علاقة مستويات المشاركة في الأنشطة الترويحية بالألعاب الالكترونية لدي طلاب كليات جامعة الزقازيق

أ.د/إيناس محمد غانم
أ.د/ هشام حسين علام
الباحث / أحمد طارق مهدي

المقدمة ومشكلة البحث:

لقد انتشرت الألعاب الإلكترونية انتشار واسع جداً في جميع دول العالم وذلك راجع إلى انتشار الكمبيوتر والعاب الفيديو والإنترنت في السنوات الأخيرة، فلم تعد حكراً على الأطفال الصغار فقط بل تعدي ذلك إلى الشباب والكبار، حيث تجذبهم الرسوم المتحركة والألوان الجذابة والمغامرة الموجودة داخل اللعبة، وأصبحت الشغل الشاغل لهم مما ساعد على الاستحواذ على أغلب أوقات الأطفال والشباب وعقولهم واهتماماتهم بل أصبحت تطغي وتفرض نفسها عليهم.

وإن الانتشار المتزايد للألعاب الإلكترونية، وبأشكالها وأحجامها وأنواعها المختلفة، قابله طلب متصاعد من جانب الأطفال والمراهقين لهذه الألعاب التي اكتسحت حياة هؤلاء الأطفال والمراهقين نتيجة لما لها من مميزات جذب للاعبين تظهر في صورها وألوانها وما تنطوي عليه من مغامرة وخيال وحركة، بحيث أدى كل ذلك إلى أن يقض الأطفال والمرهقين في ممارستها اوقاتاً طويلة من يومهم وبشكل لافت، كما أن هذا النوع من الألعاب يتيح للاعبين أن يمارسوه بحرية تامة تسمح لهم باكتشاف قدراتهم وتدريب مهاراتهم، واكتسابهم خبرات متنوعة، وإذا كانت الألعاب الإلكترونية تسهم من جهة بتطوير بعض القدرات الذهنية وتطوير بعض نواحي النشاط العقلي لدى الطفل والمراهق فأنها من جهة اخرى قد تحمل بعض النواحي السلبية على صحته الجسدية والنفسية وعلى بعض النواحي الاجتماعية والثقافية في شخصيته. (٥: ٥٦-٥٧)

وتشير "**امال بدوي**" (٢٠٠٠م) إلى أن الالعاب الالكترونية الترويحية لديها قدرة على التأثير في الصغار والكبار، حيث يشارك اللاعبون في خلق عوالم افتراضية من خلال القدرات التي يتخذونها والحركات التي يقومون بها اثناء اللعب كما انها تعطي الفرصة للاعبين لرؤية الامور بصورة مغايرة للواقع ونستطيع القيام بذلك دون الاسهاب في الشرح والكلام مما يساعدهم على اثراء خيالهم.
(٣: ٢٧)

ويعتبر اللعب أحد مظاهر الانشطة الترويحية، حيث أصبح اللعب أسهل من السابق فالفرد لا يحتاج الى معرفة بالحاسوب لكي يتمكن من اللعب، كما أن الحواسيب الشخصية اصبحت أسهل استخداما الي حد ما مما ساعد على الانتشار الواسع لهذا النوع من الالعاب، كما انها نجحت لكونها وسيلة ترفيهية تتيح للأطفال الاكتشاف والتجريب دون خطر أو مسئولية أو عقاب، فهم يمارسون

اختبار مخاوفهم من اشياء معينة وكذلك الفشل من إنجاز اشياء معينة وكذلك الفشل من انجاز اشياء اخري من خلال لعبة الفيديو ودون الخوف من الوقوع حقيقة في الفشل. (١٤: ١٤)

كما أن سعة انتشار الألعاب الإلكترونية وارتفاع معدل ساعات استخدامها لدى الأطفال، أحدث جدلاً واسع النطاق بين المختصين في العالم بشكل عام وفي دولنا العربية حول النواحي الإيجابية والسلبية لهذه الألعاب، وحول الأبعاد التي تحملها، وأخذ هذا الجدل يتصاعد ويستمر بين المختصين بعلم النفس وعلم الاجتماع وعلوم التربية المختلفة، حيث يتضمن هذا الجدل تأثرات هذه الألعاب في النواحي المعرفية والانفعالية وايضاً النواحي السلوكية لدى الأطفال والمراهقين، أدى ذلك إلى انقسام الآراء العلمية بين من يركز على الجوانب الإيجابية للألعاب الإلكترونية ويرى أن تأثيراتها على الأطفال والمراهقين هي جيدة بشكل عام، وبين من يركز على الاثار السلبية لهذه الألعاب ويعتقد أنها تؤدي الى عواقب غير محمودة على جوانب السلوك المختلفة. (١٥: ٤)

كما يري كل من "**أحمد عبد الله**" (٢٠٠٩م)، "**محمد مراد**" (٢٠١١م) الى أن الوعي الترويحي كم هائل من المعارف والمعلومات، أو هو المعرفة الترويحية أو التنور الترويحي، الذي يكسب الفرد مجموعة من المعارف والمفاهيم لنمو شخصيته، كما تساعده في استثمار وقت الفراغ بالأنشطة الترويحية بطريقة إيجابية، وتضيف المعاني والقيم الفنية والجمالية ويجب الإشارة ان يكون ممارس الترويح ملماً بالقدر الكافي من الثقافة النوعية المرتبطة بالنشاط الممارس التي تمكنه من الاستمتاع به بشكل كامل. (١: ١٠)(١٢: ٢٤)

ومن خلال عمل الباحث كعضو هيئة تدريس بكلية التربية الرياضية جامعة الزقازيق فقد لاحظ أن هناك العديد من المواقف المتكررة والشائعة داخل الجامعة من هذه المواقف جلوس الطلاب بجوار ملاعب ممارسة الأنشطة الرياضية (قدم – سلة – يد – طائرة) وقيامهم بممارسة الألعاب الالكترونية على الهاتف النقال الخاص بكل طالب بل وجود منافسات شرسة بين الطلاب في مزاولة بعض الالعاب دون محاولة ممارسة أي نشاط من الأنشطة الرياضية المخصص لها هذا الملعب، وهذا ما دفع الباحث بعمل دراسة استطلاعية لمعرفة عدد الطلاب الممارسين للأنشطة الترويحية داخل كليات الجامعة وذلك من خلال مكاتب رعاية الشباب المختلفة داخل الكليات ففوجئ الباحث ان عدد الممارسين للأنشطة الترويحية تقل كل عام عن العام السابق له كما لاحظ عند إجراء مكاتب رعاية الشباب مسابقة الألعاب الالكترونية ان هناك اقبال كبير على الاشتراك بها.

لذا وجد الباحث أنه في الآونة الأخيرة كثرة اهتمام الشباب وبخاصة طلاب الجامعة بممارسة الألعاب الالكترونية وبصفة خاصة داخل الحرم الجامعي بل أصبحت مجتمعاً متكاملاً يصنع حيته اليومية، بل أصبحت حتى تجمعاته مع زملائه في الكلية في اغلبها حديث عن تلك الألعاب، وعن لعبة جديدة قد مارسها أحدهما قبلهم، ونقل ذلك إليهم ليدفعهم الفضول لتجربتها هم ايضاً، وعدم تخصيص

أوقات لممارسة الألعاب الالكترونية وأوقات أخري لممارسة الأنشطة الترويحية بمختلف مجالاتها داخل الجامعة مع زملائهم، وبينما الانشغال بالمحاضرات، والدروس، والاختبارات يأخذ حيزاً كبيراً من أوقاتهم، حتى في الإجازة الصيفية نهاية العام الدراسي يلاحظ أن عدداً كبيراً من طلاب جامعة الزقازيق يقبلون على ممارسة الألعاب الترويحية الالكترونية داخل منازلهم أو في المقاهي، وهذا يبرز العديد من الأسئلة عن المشكلات التي تنتجها هذه الألعاب على طلاب الجامعات، ومما تقدم تبرز مشكلة البحث الحالي في انه نتيجة لزيادة الألعاب الالكترونية وتنوعها اظهرت تبعيات مختلفة على طلاب الجامعة الذين يقضون اوقاتاً طويلة من اللعب على الشاشات الالكترونية، ومن هذه التبعيات عدم المشاركة في الأنشطة الترويحية المختلفة داخل الجامعة، لذا يري الباحث ان الألعاب الالكترونية سلاح ذو حدين تحتوي على جوانب إيجابية وجوانب سلبية، وهذا ما دفع الباحث للتعرف على هل هناك علاقة بين الألعاب الالكترونية ومستويات مشاركة الطلاب في الأنشطة الترويحية لدي طلاب كليات جامعة الزقازيق.

ومن خلال العرض السابق قام الباحث بعمل مسح مرجعي للعديد من الدراسات والبحوث السابقة بالإضافة الي الرجوع الي شبكة المعلومات الدولية (internet)، فلم يجد دراسة إلى حد علم الباحث في البيئة المصرية تتناول العلاقة بين الالعاب الالكترونية ومستويات المشاركة في الأنشطة الترويحية، وهذا ما دفع الباحثة لإجراء هذه الدراسة.

- هدف البحث:

يهدف البحث إلى التعرف على علاقة مستويات المشاركة في الأنشطة الترويحية بالألعاب الالكترونية لدي طلاب كليات جامعة الزقازيق.

- تساؤلات البحث:

١- هل هناك علاقة ارتباطية ذات دلالة إحصائية بين الألعاب الالكترونية ومستويات المشاركة في الأنشطة الترويحية لدي طلاب كليات جامعة الزقازيق؟

- مصطلحات البحث:

١- الالعاب الالكترونية:

هي "عبارة عن الألعاب المتوفرة على هيئات الكترونية وتشمل العاب الحاسب، والعاب الانترنت، والعاب الفيديو والعاب الهواتف النقالة، والعاب الأجهزة الكفية المحمولة". (١٧: ٨٦)

٢- مستويات المشاركة:

هي "مجموعة من الأنشطة التي يمارسها الفرد في وقت فراغه حسب طبيعة مشاركته كتأليف وتصميم نماذج والابداع في المستوي الابتكاري والمشاركة الإيجابية أي الممارسة الفعلية لأنواع من

الأنشطة والمشاركة الوجدانية وتتمثل في تذوق الطبيعة أو قراءة القصص والروايات او المشاهدة والاستماع للبرامج والموسيقي". (١٠: ٥)

- الدراسات المرتبطة:

١- أجرت "**أسماء محمد السمين**" (٢٠٢١م) دراسة هدفت الى التعرف على تأثير استخدام الألعاب الإلكترونية كمدخل لبرنامج تربية حركية لإكساب الوعي الصحي لطفل ما قبل المدرسة، واستخدمت الباحثة المنهج التجريبي، على عينة مكونة من (٤٨) طفل وطفلة واستخدمت الباحثة استمارة تقويم الألعاب الالكترونية، ومقياس السلوك الصحي المصور لطفل ما قبل المدرسة، ومن أهم النتائج : أن استخدام الألعاب الإلكترونية كمدخل لبرنامج تربية حركية يلعب دورا كبيرا في إكساب الوعي الصحي لطفل ما قبل المدرسة، وجد فروق ذات دلالة إحصائية بين القياسيين القبلي والبعدي للمجموعة التجريبية في اكساب الوعي الصحي لطفل ما قبل المدرسة لصالح القياس البعدي. (٢)

٢- أجرى "**محمد السيد محمد**" (٢٠٢١م) دراسة هدفت الى تطوير الوعي الترويحي في ضوء مستويات المشاركة في الانشطة الترويحية ببعض كليات جامعة الزقازيق، واستخدم الباحث المنهج الوصفي التحليلي على عينة قوامها (٣٠٠) طالب وطالبة، ومن أدوات جمع البيانات استبيان تطوير الوعي الترويحي في ضوء مستويات المشاركة في الأنشطة الترويحية ومن أهم النتائج: ان أمكن للباحث التوصل الى ان استمارة استبيان تحسين الوعي الترويحي في ضوء مستويات المشاركة في الانشطة الترويحية ببعض كليات جامعة الزقازيق. (١٠)

٣- أجرى "**حسام عبد العزيز محمد**" (٢٠١٨م) دراسة هدفت الى قياس مستوى المشاركة الترويحية لدى أخصائي الأنشطة بجامعة المنصورة، واستخدم الباحث المنهج الوصفي التحليلي على عينة قوامها (٢٤٠) أخصائي أنشطة بجامعة المنصورة، على عينة قوامها (٢٤٠) اخصائي، ومن أدوات جمع البيانات سجلات الموارد البشرية التابع للإدارة العامة لجامعة المنصورة، ومقياس المشاركة الترويحية لأخصائي الأنشطة بجامعة المنصورة، ومن أهم النتائج: وعى أخصائي الأنشطة بجامعة المنصورة عينة البحث بأهمية الماركة الترويحية، وجاء محور (مجالات المشاركة الترويحية) بالترتيب الأول بمستوى مرتفع، ومحور (دوافع المشاركة الترويحية) بالترتيب الثاني، ومحور (مستويات المشاركة الترويحية) بالترتيب الثالث)، وتقديم الجامعة أنشطة ترويحية متنوعة ومناسبتها لرغبات أخصائي الأنشطة والعاملين بالجامعة. (٦)

٤- أجرت "**رنا فاضل عباس**" (٢٠١٨م) بدراسة هدفت الى التعرف على عادات ممارسة الألعاب الإلكترونية لدى طلبة المرحلة المتوسطة، وتأثير ممارسة الألعاب الإلكترونية على التحصيل الدراسي لدى طلبة المرحلة المتوسطة، واستخدمت الباحث المنهج التجريبي على عينة قوامها (٢٥٠) طالب وطالبة من طلبة الصف الثاني المتوسط، ومن أدوات البحث: استبانة تتألف من أربعة أسئلة وكل

سؤال يحوي بدائل تتدرج من (٢-٥) بدائل، ومن أهم النتائج: ان افراد عينة البحث يمارسون اللعب بالألعاب الالكترونية أيام العطلات، ويلعبون بأقل من ساعة في اليوم، حيث ان ابائهم يمنعونهم من ممارسة الألعاب الالكترونية أيام الدراسة والامتحانات وبالتالي لا يوجد تأثير الالعاب الإلكترونية على مستوي التحصيل الدراسي لدي طلبة المرحلة المتوسطة، وايضاً وجود فروق ذات دلالة احصائياً في التحصيل الدراسي بين الذكور والاناث ولصالح الذكور. (٨)

٥- أجرى "**أماني عبد التواب صالح**" (٢٠١٧م) دراسة هدفت الى التعرف على أثر ممارسة الالعاب الالكترونية على الذكاء اللغوي والاجتماعي لدي اطفال مرحلة الطفولة المتوسطة بالمملكة العربية السعودية، واستخدمت الباحثة المنهج الوصفي التحليلي على عينة قوامها (٢٣٣) تلميذ وتلميذة، ومن أدوات جمع البيانات استبانة ممارسة الألعاب الالكترونية (اعداد الباحثة)، مقياس الذكاء اللغوي، ومن أهم النتائج: عدم وجود فروق دالة احصائياً بين افراد العينة الذين يمارسون الألعاب الالكترونية والذين لا يمارسون على مقياس الذكاء اللغوي، بينما وجدت فروق دالة احصائياً بين افراد العينة الذين يمارسون الالعاب الالكترونية والذين لا يمارسون على مقياس الذكاء اللغوي لصالح الذين يمارسون.(٤)

٦- أجرى "**موير Moyer**" (٢٠٠٨م) دراسة هدفت الى الضبط بحثاً عن سلوكيات لعب الفيديو مع بحث الدافعية باستخدام نموذج معرفة اجتماعية، مع التكييف الاجتماعي، والعدوانية، الدافع الذاتي، ومهارة المعرفة، واستخدم الباحث المنهج الوصفي، ومن أدوات جمع البيانات استبيان مكونة من محورين الدافعية والمعرفة الاجتماعية، ومن أهم النتائج: أن استخدام العاب الفيديو يبلغ ذروته في نهاية مرحلة الطفولة للمراهقة المبكرة، وينخفض مع التقدم في العمر، وفي غالبية الحالات، كما أشار الأطفال إلى أن لعبهم لألعاب الفيديو نادراً ما يكون تحت إشراف الوالدين وأن آباءهم نادراً ما يحددون وقت اللعب، أو يوجدون القوانين التي تتعلق بأنواع اللعب المقبولة وأن ألعاب الفيديو هي صفة مشتركة في حياة معظم الأطفال والمراهقين. (١٦)

- إجراءات البحث:

اولاً: منهج البحث:

إستخدم الباحث المنهج الوصفي بالطريقة المسحية نظراً لمناسبته لطبيعة إجـراءات هـذا البحث.

ثانياً: مجتمع وعينة البحث:

يتمثل مجتمع البحث من جميع طلاب جامعة الزقازيق للعام الدراسي (٢٠٢٢م – ٢٠٢٣م) والبالغ عددهم (١٦٤٨٢١) طالب، موزعين على (٢٣) كلية، وقام الباحث باختيار عينة البحث الكلية بالطريقة العمدية وعددهم (١١٠٠) طالب بنسبة مئوية ٠.٦٧% من المجتمع الأصلي للبحث، حيث تم

اختيار عدد (١٠٠) طالب لإجراء الدراسة الاستطلاعية من مجتمع البحث وخارج العينة الأساسية، وبذلك تصبح عينة البحث الأساسية (١٠٠٠) طالب يمثلن (٨) كليات وهي (التربية الرياضية بنين – كلية التربية الرياضية بنات– هندسة – صيدلة – تمريض الزقازيق – علوم الإعاقة – تجارة – تربية)، حيث تم اختيار هذه الكليات لتمثيل كل كلية جانب من الجوانب سواء النظري او العملي او العملي والنظري.

ثالثاً: أدوات جمـــع البيانات:

١- المقابلة الشخصية:

قام الباحث بإجراء العديد من المقابلات الغير مقننة مع الأســـاتذة المتخصـــصين فـــي مجال الترويح الرياضي وفى مجال القياس والتقويم بكليات التربية الرياضية، للوقوف على أهم المحاور التـــي سيـــشتمل عليهـــا الاستبيان وعبارات كل محور، كذلك الوصول إلى صـــياغة استبيان مستويات المشاركة.

٢- استبيان مستويات المشاركة الترويحية: (إعداد الباحث)

إستخدم الباحث استبيان مستويات المشاركة (إعداد الباحث) لمعرفة مستويات المشاركة للطلاب داخل الجامعة، من خلال إطلاع الباحث على الدراسات السابقة ذات الصلة بموضوع البحث في مجال مستويات المشاركة مثل دراسة "**محمد السيد محمد**" (٢٠٢١م) (١٠)، ودراسة "**حسام عبد العزيز محمد**" (٢٠١٨م) (٦)، دراسة "**حسين شاكر**" (٢٠١٧م) (٧)، ومن خلال هذا الاطلاع على الدراسات السابقة قام الباحث تم إتباع الخطـــوات العلميـــة فـــي بنـــاء ذلك الاستبيان.

- خطوات بناء الاستبيان وهي كما يلي:

١- هدف الاستبيان:

معرفة مستويات المشاركة الترويحي لدي طلاب جامعة الزقازيق.

٢- تحديد محاور الاستبيان:

قام الباحث بعمل مسح مرجعي للعديد من الرسائل العلمية والدراسات السابقة بجانب البحث في شبكة المعلومات الدولية الانترنت لتحديد محاور الاستبيان، حيث توصل البحث إلى (٦) محور، وقام الباحث بإعداد إستمارة تتضمن محاور استبيان مستويات المشاركة الترويحية، والتي تكونت من (٦) محور رئيسي وهي:

المحور الأول: المشاركة الابتكارية

المحور الثاني: المشاركة الايجابية:

المحور الثالث: المشاركة الوجدانية

المحور الرابع: المشاركة السلبية

المحور الخامس: المشاركة الضارة بالفرد

المحور السادس: المشاركة الضارة بالمجتمع

ثم قام الباحث بعرض هذه المحاور على عدد (٩) من الخبراء مرفق (١) "وقد راعي الباحث عند إختيار الخبراء أن يكون عضو هيئة تدريس بالجامعة، وألا تقل درجته العلمية عن أستاذ، وأن يكون له دراسات وخبرات سابقة أو إنتاج علمي في مجال القياس والتقويم والترويح"، وذلك لتحديد النسبة المئوية للمحاور حيث ارتضى الباحث قبول نسبة٨٠٪ فأكثر لقبول المحاور الخاصة باستبيان مستويات المشاركة الترويحية مرفـــق (٢)، كما هو موضح في جدول (١).

جدول (١)

النسبة المئوية لآراء الخبراء لتحديد محاور استبيان

مستويات المشاركة الترويحية **ن = ٩**

م	المحاور المقترحة	مناسب جداً		مناسب		غير مناسب		مجموع الأوزان	الأهمية النسبية للمحور	الترتيب
		ك	٪	ك	٪	ك	٪			
١	المشاركة الابتكارية	٨	٨٨.٨٩	١	١١.١١	٠	٠.٠٠	٢٦	٩٦.٣٠	الرابع
٢	المشاركة الايجابية	٩	١٠٠	٠	٠.٠٠	٠	٠.٠٠	٢٧	١٠٠	الأول
٣	المشاركة الوجدانية	٩	١٠٠	٠	٠.٠٠	٠	٠.٠٠	٢٧	١٠٠	الأول مكرر
٤	المشاركة السلبية	٩	١٠٠	٠	٠.٠٠	٠	٠.٠٠	٢٧	١٠٠	الأول مكرر
٥	المشاركة الضارة بالفرد	٢	٢٢.٢٢	١	١١.١١	٦	٦٦.٦٧	١٤	٥١.٨٥	الخامس
٦	المشاركة الضارة بالمجتمع	٢	٢٢.٢٢	١	١١.١١	٦	٦٦.٦٧	١٤	٥١.٨٥	الخامس مكرر

يتضح من جدول (١) أن نسبة أراء الخبراء تراوحت ما بين (١١,١١% -١٠٠%)، وقد ارتضى الباحث قبول المحاور التي تصل نسبتها٨٠٪ فأكثر، وقد بلغ عدد المحاور التي ارتضاها الباحث أربعة محاور، وهي (المشاركة الابتكارية - المشاركة الإيجابية - المشاركة الوجدانية - المشاركة السلبية).

٣- تحديد عبارات محاور استبيان مستويات المشاركة الترويحية:

من خلال المراجع والدراسات السابقة وأراء السادة الخبراء مرفق (١) في مجال القياس والتقويم والترويح الرياضي تم تحديد مجموعة من العبارات في صورتها الأولية والتي تقيس محاور استبيان مستويات المشاركة الترويحية، والبالغ قوامها (٧٥) عبارة، حيث تم تصنيفهما وفقاً للمحاور المنتمية إليها، وقد قام الباحث بتحديد عدد العبارات التي تندرج تحت كل محور وهي:

المحور الاول: المشاركة الابتكارية وعدد عبارته (١٨) عبارة

المحور الثاني: المشاركة الايجابية وعدد عبارته (٢٣) عبارة

المحور الثالث: المشاركة الوجدانية وعدد عبارته (١٧) عبارة

المحور الرابع: المشاركة السلبية وعدد عبارته (١٧) عبارة

٤- عرض الصورة المبدئية على الخبراء:

قام الباحث بعرض عبارات الاستبيان الخاص بمستويات المشاركة الترويحية مرفـــق (٣) على عدد (٩) من الخبراء في مجال القياس والتقويم والترويح الرياضي، حيث تم تحديد النسبة المئوية لكل عبارة تندرج تحت كل محور وفقا لآراء الخبراء، ويوضح جدول (٢) النسبة المئوية لاتفاق الخبراء في تحديد عبارات كل محور من محاور الاستبيان، وقد ارتضى الباحث بالعبارات التي حصلت على نسبة مئوية ٨٠٪ فأكثر وفقاً لرأى الخبراء.

جدول (٢)

النسبة المئوية لاتفاق الخبراء حول تحديد عبارات

استبيان مستويات المشاركة الترويحية ن= ٩

م	المحور الأول		المحور الثاني		المحور الثالث		المحور الرابع	
	الموافقة	غير الموافقة	الموافقة	غير الموافقة	الموافقة	غير الموافقة	الموافقة	غير الموافقة
١	٨٨.٨٩	١١.١١	١٠٠	٠.٠٠	١٠٠	٠.٠٠	٨٨.٨٩	١١.١١
٢	١٠٠	٠.٠٠	١٠٠	٠.٠٠	٨٨.٨٩	١١.١١	٨٨.٨٩	١١.١١
٣	٨٨.٨٩	١١.١١	٨٨.٨٩	١١.١١	٨٨.٨٩	١١.١١	١٠٠	٠.٠٠
٤	٨٨.٨٩	١١.١١	٨٨.٨٩	١١.١١	٨٨.٨٩	١١.١١	١٠٠	٠.٠٠
٥	١٠٠	٠.٠٠	٨٨.٨٩	١١.١١	١٠٠	٠.٠٠	١٠٠	٠.٠٠
٦	١٠٠	٠.٠٠	١٠٠	٠.٠٠	١٠٠	٠.٠٠	١٠٠	٠.٠٠
٧	٨٨.٨٩	١١.١١	١٠٠	٠.٠٠	١٠٠	٠.٠٠	١٠٠	٠.٠٠
٨	١٠٠	٠.٠٠	٨٨.٨٩	١١.١١	١٠٠	٠.٠٠	١٠٠	٠.٠٠
٩	٨٨.٨٩	١١.١١	٨٨.٨٩	١١.١١	١٠٠	٠.٠٠	١٠٠	٠.٠٠
١٠	٨٨.٨٩	١١.١١	١٠٠	٠.٠٠	١٠٠	٠.٠٠	٨٨.٨٩	١١.١١
١١	١٠٠	٠.٠٠	١٠٠	٠.٠٠	٨٨.٨٩	١١.١١	٨٨.٨٩	١١.١١
١٢	٨٨.٨٩	١١.١١	١٠٠	٠.٠٠	٨٨.٨٩	١١.١١	٨٨.٨٩	١١.١١
١٣	٨٨.٨٩	١١.١١	١٠٠	٠.٠٠	٨٨.٨٩	١١.١١	١٠٠	٠.٠٠
١٤	٨٨.٨٩	١١.١١	٨٨.٨٩	١١.١١	٨٨.٨٩	١١.١١	١٠٠	٠.٠٠
١٥	١٠٠	٠.٠٠	٨٨.٨٩	١١.١١	١٠٠	٠.٠٠	٨٨.٨٩	١١.١١
١٦	١٠٠	٠.٠٠	٨٨.٨٩	١١.١١	١٠٠	٠.٠٠	٨٨.٨٩	١١.١١
١٧	١٠٠	٠.٠٠	٨٨.٨٩	١١.١١	١٠٠	٠.٠٠	٨٨.٨٩	١١.١١
١٨	٨٨.٨٩	١١.١١	١٠٠	٠.٠٠				
١٩			٨٨.٨٩	١١.١١				
٢٠			٨٨.٨٩	١١.١١				
٢١			٨٨.٨٩	١١.١١				
٢٢			١٠٠	٠.٠٠				
٢٣			١٠٠	٠.٠٠				

يتضح من جدول (٢) أن نسبة أراء السادة الخبراء في العبارات المقترحة تحت كل محور من محاور الاستبيان تراوحت ما بين (٨٨.٨٩٪ الي ١٠٠٪)، وقد ارتضى الباحث بقبول العبارات التي

تصل نسبتها ٨٠% كحد ادني لقبول العبارة، وجدول (٣) يوضح التعديلات على عدد العبارات خلال الاستبيان.

جدول (٣)

عدد العبارات التي تم حذفها أو تعديلها أو إضافتها في الاستبيان

المحاور	مسمى المحور	العدد المبدئي	عدد العبارات			العدد النهائي
			حذف	تعديل	إضافة	
الأول	المشاركة الابتكارية	١٨	٠	٢	٠	١٨
الثاني	المشاركة الايجابية	٢٣	٠	٣	٠	٢٣
الثالث	المشاركة الوجدانية	١٧	٠	١	٠	١٧
الرابع	المشاركة السلبية	١٧	٠	١	٠	١٧
المجموع		٧٥	٠	٧	٠	٧٥

يتضح من جدول (٣) أن عدد عبارات المحاور الاربعة بالترتيب كالتالي (١٨، ٢٣، ١٧، ١٧) وبذلك أصبح عدد العبارات الكلية للاستبيان (٧٥) عبارة، ويوضح جدول (٤) العبارات التي تم تعديلاها.

جدول (٤)

العبارات التي تم تعديلها في استبيان مستويات المشاركة الترويحية

رقم العبارة	العبارات قبل التعديل	العبارات بعد التعديل
المحور الاول: المشاركة الابتكارية:		
٥	اساعد الطلاب على اختراع العاب جديدة لقضاء وقت الفراغ	اساعد الطلاب على ابتكار العاب جديدة لقضاء وقت الفراغ
٧	اساعد على تطوير طريقة التفكير الابتكاري اثناء ممارسة الألعاب.	اطور طريقة التفكير الابتكاري لدي زملائي الطلاب اثناء ممارسة الألعاب الالكترونية.
المحور الثاني: المشاركة الايجابية:		
٤	أشارك في جميع مواقع الألعاب اثناء وقت الفراغ بفاعلية	أشارك في جميع منتديات الألعاب الالكترونية اثناء وقت الفراغ بفاعلية
٩	استخدم كلمات وعبارات حادة مع زملائي عند ممارسة الألعاب الالكترونية	استخدم كلمات وعبارات قوية غير تفاعلية مع زملائي عند ممارسة الألعاب الالكترونية
٢٣	أستطيع ممارسة الألعاب الالكترونية لفترات طويلة دون ان امرض	أستطيع ممارسة الألعاب الالكترونية لفترات طويلة دون الإحساس بالتعب
المحور الثالث: المشاركة الوجدانية:		
٥	اقوم بالغناء أغاني شعبية بدلا من ممارسة الألعاب الالكترونية في وقت الفراغ.	اقوم بالغناء في كورال بدلا من ممارسة الألعاب الالكترونية في وقت الفراغ.
المحور الرابع: المشاركة السلبية:		
١٠	أفضل شغل أوقات الفراغ في أي شيء مضحك اثناء ممارسة الألعاب الالكترونية	أفضل شغل أوقات الفراغ في سماع النوادر والطرائف والنكات اثناء ممارسة الألعاب الالكترونية

يوضح جدول (٤) العبارات التي تم تعديلها في استبيان مستويات المشاركة الترويحية.

وقد تم عرض الاستبيان في صورته الأولية مرة ثانية على الخبراء في مجال القياس والتقويم والترويح الرياضي مرفق (١) لإبداء الرأي في مدى مناسبة العبارات لعبارات المحور المنتمية إليه واقتراح ميزان التقدير وكانت النتيجة الموافق على الاستبيان.

٥- ميزان التقدير:

استخدم الباحث ميزان تقدير ثلاثي (موافق- الى حد ما - غير موافق) حيث يعبر ذلك عن درجات (٣، ٢، ١) على التوالي والعكس صحيح بالنسبة للعبارات السلبية (غير موافق- الى حد ما- موافق) حيث يعبر ذلك عن درجات (١، ٢، ٣)، وقد تم عرضه على الخبراء والذين أقروا معظمهم مقياس التقدير الثلاثي، وجدول (٥) يوضح اراء الخبراء حول مقياس التقدير.

جدول (٥)

اراء الخبراء حول استبيان مستويات المشاركة الترويحية ن=٩

م	الميزان	التكرارات	النسبة المئوية
١	ثنائي	٠	صفر٪
٢	ثلاثي	٨	٨٨.٨٩٪
٣	رباعي	٠	صفر٪
٤	خماسي	١	١١.١١٪

٦- وضع الصورة النهائية للاستبيان:

في ضوء ما أبداه الخبراء من أراء واقتراحات وبعد أجراء التعديلات على الصورة المبدئية الاولى والثانية أمكن الحصول على الصورة النهائية للاستبيان مرفق (٤)، واشتملت على (٧٥) عبارة.

٧- تصحيح الاستبيان:

قام الباحث بتحديد ثلاث درجات لكل استجابة "اوافق"، ودرجتين لكل إستجابة "الى حد ما"، ودرجة واحدة لكل استجابة "غير موافق" لكل عبارة من عبارات الاستبيان، وتتراوح الدرجة الكلية للاستبيان في صورته النهائية من (٢٢٥) درجة كحد أقصى الى (٧٥) درجة كحد أدني.

٨- المعاملات العلمية استبيان مستويات المشاركة الترويحية:

- أولاً: الصدق:

١- صدق المحكمين:

قام الباحث بعرض الاستبيان في صورتها الأولية (مرفق٣) على عدد (٩) من الخبراء، وقد ارتضي الباحث قبول المحاور التي تصل نسبتها٨٠٪ فأكثر، وقد بلغ عدد المحاور التي ارتضاها

الباحث اربعة محاور، وقد ارتضي الباحث أيضا قبول العبارات التي تصل نسبتها ٨٠٪ فأكثر، وقد بلغ عدد العبارات التي ارتضها الباحث (٧٥) عبارة.

٢- صدق الاتساق الداخلي:

قام الباحث بحساب الصدق عن طريق صدق الاتساق الداخلي، وذلك بحساب قيمة معامل الارتباط بين درجة كل عبارة على حدة ودرجة المحور، وقيمة معامل الإرتباط بين درجة كل محور والدرجة الكلية لهذا الاستبيان، كما هو موضح بالجدول (٦).

جدول (٦)

معامل ارتباط درجة كل عبارة من عبارات محاور الاستبيان

بالدرجة الكلية لهذا المحور **ن= ١٠٠**

م	المحور الأول	المحور الثاني	المحور الثالث	المحور الرابع
	معامل الارتباط	معامل الارتباط	معامل الارتباط	معامل الارتباط
١	*٠.٥٤١	*٠.٥٥١	*٠.٦٧٢	*٠.٥٧٢
٢	*٠.٤٥٩	*٠.٥٢٩	*٠.٥٤٩	*٠.٦٥٧
٣	*٠.٥٦٣	*٠.٦١٨	*٠.٥٣٤	*٠.٦٢٦
٤	*٠.٤١٠	*٠.٦٠٩	*٠.٤٧٩	*٠.٥٨٣
٥	*٠.٥٠٦	*٠.٥٤٨	*٠.٦٤٨	*٠.٥٩١
٦	*٠.٤٧١	*٠.٥٥٦	*٠.٦٦٣	*٠.٦٨٨
٧	*٠.٦٣٩	*٠.٦٢٨	*٠.٦٨٥	*٠.٦٢٨
٨	*٠.٥٨١	*٠.٤٩٩	*٠.٥٧٩	*٠.٦٦٤
٩	*٠.٦٠٨	*٠.٥٣٨	*٠.٦٤٦	*٠.٥٧١
١٠	*٠.٤٩٣	*٠.٤٦٣	*٠.٥٦٨	*٠.٥٤٨
١١	*٠.٦١٩	*٠.٤٨٧	*٠.٦٦١	*٠.٦٢٤
١٢	*٠.٥٨٧	*٠.٥٢٩	*٠.٦٢٨	*٠.٦٦٩
١٣	*٠.٦١١	*٠.٥٨٤	*٠.٥٣٧	*٠.٦٢٧
١٤	*٠.٧٢٠	*٠.٦٣٢	*٠.٥٦٩	*٠.٥٦٨
١٥	*٠.٦٢٥	*٠.٥٥٣	*٠.٦١٢	*٠.٥٤٢
١٦	*٠.٦٦٦	*٠.٦٠٨	*٠.٥٧٢	*٠.٥٥٩
١٧	*٠.٤٩٩	*٠.٥٨٠	*٠.٦٢٨	*٠.٦١٠
١٨	*٠.٥٠٨	*٠.٨٦٧		
١٩		*٠.٥٧١		
٢٠		*٠.٥٩٤		
٢١		*٠.٦١٧		
٢٢		*٠.٥٣٥		
٢٣		*٠.٦٦٢		

*** قيمة "ر" الجدولية عند مستوي معنوية ٠.٠٥ = ٠.٢٠٥**

يتضح من جدول (٦) ان جميع قيم معاملات الارتباط دالة إحصائياً لدي محور المقياس الأربعة تتراوح بين (٠.٤١٠: ٠.٨٦٧) عند مستوي معنوية ٠.٠٥ وذلك يدل على توافر الاتساق الداخلي لجميع عبارات محاور المقياس.

جدول (٧)

معاملات الإرتباط بين محاور استبيان مستويات المشاركة الترويحية ن=١٠٠

المحور	الأول	الثاني	الثالث	الرابع
الأول		*٠.٥٧١	*٠.٦٠٥	*٠.٧١٢
الثاني			*٠.٥٧٦	*٠.٦٨٢
الثالث				*٠.٦١١
الرابع				

*** قيمة "ر" الجدولية عند مستوى دلالة ٠.٠٥= ٠.٢٠٥**

يتضح من جدول (٧) أن قيم معاملات الإرتباط دالة عند مستوى دلالة ٠.٠٥ مما يدل على وجود اتساق داخلي بين محاور استبيان مستويات المشاركة الترويحية.

جدول (٨)

معاملات الإرتباط بين المجموع الكلى للمحاور والدرجة الكلية للاستبيان ن=١٠٠

عدد العبارات	المحور	معامل الارتباط
١٨	المشاركة الابتكارية	*٠.٦٧٢
٢٣	المشاركة الايجابية	*٠.٥٧٩
١٧	المشاركة الوجدانية	*٠.٦٦٧
١٧	المشاركة السلبية	٠.٦٨٣

*** قيمة "ر" الجدولية عند مستوى دلالة ٠.٠٥= ٠.٢٠٥**

يتضح من جدول (٨) وجود إرتباط بين مجموع المحور والدرجة الكلية للاستبيان مما يدل على إتساقها الداخلي ومن ثم صدق الاستبيان.

- ثانياً: الثبات:

قام الباحث بتطبيق الاستبيان على (١٠٠) طالب من طلاب كليات جامعة الزقازيق من افراد العينة الاستطلاعية ومن خارج عينة البحث الأساسية وحساب الثبات بطريقة التجزئة النصفية ومحاور معاملات الارتباط بين العبارات الفردية والزوجية وحساب الثبات بطريقة معامل الفاكرونباخ باستخدام برنامج. spss

جدول (٩)

معامل الارتباط ومعامل الفاكرونباخ بين العبارات الفردية والزوجية

البيان	عدد العبارات	العبارات الفردية		العبارات الزوجية		معامل الارتباط بين الجزئيين	معامل الفا كرونباخ
		س	±ع	س	±ع		
الاستبيان	٧٥	٢.٤١	٠.٣٢	٢.٣٤	٠.٤٧	*٠.٦٨	*٠.٧٣

*** قيمة "ر" الجدولية عند مستوى دلالة ٠.٠٥= ٠.٣٦١**

يتضح من جدول (٩) معامل الارتباط بين العبارات الزوجية والعبارات الفردية التي بلغت (٠.٦٨)، وان قيمة معامل الفاكرونباخ للاستبيان بلغت (٠.٧٣) وهذه القيمة دالة احصائياً الامر الذي يؤكد ان الاستبيان ذو معامل ثبات عالي.

رابعاً: الدراسة الاستطلاعية:

قد تم اجراء الدراسة الاستطلاعية في الفترة من يوم السبت الموافق ٢٠٢٢/١٢/٢٤م حتى يوم الخميس ٢٠٢٣/١/٦م حيث تم توزيع الاستبيان بمعرفة الباحث شخصياً وذلك بإجراء المقابلة الشخصية مع كل طالب من طلاب كليات جامعة الزقازيق، وقد تم اختيارهم من المجتمع الأصلي ومن خارج عينة البحث الأساسية ولها الخصائص والشروط وبلغ عددهم (١٠٠) طالب، وقد اسفرت هذه الدراسة عن:

- التأكد من تقنين الاستبيان بإجراء المعاملات العلمية الصدق – الثبات.
- التأكد من مدي جدية صياغة العبارات مع توضيح الغامض منها في الاستبيان.
- التأكد على جدية افراد العينة في التعامل مع الاستبيان وذلك من خلال الوقوف على مدي التجاوب والفهم لمحتوي الاستبيان.

خامساً: الدراسة الأساسية:

قام الباحث بتطبيق الاستبيان في صورته النهائية مرفق (٤) على عينة البحث الأساسية في الفترة من ٢٠٢٣/١/١٤ وحتى ٢٠٢٣/٢/٢م، وأجري الباحث زيارات ميدانية مستمرة مع طلاب كليات جامعة الزقازيق، وقام الباحث بإجراء مقابلات افراد عينة البحث بشكل مباشر مما أتاح الفرصة لمتابعة العمل وشرح الاستبيان والتعريف به والهدف منه، وبعد الانتهاء من تطبيق الاستبيان قام الباحث بتفريغ البيانات في كشوف معدة لهذا الغرض تمهيدا لإجراء المعالجات الإحصائية.

سادساً: المعالجات الإحصائية:

تم استخدام المعالجات الإحصائية المناسبة لطبيعة البحث وذلك من خلال استخدام برنامج الحزم الإحصائية SPSS لإجراء العمليات الحسابية والاحصائية للبحث:

- معامل الارتباط البسيط. – معامل الفا كرونباخ.
- النسبة المئوية. – الأهمية النسبية
- الوزن النسبي – إختبار "كا٢".

- عرض ومناقشة النتائج:

أولاً: عرض النتائج:

جدول (١٠)

التكرارات والنسب المئوية والوزن النسبي والأهمية النسبية ومربع كا٢ لآراء العينة بالنسبة لعبارات (المحور الأول – المشاركة الابتكارية)

ن = ١٠٠٠

م	العبارات	موافق		الى حد ما		غير موافق		الوزن النسبي	الأهمية النسبية	قيمة كا٢
		التكرار	النسبة	التكرار	النسبة	التكرار	النسبة			
١	اقوم باكتساب حسن التعبير الإبداعي اثناء ممارسة الألعاب الالكترونية.	٢١	٢.١٠	٨٠	٨.٠٠	٨٩٩	٨٩.٩٠	١١٢٢	٣٧.٤٠	١٤٤٥٠.١٣*
٢	تتاح الفرصة لي للاختراع والابتكار.	٢٦	٢.٦٠	٥١	٥.١٠	٩٢٣	٩٢.٣٠	١١٠٣	٣٦.٧٧	١٥٦٥.٦٢*
٣	اقوم بإشباع رغبات زملائي الطلاب للإبداع في وقت الفراغ.	٦٧	٦.٧٠	٩٦	٩.٦٠	٨٣٧	٨٣.٧٠	١٢٣٠	٤١.٠٠	١١٤٢.٨٢*
٤	أقوم باستغلال العوامل البيئية في الابتكار في وقت الفراغ.	٥٥	٥.٥٠	٩٩	٩.٩٠	٨٤٦	٨٤.٦٠	١٢٠٩	٤٠.٣٠	١١٨٥.٦٣*
٥	اساعد الطلاب على ابتكار العاب جديدة لقضاء وقت الفراغ.	٩	٠.٩٠	٥٢	٥.٢٠	٩٣٩	٩٣.٩٠	١٠٧٠	٣٥.٦٧	١٦٥٣.٥٢*
٦	استغل الادوات المتاحة في الابتكار اثناء ممارسة الألعاب الالكترونية.	١٨	١.٨٠	٧٤	٧.٤٠	٩٠٨	٩٠.٨٠	١١١٠	٣٧.٠٠	١٤٩٠.٧٩*
٧	اطور طريقة التفكير الابتكاري لدي زملائي الطلاب اثناء ممارسة الألعاب الالكترونية.	٢٤	٢.٤٠	٨٦	٨.٦٠	٨٩٠	٨٩.٠٠	١١٣٤	٣٧.٨٠	١٤٠٠.٢٢*
٨	أقوم بممارسة الألعاب الصغيرة بطريقة مبتكرة أثناء وقت الفراغ.	٢٤	٢.٤٠	٦٩	٦.٩٠	٩٠٧	٩٠.٧٠	١١١٧	٣٧.٢٣	١٤٨٣.٩٦*
٩	أقوم بممارسة الألعاب الشعبية بطريقة مبتكرة أثناء وقت الفراغ.	٨	٠.٨٠	٦٥	٦.٥٠	٩٢٧	٩٢.٧٠	١٠٨١	٣٦.٠٣	١٥٩٠.٨٦*
١٠	أقوم بتهيئة البيئة المناسبة لزملائي للابتكار اثناء ممارسة الألعاب الالكترونية.	٢٢	٢.٢٠	٥٨	٥.٨٠	٩٢٠	٩٢.٠٠	١١٠٢	٣٦.٧٣	١٥٥٠.٧٥*
١١	أقوم بتشجيع جميع المشاركات الابتكارية اثناء ممارسة الألعاب الالكترونية حتى ولو كانت فاشلة.	٢٨	٢.٨٠	٩٦	٩.٦٠	٨٧٦	٨٧.٦٠	١١٥٢	٣٨.٤٠	١٣٣٢.١٣*
١٢	أقوم بتشجيع الطلاب الخجولين على مشاركة أفكارهم الابتكارية اثناء ممارسة الألعاب الالكترونية.	٦٩	٦.٩٠	١٠٢	١٠.٢٠	٨٢٩	٨٢.٩٠	١٢٤٠	٤١.٣٣	١١٠٧.٢٢*
١٣	أقوم بالترحيب بجميع الأفكار والمشاركات الابتكارية.	٦٧	٦.٧٠	١٨٢	١٨.٢٠	٧٥١	٧٥.١٠	١٣١٦	٤٣.٨٧	٨٠٤.٨٤*
١٤	اوفر البيئة المناسبة لزملائي في عملية الابتكار.	٢٨	٢.٨٠	١٠٧	١٠.٧٠	٨٦٥	٨٦.٥٠	١١٦٣	٣٨.٧٧	١٢٨١.٣٨*
١٥	أقوم بممارسة الألعاب الالكترونية بطريقة مبتكرة.	٥	٠.٥٠	٢٠٢	٢٠.٢٠	٧٩٣	٧٩.٣٠	١٢١٢	٤٠.٤٠	١٠٠٩.٠٤*
١٦	استخدم أحدث الأجهزة المبتكرة لممارسة الألعاب الالكترونية.	٨٥٤	٨٥.٤٠	١١٠	١١.٠٠	٣٦	٣.٦٠	٢٨١٨	٩٣.٩٣	١٢٢٨.١٤*
١٧	أقوم بتشجيع الطلاب على تجريب كل الألعاب الالكترونية المبتكرة.	٨٩٦	٨٩.٦٠	٨٥	٨.٥٠	١٩	١.٩٠	٢٨٧٧	٩٥.٩٠	١٤٣١.٢١*

١٨	أقوم بممارسة العاب الالغاز الالكترونية التي تحتاج إلي ابتكار في إيجاد الحلول.	٨٩١	٨٩.١٠	٧٨	٧.٨٠	٣١	٣.١٠	٢٨٦٠	٩٥.٣٣	١٤٠٢.٧٨*

* قيمة كا٢ الحرجة عند درجات حرية (٢) ومستوي دلالة (٠.٠٥) = ٥.٩٩

جدول (١١)

التكرارات والنسب المئوية والوزن النسبي والأهمية النسبية ومربع كا٢ لآراء العينة بالنسبة لعبارات (المحور الثاني – المشاركة الايجابية)

ن = ١٠٠٠

م	العبارات	موافق		الى حد ما		غير موافق		الوزن النسبي	الأهمية النسبية	قيمة كا٢
		التكرار	النسبة	التكرار	النسبة	التكرار	النسبة			
١	اقوم باستثمار وقت الفراغ في ممارسة الألعاب الالكترونية.	٨٨٩	٨٨.٩٠	١٠٤	١٠.٤٠	٧	٠.٧٠	٢٨٨٢	٩٦.٠٧	١٤٠٣.٥٦*
٢	اقوم بالمشاركة في مسابقات الألعاب الالكترونية.	٦٦٢	٦٦.٢٠	٢٨٦	٢٨.٦٠	٥٢	٥.٢٠	٢٦١٠	٨٧.٠٠	٥٦٨.٢٣*
٣	أقوم بالحضور في مسابقات الألعاب الالكترونية حتى ولو لم أكن مشارك.	٦٨١	٦٨.١٠	٢٦١	٢٦.١٠	٥٨	٥.٨٠	٢٦٢٣	٨٧.٤٣	٦٠٥.٧٤*
٤	أشارك في جميع منتديات الألعاب الالكترونية اثناء وقت الفراغ بفاعلية.	٧١٠	٧١.٠٠	٢٠٩	٢٠.٩٠	٨١	٨.١٠	٢٦٢٩	٨٧.٦٣	٦٦٣.٠٣*
٥	أقوم بالتعرف على كل ما هو جديد في مجال الألعاب الالكترونية اثناء وقت الفراغ.	٧٥٧	٧٥.٧٠	١٩٨	١٩.٨٠	٤٥	٤.٥٠	٢٧١٢	٩٠.٤٠	٨٤٢.٨٣*
٦	اقوم باكتساب القدرة على التعبير الواقعي أثناء ممارسة الألعاب الالكترونية.	٧٢٦	٧٢.٦٠	٢٠٩	٢٠.٩٠	٦٥	٦.٥٠	٢٦٦١	٨٨.٧٠	٧٢٤.٩٥*
٧	اقوم بتنمية النواحي الاجتماعية من خلال ممارسة الألعاب الالكترونية	٧٤٠	٧٤.٠٠	٢١٦	٢١.٦٠	٤٤	٤.٤٠	٢٦٩٦	٨٩.٨٧	٧٨٨.٥٨*
٨	اقوم بتنمية النواحي النفسية من خلال ممارسة الألعاب الالكترونية	٧٣٦	٧٣.٦٠	٢١٠	٢١.٠٠	٥٤	٥.٤٠	٢٦٨٢	٨٩.٤٠	٧٦٦.١٤*
٩	استخدم كلمات وعبارات قوية غير تفاعلية مع زملائي عند ممارسة الألعاب الالكترونية.	٧٦٦	٧٦.٦٠	٢١٨	٢١.٨٠	١٦	١.٦٠	٢٧٥٠	٩١.٦٧	٩٠٣.٦١*
١٠	عدم التمسك بالأفكار والمعتقدات البالية اثناء المشاركة مع زملائي في ممارسة الألعاب الالكترونية.	٧٩٩	٧٩.٩٠	١٨٥	١٨.٥٠	١٦	١.٦٠	٢٧٨٣	٩٢.٧٧	١٠١٨.٦٥*
١١	اتمتع بالثقة والثبات على راي وموقفي اثناء المشاركة مع زملائي في ممارسة الألعاب الالكترونية.	٧٧٣	٧٧.٣٠	٢١٥	٢١.٥٠	١٢	١.٢٠	٢٧٦١	٩٢.٠٣	٩٣١.٦٩*
١٢	أقوم بالابتسام كثيرا اثناء المشاركة مع زملائي في ممارسة الألعاب الالكترونية.	٧٦٥	٧٦.٥٠	٢٢٨	٢٢.٨٠	٧	٠.٧٠	٢٧٥٨	٩١.٩٣	٩١١.٧٧*
١٣	أحاول ان أكون قدوة حسنة لزملائي اثناء المشاركة في ممارسة الألعاب الالكترونية أثناء وقت الفراغ.	٧٢١	٧٢.١٠	٢١٤	٢١.٤٠	٦٥	٦.٥٠	٢٦٥٦	٨٨.٥٣	٧٠٩.٥٩*
١٤	ابث في زملائي أفكار إيجابية اثناء المشاركة في ممارسة الألعاب الالكترونية في وقت	٧٣٢	٧٣.٢٠	٢١٤	٢١.٤٠	٥٤	٥.٤٠	٢٦٧٨	٨٩.٢٧	٧٥٣.٦١*

	الفراغ.									
١٥	احبذ ممارسة الألعاب الالكترونية مع زملائي.	٨٤١	٨٤.١٠	١٤٩	١٤.٩٠	١٠	١.٠٠	٢٨٣١	٩٤.٣٧	١١٨٨.٧٥*

تابع جدول (١١)

التكرارات والنسب المئوية والوزن النسبي والأهمية النسبية ومربع كا٢ لآراء العينة بالنسبة لعبارات (المحور الثاني – المشاركة الايجابية)

ن = ١٠٠٠

م	العبارات	موافق		الى حد ما		غير موافق		الوزن النسبي	الأهمية النسبية	قيمة كا٢
		التكرار	النسبة	التكرار	النسبة	التكرار	النسبة			
١٦	اري ان ممارسة الألعاب الالكترونية متاحة لجميع الافراد ومختلف الاعمار.	٩٨٢	٩٨.٢٠	١٢	١.٢٠	٦	٠.٦٠	٢٩٧٦	٩٩.٢٠	١٨٩٣.٥١*
١٧	أفضل وجود مسابقات للألعاب الالكترونية بصفة مستمرة.	٧٥٩	٧٥.٩٠	٢٢١	٢٢.١٠	٢٠	٢.٠٠	٢٧٣٩	٩١.٣٠	٨٧٥.٩٧*
١٨	الألعاب الالكترونية أحد الوسائل لقضاء وقت الفراغ.	٩٨٧	٩٨.٧٠	٩	٠.٩٠	٤	٠.٤٠	٢٩٨٣	٩٩.٤٣	١٩٢٢.٨٠*
١٩	استمتع بوقت الفراغ من خلال ممارسة الألعاب الالكترونية.	٩٢٩	٩٢.٩٠	٥٤	٥.٤٠	١٧	١.٧٠	٢٩١٢	٩٧.٠٧	١٥٩٨.٧٤*
٢٠	ممارسة الألعاب الالكترونية أسهل أنواع قضاء وقت الفراغ.	٩٨١	٩٨.١٠	١٣	١.٣٠	٦	٠.٦٠	٢٩٧٥	٩٩.١٧	١٨٨٧.٧٠*
٢١	تعد الألعاب الالكترونية وسيلة للترفيه.	٩٥١	٩٥.١٠	٤١	٤.١٠	٨	٠.٨٠	٢٩٤٣	٩٨.١٠	١٧١٨.٤٤*
٢٢	ابحث عن أفضل الإمكان المتوفرة لممارسة الألعاب الالكترونية.	٩٣٨	٩٣.٨٠	٥٤	٥.٤٠	٨	٠.٨٠	٢٩٣٠	٩٧.٧٧	١٦٤٨.٤٧*
٢٣	أستطيع ممارسة الألعاب الالكترونية لفترات طويلة دون الإحساس بالتعب.	٩٤٧	٩٤.٧٠	٤٣	٤.٣٠	١٠	١.٠٠	٢٩٣٧	٩٧.٩٠	١٦٩٦.٢٨*

* قيمة كا٢ الحرجة عند درجات حرية (٢) ومستوي دلالة (٠.٠٥) = ٥.٩٩

يتضح من الجداول (١١) وجود فروق ذات دالة احصائية حول استجابات عينة البحث في عبارات المحور الثاني (المشاركة الايجابية)، في جميع العبارات حيث كانت قيمة كا٢ المحسوبة اعلي من قيمتها الجدولية عند مستوي معنوية ٠.٠٥ حيث تراوحت ما بين (٥٦٨.٢٣: ١٩٢٢.٨٠).

جدول (١٢)

التكرارات والنسب المئوية والوزن النسبي والأهمية النسبية ومربع كا٢ لآراء العينة بالنسبة لعبارات (المحور الثالث – المشاركة الوجدانية)

ن = ١٠٠٠

م	العبارات	موافق		الى حد ما		غير موافق		الوزن النسبي	الأهمية النسبية	قيمة كا٢
		التكرار	النسبة	التكرار	النسبة	التكرار	النسبة			
١	أحب مشاهدة الاعمال الفنية بدلا من ممارسة الألعاب الالكترونية في وقت الفراغ.	٢٤	٢.٤٠	١٣٥	١٣.٥٠	٨٤١	٨٤.١٠	١١٨٣	٣٩.٤٣	١١٧٨.٢٥*
٢	أستمع للقران الكريم بدلا من ممارسة الألعاب الالكترونية في وقت الفراغ.	٨	٠.٨٠	١٠٠	١٠.٠٠	٨٩٢	٨٩.٢٠	١١١٦	٣٧.٢٠	١٤١٧.١٩*
٣	أقوم بمتابعة الاخبار بدلا من ممارسة الألعاب الالكترونية في وقت الفراغ.	٣١	٣.١٠	٩٦	٩.٦٠	٨٧٣	٨٧.٣٠	١١٥٨	٣٨.٦٠	١٣١٦.٩٢*
٤	أقوم بالاسترخاء وسماع الموسيقي بدلا من ممارسة الألعاب الالكترونية في وقت الفراغ.	٥٤	٥.٤٠	١٢٧	١٢.٧٠	٨١٩	٨١.٩٠	١٢٣٥	٤١.١٧	١٠٦٩.٤٢*
٥	اقوم بالغناء في كورال بدلا من ممارسة الألعاب الالكترونية في وقت الفراغ.	٢٩	٢.٩٠	٧٦	٧.٦٠	٨٩٥	٨٩.٥٠	١١٣٤	٣٧.٨٠	١٤٢٢.٩٣*
٦	اقوم بالاشتراك او مشاهدة الفنون الشعبية بدلا من ممارسة الألعاب الالكترونية في وقت الفراغ.	٦٩	٦.٩٠	٩٧	٩.٧٠	٨٣٤	٨٣.٤٠	١٢٣٥	٤١.١٧	١١٢٩.١٨*
٧	اقوم بالاشتراك او مشاهدة الفنون التشكيلية بدلا من ممارسة الألعاب الالكترونية في وقت الفراغ.	٢٦	٢.٦٠	١٣٤	١٣.٤٠	٨٤٠	٧٥.٠٠	١١٨٦	٣٩.٥٣	١١٧٢.٧٠*
٨	اشارك زملائي عزف الموسيقي وجدانيا اثناء ممارسة الألعاب الالكترونية.	٦	٠.٦٠	١٦٤	١٦.٤٠	٨٣٠	٨٣.٠٠	١١٧٦	٣٩.٢٠	١١٤٧.٥٠*
٩	اشعر بالسعادة عند مشاركة زملائي وجدانيا في أي عمل اثناء ممارسة الألعاب الالكترونية في وقت الفراغ.	٣	٠.٣٠	١٢٤	١٢.٤٠	٨٧٣	٨٧.٣٠	١١٣٠	٣٧.٦٧	١٣٣٢.٥٤*
١٠	أقوم بمشاهدة الدوريات الرياضية المختلفة بدلا من ممارسة الألعاب الالكترونية في وقت الفراغ.	٦	٠.٦٠	١٣٩	١٣.٩٠	٨٥٥	٨٥.٥٠	١١٥١	٣٨.٣٧	١٢٥١.١٥*
١١	أقوم بمتابعة الفرق المصرية المختلفة بدلا من ممارسة الألعاب الالكترونية في وقت الفراغ.	٩	٠.٩٠	١٢٧	١٢.٧٠	٨٦٤	٨٦.٤٠	١١٤٥	٣٨.١٧	١٢٨٨.١٢*
١٢	أقوم بمتابعة منتخبات مصر المختلفة بدلا من ممارسة الألعاب الالكترونية في وقت الفراغ.	٥٥	٥.٥٠	٣١٧	٣١.٧٠	٦٢٨	٦٢.٨٠	١٤٢٧	٤٧.٥٧	٤٩٣.٦٩*
١٣	أقوم بمتابعة كل ما هو جديد من خلال ممارسة الألعاب الالكترونية اثناء وقت الفراغ.	٦٩٨	٦٩.٨٠	٢٠١	٢٠.١٠	١٠١	١٠.١٠	٢٥٩٧	٨٦.٥٧	٦١٣.٤٢*
١٤	أقوم زيارة المتاحف بدلا من ممارسة الألعاب الالكترونية في وقت الفراغ	٧٦	٧.٦٠	٨٢	٨.٢٠	٨٤٢	٨٤.٢٠	١٢٣٤	٤١.١٣	١١٦٤.٣٩*
١٥	أشارك زملائي وجدانيا في زيارة معالم المدينة اثناء ممارسة الألعاب الالكترونية.	٦٦	٦.٦٠	٢٢١	٢٢.١٠	٧١٣	٧١.٣٠	١٣٥٣	٤٥.١٠	٦٨٤.٧٠*
١٦	أشارك زملائي وجدانيا في الرحلات اثناء ممارسة الألعاب الالكترونية في وقت الفراغ.	٢٧	٢.٧٠	١٨٣	١٨.٣٠	٧٩٠	٧٩.٠٠	١٢٣٧	٤١.٢٣	٩٧٤.٩٦*
١٧	اكتساب القدرة على التعبير الواقعي بدلا من ممارسة الألعاب الالكترونية في وقت الفراغ.	٣	٠.٣٠	١٧٦	١٧.٦٠	٨٢١	٨٢.١٠	١١٨٢	٣٩.٤٠	١١١٥.٠٨*

* قيمة كا٢ الحرجة عند درجات حرية (٢) ومستوي دلالة (٠.٠٥) = ٥.٩٩

جدول (١٣)

التكرارات والنسب المئوية والوزن النسبي والأهمية النسبية ومربع كا٢ لآراء العينة بالنسبة لعبارات (المحور الرابع – المشاركة السلبية)

ن = ١٠٠٠

م	العبارات	موافق		الى حد ما		غير موافق		الوزن النسبي	الأهمية النسبية	قيمة كا٢
		التكرار	النسبة	التكرار	النسبة	التكرار	النسبة			
١	لدي ضعف بالاهتمام بالأنشطة الترويحية اثناء ممارسة الألعاب الالكترونية.	٨٨١	٨٨.١٠	٩١	٩.١٠	٢٨	٢.٨٠	٢٨٥٣	٩٥.١٠	١٣٥٥.٦٨*
٢	عدم الاهتمام بالنواحي البدنية والقوام المعتدل وحسن المظهر اثناء ممارسة الألعاب الالكترونية.	٨٦٣	٨٦.٣٠	١٠٠	١٠.٠٠	٣٧	٣.٧٠	٢٨٢٦	٩٤.٢٠	١٢٦٨.٤٢*
٣	عدم الاهتمام بالنواحي الثقافية اثناء ممارسة الألعاب الالكترونية.	٨٤٦	٨٤.٦٠	١٠٩	١٠.٩٠	٤٥	٤.٥٠	٢٨٠١	٩٣.٣٧	١١٨٨.٨٧*
٤	عدم الاهتمام بالنواحي الاجتماعية اثناء ممارسة الألعاب الالكترونية	٨٤٠	٨٤.٠٠	١٢٤	١٢.٤٠	٣٦	٣.٦٠	٢٨٠٤	٩٣.٤٧	١١٦٦.٨٢*
٥	عدم الاهتمام بالنواحي الرياضية اثناء ممارسة الألعاب الالكترونية	٨٥١	٨٥.١٠	١١٤	١١.٤٠	٣٥	٣.٥٠	٢٨١٦	٩٣.٨٧	١٢١٥.٢٧*
٦	لدي ضعف بالقدرة على التعبير الواقعي في اثناء ممارسة الألعاب الالكترونية.	٨٤٧	٨٤.٧٠	١١٩	١١.٩٠	٣٤	٣.٤٠	٢٨١٣	٩٣.٧٧	١١٩٨.١٨*
٧	عدم الاهتمام بالنواحي النفسية اثناء ممارسة الألعاب الالكترونية.	٨٢٠	٨٢.٠٠	١٦٢	١٦.٢٠	١٨	١.٨٠	٢٨٠٢	٩٣.٤٠	١٠٩٦.٩١*
٨	عدم الاهتمام بمزاولة أي انشطة ترويحية اثناء ممارسة الألعاب الالكترونية.	٨٦٩	٨٦.٩٠	١٢٣	١٢.٣٠	٨	٠.٨٠	٢٨٦١	٩٥.٣٧	١٣١١.٠٦*
٩	عدم الاهتمام بمشاركة الزملاء في ممارسة الانشطة الرياضية اثناء ممارسة الألعاب الالكترونية.	٨٢٦	٨٢.٦٠	١١٧	١١.٧٠	٥٧	٥.٧٠	٢٧٦٩	٩٢.٣٠	١٠٩٧.٦٤*
١٠	أفضل شغل أوقات الفراغ في سماع النوادر والطرائف والنكات اثناء ممارسة الألعاب الالكترونية.	٧٩٦	٧٩.٦٠	١٩١	١٩.١٠	١٣	١.٣٠	٢٧٨٣	٩٢.٧٧	١٠١٠.٨٠*
١١	أفضل ممارسة الألعاب الالكترونية على المشاركة في اي نشاط ترويحي.	٨٩٢	٨٩.٢٠	٨٧	٨.٧٠	٢١	٢.١٠	٢٨٧١	٩٥.٧٠	١٤١١.٠٢*
١٢	أفضل شغل وقتي فراغي من خلال الجلوس على تطبيقات التواصل الاجتماعي اثناء ممارسة الألعاب الالكترونية.	٨١٠	٨١.٠٠	١٦٩	١٦.٩٠	٢١	٢.١٠	٢٧٨٩	٩٢.٩٧	١٠٥٥.٣١*

تابع جدول (١٣)

التكرارات والنسب المئوية والوزن النسبي والأهمية النسبية ومربع كا٢ لآراء العينة بالنسبة لعبارات (المحور الرابع – المشاركة السلبية)

ن = ١٠٠٠

م	العبارات	موافق		الى حد ما		غير موافق		الوزن النسبي	الأهمية النسبية	قيمة كا٢
		التكرار	النسبة	التكرار	النسبة	التكرار	النسبة			
١٣	أفضل شغل وقتي فراغي من خلال الجلوس وممارسة الألعاب الالكترونية.	٨٩٢	٨٩.٢٠	٨١	٨.١٠	٢٧	٢.٧٠	٢٨٦٥	٩٥.٥٠	١٤٠٨.٨٦*
١٤	إذا شاركت في أي نشاط في وقت الفراغ غير ممارسة الالعاب الالكترونية ابث في زملائي أفكار سلبية.	٧٩٨	٧٩.٨٠	١٩٤	١٩.٤٠	٨	٠.٨٠	٢٧٩٠	٩٣.٠٠	١٠٢٣.٥١*
١٥	عدم الاهتمام بمشاهدة زملائي وهم يمارسون الأنشطة الرياضية أثناء ممارسة الألعاب الالكترونية.	٨٤٧	٨٤.٧٠	١٤٧	١٤.٧٠	٦	٠.٦٠	٢٨٤١	٩٤.٧٠	١٢١٧.١٦*
١٦	أفضل شيء بالنسبة لي هو تناول الطعام اثناء ممارسة الألعاب الالكترونية.	٨٥٤	٨٥.٤٠	١٣١	١٣.١٠	١٥	١.٥٠	٢٨٣٩	٩٤.٦٣	١٢٤٠.١١*
١٧	عدم اهتمامي بالزيارات العائلية اثناء ممارسة الألعاب الالكترونية.	٨٦١	٨٦.١٠	١٢٨	١٢.٨٠	١١	١.١٠	٢٨٥٠	٩٥.٠٠	١٢٧٣.٤٨*

* قيمة كا٢ الحرجة عند درجات حرية (٢) ومستوي دلالة (٠.٠٥) = ٥.٩٩

يتضح من الجداول (١٣) وجود فروق ذات دالة احصائية حول استجابات عينة البحث في عبارات المحور الرابع (المشاركة السلبية)، في جميع العبارات حيث كانت قيمة كا٢ المحسوبة اعلي من قيمتها الجدولية عند مستوي معنوية ٠.٠٥ حيث تراوحت ما بين (١٠١٠.٨٠: ١٤١١.٠٢).

ثانياً: مناقشة النتائج:

يتضح من جدول (١٠) ان استجابات افراد عينة البحث من طلاب الجامعة لعبارات المحور الاول (المشاركة الابتكارية) تتراوح ما بين (٥: ٨٩٦) للإستجابة (موافق) وبنسبة مئوية تتراوح ما بين (٠.٥٠٪: ٨٩.٦٠٪)، ويتراوح التكرار للاستجابة (الى حد ما) ما بين (٥١: ٢٠٢) وبنسبة مئوية تتراوح ما بين (٥.١٠٪: ٢٠.٢٠٪)، ويتراوح التكرار للإستجابة (لا أوافق) ما بين (١٩: ٩٣٩) وبنسبة مئوية تتراوح ما بين (١.٩٠: ٩٣.٩٠)، وكما يتضح من جدول (١٩) ان قيمة كا^{2} المحسوبة تتراوح ما بين (٨٠٤.٨٤: ١٦٥٣.٥٢)، وهذا يدل على ان هناك فروق ذات دلالة احصائيا في الاستجابة لجميع عبارات المحور حيث جاءت قيمة كا^{2} المحسوبة اكبر من قيمة كا^{2} الجدولية عند مستوي معنوية (٠.٠٥).

ومن العرض السابق يتضح أن المحور الاول (المشاركة الابتكارية) بصفة عامة يميل بدرجة كبيرة إلى عدم الموافقة من قبل جميع طلاب جامعة الزقازيق افراد عينة البحث على المشاركة الابتكارية، حيث بلغ متوسط استجابات تكرارات الموافقة (١٧٢.٨٩) ومتوسط نسبة مئوية (١٧.٢٩٪)، وبلغ متوسط استجابات عدم الموافقة (٧٣٣.١١)، ومتوسط نسبة مئوية (٧٣.٣١)، وبالتالي هناك علاقة عكسية بين ممارسة الألعاب الالكترونية والمستوي الأول (المشاركة الابتكارية) أي ان من يشارك في الألعاب الالكترونية لا يشارك في أي مشاركة ابتكارية في فترات الترويح.

ويري الباحث ان المشاركة الابتكارية للطلاب أثناء وقت الفراغ أصبحت غير متوفرة لديهم وأصبح يحل محلها ممارسة الألعاب الالكترونية ويذكر "**كمال درويش، محمد الحماحمي**" (١٩٩٧م) ان المشاركة الابتكارية في مناشط وقت الفراغ العديد من أوجه النشاط المرتبط بالمستوي الأول ومنها: التأليف والاختراع والابتكار النماذج والتصميمات والعروض. (٩: ٣١)

يتضح من جدول (١١) ان استجابات افراد عينة البحث من طلاب الجامعة لعبارات المحور الثاني (المشاركة الايجابية) تتراوح ما بين (٦٦٢: ٩٨٧) للإستجابة (موافق) وبنسبة مئوية تتراوح ما بين (٦٦.٢٠٪: ٨٩.٦٠٪)، ويتراوح التكرار للاستجابة (الى حد ما) ما بين (٩: ٢٨٦) وبنسبة مئوية تتراوح ما بين (٠.٩٠٪: ٢٨.٦٠٪)، ويتراوح التكرار للإستجابة (لا أوافق) ما بين (٤: ٨١) وبنسبة مئوية تتراوح ما بين (٠.٤٠: ٨.١٠)، وكما يتضح من جدول (١٨) ان قيمة كا^{2} المحسوبة تتراوح ما بين (٥٦٨.٢٣: ١٩٢٢.٨٠)، وهذا يدل على ان هناك فروق ذات دلالة احصائيا في الاستجابة لجميع عبارات المحور حيث جاءت قيمة كا^{2} المحسوبة اكبر من قيمة كا^{2} الجدولية عند مستوي معنوية (٠.٠٥).

ومن العرض السابق يتضح أن المحور الثاني (المشاركة الايجابية) بصفة عامة يميل بدرجة كبيرة إلى الموافقة من قبل جميع طلاب جامعة الزقازيق افراد عينة البحث على المشاركة الابتكارية، حيث بلغ متوسط استجابات تكرارات الموافقة (٨١٦.١٧) ومتوسط نسبة مئوية (٨١.٦٢٪)، وبلغ متوسط استجابات عدم الموافقة (٢٨.٩١)، ومتوسط نسبة مئوية (٢.٨٩)، وعلى الرغم من استجابات المحور تميل الى

الموافقة ولكنه موافقة ليست جيدة بل هي موافقة على عدم المشاركة الإيجابية في أي نشاط ترويحي ولكن المشاركة بإيجابية في ممارسة الألعاب الالكترونية فقط، وبالتالي هناك علاقة طردية بين ممارسة الألعاب الالكترونية والمستوي الثاني (المشاركة الايجابية) أي ان من يشارك في الألعاب الالكترونية يشارك بإيجابية في فترات الترويح، ولكن عندما يشارك في ممارسة أي منشط من مناشط وقت الفراغ فإن يشارك بسلبية.

ويري الباحث ان المشاركة الإيجابية للطلاب أثناء وقت الفراغ أصبحت غير متوفرة لديهم وأحل محلها المشاركة بإيجابية في ممارسة الألعاب الالكترونية وهذا لا يتفق مع ما يذكر "**كمال درويش، محمد الحماحمي**" (١٩٩٧م) في ان المشاركة الإيجابية هي المستوي الثاني من مستويات المشاركة لمناشط وقت الفراغ والتي من أهمها المشاركة في المباريات والمسابقات الرياضية وفى التمثيل المسرحي وفي العزف الموسيقي وفي خدمات البيئة والمجتمع وفي الرحلات والمعسكرات وفى الفنون والهوايات اليدوية. (٩: ٣٢)

يتضح من جدول (١٣) ان استجابات افراد عينة البحث من طلاب الجامعة لعبارات المحور الثالث (المشاركة الوجدانية) تتراوح ما بين (٣: ٦٩٨) للإستجابة (موافق) وبنسبة مئوية تتراوح ما بين (٠.٣٠٪: ٦٩.٨٠٪)، ويتراوح التكرار للاستجابة (الى حد ما) ما بين (٧٦: ٣١٧) وبنسبة مئوية تتراوح ما بين (٧.٦٠٪: ٣١.٧٠٪)، ويتراوح التكرار للإستجابة (لا أوافق) ما بين (١٠١: ٨٩٥) وبنسبة مئوية تتراوح ما بين (١٠.١٠: ٨٩.٥٠)، وكما يتضح من جدول (٢٠) ان قيمة كا^{2} المحسوبة تتراوح ما بين (٤٩٣.٦٩: ١٤٢٢.٩٣)، وهذا يدل على ان هناك فروق ذات دلالة احصائيا في الاستجابة لجميع عبارات المحور حيث جاءت قيمة كا^{2} المحسوبة اكبر من قيمة كا^{2} الجدولية عند مستوي معنوية (٠.٠٥).

ومن العرض السابق يتضح أن المحور الثالث (المشاركة الوجدانية) بصفة عامة يميل بدرجة كبيرة إلى عدم الموافقة من قبل جميع طلاب جامعة الزقازيق افراد عينة البحث على المشاركة الابتكارية، حيث بلغ متوسط استجابات تكرارات الموافقة (٧٠.٠٠) ومتوسط نسبة مئوية (٧.٠٠٪)، وبلغ متوسط استجابات عدم الموافقة (٧٨٣.٠٠)، ومتوسط نسبة مئوية (٧٧.٧٧)، وبالتالي هناك علاقة عكسية بين ممارسة الألعاب الالكترونية والمستوي الثالث (المشاركة الوجدانية) أي ان من يشارك في الألعاب الالكترونية لا يشارك في أي مشاركة وجدانية مع زملائه الممارسين لأي نشاط في فترات الترويح.

ويري الباحث ان المشاركة الوجدانية للطلاب أثناء وقت الفراغ أصبحت غير متوفرة لديهم ولا يشعروا بها حتى مع أقرب الاقربين نتيجة لانشغالهم بالألعاب الالكترونية وهذا لا يتفق مع ما يذكر "**كمال درويش، محمد الحماحمي**" (١٩٩٧م) في ان المشاركة الوجدانية تتمثل في قراءة القصص والروايات ومشاهدة البرامج التلفزيونية ومشاهدة الأفلام والمسرحيات والتمثيليات ومشاهدة البرامج

والمسابقات الرياضية والاستماع الى الموسيقي والبرامج الاذاعية وزيارة المعارض والمتاحف.(٩: ٣٢)

يتضح من جدول (١٤) ان استجابات افراد عينة البحث من طلاب الجامعة لعبارات المحور الرابع (المشاركة السلبية) تتراوح ما بين (٧٩٦: ٨٩٢) للإستجابة (موافق) وبنسبة مئوية تتراوح ما بين (٧٩.٦٠٪: ٨٩.٢٠٪)، ويتراوح التكرار للاستجابة (الى حد ما) ما بين (٨١: ١٩٤) وبنسبة مئوية تتراوح ما بين (٨.١٠٪: ١٩.٤٠٪)، ويتراوح التكرار للإستجابة (لا أوافق) ما بين (٦: ٥٤) وبنسبة مئوية تتراوح ما بين (٠.٦٠: ٥.٧٠)، وكما يتضح من جدول (٢٢) ان قيمة كا^{2} المحسوبة تتراوح ما بين (١٠١٠.٨٠: ١٤١١.٠٢)، وهذا يدل على ان هناك فروق ذات دلالة احصائيا في الاستجابة لجميع عبارات المحور حيث جاءت قيمة كا^{2} المحسوبة اكبر من قيمة كا^{2} الجدولية عند مستوي معنوية (٠.٠٥).

ومن العرض السابق يتضح أن المحور الرابع (المشاركة السلبية) بصفة عامة يميل بدرجة كبيرة إلى الموافقة من قبل جميع طلاب جامعة الزقازيق افراد عينة البحث على المشاركة الابتكارية، حيث بلغ متوسط استجابات تكرارات الموافقة (٨٦٤.٦٥) ومتوسط نسبة مئوية (٨٤.٦٦٪)، وبلغ متوسط استجابات عدم الموافقة (٢٤.٧١)، ومتوسط نسبة مئوية (٢.٤٧)، وبالتالي هناك علاقة طردية بين ممارسة الألعاب الالكترونية والمستوي الرابع (المشاركة السلبية) أي ان من يشارك في الألعاب الالكترونية لا يشارك في أي أنواع من الأنشطة الترويحية وبالتالي تكون مشاركته مشاركة سلبية مع زملائه الممارسين لأي نشاط في فترات الترويح.

ويتفق ذلك مع "**محمد مطر**" (٢٠١٦م) ان الألعاب الالكترونية سلاح ذو حدين فكما لديها القدرة على تطوير نشاط الممارسين وتزيد من مهارته وتنشيط مجالات تفكيره وإثراء مخيلته وتنشيطها باتجاه أوسع وتدفع قدراته الى النمو والادراك الواسع الا إنها بنفس الوقت تحمل الكثير من الاضرار والتأثيرات السلبية عليه وخاصة الجوانب الصحية والنفسية والعقلية والسلوكية. (١١: ٢٠٦)

وتتفق هذه النتائج مع دراسة "**حسام عبد العزيز محمد**" (٢٠١٨م) (٦)، ودراسة "**حسين شاكر علي**" (٢٠١٧م) (٧)، ودراسة "**محمد هاني حسين**" (٢٠١٧م) (١٣) والتي توصلت الى أن بناء مقياس مستويات المشاركة في الأنشطة الترويحية يتمتع بدرجه عالية من الصدق والثبات، وكذلك تمكنه من تحديد درجة هذه المستويات لدي عينة البحث في الأنشطة الترويحية

وبذلك تم التوصل الى إجابة تساؤل البحث، والذي ينص على:

"**هل هناك علاقة ارتباطية ذات دلالة إحصائية بين الألعاب الالكترونية ومستويات المشاركة في الأنشطة الترويحية لدي طلاب كليات جامعة الزقازيق؟**"

- الإستخلاصات والتوصيات

أولاً: الإستخلاصات:

في حدود أهداف البحث ومن خلال نتائج التحليل الإحصائي أمكن الباحث من التوصل إلـــى الإستخلاصات التالية:

١. هناك علاقة عكسية بين ممارسة الألعاب الالكترونية والمستوي الأول (المشاركة الابتكارية) في الممارسة الترويحية.
٢. هناك علاقة طردية بين ممارسة الألعاب الالكترونية والمستوي الثاني (المشاركة الايجابية) بالنسبة للألعاب الالكترونية، ووجود علاقة سلبية بين ممارسة الألعاب الالكترونية والمستوي الثاني (المشاركة الايجابية) بالنسبة للممارسة الترويحية.
٣. هناك علاقة عكسية بين ممارسة الألعاب الالكترونية والمستوي الثالث (المشاركة الوجدانية) في الممارسة الترويحية.
٤. هناك علاقة طردية بين ممارسة الألعاب الالكترونية والمستوي الرابع (المشاركة السلبية) في الممارسة الترويحية.

ثانياً: التوصيات:

- ضرورة توعية طلاب الجامعات بالحد من استخدام الألعاب الالكترونية واثارها السلبية على ممارسة الأنشطة الترويحية.
- السعي لإيجاد إطار تشريعي داخل الجامعة للرقابة على الألعاب التي تهدد الطلاب وأسلوب حياتهم.
- قيام رعاية الشباب بالجامعة بعمل ندوات توعية على اضرار الألعاب الالكترونية سواء بدنيا او نفسيا او اجتماعيا.
- قيام رعاية الشباب بالجامعة بعمل مسابقات رياضية بمختلف الأنشطة الرياضية لإشراك أكبر عدد من الطلاب في هذه المسابقات وتوفر بها جو من التسلية والترفيه لمساعدة الطلاب على الابتعاد عن ممارسة الأنشطة الترويحية.
- دفع الطلاب الى ممارسة الأنشطة الترويحية الرياضية لما لها من في عملية التوازن في حياة الطالب.
- توعية طلاب كليات الجامعة الى تخصيص وقت مناسب ومحدد لممارسة الألعاب الالكترونية داخل او خارج الجامعة.

قائمة المراجـــــع

أولاً: المراجع العربية:

١- أحمد عبد الله (٢٠٠٩م): **الوعي الترويحي لطلاب بعض الجامعات المصرية كأساس لوضع برنامج سياحي**، رسالة ماجستير، كلية التربية الرياضية، جامعة طنطا.

٢- أسماء محمد السمين (٢٠٢١م): **فاعلية استخدام الألعاب الإلكترونية كمدخل لبرنامج تربية حركية لإكساب الوعي الصحي لطفل ما قبل المدرسة**، المجلة العلمية للتربية البدنية وعلوم الرياضة، كلية التربية الرياضية للبنين، جامعة حلوان، المجلد ٩٤، العدد ١.

٣- امال محمد بدوي (٢٠٠٠م): **فاعلية استخدام برنامج للتفكير العلمي لتنمية الخيال العلمي لدي الاطفال**، رسالة دكتوراه، كلية البنات، جامعة عين شمس.

٤- أماني عبد التواب صالح (٢٠١٧م): **تأثير ممارسة الالعاب الالكترونية على الذكاء اللغوي والاجتماعي لدي الاطفال دراسة وصفية تحليلية على اطفال مرحلة الطفولة المتوسطة بالمملكة العربية السعودية**، بحث منشور مجلة الجامعة الاسلامية للدراسات التربوية والنفسية بغزة، العدد ٢٥ رقم ٣.

٥- برتيمه سميحة (٢٠١٧م): الألعاب الإلكترونية والعنف المدرسي دراسة ميدانية على عينة من تلاميذ متوسطة الشهيد عروك قويدر – بمدية المرارة ولاية الوادي، مذكرة لنيل شهادة الماجستير في علم الاجتماع، قسم العلوم الاجتماعية، كلية العلوم الإنسانية والاجتماعية، جامعة محمد خيضر، بسكرة.

٦- حسام عبد العزيز محمد (٢٠١٨م): **قياس مستوى المشاركة الترويحية لدى أخصائي الأنشطة بجامعة المنصورة**، المجلة العلمية للتربية البدنية وعلوم الرياضة، كلية التربية الرياضية للبنين، جامعة حلوان، مجلد (٢١)، العدد (٢).

٧- حسين شاكر علي (٢٠١٧م): **مستويات المشاركة في الأنشطة الترويحية وعلاقتها بالتفكير الابتكاري لطلاب المرحلة المتوسطة بالعراق**، رسالة ماجستير، كلية التربية الرياضية للبنات، جامعة الإسكندرية.

٨- رنا فاضل عباس (٢٠١٨م): **الألعاب الإلكترونية وأثرها على مستوى التحصيل الدراسي لدى طلبة المرحلة المتوسطة**، بحث منشور، مجلة البحوث التربوية والنفسية، العدد ٥٩.

٩- كمال درويش، محمد الحماحمي (١٩٩٧م): **رؤية عصرية للترويح واوقات الفراغ**، مركز الكتاب للنشر، القاهرة.

١٠- محمد السيد محمد (٢٠٢١م): **تطوير الوعي الترويحي في ضوء مستويات المشاركة في الأنشطة الترويحية ببعض كليات جامعة الزقازيق**، مجلة بحوث التربية الرياضية، كلية التربية الرياضية للبنين، جامعة الزقازيق، مجلد (٧٠)، العدد (١٣٥).

١١- محمد السيد مطر (٢٠١٦م): **ممارسة الألعاب الالكترونية في وقت الفراغ وعلاقتها بالسلوك العدواني لدى تلاميذ المرحلة الابتدائية بمحافظة الدقهلية**، المجلة العلمية لعلوم التربية البدنية والرياضة، كلية التربية الرياضية، جامعة المنصورة، العدد (٢٧).

١٢- محمد مراد (٢٠١١م): **دور قصور الثقافة في نشر الوعي الترويحي بمحافظة الإسكندرية،** رسالة ماجستير، كلية التربية الرياضية للبنات، جامعة الإسكندرية.

١٣- محمد هاني حسين (٢٠١٧م): **اتجاهات سلوك الطلاب نحو وقت الفراغ وعلاقته بمستويات المشاركة في الأنشطة الترويحية في جامعة القادسية بالعراق،** رسالة ماجستير، كلية التربية الرياضية للبنات، جامعة الإسكندرية.

١٤- مريم القويدر(٢٠١٣م): **أثر الالعاب الالكترونية على السلوكيات لدي الاطفال دراسة وصفية تحليلية على عينة من الاطفال المتمدرسين بالجزائر العاصمة،** رسالة ماجستير، كلية العلوم السياسية والاعلام، جامعة الجزائر.

١٥- ندا سليم إبراهيم (٢٠١٦م): **إيجابيات الألعاب الالكترونية التي يمارسها أطفال الفئة العمرية (٣-٦) سنوات وسلبياتها من وجهة نظر الأمهات ومعلمات رياض الأطفال،** رسالة ماجستير، قسم الإدارة والمناهج التربوية، كلية العلوم التربوية، جامعة الشرق الأوسط.

ثانياً: المراجع الاجنبية:

16- Moyer, Valeie, S (2008): The Role of User Motivations in Moderating the Relation between Video Games Playing and Children Adjustment, Bowling Green St ate University.

17- Salan & Zimmerman (2004): "Rules of play": Game design fundamentals, Cambridge, MIT press.