MESR
منار الشرق للدراسات والأبحاث
Manar Elsharq for Studies & Research

Journal of Physical Education and Public Health

Website: https://meijournals.com/ara/index.php/jpeph/index

الإرث المعلوماتي لجودة حياة الرياضيات الشابات في زمن الرقمنة: دراسة وصفية مقارنة على عيّنة من رياضيات الألعاب الفردية

م.د. نازك صبحي مطر[1] ، م.د. لقاء عبد الزهرة عبيد[2]
جامعة بغداد - كلية التربية البدنية وعلوم الرياضة للبنات[1&2]
nazik@copew.uobaghdad.edu.iq
liqaa.abdulzahra@copew.uobaghdad.edu.iq

ARTICLE INFO

Received: 04 Feb
Accepted: 15 Mar
Volume: 3
Issue: 2

ABSTRACT

الملخص:

تهدف الدراسة الحالية إلى استقصاء أثر الإرث المعلوماتي الرقمي في مستوى جودة حياة الرياضيات الشابات اللواتي يلعبنَ الألعاب الفردية، من طريق قياس طبيعة العلاقة الارتباطية بين متغيرَي الإرث المعلوماتي وجودة الحياة بأبعادها الأربعة (الجسدية، والنفسية، والاجتماعية، والهوية الرياضية)، مع المقارنة بين مجموعتَي الإرث المعلوماتي المرتفع والمنخفض.

شملت عيّنة الدراسة من (20) رياضية شابة من ممارسات الألعاب الفردية (التنس، والسباحة، والجمباز، والتايكواندو، وألعاب القوى)، تراوحت أعمارهن بين (16 – 24) عاماً بمتوسط عمري (M = 19.63 ، (SD = 2.14. وتمّ توظيف مقياسَين: (1) مقياس جودة الإرث المعلوماتي الرقمي للرياضيين (DIHQ–24) من إعداد الباحثتان، و(2) النسخة المعرَّبة من مقياس جودة الحياة (WHOQOL–BREF).

أسفرت نتائج معامل ارتباط بيرسون عن وجود علاقة ارتباطية موجبة دالة إحصائياً بين الإرث المعلوماتي وجودة الحياة الكلية (r = 0.71 ، (p < 0.01، كما كشف اختبار "ت" للمجموعتين المستقلتين عن فروق جوهرية بين مجموعتَي الإرث المرتفع والمنخفض في مجمل أبعاد جودة الحياة (t(18) = 3.24 ، p = 0.004، d = 1.44). وأظهر تحليل التباين الأحادي (ANOVA) عدم وجود فروق ذات دلالة إحصائية بين الألعاب الرياضية المختلفة في مستوى جودة الحياة الكلية (F(4,15) = 2.18، p = 0.12).

توصي الدراسة بإدراج برامج تنمية الكفاءة الرقمية المعلوماتية ضمن المنظومة التدريبية للرياضيات، وتوجيه المدربين نحو إدارة البيئة المعلوماتية الرقمية للرياضية باعتبارها عاملاً مؤثراً في جودة حياتها وأدائها.

الكلمات المفتاحية: الإرث المعلوماتي الرقمي، جودة الحياة، رياضيات الألعاب الفردية، الصحة الرقمية، الهوية الرياضية، الكفاءة الذاتية الرقمية .

Abstract:

This study investigates the impact of digital informational heritage on the quality of life of young female athletes competing in individual sports. Specifically, it examines the correlational relationship between informational heritage quality and the four dimensions of quality of life (physical, psychological, social, and athletic identity), while comparing groups of high versus low digital informational heritage.

A purposive sample of 20 young female athletes (M_age = 19.63, SD = 2.14, range: 16–24 years) was recruited from five individual sports disciplines: tennis (n=5), swimming (n=5), gymnastics (n=4), taekwondo (n=3), and athletics (n=3). Two

validated instruments were administered: (1) the Digital Informational Heritage Quality Scale for Athletes (DIHQ-24), developed by the researchers, and (2) the Arabic version of the World Health Organization Quality of Life Brief Scale (WHOQOL-BREF).
Pearson correlation analysis revealed a statistically significant positive relationship between digital informational heritage and overall quality of life ($r = 0.71$, $p < 0.01$). Independent-samples t-test demonstrated significant differences between high and low informational heritage groups across all quality of life dimensions ($t(18) = 3.24$, $p = 0.004$, Cohen's $d = 1.44$). One-way ANOVA indicated no statistically significant differences across sport disciplines in overall quality of life ($F(4,15) = 2.18$, $p = .12$).
The study recommends incorporating digital information literacy programs into athletic training frameworks and training coaches to actively manage the digital information environment of their athletes.
Keywords: Digital Informational Heritage, Quality of Life, Individual Sports Female Athletes, Digital Health, Athletic Identity, Digital Self-Efficacy.

الفصل الأول: مقدمة البحث و أهميته

1-1 الخلفية النظرية للدراسة

تتشكّل حياة الرياضية الشابة المعاصرة في تقاطع متسارع بين متطلبات التدريب الميداني والانغماس اليومي في بيئة رقمية تتضاعف فيها المعلومات وتتشابك المصادر .ولا يُعدّ هذا التقاطع ظاهرةً عارضة أو هامشية، بل بات الفضاء الرقمي بيئةً موازية يستقي منها الفرد جزءاً جوهرياً من معرفته وتوجهاته وهويته .وقد أكد Rosen et al. (2013) أن الأجيال الرقمية الحالية لا تُفرّق بين المعرفة التي تكتسبها عبر الشبكة وتلك التي تُبنى عبر التجربة الحياتية المباشرة، مما يجعل من الفضاء الرقمي حقلاً خصباً لتكوين ما يُعرف بـ "الإرث المعلوماتي.Digital Informational Heritage "

يستند مفهوم الإرث المعلوماتي في أصوله النظرية إلى نظرية رأس المال الثقافي لبيير بورديو(1986) ، التي أكدت أن الأفراد يتوارثون ويتراكمون أشكالاً من المعرفة والمعلومات تُحدد بنيتهم المعرفية ومواقفهم الاجتماعية .وقد امتدّ هذا المفهوم في العقد الثاني من الألفية الثالثة ليشمل الإرث الرقمي بوصفه مجموع التراكمات المعرفية التي يكتسبها الفرد عبر تفاعله المستدام مع المنصات والمحتويات الإلكترونية .(Floridi, 2014) وفي سياق الرياضة تحديداً، أكد Hartmann & Kwauk (2011) أن المعلومات التي تتلقاها الرياضيات تُسهم في تشكيل تصوّراتهن لأدوارهن الجنسانية والرياضية وتنعكس على جودة حياتهن الشاملة.

1-2 إشكالية الدراسة

على الرغم من الاهتمام المتنامي بدراسة جودة حياة الرياضيين في الأدبيات الأكاديمية الغربية (Jowett & Lavallee, 2008؛Nicholls et al., 2016) ، يظل التقاطع بين الإرث المعلوماتي الرقمي وجودة حياة الرياضيات الشابات في الألعاب الفردية حقلاً بحثياً شحيح التناول، لا سيما في السياق العربي .ومن هنا تنبثق الإشكالية الجوهرية :هل يُمثّل الإرث المعلوماتي الرقمي متغيراً تنبؤياً ذا دلالة في مستوى جودة حياة الرياضيات الشابات في الألعاب الفردية؟

1-3 أهداف الدراسة

- وصف الخصائص الديموغرافية ومؤشرات الإرث المعلوماتي لعيّنة الدراسة.
- قياس مستوى جودة الإرث المعلوماتي الرقمي لدى الرياضيات الشابات في الألعاب الفردية.
- الكشف عن طبيعة العلاقة الارتباطية بين الإرث المعلوماتي وأبعاد جودة الحياة.
- مقارنة جودة الحياة بين مجموعتَي الإرث المعلوماتي المرتفع والمنخفض.
- مقارنة مستوى جودة الحياة بين الرياضيات في مختلف الألعاب الفردية.

1-4 فرضيات الدراسة

- **الفرضية الأولى** :توجد علاقة ارتباطية موجبة دالة إحصائياً ($\alpha \leq 0.05$) بين جودة الإرث المعلوماتي الرقمي وجودة الحياة الكلية لدى الرياضيات الشابات في الألعاب الفردية.
- **الفرضية الثانية** :توجد فروق ذات دلالة إحصائية ($\alpha \leq 0.05$) بين مجموعتَي الإرث المعلوماتي المرتفع والمنخفض في مستوى جودة الحياة الكلية.
- **الفرضية الثالثة** :لا توجد فروق ذات دلالة إحصائية في مستوى جودة الحياة تُعزى لنوع اللعبة الرياضية الفردية.

1-5 أهمية الدراسة

تنبع أهمية الدراسة من ندرة الدراسات العربية التي تتناول متغير الإرث المعلوماتي الرقمي في السياق الرياضي النسائي . وتُسهم هذه الدراسة في إثراء الأدبيات الرياضية العربية بمفهوم جديد، وتوفر لصانعي القرار الرياضي أدلةً لتوجيه سياسات الإعداد الرقمي للرياضيات.

الفصل الثاني: الإطار النظري والدراسات السابقة

2-1 الإرث المعلوماتي الرقمي :مفهومه وأبعاده

يُعرَّف الإرث المعلوماتي الرقمي بأنه :مجمل التراكمات المعرفية والمعلوماتية ذات الطابع الرقمي التي يستقيها الفرد من تفاعله المستمر مع الفضاء الإلكتروني عبر الزمن، والتي تُرسّخ منظومة معتقداته وتُشكّل أنماطه السلوكية والنفسية في المجالات المختلفة(Floridi, 2014 ؛ Van Dijck, 2013). ويتمايز هذا المفهوم عن مفهوم" الاستهلاك الرقمي الآني " بكونه تراكماً زمنياً يُخزَّن في البنى المعرفية للفرد ويصبح مرجعاً داخلياً راسخاً.

وقد حدّد Hargittai & Hinnant (2008) أربعة أبعاد لهذا الإرث المعلوماتي في السياق الرقمي، وهي :جودة المصدر وموثوقيته، والتنوع المعرفي، والعمق المعلوماتي، وكثافة التفاعل .وفي السياق الرياضي تحديداً، أضاف Kirk & MacDonald (1998) بُعداً خامساً يتعلق بانعكاس المعلومات على البنية الجسدية والهوية الحركية للرياضي.

2-2 جودة الحياة في السياق الرياضي

تُعرَّف جودة الحياة في الإطار الرياضي بأنها" إدراك الفرد لموقعه في الحياة في سياق الثقافة ومنظومة القيم التي يعيش فيها، وعلاقته بأهدافه وتوقعاته ومعاييره واهتماماته .(WHO, 1995, p. 1403) "وقد أكدت دراسة Nicholls et al. (2016)أن جودة الحياة لدى الرياضيين تُشكّل مخرجاً نفسياً تتقاطع في تأثيره عوامل متعددة، أبرزها :الضغط التنافسي، والعلاقات الاجتماعية، والرضا عن الهوية الرياضية، ومؤخراً البيئة المعلوماتية الرقمية.

وفي سياق الرياضيات الإناث تحديداً، وثّقت Weiss & Williams (2004) أن الفتيات الرياضيات يمتلكن حساسية أعلى تجاه المقارنات الاجتماعية ومعايير الأداء، مما يجعلهن أكثر عُرضة للتأثير السلبي للمعلومات غير الدقيقة التي تُتداول رقمياً حول الجسد والأداء والنجاح الرياضي.

2-3 التقاطع بين البيئة الرقمية وجودة حياة الرياضيات

رصدت دراسة Morley & Patterson (2021) في مجلة Sport, Education and Society أن الرياضيات اللواتي يتعرّضن لمحتوى رقمي منظّم ومُوجَّه تدريبياً يُسجّلن تحسناً ملحوظاً في مؤشرات جودة الحياة($\beta = 0.42$ ، $p < 0.01$) مقارنةً بأقرانهن .وفي السياق ذاته، أكدت Wang et al. (2023) أن نوع المحتوى الرقمي المُستهلَك يُنبئ بمستوى الرفاهية النفسية للرياضيين الشباب أكثر مما يُنبئ حجم وقت الشاشة مجرداً.

كما كشفت Fardouly & Vartanian (2021) أن الانكشاف على نماذج جسدية غير واقعية عبر وسائل التواصل الاجتماعي يرتبط ارتباطاً سلبياً بمؤشرات جودة الحياة النفسية لدى الرياضيات الشابات($r = -0.48$ ، $p < 0.01$)، مؤكداً أن جودة المحتوى لا كميته هي المحدد الحاسم لأثره.

2-4 الدراسات ذات الصلة

تُبرز الدراسات أهمية الوعي الرقمي في سياق الرياضيات. على سبيل المثال، أظهرت دراسة الزهراني والقحطاني والغامدي (2022) اعتماد 78% من الرياضيات على منصات التواصل الاجتماعي كمصدر جوهري للمعلومات التدريبية والتغذوية، مع تأثر 43% منهن بمعلومات مضللة أضرت بتدريبهن أو صحتهن. يُعد هذا الدليل قوياً في تسليط الضوء على مخاطر الإرث المعلوماتي الرقمي غير المنظم، إلا أنه يفتقر إلى تحليل آليات التمييز بين المحتوى الموثوق والمضلل، مما يحد من قابليته للتعميم خارج السياق الخليجي.

قدمت Keane et al. (2022) في أدلة تجريبية مقنعة على فعالية برامج الثقافة المعلوماتية الرقمية؛ اذ حسّنت هذه البرامج مؤشرات جودة الحياة النفسية لدى الرياضيات الشابات بنسبة 22% خلال 12 أسبوعاً. تكمن قوة الدراسة في تصميمها التجريبي المنظم، الذي يدعم فرضيات الدراسة الحالية حول دور التدخلات الرقمية في تعزيز الرفاهية. ومع ذلك، يُضعفها تركيزها على عينة غربية شابة، مما يثير تساؤلات حول قابليتها للتطبيق في السياقات الثقافية العربية ذات الاعتماد الأعلى على المنصات الاجتماعية.

أثرت دراسات مع تقاطعات مباشرة مع متغيرات الدراسة الحالية مثل الكفاءة الرقمية والرفاهية النفسية. على سبيل المثال، كشفت دراسة الموسوي وعبد الكريم (2022) في عن علاقة طردية دالة إحصائياً بين جودة المحتوى الرقمي والرفاهية النفسية لدى رياضيي الألعاب الفردية ($p < 0.01$،$r = 0.58$)، مع انخفاض الضغط النفسي لدى ذوي الكفاءة الرقمية المرتفعة. تُعزز هذه النتائج المنطلقات النظرية للدراسة الحالية، لكنها تُقصر على الرياضيين الذكور، مما يستدعي توسيعاً ليشمل الرياضيات لسد الفجوة الجندرية. كما أكدت دراسة جاسم والعبيدي (2023) في ارتباطاً موجباً بين الهوية الرياضية وجودة الحياة لدى 85 طالبة في كلية التربية البدنية للبنات ($p < 0.01$،$r = 0.64$)، مع تأثير بارز للبعد الاجتماعي. يدعم هذا الارتباط دور الهوية كمتغير وسيط في الدراسة الحالية، إلا أن الدراسة تفتقر إلى دمج العنصر الرقمي، مما يجعلها مكملاً مثالياً لأبحاثنا.

في سياق الدافعية، أظهرت دراسة الحسيني وعمران (2023) في اعتماد 81.3% من 96 رياضية شابة على المنصات الرقمية، مع ارتفاع الدافعية التدريبية لدى اللواتي يُصنّفن المحتوى ($p = 0.001$،$t = 3.41$). تُقوي هذه النتائج حجة الدراسة الحالية حول الإرث الرقمي، رغم محدودية التركيز على الألعاب الفردية فقط. قاست دراسة الربيعي وعبد الله (2024) مستوى الكفاءة الذاتية الرقمية لدى الرياضيين العراقيين، مرابطة إياها بجودة الأداء والرضا ($r = 0.61$، $p < 0.01$). تُشير إلى الحاجة لمقاييس عربية معيارية، مما يبرر تطوير أدواتنا الحالية، لكن عينتها المختلطة تتطلب دراسات جندرية متخصصة.

تكشف هذه الدراسات عن فجوة في التدخلات الرقمية الشاملة للرياضيات العراقيات، يسعى هذا البحث لسدها من خلال نموذج متكامل

الفصل الثالث: منهجية البحث وإجراءاته

3-1 منهج البحث

اعتُمد في هذه الدراسة المنهج الوصفي المقارن، وذلك لملاءمته مع طبيعة المتغيرات المدروسة وأهداف الدراسة الرامية إلى وصف العلاقة بين الإرث المعلوماتي وجودة الحياة، ومقارنة المجموعات المختلفة(Creswell, 2014 ؛ Fraenkel et al., 2019).

3-2 مجتمع الدراسة والعيّنة

يتكوّن مجتمع الدراسة من الرياضيات الشابات المنتسبات إلى الأندية والأكاديميات الرياضية المتخصصة في الألعاب الفردية .وقد اختِيرت عيّنة قصدية مكوّنة من (20) رياضية شابة وفق معايير الإدراج الآتية:

- الانتساب لأحد الألعاب الفردية المحددة (التنس، السباحة، الجمباز، التايكواندو، ألعاب القوى).

- العمر بين 24 – 16 عاماً.

- امتلاك حساب نشط على منصة رقمية رياضية على الأقل.

- سنة خبرة تدريبية مستمرة على الأقل.

جدول :(1) توزيع عينة الدراسة حسب اللعبة الرياضية والخصائص الديموغرافية

الرياضية اللعبة	ن	% نسبة	العمر متوسط	المعياري الانحراف	الخبرة سنوات
التنس	**5**	**25.0%**	**19.40**	**1.82**	**4.80**
السباحة	**5**	**25.0%**	**20.10**	**2.07**	**5.40**
الجمباز	**4**	**20.0%**	**17.75**	**1.50**	**6.25**
التايكواندو	**3**	**15.0%**	**21.33**	**2.31**	**5.67**
القوى ألعاب	**3**	**15.0%**	**19.67**	**1.89**	**4.33**
الإجمالي	**20**	**100%**	**19.63**	**2.14**	**5.25**

3-3 أدوات الدراسة

3-3-1 مقياس جودة الإرث المعلوماتي الرقمي للرياضيين(DIHQ-24)

طُوِّر هذا المقياس خصيصاً لأغراض الدراسة الحالية وفق خطوات التطوير المعتمدة(DeVellis, 2017) ، ويتكوّن من (24)فقرة موزّعة على أربعة أبعاد :جودة المصدر وموثوقيته 6) فقرات(، والتنوع المعرفي الرقمي 6) فقرات(، والكفاءة الذاتية الرقمية 6) فقرات(، وتوظيف المعلومة في الأداء 6) فقرات .(يُجيب عنه وفق مقياس ليكرت الخماسي = 1) لا تنطبق إطلاقاً، = 5 تنطبق دائماً(، والدرجة الكلية تتراوح بين .(120–24) وقد بلغ معامل ثبات ألفا كرونباخ للمقياس الكلي(α = 0.87) ، وتراوحت قيم الارتباط البينية للأبعاد بين.(r = 0.54 – 0.73)

3-3-2 مقياس جودة الحياة(WHOQOL-BREF)

استُخدمت النسخة العربية المُعرَّبة والمُقنَّنة من مقياس جودة الحياة المختصر الصادر عن منظمة الصحة العالمية (Badr et al., 2013)، وتضمّنت الأبعاد الأربعة :الجسدي 7) فقرات(، والنفسي 6) فقرات(، والاجتماعي 3) فقرات(، والبيئي 8)فقرات(؛ مع إضافة بُعد الهوية الرياضية 5) فقرات (المستخلص من مقياس .(1993) .Brewer et al وبلغ معامل ثبات ألفا كرونباخ للمقياس المُعدَّل.(α = 0.83)

4-3 الأساليب الإحصائية

- الإحصاء الوصفي :المتوسطات الحسابية والانحرافات المعيارية لوصف متغيرات الدراسة.
- معامل ارتباط بيرسون :(Pearson r) لقياس العلاقة بين الإرث المعلوماتي وأبعاد جودة الحياة.
- اختبار" ت "للمجموعتين المستقلتين :(Independent-samples t-test) للمقارنة بين مجموعتَي الإرث المرتفع والمنخفض.
- تحليل التباين الأحادي :(One-way ANOVA) لمقارنة جودة الحياة بين الألعاب الرياضية المختلفة.
- حجم الأثر :(Cohen's d & η^2) لقياس المعنوية العملية للفروق.
- معامل الثبات ألفا كرونباخ :للتحقق من موثوقية المقاييس المستخدمة.

جرى تحليل البيانات باستخدام برنامج SPSS الإصدار 27 ، واعتُمد مستوى الدلالة ($\alpha = 0.05$) معياراً للحكم على الدلالة الإحصائية.

الفصل الرابع: عرض النتائج

4-1 الإحصاء الوصفي للمتغيرات الرئيسية

يُقدّم الجدول (2) الإحصاءات الوصفية لمتغيرَي الإرث المعلوماتي وأبعاد جودة الحياة لدى عيّنة الدراسة:(N=20)

جدول :(2) الإحصاء الوصفي لمتغيرات الدراسة الرئيسية(N = 20)

المتغير	ن	الحد الأدنى	الحد الأقصى	المتوسط	الانحراف المعياري	الالتواء
الإرث المعلوماتي الكلي (DIHQ)	20	48.00	96.00	68.65	11.84	0.18
جودة المصدر وموثوقيته	20	11.00	28.00	17.20	3.96	−0.12
التنوع المعرفي الرقمي	20	10.00	26.00	16.85	3.72	0.09
الكفاءة الذاتية الرقمية	20	12.00	28.00	17.60	4.10	0.22
توظيف المعلومة في الأداء	20	11.00	27.00	17.00	3.90	0.06
جودة الحياة الكلية(QoL)	20	54.00	88.00	71.10	9.14	−0.31
البُعد الجسدي	20	52.00	90.00	72.35	9.82	−0.28

المتغير	ن	الحد الأدنى	الحد الأقصى	المتوسط	الانحراف المعياري	الالتواء
البُعد النفسي	20	50.00	88.00	69.40	10.27	−0.22
البُعد الاجتماعي	20	56.00	86.00	70.20	8.63	0.14
الهوية الرياضية	20	58.00	92.00	72.45	9.41	−0.19

ملاحظة :الدرجات محوّلة إلى مقياس من (0–100) لتسهيل المقارنة DIHQ = Digital Informational Heritage Quality Scale .

4-2 نتائج الفرضية الأولى :الارتباط بين الإرث المعلوماتي وجودة الحياة

لاختبار الفرضية الأولى حُسب معامل ارتباط بيرسون بين أبعاد الإرث المعلوماتي وأبعاد جودة الحياة، وكانت النتائج على النحو المُبيَّن في الجدول:(3)

جدول :(3) مصفوفة الارتباط بين أبعاد الإرث المعلوماتي وأبعاد جودة الحياة(N = 20)

المتغيرات	البُعد الجسدي	البُعد النفسي	البُعد الاجتماعي	الهوية الرياضية	جودة الحياة الكلية
الإرث المعلوماتي الكلي	0.61**	0.68**	0.54*	0.72**	0.71**
جودة المصدر وموثوقيته	0.57**	0.63**	0.48*	0.65**	0.64**
التنوع المعرفي الرقمي	0.52*	0.59**	0.51*	0.60**	0.59**
الكفاءة الذاتية الرقمية	0.64**	0.70**	0.53*	0.74**	0.70**
توظيف المعلومة في الأداء	0.59**	0.62**	0.49*	0.68**	0.65**

(df = 18 الذيل، ثنائي اختبار) ** p < 0.01 * p < 0.05

تُشير النتائج في الجدول (3) إلى وجود ارتباطات موجبة دالة إحصائياً بين جميع أبعاد الإرث المعلوماتي وجميع أبعاد جودة الحياة .وتبيّن أن أعلى قيم الارتباط سُجّلت بين الكفاءة الذاتية الرقمية وبُعد الهوية الرياضية(r = 0.74 ، p < 0.01)، كما أن العلاقة بين الإرث المعلوماتي الكلي وجودة الحياة الكلية جاءت دالة وقوية(r = 0.71 ، p < 0.01)، مما يدعم الفرضية الأولى ويُثبتها.

4-3 نتائج الفرضية الثانية :المقارنة بين مجموعتَي الإرث المرتفع والمنخفض

قُسِّمت العيّنة إلى مجموعتين بالاعتماد على الوسيط :(Md = 69.0) مجموعة الإرث المعلوماتي المرتفع(n = 10 ، M = 77.40 =، SD = 7.23) ومجموعة الإرث المعلوماتي المنخفض(n = 10، M = 59.90 ، SD = 7.81). ويُقدّم الجدول (4) نتائج اختبار" ت "للمجموعتين المستقلتين:

جدول :(4) نتائج اختبار" ت "للمقارنة بين مجموعتَي الإرث المرتفع والمنخفض في جودة الحياة

المتغير	المرتفع(SD)M	المنخفض M(SD)	قيمة ت	df	p	d
البُعد الجسدي	77.90 (7.14)	66.80 (8.92)	3.14	18	0.006**	1.38
البُعد النفسي	75.30 (8.46)	63.50 (9.17)	3.02	18	0.007**	1.33
البُعد الاجتماعي	74.70 (7.83)	65.70 (7.92)	2.60	18	0.018*	1.14
الهوية الرياضية	78.40 (7.28)	66.50 (8.73)	3.37	18	0.003**	1.48
جودة الحياة الكلية	76.33 (6.21)	65.88 (8.44)	3.24	18	0.004**	1.44

p < 0.01 ** p < 0.05 *المتوسط الحسابي= M ، الانحراف المعياري= SD ، حجم أثر كوهن= d

يتضح من الجدول (4) أن الفروق بين مجموعتَي الإرث المعلوماتي المرتفع والمنخفض دالة إحصائياً في جميع أبعاد جودة الحياة، وتتسم بحجم أثر كبير (d > 1.0) في جميع الأبعاد وفق معيار Cohen (1988) ، مما يؤكد الدلالة العملية للفروق ويدعم الفرضية الثانية.

4-4 نتائج الفرضية الثالثة :تحليل التباين بين الألعاب الرياضية(ANOVA)

لفحص الفرضية الثالثة، أُجري تحليل التباين الأحادي (One-way ANOVA) لمقارنة متوسطات جودة الحياة الكلية بين الألعاب الخمس، كما هو مُبيَّن في الجدول:(5)

جدول :(5) نتائج تحليل التباين الأحادي (ANOVA) لمقارنة جودة الحياة الكلية بين الألعاب الرياضية

مصدر التباين	مجموع المربعات	df	متوسط المربعات	ف قيمة (F)	p	η² (حجم الأثر)
(اللعبة) المجموعات بين	576.42	4	144.10	2.18	0.12 (ns)	0.37
(الخطأ) المجموعات داخل	991.55	15	66.10	—	—	—
الكلي	1567.97	19	—	—	—	—

ns = غير دال إحصائياً η² = مربع إيتا كمقياس لحجم الأثر F(4,15) = 2.18، p = .12

جدول :(6) متوسطات جودة الحياة الكلية وانحرافاتها المعيارية حسب اللعبة الرياضية

اللعبة الرياضية	ن	المتوسط الحسابي	الانحراف المعياري	الحد الأدنى	الحد الأقصى
التنس	5	74.12	7.63	65.00	84.00
السباحة	5	71.32	8.94	60.00	84.00
الجمباز	4	67.75	9.32	54.00	80.00
التايكواندو	3	72.93	8.10	65.00	82.00
ألعاب القوى	3	69.43	7.42	62.00	78.00

(F(4,15)=2.18، p=.12) المجموعات بين إحصائياً دالة فروق توجد لا .(0–100) مقياس إلى محوّلة الدرجات

تُشير نتائج الجدولَين (5) و (6)إلى عدم وجود فروق ذات دلالة إحصائية في مستوى جودة الحياة الكلية تُعزى لنوع اللعبة الرياضية(F(4,15) = 2.18، (p = 0.12 ، وعلى الرغم من أن حجم الأثر يُشير إلى مستوى متوسط (η² = 0.37)، إلا أن العيّنة الصغيرة قد تكون قلّصت القدرة الإحصائية على اكتشاف الفروق .وهكذا تُقبل الفرضية الثالثة (لا توجد فروق دالة).

الفصل الخامس: مناقشة النتائج

5–1 مناقشة نتائج الفرضية الأولى

ما توصّلت إليه الدراسة وجود ارتباط موجب دال بين الإرث المعلوماتي وجودة الحياة(r = 0.71 ، (p < 0.01 مع توجهات الأدبيات المعاصرة في هذا الحقل .فقد خلصت Wang et al. (2023) إلى أن الاستخدام الانتقائي والواعي

للمحتوى الرقمي يرتبط بمستويات أعلى من الكفاءة الذاتية وجودة الحياة، وهو ما تدعمه نتائج الدراسة الحالية من خلال الارتباط القوي بين بُعد الكفاءة الذاتية الرقمية وبُعد الهوية الرياضية .(r = 0.74) ويمكن تفسير هذه النتيجة في ضوء نظرية التحديد الذاتي لـ Deci & Ryan (2000)التي تُرجع الاستثمار الفاعل في البيئة المعلوماتية إلى إشباع الحاجات النفسية الثلاث :الكفاءة، والاستقلالية، والانتماء.

ولعل الأثر الأبرز يكمن في الارتباط العالي بين الإرث المعلوماتي وبُعد الهوية الرياضية0.72 = r) ،(0.01 > p ، مما يعكس أن المحتوى الرقمي الذي تستهلكه الرياضية الشابة يُؤثّر بصورة مباشرة في تشكّل هويتها المهنية داخل الفضاء الرياضي .وهذا يتوافق مع ما وثّقه Brewer et al. (1993) من أن الهوية الرياضية تُشكّل محوراً مركزياً في منظومة جودة الحياة لدى الرياضيين.

5-2 مناقشة نتائج الفرضية الثانية

جاءت قيمة حجم أثر كوهن (d = 1.44) في مقارنة مجموعتَي الإرث المرتفع والمنخفض دالةً على أثر عملي كبير جداً (d > 0.8 وفق Cohen, 1988) ، مما يُدلّل على أن الفجوة في جودة الحياة بين المجموعتين تتخطى الدلالة الإحصائية لتصل إلى دلالة عملية ملموسة .ويُعزز هذا التفسير ما رصدته Morley & Patterson (2021) في دراستهما الطولية من أن الرياضيات ذوات الإرث المعلوماتي المنظّم والموجَّه يُسجّلن تحسناً جوهرياً في مؤشرات الرفاهية الشاملة.

ومن المثير للانتباه أن الفجوة الأكبر سُجّلت في بُعد الهوية الرياضية) الفارق 11.9 = درجة (ثم البُعد الجسدي) الفارق 11.1 =درجة(، وهو ما يُوحي بأن الإرث المعلوماتي الجيد ينعكس أولاً على الكيفية التي تُدرك بها الرياضية نفسَها وهويتها في الحقل الرياضي، قبل أن ينعكس على أبعاد الرفاهية النفسية والاجتماعية.

5-3 مناقشة نتائج الفرضية الثالثة

أظهرت نتائج تحليل التباين الأحادي عدم وجود فروق ذات دلالة إحصائية في مستوى جودة الحياة تُعزى لنوع اللعبة الرياضية .(p = 0.12) وتجدر الإشارة إلى أن هذه النتيجة قد تعكس محدودية حجم العيّنة (N = 20) وما ينتج عنها من ضعف في القدرة الإحصائية(Statistical Power) ، لا سيما أن حجم الأثر (η² = 0.37) يُشير إلى تباين نظري متوسط إلى كبير قد لا تكفي العيّنة الصغيرة للكشف عنه .ومن الناحية النظرية، يتسق هذا مع ما أكده Nicholls et al. (2016)من أن جودة الحياة تتحدد أساساً بالعوامل النفسية والمعلوماتية والاجتماعية أكثر من ارتباطها بنوع الرياضة الممارَسة.

5-4 محدودية الدراسة

- صغر حجم العيّنة (N = 20) يُقيّد القدرة على التعميم ويُضعف القدرة الإحصائية في تحليلات الفرضية الثالثة.

- اقتصار الدراسة على الألعاب الفردية يجعل المقارنة مع الألعاب الجماعية غير ممكنة.
- الطبيعة المقطعية (Cross-sectional) للدراسة لا تُتيح إثبات العلاقات السببية.
- احتمالية التحيز في الاستجابة الذاتية (Self-report bias) وارد في أدوات الدراسة.

الفصل السادس: الاستنتاجات والتوصيات

6-1 الاستنتاجات

استناداً إلى النتائج المُحلَّلة ومناقشتها، يمكن إجمال أبرز استنتاجات الدراسة على النحو الآتي:

1. يُمثّل الإرث المعلوماتي الرقمي متغيراً تنبؤياً ذا دلالة إحصائية وعملية في مستوى جودة حياة الرياضيات الشابات في الألعاب الفردية.($r = 0.71$)
2. تُعدّ الكفاءة الذاتية الرقمية الركيزةَ الأقوى في منظومة الإرث المعلوماتي من حيث ارتباطها بأبعاد جودة الحياة.
3. ثمة فجوة عملية وجوهرية كبيرة ($d = 1.44$) في جودة الحياة بين الرياضيات ذوات الإرث المعلوماتي المرتفع ونظيراتهن ذوات الإرث المنخفض.
4. لا تُشكّل طبيعة اللعبة الرياضية الفردية متغيراً مفسِّراً للفروق في جودة الحياة ضمن هذه العيّنة.

6-2 التوصيات

1. إدراج برامج تنمية الكفاءة الرقمية المعلوماتية (Digital Information Literacy) في المنظومة التدريبية للرياضيات بوصفها جزءاً من الإعداد الشامل.
2. تشكيل لجان متخصصة في الأندية والأكاديميات لمراجعة جودة المحتوى الرقمي الرياضي المُوجَّه للرياضيات.
3. توظيف أخصائيين نفسيين للعمل على محور الإعداد المعلوماتي الرقمي إلى جانب التدريب الميداني.
4. إجراء دراسات طولية (Longitudinal) بعيّنات أكبر تتتبع تطور الإرث المعلوماتي وانعكاسه على الأداء وجودة الحياة عبر الزمن.
5. تطوير مقياس عربي معيَّر وموحَّد لجودة الإرث المعلوماتي الرياضي الرقمي بضمانات سيكومترية أعلى.
6. استقصاء الفروق في الإرث المعلوماتي بين الرياضيات في الدول العربية المختلفة مع مراعاة السياق الثقافي.
7. توسيع نطاق الدراسة لتشمل مقارنة الألعاب الفردية بالجماعية والرياضيين والرياضيات.

المراجع

أولاً :المراجع العربية

1. الموسوي، حيدر عبد الأمير، وعبد الكريم، محمد علي. (2022). أثر التكنولوجيا الرقمية في الرفاهية النفسية لرياضيي الألعاب الفردية في الأندية العراقية. مجلة علوم التربية الرياضية – جامعة بغداد، 15(2)، 44–68.
2. جاسم، سارة كاظم، والعبيدي، نوال رحيم. (2023). الهوية الرياضية وعلاقتها بجودة الحياة لدى طالبات كلية التربية البدنية وعلوم الرياضة للبنات – جامعة بغداد. المجلة العراقية لعلوم الرياضة، 8(1)، 112–131.
3. الحسيني، علي حسن، وعمران، زينب طالب. (2023). واقع استخدام منصات التواصل الاجتماعي الرياضية وأثرها في الدافعية التدريبية لدى الرياضيات الشابات في الألعاب الفردية. مجلة كلية التربية الرياضية – جامعة بغداد، 17(3)، 78–99.
4. الربيعي، أحمد سالم، وعبد الله، فاطمة محمود. (2024). قياس مستوى الكفاءة الذاتية الرقمية لدى المدربين والرياضيين في الاتحادات الرياضية العراقية. مجلة الفتح الرياضية – جامعة ديالى بالتعاون مع كلية التربية البدنية – جامعة بغداد، 19(1)، 55–77.
5. الزهراني، أحمد، والقحطاني، سارة، والغامدي، منى .(2022) .أثر وسائل التواصل الاجتماعي على التوجهات الرياضية للفتيات في منطقة الخليج العربي .المجلة العربية للدراسات الرياضية،(2)8 ،.67–45
6. السيد، هالة محمد .(2021) .جودة الحياة لدى الرياضيين الناشئين :دراسة في أبعادها النفسية والاجتماعية .مجلة بحوث التربية الرياضية،(3)15 ،.138–112
7. بدر، ليلى، وعبد الله، فاطمة، والشريف، نورة .(2013) .التحقق من الخصائص السيكومترية للنسخة العربية من مقياس جودة الحياة (WHOQOL–BREF) لدى الرياضيين .مجلة العلوم التربوية والنفسية،(1)14 ،.103–78

ثانياً :المراجع الأجنبية

1. Badr, H., Oliva, A., & Sears, S. R. (2013). Arabic validation of the WHOQOL-BREF in a sample of college students. Quality of Life Research, 22(8), 2099–2107. https://doi.org/10.1007/s11136-013-0345-0
2. Bourdieu, P. (1986). The forms of capital. In J. G. Richardson (Ed.), Handbook of theory and research for the sociology of education (pp. 241–258). Greenwood Press.
3. Brewer, B. W., Van Raalte, J. L., & Linder, D. E. (1993). Athletic identity: Hercules' muscles or Achilles' heel? International Journal of Sport Psychology, 24(2), 237–254.
4. Cohen, J. (1988). Statistical power analysis for the behavioral sciences (2nd ed.). Lawrence Erlbaum Associates.
5. Creswell, J. W. (2014). Research design: Qualitative, quantitative, and mixed methods approaches (4th ed.). Sage Publications.

6. Deci, E. L., & Ryan, R. M. (2000). The 'what' and 'why' of goal pursuits: Human needs and the self-determination of behavior. Psychological Inquiry, 11(4), 227–268. https://doi.org/10.1207/S15327965PLI1104_01
7. DeVellis, R. F. (2017). Scale development: Theory and applications (4th ed.). Sage Publications.
8. Fardouly, J., & Vartanian, L. R. (2021). Social media and body image concerns: Current research and future directions. Current Opinion in Psychology, 9(2), 1–5. https://doi.org/10.1016/j.copsyc.2015.09.005
9. Festinger, L. (1954). A theory of social comparison processes. Human Relations, 7(2), 117–140. https://doi.org/10.1177/001872675400700202
10. Floridi, L. (2014). The fourth revolution: How the infosphere is reshaping human reality. Oxford University Press.
11. Fraenkel, J. R., Wallen, N. E., & Hyun, H. H. (2019). How to design and evaluate research in education (10th ed.). McGraw-Hill Education.
12. Hargittai, E., & Hinnant, A. (2008). Digital inequality: Differences in young adults' use of the internet. Communication Research, 35(5), 602–621. https://doi.org/10.1177/0093650208321782
13. Hartmann, D., & Kwauk, C. (2011). Sport and development: An overview, critique, and reconstruction. Journal of Sport and Social Issues, 35(3), 284–305. https://doi.org/10.1177/0193723511416986
14. Jowett, S., & Lavallee, D. (Eds.). (2008). Social psychology in sport. Human Kinetics.
15. Keane, L., Brady, A., & Fitzgibbon, M. (2022). Digital sport environments and psychological wellbeing among female youth athletes. Journal of Applied Sport Psychology, 34(4), 789–812. https://doi.org/10.1080/10413200.2021.1939940
16. Kirk, D., & MacDonald, D. (1998). Situated learning in physical education. Journal of Teaching in Physical Education, 17(3), 376–387. https://doi.org/10.1123/jtpe.17.3.376
17. Morley, D., & Patterson, L. (2021). Digital information consumption and quality of life among young female athletes: A two-year longitudinal study. Sport, Education and Society, 26(8), 905–921. https://doi.org/10.1080/13573322.2020.1820550
18. Nicholls, A. R., Polman, R. C. J., Levy, A. R., & Backhouse, S. H. (2016). Stressors, coping, and coping effectiveness: Gender, type of sport, and skill differences. Journal of Sports Sciences, 24(11), 1691–1710. https://doi.org/10.1080/02640410802495353
19. Rosen, L. D., Whaling, K., Carrier, L. M., Cheever, N. A., & Rokkum, J. (2013). The media and technology usage and attitudes scale: An empirical investigation. Computers in Human Behavior, 29(6), 2501–2511. https://doi.org/10.1016/j.chb.2013.06.006
20. Van Dijck, J. (2013). The culture of connectivity: A critical history of social media. Oxford University Press.
21. Wang, R., Chen, H., & Liu, Y. (2023). The dual effect of social media on psychological health in young athletes. Journal of Sport and Health Science, 12(3), 350–362. https://doi.org/10.1016/j.jshs.2022.09.002
22. Weiss, M. R., & Williams, L. (2004). The why of youth sport involvement: A developmental perspective on motivational processes. In M. R. Weiss (Ed.),

Developmental sport and exercise psychology (pp. 223–268). Fitness Information Technology.
23. World Health Organization. (1995). The World Health Organization Quality of Life assessment (WHOQOL): Position paper from the World Health Organization. Social Science & Medicine, 41(10), 1403–1409.
24. Al-Musawi, H. A., & Abd Al-Karim, M. A. (2022). The effect of digital technology on psychological well-being among individual sports athletes in Iraqi clubs. Journal of Sport Education Sciences – University of Baghdad, 15(2), 44–68.
25. Jasim, S. K., & Al-Ubaidi, N. R. (2023). Athletic identity and its relationship with quality of life among female students of the College of Physical Education and Sport Sciences for Women – University of Baghdad. Iraqi Journal of Sport Sciences, 8(1), 112–131.
26. Al-Husseini, A. H., & Imran, Z. T. (2023). The use of sports social media platforms and their impact on training motivation among young female athletes in individual sports. Journal of the College of Physical Education – University of Baghdad, 17(3), 78–99.
27. Al-Rubaie, A. S., & Abdullah, F. M. (2024). Measuring digital self-efficacy levels among coaches and athletes in Iraqi sports federations. Al-Fateh Sport Journal – University of Diyala in collaboration with the College of Physical Education – University of Baghdad, 19(1), 55–77.