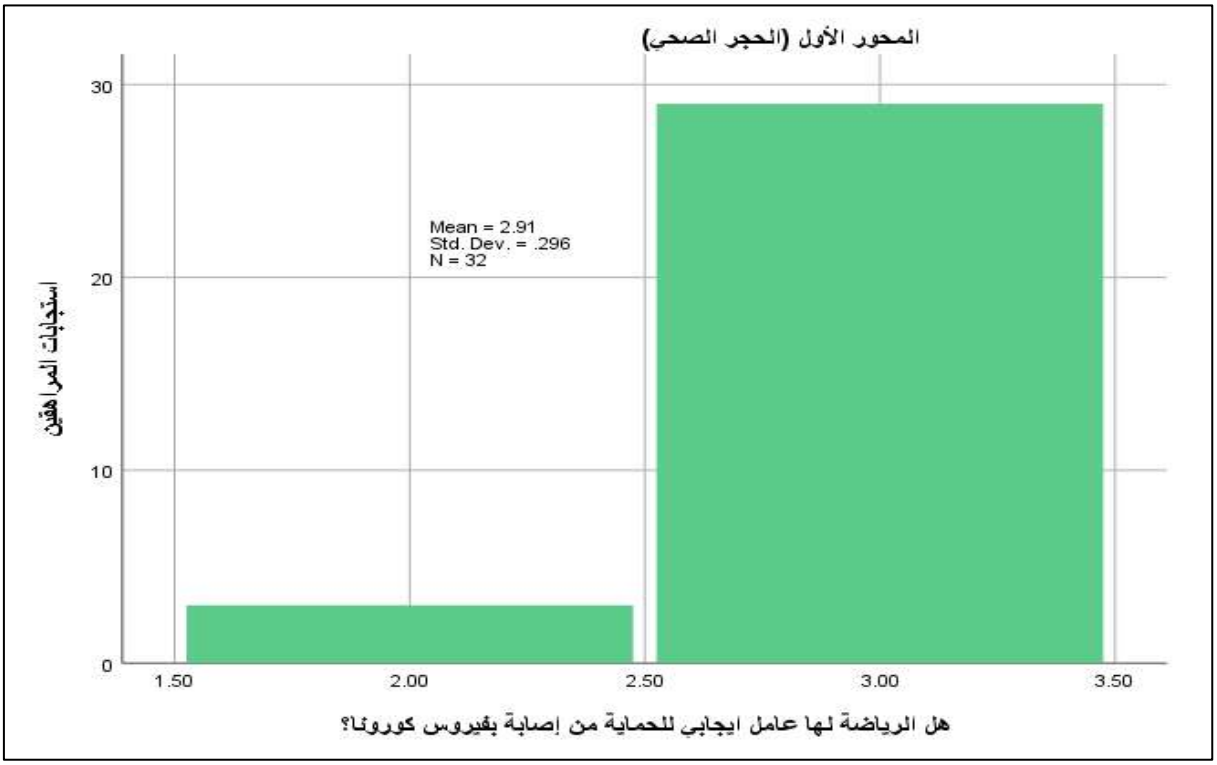


الجدول رقم (06): يوضح إجابات عينة الدراسة الأساسية من المراهقين على التساؤل الدال على هل الرياضة لها عامل إيجابي للحماية من إصابة بفيروس كورونا؟

المحور الأول: الحجر الصحي.	الدرجات						كا^2 المحسوبة	الفرق المعنوي
	نعم		أحياناً		لا			
استجابات المراهقين	ت	%	ت	%	ت	%	20.12	0.001
	29	90.6	03	9.40	00	00		
هناك فروق ذات دلالة إحصائية عند مستوى الحرية 1 ومستوى الدلالة 0.05								

من خلال نتائج الجدول رقم (06) والذي يوضح نسب إجابات المراهقين الممارسين للألعاب الإلكترونية حول التساؤل الدال على (هل الرياضة لها عامل إيجابي للحماية من إصابة بفيروس كورونا؟) ضمن المحور الأول (الحجر الصحي)، حيث تم التوصل إلى 29 تكرار للاستجابة بنعم وبنسبة مئوية قدرت بـــ 90.6% أي أن وبدرجة كبيرة تساهم الرياضة إيجابياً في الحماية من إصابة بفيروس كورونا، وبلغت قيمة (كا^2) 16.18 عند درجة الحرية 1 ومستوى الدلالة 0.05 والتي هي أكبر من قيمة الفروق المعنوية وهذا ما يدل على أن هناك فروق ذات دلالة إحصائية.

الشكل البياني رقم (04) يوضح استجابة المراهقين إزاء تصوراتهم إذا ما كان للرياضة دور إيجابي للحماية من إصابة بفيروس كورونا.



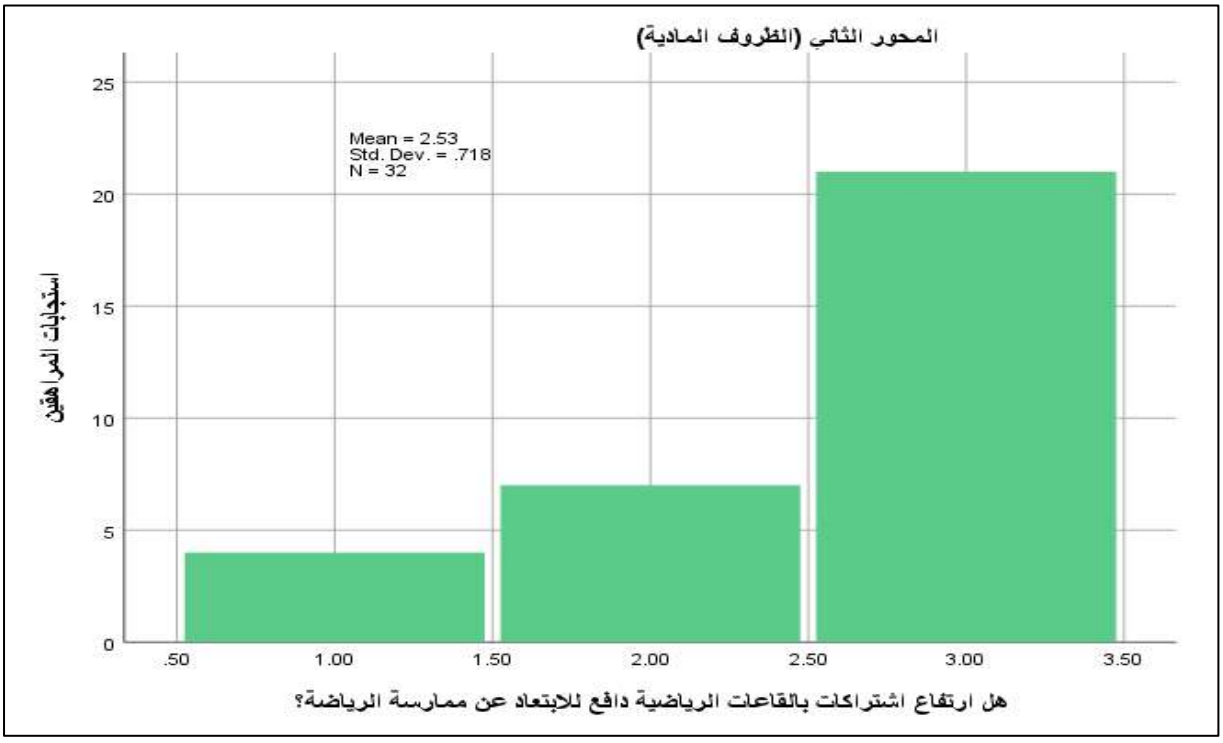
1 – 2 – عرض استجابات المراهقين على المحور الثاني (الظروف المادية).

الجدول رقم (07): يوضح إجابات عينة الدراسة الأساسية من المراهقين على التساؤل الدال على هل ارتفاع اشتراكات بالقاعات الرياضية دافع للابتعاد عن ممارسة الرياضة؟

المحور الثاني: الظروف المادية.	الدرجات						كا^2 المحسوبة	الفرق المعنوي
	نعم		أحياناً		لا			
استجابات المراهقين	ت	%	ت	%	ت	%	15.43	0.001
	21	65.6	07	21.9	04	12.5		
هناك فروق ذات دلالة إحصائية عند مستوى الحرية 2 ومستوى الدلالة 0.05								

من خلال نتائج الجدول رقم (07) والذي يوضح نسب إجابات المراهقين الممارسين للألعاب الإلكترونية حول التساؤل الدال على (هل ارتفاع اشتراكات بالقاعات الرياضية دافع للابتعاد عن ممارسة الرياضة؟) ضمن المحور الثاني (الظروف المادية)، حيث تم التوصل إلى 21 تكرار للاستجابة بنعم وبنسبة مئوية قدرت بـــ 65.6% أي أن ارتفاع اشتراكات بالقاعات الرياضية دافع للابتعاد عن ممارسة الرياضة، حيث بلغت قيمة (كا^2) 15.43 عند درجة الحرية 2 ومستوى الدلالة 0.05 والتي هي أكبر من قيمة الفروق المعنوية وهذا ما يدل على أن هناك فروق ذات دلالة إحصائية.

الشكل البياني رقم (05) يوضح استجابة المراهقين إزاء تصوراتهم إذا ما كان ارتفاع اشتراكات بالقاعات الرياضية دافع للابتعاد عن ممارسة الرياضة.

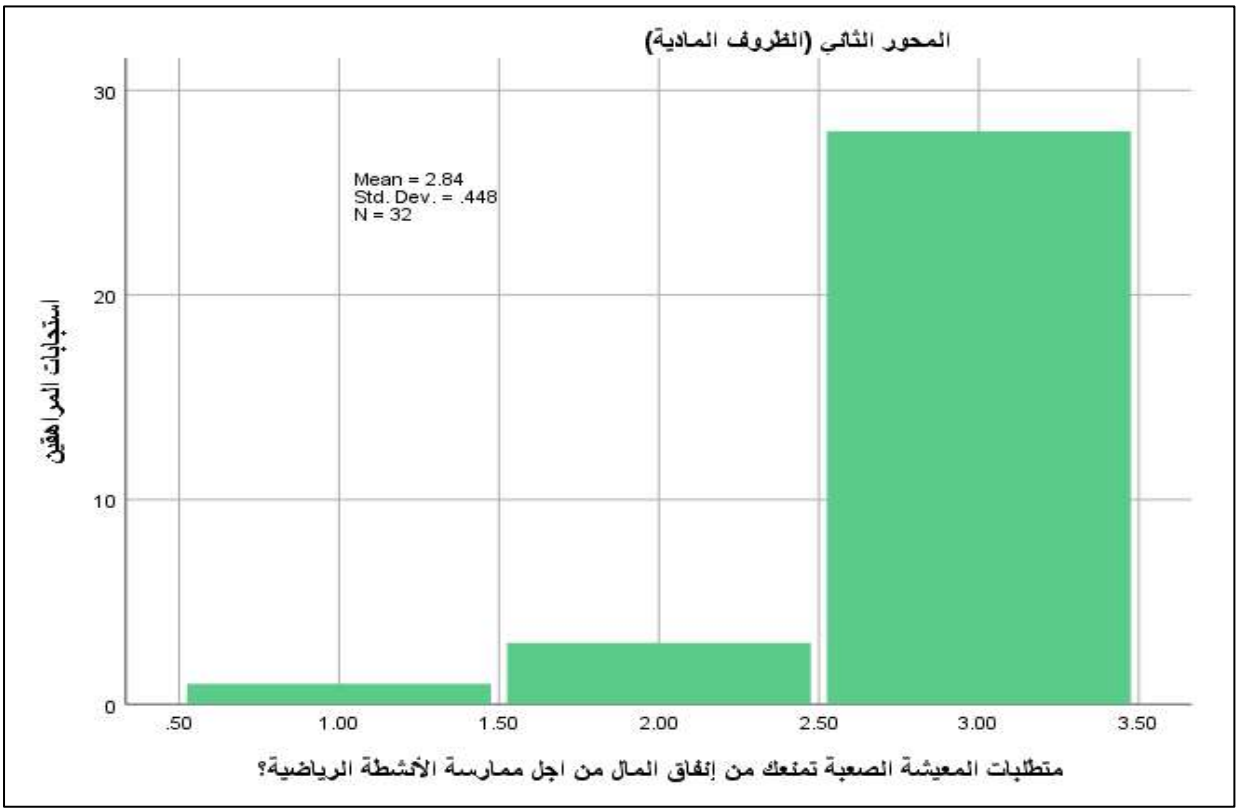


الجدول رقم (08): يوضح إجابات عينة الدراسة الأساسية من المراهقين على التساؤل الدال على متطلبات المعيشة الصعبة تمنعك من إنفاق المال من اجل ممارسة الأنشطة الرياضية؟

المحور الثاني: الظروف المادية.	الدرجات						كا^2 المحسوبة	الفرق المعنوي
	نعم		أحياناً		لا			
استجابات المراهقين	ت	%	ت	%	ت	%	42.43	0.000
	28	87.5	03	9.40	01	3.10		
هناك فروق ذات دلالة إحصائية عند مستوى الحرية 2 ومستوى الدلالة 0.05								

من خلال نتائج الجدول رقم (08) والذي يوضح نسب إجابات المراهقين الممارسين للألعاب الإلكترونية حول التساؤل الدال على (متطلبات المعيشة الصعبة تمنعك من إنفاق المال من اجل ممارسة الأنشطة الرياضية؟) ضمن المحور الثاني (الظروف المادية)، حيث تم التوصل إلى 28 تكرار للاستجابة بنعم وبنسبة مئوية قدرت بـــ 87.5% أي أن متطلبات المعيشة الصعبة تمنع من إنفاق المال من اجل ممارسة الأنشطة الرياضية، حيث بلغت قيمة (كا^2) 42.43 عند درجة الحرية 2 ومستوى الدلالة 0.05 والتي هي أكبر من قيمة الفروق المعنوية وهذا ما يدل على أن هناك فروق ذات دلالة إحصائية.

الشكل البياني رقم (06) يوضح استجابة المراهقين إزاء تصوراتهم إذا ما كانت متطلبات المعيشة الصعبة تمنع من إنفاق المال من اجل ممارسة الأنشطة الرياضية.

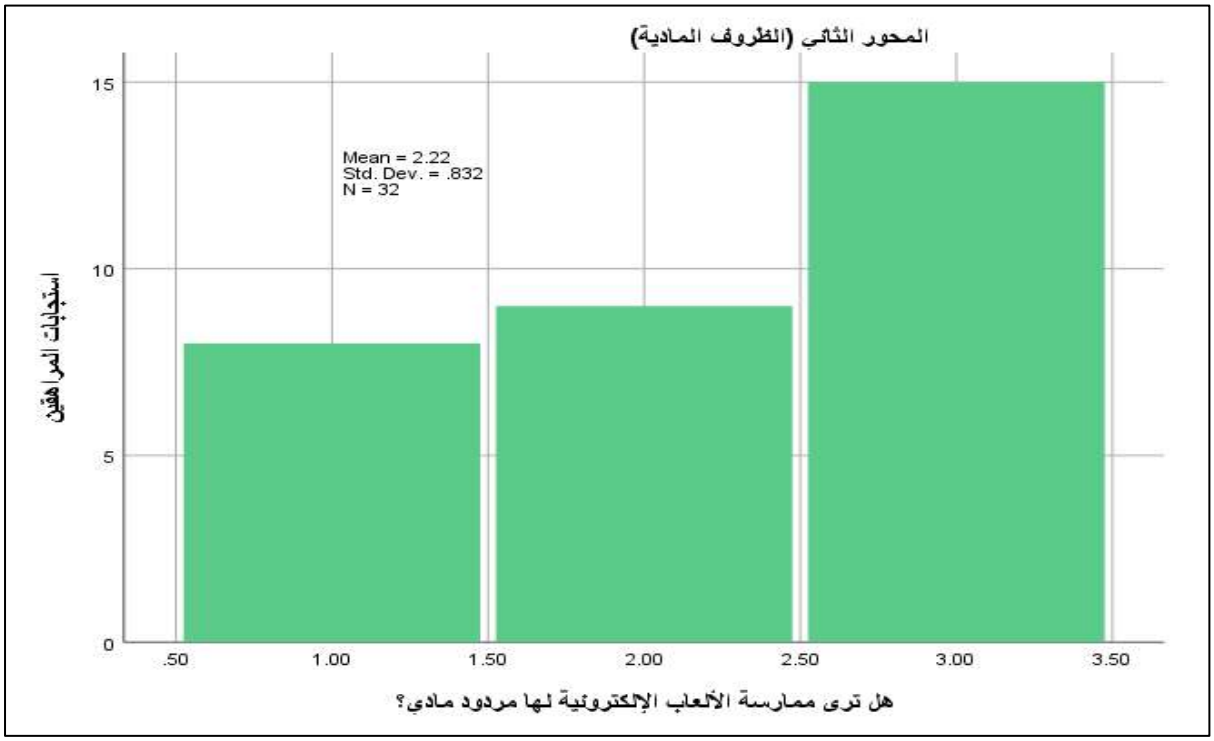


الجدول رقم (09): يوضح إجابات عينة الدراسة الأساسية من المراهقين على التساؤل الدال على هل ترى ممارسة الألعاب الإلكترونية لها مردود مادي؟

المحور الثاني: الظروف المادية.	الدرجات						كا^2 المحسوبة	الفرق المعنوي
	نعم		أحياناً		لا			
استجابات المراهقين	ت	%	ت	%	ت	%	2.68	0.26
	15	46.9	09	28.1	08	25.0		
ليس هناك فروق ذات دلالة إحصائية عند مستوى الحرية 2 ومستوى الدلالة 0.05								

من خلال نتائج الجدول رقم (09) والذي يوضح نسب إجابات المراهقين الممارسين للألعاب الإلكترونية حول التساؤل الدال على (هل ترى ممارسة الألعاب الإلكترونية لها مردود مادي؟) ضمن المحور الثاني (الظروف المادية)، حيث تم التوصل إلى 28 تكرار للاستجابة بنعم وبنسبة مئوية قدرت بـــ 87.5% فحين أن التكرارات للاستجابة بـــ أحياناً بلغ 9 بنسبة مئوية قدرت بـــ 28.1% أما الاستجابة لا فلها 8 تكرارات بنسبة مئوية 25% أي أن عينة الدراسة تتبان في إجاباتها وهذا ما يوضحه الشكل البياني رقم 7، وبلغت قيمة (كا^2) 2.68 عند درجة الحرية 2 ومستوى الدلالة 0.05 والتي هي أصغر من قيمة الفروق المعنوية البالغة 0.26، وهذا ما يدل على أن هناك فروق ذات دلالة إحصائية.

الشكل البياني رقم (07) يوضح استجابة المراهقين إزاء تصوراتهم إذا ما كانت ممارسة الألعاب الإلكترونية لها مردود مادي.



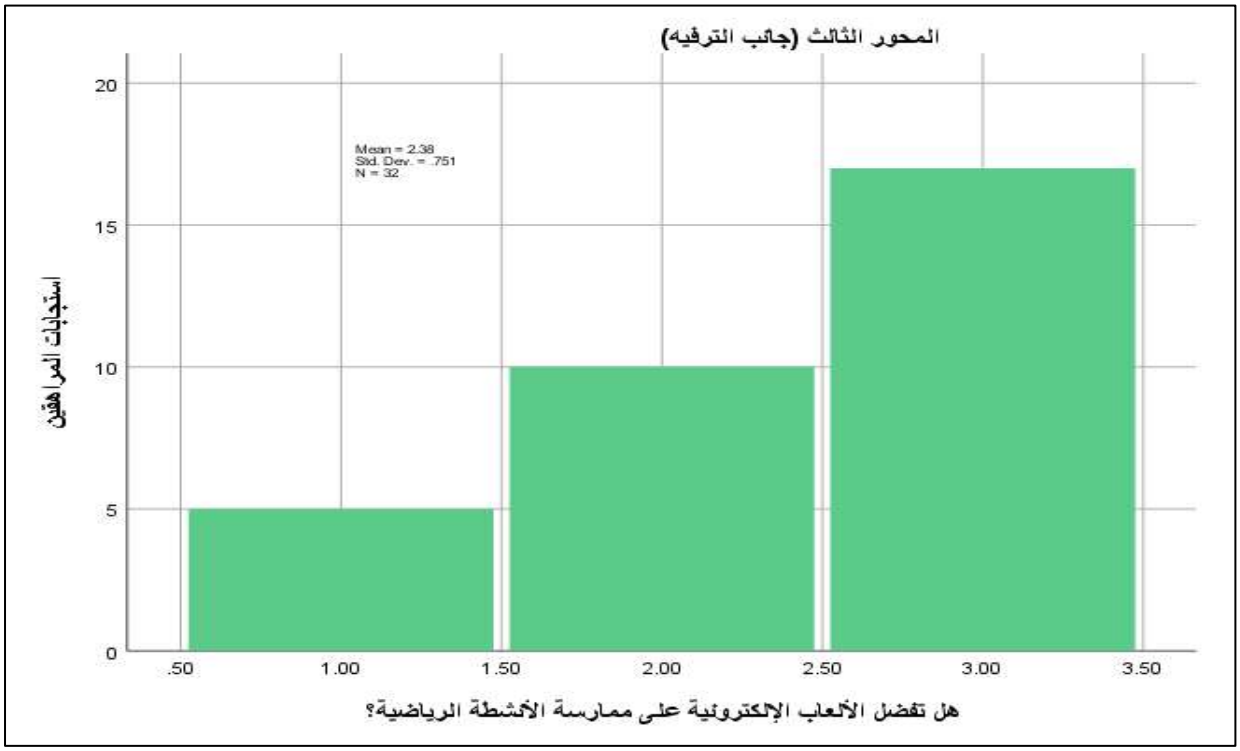
1 – 3 – عرض استجابات المراهقين على المحور الثاني (الجانب الترفيه).

الجدول رقم (10): يوضح إجابات عينة الدراسة الأساسية من المراهقين على التساؤل الدال على هل تفضل الألعاب الإلكترونية على ممارسة الأنشطة الرياضية؟

المحور الثاني: الظروف المادية.	الدرجات						كا^2 المحسوبة	الفرق المعنوي
	نعم		أحياناً		لا			
استجابات المراهقين	ت	%	ت	%	ت	%	6.813	0.03
	17	53.1	10	31.3	05	15.6		
هناك فروق ذات دلالة إحصائية عند مستوى الحرية 2 ومستوى الدلالة 0.05								

من خلال نتائج الجدول رقم (10) والذي يوضح نسب إجابات المراهقين الممارسين للألعاب الإلكترونية حول التساؤل الدال على (هل تفضل الألعاب الإلكترونية على ممارسة الأنشطة الرياضية؟) ضمن المحور الثاني (**الجانب الترفيه**)، حيث تم التوصل إلى أن أكبر التكرار كان للاستجابة بنعم وبنسبة مئوية قدرت بـــ 53.1% أي أن المراهقين قيد الدراسة يتفضلون الألعاب الإلكترونية على ممارسة الأنشطة الرياضية، وبلغت قيمة (كا^2) 6.81 عند درجة الحرية 2 ومستوى الدلالة 0.05 والتي هي أكبر من قيمة الفروق المعنوية وهذا ما يدل على أن هناك فروق ذات دلالة إحصائية.

الشكل البياني رقم (08) يوضح استجابة المراهقين إزاء تصوراتهم إذا ما كان المراهقون يفضلون الألعاب الإلكترونية على ممارسة الأنشطة الرياضية.

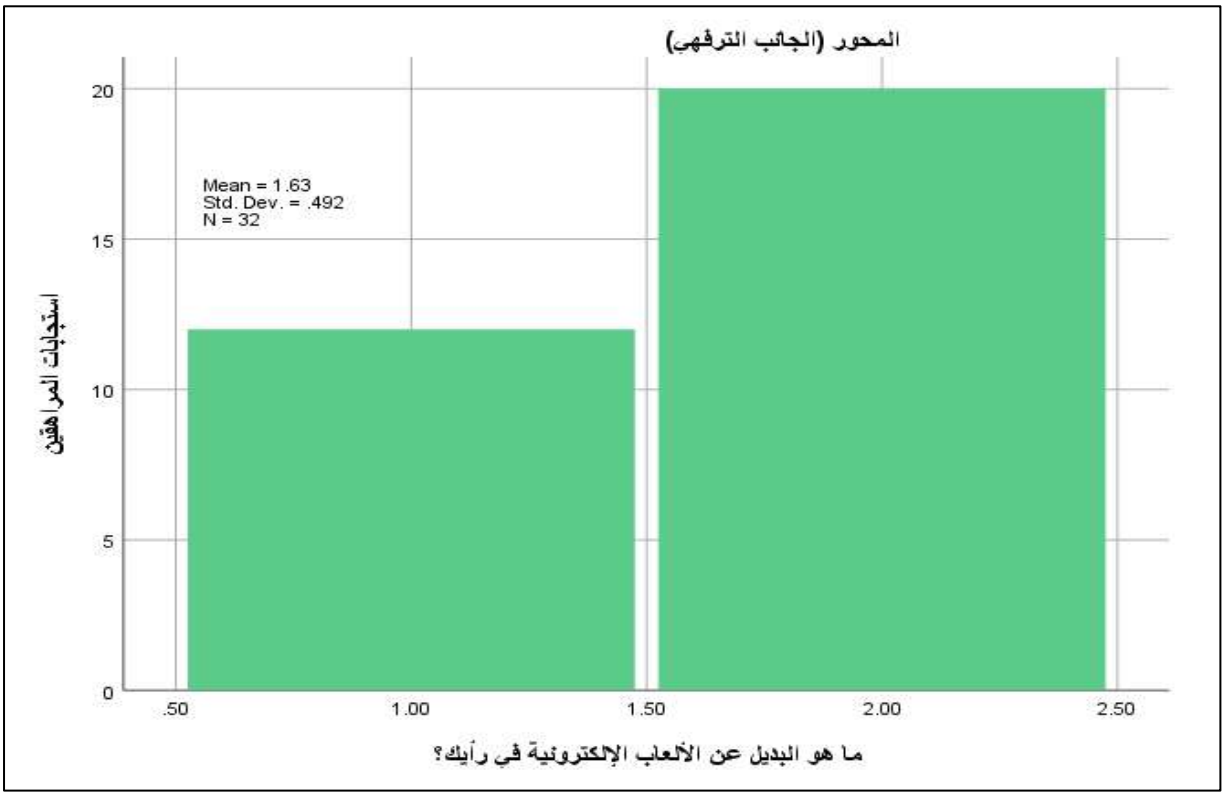


الجدول رقم (11): يوضح إجابات عينة الدراسة الأساسية من المراهقين على التساؤل الدال على هل تعتبر الألعاب الإلكترونية كالبوبجي فضاء من اجل التواصل مع الأصدقاء؟

المحور الثاني: الظروف المادية.	الدرجات						كا^2 المحسوبة	الفرق المعنوي
	نعم		أحياناً		لا			
استجابات المراهقين	ت	%	ت	%	ت	%	12.43	0.00
	05	15.6	20	62.5	07	21.9		
هناك فروق ذات دلالة إحصائية عند مستوى الحرية 2 ومستوى الدلالة 0.05								

من خلال نتائج الجدول رقم (11) والذي يوضح نسب إجابات المراهقين الممارسين للألعاب الإلكترونية حول التساؤل الدال على (هل تعتبر الألعاب الإلكترونية كالبوبجي فضاء من اجل التواصل مع الأصدقاء؟) ضمن المحور الثاني (الجانب الترفيه)، حيث تم التوصل إلى أن أكبر التكرار كان للاستجابة بـــ أحياناً وبنسبة مئوية قدرت بـــ 62.5% أي أن المراهقين يعتبرون أن الألعاب الإلكترونية كالبوبجي فضاء من اجل التواصل مع الأصدقاء، وبلغت قيمة (كا^2) 12.43 عند درجة الحرية 2 ومستوى الدلالة 0.05 والتي هي أكبر من قيمة الفروق المعنوية وهذا ما يدل على أن هناك فروق ذات دلالة إحصائية.

الشكل البياني رقم (09) يوضح استجابة المراهقين إزاء تصوراتهم إذا ما كانت الألعاب الإلكترونية كالبوبجي تعتبر فضاء من اجل التواصل مع الأصدقاء.



2 – عرض وتحليل نتائج الفرضية الثانية:

والتي تنص على أنه توجد فروق ذات دلالة إحصائية ($a \geq 0.05$) في استجابات أولياء أمور المراهقين حول أسباب عزوفهم عن ممارسة الأنشطة الرياضية وتوجههم نحو الألعاب الإلكترونية في ضوء بعض المعيقات تعزى للجوانب المادية والترفيهية والحجر الصحي.

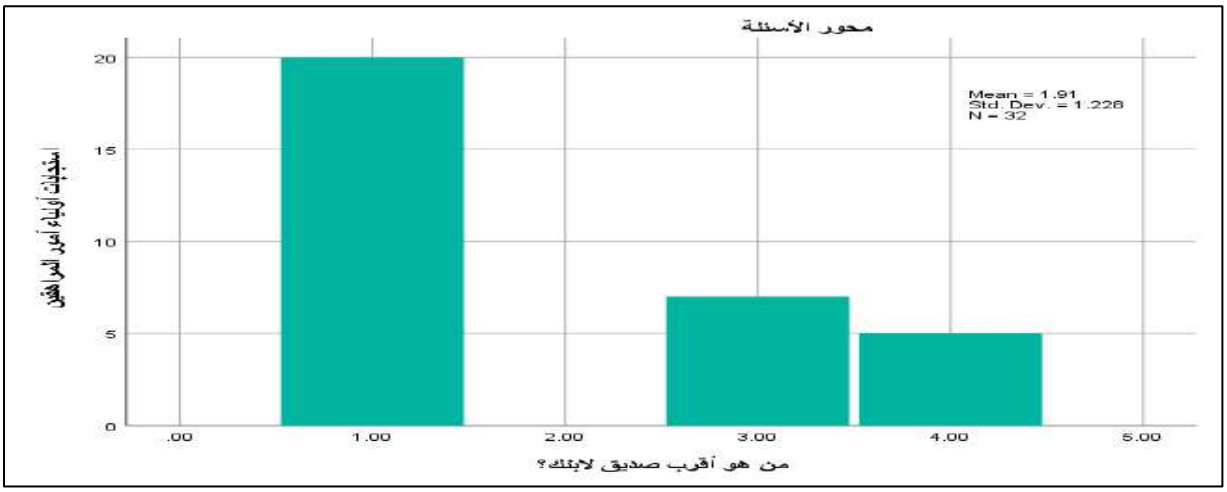
2 – 1 – عرض استجابات أولياء أمور المراهقين على أسئلة خاصة.

الجدول رقم (12): يوضح إجابات عينة الدراسة الأساسية من أولياء أمور المراهقين على التساؤل الدال على من هو أقرب صديق لابنك؟

محور الأسئلة الخاصة.	الدرجات						كا^2 المحسوبة	الفرق المعنوي
	اللعب		الرياضة		الهاتف			
	ت	%	ت	%	ت	%		
استجابات أولياء أمور المراهقين	07	20.6	07	20.6	20	58.8	9.941	0.000
هناك فروق ذات دلالة إحصائية عند مستوى الحرية 2 ومستوى الدلالة 0.05								

من خلال نتائج الجدول رقم (12) والذي يوضح نسب إجابات **أولياء أمور المراهقين** حول التساؤل الدال على (من هو أقرب صديق لابنك) ضمن محور الأسئلة الخاصة، حيث تم التوصل إلى 20 تكرار للاستجابة للهاتف وبنسبة مئوية قدرت بـــ 58.8% أي أن الأباء يرون أن أقرب صديق للابن هو الهاتف، وقد بلغت قيمة (كا^2) بلغت 9.94 عند درجة الحرية 2 ومستوى الدلالة 0.05 والتي هي أكبر من قيمة الفروق المعنوية، وهذا ما يدل على أن هناك فروق ذات دلالة إحصائية.

الشكل البياني رقم (10) يوضح استجابات أولياء أمور المراهقين إزاء تصوراتهم إذا من هو أقرب صديق للابن.

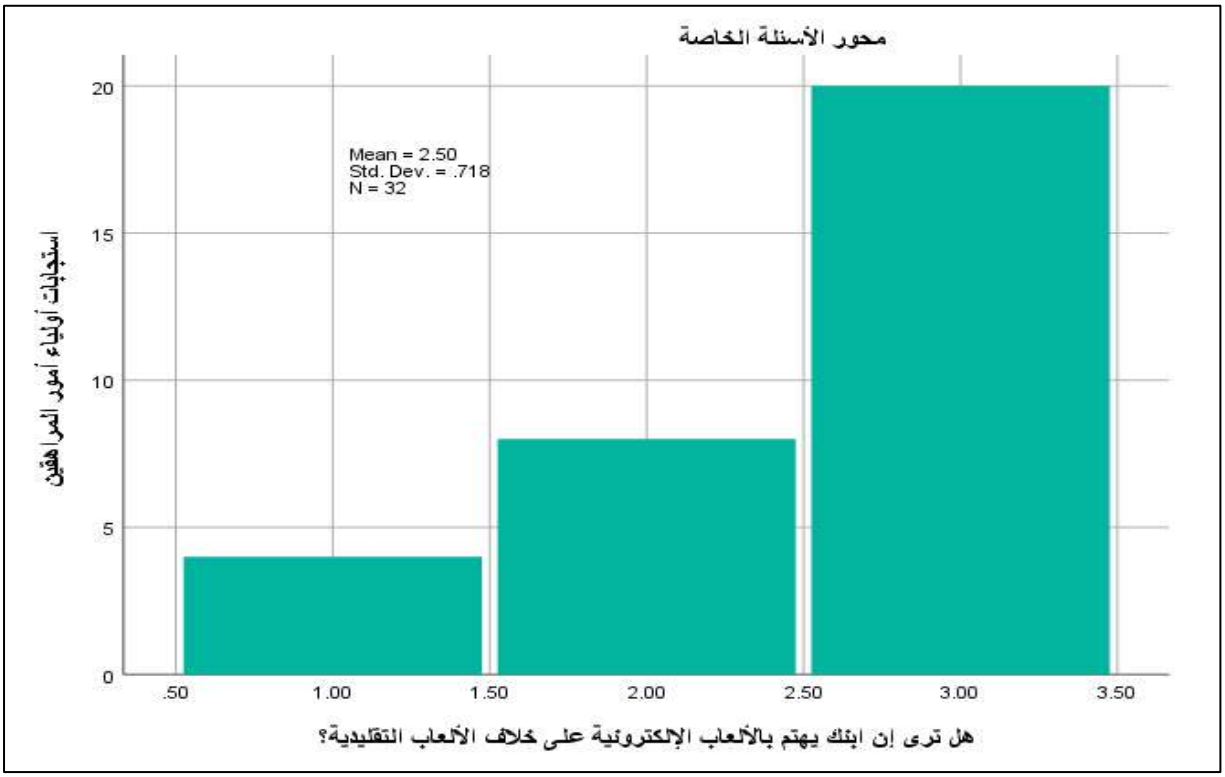


الجدول رقم (13): يوضح إجابات عينة الدراسة الأساسية من المراهقين على التساؤل الدال على هل ترى إن ابنك يهتم بالألعاب الإلكترونية على خلاف الألعاب التقليدية؟

محور الأسئلة الخاصة.	الدرجات						كا^2 المحسوبة	الفرق المعنوي
	نعم		أحياناً		لا			
استجابات المراهقين	ت	%	ت	%	ت	%	11.52	0.00
	20	58.8	10	29.4	04	11.8		
هناك فروق ذات دلالة إحصائية عند مستوى الحرية 2 ومستوى الدلالة 0.05								

من خلال نتائج الجدول رقم (13) والذي يوضح نسب إجابات أولياء أمور المراهقين حول التساؤل الدال على (هل ترى إن ابنك يهتم بالألعاب الإلكترونية على خلاف الألعاب التقليدية؟) ضمن محور الأسئلة الخاصة، حيث تم التوصل إلى أن أكبر تكرار كان للاستجابة بنعم وبنسبة مئوية قدرت بـــ 58.8% أي أن المراهقين قيد الدراسة ومن وجهة نظر أباءهم يفضلون الألعاب الإلكترونية على خلاف الألعاب التقليدية، وبلغت قيمة (كا^2) 11.522 عند درجة الحرية 2 ومستوى الدلالة 0.05 والتي هي أكبر من قيمة الفروق المعنوية وهذا ما يدل على أن هناك فروق ذات دلالة إحصائية.

الشكل البياني رقم (11) يوضح استجابات أولياء أمور المراهقين إزاء تصوراتهم إذا ما كان المراهقون يفضلون ابنك يهتم بالألعاب الإلكترونية على خلاف الألعاب التقليدية.



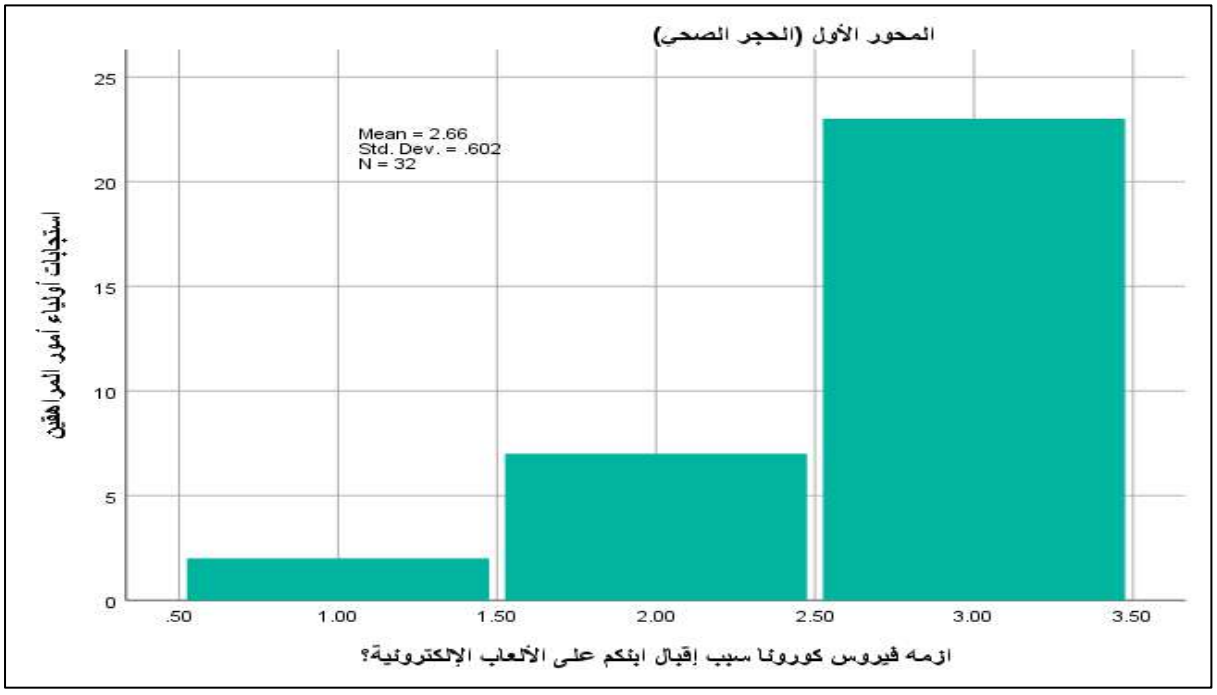
2 – 2 – عرض استجابات أولياء أمور المراهقين المحور الأول (الحجر الصحي).

الجدول رقم (14): يوضح إجابات عينة الدراسة الأساسية من المراهقين على التساؤل الدال على هل ازمه فيروس كورونا سبب إقبال ابنكم على الألعاب الإلكترونية؟

المحور الأول: الحجر الصحي.	الدرجات						كا^2 المحسوبة	الفرق المعنوي
	نعم		أحياناً		لا			
استجابات أولياء أمور المراهقين	ت	%	ت	%	ت	%	25.82	0.000
	25	73.5	07	20.6	02	5.90		
هناك فروق ذات دلالة إحصائية عند مستوى الحرية 2 ومستوى الدلالة 0.05								

من خلال نتائج الجدول رقم (14) والذي يوضح نسب إجابات أولياء أمور المراهقين الممارسين للألعاب الإلكترونية حول التساؤل الدال على (هل ازمه فيروس كورونا سبب إقبال ابنكم على الألعاب الإلكترونية؟) ضمن المحور الأول (الحجر الصحي)، حيث تم التوصل إلى 26 تكرار للاستجابة بنعم وبنسبة مئوية قدرت بـــ 81.3% أي أن جائحة كورنا ساهمة بدرجة كبيرة في توجه الأبناء من المراهقين نحو ممارسة الألعاب الإلكترونية بقيمة (كا^2) بلغت 25.82 عند درجة الحرية 2 ومستوى الدلالة 0.05 والتي هي أكبر من قيمة الفروق المعنوية، وهذا ما يدل على أن هناك فروق ذات دلالة إحصائية.

الشكل البياني رقم (12) يوضح استجابة أولياء أمور المراهقين إزاء تصوراتهم إذا ما كانت ازمه فيروس كورونا سبب إقبال الأبناء على الألعاب الإلكترونية.

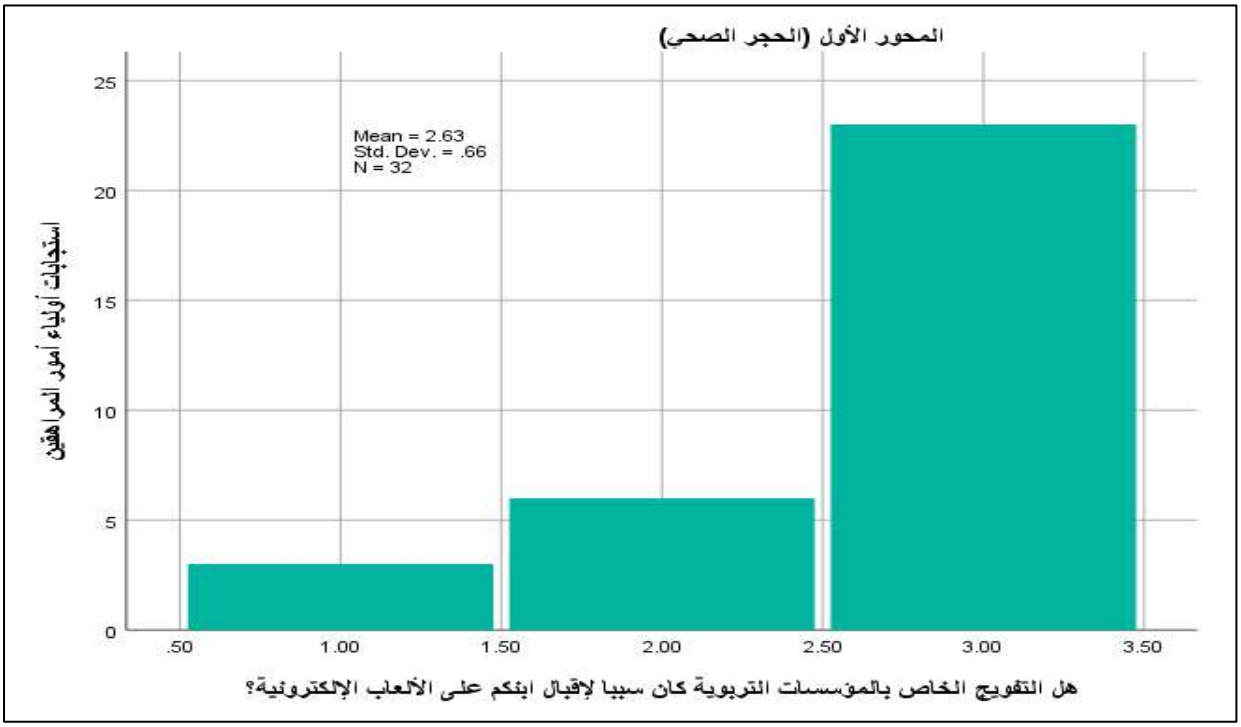


الجدول رقم (15): يوضح إجابات عينة الدراسة الأساسية من المراهقين على التساؤل الدال على هل التفويج الخاص بالمؤسسات التربوية كان سببا لإقبال ابنكم على الألعاب الإلكترونية؟

المحور الأول: الحجر الصحي.	الدرجات						كا^2 المحسوبة	الفرق المعنوي
	نعم		أحياناً		لا			
استجابات أولياء أمور المراهقين	ت	%	ت	%	ت	%	21.94	0.000
	24	70.6	07	20.6	03	8.80		
هناك فروق ذات دلالة إحصائية عند مستوى الحرية 2 ومستوى الدلالة 0.05								

من خلال نتائج الجدول رقم (15) والذي يوضح نسب إجابات أولياء أمور المراهقين الممارسين للألعاب الإلكترونية حول التساؤل الدال على (هل التفويج الخاص بالمؤسسات التربوية كان سببا لإقبال ابنكم على الألعاب الإلكترونية؟) ضمن المحور الأول (الحجر الصحي)، حيث تم التوصل إلى 24 تكرار للاستجابة بنعم وبنسبة مئوية قدرت بـــ 70.6% أي أن التفويج الخاص بالمؤسسات التربوية كان سببا في توجه الأبناء من المراهقين نحو ممارسة الألعاب الإلكترونية بقيمة (كا^2) بلغت 21.94 عند درجة الحرية 2 ومستوى الدلالة 0.05 والتي هي أكبر من قيمة الفروق المعنوية، وهذا ما يدل على أن هناك فروق ذات دلالة إحصائية.

الشكل البياني رقم (13) يوضح استجابة أولياء أمور المراهقين إزاء تصوراتهم إذا ما كان التفويج الخاص بالمؤسسات التربوية سببا لإقبال ابنكم على الألعاب الإلكترونية.



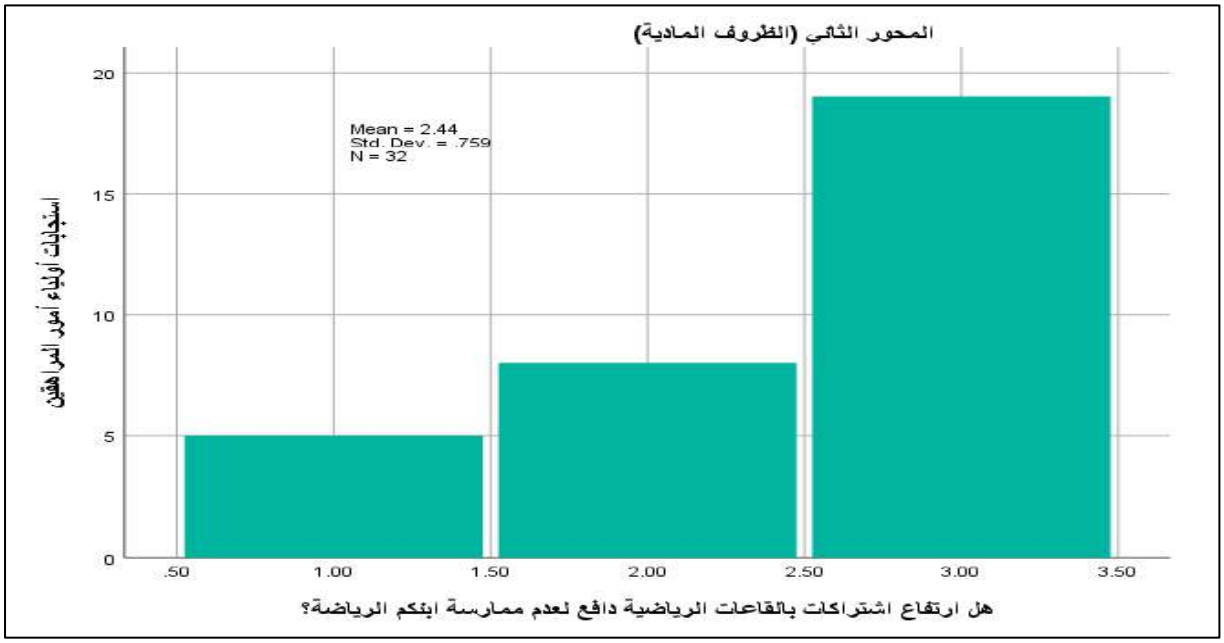
2 – 3 – عرض استجابات أولياء أمور المراهقين المحور الثاني (الظروف المادية).

الجدول رقم (16): يوضح إجابات عينة الدراسة الأساسية من المراهقين على التساؤل الدال على هل ارتفاع اشتراكات بالقاعات الرياضية دافع لعدم ممارسة ابنكم الرياضة؟

المحور الثاني: الظروف المادية.	الدرجات						كا^2 المحسوبة	الفرق المعنوي
	نعم		أحياناً		لا			
استجابات أولياء أمور المراهقين	ت	%	ت	%	ت	%	10.11	0.006
	20	58.8	08	23.5	06	17.6		
هناك فروق ذات دلالة إحصائية عند مستوى الحرية 2 ومستوى الدلالة 0.05								

من خلال نتائج الجدول رقم (16) والذي يوضح نسب إجابات أولياء أمور المراهقين الممارسين للألعاب الإلكترونية حول التساؤل الدال على (هل ارتفاع اشتراكات بالقاعات الرياضية دافع لعدم ممارسة ابنكم الرياضة؟) ضمن المحور الثاني (الظروف المادية)، حيث تم التوصل إلى 20 تكرار للاستجابة بنعم وبنسبة مئوية قدرت بـــ 58.8% أي أن ارتفاع اشتراكات بالقاعات الرياضية دافع لعدم ممارسة الأبناء الرياضة والتوجه نحو الألعاب الإلكترونية، وقد بلغت قيمة (كا^2) بلغت 10.11 عند درجة الحرية 2 ومستوى الدلالة 0.05 والتي هي أكبر من قيمة الفروق المعنوية، وهذا ما يدل على أن هناك فروق ذات دلالة إحصائية.

الشكل البياني رقم (14) يوضح استجابة أولياء أمور المراهقين إزاء تصوراتهم إذا ما كان لارتفاع اشتراكات بالقاعات الرياضية دافع لعدم ممارسة ابنكم الرياضة.

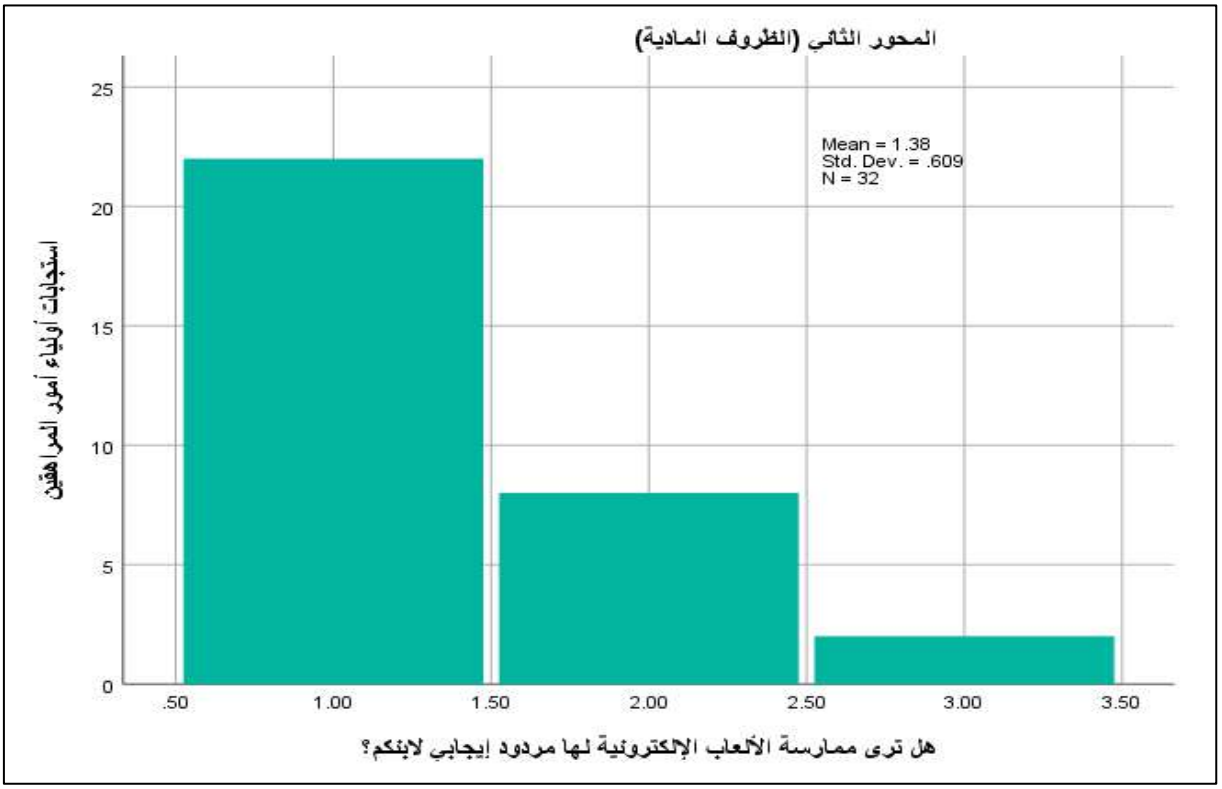


الجدول رقم (17): يوضح إجابات عينة الدراسة الأساسية من المراهقين على التساؤل الدال على هل ترى ممارسة الألعاب الإلكترونية لها مردود إيجابي لابنكم؟

المحور الثاني: الظروف المادية.	الدرجات						كا^2 المحسوبة	الفرق المعنوي
	نعم		أحياناً		لا			
استجابات أولياء أمور المراهقين	ت	%	ت	%	ت	%	22.82	0.000
	02	5.90	08	23.5	24	70.6		
هناك فروق ذات دلالة إحصائية عند مستوى الحرية 2 ومستوى الدلالة 0.05								

من خلال نتائج الجدول رقم (17) والذي يوضح نسب إجابات أولياء أمور المراهقين الممارسين للألعاب الإلكترونية حول التساؤل الدال على (هل ترى ممارسة الألعاب الإلكترونية لها مردود إيجابي لابنكم؟) ضمن المحور الثاني (الظروف المادية)، حيث تم التوصل إلى 20 تكرار للاستجابة بنعم وبنسبة مئوية قدرت بـــ 58.8% أي أن الأباء لا يرون أن ممارسة الألعاب الإلكترونية لها مردود إيجابي على أبنائهم، وعلى هذا بلغت قيمة (كا^2) بلغت 22.82 عند درجة الحرية 2 ومستوى الدلالة 0.05 والتي هي أكبر من قيمة الفروق المعنوية، وهذا ما يدل على أن هناك فروق ذات دلالة إحصائية.

الشكل البياني رقم (15) يوضح استجابة أولياء أمور المراهقين إزاء تصوراتهم إذا ما كانت ممارسة الألعاب الإلكترونية لها مردود إيجابي على الأبناء.



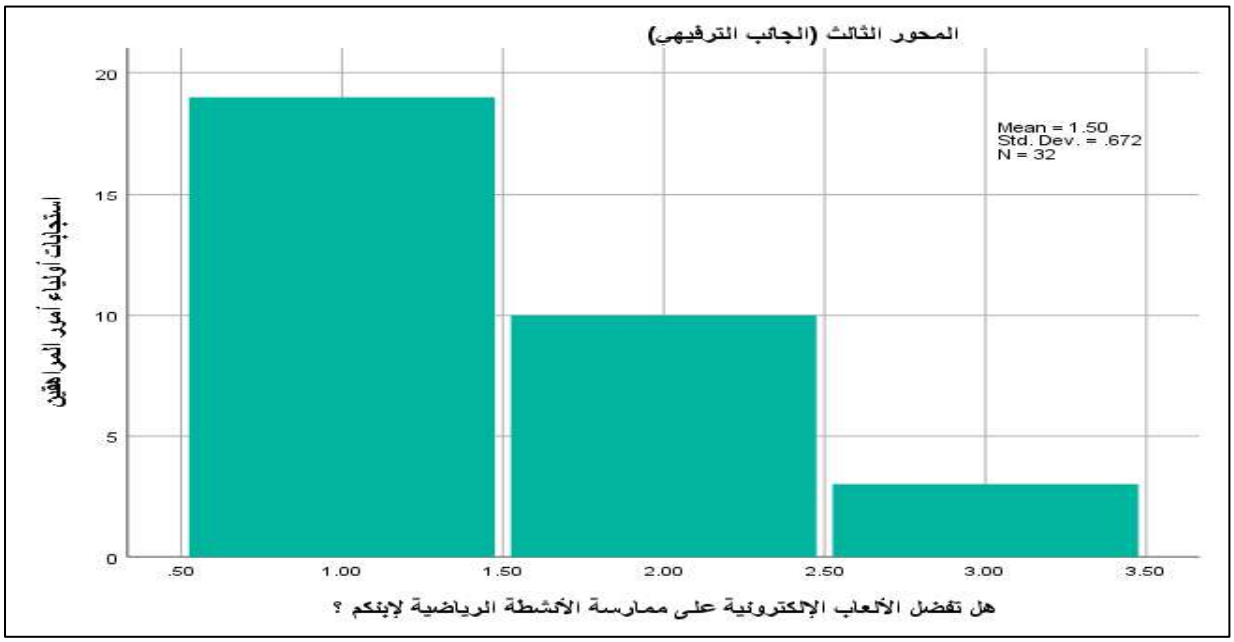
2 – 4 – عرض استجابات أولياء أمور المراهقين المحور الثالث (جانب الترفيه).

الجدول رقم (18): يوضح إجابات عينة الدراسة الأساسية من المراهقين على التساؤل الدال على هل تفضل الألعاب الإلكترونية على ممارسة الأنشطة الرياضية لإبنكم؟

المحور الثالث: الجانب الترفيه.	الدرجات						كا^2 المحسوبة	الفرق المعنوي
	نعم		أحياناً		لا			
استجابات أولياء أمور المراهقين	ت	%	ت	%	ت	%	14.52	0.000
	03	8.80	10	29.4	21	61.8		
هناك فروق ذات دلالة إحصائية عند مستوى الحرية 2 ومستوى الدلالة 0.05								

من خلال نتائج الجدول رقم (18) والذي يوضح نسب إجابات أولياء أمور المراهقين الممارسين للألعاب الإلكترونية حول التساؤل الدال على (هل تفضل الألعاب الإلكترونية على ممارسة الأنشطة الرياضية لإبنكم؟) ضمن المحور الثالث (جانب الترفيه)، حيث تم التوصل إلى 21 تكرار للاستجابة بـــ لا بنسبة مئوية قدرت بـــ 61.8% أي أن الأباء لا يفضلون أن ممارسة الألعاب الإلكترونية لأولادهم فهم يفضلون بدرجة أولى ممارستهم للرياضة، وعلى هذا بلغت قيمة (كا^2) بلغت 14.52 عند درجة الحرية 2 ومستوى الدلالة 0.05 والتي هي أكبر من قيمة الفروق المعنوية، وهذا ما يدل على أن هناك فروق ذات دلالة إحصائية.

الشكل البياني رقم (16) يوضح استجابة أولياء أمور المراهقين إزاء تصوراتهم إذا ما كانوا هل تفضلون الألعاب الإلكترونية على ممارسة الأنشطة الرياضية لأبنائهم.

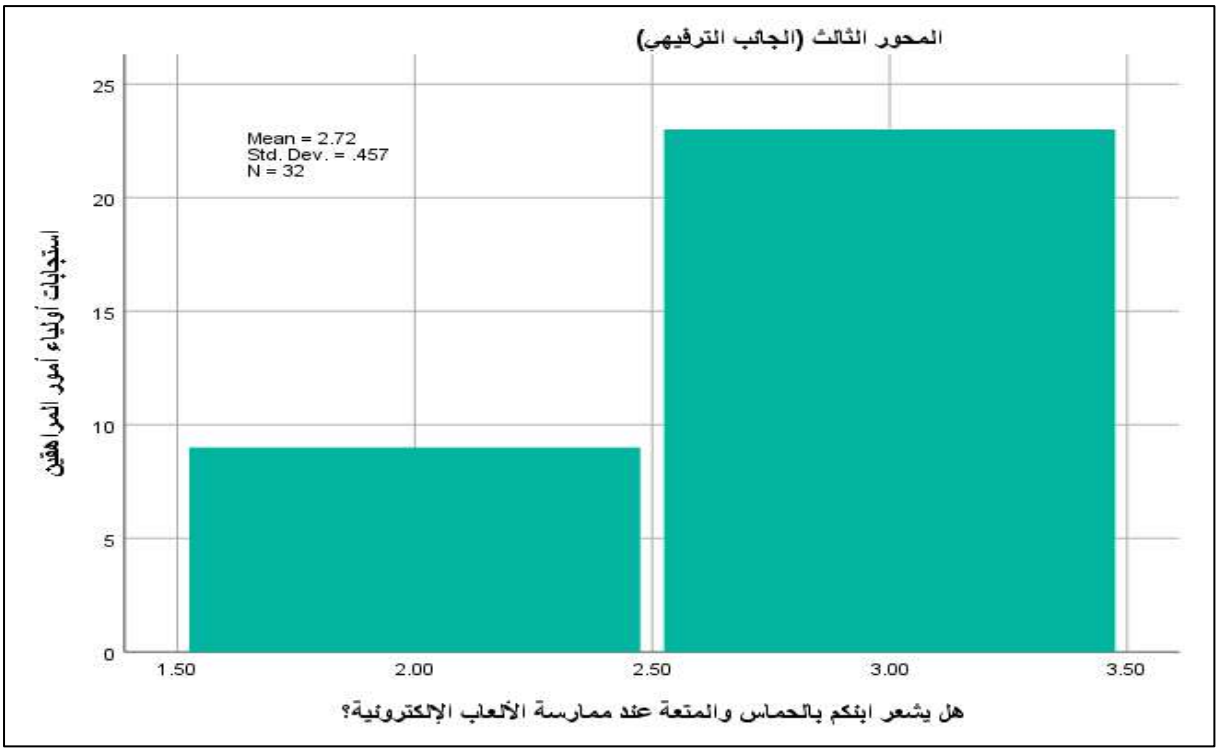


الجدول رقم (19): يوضح إجابات عينة الدراسة الأساسية من المراهقين على التساؤل الدال على هل يشعر ابنكم بالحماس والمتعة عند ممارسة الألعاب الإلكترونية؟

المحور الثالث: جانب الترفيه.	الدرجات						كا^2 المحسوبة	الفرق المعنوي
	نعم		أحياناً		لا			
استجابات أولياء أمور المراهقين	ت	%	ت	%	ت	%	5.765	0.016
	24	70.6	10	29.4	00	00		
هناك فروق ذات دلالة إحصائية عند مستوى الحرية 1 ومستوى الدلالة 0.05								

من خلال نتائج الجدول رقم (19) والذي يوضح نسب إجابات أولياء أمور المراهقين الممارسين للألعاب الإلكترونية حول التساؤل الدال على (هل يشعر ابنكم بالحماس والمتعة عند ممارسة الألعاب الإلكترونية؟) ضمن المحور الثالث (جانب الترفيه)، حيث تم التوصل إلى 24 تكرار للاستجابة بنعم بنسبة مئوية قدرت بـــ 70.6% أي أن الأبناء يشعرون بالحماس والمتعة عند ممارسة الألعاب الإلكترونية، وعلى هذا بلغت قيمة (كا^2) بلغت 5.76 عند درجة الحرية 1 ومستوى الدلالة 0.05 والتي هي أكبر من قيمة الفروق المعنوية، وهذا ما يدل على أن هناك فروق ذات دلالة إحصائية.

الشكل البياني رقم (17) يوضح استجابة أولياء أمور المراهقين إزاء تصوراتهم إذا ما كان الأبناء يشعرون بالحماس والمتعة عند ممارسة الألعاب الإلكترونية.

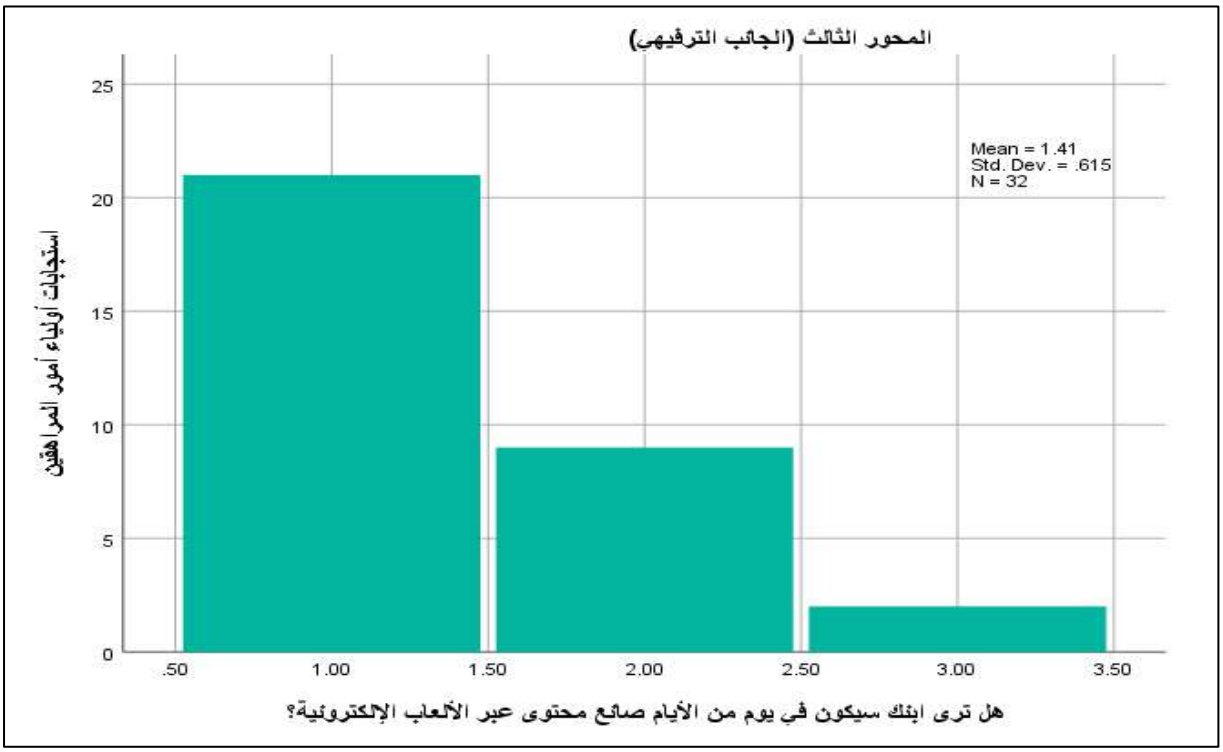


الجدول رقم (20): يوضح إجابات عينة الدراسة الأساسية من المراهقين على التساؤل الدال على هل ترى ابنك سيكون في يوم من الأيام صانع محتوى عبر الألعاب الإلكترونية؟

المحور الثالث: جانب الترفيه.	الدرجات						كا² المحسوبة	الفرق المعنوي
	نعم		أحياناً		لا			
استجابات أولياء أمور المراهقين	ت	%	ت	%	ت	%	20.17	0.000
	02	5.90	09	26.5	23	67.6		
هناك فروق ذات دلالة إحصائية عند مستوى الحرية 2 ومستوى الدلالة 0.05								

من خلال نتائج الجدول رقم (20) والذي يوضح نسب إجابات أولياء أمور المراهقين الممارسين للألعاب الإلكترونية حول التساؤل الدال على (هل ترى ابنك سيكون في يوم من الأيام صانع محتوى عبر الألعاب الإلكترونية؟) ضمن المحور الثالث (جانب الترفيه)، حيث تم التوصل إلى 23 تكرار للاستجابة بنعم بنسبة مئوية قدرت بـــ 67.6% أي أن الأبناء يشعرون بالحماس والمتعة عند ممارسة الألعاب الإلكترونية، وعلى هذا بلغت قيمة (كا²) بلغت 20.17 عند درجة الحرية 2 ومستوى الدلالة 0.05 والتي هي أكبر من قيمة الفروق المعنوية، وهذا ما يدل على أن هناك فروق ذات دلالة إحصائية.

الشكل البياني رقم (18) يوضح استجابة أولياء أمور المراهقين إزاء تصوراتهم إذا ما كان الأباء يرون أبنائهم في يوم من الأيام صانع محتوى عبر الألعاب الإلكترونية.



3 – الاستنتاجات:

تتسابق الشركات الصانعة للألعاب الإلكترونية في إنتاج ألعاب إلكترونية جاذبة للمراهقين من الناحية التقنية والترفيهية، إذ أصبح اللعب أبسط من ذي قبل بسبب تطور الحواسيب الشخصية لتصبح سهلة الاستخدام وكل مراهق اصبح يتملك هاتف نقال يحتوي على مختلف الألعاب بالإضافة إلى وجود قاعات الألعاب الإلكترونية، إذ لا يحتاج اللاعب لأن يكون متمرسا في استخدام الحاسوب ليستمتع بهذه الألعاب وبذلك أصبحت تلعب عبر شبكة الإنترنت، مما زاد من شعبيتها بين المراهقين، لسهولة لعبها دون حمل الأقراص المضغوطة من مكان لآخر، ولما لها من مميزات تتمثل بالصورة والصوت اللذين يحاكيان الواقع بشكل مذهل وجاذب، هذه العوامل كانت بمثابة مغناطيس ليجذب بعض المراهقين لممارسة هذه الألعاب وقد أفلحت شركات صناعة الألعاب بجذب الكبار على حد سواء مع الأطفال والمراهقين، ومن خلال دراستنا الميدانية أوجدنا أن هناك أثر عكسي لممارسة المراهقين للألعاب الإلكترونية نحو ممارستهم للأنشطة الرياضية، حيث أنه بعد عرض وتحليل ومناقشة النتائج فقد توصل الطالب الباحث إلى جملة من الاستنتاجات تتمثل في:

1 – توجد فروق ذات دلالة إحصائية ($a \geq 0.05$) في استجابات عينة من المراهقين حول أسباب عزوفهم عن ممارسة الأنشطة الرياضية والتوجه نحو الألعاب الإلكترونية في ضوء بعض المعيقات تعزى للجوانب المادية والترفيهية والحجر الصحي.

2 – توجد فروق ذات دلالة إحصائية ($a \geq 0.05$) في استجابات أولياء أمور المراهقين حول أسباب عزوفهم عن ممارسة الأنشطة الرياضية وتوجههم نحو الألعاب الإلكترونية في ضوء بعض المعيقات تعزى للجوانب المادية والترفيهية والحجر الصحي.

4 – مناقشة فرضيات البحث:

انطلاقاً من الفرضية العامة التي خرج بها الطالب الباحث المتمثلة في أن الجوانب (الحجر الصحي، الظروف المادية، الترفيهية) تعتبر من أسباب عزوف المراهقين عن ممارسة النشاط الرياضي والتوجه نحو الألعاب الإلكترونية من وجهة نظهرهم ونظرة أولياء أمورهم، وبناء على ذلك تم التوجه بفرضيتين جزئيتين إلى الميدان من أجل تبيان صحتها لقبولها أو رفضها، ومن خلال تحليل النتائج وتحليلها ومناقشتها تم التوصل إلى أنه توجد فروق ذات دلالة إحصائية ($a \geq 0.05$) في استجابات عينة من المراهقين حول أسباب عزوفهم عن ممارسة الأنشطة الرياضية والتوجه نحو الألعاب الإلكترونية في ضوء بعض

المعيقات تعزى للجوانب المادية والترفيهية والحجر الصحي، وأنه توجد فروق ذات دلالة إحصائية (a≤ 0.05) في استجابات أولياء أمور المراهقين حول أسباب عزوفهم عن ممارسة الأنشطة الرياضية وتوجههم نحو الألعاب الإلكترونية في ضوء بعض المعيقات تعزى للجوانب المادية والترفيهية والحجر الصحي.

وهذه النتائج تتفق مع دراسة (العربي، 2012) التي توصلت إلى أن من أسباب التي تؤدي إلى عزوف التلاميذ عن ممارسة التربية البدنية والرياضية تتمثل في الطرق والأساليب المستعملة من الأستاذ في التدريس- التغذية الراجعة السلبية- معاملة الأستاذ وأسلوبه القيادي- محتوى حصة التربية البدنية والرياضية- الوسائل البيداغوجية والمنشآت الرياضية.

كما توصلت دراسة (عوض، 2017) إلى أن أسباب عزوف طلاب المرحلة الثانوية عن ممارسة النشاط الرياضي المدرسي من وجهة نظر أساتذة التربية الرياضية إلى: عدم وجود الحوافز- ضعف تجهيزات الأدوات والأجهزة الرياضية- قلة أساتذة التربية الرياضية بالمدارس، أما أسباب العزوف عن ممارسة النشاط الرياضي المدرسي من وجهة التلاميذ فهي: ضعف عوامل جذب التلاميذ لممارسة الأنشطة الرياضية- ازدحام الجدول الدراسي بالمقررات- مواعيد الممارسة غير مناسبة- قلة أماكن ممارسة الأنشطة الرياضية بالمدرسة.

وتضيف دراسة (ظاهر، 2017) أن السبب في عزوف طالبات جامعة الفرات الأواسط التقنية أن في محور (خارج البيئة الجامعية) فالسبب الأكثر تأثيرا هو الأعراف والتقاليد الاجتماعية، وفي محور (داخل البيئة الاجتماعية) فالسبب الأكثر تأثيرا هو عدم تخصيص ساعات للنشاط الرياضي في جدول الدروس الأسبوعية، بالإضافة قلة الاهتمام بدرس التربية البدنية الرياضية والإمكانات المادية لأسر الطالبات قيد الدراسة لا تؤثر في عزوفهن عن ممارسة النشاط الرياضي.

كما توصلت دراسة (مشناف و بوخاتم، 2017) إلى أن معظم النساء بولاية مستغانم لا يزاولن ممارسة الرياضة وذلك لعدة أسباب منها (مشاكل مادية بالدرجة الأولى، وانشغالهن بوظائفهن من الدرجة الثانية).

فالرياضة ميزة يكتسبها الفرد، ولا يقدر مزاياها إلا بعد ما تغير فيه الكثير من الجوانب النفسية والعقلية والثقافية والصحية والاجتماعية، لقد أثبتت الدراسات العلمية أن الرياضة ضرورة للإنسان وهي من أبرز الصفات التي يمكن أن يتصف بها المجتمع في هذا العصر، لما لها من أهمية عند الشباب الذي يعتبر مستقبل الأمة وأساسها، وزيادة على الترفيه والإرشاد والتوجيه، وبعث روح التعاون والتعارف فهي

تربط بين الثقافات والشعوب، وتعد الممارسة الرياضية بأنشطتها في وقت الفراغ التي تتميز بالحركة، وسيلة من الوسائل المهمة في الترويح وتفريغ الطاقات الزائدة، والتعبير عن الذات والوجود وبناء الشخصية المتزنة والمتكاملة للطفل والخالية من المشكلات السلوكية وتنمية تفاعلاتهم الاجتماعية والانفعالية وتساهم الممارسة الرياضية في وقت الفراغ في تنمية التفاعل الاجتماعي. (براهيمي، زيناي، و عياد ، 2015، صفحة 02)

ويرى الطالب الباحث أن المراهق في مرحلة النمو وطبيعته تتطلب ممارسة الأنشطة الرياضية؛ فمرحلة المراهقة مرحلة نمو حرجة لأنها ترتبط بشكل مباشر ببناء وتكوين الشخصية حيث تبدأ الخصائص الجسمية والفكرية والاجتماعية والانفعالية في البروز مما قد يدخل المراهق في دوامة البحث عن الذات والرغبة في تعزيز الانتماء، ونظرا لأن المراهق في هذه المرحلة النمائية يصبو إلى إشباع الكثير من الحاجات النفسية والاجتماعية داخل الجماعات التي هو عضو فيها، فالمراهق يعيش فترة حرجة وهي فترة انتقالية مؤقتة تحكمها تغيرات سريعة غير مستقرة، مما قد يؤثر بصورة كبيرة على المعاش النفسي له. (عكسة، 2015، صفحة 170)

وعلى العكس نلاحظ توجه شريحة كبيرة من المراهقين نحو قضاء معظم أوقاتهم في الألعاب الإلكترونية؛ حيث يرى (بن سليم و زرقط، 2020، صفحة 173) أنه إذا كان اندفاع المراهق نحو الألعاب الإلكترونية يحمل في طياته الكثير من الأمور الإيجابية، فإن الأمر لا يخلو من بعض المخاطر الصحية والسلوكية والثقافية التي ينبغي الالتفات إليها، ولا يجب أن يتخيل البعض أن الكلام هنا يقتصر على سن الطفولة والمراهقة فقط، فالأمر يمتد ليشمل فئة الشباب أيضا؛ وفي ضوء طبيعة العصر وما يشهده من ثورات تكنولوجية متلاحقة في كافة مناحي الحياة الاجتماعية والتعليمية والتثقيفية والترويحية أدى هذا إلى طرح التساؤل عن الآثار التي يمكن أن تحدثها هذه الألعاب على المراهق، فهي سلاح ذو حدين: فكما أن فيها سلبيات، فإنها كذلك لا تخلو من الإيجابيات.

لذا يعتبر التثقيف الرياضي أحد العوامل الجذب للمراهقين نحو ممارسة الأنشطة الرياضية، حيث يرى الطالب الباحث أنه يخطئ من يظن أن الرياضة بعيدة عن الثقافة أو العكس، إذ إن كل جانب منهما بحاجة إلى الآخر، هذا الاستحقاق لا يتوقف عند حدث كروي، وينتهي الحال، إذ إن القوة الناعمة المتمثلة في الثقافة يمكن أن تلعب دوراً فاعلاً في مثل هذا الحدث الأشهر دولياً، الذي ينتظره عشاق المائدة المستديرة، خاصة عندما يتم توظيفه واستثماره بالشكل الصحيح، ولا يمكن إغفال ما تحدثه الثقافة من تأثيرات لدى الرياضيين ومشجعيهم، لدورها الفاعل في التقريب بين الشعوب، ولكونها انعكاسا حقيقيا لحال البلدان والشعوب، إذ تقترن الثقافة عادة بكل مجالات الحياة، على نحو ما قد يدور الحدث عن ثقافة الطعام، أو

الثقافة السياسية، إلى غيرها من مجالات يتم ربطها بالثقافة، حيث تعتبر الرياضة من أهمّ الأنشطة التي يمارسها الإنسان، وهي بالإضافة لفوائدها الكثيرة على جسم الإنسان فإنّها تُساهم في خلق جوٍ من المتعة، خصوصاً أثناء ممارستها مباشرةً، أو خلال متابعتها كجمهورٍ في الملعب، وفي الوقت الحاضر يُولي العالم كلّه الرياضة اهتماماً كبيراً، وأصبحت المباريات والألعاب الرياضية تُقام على مستوى العالم، حتى أصبحت هناك وزارات متخصّصة في شؤون الرياضة.وتؤكد على ذلك ما توصلت له دراسة (ندا، عاطف، و محمد، 2021) التي أظهرت النتائج أنه توجد فروق دالة إحصائيا بين مرتادي المقاهي في العوامل النفسية الاجتماعية – الثقافية – الاقتصادية – الصحية – البيئية) توضح مدى تأثير هذه العوامل على عدم ممارسة مرتادي المقاهي للنشاط الرياضي.

الخاتمة

الخاتمة:

إن إقبال المراهق على اللعب يكون بناء على رغباته تتم عن طريق اللعب والترفيه والترويح والبحث عن التوازن والحاجة للحركة والتنافس والتظاهر وتسجيل الأهداف والحصول على الرضا، والثقة النفسية وإثبات الذات، والقضاء على كل الضغوطات اليومية المتراكمة من الوسط الاجتماعي وكثافة المواد الدراسية الأخرى، ما يدفع المراهقين إلى البحث عن التفريغ والانفجار من أجل الشعور بالحرية والتلقائية والإثابة المثلي خلال الممارسة الرياضية.

لم يعد غريبا في عصرنا الراهن أن ينجذب المراهقين نحو الألعاب الإلكترونية على حساب الألعاب التقليدية الأخرى، فقد أدى انتشار الكمبيوتر وألعاب الفيديو والإنترنت في السنوات الأخيرة إلى بروز دور الألعاب الإلكترونية بوضوح في حياة المراهقين حتى أصبحوا يفضلونها أيما تفضيل، واعتادوا ممارستها لتطغى وتفرض نفسها عليهم بحيث أننا نستطيع القول أنها أصبحت جزءاً من نمط حياتهم اليومية؛ ومع تسارع التطورات التكنولوجية في السنوات الأخيرة، وما رافقها من تغيرات اجتماعية وثقافية، بدأت الألعاب الإلكترونية تنتشر انتشاراً واسعاً، فأصبحت الأسواق تعج بمختلف أنواع هذه الألعاب، حيث أن هذه الألعاب الإلكترونية انتشرت بسرعة هائلة في المجتمعات العربية بوجه عام، فلا يكاد يخلو بيت منها حتى أصبحت جزءا من غرفة المراهق، بل أصبح الآباء والأمهات يصطحبونها معهم أينما ذهبوا ليزيدوا المراهقين إدمانا على ممارستها، ومع وجود قاعات الألعاب الإلكترونية فقد أصبحت الشغل الشاغل لمراهقي اليوم حتى أنها استحوذت على عقولهم واهتماماتهم، ويمكن القول أن هذا الضيف دخل في منافسه حادة مع الأسرة في مهمة التنشئة الاجتماعية، ومع النوادي والجمعيات الرياضية.

فالارتباط القوي الذي جمع بين المراهقين والألعاب الإلكترونية، والذي أصبح جزءاً لا يتجزأ من ثقافة الألفية الثالثة أدى إلى سجال بين علماء النفس والتربية حول مدى أثر هذه الألعاب بأشكالها المختلفة على أطفالنا سواء من النواحي الصحية أم السلوكية والانفعالية فضلاً عن آثارها القيمية والثقافية بشكل عام؛ فالانتشار الواسع للألعاب الإلكترونية وزيادة الساعات التي يقضيها المراهقين في ممارسة اللعب بدأ يثير التساؤلات من قبل علماء الرياضة و الاجتماع حول آثارها النفسية والاجتماعية والصحية والثقافية، وانعكاس ذلك على مختلف جوانب المراهق والذي يمثل منها عزوفهم عن ممارسة الأنشطة الرياضية

وبناء على ذلك توجه الطالب الباحث إلى إجراء دراسة معنونة بـــ: عزوف الطلبة على ممارسة الأنشطة الرياضية والتوجه إلى الألعاب الإلكترونية، حيث وبعد المرور بالجانب التطبيقي والنظري والربط بينهم

فقد خلص الطالب الباحث إلى أنه: تعتبر الجوانب (الحجر الصحي، الظروف المادية، الترفيهية) من أسباب عزوف المراهقين عن ممارسة النشاط الرياضي والتوجه نحو الألعاب الإلكترونية من وجهة نظهرهم ونظرة أولياء أمورهم.

وفي ضوء ما أسفرت عنه الدراسة من نتائج، فإنها تقترح مجموعة من الاقتراحات، أهمها:

– الاهتمام بدرس التربية الرياضية لما له من تأثير في توجيه ميول ورغبات المراهقين المتمدرسين نحو الأنشطة والتمارين الرياضية.

– توفير المنشآت والأدوات الرياضية لتسهيل مشاركة المراهقين نحو ممارسة الأنشطة الرياضية.

– إعداد دراسات وبحوث للتعرف على أسباب جديد لعزوف مرتادي قاعات الألعاب الإلكترونية على ممارسة الأنشطة الرياضية.

– ضرورة تفعيل الدور التوعوي والإرشادي لمؤسسات التنشئة الاجتماعية كالأسرة والمدرسة والمسجد ووسائل الإعلام في الحث على الأساليب القويمة في التعامل مع الألعاب الإلكترونية، تلك الأساليب التي تُرسخ القيم الأصيلة في عروق المراهقين.

– نشر الوعي الرياضي عن طريق وسائل الإعلام المختلفة لتنمية القدرات الرياضية.

– إجراء مزيد من البحوث والدراسات والمرتبطة بعزوف ممارسة النشاط الرياضي على عينات أخرى لم تتناولها الدراسة.

– ضرورة زيادة الثقافة والمفاهيم الرياضية والخاصة بأهمية الممارسة الرياضية لمختلف نواحي الحياة الاجتماعية والصحية والنفسية.

المراجع

المراجع:

أولا: المصادر والمراجع العربية:

الكتب:

1) – باهي مصطفى حسين وآخرون. (2013). *مقدمة في الاختارات والمقاييس في المجال الرياضي*. مصر: مكتبة الأنجلو المصرية.

2) – غيث البحر و معن التنجي .(2014) .*التحليل الإحصائي للاستبانات باستخدام برنامج spss*. تركيا: مكتب سبر للدراسات الإحصائية والسياسات العامة.

3) – مفتى إبراهيم .(2004) . *اللياقة البدنية طريق الصحة والبطوبة الرياضية، ط1* .القاهرة : سلسة المعالم الرياضية.

الأبحاث:

4) – العربي سالمي. (03, 2011). اللعب الإجتماعي: مدخل سوسيو–أنتربولوجي. *مجلة البدر، 3*(3)، الصفحات 88–77.

5) – بختة بن فرج الله، و ربيحة نبار. (12 06, 2020). الإدمان على الألعاب الالكترونية وأثره على صحة الأطفال. *مجلة المجتمع والرياضة، 3*(1)، الصفحات 60–51.

6) – تقي الدين قادري. (09, 2018). بناء إستراتيجية وطنية لإحياء الأنشطة الرياضية الترفيهية من أجل تنمية السياحة الرياضية. *مجلة الباحث في العلوم الإنسانية والاجتماعية، 10*(3)، الصفحات 814–803.

7) – حليمة عكسة. (27 08, 2015). تصورات المراهق حول الوسط المدرسي وعلاقتها بالشعور بالانتماء المدرسي لديه. *مجلة العلوم النفسية والتربوية، 1*(1)، الصفحات 187–169.

8) – حين بن سليم، و بولرياح زرقط. (20 09, 2020). الانعكاسات التربوية لاستخدام الاطفال للألعاب الإلكترونية كما يراها أولياء تلاميذ المدارس الابتدائية. *مجلة آفاق علمية، 12*(4)، الصفحات 196–171.

9) – خالد غربي، و خضرة براك. (28 06, 2020). واقع الأنشطة التربوية في الجامعة الجزائرية. *مجلة العلوم الاجتماعية والانسانية، 10*(1)، الصفحات 99–80.

10) – خليل نبيل ندا، نمر خليفة عاطف، و أمين محمد محمد. (06, 2021). أسباب عزوف مُرتادي المقاهي عن ممارسة النشاط الرياضي. *مجلة التربية البدنية وعلوم الرياضة، 27*(15)، الصفحات 31–1.

11) – رمضان بن جعفر. (06, 2016). دور الانشطة البدنية الرياضية التربوية في تنمية التفاعل الاجتماعي لدي تلاميذ المرحلة الثانوية فئة العمر (20–18)سنة دراسة ميدانية بثانوية احمد زبانة بالخروبة الجزائر العاصمة. *مجلة الإبداع الرياضي، 7*(1)، الصفحات 27–8.

12) – سعود إسماعيل العون، و ممدوح هيثم القاضي. (2014). العوامل المؤدية إلى قلة مشاركة الطلبة في الأنشطة الرياضية ووسائل التغلب عليها من وجهة نظر الطلبة بجامعة آل البيت. *مجلة جامعة دمشق، 30*(1)، الصفحات 620–591.

13) – سيد أحمد بن لحبيب، و عبد النبي زندري. (09, 2021). الاتصال الأسري ودوره في التحسيس بمخاطر الألعاب الالكترونية. *مجلة العلوم الاجتماعية، 15*(2)، الصفحات 374–360.

14) – عاشور العالية ، و ناصر الدين زبدي . (31 03, 2021). جودة الحياة النفسية وعلاقتها بفاعلية الذات لدى المراهق المتمدرس. *مجلة العلوم النفسية والتربوية، 7*(2)، الصفحات 168–153.

15) – كوكب الزمان بليردوح. (30 06, 2021). قراءة لدواعي وتداعيات الألعاب الالكترونية على سلوك الطفل. *مجلة التربية والصحة النفسية، 5*(1)، الصفحات 112–96.

16) – ليليا رزيوق . (01 06, 2020). إشكالية إدمان الألعاب الإلكترونية لدى الطفل. *مجلة الباحث للعلوم الرياضية والاجتماعية، 3*(2)، الصفحات 70–58.

17) – محمد مهدي يحي. (20 12, 2020). المعوقات التي تحول دون اقامة الأنشطة الرياضية (اللاصفية) من منظور مربي التربية الرياضية بالمدارس الثانوية بولاية سوق اهراس بالجزائر. *مجلة الإبداع الرياضي، 11*(2)، الصفحات 569–550.

الأطروحات:

18) – رقية محمودي. (06, 2010). أثر الألعاب الالكترونية العنيفة على تنمية السلوك العدواني للمراهق. *مذكرة ماجستير في علم الاجتماع الجريمة والانحراف*. البليدة، قسم علم الاجتماع والديموغرافيا، الجزائر: جامعة سعد دحلب.

19) – قدور براهيمي، بلال زيناي، و مصطفى عياد . (2015). دور النشاط البدني الترويحي في التفاعل الاجتماعي لدي تلاميذ الطور الثانوي. *دراسة غير منشورة*. معهد التربية البدنية والرياضية: جامعة ورقلة.

المواقع الإلكترونية:

20) – إبراهيم أبو غزالة. (08 04, 2019). *تعريف وفوائد وأضرار الألعاب الالكترونية*. تاريخ الاسترداد 03 01, 2022، من موضوع: https://mawdoo3.com

21) – سارة زقيبة. (27 03, 2021). *ما هو تعريف الألعاب الإلكترونية*. تاريخ الاسترداد 05 01, 2022، من موضوع: https://mawdoo3.com/

ثانيا: المصادر والمراجع الأجنبية:

22) - Bernstein, R. (2017, 05 17). *Exploring the Pros and Cons of Video Gaming*. Consulté le 01 04, 2022, sur concordia: https://online.concordia.edu/computer-science/pros-and-cons-of-video-gaming/

23) - First Person Shooter (FPS). (2011, 10 04). Consulté le 01 03, 2022, sur techopedia: https://www.techopedia.com/definition/241/first-person-shooter-fps

24) - Lowood, H. (2018, 07 20). *electronic game*. Consulté le 01 05, 2022, sur Britannica: https://www.britannica.com/topic/electronic-game

25) - Video Game Addiction Symptoms, Causes and Effects. (s.d.). Consulté le 01 03, 2022, sur psychguides: https://www.psychguides.com/behavioral-disorders/video-game-addiction/

26) - Video Game History. (2019, 06 10). Consulté le 01 03, 2022, sur HISTORY: https://www.history.com/topics/inventions/history-of-video-games

27) - Watkins, M. (2021, 10 26). Video Game Addiction Symptoms and Treatment. Consulté le 01 02, 2022, sur americana ddiction centers: https://americanaddictioncenters.org/video-gaming-addiction

28) - Wincrest. (2006, 12 10). *E-Game*. Consulté le 01 05, 2022, sur Urban: https://www.urbandictionary.com/define.php?term=E-Game

الملاحق

- الملحق رقم (1): الصورة النهائية للاستبيان.

1) الصورة النهائية للاستبيان الموجه للمراهقين:

وزارة التعليم العالي والبحث العلمي

جامعة قاصدي مرباح ورقلة

معهد علوم وتقنيات النشاطات البدنية والرياضية

فرع النشاط البدني التربوي / تخصص نشاط بدني رياضي تربوي

السلام عليكم ورحمة الله وبركاته

أتشرف بإفادتكم أنني بصدد تطبيق دراسة بعنوان: **"(عزوف الطلبة على ممارسة الأنشطة الرياضية والتوجه إلى الألعاب الإلكترونية)"** على عينة من (الطلبة المتمدرسين المدمنين على الألعاب الإلكترونية) بمدينة تقرت، وذلك ضمن متطلبات نيل شهادة الماستر في (نشاط بدني رياضي تربوي) من جامعة قاصدي مرباح ورقلة.

لذا فإنه يسعدني أن أضع بين يدي سعادتكم استبيان (العزوف عن ممارسة الأنشطة الرياضية والتوجه للألعاب الإلكترونية) لمشاركتكم في إنجاز هذه الدراسة، ولرغبة (الطالب الباحث) في الاستنارة برأيكم، فيرجى التكرم بالإجابة عليها بكل صدق لمساعدتنا.

الطالب الباحث:	**تحت إشراف:**
حمايمي عز الدين	الأستاذ قويدر بن براهيم لعيد

السنة الجامعية: 2022/2021

استمارة موجهة إلى الرياضيين الممارسين

أسئلة خاصة:

1 – هل تتوفر الأنترنت بالبيتDSL ؟ .....

2 – ما نوع الهاتف الذكي المتوفر لديكم؟ .....

3 – هل تلعب ألعاب الإلكترونية؟ .....

4 – ما هي الوسائل التكنولوجية المتوفرة بالبيت؟ .....

5 – كيف هوا المستوى المعيشي؟ .....

المحور الأول: الحجر الصحي.

1. هل تفرض القاعات الرياضية لقاح ضد وباء كورونا؟

نعم ☐ لا ☐ أحيانا ☐

2. غلق القاعات الرياضة والصالات بسبب جائحة كورونا هو دافع للتوجه إلى ممارسة الألعاب الإلكترونية؟

نعم ☐ لا ☐ أحيانا ☐

3. شروط تلقيح التي فرضت من طرف القاعات الرياضية جراء وباء كورونا سبب لعدم ممارسة الأنشطة الرياضية؟

نعم ☐ لا ☐ أحيانا ☐

4. هل التفويج الخاص بالمؤسسات التربوية سبب للاإقبال على الألعاب الإلكترونية؟

نعم ☐ لا ☐ أحيانا ☐

5. هل الإعلام (الإذاعة والتلفزيون) ساهم في عدم ممارسة الألعاب الإلكترونية؟

نعم ☐ لا ☐ أحيانا ☐

6. هل الرياضة لها عامل إيجابي للحماية من إصابة بفيروس كورونا؟

نعم ☐ لا ☐ أحيانا ☐

7. في رأيك ما هوا البروتوكول الصحي الواجب التعامل معه عبر الملاعب والصالات الرياضية؟

.....

المحور الثاني: الظروف المادية.

1. هل لك اشتراك في إحدى القاعات الرياضية؟

نعم ☐ لا ☐ أحيانا ☐

2. ما هي قيمة حقوق الاشتراك؟ .....

3. هل الأسرة تساهم بمقدار لدفع مستحقات الاشتراك؟

نعم ☐ لا ☐ أحيانا ☐

4. هل ارتفاع اشتراكات بالقاعات الرياضية دافع للابتعاد عن ممارسة الرياضة؟

نعم ☐ لا ☐ أحيانا ☐

5. هل صعوبة الحصول على الأدوات الرياضية يعيق على ممارسة الألعاب الرياضية والتوجه إلى الألعاب الإلكترونية؟

نعم ☐ لا ☐ أحيانا ☐

6. متطلبات المعيشة الصعبة تمنعك من إنفاق المال من اجل ممارسة الأنشطة الرياضية؟

نعم ☐ لا ☐ أحيانا ☐

7. هل الانشغال بالكسب المادي في أوقات الفراغ سبب لعدم ممارسة والاشتراك في القاعات؟

نعم ☐ لا ☐ أحيانا ☐

8. هل متطلبات الغذائية سبب في عزوف عن ممارسة الرياضة؟

نعم ☐ لا ☐ أحيانا ☐

9. هل ترى ممارسة الألعاب الإلكترونية لها مردود مادي؟

نعم ☐ لا ☐ أحياناً ☐

المحور الثالث: الجانب الترفيه.

1. ما هو الدافع للممارسة الرياضة؟

ترويحي ☐ تنافسي ☐ علاجي ☐

2. ما هي أصناف الألعاب الإلكترونية التي تفضلونها؟

ألعاب الذكاء ☐ الألعاب التعليمية ☐ ألعاب المتعة والإثارة ☐

3. ما هي أنواع الألعاب الإلكترونية التي تفضلها عبر النات؟

بوبجي. ☐ فورت ناينت. ☐ ايزاوفكبنجدوم ☐

4. ما هي الأوقات التي تلعب فيها الألعاب الإلكترونية؟

- صباحا ☐ - مساءا ☐ - ليلا ☐

5. هل تفضل الألعاب الإلكترونية على ممارسة الأنشطة الرياضية؟

نعم ☐ لا ☐ أحيانا ☐

6. كم تقضي من وقت في لعب الألعاب الإلكترونية؟

- ساعة ☐ - ساعتين ☐ - أكثر من ثلاث ساعات ☐

7. هل تعتبر الألعاب الإلكترونية كالبوبجي فضاء من اجل التواصل مع الأصدقاء؟

نعم ☐ لا ☐ أحيانا ☐

8. هل تفضل ممارسة كرة القدم على لعب الألعاب الإلكترونية ك بيس 21؟

نعم ☐ لا ☐ أحيانا ☐

9. ما هو البديل عن الألعاب الإلكترونية في رأيك؟ التنزه. ☐ التجوال. ☐ المطالعة. ☐

2) الصورة النهائية للاستبيان الموجه لأولياء المراهقين:

وزارة التعليم العالي والبحث العلمي

جامعة قاصدي مرباح ورقلة

معهد علوم وتقنيات النشاطات البدنية والرياضية

فرع النشاط البدني التربوي / تخصص نشاط بدني رياضي تربوي

السلام عليكم ورحمة الله وبركاته

أتشرف بإفادتكم أنني بصدد تطبيق دراسة بعنوان: **"(عزوف الطلبة على ممارسة الأنشطة الرياضية والتوجه إلى الألعاب الإلكترونية)"** على عينة من (الطلبة المتمدرسين المدمنين على الألعاب الإلكترونية) بمدينة تقرت، وذلك ضمن متطلبات نيل شهادة الماستر في (نشاط بدني رياضي تربوي) من جامعة قاصدي مرباح ورقلة.

لذا فإنه يسعدني أن أضع بين يدي سعادتكم استبيان (العزوف عن ممارسة الأنشطة الرياضية والتوجه للألعاب الإلكترونية) لمشاركتكم في إنجاز هذه الدراسة، ولرغبة (الطالب الباحث) في الاستنارة برأيكم، فيرجى التكرم بالإجابة عليها بكل صدق لمساعدتنا.

الطالب الباحث: **تحت إشراف:**

حمايمي عز الدين الأستاذ قويدر بن براهيم لعيد

السنة الجامعية: 2022/2021

استمارة موجهة إلى الأولياء

أسئلة خاصة:

1. هل تتوفر الأنترنت بالبيت DSL؟ .....

2. هل تجيدون استعمال الأنترنت؟ .....

3. ما هي الوسائل التكنولوجية المتوفرة بالبيت؟ .....

4. من هو أقرب صديق لابنك؟

الهاتف ☐ الكتاب ☐ اللعب ☐ الأصدقاء الرياضة ☐

4. هل ترى إن ابنك يهتم بالألعاب الإلكترونية على خلاف الألعاب التقليدية؟

نعم ☐ أحيانا ☐ لا ☐

6. أين يلعب ابنكم الألعاب الإلكترونية؟

المنزل ☐ نادي الأنترنت ☐ قاعة الألعاب ☐

7. ما هي الفترة التي يفضل ابنكم لاستخدام الألعاب الإلكترونية؟

صباحا ☐ مساءا ☐ ليلا ☐

8. كم يقضي ابنكم وقت في اللعب بالألعاب الإلكترونية؟

اقل من ساعة ☐ – ساعتين ☐ – أكثر من ثلاث ساعات ☐

9. من المسؤول عن تحميل الألعاب الإلكترونية؟

الوالدين ☐ الأصدقاء ☐ محلات بلاي ستايشن ☐

المحور الأول: الحجر الصحي.

1. هل لاحظتم زيادة الوزن لدي ابنكم بعد الحجر الصحي؟

نعم ☐ لا ☐ أحيانا ☐

2. هل فيه حالات مرضية ووعكات صحية لابنكم؟

نعم ☐ لا ☐ أحيانا ☐

3. ازمه فيروس كورونا سبب إقبال ابنكم على الألعاب الإلكترونية؟

نعم ☐ لا ☐ أحيانا ☐

4. هل أنتم مع حملة التلقيح ضد كورنا للشباب والمرهقين؟

نعم ☐ لا ☐ أحيانا ☐

5. هل وباء الألعاب الإلكترونية اشد فتكا من فيروس كورونا؟

نعم ☐ لا ☐ أحيانا ☐

6. هل التفويج الخاص بالمؤسسات التربوية كان سببا لإقبال ابنكم على الألعاب الإلكترونية؟

نعم ☐ لا ☐ أحيانا ☐

7. هل الحجم الإعلام (الإذاعة والتلفزيون) ساهم في عدم ممارسة الألعاب الإلكترونية؟

نعم ☐ لا ☐ أحيانا ☐

8. هل الرياضة لها عامل إيجابي للحماية من إصابة بفيروس كورونا؟

نعم ☐ لا ☐ أحيانا ☐

9. في رأيك ما هوا البروتوكول الصحي الواجب التعامل معه عبر الملاعب والصالات الرياضية؟

.....

المحور الثاني: الظروف المادية.

1. هل ابنك مشترك في إحدى القاعات الرياضية؟

نعم ☐ لا ☐ أحيانا ☐

2. هل الأسرة تساهم بمقدار لدفع مستحقات الاشتراك؟

نعم ☐ لا ☐ أحيانا ☐

3. هل ارتفاع اشتراكات بالقاعات الرياضية دافع لعدم ممارسة ابنكم الرياضة؟

نعم ☐ لا ☐ أحيانا ☐

4. هل توفرون الأدوات والوسائل الرياضية بالبيت من أجل تسهيل عملية الممارسة؟

نعم ☐ لا ☐ أحيانا ☐

5. متطلبات المعيشة الصعبة تمنعك من إنفاق المال من اجل ممارسة ابنكم الأنشطة الرياضية؟

نعم ☐ لا ☐ أحيانا ☐

6. هل تعتبر الألعاب الإلكترونية سوقا مغريا للاستثمار فيه؟

نعم ☐ لا ☐

7. هل ترى ابنك سيكون في يوم من الأيام صانع محتوى عبر الألعاب الإلكترونية؟

نعم ☐ لا ☐

8. هل ترى أن ألعاب الإلكترونية ستعود بأرباح مادية على ابنك؟

نعم ☐ لا ☐

9. هل توفرون الأغذية الكاملة من أجل تحفيز ابنكم لممارسة الرياضة؟

نعم ☐ لا ☐ أحيانا ☐

10. هل ترى ممارسة الألعاب الإلكترونية لها مردود إيجابي لابنكم؟

نعم ☐ لا ☐ أحيانا ☐

11. ما هي الحلول التي تقترحينها للحد من الألعاب الإلكترونية؟ .....

المحور الثالث: الجانب الترفيه

1. ما هو الدافع للممارسة أبنكم الرياضة؟

ترويحي ☐ تنافسي ☐ علاجي ☐ أهداف أخرى ☐

2. ماهي أصناف الألعاب الإلكترونية التي تفضلونها لابنكم؟

ألعاب الذكاء ☐ الألعاب التعليمية ☐ ألعاب المتعة والإثارة ☐

3. ماهي أنواع الألعاب الإلكترونية التي تفضلها عبر النات لابنكم؟

بوبجي ☐ بيس 21 ☐ فورت ناين ☐ رايزاوفكبنجدوم ☐

4. هل تفضل الألعاب الإلكترونية على ممارسة الأنشطة الرياضية لإبنكم؟

نعم ☐ لا ☐ أحيانا ☐

5. هل تعتبر الألعاب الإلكترونية كالبوبجي وفورت ناين فضاء من اجل تواصل ابنكم مع أصدقائه؟

نعم ☐ لا ☐ أحيانا ☐

6. هل يشعر ابنكم بالحماس والمتعة عند ممارسة الألعاب الإلكترونية؟

نعم ☐ لا ☐ أحيانا ☐

7. ما هو البديل عن الألعاب الإلكترونية في رأيك؟

التنزه ☐ التجوال ☐ المطالعة ☐ الرياضة ☐

- الملحق رقم (2): نتائج التجربة الأساسية.

1) – استجابات المراهقين:

Frequency Table

هل تفرض القاعات الرياضية لقاح ضد وباء كورونا؟

		Frequency	Percent	Valid Percent	Cumulative Percent
Valid	لا	2	6.3	6.3	6.3
	أحاينا	6	18.8	18.8	25.0
	نعم	24	75.0	75.0	100.0
	Total	32	100.0	100.0	

غلق القاعات الرياضة والصالات بسبب جائحة كورونا هو دافع للتوجه إلى ممارسة الألعاب الإلكترونية؟

		Frequency	Percent	Valid Percent	Cumulative Percent
Valid	أحاينا	6	18.8	18.8	18.8
	نعم	26	81.3	81.3	100.0
	Total	32	100.0	100.0	

شروط تلقيح التي فرضت من طرف القاعات الرياضية جراء وباء كورونا سبب لعدم ممارسة الأنشطة الرياضية؟

		Frequency	Percent	Valid Percent	Cumulative Percent
Valid	لا	1	3.1	3.1	3.1
	أحاينا	6	18.8	18.8	21.9
	نعم	25	78.1	78.1	100.0
	Total	32	100.0	100.0	

هل التفويج الخاص بالمؤسسات التربوية سبب للإقبال على الألعاب الإلكترونية؟

		Frequency	Percent	Valid Percent	Cumulative Percent
Valid	لا	3	9.4	9.4	9.4
	أحاينا	8	25.0	25.0	34.4
	نعم	21	65.6	65.6	100.0
	Total	32	100.0	100.0	

هل الإعلام) الإذاعة والتلفزيون (ساهم في عدم ممارسة الألعاب الإلكترونية؟

		Frequency	Percent	Valid Percent	Cumulative Percent
Valid	نعم	2	6.3	6.3	6.3
	أحاينا	7	21.9	21.9	28.1

	لا	23	71.9	71.9	100.0
	Total	32	100.0	100.0	

هل الرياضة لها عامل ايجابي للحماية من إصابة بفيروس كورونا؟

		Frequency	Percent	Valid Percent	Cumulative Percent
Valid	أحاينا	3	9.4	9.4	9.4
	نعم	29	90.6	90.6	100.0
	Total	32	100.0	100.0	

Test Statistics

	Chi-Square	df	Asymp. Sig.
هل تفرض القاعات الرياضية لقاح ضد وباء كورونا؟	25.750[a]	2	.000
غلق القاعات الرياضة والصالات بسبب جائحة كورونا هو دافع للتوجه إلى ممارسة الألعاب الإلكترونية؟	12.500[b]	1	.000
شروط تلقيح التي فرضت من طرف القاعات الرياضية جراء وباء كورونا سبب لعدم ممارسة الأنشطة الرياضية؟	30.063[a]	2	.000
هل التفويج الخاص بالمؤسسات التربوية سبب للإقبال على الألعاب الإلكترونية؟	16.188[a]	2	.000
هل الإعلام) الإذاعة والتلفزيون (ساهم في عدم ممارسة الألعاب الإلكترونية؟	22.563[a]	2	.000
هل الرياضة لها عامل ايجابي للحماية من إصابة بفيروس كورونا؟	21.125[b]	1	.000

a. 0 cells (0.0%) have expected frequencies less than 5. The minimum expected cell frequency is 10.7.

b. 0 cells (0.0%) have expected frequencies less than 5. The minimum expected cell frequency is 16.0.

Frequency Table

هل لك اشتراك في إحدى القاعات الرياضية؟

		Frequency	Percent	Valid Percent	Cumulative Percent
Valid	لا	12	37.5	37.5	37.5
	أحيانا	12	37.5	37.5	75.0
	نعم	8	25.0	25.0	100.0
	Total	32	100.0	100.0	

هل الأسرة تساهم بمقدار لدفع مستحقات الاشتراك؟

		Frequency	Percent	Valid Percent	Cumulative Percent
Valid	نعم	12	37.5	37.5	37.5
	أحيانا	3	9.4	9.4	46.9
	لا	17	53.1	53.1	100.0
	Total	32	100.0	100.0	

هل ارتفاع اشتراكات بالقاعات الرياضية دافع للابتعاد عن ممارسة الرياضة؟

	Frequency	Percent	Valid Percent	Cumulative Percent

Valid	لا	4	12.5	12.5	12.5
	أحيانا	7	21.9	21.9	34.4
	نعم	21	65.6	65.6	100.0
	Total	32	100.0	100.0	

هل صعوبة الحصول على الأدوات الرياضية يعيق على ممارسة الألعاب الرياضية والتوجه إلى الألعاب الإلكترونية؟

		Frequency	Percent	Valid Percent	Cumulative Percent
Valid	لا	3	9.4	9.4	9.4
	أحيانا	8	25.0	25.0	34.4
	نعم	21	65.6	65.6	100.0
	Total	32	100.0	100.0	

متطلبات المعيشة الصعبة تمنعك من إنفاق المال من اجل ممارسة الأنشطة الرياضية؟

		Frequency	Percent	Valid Percent	Cumulative Percent
Valid	لا	1	3.1	3.1	3.1
	أحيانا	3	9.4	9.4	12.5
	نعم	28	87.5	87.5	100.0
	Total	32	100.0	100.0	

هل الانشغال بالكسب المادي في أوقات الفراغ سبب لعدم ممارسة والاشتراك في القاعات؟

		Frequency	Percent	Valid Percent	Cumulative Percent
Valid	لا	4	12.5	12.5	12.5
	أحيانا	7	21.9	21.9	34.4
	نعم	21	65.6	65.6	100.0
	Total	32	100.0	100.0	

هل متطلبات الغذائية سبب في عزوف عن ممارسة الرياضة؟

		Frequency	Percent	Valid Percent	Cumulative Percent
Valid	لا	4	12.5	12.5	12.5
	أحيانا	6	18.8	18.8	31.3
	نعم	22	68.8	68.8	100.0
	Total	32	100.0	100.0	

هل ترى ممارسة الألعاب الإلكترونية لها مردود مادي؟

		Frequency	Percent	Valid Percent	Cumulative Percent
Valid	لا	8	25.0	25.0	25.0

	أحاينا	9	28.1	28.1	53.1
	نعم	15	46.9	46.9	100.0
	Total	32	100.0	100.0	

Test Statistics

	Chi-Square	df	Asymp. Sig.
هل لك اشتراك في إحدى القاعات الرياضية؟	1.000[a]	2	.607
هل الأسرة تساهم بمقدار لدفع مستحقات الاشتراك؟	9.438[a]	2	.009
هل ارتفاع اشتراكات بالقاعات الرياضية دافع للابتعاد عن ممارسة الرياضة؟	15.438[a]	2	.000
هل صعوبة الحصول على الأدوات الرياضية يعيق على ممارسة الألعاب الرياضية والتوجه إلى الألعاب الإلكترونية؟	16.188[a]	2	.000
متطلبات المعيشة الصعبة تمنعك من إنفاق المال من اجل ممارسة الأنشطة الرياضية؟	42.438[a]	2	.000
هل الانشغال بالكسب المادي في أوقات الفراغ سبب لعدم ممارسة والاشتراك في القاعات؟	15.438[a]	2	.000
هل متطلبات الغذائية سبب في عزوف عن ممارسة الرياضة؟	18.250[a]	2	.000
هل ترى ممارسة الألعاب الإلكترونية لها مردود مادي؟	2.688[a]	2	.261
المحور الثاني :الظروف المادية	9.250[b]	11	.599

a. 0 cells (0.0%) have expected frequencies less than 5. The minimum expected cell frequency is 10.7.

b. 12 cells (100.0%) have expected frequencies less than 5. The minimum expected cell frequency is 2.7.

Statistics

	N Valid	N Missing	Mean	Std. Deviation
ما هو الدافع للممارسة الرياضة؟	32	0	1.5625	.50402
ما هي أصناف الألعاب الإلكترونية التي تفضلونها؟	32	0	2.5625	.80071
ما هي أنواع الألعاب الإلكترونية التي تفضلها عبر النات؟	32	0	1.4063	.49899
ما هي الأوقات التي تلعب فيها الألعاب الإلكترونية؟	32	0	2.3438	.60158
هل تفضل الألعاب الإلكترونية على ممارسة الأنشطة الرياضية؟	32	0	2.3750	.75134
كم تقضي من وقت في لعب الألعاب الإلكترونية؟	32	0	2.7500	.50800
هل تعتبر الألعاب الإلكترونية كالبوبجي فضاء من اجل التواصل مع الأصدقاء؟	32	0	1.9375	.61892
هل تفضل ممارسة كرة القدم على لعب الألعاب الإلكترونية ك بيس21 ؟	32	0	2.2188	.70639
ما هو البديل عن الألعاب الإلكترونية في رأيك؟	32	0	1.6250	.49187

Frequency Table

ما هو الدافع للممارسة الرياضة؟

		Frequency	Percent	Valid Percent	Cumulative Percent
Valid	ترويحي	14	43.8	43.8	43.8
	تنافسي	18	56.3	56.3	100.0

	Total	32	100.0	100.0	

ما هي أصناف الألعاب الإلكترونية التي تفضلونها؟

		Frequency	Percent	Valid Percent	Cumulative Percent
Valid	العاب الذكاء	6	18.8	18.8	18.8
	الألعاب التعليمية	2	6.3	6.3	25.0
	العاب المتعة والإثارة	24	75.0	75.0	100.0
	Total	32	100.0	100.0	

ما هي أنواع الألعاب الإلكترونية التي تفضلها عبر النات؟

		Frequency	Percent	Valid Percent	Cumulative Percent
Valid	بوبجي	19	59.4	59.4	59.4
	فورنايت	13	40.6	40.6	100.0
	Total	32	100.0	100.0	

ما هي الأوقات التي تلعب فيها الألعاب الإلكترونية؟

		Frequency	Percent	Valid Percent	Cumulative Percent
Valid	صباحا	2	6.3	6.3	6.3
	مساءاً	17	53.1	53.1	59.4
	ليلاً	13	40.6	40.6	100.0
	Total	32	100.0	100.0	

هل تفضل الألعاب الإلكترونية على ممارسة الأنشطة الرياضية؟

		Frequency	Percent	Valid Percent	Cumulative Percent
Valid	لا	5	15.6	15.6	15.6
	أحيانا	10	31.3	31.3	46.9
	نعم	17	53.1	53.1	100.0
	Total	32	100.0	100.0	

كم تقضي من وقت في لعب الألعاب الإلكترونية؟

		Frequency	Percent	Valid Percent	Cumulative Percent
Valid	ساعة	1	3.1	3.1	3.1
	ساعتين	6	18.8	18.8	21.9
	ثلاث ساعات	25	78.1	78.1	100.0
	Total	32	100.0	100.0	

هل تعتبر الألعاب الإلكترونية كالبوبجي فضاء من اجل التواصل مع الأصدقاء؟

		Frequency	Percent	Valid Percent	Cumulative Percent
Valid	لا	7	21.9	21.9	21.9
	أحيانا	20	62.5	62.5	84.4
	نعم	5	15.6	15.6	100.0
	Total	32	100.0	100.0	

هل تفضل ممارسة كرة القدم على لعب الألعاب الإلكترونية ك بيس21 ؟

		Frequency	Percent	Valid Percent	Cumulative Percent
Valid	لا	5	15.6	15.6	15.6
	أحيانا	15	46.9	46.9	62.5
	نعم	12	37.5	37.5	100.0
	Total	32	100.0	100.0	

ما هو البديل عن الألعاب الإلكترونية في رأيك؟

		Frequency	Percent	Valid Percent	Cumulative Percent
Valid	التنزه	12	37.5	37.5	37.5
	التجوال	20	62.5	62.5	100.0
	Total	32	100.0	100.0	

Test Statistics

	Chi-Square	df	Asymp. Sig.
ما هو الدافع للممارسة الرياضة؟	.500[a]	1	.480
ما هي أصناف الألعاب الإلكترونية التي تفضلونها؟	25.750[b]	2	.000
ما هي أنواع الألعاب الإلكترونية التي تفضلها عبر النات؟	1.125[a]	1	.289
ما هي الأوقات التي تلعب فيها الألعاب الإلكترونية؟	11.313[b]	2	.003
هل تفضل الألعاب الإلكترونية على ممارسة الأنشطة الرياضية؟	6.813[b]	2	.033
كم تقضي من وقت في لعب الألعاب الإلكترونية؟	30.063[b]	2	.000
هل تعتبر الألعاب الإلكترونية كالبوبجي فضاء من اجل التواصل مع الأصدقاء؟	12.438[b]	2	.002
هل تفضل ممارسة كرة القدم على لعب الألعاب الإلكترونية ك بيس21 ؟	4.938[b]	2	.085
ما هو البديل عن الألعاب الإلكترونية في رأيك؟	2.000[a]	1	.157

a. 0 cells (0.0%) have expected frequencies less than 5. The minimum expected cell frequency is 16.0.

b. 0 cells (0.0%) have expected frequencies less than 5. The minimum expected cell frequency is 10.7.

استمارة موجهة إلى الأولياء

Frequency Table

من هو أقرب صديق لابنك؟

		Frequency	Percent	Valid Percent	Cumulative Percent
Valid	الهاتف	20	58.8	58.8	58.8
	اللعب	7	20.6	20.6	79.4
	الأصدقاء الرياضة	7	20.6	20.6	100.0
	Total	34	100.0	100.0	

هل ترى إن ابنك يهتم بالألعاب الإلكترونية على خلاف الألعاب التقليدية؟

		Frequency	Percent	Valid Percent	Cumulative Percent
Valid	لا	4	11.8	11.8	11.8
	أحيانا	10	29.4	29.4	41.2
	نعم	20	58.8	58.8	100.0
	Total	34	100.0	100.0	

أين يلعب ابنكم الألعاب الإلكترونية؟

		Frequency	Percent	Valid Percent	Cumulative Percent
Valid	المنزل	12	35.3	35.3	35.3
	نادي الأنترنت	5	14.7	14.7	50.0
	قاعة الألعاب	17	50.0	50.0	100.0
	Total	34	100.0	100.0	

ما هي الفترة التي يفضل ابنكم لاستخدام الألعاب الإلكترونية؟

		Frequency	Percent	Valid Percent	Cumulative Percent
Valid	صباحا	3	8.8	8.8	8.8
	مساءاً	24	70.6	70.6	79.4
	ليلاً	7	20.6	20.6	100.0
	Total	34	100.0	100.0	

كم يقضي ابنكم وقت في اللعب بالألعاب الإلكترونية؟

		Frequency	Percent	Valid Percent	Cumulative Percent
Valid	ساعة	6	17.6	17.6	17.6
	ساعتين	12	35.3	35.3	52.9
	ثلاث ساعات	16	47.1	47.1	100.0
	Total	34	100.0	100.0	

من المسؤول عن تحميل الألعاب الإلكترونية؟

		Frequency	Percent	Valid Percent	Cumulative Percent
Valid	الوالدين	5	14.7	14.7	14.7
	الأصدقاء	3	8.8	8.8	23.5
	محلات بلاي ستايشن	26	76.5	76.5	100.0
	Total	34	100.0	100.0	

Test Statistics

	Chi-Square	df	Asymp. Sig.
من هو أقرب صديق لابنك؟	9.941[a]	2	.007
هل ترى إن ابنك يهتم بالألعاب الإلكترونية على خلاف الألعاب التقليدية؟	11.529[a]	2	.003
أين يلعب ابنكم الألعاب الإلكترونية؟	6.412[a]	2	.041
ما هي الفترة التي يفضل ابنكم لاستخدام الألعاب الإلكترونية؟	21.941[a]	2	.000
كم يقضي ابنكم وقت في اللعب بالألعاب الإلكترونية؟	4.471[a]	2	.107
من المسؤول عن تحميل الألعاب الإلكترونية؟	28.647[a]	2	.000

a. 0 cells (0.0%) have expected frequencies less than 5. The minimum expected cell frequency is 11.3.

Frequency Table

هل لاحظتم زيادة الوزن لدي ابنكم بعد الحجر الصحي؟

		Frequency	Percent	Valid Percent	Cumulative Percent
Valid	لا	6	17.6	17.6	17.6
	أحيانا	8	23.5	23.5	41.2
	نعم	20	58.8	58.8	100.0
	Total	34	100.0	100.0	

هل فيه حالات مرضية ووعكات صحية لابنكم؟

		Frequency	Percent	Valid Percent	Cumulative Percent
Valid	لا	18	52.9	52.9	52.9
	أحيانا	8	23.5	23.5	76.5
	نعم	8	23.5	23.5	100.0
	Total	34	100.0	100.0	

ازمه فيروس كورونا سبب إقبال ابنكم على الألعاب الإلكترونية؟

		Frequency	Percent	Valid Percent	Cumulative Percent
Valid	لا	2	5.9	5.9	5.9
	أحيانا	7	20.6	20.6	26.5
	نعم	25	73.5	73.5	100.0

	Total	34	100.0	100.0	

هل أنتم مع حملة التلقيح ضد كورنا للشباب والمرهقين؟

		Frequency	Percent	Valid Percent	Cumulative Percent
Valid	أحيانا	5	14.7	14.7	14.7
	نعم	29	85.3	85.3	100.0
	Total	34	100.0	100.0	

هل وباء الألعاب الإلكترونية اشد فتكا من فيروس كورونا؟

		Frequency	Percent	Valid Percent	Cumulative Percent
Valid	لا	8	23.5	23.5	23.5
	أحيانا	7	20.6	20.6	44.1
	نعم	19	55.9	55.9	100.0
	Total	34	100.0	100.0	

هل التفويج الخاص بالمؤسسات التربوية كان سببا لإقبال ابنكم على الألعاب الإلكترونية؟

		Frequency	Percent	Valid Percent	Cumulative Percent
Valid	لا	3	8.8	8.8	8.8
	أحيانا	7	20.6	20.6	29.4
	نعم	24	70.6	70.6	100.0
	Total	34	100.0	100.0	

هل الحجم الإعلام) الإذاعة والتلفزيون (ساهم في عدم ممارسة الألعاب الإلكترونية؟

		Frequency	Percent	Valid Percent	Cumulative Percent
Valid	أحيانا	6	17.6	17.6	17.6
	نعم	28	82.4	82.4	100.0
	Total	34	100.0	100.0	

هل الرياضة لها عامل إيجابي للحماية من إصابة بفيروس كورونا؟

		Frequency	Percent	Valid Percent	Cumulative Percent
Valid	أحيانا	4	11.8	11.8	11.8
	نعم	30	88.2	88.2	100.0
	Total	34	100.0	100.0	

Test Statistics

	Chi-Square	df	Asymp. Sig.
هل لاحظتم زيادة الوزن لدي ابنكم بعد الحجر الصحي؟	10.118[a]	2	.006
هل فيه حالات مرضية ووعكات صحية لابنكم؟	5.882[a]	2	.053
ازمه فيروس كورونا سبب إقبال ابنكم على الألعاب الإلكترونية؟	25.824[a]	2	.000
هل أنتم مع حملة التلقيح ضد كورنا للشباب والمرهقين؟	16.941[b]	1	.000
هل وباء الألعاب الإلكترونية اشد فتكا من فيروس كورونا؟	7.824[a]	2	.020
هل التفويج الخاص بالمؤسسات التربوية كان سببا لإقبال ابنكم على الألعاب الإلكترونية؟	21.941[a]	2	.000
هل الحجم الإعلام) الإذاعة والتلفزيون (ساهم في عدم ممارسة الألعاب الإلكترونية؟	14.235[b]	1	.000
هل الرياضة لها عامل إيجابي للحماية من إصابة بفيروس كورونا؟	19.882[b]	1	.000

a. 0 cells (0.0%) have expected frequencies less than 5. The minimum expected cell frequency is 11.3.

b. 0 cells (0.0%) have expected frequencies less than 5. The minimum expected cell frequency is 17.0.

Frequency Table

هل ابنك مشترك في إحدى القاعات الرياضية؟

		Frequency	Percent	Valid Percent	Cumulative Percent
Valid	لا	14	41.2	41.2	41.2
	أحيانا	12	35.3	35.3	76.5
	نعم	8	23.5	23.5	100.0
	Total	34	100.0	100.0	

هل الأسرة تساهم بمقدار لدفع مستحقات الاشتراك؟

		Frequency	Percent	Valid Percent	Cumulative Percent
Valid	لا	12	35.3	35.3	35.3
	أحيانا	5	14.7	14.7	50.0
	نعم	17	50.0	50.0	100.0
	Total	34	100.0	100.0	

هل ارتفاع اشتراكات بالقاعات الرياضية دافع لعدم ممارسة ابنكم الرياضة؟

		Frequency	Percent	Valid Percent	Cumulative Percent
Valid	لا	6	17.6	17.6	17.6
	أحيانا	8	23.5	23.5	41.2
	نعم	20	58.8	58.8	100.0
	Total	34	100.0	100.0	

هل توفرون الأدوات والوسائل الرياضية بالبيت من أجل تسهيل عملية الممارسة؟

		Frequency	Percent	Valid Percent	Cumulative Percent
Valid	لا	23	67.6	67.6	67.6
	أحيانا	8	23.5	23.5	91.2
	نعم	3	8.8	8.8	100.0
	Total	34	100.0	100.0	

متطلبات المعيشة الصعبة تمنعك من إنفاق المال من اجل ممارسة ابنكم الأنشطة الرياضية؟

		Frequency	Percent	Valid Percent	Cumulative Percent
Valid	لا	2	5.9	5.9	5.9
	أحيانا	9	26.5	26.5	32.4
	نعم	23	67.6	67.6	100.0
	Total	34	100.0	100.0	

هل تعتبر الألعاب الإلكترونية سوقا مغريا للاستثمار فيه؟

		Frequency	Percent	Valid Percent	Cumulative Percent
Valid	لا	3	8.8	8.8	8.8
	أحيانا	10	29.4	29.4	38.2
	نعم	21	61.8	61.8	100.0
	Total	34	100.0	100.0	

هل ترى ابنك سيكون في يوم من الأيام صانع محتوى عبر الألعاب الإلكترونية؟

		Frequency	Percent	Valid Percent	Cumulative Percent
Valid	لا	23	67.6	67.6	67.6
	أحيانا	9	26.5	26.5	94.1
	نعم	2	5.9	5.9	100.0
	Total	34	100.0	100.0	

هل ترى أن العاب الإلكترونية ستعود بأرباح مادية على ابنك؟

		Frequency	Percent	Valid Percent	Cumulative Percent
Valid	لا	24	70.6	70.6	70.6
	أحيانا	9	26.5	26.5	97.1
	نعم	1	2.9	2.9	100.0
	Total	34	100.0	100.0	

هل توفرون الأغذية الكاملة من أجل تحفيز ابنكم لممارسة الرياضة؟

		Frequency	Percent	Valid Percent	Cumulative Percent
Valid	لا	6	17.6	17.6	17.6
	أحيانا	24	70.6	70.6	88.2
	نعم	4	11.8	11.8	100.0
	Total	34	100.0	100.0	

هل ترى ممارسة الألعاب الإلكترونية لها مردود إيجابي لابنكم؟

		Frequency	Percent	Valid Percent	Cumulative Percent
Valid	لا	24	70.6	70.6	70.6
	أحيانا	8	23.5	23.5	94.1
	نعم	2	5.9	5.9	100.0
	Total	34	100.0	100.0	

Test Statistics

	Chi-Square	df	Asymp. Sig.
هل ابنك مشترك في إحدى القاعات الرياضية؟	1.647[a]	2	.439
هل الأسرة تساهم بمقدار لدفع مستحقات الاشتراك؟	6.412[a]	2	.041
هل ارتفاع اشتراكات بالقاعات الرياضية دافع لعدم ممارسة ابنكم الرياضة؟	10.118[a]	2	.006
هل توفرون الأدوات والوسائل الرياضية بالبيت من أجل تسهيل عملية الممارسة؟	19.118[a]	2	.000
متطلبات المعيشة الصعبة تمنعك من إنفاق المال من اجل ممارسة ابنكم الأنشطة الرياضية؟	20.176[a]	2	.000
هل تعتبر الألعاب الإلكترونية سوقا مغريا للاستثمار فيه؟	14.529[a]	2	.001
هل ترى ابنك سيكون في يوم من الأيام صانع محتوى عبر الألعاب الإلكترونية؟	20.176[a]	2	.000
هل ترى أن العاب الإلكترونية ستعود بأرباح مادية على ابنك؟	24.059[a]	2	.000
هل توفرون الأغذية الكاملة من أجل تحفيز ابنكم لممارسة الرياضة؟	21.412[a]	2	.000
هل ترى ممارسة الألعاب الإلكترونية لها مردود إيجابي لابنكم؟	22.824[a]	2	.000

a. 0 cells (0.0%) have expected frequencies less than 5. The minimum expected cell frequency is 11.3.

ما هو الدافع للممارسة أبنكم الرياضة؟

		Frequency	Percent	Valid Percent	Cumulative Percent
Valid	ترويحي	16	47.1	47.1	47.1
	تنافسي	11	32.4	32.4	79.4
	علاجي	7	20.6	20.6	100.0
	Total	34	100.0	100.0	

ماهي أصناف الألعاب الإلكترونية التي تفضلونها لابنكم؟

		Frequency	Percent	Valid Percent	Cumulative Percent
Valid	العاب الذكاء	6	17.6	17.6	17.6
	الألعاب التعليمية	3	8.8	8.8	26.5
	العاب المتعة والإثارة	25	73.5	73.5	100.0
	Total	34	100.0	100.0	

ماهي أنواع الألعاب الإلكترونية التي تفضلها عبر النات لابنكم؟

		Frequency	Percent	Valid Percent	Cumulative Percent
Valid	بوبجي	2	5.9	5.9	5.9
	.ايزاوفكبنجدوم	2	5.9	5.9	11.8
	فورت ناينت.	2	5.9	5.9	17.6
	بيس21	28	82.4	82.4	100.0
	Total	34	100.0	100.0	

هل تفضل الألعاب الإلكترونية على ممارسة الأنشطة الرياضية لإبنكم ؟

		Frequency	Percent	Valid Percent	Cumulative Percent
Valid	لا	21	61.8	61.8	61.8
	أحيانا	10	29.4	29.4	91.2
	نعم	3	8.8	8.8	100.0
	Total	34	100.0	100.0	

هل تعتبر الألعاب الإلكترونية كالبوبجي وفورت ناين فضاء من اجل تواصل ابنكم مع أصدقائه؟

		Frequency	Percent	Valid Percent	Cumulative Percent
Valid	لا	26	76.5	76.5	76.5
	أحيانا	5	14.7	14.7	91.2
	نعم	3	8.8	8.8	100.0
	Total	34	100.0	100.0	

هل يشعر ابنكم بالحماس والمتعة عند ممارسة الألعاب الإلكترونية؟

		Frequency	Percent	Valid Percent	Cumulative Percent
Valid	أحيانا	10	29.4	29.4	29.4
	نعم	24	70.6	70.6	100.0
	Total	34	100.0	100.0	

ما هو البديل عن الألعاب الإلكترونية في رأيك؟

		Frequency	Percent	Valid Percent	Cumulative Percent
Valid	التنزه	2	5.9	5.9	5.9
	التجوال	3	8.8	8.8	14.7
	المطالعة	7	20.6	20.6	35.3
	الرياضة	22	64.7	64.7	100.0
	Total	34	100.0	100.0	

Test Statistics

	Chi-Square	df	Asymp. Sig.
ما هو الدافع للممارسة أبنكم الرياضة؟	3.588[a]	2	.166
ماهي أصناف الألعاب الإلكترونية التي تفضلونها لابنكم؟	25.118[a]	2	.000
ماهي أنواع الألعاب الإلكترونية التي تفضلها عبر النات لابنكم؟	59.647[b]	3	.000
هل تفضل الألعاب الإلكترونية على ممارسة الأنشطة الرياضية لإبنكم ؟	14.529[a]	2	.001
هل تعتبر الألعاب الإلكترونية كالبوبجي وفورت ناين فضاء من اجل تواصل ابنكم مع أصدقائه؟	28.647[a]	2	.000
هل يشعر ابنكم بالحماس والمتعة عند ممارسة الألعاب الإلكترونية؟	5.765[c]	1	.016
ما هو البديل عن الألعاب الإلكترونية في رأيك؟	30.235[b]	3	.000

a. 0 cells (0.0%) have expected frequencies less than 5. The minimum expected cell frequency is 11.3.

b. 0 cells (0.0%) have expected frequencies less than 5. The minimum expected cell frequency is 8.5.

c. 0 cells (0.0%) have expected frequencies less than 5. The minimum expected cell frequency is 17.0.

الملخص:

تهدف الدراسة إلى التعرف على تأثير الجانب المادي والترفيهي والحجر الصحي في العزوف عن ممارسة النشاط الرياضي والتوجه نحو الألعاب الإلكترونية من وجهة نظر المراهقين وأولياء أمورهم، قام الطالب الباحث باستخدام المنهج الوصفي لأنه الأكثر ملائمة لطبية الدراسة الحالية لأنه يصف الظاهرة كما هي عليها في الواقع، وتم اختيار عينة الدراسة بطريقة عرضية من المراهقين المتمدرسين المرتدين على قاعات الألعاب الإلكترونية وغير ممارسين للأنشطة الرياضية حيث بلغ عددهم (32) فرد للعينة الأساسية، كما تم اختيار (30) فرد يمثلون أولياء الأمور للمراهقين الذين يمثلون الدراسة الأساسية، ولجمع البيانات والمعلومات تم الاعتماد على أداة الاستبيان موجه للمراهقين وأولياء أموره، ويحتوي الاستبيان على ثلاثة محاور رئيسية بالإضافة إلى محور يحتوي على أسئلة خاصة، وتوصلت الدراسة إلى أن الجوانب (الحجر الصحي، الظروف المادية، الترفيهية) تعتبر من أسباب عزوف المراهقين عن ممارسة النشاط الرياضي والتوجه نحو الألعاب الإلكترونية من وجهة نظهرهم ونظرة أولياء أمورهم، ومن اقتراحات الدراسة إعداد دراسات وبحوث للتعرف على أسباب جديد لعزوف مرتادي قاعات الألعاب الإلكترونية على ممارسة الأنشطة الرياضية.

الكلمات المفتاحية: – العزوف – الأنشطة الرياضية – الألعاب الإلكترونية – الطلبة المراهقين.

Abstract:

The study aims to identify the effect of the physical, recreational and quarantine aspects on the reluctance to practice sports and the trend towards electronic games from the point of view of adolescents and their parents. The study sample was chosen by accident from schoolchildren who reverted to electronic games halls and who did not practice sports activities, where they numbered (32) individuals for the basic sample, and (30) individuals were selected representing the parents of the adolescents who represent the basic study. To collect data and information, the questionnaire was directed to adolescents and their parents, and the questionnaire contains three main axes in addition to an axis containing special questions, and the study concluded that aspects (quarantine, physical conditions, recreational) are among the reasons for the reluctance of adolescents to engage in sports activity. And the trend towards electronic games from the point of view of their appearance and the point of view of their parents, and among the proposals of the study is the preparation of studies and research to identify new reasons for the reluctance of visitors to electronic games halls to engage in sports activities.

Keywords: - reluctance - sports activities - electronic games - teenage students.