بناء مقياس الترويح الافتراضي لطلاب الجامعة

م.د/ زينب مسعود محمد البليطي
مدرس بقسم الإدارة والترويح الرياضي
كلية التربية الرياضية – جامعة طنطا

المقدمة ومشكلة البحث:

أن الدول المتقدمة تهتم بالبرامج الترويحية لاستثمار أوقات الفراغ لدورها في تنمية وتطوير شخصية الفرد ككل وفى تحقيق النمو المتكامل له وذلك لكونها من اهم الوسائل التربوية لتحقيق اهداف التربية بوجه عام، وفى تحقيق أهدافها في استثمار أوقات الفراغ بوجه خاص. ولا غنى لأي مجتمع عن هذه البرامج المتوازنة الشاملة التي تسير تحت قيادة واعية تبذل كل جهد وعناية في الإعداد لها وتخطيطها وهي القاعدة التي تؤدى إلى تحقيق ما يرمى الية الترويح من حيث خلق روح التالف وتوحيد الاتجاه بنا يرفع مستوى الفرد في كافة النواحي باعتبار ان الفرد هو العنصر الأساسي بالنسبة إلى هذه البرامج. (2: 88)

ولقد تناول كل من **ساندرس وآخرون Sanders et al**(2000) بالتحليل عملية التفاعل بين التكنولوجيا والسلوك الاجتماعي. فهناك علاقة متبادلة داخل ثقافة المجتمع بين الأجزاء والعناصر المكونة له. فالسلوك الاجتماعي–بشكل عام، يتأثر بشكل كبير ومباشر بالوسائل التكنولوجية المختلفة. فالوسائل التكنولوجية المتعددة تلاقيها استجابة ثقافية محددة. فتتم عملية تأثر وتأثير متبادلة بين التقنية المستخدمة والسلوك الاجتماعي. ولا شك بأن التكنولوجيا الحديثة، وما تمخضت عنه من تطور شامل وكبير خلال العقود القليلة الماضية من الزمن، أكد بما لا يقبل مجالا للشك بأنها قد وصلت إلى مرحلة تطورية في تاريخ التكنولوجيا بشكل عام أكثر مما حدث على امتداد التاريخ الإنساني على مر العصور ولذا وجدت الانشطة الترويحية مجالا خصبا في التأثير على بعض من تلك الاثار. (34: 42)

ويتفق كل من **عادل سرايا** (2012)، **الحسين وايد**Al-Hosan& Oyaid (2012) أنه بداية التسعينات جذب التطور الحادث في مجال الواقع الافتراضي Virtual Reality (VR) اهتمام العديدين كونه اتجاها جديداً أظهر فوائد خلال تطبيقه في العديد من المجالات وقد ابتكر الواقع الافتراضي في عام ١٩٨٩م جارون لاينير J. Lainer، ومنذ ذلك التاريخ تطورت بيئات افتراضية باستخدام الرسومات التي يتم إنشاؤها بواسطة الحاسب الآلي لكي يتفاعل الانسان والحاسب الآلي، فأصبحت بعد فترة تعمل على خلق بيئات يمكن استخدمها في العديد من الأنشطة. (6)،(23)

ويضيف **كاري Kari** (2019) (30) أنه يمكن تصنيف أنشطة الواقع الافتراضي بناءً

على التكنولوجيا التي تستخدمها وتوفرها. على سبيل المثال، هناك أنشطة (VR) توفر سماعات رأس VR (غالبًا ما تكون مقيدة، حيث كانت سماعات الرأس المستقلة لا تزال غير شائعة نسبيًا في أوائل عام 2019) مع وحدات التحكم الخاصة بها مثل HTC VIVE أو Oculus RIFT. تُستخدم من خلال تتبع الحركة في مساحة تبلغ حوالي 15 مترًا مربعًا. ونموذج يوفر، بالإضافة إلى سماعات الرأس، أجهزة الجري والمشي بالواقع الافتراضي، ونوع ثالث يقدم تجارب (VR) من خلال Zero Latency VR. حيث يستخدم بأدوات سماعات رأس مستقلة أو سماعات رأس متصلة بحزم خلفية (بها أجهزة كمبيوتر) التي يحملها المستخدمون معهم أثناء اللعب. يحرر المستخدمين Free-roam VR داخل منطقة اللعب من الكابلات والمعدات الثابتة الأخرى ويسمح لهم بالتحرك بحرية في منطقة معينة يتم تعيينها أو بنائها عادةً في مستودع أو مساحة كبيرة مماثلة، حيث يكون للمستخدمين مساحة كبيرة إلى حد التجول. لذا فان تقدم حلول VR Arcade النموذجية فرصًا جديدة للألعاب الرقمية وغيرها من أشكال الترفيه، وتقدم الحلول المتاحة مزيجًا واسعًا من الألعاب الترويحية الافتراضية. وفى هذا الصدد يشير عبد الحميد عبد العزيز طلبة عبد الحميد (2010)(8) أن الواقع الافتراضي على أنه نمط جديد يمزج الواقع بالخيال في تمثيل واظهار الأشياء إما ثابتة أو متحركة والتي يتفاعل معها الانسان مع مستخدماً أجهزة وأدوات مخصصة،

ويذكر كل من **منال أبو الحسن** (2009) **مها الشحرورى** (2008) **فضل سلامه** (2006) أن الترويح يمكن أن يتم من خلال نوع من الألعاب التي تعرض على شاشه التلفزيون (ألعاب الفيديو) أو على شاشه الكمبيوتر أو من خلال شبكة الانترنت والتي تزود الفرد بالمتعة من خلال المشاهدة أو الألعاب الافتراضية كسباق السيارات أو يقدمون ألعاب للخيال العلمي في الفضاء أو شخصيه بطل خارق مثل السوبرمان. لذا قد أصبحت الألعاب الالكترونية مجالا ترويحيا وظاهرة حقيقيه في مجتمعنا إذ لا يكاد يخلو منها بيت ولا منطقه فترى مجموعة الأفراد الفرد أو يجلس إمام الشاشة الإلكترونية مراقبا ومنفعلا ومشاركا في صنع الانتصارات الافتراضية. (18: 33- 35)، (19: 46)، (12: 47)

كما تشير **عايده عبد العزيز ومحمد الحماحمى**(2004) أن الترويح يعد أحد المناشط التربوية والاجتماعية الذى يتقبله المجتمع ويخضع لعاداته وتقاليده ونوع الثقافة والمعتقدات السائدة فيه فالترويح يتبوأ مكانة هامة في الحياة المتوازنة إلى جانب العمل والعبادة والراحة والاسترخاء والحب كما يعد الترويح مظهر من مظاهر النشاط الإنساني وله دور هام في تحقيق التوازن بين العمل والراحة من عنائه وله إسهامات في تحقيق السعادة للإنسان (7: 18)

ومن خلال ما تقدم من الدراسات العربية التي أجريت في مجال استخدام الالعاب

الالكترونية كأحد الانشطة الترويحية لافتراضية كدراسة **ناهد منصور**(2020)(20)، **كرار الربيعى**(2019)(13)، **هبة الشيخ** (2018)(21)،**سيد مرسى** (2018)(5)، **عبده محمد** (2017)(10)، **فاطمة باشا**(2017)(11)، **يسرا رشاد** (2014)(22)،**عبد الله الهدلق**(2013)(9)، **محمد أحمد**(2013)(15)، **مأرب المولى ولميعه العبيدي** (2012)(14)، وكذلك الدراسات الأجنبية كدراسة **جوزيل** وآخرون Guzel et al (2020)(29)، ناملي وديمير Namli & Demir (2020)(32)، ثولين وفيلهيلمسون Thulin & Vilhelmson (2019)(35)، كاري Kari (2019)(30) يتضح أنه يحتل ترويح الواقع الافتراضي اهتمام الباحثين في مجال الترويح، حيث يعتبر اتجاه متطور بتطور التكنولوجيا يساهم في ممارسة أنشطة قضاء وقت الفراغ ويمارسه كل المراحل السنية من الأطفال حتى الكبار السن ، وقد زاد انتشاره خلال هذه الفترة وبخاصة مع العزلة الإجبارية على المجتمعات والأفراد بسبب انتشار فيروس كورونا والزام الأفراد بالتباعد منعا لانتشار الفيروس بين أفراد المجتمع الأمر الذى فرض على المجتمعات العزلة وعدم التواصل مما أدى إلى ضعف ممارسة أنشطة وقت الفراغ في الخلاء بوجه عام أما على مستوي الأنشطة الطلابية الجامعية فقد تعطلت، ولمواجهة تلك المشكلة فق ظهرت بقوة الرياضة الإلكترونية E-Sport عالمياً وهذا ما يؤكده تنظيم اللجنة الأولمبية الدولية (IOC) والرابطة العالمية للاتحادات الرياضية الدولية لمسابقات للألعاب الإلكترونية للجمع بين الرياضات الافتراضية والتقليدية Olympic Virtual Series (33)، ومن خلال عمل الباحثة كمدلاي لترويح الرياضي لاحظت قيام الاتحاد الرياضي للجامعات المصرية بالتوجه إلى الاستفادة من الأنشطة والألعاب الإلكترونية بإطلاق أول دورة إلكترونية لطلاب وطالبات الجامعات والمعاهد العليا المصرية تحت شعارات (الرياضة حياتنا حتى لو جوة بيوتنا) وذلك في أنشطة يمكن ممارستها عن بعد إلكترونيا مثل الكاراتيه (كاتا) ومسابقة البرنامج التخصصي والجملة الرياضية ومسابقة الثقافة الرياضية ومسابقة الأسر الطلابية النشيطة الأبداع والابتكار في المشاركة الإلكترونية، لذا يتضح مما تقدم أن ترويح الذى يستخدم التكنولوجيا كوسيط لخلق واقع افتراضي أصبح له حيز كبير في حياة أفراد المجتمع كوسيلة لقضاء وقت الفراغ بصورة أمنة نظرًا لجائحة كورونا أو لقضاء وقت الفراغ داخل المنزل.

لذا يتضح أن الترويح الافتراضي أصبح سمة من سمات العصر الحالي حيث اننا من خلال الملاحظة سوف نشاهد جميع أفراد المجتمع يمارسون الترويح الافتراضي يوميا من خلال الموبايل وهم في المواصلات أو في وقت الفراغ في العمل او المدرسة أو الام وهي تنتظر نضوج الطعام، الأمر الذي يستلزم معه توفر وسيلة علمية مقننة لتقييم تأثيره على أفراد المجتمع، مما دعا الباحثة إلى تصميم مقياس مقنن للترويح الافتراضي من خلال دراسة عامليه للترويح الافتراضي.

هدف البحث:

يهدف هذا البحث إلى بناء مقياس الترويح الافتراضي لطلاب الجامعة.

فرضية البحث:

يمكن التوصل إلى البنية العاملية لمقياس الترويح الافتراضي لطلاب الجامعة.

مصطلحات البحث:

البناء العاملي: هو قياس وظائف عامة مشتركة من خلال الاختبارات عن طرق التحليل العاملي بالاعتماد على أسلوب إحصائي يساعد في استخلاص العوامل التشكيلية التي تؤدي إلى إبعاد افتراضية لتحديد العوامل من بين عدة ارتباطات داخلية بين مجموعة المتغيرات. (17: 99)

الترويح الافتراضي: هو أنشطة ترويحية افتراضية Virtual Reality Recreation في بيئة تمزج الواقع بالخيال في تمثيل واظهار الأشياء إما ثابتة أو متحركة والتي يتفاعل معها الفرد مستخدماً أجهزة وأدوات تكنولوجية ليمر بخبرة تحاكى الواقع داخل بيئة مصطنعة. (30: 183)

إجراءات البحث:

أولاً: منهج البحث

استخدمت الباحثة المنهج الوصفي الذي يهدف لدراسة الظاهرة كما توجد في الواقع بوصفها وصفاً دقيقاً والتعبير عنها كمياً وكيفياً.

ثانيا: مجتمع وعينة البحث:

مجتمع البحث:

يمثل مجتمع البحث الشباب في مرحلة التعليم الجامعي بالمرحلة السنية من 18 الى 25 سنة.

عينه البحث:

تم اختيار عينة البحث بالطريقة العشوائية من مجتمع البحث وقد اشتملت عينه البحث الأساسية على عدد (240) فرد من مجتمع البحث.

جدول (1)

خصائص عينة البحث الأساسية ن= 240

م	المتغيرات		الذكور		الاناث	
			التكرار	النسبة٪	التكرار	النسبة٪
1	التخصص	كليات نظرية	60	25.00	60	25.00
		كليات العملية	60	25.00	60	25.00
2	السنة الدراسية	الاولي	20	8.33	20	8.33
		الثانية	20	8.33	20	8.33
		الثالثة	20	8.33	20	8.33
		الرابعة	20	8.33	20	8.33
		الخامسة	20	8.33	20	8.33
		السادسة	20	8.33	20	8.33

إجمالي العينة				120	50.00	120	50.00
3	امتلاك هاتف محمول	نعم	120	50.00	120	50.00
		لا	0.00	0.00	0.00	0.00

شروط اختيار العينة:

تمثيل الطلاب للكليات النظيرة والتطبيقية.

تمثيل الطلاب جميع الفرق الدراسية.

ثالثًا: أدوات جمع البيانات:

1-تحليل المراجع والدراسات:

المراجع العلمية في مجال الترويح.

الدراسات السابقة المتعلقة بالترويح الافتراضي.

2-استمارة جمع البيانات:

قامت الباحثة باستخدام استمارات لتسجيل البيانات الخاصة بعينة البحث وقد اشتملت على:

استمارة استطلاع رأى الخبراء حول عبارات مقياس الترويح الافتراضي قيد البحث.

استمارة تفريغ وجمع البيانات الخاصة بمقياس الترويح الافتراضي قيد البحث.

رابعا: خطوات بناء مقياس الترويح الافتراضي قيد البحث:

قامت الباحثة في ضوء هدف البحث وفى حدود مجتمع وعينه البحث باتباع الخطوات التالية لبناء مقياس الترويح الافتراضي:

تحديد المحاور الأساسية للمقياس: بعد اطلاع الباحثة على العديد من المراجع العلمية والدراسات العلمية والتي تناولت موضوع الترويح الافتراضي في مجال الترويح بصفه عامه والترويح الرياضي على وجه الخصوص كدراسة **ناهد منصور**(2020)(20)، **كرار الربيعى**(2019)(13)، **هبة الشيخ** (2018)(21)، **سيد مرسى**(2018)(5)، **عبده محمد** (2017)(10)، **فاطمة باشا** (2017)(11)، **يسرا رشاد** (2014)(22)، محمد أحمد(2013)(15)، عبد الله الهدلق(2013)(9)، وكذلك الدراسات الأجنبية كدراسة جوزيل وآخرون Guzel et al (2020)(29)، نـاملي وديمير Namli & Demir (2020)(29)، ثولين وفيلهيلمسون Thulin & Vilhelmson (2020)(35)، كاري Kari (2019)(30) وهذا وقد قامت الباحثة بالتوصل إلى (36) عبارة تمثل الترويح الافتراضي.

صياغة العبارات: قامت الباحثة بصياغة العبارات بما يتناسب مع مفهوم الترويح الافتراضي وقد روعي في صياغة العبارات ما يلي:

أن تكون العبارات واضحة ومفهومه.

ألا تحتمل العبارة أكثر من معنى.

ألا توحى العبارة بنوع الاستجابة.

الابتعاد عن العبارات الصعبة.

الابتعاد عن العبارات المركبة.

وقد تم عرض العبارات المقترحة على عدد (7) خبير ممن لا تقل خبراتهم عن خمسه عشر عاما في مجال الترويح مرفق (1)، وذلك في الفترة الزمنية من 2020/12/5، وبهدف التعرف على مدى مناسبه العبارات وكفايتها للمقياس قيد البحث مرفق (2)، وجدول (2) يوضح النسبة المئوية لآراء الخبراء على عبارات المقياس قيد البحث.

جدول (2)

النسبة المئوية لآراء الخبراء على محاور مقياس الترويح الافتراضي ن=7

رقم العبارة	النسبة المئوية	رقم العبارة	النسبة المئوية	رقم العبارة	النسبة المئوية
1	٪100	13.	٪85.71	.25	٪100
2	٪100	14.	٪85.71	.26	٪100
3	٪85.71	15	٪100	.27	٪100
4	٪100	16.	٪85.71	.28	٪85.71
5	٪100	17.	٪100	.29	٪100
6	٪85.71	18.	٪100	.30	٪85.71
7	٪100	19.	٪100	.31	٪100
8	٪85.71	20.	٪100	.32	٪85.71
9	٪100	21.	٪85.71	.33	٪100
10	٪85.71	22.	٪100	.34	٪100
11	٪85.71	23.	٪85.71	35.	٪100
12	٪100	24.	٪100	36.	٪85.71

ارتضت الباحثة نسبه 85.71٪ لقبول العبارة

يتضح من جدول (2) النسبة المئوية على لعبارات مقياس الترويح الافتراضي، قد تراوحت ما بين (85.71٪ – 100٪) وبذلك قد تم قبول كل العبارات بعد التعرف على آراء الخبراء، الامر الذي يوضح العدد المبدئي والنهائي لعبارات المقياس بعد العرض على الخبراء.

قامت الباحثة بتصميم الصورة الثانية للمقياس قيد البحث بعد العرض على الخبراء، والذي تكون (36) عبارة، وميزان تقدير ثلاثي وهو (أوافق تمام – أوافق إلى حد ما – لا أوافق)، ودرجتها (3 – 2 – 1) على التوالي في اتجاه العبارة الإيجابي، ثم قامت الباحثة بإعداد الصفحة الخاصة بتعليمات المقياس مرفق (3).

خامساً: تنفيذ الدراسة:

بعد التأكد من توافر كل الشروط العلمية والفنية والإدارية وصلاحية مقياس الترويح الافتراضي واختيار عينة عمدية عددها (240) فرد، وذلك وفق التعليمات التي حددت

لاستخدامه على عينة الدراسة الأساسية، وذلك في الفترة من 2021/1/16 إلى 2021/2/5م.

وقد راعت الباحثة قبل تنفيذها للدراسة ما يلي:

كتابة المقياس على إحدى مواقع Google ودراساتها عبر الموقع الرسمي للكليات عن طريقة وحدة It بالكلية.

طبع استمارات التسجيل وكشوف التفريغ.

إعطاء شرح وافى لأفراد العينة حول المقياس.

التأكيد على أفراد العينة بالتالي:

ألا يضع أكثر من علامة أمام كل عبارة.

ألا يترك عبارة دون علامة أمامها.

أن نتائج الاستجابات على المقياس سرية وسوف تستخدم هذه البيانات بغرض البحث العلمي فقط.

لا يوجد إجابه صحيحه وأخرى خاطئة

وقد راعت الباحثة عند تطبيق المقياس الآتي:

تراوحت وقت التطبيق من 6: 7 دقائق بعد قراءة التعليمات على أفراد العينة وجمعة.

جمع وتفرغ البيانات:

تم طبع استجابات أفراد عينة البحث على المقياس وتم تصحيحه طبقاً لمفتاح التصحيح. وذلك تمهيدا لتطبيق المقياس في صورته الثانية على عينه البحث الأساسية تم حساب المعاملات العلمية للمقياس قيد البحث.

حساب المعاملات العلمية:

قامت الباحثة بطبع استجابات عينه البحث تمهيدا لحساب المعاملات العلمية وذلك للتحقق من صدق وثبات المقياس، والتوصل إلى أفضل صورة لمقياس الترويح الافتراضي وذلك من خلال ما يلي:

حساب الصدق العاملي:

يتضمن تحليل العلاقات بين البيانات في صورة معاملات الارتباط لتحديد الأسس الإحصائية. حيث يعتمد هذا النوع من الصدق على التحليل العاملي الذي يقوم على تحليل مصفوفة معاملات الارتباط بين الاختبارات والمحكات المختلفة من أجل الوصول إلى العوامل التي أدت إلى إيجاد هذه المعاملات، والتي يمكن أن تصنف إليها عبارات المقياس في صورة عوامل متجمعة لتكون أبعاد وعبارات المقياس. وللبدا في إجراءات التحليل العاملي قامت الباحثة كما هو موضح بجدول (2) التأكد من التوزيع الاعتدالي لعبارات مقياس الترويح

الافتراضي قيد البحث حول عبارات المقياس الخاضعة للتحليل العاملي وهو أحـــد مؤشـــرات انتظام العينة وتحقيقها للمنحنى الاعتدالي.

جدول (2)

الدلالات الإحصائية لاستجابات افراد عينة البحث في المتغيرات الأساسية لبيان اعتدالية البياناتن=240

م	العبارات	وحدة القياس	المتوسط الحسابي	الوسيط	الانحراف المعياري	التفلطح	الالتواء
1	تعمل على تنمية معارفي.	درجة	2.508	3.000	0.501	2.016-	0.034-
2	تعد وسيلة لإشباع ميولي ورغباتي.	درجة	2.342	3.000	0.771	1.005-	0.674-
3	تطلب مهاره عالية في استخدام التكنولوجيا	درجة	2.429	3.000	0.656	0.528-	0.723-
4	تسبب لي انعزالا عن العالم	درجة	2.392	3.000	0.779	0.883-	0.811-
5	تعد وسيلة لاكتشاف العالم المحيط	درجة	2.450	3.000	0.618	0.510-	0.665-
6	تنمي القدرات العقلية لدي الممارسين	درجة	2.175	2.000	0.799	1.362-	0.326-
7	تعد من المناشط المقبولة اجتماعيا	درجة	2.250	2.000	0.746	1.089-	0.442-
8	تعد ضرورة حيوية في حياة الافراد لجميع الاعمار	درجة	2.363	3.000	0.801	1.037-	0.749-
9	تنمي العديد من المهارات الحياتية.	درجة	2.646	3.000	0.675	1.227	1.655-
10	تكسب الممارسين الثقة بالنفس	درجة	2.246	2.000	0.680	0.836-	0.350-
11	تساعد في التوازن بين العمل والراحة	درجة	2.529	3.000	0.659	0.012-	1.081-
12	تحرر ممارسيها من التوتر العصبي	درجة	2.275	3.000	0.833	1.338-	0.553-
13	الهدف منها قضاء وقت الفراغ فقط.	درجة	2.263	3.000	0.883	1.506-	0.540-
14	تعطي الإحساس بالحرية أثناء الممارسة	درجة	2.075	2.000	0.789	1.378-	0.134-
15	تعد أحد معوقات التعلم الجيد	درجة	2.188	2.000	0.874	1.592-	0.375-
16	تساعد في التغلب على الأسلوب النمطي الروتيني للحياة اليومية.	درجة	2.388	2.000	0.575	0.749-	0.283-
17	تعمق الشعور بالألفة والصداقة للأفراد المشاركين في الممارسة.	درجة	2.263	3.000	0.830	1.350-	0.524-

تابع/ جدول (2)

م	العبارات	وحدة القياس	المتوسط الحسابي	الوسيط	الانحراف المعياري	التفلطح	الالتواء
18	تولد الإحساس بالرضا عن الذات.	درجة	2.313	2.000	0.632	0.673-	0.366-
19	تجدد الطاقة لمجابهة أعباء الحياة اليومية.	درجة	2.596	3.000	0.492	1.861-	0.393-
20	استخدم مواقع التواصل الاجتماعي في وقت فراغي.	درجة	2.642	3.000	0.481	1.660-	0.595-
21	أتواصل مع أفراد عائلتي المغتربين واصدقائي عبر الرسائل الالكترونية.	درجة	2.571	3.000	0.496	1.933-	0.288-
22	احرص على القراءات الثقافية عبر الانترنت.	درجة	2.679	3.000	0.468	1.415-	0.772-
23	أشاهد الأفلام والمسلسلات عبر الأنترنت.	درجة	2.704	3.000	0.525	1.596	1.576-
24	أقضي وقتا طويلا على الألعاب الالكترونية.	درجة	2.663	3.000	0.474	1.534-	0.692-
25	أتابع المنافسات الرياضية مباشره عبر الانترنت.	درجة	2.688	3.000	0.626	1.986	1.825-
26	استخدم الانترنت في البحث عن طرق علاجية جديدة.	درجة	2.650	3.000	0.478	1.613-	0.633-
27	أتسوق عبر الانترنت.	درجة	2.671	3.000	0.471	1.477-	0.732-
28	اشاهد المناظر الطبيعية عبر الانترنت.	درجة	2.583	3.000	0.494	1.900-	0.340-

29	احرص على متابعة العروض الفنية التي تقام حول العالم على اليوتيوب	درجة	2.546	3.000	0.652	0.110	1.132-
30	تعد مصدرا لاكتساب القيم التربوية.	درجة	2.613	3.000	0.488	1.799-	0.465-
31	تساهم في خفض معدلات الجريمة.	درجة	2.579	3.000	0.648	0.414	1.273-
32	تعد أحد وسائل إضاعة الوقت.	درجة	2.888	3.000	0.317	4.126	2.468-
33	تقلص ظاهرة تعاطي المخدرات في المجتمع.	درجة	2.483	3.000	0.564	0.766-	0.500-
34	تزيد من انعزال الفرد عن الاخرين.	درجة	2.792	3.000	0.407	0.090	1.445-
35	تتيح الفرصة لاكتشاف مجالات جديدة	درجة	1.421	1.000	0.551	0.338-	0.848
36	تساهم بشكل ما في زيادة الانحرافات السلوكية.	درجة	1.646	2.000	0.717	0.825-	0.644

يتضح من جدول (2) قيمة المتوسط الحسابي والانحراف المعياري ومعامل الالتواء للعبارات الخاصة بمقياس الترويح الافتراضي قيد البحث، والخاضعة للتحليل العاملي وعددهم (36) عبارة، كما يتضح من الجدول أيضاً من قيمة الانحرافات المعيارية للعبارات مقارنة بمتوسطاتها تفاوت استجابات العينة، حيث يدل ذلك على وجود تشتت بين أفراد عينة البحث في بعض العبارات، مما يدل على تماثل عينة البحث في مجمل العبارات، كما يتضح أن معاملات الالتواء للعبارات انحصرت ما بين (±3) مما يدل على أنها تقع داخل المنحنى الاعتدالي، حيث يشير كل من بومجارتنر وجاكسون Baumgartner, & Jackson (1998) أنه كلما اقترب معامل الالتواء من الصفر كان التوزيع اعتدالياً، مما يؤكد الثقة في هذه العبارات، وكذلك مناسبتها من حيث السهولة والصعوبة بالنسبة لعينة البحث وكذلك استقامة العلاقة بين العبارات الخاضعة للتحليل العاملي. (25: 70، 71)

التحليل العاملي من الدرجة الأولى:

أ- مصفوفة الارتباطات البينية:

قامت الباحثة بحساب معاملات الارتباط بين عبارات المقياس الخاضعة للتحليل العاملي قيد البحث والتي تتكون من (36) عبارة ووضعها في المصفوفة الارتباطية وقد تم حساب هذه الارتباطات بمعادلة بيرسون للدرجات الخام، وتم إجراء التحليل بمصفوفة الارتباطية Correlation Matrix بحساب الارتباطات بمعادلة بيرسون للدرجات الخام، يوضح جدول (3) مصفوفة الارتباطات البينية لعبارات مقياس الترويح الافتراضي قيد البحث

جدول (3)

مصفوفة الارتباط البينية لعبارات المقياس قيد البحث

36	35	34	33	32	31	30	29	28	27	26	25	24	23	22	21	20	19	18	17	16	15	14	13	12	11	10	9	8	7	6	5	4	3	2	1	م
0.226	0.196	0.654	0.362	0.372	0.533	0.508	0.307-	0.190-	0.338-	0.114	0.322-	0.303-	0.332-	0.305-	0.124	0.157	0.167	0.389-	0.323	0.325	0.136	0.226	0.527	0.257	0.286	0.124	0.232	0.403	0.446	0.112	0.371-	0.387	0.217	0.416		1
0.502	0.206	0.211	0.239	0.201	0.275	0.322	0.362-	0.181-	0.396	0.170	0.101	0.354	0.314	0.330-	0.193	0.281	0.234	0.383-	0.432	0.367	0.450	0.502	0.458	0.263	0.507	0.315	0.243	0.476	0.118	0.160	0.350-	0.270	0.348			2
0.389	0.116	0.111	0.313	0.116	0.315-	0.372-	0.447	0.137-	0.111	0.306-	0.326	0.183	0.362	0.344	0.406	0.169	0.148	0.337	0.490	0.497	0.466	0.389	0.355	0.479	0.224	0.373	0.200	0.327	0.380	0.353-	0.357-	0.227				3
0.396	0.187	0.163	0.665	0.451	0.252	0.296	0.301	0.381-	0.304-	0.435	0.154	0.490	0.330	0.314	0.372	0.219	0.377	0.113-	0.550	0.240	0.382	0.396	0.286	0.431	0.483	0.316	0.711	0.655	0.318	0.372-	0.341-					4
0.358	0.361-	0.369-	0.352-	0.328	0.311	0.359-	0.358-	0.387-	0.317	0.313	0.346-	0.317-	0.304	0.342-	0.107-	0.375-	0.119-	0.336-	0.338-	0.361-	0.381-	0.358	0.337	0.161	0.179	0.329	0.148	0.328-	0.342	0.323-						5
0.141-	0.363-	0.122-	0.392-	0.157	0.174	0.103-	0.101-	0.153-	0.376-	0.133-	0.380-	0.362	0.136-	0.177	0.347	0.371	0.129-	0.128	0.321	0.356-	0.143-	0.141-	0.394-	0.282	0.308-	0.305-	0.196	0.348-	0.378-							6
0.470	0.408	0.510	0.233	0.317	0.173	0.487	0.333-	0.317	0.397-	0.392-	0.346	0.130	0.207	0.170	0.114-	0.313	0.323	0.122-	0.324	0.385	0.349-	0.470	0.141	0.272	0.311	0.146	0.154	0.408								7
0.214	0.367	0.142	0.642	0.401	0.233	0.212	0.215	0.359	0.132	0.169	0.340	0.254	0.287	0.235	0.251	0.245	0.185	0.375-	0.620	0.323	0.200	0.214	0.458	0.553	0.612	0.507	0.482									8
0.395-	0.317	0.322-	0.404	0.491	0.185	0.145	0.373	0.336	0.340	0.401	0.338	0.371	0.357	0.110-	0.297	0.110	0.127	0.356	0.509	0.393	0.132	0.395-	0.143	0.364	0.302	0.159										9
0.175	0.371	0.336-	0.226	0.355	0.240	0.379	0.322-	0.105	0.333-	0.149-	0.356	0.369-	0.441	0.267	0.372	0.342-	0.209	0.358-	0.304	0.235	0.289	0.175	0.385	0.336	0.511											10
0.319	0.200	0.336-	0.527	0.200	0.150	0.345	0.148	0.358-	0.344	0.148	0.165	0.109	0.180	0.360	0.187	0.141	0.134	0.400	0.545	0.274	0.371	0.319	0.263	0.552												11
0.347	0.135	0.354-	0.578	0.256	0.115	0.324	0.357	0.395-	0.336-	0.311-	0.114	0.103	0.109	0.110	0.113	0.134	0.337-	0.276	0.806	0.523	0.169	0.347	0.225													12
0.262	0.366	0.494	0.195	0.382	0.339	0.333-	0.320	0.149	0.134	0.370	0.386	0.301	0.314-	0.253	0.145	0.212	0.261	0.146-	0.317	0.299	0.394	0.262														13
0.226	0.539	0.423	0.277	0.317-	0.249	0.315	0.115-	0.364-	0.104	0.369	0.155	0.134-	0.355-	0.359-	0.392-	0.487	0.285	0.108-	0.131	0.358-	0.150															14
0.502	0.322-	0.124	0.395	0.315	0.182	0.225-	0.395	0.321	0.326-	0.324-	0.112-	0.331-	0.238	0.329	0.193	0.364-	0.116	0.316	0.257	0.493																15
0.389	0.321	0.338-	0.330	0.231	0.318	0.394-	0.163	0.256	0.163	0.309	0.327	0.397-	0.202	0.388-	0.181	0.356-	0.180	0.575	0.518																	16
0.396	0.237	0.320	0.566	0.419	0.187	0.108	0.272	0.330-	0.349	0.338	0.178	0.279	0.223	0.199	0.165	0.256	0.354	0.110																		17
0.338-	0.395-	0.190-	0.174	0.332	0.397-	0.161-	0.252	0.341-	0.361	0.364-	0.125-	0.259-	0.329-	0.283-	0.181	0.184-	0.373																			18
0.396	0.375	0.365	0.164-	0.334-	0.169-	0.384	0.102-	0.374-	0.356	0.110-	0.193-	0.350	0.333	0.331	0.163	0.108																				19
0.111	0.599	0.281	0.240	0.264	0.291	0.310	0.337-	0.193	0.410	0.382	0.614	0.354	0.310	0.177	0.326																					20
0.304-	0.394-	0.136-	0.122	0.120	0.323-	0.390-	0.361	0.268-	0.379	0.167	0.110-	0.256	0.384	0.153-																						21
0.317	0.226	0.383-	0.370-	0.139	0.308-	0.382-	0.374	0.266	0.102-	0.289-	0.210	0.299	0.231																							22
0.376-	0.384	0.375-	0.199	0.196	0.355	0.212	0.176-	0.234	0.147-	0.307-	0.325-	0.139																								23
0.397-	0.125	0.153-	0.394	0.332	0.317-	0.399-	0.381	0.307	0.359-	0.247	0.113-																									24
0.132	0.295	0.332	0.329	0.530	0.363	0.240	0.334-	0.358	0.569	0.358																										25
0.340	0.108	0.385	0.313	0.146	0.111	0.350	0.184	0.115	0.131																											26
0.333-	0.386	0.345-	0.398	0.366	0.193	0.348	0.225-	0.361																												27
0.344	0.348	0.347	0.350-	0.159	0.184	0.371-	0.287-																													28
0.336-	0.362	0.240-	0.287	0.138-	0.274-	0.176-																														29
0.134	0.102-	0.427	0.200	0.601	0.506																															30
0.104	0.372	0.553	0.330	0.526																																31
0.326-	0.313-	0.164	0.322																																	32
0.163	0.325	0.195																																		33
0.349	0.300																																			34
0.361																																				35
																																				36

** قيمة (ر) عند مستوى 0.05=0.133 محدد مصفوفة الارتباط=0.00190

يتضح من جدول (3) الخاص بمصفوفة الارتباطات البينية لعبارات المقياس قيد البحث لبيان نمط العلاقة الداخلة في التحليل نلاحظ ان اغلب معاملات الارتباط تزيد عن 0.30 وهو الحد الادنى لإجراء التحليل، ويتضح أن محدد مصفوفة معاملات الارتباط هو Determinant = 0.00190وهو أكبر من 0.0001 مما يشير الى انه لا توجد مشكلة ارتباط ذاتي وعلية فهناك جدوى لإجراء التحليل كما يتضح من الجدول أن عدد الارتباطات (630) ارتباط منها عدد (457) ارتباط موجب وعدد (163) ارتباط سالب.

جدول (4)

اختبار كفاية العينة (KMO)

م	الاختبار	إحصائي الاختبار
1	.Kaiser-Meyer-Olkin Measure of Sampling Adequacy	0.681

يوضح جدول (4) أن قيمة التحليل أكبر من (0.50) حيث حقق قيمة قدرها (0.681) مما يعنى ان التحليل العاملي لهذه البيانات ملائم وأن التحليل سوف يعطى عوامل مختلفة وموثوق فيها مما يشير إلى ان أحد شروط التحليل مستوفاة.

مما سبق يتضح وجود تجمعات تنبئ بظهور عوامل مستقلة عند إجراء التحليل العاملي، وحيث أن مصفوفة الارتباطات البينية لا تمثل هدفاً في حد ذاتها بالنسبة لأهداف البحث، فقد تم الانتقال مباشرة إلى التحليل العاملي للعوامل.

ب- التحليل العاملي المباشر:

للوصول إلى البناء العاملي البسيط Simple Structure لمقياس الترويح الافتراضي قيد البحث تم استخدام طريقة المكونات الأساسية لهوتلينج Hottelling Principal Components لتحليل المصفوفة عاملياً، وأن هذه الطريقة تتميز بأنها تستخلص أقصى تبايناً ارتباطياً للمصفوفة علاوة على تقبلها لمحك هنري كايزر H. Kaiser لتحديد العوامل، وهو محك يوقف استخلاص العوامل التي يقل جذرها الكامن Latent Root عن الواحد الصحيح، وجدول (5) يوضح مصفوفة العوامل المستخلصة قبل التدوير المتعامد.

جدول (5)

مصفوفة العوامل المستخلصة قبل التدوير المتعامد

م	العبارات	العوامل						الاشتراكيات
		1	2	3	4	5	6	
1	تعمل على تنمية معارفي.	0.027-	0.681	0.258	0.265	0.144-	0.531	0.903
2	تعد وسيلة لإشباع ميولي ورغباتي.	0.849	-0.323	0.033-	0.011	0.028	0.027	0.828
3	تطلب مهاره عالية في استخدام التكنولوجيا.	0.509	-0.048	0.628-	0.038-	0.437	0.148	0.871
4	تسبب لي انعزالا عن العالم.	0.886	-0.326	0.058	0.026-	0.036-	-0.042	0.899
5	تعد وسيلة لاكتشاف العالم المحيط.	0.807	-0.041	0.006-	0.250	0.263	-0.051	0.788
6	تنمي القدرات العقلية لدي الممارسين.	0.410	-0.626	0.608	0.007	0.061-	0.047	0.936
7	تعد من المناشط المقبولة اجتماعيا.	0.800	-0.135	0.038	0.333-	0.025-	-0.183	0.805
8	تعد ضرورة حيوية في حياة الافراد لجميع الاعمار.	0.854	-0.295	0.022	0.049-	0.068	-0.049	0.827
9	تنمي العديد من المهارات الحياتية.	0.449	0.482	0.446-	0.240	0.338	0.022	0.805
10	تكسب الممارسين الثقة بالنفس.	0.582	0.247	0.636-	0.204	0.097-	0.197-	0.895

11	تساعد في التوازن بين العمل والراحة.	0.787	0.148	0.115-	0.072-	0.015-	0.319	0.761
12	تحرر ممارسيها من التوتر العصبي.	0.805	0.317-	0.315	0.058-	0.174-	0.095	0.890
13	الهدف منها قضاء وقت الفراغ فقط.	0.615	0.486-	0.419	0.079-	0.217	0.117	0.857
14	تعطي الإحساس بالحرية أثناء الممارسة.	0.934	0.030	0.071-	0.033-	0.028-	0.156-	0.904
15	تعد أحد معوقات التعلم الجيد.	0.807	0.215-	0.136-	0.125	0.183-	0.161-	0.791
16	تساعد في التغلب على الأسلوب النمطي الروتيني للحياة اليومية.	0.225	0.469	0.256	0.504	0.129	0.535-	0.893
17	تعمق الشعور بالألفة والصداقة للأفراد المشاركين في الممارسة.	0.434	0.342	0.254	0.592	0.270	0.139	0.812
18	تولد الإحساس بالرضا عن الذات.	0.838	0.331	0.072-	0.091	0.076	0.019-	0.831
19	تجدد الطاقة لمجابهة أعباء الحياة اليومية.	0.047	0.641	0.535-	0.001-	0.082-	0.038-	0.707
20	استخدم مواقع التواصل الاجتماعي في وقت فراغي.	0.086-	0.308	0.437-	0.537	0.065-	0.105	0.597
21	أتواصل مع أفراد عائلتي المغتربين واصدقائي عبر الرسائل الالكترونية.	0.592-	0.056	0.021-	0.134	0.299	0.405-	0.625
22	احرص على القراءات الثقافية عبر الانترنت.	0.229-	0.167	0.487	0.440	0.160-	0.598	0.895
23	أشاهد الأفلام والمسلسلات عبر الأنترنت.	0.484-	0.147-	0.091-	0.195	0.247-	0.262-	0.507
24	أقضي وقتا طويلا على الألعاب الالكترونية.	0.109-	0.652	0.535-	0.326	0.232-	0.026	0.884
25	أتابع المنافسات الرياضية مباشره عبر الانترنت.	0.035-	0.592	0.494	0.538	0.020	0.206-	0.929
26	استخدم الانترنت في البحث عن طرق علاجية جديدة.	0.309	0.708	0.249	0.301-	0.247	0.057	0.813
27	أتسوق عبر الانترنت.	0.368	0.712	0.328	0.223-	0.092	0.025	0.809
28	اشاهد المناظر الطبيعية عبر الانترنت.	0.373	0.225	0.402-	0.473-	0.520-	0.108	0.857
29	احرص على متابعة العروض الفنية التي تقام حول العالم على اليوتيوب.	0.149	0.805	0.239	0.413-	0.168	0.000	0.926
30	تعد مصدرا لاكتساب القيم التربوية.	0.483-	0.236-	0.048-	0.589	0.037	0.179-	0.671
31	تساهم في خفض معدلات الجريمة.	0.161-	0.567	0.656	0.235-	0.115-	0.246-	0.907
32	تعد أحد وسائل إضاعة الوقت.	0.410-	0.304-	0.146-	0.313-	0.646	0.105	0.808
33	تقلص ظاهرة تعاطي المخدرات في المجتمع.	0.053-	0.553-	0.373	0.202-	0.048-	0.260	0.558
34	تزيد من انعزال الفرد عن الاخرين.	0.444-	0.249-	0.242-	0.290-	0.601	0.246	0.824
35	تتيح الفرصة لاكتشاف مجالات جديدة.	0.056-	0.696-	0.258	0.251	0.127	0.314	0.732
36	تساهم بشكل ما في زيادة الانحرافات السلوكية.	0.110-	0.229-	0.623	0.324	0.157	0.423-	0.761
-	الجذر الكامن	8.990	6.451	5.049	3.798	2.473	2.144	28.906
-	نسبة التباين	24.972	17.919	14.025	10.551	6.870	5.956	80.295

يتضح من جدول (5) والخاص بمصفوفة العوامل المستخلص قبل التدوير المتعامد يتضح أن التباين الإرتباطى للعوامل المستخلصة يمثل (80.295٪) وهو أقصى تباين ارتباطي أمكن استخلاصه من المصفوفة الارتباطية، كما أوضح الجدول تشبعات العبارات قيد البحث للعوامل المشتركة قبل تدويرها تدويراً متعامداً، وتدل اشتراكيات المتغيرات في نفس الجدول على مجموع مربعات تشبعات كل متغير من هذه المتغيرات للعوامل الستة المستخلصة. وللتوصل إلى شكل أكثر بساطه وانتظاما للعوامل الستة المستخلصة قام البحث بإجراء التدوير المتعامد لمصفوفة العوامل، لإعطاء تفسيرات لها معنى بالنسبة للعوامل المستخلصة وذلك لأن تدوير المحاور يزيل الغموض الذي يصاحب التحليل الأولى.

وتدور فكرة التدوير العاملي المتعامد على إعادة توزيع تشبعات المتغيرات بعواملها بحيث تختفي التشبعات السالبة أو تصل في قيمتها العددية إلى حد الصفر. وبحيث تؤلف بعض التشبعات الموجبة الكبرى طوائف وتجمعات واضحة تصلح لإعطاء تفسيرات حركية للعوامل المستخلصة.

التدوير المتعامد لعوامل لدرجة الأولى:

قامت الباحثة بإجراء التدوير المتعامد للعوامل المستخلصة بطريقة الفاريمكس والتي يشير إليها إبراهيم سلامة (2000) أنها طريقة تعطى أفضل الحلول القريبة من البناء العاملي البسيط Sample Structure ويعتبر التدوير المتعامد Orthogonal Rotation من أكثر أنوع التدوير شيوعاً حيث يتم التدوير مع الاحتفاظ بزاوية قدرها 90 درجة بين المحورين وبما أن حيث تمام الزاوية القائمة يساوى صفراً أي أن العوامل المستخلصة بهذا الأسلوب عند التدوير تعد عوامل مستقلة أو فئات تصنيفية غير متداخلة. (1: 110 – 137)

حيث إنه لتحديد هوية العامل يشترط أن يتشبع عليه ثلاث فقرات دالة على الأقل وهو ما تسعى إليه الباحثة لتوصل إلى أفضل صورة لمقياس الترويح الافتراضي كما هو موضح بجدول (6).

جدول (6)

مصفوفة العوامل المستخلصة بعد التدوير المتعامد

م	العبارات	العوامل						الاشتراكيات
		1	2	3	4	5	6	
1	تعمل على تنمية معارفي.	0.134-	0.195	0.352	0.831	0.182	0.012	0.903
2	تعد وسيلة لإشباع ميولي ورغباتي.	0.893	0.105-	0.118-	0.073-	0.023	0.016	0.828
3	تطلب مهاره عالية في استخدام التكنولوجيا.	0.159-	0.492-	0.467	0.083-	0.601	0.132	0.871
4	تسبب لي انعزالا عن العالم.	0.916	0.172-	0.060-	0.119-	0.117	0.006	0.899
5	تعد وسيلة لاكتشاف العالم المحيط.	0.817	0.117	0.022-	0.072	0.063-	0.312	0.788
6	تنمي القدرات العقلية لدي الممارسين.	0.481	0.809-	0.122-	0.001-	0.125	0.138	0.936
7	تعد من المناشط المقبولة اجتماعيا.	0.789	0.092-	0.236	0.318-	0.100	0.088-	0.805
8	تعد ضرورة حيوية في حياة الأفراد لجميع الأعمار.	0.888	0.128-	0.030-	0.138-	0.015	0.031	0.827
9	تنمي العديد من المهارات الحياتية.	0.405	0.725	0.103	0.174	0.211-	0.173	0.805
10	تكسب الممارسين الثقة بالنفس.	0.361	0.838	0.138-	0.124-	0.169	0.024	0.895
11	تساعد في التوازن بين العمل والراحة.	0.767	0.176	0.174	0.248	0.004	0.222-	0.761
12	تحرر ممارسيها من التوتر العصبي.	0.819	0.397-	0.034	0.043	0.236-	0.047-	0.890
13	الهدف منها قضاء وقت الفراغ فقط.	0.583	0.693	0.002	0.007	0.149	0.121	0.857
14	تعطي الإحساس بالحرية أثناء الممارسة.	0.898	0.160	0.146	0.125-	0.179	0.054	0.904
15	تعد أحد معوقات التعلم الجيد.	0.808	0.077	0.175-	0.150-	0.280	0.027	0.791
16	تساعد في التغلب على الأسلوب النمطي الروتيني للحياة اليومية.	0.104	0.306	0.224	0.797	0.318	0.045	0.893
17	تعمق الشعور بالألفة والصداقة للأفراد المشاركين في الممارسة.	0.387	0.174	0.084	0.566	0.013	0.551	0.812
18	تولد الإحساس بالرضا عن الذات.	0.770	0.348	0.267	0.133	0.108	0.131	0.831
19	تجدد الطاقة لمجابهة أعباء الحياة اليومية.	0.052-	0.794	0.202	0.047	0.078	0.159-	0.707
20	استخدم مواقع التواصل الاجتماعي في وقت فراغي.	0.113-	0.603	0.314-	0.326	0.083	0.095	0.597
21	أتواصل مع أفراد عائلتي المغتربين واصدقائي عبر الرسائل الالكترونية.	0.589-	0.046	0.095	0.384-	0.242-	0.245	0.625
22	احرص على القراءات الثقافية عبر الانترنت.	0.248-	0.278-	0.032-	0.852	0.152	0.080	0.895
23	أشاهد الأفلام والمسلسلات عبر الأنترنت.	0.229-	0.008	0.580-	0.185-	0.231	0.177	0.507
24	أقضي وقتا طويلا على الألعاب الالكترونية.	0.217-	0.702	0.349	0.051-	0.102	0.458-	0.884
25	أتابع المنافسات الرياضية مباشره عبر الانترنت.	0.176-	0.093-	0.928	0.094-	0.128	0.051	0.929
26	استخدم الانترنت في البحث عن طرق علاجية جديدة.	0.188	0.210	0.824	0.198	0.090-	0.083	0.813

27	أتسوق عبر الانترنت.	0.227	0.173	0.806	0.238	0.099	0.110	0.809
28	اشاهد المناظر الطبيعية عبر الانترنت.	0.304	0.325	0.224	0.147-	0.323	0.695-	0.857
29	احرص على متابعة العروض الفنية التي تقام حول العالم على اليوتيوب	0.005	0.244	0.921	0.129	0.034-	0.012	0.926
30	تعد مصدرا لاكتساب القيم التربوية.	0.434-	0.008	0.563-	0.040	0.034	0.404	0.671
31	تساهم في خفض معدلات الجريمة.	0.315-	0.174-	0.774	0.053	0.337-	0.250	0.907
32	تعد أحد وسائل إضاعة الوقت.	0.282-	0.164-	0.064-	0.801-	0.232-	0.056-	0.808
33	تقلص ظاهرة تعاطي المخدرات في المجتمع.	0.040	0.702-	0.131-	0.020	0.096-	0.191-	0.558
34	تزيد من انعزال الفرد عن الاخرين.	0.314-	0.079-	0.102-	0.117-	0.816-	0.169-	0.824
35	تتيح الفرصة لاكتشاف مجالات جديدة	0.047-	0.252	0.435	0.655	0.020	0.219	0.732
36	تساهم بشكل ما في زيادة الانحرافات السلوكية.	0.026	0.758	0.301	0.059	0.245	0.175-	0.761
-	الجذر الكامن	9.300	6.195	5.598	4.217	1.811	1.786	28.906
-	نسبة التباين	25.834	17.209	15.549	11.713	5.031	4.960	80.295

يتضح من جدول (6) والخاص بمصفوفة العوامل المستخلصة بعد التدوير المتعامد والجذر الكامن والنسبية المئوية للتباين وقيم اشتراكيات المتغيرات يتضح أن القيم العددية لتشبعات الاختبار بعواملها المشتركة قد تغيرت بعد عملية تدوير المحاور والذي يقوم في أساسه على إعادة توزيع قيمتها الرقمية كما يلاحظ أن الاشتراكيات ظلت ثابتة بالرغم من هذا التغير.

كما يتضح أيضاً أن النسبة المئوية للتباين الارتباطي المستخلصة من العوامل الستة بلغت (80.295)، كما بلغ الجذر الكامن للعوامل الستة (28.906) وكانت أعلى نسبة تباين في المصفوفة للعامل الأول وبلغت (25.834٪) بجذر كامن مقداره (9.300) وأقل نسبة تباين للعامل الستة بلغت (4.960) بجذر كامن مقدراه (1.786).

كما يتضح أن الجذر الكامن ونسب التباين لكل عامل تتناقص تدريجياً من العامل الأول حتى العامل السادس وكلما كانت نسبة التباين مرتفعة كلما زادت أهمية العامل. كما يتضح من الجدول السابق المعنى الحركي بشكل أكثر وضوحاً عنة قبل التدوير وذلك بعد ان حقق التدوير قدر المستطاع خصائص البناء البسيط. ويوضح جدول (7) النتائج النهائية للتدوير المتعامد بعد حذف التشبعات التي تقل عن ±0.5 .

جدول (7)

النتائج النهائية للتدوير المتعامد بعد حذف التشبعات التي تقل عن (± 0.5)

م	العبارات	العوامل						المجموع
		1	2	3	4	5	6	
1	تعمل على تنمية معارفي.				0.831			1
2	تعد وسيلة لإشباع ميولي ورغباتي.	0.893						1
3	تطلب مهاره عالية في استخدام التكنولوجيا					0.601		1
4	تسبب لي انعزالا عن العالم	0.916						1
5	تعد وسيلة لاكتشاف العالم المحيط	0.817						1
6	تنمي القدرات العقلية لدي الممارسين		0.809-					1
7	تعد من المناشط المقبولة اجتماعيا	0.789						1
8	تعد ضرورة حيوية في حياة الأفراد لجميع الاعمار	0.888						1
9	تنمي العديد من المهارات الحياتية.		0.725					1
10	تكسب الممارسين الثقة بالنفس		0.838					1

11	تساعد في التوازن بين العمل والراحة	0.767						1
12	تحرر ممارسيها من التوتر العصبي	0.819						1
13	الهدف منها قضاء وقت الفراغ فقط.	0.583	0.693					2
14	تعطي الإحساس بالحرية أثناء الممارسة	0.898						1
15	تعد أحد معوقات التعلم الجيد	0.808						1
16	تساعد في التغلب على الأسلوب النمطي الروتيني للحياة اليومية.			0.797				1
17	تعمق الشعور بالألفة والصداقة للأفراد المشاركين في الممارسة.			0.566			0.551	2
18	تولد الإحساس بالرضا عن الذات.	0.770						1
19	تجدد الطاقة لمجابهة أعباء الحياة اليومية.		0.794					1
20	استخدم مواقع التواصل الاجتماعي في وقت فراغي.		0.603					1
21	أتواصل مع أفراد عائلتي المغتربين واصدقائي عبر الرسائل الالكترونية.	-0.589						1
22	احرص على القراءات الثقافية عبر الانترنت.			0.852				1
23	أشاهد الأفلام والمسلسلات عبر الأنترنت.				-0.580			1
24	أقضي وقتا طويلا على الألعاب الالكترونية.		0.702					1
25	أتابع المنافسات الرياضية مباشره عبر الانترنت.				0.928			1
26	استخدم الانترنت في البحث عن طرق علاجية جديدة.				0.824			1
27	أتسوق عبر الانترنت.				0.806			1
28	اشاهد المناظر الطبيعية عبر الانترنت.						-0.695	1
29	احرص على متابعة العروض الفنية التي تقام حول العالم على اليوتيوب				0.921			1
30	تعد مصدرا لاكتساب القيم التربوية.				-0.563			1
31	تساهم في خفض معدلات الجريمة.				0.774			1
32	تعد أحد وسائل إضاعة الوقت.			-0.801				1
33	تقلص ظاهرة تعاطي المخدرات في المجتمع.		-0.702					1
34	تزيد من انعزال الفرد عن الاخرين.					-0.816		1
35	تتيح الفرصة لاكتشاف مجالات جديدة			0.655				1
36	تساهم بشكل ما في زيادة الانحرافات السلوكية.		0.758					1
-	المجموع	12	9	6	7	2	2	38

يتضح من جدول (7) أن طائفية العوامل الستة المستخلصة ممثلة في (38) عبارة متمثلة في العامل الأول (12) عبارات، العامل الثاني (9) عبارات، العامل الثالث (7) عبارات، العامل الرابع (6) عبارات، العامل الخامس (2) عبارات، العامل السادس (2) عبارات، ووفق شروط قبول العامل واسترشادا بمعايير البناء البسيط وهي:

ألا يقل تشبع الاختبار عن ±0.5

ألا يقل عدد الاختبارات المتشبعة على العامل عن ثلاث عبارات.

المعالجات الإحصائية:

تم إخضاع البيانات للمعالجات الإحصائية بعد تجميعها ووضعها في ملف Excel وذلك باستخدام برنامج SPSS للإحصاء الوصفي وفقاً لما يلي: المتوسط الحسابي، الانحراف المعياري، معامل الالتواء – معامل الارتباط البسيط (بيرسون) – معامل جتمان Guttmann. معامل ألفا كرونباخ Cronbach Alpha.

التحليل العاملي المتعامد من الدرجة الأولى بطريقة المكونات الأساسية لهوتلبينج.

عرض النتائج:

قامت الباحثة بتفسير نتائج التدوير المتعامد بعد حذف التشبعات التي تقل عن التشبعات

المتوسطة (±0.5)، لذا يتضح من جدول (8)، (9)،(10)،(11) العبارات التي تشبعت والتي أسفرت عن وجود أربع عومل كالتالي:

جدول (8)

العبارات التي تشبعت على العامل الاول

م	رقم العبارة	العبارات	التشبعات
1	2	تعمل على تنمية معارفي.	0.893
2	4	تعد وسيلة لإشباع ميولي ورغباتي.	0.916
3	5	تطلب مهارة عالية في استخدام التكنولوجيا.	0.817
4	7	تسبب لي انعزالا عن العالم.	0.789
5	8	تعد وسيلة لاكتشاف العالم المحيط.	0.888
6	11	تنمي القدرات العقلية لدي الممارسين.	0.767
7	12	تعد من المناشط المقبولة اجتماعيا.	0.819
8	14	تعدد ضرورة حيوية في حياه الافراد لجميع الاعمار.	0.898
9	15	تنمي العديد من المهارات الحياتية.	0.808
10	18	تكسب الممارسين الثقة بالنفس.	0.770
11	21	تحرر ممارسيها من التوتر العصبي.	0.589-

يتضح من جدول (8) أن العبارات المتشبعة على العامل الاول (11) عبارة بعد استبعاد العبارة رقم (13) نظرًا لتشبعها بدرجة أكبر في العامل الثاني، وقد تشبعت عبارات العامل الاول بقيم تشبع تتراوح ما بين (-0.589 إلى 0.916)، وبذلك أمكن تسميه هذا العامل بـ(دوافع الاهتمام بالترويح الافتراضي).

جدول (9)

العبارات التي تشبعت على العامل الثاني

م	رقم العبارة	العبارات	التشبعات
1	6	تساعد في التوازن بين العمل والراحة.	0.809-
2	9	تساعد في التغلب على الأسلوب الروتيني في الحياة اليومية.	0.725
3	10	الهدف منها قضاء وقت الفراغ فقط.	0.838
4	13	تعطي الإحساس بالمسئولية أثناء الممارسة.	0.693
5	19	تعد أحد معوقات التعلم الجيد.	0.794
6	20	تعمق الشعور بالألفة للأفراد المشاركين في الممارسة.	0.603
7	24	تولد الإحساس بالرضا عن الذات.	0.702
8	33	تجدد الطاقة لمجابهه الحياة اليومية.	0.702-
9	36	تنمي القيم الجمالية لدي الممارسين.	0.758

يتضح من جدول (9) أنه العبارات المتشبعة على العامل الثاني (9) عبارات بقيم تشبع تتراوح ما بين (0.603 الى 0.838)، وبذلك أمكن تسميه هذا العامل بـ (أهداف الترويح الافتراضي).

جدول (10)

العبارات التي تشبعت على العامل الثالث

م	رقم العبارة	العبارات	التشبعات
1	23	استخدم مواقع التواصل الاجتماعي في وقت فراغي.	0.580-
2	25	اتواصل مع أفراد عائلتي وأصدقائي عبر الرسائل الالكترونية	0.928
3	26	احرص على القراءات الثقافية عبر الانترنت.	0.824
4	27	اقضي وقتا طويلا على الألعاب الالكترونية.	0.806
5	29	أتسوق عبر الانترنت.	0.921
6	30	اتابع الأفلام والمسلسلات عبر اليوتيوب.	0.563-
7	31	استخدم الانترنت في البحث عن طرق علاجية جديدة.	0.774

يتضح من جدول (10) أنه العبارات المتشبعة على العامل الثالث (7) عبارات بقيم تشبع تتراوح ما بين (-0.563الى 0.928)، وبذلك أمكن تسميه هذا العامل بـ (أنشطة الترويح الافتراضي).

جدول (11)

العبارات التي تشبعت على العامل الرابع

م	رقم العبارة	العبارات	التشبعات
1	1	تعد مصدرا لاكتساب القيم التربوية للممارسين.	0.831
2	16	تساهم في خفض معدلات الجريمة.	0.797
3	17	تقلص ظاهره تعاطي المخدرات في المجتمع.	0.566
4	22	تحقق السعادة لدى الممارسين.	0.852
5	32	تعد أحد وسائل إهدار الوقت.	0.801-
6	35	تساهم بشكل ما في زيادة الانحرافات السلوكية.	0.655

يتضح من جدول (11) أنه العبارات المتشبعة على العامل الرابع (6) عبارات، حيث تم ادراج العبارة رقم (17) ضمن عبارات العامل الرابع نظرا لتشبعها بقيمة أكبر عنها في العامل السادس، لذا فان تشبع قيم العامل الرابع قد تراوحت ما بين (0.566 الى0.852)، وبذلك أمكن تسميه هذا العامل بـ (العائد من الممارسة).

ثبات المقياس:

جدول (12)

معامل الارتباط بين التطبيق واعادة التطبيق لبيان معامل الثبات

لمقياس الترويح الافتراضي قيد البحث

ن=240

م	الأبعاد	التطبيق		اعادة التطبيق		معامل الارتباط
		س	±ع	س	±ع	
1	مفهوم الترويح الافتراضي	27.386	2.438	27.628	2.193	*0.974
2	أهداف الترويح الافتراضي	24.781	2.156	24.809	2.112	*0.978
3	أنشطة الترويح الافتراضي	17.287	1.624	17.316	1.361	*0.982
4	العائد من الممارسة	15.085	1.375	15.114	1.458	*0.973
-	الإجمالي	84.539	5.634	84.867	6.117	*0.977

*قيمة (ر) الجدولية عند مستوى معنوية 0.05 =0.133

يوضح جدول (12) وجود ارتباط ذو دلالة إحصائية بين التطبيق واعادة التطبيق لأبعاد مقياس الترويح الافتراضي قيد البحث وذلك عند مستوى معنوية 0.05 مما يشير الى ثبات المقياس.

الحد الأقصى والأدنى لدرجات المقياس:

جدول (13)

عدد العبارات المتشبعة بعد التحليل العاملي على أبعاد المقياس

والحد الأقصى والأدنى لدرجات كل بعد وللمقياس ككل

م	صوره المقياس	عدد العبارات	درجه كل بعد	
			الحد الأقصى	الحد أدني
1	فوائد الترويح الافتراضي	11	33	11
2	أهداف الترويح الافتراضي	9	27	9
3	أنشطة الترويح الافتراضي	7	21	7
4	العائد من الممارسة	6	18	6
المجموع			99	33

يتضح من جدول (13) العوامل المتشبعة في الصورة المصغرة بعد التحليل العاملي، كذلك أرقام العبارات في كل عامل، كما يتضح أن الدرجة الكلية للمقياس تتراوح بين (33) درجه كحد أدني، و(99) درجه كحد اقصى للاستجابات على مقياس الترويح الافتراضي قيد البحث.

مناقشة النتائج:

دلت نتائج التحليل العاملي على أن عبارات مقياس الترويح الافتراضي تستند على (4) عوامل وهي كالتالي:

مناقشة العامل الاول: دوافع الاهتمام بالترويح الافتراضي

يتضح من جدول (8) أن الباحثة من خلال المعالجة الإحصائية قد توصلا الى (11) عبارات المتشبعة على العامل الرابع، قد تراوحت ما بين (-0.589 الى 0.916) وتدور هذه العبارات حول فوائد الترويح الافتراضي.

وفى هذا الصدد فقد اتفق مع الباحثتين ما توصلت إليه دراسة باديا وآخرون Badia et al (2012) أن ممارسة الأنشطة الترويحية تساعد الفرد على التوافق مع نفسه ومع المجتمع حيث تنوع الأنشطة الترويحية الفنية من الوسائل الهامة للتعايش الاجتماعي مع الفرد كما يمتد تأثيرها إلى النواحي النفسية مما يتيح فرصه للتفاعل الاجتماعي. ووقاية للفرد من المشكلات النفسية وما يسببه ذلك من ضغوط نفسيه نتيجة لعدم التنوع والتجديد وعدم ممارسه أنشطة تناسب استعداداته وقدراته واهتماماته. (24: 242)

كما تشير مها الشحرور (2008) أن نتائج الأبحاث التي أجريت على الألعاب الترويحية الالكترونية أن أثارها السلبية قليلة، وأنها لا تدوم طويلا إذا مارس الأطفال اللعب بها باعتدال، لكن الاستعمال المكثف ولساعات كثيرة باليوم لهذه الألعاب قد يؤدي إلى سلوك الإدمان والتجرد من بعض سمات الشخصية الإنسانية وإلى مشكلات صحية، وتطوير سلوكيات مضادة للمجتمع وتبلد الشعور عند الفرد. (19: 108–109)

ومما تقدم من نتائج ترى الباحثة من خلال ما توصلت إليه أنه يتضح دوافع الاهتمام بترويح الواقع الافتراضي من خلال أن تعمل على تنمية المعارف وتشبع ميول ورغبات الافراد ذوي المهارة في استخدام التكنولوجيا مع العلم أنه يمكن أن تسبب في انعزال الفرد ودخوله في عالم افتراضي يستكشف فيه العالم بطريقة مختلفة عن الطريقة الملموسة او الواقعية وبالرغم من ذلك فانه يعد من المناشط الحياتية التي اصبحت مقبولة اجتماعيا حيث أنه تساهم في تنمية القدرات العقلية وتعدد ضرورة حيوية لدى بعض الافراد في مختلف المراحل السنية تكسبهم بعض المهارات النفسية كالثقة بالنفس بالإضافة الى أنها تخفف التوتر العصبي. لذا فان الباحثة قد توصلت إلى بعض العبارات المرتبطة بالترويح الافتراضي وتدور هذه العبارات حول المعنى الدال على نوع من الألعاب التي تعرض على شاشة التليفزيون أو الكمبيوتر، والتي تزود الفرد بالمتعة من خلال استخدام اليد مع العين لإشباع ميول ورغبات الفرد النفسية والعقلية وبذلك أمكن تسميه هذا العامل بـ(دوافع الاهتمام للترويح الافتراضي).

مناقشة العامل الثاني أهداف الترويح الافتراضي

يتضح من جدول (9) أن الباحثة من خلال المعالجة الإحصائية قد توصلت إلى (9) عبارات المتشبعة على العامل الثاني، قد تراوحت ما بين (0.603 إلى 0.838) وتدور هذه العبارات حول أهداف الترويح الافتراضي.

ويتفق مع ما توصلت إليه الباحثة ما اتفق علية كلاً من مكجونيغال McGonigal (2011) (31) أن ممارسة الألعاب الإلكترونية عمل مثمر، فهو ينتج عواطف إيجابية، وعلاقات اجتماعية قوية، وشعور بالإنجاز، وفرصة لتطوير القدرة على بناء حس لعمل أعمال

مفيدة ومثمرة. راند وآخرون Rand et al (2004) (33)، جيفت Griffiths (2002) (28) أنه تستخدم الأنشطة الترويحية الافتراضية في التسلية، وهو الغالب مثل ذلك ألعاب المصارعة وكرة القدم وسباق السيارات، أو إعادة التأهيل، وهي عبارة عن ألعاب صممت لإعادة تأهيل مصابين بمرض حركي أو عصبي وتستخدم للرفع لتعليم، كتعليم علوم معينة كالرياضيات والعلوم واللغات الأجنبية وبقية العلوم الأخرى. وكذلك لتشخيص، تستخدم الألعاب الإلكترونية في الكشف على بعض الحالات المرضية. فبالنسبة للأطفال، غالبا ما يكون الآباء أقل دراية وعلم باستخدامهم لهذه الألعاب مما يجعل الأطفال يستخدمونها بأقل مراقبة ومتابعة وبهذا يكونون بعيدين عن آبائهم ومتابعتهم من درجة التوافق الحركي البصري والتحكم في بعض الأطراف المصابة.

يذكر فيرس وآخرون Farrace et al(2001) أن الألعاب تقصر من الزمن المستغرق في ردة الفعل وتطور من التنسيق بين عمل العين واليد وتزيد من الثقة بالنفس وإشباع الرغبة في مواجهة المخاطر وقبول التحدي. فهي تشد الكبار والصغار إليها. والأطفال يفضلونها على وسائل التعلم الأخرى رغم أن العدد الذي يهتم بالتعليم منها محدود للغاية. ويمكن استخدامها كوسائل للقياس والبحوث والدراسات. ويتجاوز تأثيرها الجنس والعمر والثقافات والديانات والأعراق؛ إذ أن لها التأثير نفسه. وتساعد الأطفال في تحديد الأهداف وعمل الخطط لتحقيقها والتدرب على تنفيذها. وهي تساعد في إدخال التقنية إلى عالم الطفل سواء من خلال اللعبة نفسها أو الآلات والأدوات التي يستخدمها أثناء اللعب. كما أنها تطور بعض المهارات التعليمية مثل العلوم والقراءة والحساب والعلاقات الاجتماعية، وتساعد الأطفال الذين لديهم صعوبة على التركيز لمتابعة أهداف معينة والقيام بمهام محددة. (26: 607)

ومما تقدم من نتائج ترى الباحثة من خلال ما توصلت اليه أن ترويح الواقع الافتراضي يهدف الى المساعدة على التوازن بين العمل والراحة لتغلب الروتين في الحياة اليومية لقضاء وقت الفراغ وتطوير الإحساس بالمسئولية أثناء والشعور بالألفة والإحساس بالرضا عن الذات وتجدد الطاقة وتنمي القيم الجمالية للأفراد المشاركين في المماسة، لذا فان الباحثة قد توصلت إلى بعض العبارات المرتبطة بالترويح الافتراضي وتدور هذه العبارات حول المعنى الدال على غايات تستخدم الالعاب الالكترونية لقضاء وقت الفراغ وبذلك أمكن تسميه هذا العامل بـ (أهداف الترويح الافتراضي).

مناقشة العامل الثالث: أنشطة الترويح الافتراضي

يتضح من جدول (10) أن الباحثة من خلال المعالجة الإحصائية قد توصلت إلى (7) عبارات المتشبعة على العامل الثالث، قد تراوحت ما بين (-0.563 الى 0.928) وتدور هذه

العبارات حول أنشطة الترويح الافتراضي.

وفى هذا الصدد توصلت دراسة جوزيل وآخـــرون Guzel et al (2020) (29) أنـــه أظهرت استجابات أفراد العينة تفضيلهم للأنشطة الترويحية الافتراضية لقضاء أوقات العـــزل المنزلي. تركزت الأنشطة الترويحية في تطبيقات الهواتـــف الذكيـــة للتواصـــل الاجتمـــاعي والألعاب الإلكترونية مع نسبة متوسطة لتفضيل أنشطة ألعاب المحاكاة الرقمية (Xbox). أكدت النتائج انخفاض نسبة ممارسة الأنشطة البدنية الفعلية مع ارتفاع نسبة المشاركة فـــي أنشـــطة الترويح الرقمي. وأظهرت نتائج دراسة كاري Kari (2019) (30) ارتفاعـــاً ملحوظـــاً فـــي استخدام منصات الألعاب الواقع الافتراضي بين عينة البحث مع ملاحظـــة ارتفـــاع معـــدلات الاستخدام بين فئتي الصغار (6–18) وكبار السن (أعلى من 60) مقارنة بالفئـــات الوســـطى للعمر وكذلك ارتفاع المعدلات بين الذكور مقارنة بالإناث. أظهرت النتائج ارتباطاً ســـلبياً دالاً بين ارتفاع معدلات استخدام منصات الواقع الافتراضي للألعاب الرقميـــة ومســـتوى النشـــاط البدني للجسم في كل الفئات العمرية وبين الجنسين. أعتبر أغلب المشاركين منصات الواقـــع الافتراضي بديلاً ترفيهياً مناسباً للخروج إلى الأماكن العامة وممارســـة الرياضـــة الفعليـــة، ودراسة حسن منسي (2012) (3) أن الألعاب تظهر على شاشـــة الفيـــديو أو الحاســـوب أو التليفزيون ويتمتع بلعبها الفرد، ويرافقها حالة من التوتر والاضطراب والترقب والمتعة التـــي يعيش معها الفرد. يمارس هذه اللعبة فرد واحد أو أكثر، لها هدف معين وفيها بالنهاية فوز أو خسارة.

ومما تقدم من نتائج ترى الباحثة من خلال ما توصلت اليه أن أنشطة تـــرويح الواقـــع الافتراضي تقوم على استخدم مواقع التواصل الاجتماعي والتواصل مـــع الاســـرة والقـــراءة واللعب والتسوق ومتابعة ومشاهدة الافلام والمسلسلات الكترونيا عبر الانترنت بالإضافة الى استخدامه في الحصول على المعلومات المرتبطة مثلا بطريقة علاج جديدة، لذا فان الباحثة قد توصلت الى بعض العبارات المرتبطة بالترويح الافتراضي وتدور هذه العبارات حول المعنى الدال على تعدد الأنشطة الترويحية المرتبطة بالاستخدامات الإلكترونية في مجـــال التـــرويح وقضاء وقت الفراغ وبذلك أمكن تسميه هذا العامل بـــ (أنشطة الترويح الافتراضي).

مناقشة العامل الرابع: العائد من الممارسة

يتضح من جدول (11) أن الباحثة من خلال المعالجة الإحصائية قد توصلت إلـــى (6) عبارات المتشبعة على العامل الرابع، قد تراوحت ما بين (0.566 الى0.852) وتـــدور هـــذه العبارات حول العائد من الممارسة.

ومن خلال ما توصلت إليه الباحثة من نتائج أنه تتفق مع مـــا توصـــلت إليـــه دراســـة

سامية حسن (2000)(4) أن الأنشطة الترويحية الإلكترونية الحديثة لها عوائد من ممارستها اجتماعية إيجابية مثل تحقيق الشعور بالسعادة الشخصية والتغلب على المصاعب وإثبات الذات وتنمية العلاقات الاجتماعية في المقام الأول ومن الناحية الاجتماعية تحقق القدرة على اتخاذ القرار وبعض السمات النفسية كالشجاعة والمغامرة وإشباع الحاجات النفسية كالثقة بالنفس والتوازن ويأتي بعد ذلك تحقيق أحلام اليقظة كالإحساس بالبطولة والفروسية والقدرات القتالية، وتوصلت دراسة فيرجوسون Ferguson (2015)(27) تؤدى ممارسة ألعاب الفيديو العنيفة إلى انخفاض دال في مستويات السلوك الاجتماعي الإيجابي والأداء الأكاديمي ومستويات التركيز والانتباه مع ارتفاع مستويات أعراض الاكتئاب والعدوان، ودراسة ناملي وديمير Namli & Demir (2020)(32) أظهرت النتائج ارتفاعاً كبيراً في اتجاهات الطلاب نحو ممارسة الألعاب الرقمية كنشاط ترفيهي في أوقات الفراغ حيث أشار أكثر من 97٪ من أفراد العينة إلى ممارستهم للعبة رقمية أو أكثر كوسيلة لقضاء وقت الفراغ. أظهرت النتائج كذلك ارتباطاً سلبياً دالاً إحصائياً بين ممارسة الرياضة الفعلية وممارسة الألعاب الرقمية حيث أشار أفراد العينة إلى انخفاض ممارستهم للأنشطة البدنية الرياضية مع ارتفاع ممارستهم للألعاب الافتراضية.

وفى هذا الصدد توصلت دراسة ثولين وفيلهيلمسون Thulin & Vilhelmson (2019) (35) أنه أظهرت النتائج انتشاراً واسعاً لاستخدام الميديا الرقمية بين أفراد الفئة العمرية موضع البحث. كان ترتيب الاستخدام من حيث الأولوية على النحو التالي: الأغراض الترفيهية والترويحية، الأغراض الدراسية والعلمية، الأغراض العملية، الأغراض التثقيفية، الأغراض الشرائية والترويجية. أشارت البيانات بشكل واضح إلى انخفاض استغلال المكان (الحركة والانتقال والنشاط البدني) مع ارتفاع استخدام الوقت في الميديا الرقمية في علاقة عكسية واضحة.

ومما تقدم من نتائج ترى الباحثة من خلال ما توصلت اليه أن العائد من ممارسة ترويح الواقع الافتراضي يتضح في أنه يعد مصدرًا لاكتساب القيم التربوية كما يساهم في خفض معدلات الجريمة وتعاطي المخدرات في المجتمع وتحقيق السعادة أحد وسائل قضاء وقت الفراغ، لذا فان الباحثة قد توصلت إلى بعض العبارات المرتبطة بالترويح الافتراضي وتدور هذه العبارات حول المعنى الدال على أن فوائد ممارسة الانشطة الترويحية الافتراضية متنوعة من حيث الجانب القيمي السلوكي الايجابي أو السلبي وبذلك أمكن تسميه هذا العامل بـ (العائد من الممارسة).

واجمالا مما تقدم ومن خلال نتائج جداول (9)، (10)، (11) يتضح تفسير للعوامل المستخلصة وإن النتائج في مجملها تشير إلى سلامة ودقة هذا المقياس من حيث تكوينه

الفرضي في قياس ما وضع لقياسه وبالتالي سلامة استخدامه بصورته الحالية. وعلية فقد أصبحت عبارات مقياس الترويح الافتراضي عند تقسيم التشبعات إلى عوامل وذلك بقبول العوامل التي تشبعت عند درجة متوسطة 0.50 وهي (33) عبارة بواقع (4) عوامل، كما أصبحت عبارات مقياس الترويح الافتراضي عند تقسيم التشبعات إلى عوامل وذلك بقبول العوامل التي تشبعت عند درجة كبرى 0.5 لتكون صورة المقياس بواقع (33) عبارة لعدد (4) عوامل مرفق(3) كما تم حذف العامل الخامس بأرقام عبارات (34،3) والعامل السادس بأرقام عبارات (28،17)، ولكن تم قبول العبارة (17) لاشتراكها في مع العامل الرابع، لذا يتضح أنه تم حذف تلك العوامل بناء علي شروط قبول العامل واسترشادا بمعايير البناء البسيط وهي ألا يقل تشبع العبارة عن ±0.5، ألا يقل عد العبارات المتشبعة علي العامل عن ثلاث عبارات .

كما يتضح من جدول (12) ثبات المقياس حيث يضح وجود ارتباط ذو دلالة إحصائية بين التطبيق واعادة التطبيق لأبعاد مقياس الترويح الافتراضي قيد البحث وذلك عند مستوى معنوية 0.05، كما يتضح (13) أن الدرجة الكلية للمقياس تتراوح بين (33) درجه كحد أدني، و(99) درجه كحد اقصى للاستجابات على مقياس الترويح الافتراضي قيد البحث، لذا يتضح صدق وثبات المقياس وصلاحيته للتطبيق على مجتمع عينة البحث

وفى هذا الصدد فان النتائج التي توصلت إليها الباحثة كانت نتيجة التحليل العاملي وفى هذا الصدد يشير مصطفى حسين باهي وآخرون (2015) أننا نستخدم التحليل العاملي للحصول على التقدير الكمي لصدق الاختبار في شكل معامل احصائي لتشبع العبارات على العوامل الدالة عليها. ويشير كل من محمد علاوي ومحمد رضوان (2008) أن التقويم عملية مستمرة مع الإنسان طوال يومه – فهو يقيس كل لحظة ما يتعرض له من موضوعات للحكم عليها قبل أن يتعامل معها، وذلك بغرض وضع قيمة مناسبة لشيء معين وهي عملية لأزمة لنجاح أي عمل فتقويم أي نشاط يعني معرفة ما حققه من الأهداف المخططة. (17: 99) (16: 32)

مما يوضح أن الباحثة قد توصلت إلى تشبع العبارات على العامل الذي يقيس مجال ترويح الواقع الافتراضي قيد البحث، لذا مما تقدم من نتائج لا يمكن لأحد إنكار فوائد التكنولوجيا حيث نعيش في زمن كل شيء فيه إلكتروني، فبالرغم من بعض مضار التكنولوجيا لا شك أن لها فوائد عديدة طالما كان استعمال التكنولوجيا كنشاط ترويحي هادف وبشكل منظم ومقنن، لذا مما تقدم يتضح أهمية ما توصلت إليه الباحثة من تقنين مقياس الترويح الافتراضي.

استخلاصات وتوصيات البحث:

استخلاصات البحث:

فى ضوء أهداف البحث، وفى حدود العينة، والإجراءات، والنتائج المستخلصة، توصلت

الباحثة إلى مقياس الترويح الافتراضي وذلك من خلال:

1. التدوير المتعامد لعبارات الترويح الافتراضي بعد حذف التشبعات التي تقل عن التشبعات المتوسطة (±0.5) أظهرت وجود (33) عبارة متشبعة على (4) عوامل هي:
2. العبارات المتشبعة على العامل الاول (11) عبارة بعد استبعاد العبارة رقم (13) نظرا لتشبعها بدرجة أكبر في العامل الثاني لذا قيم تشبع العامل الاول تتراوح ما بين (-0.589 الى 0.916) وبذلك أمكن تسميه هذا العامل بـ(دوافع الاهتمام بالترويح الافتراضي).
3. العبارات المتشبعة على العامل الثاني (9) عبارات بقيم تشبع تتراوح ما بين (0.603 الى 0.838) وبذلك أمكن تسميه هذا العامل بـ(أهداف الترويح الافتراضي).
4. العبارات المتشبعة على العامل الثالث (7) عبارات بقيم تشبع تتراوح ما بين (-0.563الى 0.928) وبذلك أمكن تسميه هذا العامل بـ(أنشطة الترويح الافتراضي).
5. المتشبعة على العامل الرابع (6) عبارات، حيث تم ادراج العبارة رقم (17) ضمن عبارات العامل الرابع نظرا لتشبعها بقيمة أكبر عنها في العامل السادس، لذا فان تشبع قيم العامل الرابع قد تراوحت ما بين (0.566 الى0.852) وبذلك أمكن تسميه هذا العامل بـ(العائد من الممارسة).
6. مقياس الترويح الافتراضي يكشف عن تأثير مفهوم وأهداف وانشطة الترويح الافتراضي في العائد الترويحي على الافراد.
7. صدق وثبات المقياس وصلاحيته للتطبيق على مجتمع البحث.

التوصيات:

ومن خلال التوصل الى التقنين العاملي لمقياس الترويح الافتراضي توصي الباحثة بما يلي:

1. ضرورة الاهتمام بتطبيق مقياس الترويح الافتراضي على عينات أكبر من طلاب الجامعات
2. ضرورة تطبيق المقياس الترويح الافتراضي على مراحل سنية مختلفة في العمر والنوع.
3. ضرورة الاهتمام بتطبيق المقياس الترويح الافتراضي على الذكور والاناث نظرا لاختلاف مناشط ترويح الواقع الافتراضي فيما بينهم.
4. ضرورة الاهتمام بإجراء برامج ترويحية حول قضاء وقت الفراغ من خلال ترويح الواقع الافتراضي.

قائمة المراجع

أولاً: المراجع العربية:

1. إبراهيم احمد سلامة. (2000). المدخل التطبيقي للقياس في اللياقة البدنية، منشأة المعارف، الإسكندرية.
2. أمين أنور الخولي وجمال الدين الشافعي. (2009). سلسلة المراجع في التربية البدنية والرياضية (ألعاب صغيرة وألعاب كبيرة) الإطار المفاهيمي والتعليمي للألعاب ذخيرة من الألعاب الصغيرة والتمهيدية والترويحية، دار الفكر العربي، القاهرة.
3. حسن عمر شاكر منسي. (2012). الآثار السلبية للألعاب الإلكترونية على الأطفال في المرحلة الابتدائية في مدارس محافظة مدينة الرس بالمملكة العربية السعودية، مجلة كلية التربية بالمنصورة، ع (79)، ج (2)، مصر.
4. سامية حسن حسين. (2000). دراسة ميدانية لظاهرة انتشار مراكز الألعاب الحديثة كأحد أوجه الترويح التجاري في محافظة الإسكندرية، بحث منشور، المؤتمر الدولي السابع، بمركز الإرشاد النفسي، جامعة عين شمس.
5. سيد محمد محمد مرسى. (2018) تأثير برنامج إلكتروني ترويحي على تنمية الوعي الترويحي لتلاميذ الحلقة الثانية من التعليم الأساسي بمدينة المنيا، رسالة ماجستير غير منشورة، كلية التربية الرياضية، جامعة المنيا.
6. عادل سرايا .(2012). تكنولوجيا التعليم ومصادر التعلم الإلكتروني مفاهيم نظرية وتطبيقات عملية، ط2، مكتبة الرشد، الرياض.
7. عايدة عبد العزيز ومحمد محمد الحماحمى. (2004). الترويح بين النظرية والتطبيق، ط 3، مركز الكتاب للنشر، القاهرة.
8. عبد العزيز طلبة عبد الحميد .(2010). التعليم الإلكتروني ومستحدثات تكنولوجيا التعليم، المكتبة العصرية للنشر والتوزيع
9. عبد الله بن عبد العزيز الهدلق. (2013). إيجابيات وسلبيات الألعاب الإلكترونية ودوافع ممارستها من وجهة نظر طلاب التعليم العام بمدينة الرياض، مجلة القراءة والمعرفة، مصر.
10. عبده إبراهيم عبده محمد. (2017). الاهتمامات الترويحية بتقنيات الهاتف المحمول وانعكاساتها على قضاء أوقات الفراغ لدى الشباب الجامعي، مجلة أسيوط لعلوم وفنون التربية الرياضية، ع (44)، ج (3)، كلية التربية الرياضية، جامعة أسيوط.
11. فاطمة محمد باشا. (2017). برنامج ترويحي لتعديل بعض الأثار السلبية للألعاب الإلكترونية لدى تلاميذ الحلقة الأولي من التعليم الأساسي، رسالة ماجستير غير منشورة، كلية التربية الرياضية، جامعة طنطا.

12. فضل سلامه. (2006). سيكولوجية اللعب عند الأطفال، دار أسامة للنشر والتوزيع، عمان.
13. كرار على حسين الربيعي. (2019). الألعاب الترويحية الإلكترونية وعلاقتها ببعض القدرات الإبداعية لدى تلاميذ المرحلة الابتدائية بالعراق، رسالة ماجستير غير منشورة، كلية التربية الرياضية للبنات، جامعة الإسكندرية.
14. مأرب محمد احمد المولى ولميعه محمود صالح العبيدي. (2012). اتجاهات تلاميذ الصف الخامس الابتدائي نحو الألعاب الإلكترونية، مجلة جرش للبحوث والدراسات، مج (14) عدد خاص، الأردن.
15. محمد بدوي أحمد. (2013). ممارسه الألعاب الإلكترونية وعلاقتها بالسلوك العدواني والتواصل الاجتماعي لدى عينه من تلاميذ الحلقة الثانية من التعليم الأساسي، رسالة ماجستير غير منشورة، كلية التربية، جامعة حلوان.
16. محمد حسن علاوي ومحمد نصر الدين رضوان (2008). القياس في التربية الرياضية وعلم النفس الرياضي، دار الفكر العربي، القاهرة.
17. مصطفى حسين باهي وصبري ابراهيم عمران وهشام اسماعيل هلال. (2015). الاختبارات والمقاييس في التربية البدنية والرياضية "النظرية – التطبيق"، مكتبة الأنجلو المصرية، القاهرة.
18. منال أبو الحسن. (2009). دوافع استخدام الأطفال للحاسبات الألية وعلاقتها بالجوانب المعرفية، دار النشر للجامعات، القاهرة.
19. مها حسني الشحرور. (2008) الألعاب الإلكترونية في عصر العولمة ما لها وما عليها، دار المسيرة للنشر والتوزيع والطباعة، عمان.
20. ناهد عادل محمود منصور. (2020). أثر ممارسة الألعاب الإلكترونية الترويحية على الذكاء الوجداني لدى طلاب المرحلة الثانوية بمحافظة الدقهلية، رسالة ماجستير غير منشورة، كلية التربية الرياضية، جامعة المنصورة.
21. هبة فتحي السيد محمد الشيخ. (2018). فاعلية برنامج ترويحي إلكتروني على تعلم بعض المهارات الأساسية لمبتدئي الكرة الطائرة، رسالة دكتوراة غير منشورة، كلية التربية الرياضية للبنات، جامعة الزقازيق.
22. يسرا عدلي رشاد. (2014). الاستخدام المفرط للألعاب الإلكترونية وعلاقتها ببعض المشكلات الصحية لدى بعض الممارسين وغير الممارسين للنشاط الرياضي، رسالة دكتوراه غير منشورة، كلية التربية الرياضية للبنات، جامعة حلوان.

ثانياً: مراجع الأجنبية

.23 Al-Hosan, A., & Oyaid, A. (2012). Towards identifying quality assurance standards in virtual learning environments for science education. Pertanika Journal of Social Sciences & Humanities, 20(3), 797-828.

.24 Badia, M., Orgaz-Baz, M. B., Verdugo, M. A., Martínez-Aguirre, M. M., Longo-Araújo-de-Melo, E., & Ullán-De-La-Fuente, A. M. (2012). Adaptation and validation of the Spanish version of the Leisure Assessment Inventory. Intellectual and developmental disabilities, 50(3), 233-242.

.25 Baumgartner, T. A., & Jackson, A. S. (1998). Measurement for evaluation in physical education and exercise science (No. Ed. 6). WCB/McGraw-Hill.

.26 Farrace-Di Zinno A. M., G. Douglas, S. Houghton, V. Lawrence, J(2001). West and K. Whiting. Body movements of boys with Attention Deficit Hyperactivity Disorder (ADHD) during computer video game play. British Journal of Educational Technology. 32: 607.

.27 Ferguson, C. J. (2015). Do Angry Birds make for angry children? A meta-analysis of video game influences on children's and adolescents' aggression, mental health, prosocial behavior, and academic performance. Perspectives on Psychological Science, 10(5), 646-666.

.28 Griffiths, M. D. (2002). The educational benefits of videogames. Education and health, 20(3), 47-51.

.29 Güzel, P., Yildiz, K., Esentaş, M., & Zerengök, D. (2020). "Know-How" to Spend Time in Home Isolation during COVID-19; Restrictions and Recreational Activities. International Journal of Psychology and Educational Studies, 7(2), 122-131.

.30 Kari, T. (2019, November). Virtual Reality Arcades: A Study on Usage Habits with Emphasis on Digital Gaming. In International Conference on Videogame Sciences and Arts (pp. 179-194). Springer, Cham.

.31 McGonigalM ،Jane (2011). Reality is Broken: Why Games Make Us Better and How They Can Change the World. Penguin Group (USA) Incorporated.

.32 Namli, S., & Demir, G. T. (2020). The Relationship between Attitudes towards Digital Gaming and Sports. Turkish Online Journal of Educational Technology-TOJET, 19(1), 40-52.

.33 Rand, D., R. Kizony and P. L. Weiss. (2004). Virtual reality rehabilitation for all: Vivid GX versus Sony PlayStation II EyeToy. Proc. 5th Inti Conf. Disability, Virtual Reality and Assoc. Tech., Oxford, UK.

.34 Sanders, CE; Field, TM.; Diego, M; and Kaplan (2000). The Relationship of Internet Use to Depression and Social Isolation among Adolescents. Adolescence. 35(138):237-42

.35 Thulin, E., & Vilhelmson, B. (2019). More at home, more alone? Youth, digital media and the everyday use of time and space. Geoforum, 100, 41-50.

ثالثاً: مواقع شبكة المعلومات الدولية

36 https://olympics.com/ar/featured-news/olympic-virtual-series-everything-you-need-to-know.

ملخص البحث

بناء مقياس الترويح الافتراضي لطلاب الجامعة

م.د/ زينب مسعود محمد البليطي

يهدف هذا البحث إلى بناء مقياس الترويح الافتراضي، واستخدمت الباحثة المنهج الوصفي، وتم اختيار عينة البحث بالطريقة العشوائية من مجتمع البحث وقد اشتملت عينه البحث الأساسية على عدد (240) فرد من مجتمع البحث، وكانت نتائج البحث:

التدوير المتعامد لعبارات الترويح الافتراضي بعد حذف التشبعات التي تقل عن التشبعات المتوسطة (±0.5) أظهرت وجود (33) عبارة متشبعة على (4) عوامل هي:

العبارات المتشبعة على العامل الأول (11) عبارة بعد استبعاد العبارة رقم (13) نظرا لتشبعها بدرجة أكبر في العامل الثاني لذا قيم تشبع العامل الأول تتراوح ما بين (-0.589 إلى 0.916) وبذلك أمكن تسميه هذا العامل بـ(دوافع الاهتمام بالترويح الافتراضي).

العبارات المتشبعة على العامل الثاني (9) عبارات بقيم تشبع تتراوح ما بين (0.603 إلى 0.838) وبذلك أمكن تسميه هذا العامل بـ(أهداف الترويح الافتراضي).

العبارات المتشبعة على العامل الثالث (7) عبارات بقيم تشبع تتراوح ما بين (-0.563 الى 0.928) وبذلك أمكن تسميه هذا العامل بـ(أنشطة الترويح الافتراضي).

المتشبعة على العامل الرابع (6) عبارات، حيث تم إدراج العبارة رقم (17) ضمن عبارات العامل الرابع نظرا لتشبعها بقيمة أكبر عنها في العامل السادس، لذا فان تشبع قيم العامل الرابع قد تراوحت ما بين (0.566 الى0.852) وبذلك أمكن تسميه هذا العامل بـ(العائد من الممارسة).

مقياس الترويح الافتراضي يكشف عن تأثير مفهوم وأهداف وأنشطة الترويح الافتراضي في العائد الترويحي على الأفراد.

Abstract

Virtual Reality Recreation scale for university students

Dr. Zaynab Masoud Muhammad Al-Bulaity

This research aims to build a Virtual Reality (VR) Recreation scale, and the researcher used the descriptive approach, and the research sample was randomly selected from the research community, and the basic research sample included (240) individuals from the research community, and the research results were:

1- The orthogonal rotation of the electronic entertainment phrases after deleting the saturations that are less than the average saturations (±0.5) showed the presence of (33) phrases saturated on (4) factors:

The saturated phrases on the first factor (11) phrase after excluding phrase No. (13) due to its greater saturation in the second factor, so the values of saturation of the first factor range between (-0.589 to 0.916) and thus it was possible to call this factor (motivations of interest in (VR) Recreation).

The phrases saturated with the second factor (9) are phrases with saturation values ranging from (0.603 to 0.838), thus it was possible to call this factor ((VR) Recreation goals).

Saturated expressions on the third factor (7) expressions with saturation values ranging from (-0.563 to 0.928) and thus this factor could be called ((VR) Recreation activities).

Saturation on the fourth factor (6) expressions, where the phrase No. (17) was included within the expressions of the fourth factor due to its saturation with a greater value than in the sixth factor, so the saturation of the values of the fourth factor ranged between (0.566 to 0.852) and thus it could be called This factor b (Return from practice).

2- The (VR) Recreation scale reveals the impact of the concept, objectives and activities of Virtual Reality on the recreational return on individuals