

أثر استخدام الرياضة الإلكترونية على مستوى اللياقة البدنية "دراسة ميدانية على طلبة قسم التربية البدنية بكلية الآداب جامعة صبراتة"

أ. خيرى محمد الخذري

أ. خالد عمر عبدالله

كلية الآداب / جامعة صبراتة

khalid.farag@sabu.edu.ly

kairealkdree@gmail.com

الملخص

يبحث موضوع الدراسة في تحديد أثر استخدام الرياضة الإلكترونية على مستوى اللياقة البدنية، وقد اتبعت الدراسة المنهج الوصفي التحليلي للوصول لأثر استخدام الرياضة الإلكترونية على اللياقة البدنية، وهدفت إلى تسليط الضوء على مفهوم الرياضة الإلكترونية واللياقة البدنية، وإبراز أهم أثارها على اللياقة البدنية على طلبة قسم كلية التربية البدنية بجامعة صبراتة، وكان لهذه الدراسة عدة نتائج أهمها: تدعم المؤسسة التعليمية طلابها بممارسة الرياضة الإلكترونية لتحقيق اللياقة البدنية، وهناك رضا لدى الطلبة على نوعية الرياضات الإلكترونية التي توفرها المؤسسة. وتوصيات منها: العمل على تجهيز مساحات خاصة مجهزة للرياضة الإلكترونية كالمساحات المعدة للرياضة التقليدية. والعمل على تمويل برامج وأنشطة الرياضة الإلكترونية داخل الكلية.

Summary:

This study explores the impact of e-sports on physical fitness. The study followed a descriptive-analytical approach to explore the impact of e-sports on physical fitness. It aimed to shed light on the concept of e-sports and fitness, and highlight their most significant impact on physical fitness among students of the Faculty of Physical Education at Sabratha University. The study yielded several results, the most important of which are: The educational institution supports its students in practicing e-sports to achieve physical fitness, and students are satisfied with the quality of e-sports provided by the institution. Recommendations include: Developing dedicated spaces for e-sports, similar to those used for traditional sports. Funding e-sports programs and activities within the college is also recommended.

المقدمة:

تعد الرياضة الإلكترونية ظاهرة حديثة واسعة الانتشار عالمياً، وتشهد نمواً متسارعاً على الصعيدين الوطني والدولي. ولا تحظى الرياضة الإلكترونية بتنظيم الظاهرة قراءة قانونية، في محاولة للوصول إلى بيان ماهية هذه الرياضة، وأهميتها، وطبيعتها، وعلاقتها بالألعاب الإلكترونية. ومناقشة مدى اعتبارها نشاطاً رياضياً في ضوء معايير اللجنة الأولمبية الدولية لاعتراف بالنشاط الرياضي. ان النشاط الرياضي أحد أنواع النشاطات الذي له دور كبير في تكوين اللياقة البدنية لدى الطلبة من عدة جوانب، وان الرياضة الإلكترونية هي ممارسة جديدة العهد عرفت نمواً متسارعاً في السنوات الأخيرة ويعد تطوير ألعاب الفيديو هو السبب الرئيس لتطورها هذه الممارسة التي تمس مختلف شرائح لاعبين محترفين وللرياضة الإلكترونية العديد من أوجه التشابه مع الرياضات التقليدية ولكن لديها أيضاً قنوات اتصال مختلفة والتي يجب ان تؤخذ بنظر الاعتبار من قبل المعاملان التجارية الراغبة في خلق مكانة لها.

مشكلة البحث:

تكمن مشكلة البحث في التعرف على متطلبات تطبيق الرياضة الإلكترونية في المؤسسات التعليمية من خلال ما تحققه الرياضة الإلكترونية من سرعة ودقة على مستوى اللياقة البدنية لدى الطلاب، وهي تساعد على إجراء تغييرات وتعديلات في النشاط الطلابي، وتسهم في تطوير الأداء والحد من السلبيات الموجودة لدى الطلبة. من خلال اختصار الإجراءات الروتينية التي تُضَيِّع الكثير من الوقت والجهد في على مستوى اللياقة البدنية والتحصيل الدراسي. لذلك جاءت الحاجة للكشف عن الدور الذي تسهم به الرياضة الإلكترونية في تحسين مستوى اللياقة البدنية ومن هذا المنطلق سعينا في هذا البحث عن المتطلبات الأساسية لنجاح برنامج الرياضة الإلكترونية على مستوى اللياقة البدنية، لعلنا نقف على بعض الصعوبات التي تواجه استخدام متطلبات الإدارة الإلكترونية والعمل على تذليلها وحللت المشاكل التي يمكن أن تواجه عملية تبني مشروع الرياضة الإلكترونية، وتكمن مشكلة الدراسة في الإجابة على السؤال الرئيس التالي: ما أثر استخدام الرياضة الإلكترونية على مستوى اللياقة البدنية للطلاب؟

أهداف البحث:

يهدف البحث إلى التعرف على المتطلبات الأساسية لنجاح برنامج الرياضة الإلكترونية بكلية الآداب جامعة صبراتة من خلال التعرف على الآتي:

- 1- دور الرياضة الإلكترونية في تحسين مستوى اللياقة البدنية.
- 2- مدى توافر متطلبات الرياضة الإلكترونية (البشرية – المالية – القانونية – الفنية والتقنية) بكلية الآداب.

أهمية البحث:

لقد غير التطور التكنولوجي المتسارع الذي نعيشه اليوم الكثير من المفاهيم في مجمل القطاعات فالرياضة مثلاً قد بلغت أعلى مراتب الاحترافية حتى أصبحت صناعة قائمة بحد ذاتها وتكمن أهمية البحث في تسليط الضوء على أهمية ممارسة الرياضة الإلكترونية وأثرها على اللياقة البدنية للطلبة، والمعوقات التي تحول دون التطبيق الجيد لرياضة الإلكترونية.

فرضيات الدراسة:

الفرضية الأولى: يوجد أثر ذو دلالة احصائية في استخدام الأنشطة الرياضية على مستوى اللياقة البدنية للطلاب في قسم التربية البدنية قيد الدراسة
الفرضية الثانية: يوجد ارتفاع في مستوى استخدام الرياضة الإلكترونية في القسم قيد الدراسة
منهج الدراسة: يستخدم البحث المهج الوصفي التحليلي.

حدود البحث:

- حدود موضوعية: أثر استخدام الرياضة الإلكترونية على اللياقة البدنية.
- حدود بشرية: طلبة كلية الآداب جامعة صبراتة.
- حدود زمنية: ستم الدراسة بإذن الله في العام 2025م.

الدراسات السابقة:

دراسة (Al-Daoud, 2011) لتطور التدريبي البرنامج أثر إلى التعرف هدفت من الدراسة عينة تكونت الرياضي، الحسين نادي العبي لدى والمهارية البدنية اللياقة عناصر (32) التجريبي المنهج الباحث واستخدم العمدية، بالطريقة اختيارها تمّ العبا نتائج أظهرت اللياقة عناصر تطوير في التدريبي

البرنامج لأثر إحصائية دلالة ذات فروق وجود إلى الدراسة كما البعدي، القياس ولصالح التجريبية للمجموعة والبعدي القبلي القياسين بين والمهارة البدنية لعناصر الاختبارات جميع في إحصائيا دالة فروق وجود إلى النتائج المهارة البدنية اللياقة التجريبية المجموعة ولصالح والضابطة التجريبية للمجموعتين البعدي القياسات .

- دراسة يحي (Yahya, 2009) لتحسين مختلط تدريبي برنامج أثر إلى التعرف هدفت بن على الأمير سمو بنادي الصم القدم كرة العبي لدى البدنية اللياقة عناصر بعض مستوى ذو تجريبيتين مجموعتين وبتصميم التجريبي المنهج الباحث استخدم وقد إربد، بمحافظة الحسين من الدراسة عينة وتكونت والبعدي، القبلي الاختبارين)14(مجموعتين إلى توزيعهم تم العبا، مجموعة)الأرضي الوسط في التدريب(وعدها)7(ومجموعة)المختلط التدريب-الأرضي والمائي(وعدها)7(تحسين مستوى في إحصائية دلالة ذات فروق وجود إلى النتائج وأظهرت الدراسة قيد المتغيرات جميع في والبعدي القبلي القياسين بين والوظيفية البدنية اللياقة عناصر التجريبية للمجموعة البعدي القياس ولصالح(المختلط التدريب).

-دراسة الشخي (Al-Shaykh, 2004)التدريبي البرنامج تأثير إلى التعرف هدفت وبتصميم التجريبي المنهج الباحث استخدم وقد القدم، كرة حكام اختبارات نتائج على المقترح الاختبارين ذات الواحدة التجريبية المجموعة من الدراسة عينة وتكونت والبعدي، لقبلي)24(الكروي للموسم القدم لكرة المركزي العراقي الإتحاد في معتمدين أولى درجة حكم(2000-2001)البدنية الاختبارات وكانت ،(جري 12دقيقة)-السرعة اختبار كوبر، اختبار(50متر)السرعة تحمل اختبار ،(200متر) أظهرت وقد ،ذات فروق وجود إلى الدراسة التجريبية المجموعة لأفراد والبعدي القبلي القياس بين التدريبي البرنامج لأثر إحصائية دلالة اختبار في البعدي القياس ولصالح(جري 12)دقيقة-كوبر)وجود إلى النتائج دلت كما ،القياس بين التدريبي البرنامج لأثر إحصائية دلالة ذات فروق المجموعة لأفراد والبعدي القبلي اختبار في التجريبية) السرعة50متر(إلى النتائج أظهرت وأيضاً البعدي، القياس ولصالح لأفراد والبعدي القبلي القياس بين التدريبي البرنامج لأثر إحصائية دلالة ذات فروق وجود اختبار في التجريبية المجموعة) السرعة تحمل200متر (ولصالح البعدي القياس.

- دراسة رمضان (Al-Ramadan, 2005) التدريبات استخدام تأثير إلى التعرف هدفت المتغير وبعض العضلية القدرة تنمية على المهارة البليومترية في والمهارية الفسيولوجية ات من الدراسة عينة وتكونت التجريبي، المنهج الباحث استخدم وقد القدم، كرة) 24(تم لعب مجموعتين إلى تقسيمها تم العمدية بالطريقة اختبارهم) وتجريبية ضابطة (نتائج أظهرت وقد ا جميع في الضابطة المجموعة على التجريبية المجموعة بتفوق الدراسة لبعض البعدية لقياسات القدم كرة في والمهارية الفسيولوجية المتغيرات

- دراسة العزيز، فرحي عيد (2021م) بعنوان "مكانة المعوقات الإدارية والتشريعية لتطبيق الإدارة الإلكترونية في إدارة الموارد البشرية لدى مديريات الشباب والرياضة دراسة ميدانية على مستوى مديرية الشباب والرياضة بسكرة، مسيلة، الأغواط، الجلفة تهدف الدراسة إلى معرفة أهم المعوقات الإدارية والتشريعية التي تحول دون تطبيق الإدارة الإلكترونية في إدارة موارد البشرية في مديرية الشباب والرياضة و الوقوف عند أهم الآليات التي من خلالها يمكن التغلب على هذه المعوقات ، استخدم الباحث المنهج الوصفي ،تم اختيار عينة الدراسة بالطريقة العشوائية ،واستخدم الباحث الاستبيان والمقابلة الشخصية لجمع البيانات وكانت اهم التوصيات ،التوجه السليم و التدريجي نحو تطبيق الإدارة الإلكترونية .و المساعدة علي وضع استراتيجية تعمل علي تطويع العقبات والمعوقات الإدارية و التغلب عليها و المساهمة في تطوير الإدارة الرياضية الإدارة الموارد البشرية في مديريات الشباب والرياضة.

- دراسة أحمد حمدي محمود الجميلي (2024م) بعنوان "واقع الإدارة الإلكترونية بالأندية الرياضية وانعكاساته على تطوير العمل الإداري" وهدفت الدراسة الى التعرف على واقع تطبيق الإدارة الإلكترونية بالأندية الرياضية وانعكاساته على تطوير العمل الإداري من خلال دراسة الوضع الحالي للنظم الإدارية ببعض الأندية الرياضية ودراسة الوضع الحالي لأداء الإداري للعاملين ببعض الأندية الرياضية في مجال الإدارة الإلكترونية وقد قام الباحث باستخدام المنهج الوصفي عن طريق المسح كأحد أنماط الدراسة الوصفية وتم اختيار عينة البحث من أعضاء مجا دارة الشؤون المالية لس الإدارات ومديري الأندية أو دارة الشؤون الإدارية دارة العلاقات العامة أو والقانونية أو وتوصل الباحث الى ضرورة تطبيق الإدارة الإلكترونية على الجهاز الإداري بالأندية الرياضية

أولاً: الجزء النظري

المبحث الأول: الرياضة الإلكترونية:

- مفهوم الرياضة الإلكترونية

إن الفكر الشائع لمفهوم الرياضة الإلكترونية محصور في نطاق ضيق، وهو أن الرياضة في الألعاب الإلكترونية- ألعاب الفيديو- يجب ان تجسد أحد الألعاب المعروفة للرياضة لنا وتحمل مفهوم أشمل وأعم من ذلك حول تحديده. كما ان مصطلح الرياضة هو من أكثر المصطلحات تداولاً في عصرنا الحالي وذلك بحكم انتشار الرياض وكثرة الاهتمام بها فمعظم الناس يعرف كلمة رياضة وفقاً لخبرته ومعلوماته ويعتقد بعض الناس ان الرياضة هي المرح فقط بينما الرياضة في نفس الوقت قد تعني عمل او وظيفة. أن فكرة الرياضة في ألعاب الفيديو يجب ان تجسد أحد الألعاب الرياضية وهي فكرة خاطئة وضيقة، لأن مصطلح الرياضة هو ممارسة نشاط ما وفق قواعد محددة وعلى ذلك فإن أي نوع من الألعاب التي تحتوي على نشاطات تنافسية، تعد رياضة ولأنها إلكترونية فهي رياضة إلكترونية، وعليه يمكننا تعريف الرياضة الإلكترونية بأنها "مجال الأنشطة الرياضية التي يتدرب ويطور فيها الناس القدرات العقلية او البدنية في استخدام تقنيات المعلومات والاتصالات" (Wagner M P 182).

تعريف النشاط: هو وسيلة تربوية تتضمن ممارسات موجهة يتم من خلالها إشباع حاجات وفق التي يقابلها الفرد في حياته اليومية للفرد ودوافعه وذلك من خلال تهيئة الأمر (الحماحي والخولي، 1990، صفحة 29). وتشكل الرياضة الكرتونية ظاهرة ذات دلالة اجتماعية واقتصادية وقانونية عديدة. ولقراءة الجوانب القانونية هذه الظاهرة، يتعني علينا أن نقف على مفهومها ودالتها، من خلال التعريف بها، وبيان أهميتها، ومدى إمكانية اعتبارها ضمن الأنشطة الرياضية المعترف بها.

- أهمية الرياضة الإلكترونية: تعد الرياضة الإلكترونية نوعاً من الألعاب الإلكترونية. وللوقوف على تعريفها علينا التعرف أولاً على الألعاب الإلكترونية التي تعرف في قاموس كامبردج بأنها تقوم فيها بتحريك الصورة على شاشة، فاللعبة الإلكترونية هي لعبة تلعب من خلال جهاز سمعي بصري وقد تكون مبنية على قصة، ولدى المتخصصين فإن اللعبة الإلكترونية هي استخدام التقنية والرسوم المتحركة من قبل شركات متخصصة يتم فيها التنافس بين اللاعب والجهاز الحاسب اللي واللاعب ولاعب آخر عبر شبكة الانترنت (مهدي، 2020م، ص231)

فإن اللعبة الإلكترونية هي استخدام للتقنية والرسوم المتحركة، من قبل شركات متخصصة، يتم فيها التنافس بين شبكة الإنترنت للألعاب وجهاز الحاسب، أو الألعاب والآخر موجود فعلياً.

- أنواع الرياضة الإلكترونية:

أصبحت الألعاب الإلكترونية جزءاً من وسائل التسلية والترفيه في العصر الحالي، وتتوفر بأنواع وأشكال متعددة يمكن الاختيار بينها؛ تبعاً للرغبات والاهتمامات؛ فمنها ما يتعلق بالمغامرات والتحديات، ومنها ما يتعلق بالإبداع والإنجاز، ومنها ما هو خاص بالتفكير والتحلي ثم إنها تلبي رغبات الكبار والصغار؛ فمنها ما هو بسيط، ومنها ما يحتاج إلى مهارة وتخطيط؛ لذا، تساعد معرفة أنواعها اللاعب في اختيار الأنسب منها؛ تبعاً لكيفية اللعب، أو موضوع القصة التي تتضمنها، وغيرها من الأمور.

أولاً: أنواع الألعاب الإلكترونية وفق أسلوب لعبها:

تُصنّف الألعاب الإلكترونية إلى أصناف رئيسة عدّة وفق أسلوب تفاعل اللاعبين فيها، على النحو الآتي: (hp.com, Video Game Genres: Everything You Need to Know)

1- ألعاب العالم المفتوح: تعرف ألعاب العالم المفتوح (Open World Games) أيضاً باسم ألعاب الصندوق الرملي (Sandbox)، وتمتاز بعدم توجيه اللاعب نحو طريق مُحدّد أثناء استخدام اللعبة، وعدم وجود هدف أو نهاية مُعيّنة تُرشد اللاعب إليها؛ أي إنها تُتيح للاعبين حرية استكشاف بيئة افتراضية واسعة، وممارسة عدد كبير من المهام والأنشطة الاختيارية، مثل: السباق، أو حلّ الألغاز، أو التفاعل مع الشخصيات الأخرى؛ ممّا يُوفّر مساحة للإبداع والتجريب، ومن أشهر ألعاب هذا النوع: لعبة ماينكرافت (Minecraft) التي تسمح للاعبين ببناء أي شيء يُمكنهم تخيُّله. (rocketbrush.com):

2- الألعاب الاستراتيجية في الوقت الحقيقي: تعتمد الألعاب الاستراتيجية في الوقت الحقيقي أو اللحظية (RTS: Real-time Strategy Games) على إنشاء اللاعبين خُطّاً استراتيجية مختلفة؛ للتحكّم بعدد من المحاربين في ساحة معركة تتطوّر فيها الأحداث باستمرار؛ بهدف بناء قواعد عسكرية ومُدن داخل اللعبة، ثمّ حمايتها، إلى جانب محاولة الاستيلاء على قواعد الخصوم العسكرية، ويُشار إلى أنّ الألعاب الاستراتيجية في الوقت الحقيقي سُمّيت بهذا الاسم؛ لأنّ اللاعب قد يحتاج إلى تغيير خُطّطه؛ وفق تصرّفات اللاعبين حوله بين الحين والآخر؛ لكيلا يخسر قواعده العسكرية؛ ممّا يعني أنّها تحتاج إلى مهارات عالية في التخطيط، وإدارة الموارد، واتّخاذ القرارات بسرعة.

3- ألعاب المحاكاة: تسمى ألعاب المحاكاة (Simulation games) بهذا الاسم؛ لأنها تعتمد على إنشاء محاكاة للعالم الحقيقي والتجارب الواقعية؛ مما يُتيح للاعبين تجربة لعبة غامرة ومفيدة في الوقت ذاته، وتتعدد الأمثلة لهذا النوع من الألعاب؛ إذ تُوجد ألعاب لمحاكاة الحياة الواقعية وتنفيذ المهام الروتينية، مثل لعبة سيمز (The Sims)، وألعاب لمحاكاة الرياضات المختلفة، أو قيادة سيارات السباق، أو البناء، أو الطيران، وغير ذلك.

ثانياً: أنواع الألعاب الإلكترونية وفق موضوعها (gamedesigning.org)

تُقسم الألعاب الإلكترونية وفق موضوعها إلى أنواع عدّة، منها: ألعاب الرعب التي تجذب مُحبّي الإثارة والتشويق الباحثين عن تجربة مليئة بالمغامرات المخيفة، وألعاب النجاة التي تعتمد على مهارة اللاعب في تجميع الموارد؛ ليتمكن من البقاء على قيد الحياة في اللعبة. ومنها أيضاً ألعاب المغامرات التي يتفاعل اللاعب فيها مع قصة المغامرة التي تخوضها الشخصية التي يتحكّم فيها، والألعاب الرياضية التي تُحاكي ألعاب الرياضة بقواعدها الحقيقية، أو تُعيد عنها أحياناً، وألعاب المصارعة القتالية التي تسمح للاعبين بمواجهة بعضهم بعضاً.

المبحث الثاني: اللياقة البدنية:

- **تعريف اللياقة البدنية:** هي قدرة الفرد على القيام بأنشطته اليومية بأفضل أد والضغط والإجهاد من التحمل والقوة مع قدرته على تحمل المرض ومن الجدير بالذكر أن مفهوم اللياقة البدنية لا يشمل القدرة على الركض السريع أو رفع الأوزان الثقيلة" وهذه الصفات لا يتميز بها فئة محددة من الأفراد على الرغم من أهميتها في رفع مستوى اللياقة البدنية ويشار إلى أنه من الضروري الحرص على الحفاظ على مستوى جيد من اللياقة البدنية" (خولي، 1996م، ص 25)

- **أهمية اللياقة البدنية:** لا تقتصر أهمية اللياقة البدنية على الفوائد الصحية للجسم بل تمتد إلى فوائد عقلية أيضاً، حيث يساعد النشاط البدني المنتظم في تحسين وظائف المخ، وحماية الذاكرة، والمحافظة على مهارات التفكير والتعلم، وذلك من خلال زيادة معدل ضربات القلب وتنشيط الدورة الدموية؛ مما يعزز تدفق الدم والأكسجين إلى المخ، كما أنه يحفز إفراز الهرمونات التي تعزز نمو خلايا المخ. وتشمل فوائد اللياقة البدنية للأطفال الذين تتراوح أعمارهم بين 6 و 13 عاماً تحسين التفكير والإدراك، وتقليل مشاعر القلق لدى المراهقين والكبار. وقد ثبت أيضاً أن التمارين الرياضية

تساهم في نمو حجم الحصين، وهو جزء من الدماغ ضروري للذاكرة والتعلم؛ مما يساهم في تحسين الوظيفة العقلية لدى كبار السن. بالإضافة إلى ذلك، تعمل التمارين الرياضية على الوقاية من العديد من الأمراض العقلية مثل مرض الزهايمر وانفصام الشخصية، كما أن زيادة اللياقة البدنية تقلل من خطر الإصابة بالقلق والاكتئاب من خلال تحسين المزاج والنوم، وإفراز الإندورفين والسيروتونين (هرمون السعادة) في المخ. (<https://altibbi.com>)

الجزء الثاني: الدراسة الميدانية

أولاً- أداة جمع البيانات

1- تصميم استمارة الاستبيان:

لقد قام الباحثان بإعداد الصورة المبدئية لعبارات استمارة الاستبيان بعد الاطلاع على عديد من المراجع العلمية، والدراسات السابقة في مجال البحث الحالي ومن خلال ما تم استخلاصه من الجانب النظري لهذه الدراسة، وقد راع الباحث في إعداد استمارة الاستبيان وضوح الفقرات وسهولة الإجابة عليها، حيث طلب من المستبين وضع علامة (✓) أمام الإجابة التي يراها مناسبة. وبعد عملية تحكيم الاستبيان قام الباحثان بتوزيع عدد (50) نسخة من استمارة الاستبيان على الذين تم اختيارهم من طلبة قسم التربية البدنية بكلية الآداب جامعة صبراتة. وبعد فترة زمنية تم الحصول على عدد (43) استمارة استبيان من الاستمارات الموزعة. والجدول رقم (1) يبين عدد نسخ استمارة الاستبيان الموزعة والمسترجعة ونسبة المسترجع منها.

جدول رقم (1) عدد نسخ استمارة الاستبيان الموزعة والمسترجعة ونسبة المسترجع منها.

عدد النسخ الموزعة	عدد النسخ المسترجعة	نسبة النسخ المسترجعة %
50	43	86.00

من خلال الجدول رقم (1) نلاحظ أن نسبة المسترجع الكلية 86% من جميع استمارات الاستبيان الموزعة وهي نسبة كبيرة.

ثانياً: - اختبار الثبات والصدق: Reliability and Validate

للتأكد من ثبات وصدق " أداة الدراسة " قام الباحث بحساب معامل كرونباخ ألفا (Alpha Cornbach) ومعامل الصدق الذاتي لكل محور من محاور استمارة الاستبيان ولجميع المحاور. فكانت النتائج كما بالجدول رقم (2).

جدول رقم (2) نتائج اختبار الثبات والصدق

م	المحور	عدد العبارات	معامل ألفاء الثبات	معامل الصدق
1	مستوى اللياقة البدنية في المؤسسة قيد الدراسة	7	0.705	0.840
2	مستوى استخدام الرياضة الإلكترونية في المؤسسة	7	0.789	0.888
3	جميع المحاور	14	0.811	0.901

من خلال الجدول رقم (2) يلاحظ أن قيم معامل كرونباخ ألفا (α) لكل محور من محاور استمارة الاستبيان تتراوح بين (0.705 إلى 0.789) ولجميع المحاور (0.811) وهي قيم كبيرة أكبر من 0.60 وهذا يدل على توفر درجة عالية من الثبات الداخلي في الإجابات. وكذلك فإن معاملات الصدق تتراوح بين (0.840 إلى 0.888) ولجميع المحاور (0.901) وهي قيم كبيرة وهذا يدل على توفر درجة عالية من الصدق مما يمكننا من الاعتماد على إجابات مفردات العينة في تحقيق أهداف الدراسة وتحليل نتائجها.

ثالثاً: خصائص مفردات عينة الدراسة

1- توزيع مفردات عينة الدراسة حسب الجنس

جدول رقم (3) التوزيع التكراري والنسبي المئوي لمفردات عينة الدراسة حسب الجنس

الجنس	العدد	النسبة %
ذكر	37	86.0
أنثى	6	14.0
المجموع	43	100.0

من خلال الجدول رقم (3) يلاحظ أن معظم مفردات عينة الدراسة هم من الذكور ويمثلون نسبة (86%) من جميع مفردات عينة الدراسة، والباقي من الإناث ويمثلن نسبة (14%) من جميع مفردات عينة الدراسة

2- توزيع مفردات عينة الدراسة حسب العمر

جدول رقم (4) التوزيع التكراري والنسبي المئوي لمفردات عينة الدراسة حسب العمر

العمر	العدد	النسبة %
من 20 إلى أقل من 30 سنة	42	97.7
من 30 سنة فأكثر	1	2.3
المجموع	43	100.0

من خلال الجدول رقم (4) يلاحظ أن معظم مفردات عينة الدراسة أعمارهم من 20 إلى أقل من 30 سنة ويمثلون نسبة (97.7%) من جميع مفردات عينة الدراسة والباقي ممن أعمارهم من 30 سنة فأكثر ويمثلون نسبة (2.3%) من جميع مفردات عينة الدراسة.

2- توزيع مفردات عينة الدراسة حسب المستوى التعليمي

جدول رقم (5) التوزيع التكراري والنسبي المئوي لمفردات عينة الدراسة حسب المستوى التعليمي

المستوى التعليمي	العدد	النسبة %
تعليم ثانوي	2	4.7
تعليم جامعي	41	95.3
المجموع	43	100.0

من خلال الجدول (5) يلاحظ أن معظم مفردات عينة الدراسة ممن مستواهم التعليمي تعليم جامعي ويمثلون نسبة (95.3 %) من جميع مفردات عينة الدراسة والباقي هم ممن مستواهم التعليمي تعليم ثانوي ويمثلون نسبة (4.7 %) من جميع مفردات عينة الدراسة.

رابعاً: اختبار الفرضيات الفرعية للدراسة

1- مستوى اللياقة البدنية في المؤسسة قيد الدراسة

جدول رقم (6) التوزيع التكراري والنسبي المئوي لإجابات مفردات عينة الدراسة على العبارات المتعلقة بمستوى

اللياقة البدنية في المؤسسة قيد الدراسة ودرجات الموافقة عليها حسب أسلوب التوزيع النسبي

م	العبارات	غير موافق بشدة	غير موافق	محايد	موافق	موافق بشدة	درجة الموافقة
1	تؤثر الرياضة الإلكترونية في لياقة الطالب البدنية.	1	4	10	12	16	عالية جداً
2	استخدام الرياضة الإلكترونية يؤثر تأثير إيجابي على لياقة الطلبة بدنياً	1	10	7	11	14	عالية جداً
3	يوجد رياضات إلكترونية متنوعة بالمؤسسة قيد الدراسة تزيد من لياقة الطالب بدنياً.	2.3	7.0	23.3	51.2	16.3	عالية
4	تدعم المؤسسة التعليمية طلابها بممارسة الرياضة الإلكترونية لتحقيق اللياقة البدنية.	9.3	16.3	23.3	27.9	12	عالية جداً
5	هناك رضا لدى الطلبة على نوعية الرياضات الإلكترونية التي توفرها المؤسسة.	2.3	2.3	14.0	53.5	27.9	عالية
6	توجد علاقة وأثر بين ممارسة الرياضة الإلكترونية ورفع مستوى اللياقة البدنية للطلبة.	2.3	9.3	14.0	60.5	14.0	عالية
7	يؤثر استخدام الرياضة الإلكترونية في زيادة القوة الذهنية للطلبة من خلال ممارسة الرياضة الإلكترونية.	0.0	2.3	11.6	30.2	55.8	عالية جداً

من خلال الجدول رقم (6) يلاحظ أن: درجات الموافقة عالية على جميع العبارات المتعلقة بمستوى

اللياقة البدنية في المؤسسة قيد الدراسة

- أ- درجات الموافقة عالية جدا على العبارات التالية: -
1. تؤثر الرياضة الإلكترونية في لياقة الطالب البدنية.
 2. استخدام الرياضة الإلكترونية يؤثر تأثير إيجابي على لياقة الطلبة بدنيا
 3. تدعم المؤسسة التعليمية طلابها بممارسة الرياضة الإلكترونية لتحقيق اللياقة البدنية.
 4. يؤثر استخدام الرياضة الإلكترونية في زيادة القوة الذهنية للطلبة من خلال ممارسة الرياضة الإلكترونية.

- ب-درجات الموافقة عالية على العبارات التالية: -
1. يوجد رياضات إلكترونية متنوعة بالمؤسسة قيد الدراسة تزيد من لياقة الطالب بدنيا.
 2. هناك رضا لدى الطلبة على نوعية الرياضات الإلكترونية التي توفرها المؤسسة.
 3. توجد علاقة وأثر بين ممارسة الرياضة الإلكترونية ورفع مستوى اللياقة البدنية للطلبة.
- ولاختبار معنوية درجة الموافقة على كل عبارة من العبارات المتعلقة بمستوى اللياقة البدنية في المؤسسة قيد الدراسة تم استخدام اختبار ولكوكسون حول متوسط المقياس (3) فكانت النتائج كما في الجدول رقم (7)، حيث كانت الفرضية الصفرية والبديلة لها لكل عبارة على النحو التالي
- الفرضية الصفرية: متوسط درجة الموافقة على العبارة لا يختلف معنويا عن متوسط المقياس (3)
- مقابل الفرضية البديلة: متوسط درجة الموافقة على العبارة يختلف معنويا عن متوسط المقياس (3)
- جدول رقم (7) نتائج اختبار ولكوكسون حول متوسط كل عبارة من العبارات المتعلقة بمستوى اللياقة البدنية في المؤسسة قيد الدراسة

م	العبارة	المتوسط	الانحراف المعياري	إحصائي الاختبار	الدلالة المحسوبة
1	تؤثر الرياضة الإلكترونية في لياقة الطالب البدنية.	3.88	1.096	-4.081	.000
2	استخدام الرياضة الإلكترونية يؤثر تأثير إيجابي على لياقة الطلبة بدنيا	3.63	1.235	-3.152	.002
3	يوجد رياضات إلكترونية متنوعة بالمؤسسة قيد الدراسة تزيد من لياقة الطالب بدنيا	3.72	.908	-4.009	.000
4	تدعم المؤسسة التعليمية طلابها بممارسة الرياضة الإلكترونية لتحقيق اللياقة البدنية.	3.44	1.315	-2.128	.033
5	هناك رضا لدى الطلبة على نوعية الرياضات الإلكترونية التي توفرها المؤسسة.	4.02	.859	-4.833	.000
6	توجد علاقة وأثر بين ممارسة الرياضة الإلكترونية ورفع مستوى اللياقة البدنية للطلبة.	3.74	.902	-4.131	.000
7	يؤثر استخدام الرياضة الإلكترونية في زيادة القوة الذهنية للطلبة من خلال ممارسة الرياضة الإلكترونية.	4.40	.791	-5.466	.000

من خلال الجدول رقم (7) يلاحظ أن الدلالات المحسوبة أقل من مستوى المعنوية (0.05) ومتوسطات إجابات مفردات عينة الدراسة تزيد عن متوسط المقياس (3) لجميع العبارات المتعلقة بمستوى اللياقة البدنية في المؤسسة قيد الدراسة لذلك نرفض الفرضيات الصفرية لهذه العبارات ونقبل الفرضيات البديلة لها وحيث أن متوسطات إجابات مفردات عينة الدراسة على هذه العبارات تزيد عن متوسط المقياس (3)، وهذا يدل على وجود ارتفاع معنوي في درجات الموافقة على هذه العبارات ولاختبار الفرضية الفرعية المتعلقة بمستوى اللياقة البدنية في المؤسسة قيد الدراسة تم إيجاد متوسطات إجابات مفردات عينة الدراسة على جميع العبارات المتعلقة بهذه الفرضية، واستخدام اختبار ((Z) حول متوسط المقياس (3) فكانت النتائج كما بالجدول رقم (9)، حيث كانت الفرضية الصفرية والبديلة لها على النحو التالي:

الفرضية الصفرية: متوسط درجة الموافقة على جميع العبارات المتعلقة بمستوى اللياقة البدنية في المؤسسة قيد الدراسة لا يختلف معنويًا عن متوسط المقياس (3)
الفرضية البديلة: متوسط درجة الموافقة على جميع العبارات المتعلقة بمستوى اللياقة البدنية في المؤسسة قيد الدراسة يختلف معنويًا عن متوسط المقياس (3)

الجدول رقم (8) نتائج اختبار (Z) حول متوسط درجة الموافقة على جميع العبارات المتعلقة بمستوى اللياقة البدنية في المؤسسة قيد الدراسة

البيان	المتوسط العام	الانحراف المعياري	إحصائي الاختبار	الدلالة المحسوبة
مستوى اللياقة البدنية في المؤسسة قيد الدراسة	3.8339	.62030	8.815	.000

من خلال الجدول رقم (8) يلاحظ أن قيمة إحصائي الاختبار (8.815) بدلالة محسوبة (0.000) وهي أقل من مستوى المعنوية (0.05) لذلك نرفض الفرضية الصفرية ونقبل الفرضية البديلة، وحيث أن المتوسط العام لإجابات مفردات عينة الدراسة (3.8339) وهو يزيد عن متوسط المقياس (3)، وهذا يشير إلى وجود ارتفاع في مستوى اللياقة البدنية في المؤسسة قيد الدراسة حيث أن: -

1. تؤثر الرياضة الإلكترونية في لياقة الطالب البدنية.
2. استخدام الرياضة الإلكترونية يؤثر تأثير إيجابي على لياقة الطلبة بدنيا
3. يوجد رياضات إلكترونية متنوعة بالمؤسسة قيد الدراسة تزيد من لياقة الطالب بدنيا

4. تدعم المؤسسة التعليمية طلابها بممارسة الرياضة الإلكترونية لتحقيق اللياقة البدنية.
5. هناك رضا لدى الطلبة على نوعية الرياضات الإلكترونية التي توفرها المؤسسة.
6. توجد علاقة وأثر بين ممارسة الرياضة الإلكترونية ورفع مستوى اللياقة البدنية للطلبة.
7. يؤثر استخدام الرياضة الإلكترونية في زيادة القوة الذهنية للطلبة من خلال ممارسة الرياضة الإلكترونية.

2- مستوى استخدام الرياضة الإلكترونية في المؤسسة قيد الدراسة

جدول رقم (9) التوزيع التكراري والنسبي المئوي لإجابات مفردات عينة الدراسة على العبارات المتعلقة بمستوى استخدام الرياضة الإلكترونية في المؤسسة قيد الدراسة ودرجات الموافقة عليها حسب أسلوب التوزيع النسبي

م	العبارة	غير موافق بشدة	غير موافق	محايد	موافق	موافق بشدة	درجة الموافقة
1	تعمل المؤسسة التعليمية على وضع خطة تدريبية على أنشطت الرياضة الإلكترونية.	00	1	9	21	12	عالية
		0.0	2.3	20.9	48.8	27.9	
2	تقوم المؤسسة التعليمية بزيادة فاعلية الطلبة بتنمية لياقتهم البدنية عن طريق توفير جميع أنواع الأجهزة التي تدعم الرياضة الإلكترونية	00	2	9	20	12	عالية
		0.0	4.7	20.9	46.5	27.9	
3	تساعد المؤسسة التعليمية الطلبة على خلق مناخ رياضي	00	1	4	17	21	عالية جدا
		0.0	2.3	9.3	39.5	48.8	
4	تعمل المؤسسة التعليمية على تطوير الرياضات التي تزيد من لياقة الطلبة بدنيا بتنوع برامج الرياضة الإلكترونية.	00	3	9	15	16	عالية جدا
		0.0	7.0	20.9	34.9	37.2	
5	توفر المؤسسة التعليمية أنشطة رياضية إلكترونية متنوعة.	2	3	7	19	12	عالية
		4.7	7.0	16.3	44.2	27.9	
6	يوجد أنشطة رياضية متنوعة ترفع من مستوى اللياقة البدنية للطلاب	00	00	1	14	28	عالية جدا
		0.0	0.0	2.3	32.6	65.1	
7	تعمل المؤسسة التعليمية على تعزيز مهارات الطلبة بتوفير الأنشطة الرياضية التي تعزز اللياقة البدنية	00	1	3	16	23	عالية جدا
		0.0	2.3	7.0	37.2	53.5	

من خلال الجدول رقم (19) يلاحظ أن: -

أ- درجات الموافقة عالية جدا على العبارات التالية: -

1. تساعد المؤسسة التعليمية الطلبة على خلق مناخ رياضي
2. تعمل المؤسسة التعليمية على تطوير الرياضات التي تزيد من لياقة الطلبة بدنيا بتنوع برامج الرياضة الإلكترونية.

3. يوجد أنشطة رياضييه متنوعة ترفع من مستوى اللياقة البدنية للطالب
4. تعمل المؤسسة التعليمية
5. على تعزيز مهارات الطلبة بتوفير الأنشطة الرياضية التي تعزز اللياقة البدنية
- ب-درجات الموافقة عالية على العبارات التالية: -
1. تعمل المؤسسة التعليمية على وضع خطة تدريبية على أنشطت الرياضة الإلكترونية.
 2. تقوم المؤسسة التعليمية بزيادة فاعلية الطلبة بتنمية لياقتهم البدنية عن طريق توفير جميع أنواع الأجهزة التي تدعم الرياضة الإلكترونية.
 3. توفر المؤسسة التعليمية أنشطة رياضية إلكترونية متنوعة.
- ولاختبار معنوية درجة الموافقة على كل عبارة من العبارات المتعلقة بمستوى استخدام الرياضة الإلكترونية في المؤسسة قيد الدراسة تم استخدام اختبار ولكوكسون حول متوسط المقياس (3) فكانت النتائج كما في الجدول رقم (10)، حيث كانت الفرضية الصفرية والبديلة لها لكل عبارة على النحو التالي:
- الفرضية الصفرية: متوسط درجة الموافقة على العبارة لا يختلف معنويا عن متوسط المقياس (3)
- مقابل الفرضية البديلة: متوسط درجة الموافقة على العبارة يختلف معنويا عن متوسط المقياس (3)
- جدول رقم (10) نتائج اختبار ولكوكسون حول متوسط كل عبارة من العبارات المتعلقة بمستوى استخدام الرياضة الإلكترونية في المؤسسة قيد الدراسة

م	العبارة	المتوسط	الانحراف المعياري	إحصائي الاختبار	الدالة المحسوبة
1	تعمل المؤسسة التعليمية على وضع خطة تدريبية على أنشطت الرياضة الإلكترونية	4.02	.771	-5.084	.000
2	تقوم المؤسسة التعليمية بزيادة فاعلية الطلبة بتنمية لياقتهم البدنية عن طريق توفير جميع أنواع الأجهزة التي تدعم الرياضة الإلكترونية	3.98	.831	-4.880	.000
3	تساعد المؤسسة التعليمية الطلبة على خلق مناخ رياضي	4.35	.752	-5.480	.000
4	تعمل المؤسسة التعليمية على تطوير الرياضات التي تزيد من لياقة الطلبة بدنيا بتنوع برامج الرياضة الإلكترونية.	4.02	.938	-4.744	.000
5	توفر المؤسسة التعليمية أنشطة رياضية إلكترونية متنوعة	3.84	1.067	-3.899	.000
6	يوجد أنشطة رياضييه متنوعة ترفع من مستوى اللياقة البدنية للطالب	4.63	.536	-5.887	.000
7	تعمل المؤسسة التعليمية على تعزيز مهارات الطلبة بتوفير الأنشطة الرياضية التي تعزز اللياقة البدنية	4.42	.731	-5.572	.000

من خلال الجدول رقم (10) يلاحظ أن الدلالات المحسوبة أقل من مستوي المعنوية (0.05)

ومتوسطات إجابات مفردات عينة الدراسة تزيد عن متوسط المقياس (3) لجميع العبارات المتعلقة بمستوى استخدام الرياضة الإلكترونية في المؤسسة قيد الدراسة لذلك نرفض الفرضيات الصفرية لهذه العبارات ونقبل الفرضيات البديلة لها وحيث أن متوسطات إجابات مفردات عينة الدراسة على هذه العبارات تزيد عن متوسط المقياس (3)، وهذا يدل على وجود ارتفاع معنوي في درجات الموافقة على هذه العبارات ولاختبار الفرضية الفرعية المتعلقة بمستوى استخدام الرياضة الإلكترونية في المؤسسة قيد الدراسة تم إيجاد متوسطات إجابات مفردات عينة الدراسة على جميع العبارات المتعلقة بهذه الفرضية، واستخدام اختبار ((Z حول متوسط المقياس (3) فكانت النتائج كما بالجدول رقم (12)، حيث كانت الفرضية الصفرية والبديلة لها على النحو التالي:

الفرضية الصفرية: متوسط درجة الموافقة على جميع العبارات المتعلقة بمستوى استخدام الرياضة الإلكترونية في المؤسسة قيد الدراسة لا يختلف معنويًا عن متوسط المقياس (3)
الفرضية البديلة: متوسط درجة الموافقة على جميع العبارات المتعلقة بمستوى استخدام الرياضة الإلكترونية في المؤسسة قيد الدراسة يختلف معنويًا عن متوسط المقياس (3)

الجدول رقم (11) نتائج اختبار (Z) حول متوسط درجة الموافقة على جميع العبارات المتعلقة بمستوى استخدام الرياضة الإلكترونية في المؤسسة قيد الدراسة

البيان	المتوسط العام	الانحراف المعياري	إحصائي الاختبار	الدلالة المحسوبة
مستوى استخدام الرياضة الإلكترونية في المؤسسة قيد الدراسة	4.1794	.54362	14.227	.000

من خلال الجدول رقم (11) يلاحظ أن قيمة إحصائي الاختبار (14.227) بدلالة محسوبة (0.000) وهي أقل من مستوى المعنوية (0.05) لذلك نرفض الفرضية الصفرية ونقبل الفرضية البديلة، وحيث أن المتوسط العام لإجابات مفردات عينة الدراسة (4.1794) وهو يزيد عن متوسط المقياس (3)، وهذا يشير إلى وجود ارتفاع في مستوى استخدام الرياضة الإلكترونية في المؤسسة قيد الدراسة حيث أن: -

1. تعمل المؤسسة التعليمية على وضع خطة تدريبية على أنشطت الرياضة الإلكترونية
2. تقوم المؤسسة التعليمية بزيادة فاعلية الطلبة بتنمية لياقتهم البدنية عن طريق توفير جميع أنواع الأجهزة التي تدعم الرياضة الإلكترونية

3. تساعد المؤسسة التعليمية الطلبة على خلق مناخ رياضي
4. تعمل المؤسسة التعليمية على تطوير الرياضات التي تزيد من لياقة الطلبة بدنيا بتنوع برامج الرياضة الإلكترونية.
5. توفر المؤسسة التعليمية أنشطة رياضية إلكترونية متنوعة
6. يوجد أنشطة رياضية متنوعة ترفع من مستوى اللياقة البدنية للطلاب
7. تعمل المؤسسة التعليمية على تعزيز مهارات الطلبة بتوفير الأنشطة الرياضية التي تعزز اللياقة البدنية

خامساً: اختبار الفرضية الرئيسية للدراسة

لمعرفة أثر مستوى استخدام الرياضة الإلكترونية في المؤسسة (كمتغير مستقل) على مستوى اللياقة البدنية في المؤسسة قيد الدراسة (كمتغير تابع) تم استخدام أسلوب تحليل الانحدار البسيط (Simple linear regression) فكانت النتائج كما بالجدول (13،14،15)

جدول رقم (12): نتائج اختبار معامل الارتباط ومعامل التحديد المتعلقة بنموذج انحدار المتغير التابع (مستوى اللياقة البدنية في المؤسسة قيد الدراسة) على المتغير المستقل (مستوى استخدام الرياضة الإلكترونية في المؤسسة)

معامل ارتباط بيرسون R	R Square معامل التحديد	Std. Error of the Estimate الخطأ المعياري للتقدير	P-value الدلالة الإحصائية
.481 ^a	.231	.55043	0.001

من الجدول رقم (12) نلاحظ أن قيمة معامل ارتباط بيرسون (0.481) ومعامل التحديد (0.231) بدلالة إحصائية (0.001) وهي أقل من مستوى المعنوية (0.05) وهذا يعني أن (23.1%) من التباينات في المتغير التابع (مستوى اللياقة البدنية في المؤسسة قيد الدراسة)، يُفسرها التباين في المتغير المستقل (مستوى استخدام الرياضة الإلكترونية في المؤسسة) بمتوسط خطأ معياري للتقدير Standard Error of the Estimate (0.55043) وهو مقدار صغير نسبياً، مما يدل على وجود أثر ذو دلالة إحصائية لمستوى استخدام الرياضة الإلكترونية في المؤسسة على مستوى اللياقة البدنية في المؤسسة قيد الدراسة.

جدول رقم (13) جدول تحليل التباين (ANOVA) لنموذج انحدار المتغير التابع (مستوى اللياقة البدنية في المؤسسة قيد الدراسة) على المتغير المستقل (مستوى استخدام الرياضة الإلكترونية في المؤسسة)

	Sum of Squares مجموع المربعات	d. f. درجات الحرية	Mean Square متوسط المربعات	F-Test أحصاء الاختبار	P-value الدلالة الإحصائية
Regression الانحدار	3.739	1	3.739	12.340	.001 ^a
Residual البواقي	12.422	41	.303		
Total الإجمالي	16.160	42			

* دال إحصائياً عند مستوى المعنوية 0.05

من الجدول رقم (13) نلاحظ أن قيمة إحصاء الاختبار (F) (12.340) بمستوى دلالة إحصائية (0.001) وهي أقل من مستوى المعنوية 0.05 مما يشير إلى أن النموذج الموفق معنوي (دال إحصائياً).

جدول رقم (14) نتائج تقدير معاملات الانحدار لنموذج انحدار المتغير التابع (مستوى اللياقة البدنية في المؤسسة قيد الدراسة) على المتغير المستقل (مستوى استخدام الرياضة الإلكترونية في المؤسسة)

	معاملات B الانحدار	الخطأ المعياري Std. Error	معاملات الانحدار المعياري Beta	قيمة إحصاء الاختبار T	الدلالة الإحصائية P- Value
(Constant)	1.540	.658		2.339	.024
الصراف الآلي	.549	.156	.481	3.513	.001

* دال إحصائياً عند مستوى المعنوية 0.05

من الجدول رقم (14) نموذج انحدار المتغير التابع () على المتغير المستقل () يكون بالصورة التالية:

$$Y = 1.540 + 0.549 X_1$$

(0.0024) (0.001)

حيث Y يمثل مستوى اللياقة البدنية في المؤسسة قيد الدراسة X_1 يمثل مستوى () استخدام الرياضة الإلكترونية في المؤسسة

من النموذج نلاحظ أن قيمة معامل انحدار المتغير التابع (مستوى اللياقة البدنية في المؤسسة قيد الدراسة) على المتغير المستقل (مستوى استخدام الرياضة الإلكترونية في المؤسسة) (0.549) بدلالة إحصائية (0.001)، وهي أقل من مستوى المعنوية (0.05) مما يشير إلى معنوية معامل الانحدار،

ويعني ذلك أن المتغير المستقل (مستوى استخدام الرياضة الإلكترونية في المؤسسة) له تأثير معنوي على المتغير التابع (مستوى اللياقة البدنية في المؤسسة قيد الدراسة) يتضح من النتائج الإحصائية المدونة بالجدول (15) السابق أن إشارة معامل الانحدار في النموذج الموفق موجبة ((+)) يشير ذلك إلى أن أثر المتغير مستقل (مستوى استخدام الرياضة الإلكترونية في المؤسسة) في المتغير التابع (مستوى اللياقة البدنية في المؤسسة قيد الدراسة) ايجابي، أي كلما زاد مستوى المتغير مستقل (مستوى استخدام الرياضة الإلكترونية في المؤسسة) بوحدة واحدة زاد مستوى المتغير التابع (مستوى اللياقة البدنية في المؤسسة قيد الدراسة) بقيمة 0.549 من الوحدة.

سادساً: نتائج وتوصيات البحث

- النتائج:

1. تؤثر الرياضة الإلكترونية في لياقة الطالب البدنية.
2. استخدام الرياضة الإلكترونية يؤثر تأثير إيجابي على لياقة الطلبة بدنيا
3. تدعم المؤسسة التعليمية طلابها بممارسة الرياضة الإلكترونية لتحقيق اللياقة البدنية.
4. تساعد المؤسسة التعليمية الطلبة على خلق مناخ رياضي
5. توفر المؤسسة التعليمية أنشطة رياضية إلكترونية متنوعة
6. يوجد أنشطة رياضية متنوعة ترفع من مستوى اللياقة البدنية للطلاب
7. استخدام الرياضة الإلكترونية يؤثر تأثير إيجابي على لياقة الطلبة بدنيا

- التوصيات:

1. الاهتمام بمادة الرياضة الإلكترونية وبرمجتها من ضمن مناهج قسم التربية البدنية بالكلية
2. العمل على تجهيز مساحات خاصة لمجهزة للرياضة الإلكترونية كالمساحات المعدة للرياضة التقليدية
- 3- العمل على تمويل برامج وأنشطة الرياضة الإلكترونية داخل الكلية
- 4- تبادل الخبرات عن طريق إقامة الورش والندوات في هذا المجال

المراجع

- 1- جمال إبراهيم داود وج، سمير سليم فاضل، تحليل الارتباط ونماذج الانحدار البسيط، دار الكتب الوطنية، بنغازي، الطبعة الأولى، 2004م.
 - 2- الحمادي والخولي، 1990، صفحة 29، تصدر عن كلية القانون، وتنتشرها دار نشر جامعة قطر 2021 المجلة الدولية للقانون، المجلد العاشر، العدد المنتظم الأول.
 - 3- خولي، أمين الرياضة والمجتمع، سلسلة عالم المعرفة 216، المجلس الوطني للثقافة، الفلسفة والأدب الكويت، ديسمبر، 1996م.
 - 4- سمير كامل عاشور وسامية أبو الفتوح، الاختبارات اللامعلمية، الطبعة الأولى، معهد الإحصاء، 1995م.
 - 5- عايدة نخلة رزق الله، دليل الباحثين في التحليل الإحصائي، الطبعة الأولى، دار الكتب، القاهرة، 2002.
 - 6- عبد الحميد عبد المجيد البلداوي، الإحصاء للعلوم الإدارية والتطبيقية، دار الشروق، عمان، الطبعة الأولى، 1997م.
 - 7- مهدي محمود البياتي، تحليل البيانات الإحصائية باستخدام البرنامج الإحصائي SPSS، الطبعة الأولى، دار الحامد، عمان، 2005م.
- gamedesigning.org, The Complete Guide to Video Game Genres
- [1]hp.com, Video Game Genres: Everything You Need to Know
- [2]rocketbrush.com, MOST POPULAR VIDEO GAME GENRES IN 2024: REVENUE, STATISTICS
- Wagner M, «Competing in metagame space – eSports as the first professionalized computer metagame, Birkhäuser, (2007
- CEO arman, «esports revenues will reach \$696 million this year and grow to \$1.5 1- billion by 2020 as brand investment doubles»: nezoo, [en ligne] consulté le 28/11/2017(04: 30) vu: <https://www.google.dz/url?sa=i&rct=j&q=&esrc=s&source=images&cd=&ved=0ahUKEwjP7uKDwzXAhWBxRQKHZEpb5gQjRwIBw&url=https%3A%2F%2Fnewzoo.com2Finsights%2Farticles%2Fesports-revenues-will-reach-696-millio-in>