



الجامعة الإسلامية بالمدينة المنورة  
ISLAMIC UNIVERSITY OF MADINAH

# مجلة الجامعة الإسلامية للعلوم التربوية والاجتماعية

مجلة علمية دورية محكمة

تصدر أربع مرات في العام خلال الأشهر:

(مارس، يونيو، سبتمبر، ديسمبر)

العدد 19 - المجلد 35

ربيع الأول 1446 هـ - سبتمبر 2024 م

## معلومات الإيداع في مكتبة الملك فهد الوطنية

### النسخة الورقية :

رقم الإيداع: 1441/7131

تاريخ الإيداع: 1441/06/18

رقم ردمد : 1658-8509

### النسخة الإلكترونية :

رقم الإيداع: 1441/7129

تاريخ الإيداع: 1441/06/18

رقم ردمد : 1658-8495

### الموقع الإلكتروني للمجلة :

<https://journals.iu.edu.sa/ESS>



### البريد الإلكتروني للمجلة :

ترسل البحوث باسم رئيس تحرير المجلة

[iujournal4@iu.edu.sa](mailto:iujournal4@iu.edu.sa)





الجامعة الإسلامية بمكة المكرمة  
ISLAMIC UNIVERSITY OF MADINAH

البحوث المنشورة في المجلة  
تعبر عن آراء الباحثين ولا تعبر  
بالضرورة عن رأي المجلة

جميع حقوق الطبع محفوظة  
للجامعة الإسلامية



## قواعد وضوابط النشر في المجلة

أن يتسم البحث بالأصالة والجدية والابتكار والإضافة المعرفية في التخصص.

لم يسبق للباحث نشر بحثه.

أن لا يكون مستلماً من أطروحة الدكتوراه أو الماجستير سواء بنظام الرسالة أو المشروع البحثي أو المقررات.

أن يلتزم الباحث بالأمانة العلمية.

أن تراعى فيه منهجية البحث العلمي وقواعده.

أن لا تتجاوز نسبة الاقتباس في البحوث التربوية (25%)، وفي غيرها من التخصصات الاجتماعية لا تتجاوز (40%).

أن لا يتجاوز مجموع كلمات البحث (12000) كلمة بما في ذلك الملخصين العربي والإنجليزي وقائمة المراجع.

لا يحق للباحث إعادة نشر بحثه المقبول للنشر في المجلة إلا بعد إذن كتابي من رئيس هيئة تحرير المجلة.

أسلوب التوثيق المعتمد في المجلة هو نظام جمعية علم النفس الأمريكية (APA) الإصدار السابع، وفي الدراسات التاريخية نظام شيكاغو.

أن يشمل البحث على : صفحة عنوان البحث، ومستخلص باللغتين العربية والإنجليزية، ومقدمة، وطلب البحث، وخاتمة تتضمن النتائج والتوصيات، وثبت المصادر والمراجع، والملاحق اللازمة مثل: أدوات البحث، والموافقات للتطبيق على العينات وغيرها؛ إن وجدت.

أن يلتزم الباحث بترجمة المصادر العربية إلى اللغة الإنجليزية.

يرسل الباحث بحثه إلى المجلة إلكترونياً ، بصيغة (WORD) وبصيغة (PDF) ويرفق تعهداً خطياً بأن البحث لم يسبق نشره ، وأنه غير مقدم للنشر، ولن يقدم للنشر في جهة أخرى حتى تنتهي إجراءات تحكيمه في المجلة.

المجلة لا تفرض رسوماً للنشر.



## الهيئة الاستشارية :

**معالي أ.د : محمد بن عبدالله آل ناجي**

رئيس جامعة حفر الباطن سابقاً

**معالي أ.د : سعيد بن عمر آل عمر**

رئيس جامعة الحدود الشمالية سابقاً

**معالي د : حسام بن عبدالوهاب زمان**

رئيس هيئة تقويم التعليم والتدريب سابقاً

**أ. د : سليمان بن محمد البلوشي**

عميد كلية التربية بجامعة السلطان قابوس سابقاً

**أ. د : خالد بن حامد الحازمي**

أستاذ التربية الإسلامية بالجامعة الإسلامية سابقاً

**أ. د : سعيد بن فالح المغامسي**

أستاذ الإدارة التربوية بالجامعة الإسلامية سابقاً

**أ. د : عبدالله بن ناصر الوليعي**

أستاذ الجغرافيا بجامعة الملك سعود

**أ.د. محمد بن يوسف عفيفي**

أستاذ أصول التربية بالجامعة الإسلامية سابقاً



## هيئة التحرير:

رئيس التحرير :

أ.د : عبدالرحمن بن علي الجهني

أستاذ أصول التربية بالجامعة الإسلامية في المدينة المنورة

مدير التحرير :

أ.د : محمد بن جزاء بجاد الحربي

أستاذ أصول التربية بالجامعة الإسلامية في المدينة المنورة

## أعضاء التحرير:

معالي أ.د : راتب بن سلامة السعود

وزير التعليم العالي الأردني سابقا  
وأستاذ السياسات والقيادة التربوية بالجامعة الأردنية

أ.د : محمد بن إبراهيم الدغيري

وكيل جامعة شقراء للدراسات العليا والبحث العلمي  
وأستاذ الجغرافيا الاقتصادية بجامعة القصيم

أ.د : علي بن حسن الأحمد

أستاذ المناهج وطرق التدريس بالجامعة الإسلامية في المدينة المنورة

أ.د. أحمد بن محمد النشوان

أستاذ المناهج وتطوير العلوم بجامعة الإمام محمد بن سعود الإسلامية

أ.د. صبحي بن سعيد الحارثي

أستاذ علم النفس بجامعة أم القرى

أ.د. حمدي أحمد بن عبدالعزيز أحمد

عميد كلية التعليم الإلكتروني  
وأستاذ المناهج وتصميم التعليم بجامعة حمدان الذكية بدبي

أ.د. أشرف بن محمد عبد الحميد

أستاذ ورئيس قسم الصحة النفسية بجامعة الزقازيق بمصر

د : رجاء بن عتيق المعيلي الحربي

أستاذ التاريخ الحديث والمعاصر المشارك بالجامعة الإسلامية في المدينة المنورة

د. منصور بن سعد فرغل

أستاذ الإدارة التربوية المشارك بالجامعة الإسلامية في المدينة المنورة

الإخراج والتنفيذ الفني:

م. محمد بن حسن الشريف

التسيق العلمي:

أ. محمد بن سعد الشال

سكرتارية التحرير:

أ. أحمد شفاق بن حامد

أ. علي بن صلاح المجبري

أ. أسامة بن خالد القماطي



الجامعة الإسلامية في المدينة المنورة  
ISLAMIC UNIVERSITY OF MADINAH





## فهرس المحتويات : \*

م	عنوان البحث	الصفحة
1	علاقة بعض المتغيرات الشخصية والديموغرافية بالمشكلات النفسية والاجتماعية للمراهقين والمراهقات في المملكة العربية السعودية أ.د. محمد بن شحات خطيب	11
2	فاعلية برنامج تدريبي قائم على التكامل الحسي في خفض أبراكسيا الكلام لدى الأطفال ذوي اضطراب طيف التوحد د. خالد بن غازي الدليحي	55
3	ممارسات القيادة التمكينية لدى مديرات المدارس الثانوية الحكومية بمدينة الرياض د. مها بنت فهد السناني	109
4	الاحتياجات التدريبية في ضوء متطلبات الثورة الصناعية الرابعة من وجهة نظر معلمات ومشرفات الدراسات الإسلامية د. عطاره حسان محمد كعكي	163
5	فاعلية برنامج قائم على التكامل الحسي في تنمية مهارات الحساسية الصوتية للأطفال ذوي اضطراب طيف التوحد مرتفعي الأداء الوظيفي د. نوف بنت رشدان المطيري	213
6	فاعلية بيئة افتراضية قائمة على الحوسبة السحابية في تنمية مهارات الحماية من الإرهاب الإلكتروني لدى طلبة جامعة الحدود الشمالية د. محمد بن ملال الضلعان	269
7	القدرة التنبؤية للرضا عن الحياة واستخدامات الانترنت بإدمان الألعاب الالكترونية لدى عينة من طلبة جامعة الباحة د. سامي بن صالح سرحان الزهراني	329
8	Saudi Arabia's Islamic Education teachers' perspectives on quality professional development activities د. أحمد بن يحيى عسيري	363
9	الشفقة بالذات لدى الأمهات وعلاقتها بالكف السلوكي لدى الأبناء بمدينة الرياض د. نائلة بنت مسفر القحطاني	387
10	المظاهر الحضارية للضيافة في مكة قبل الإسلام (450-610م) د. عبد الله بن عويض العتيبي	439

\* ترتيب الأبحاث حسب تاريخ ورودها للمجلة مع مراعاة تنوع التخصصات



الجامعة الإسلامية في المدينة المنورة  
ISLAMIC UNIVERSITY OF MADINAH



**القدرة التنبؤية للرضا عن الحياة واستخدامات  
الانترنت بإدمان الألعاب الالكترونية لدى عينة  
من طلبة جامعة الباحة**

**The Predictive Ability of Life Satisfaction  
and Internet Usage with Electronic Game  
Addiction Among Students of Al-Baha  
University**

إعداد

**د. سامي بن صالح سرحان الزهراني**

أستاذ علم النفس السيرياني المساعد

قسم التربية وعلم النفس - كلية التربية - جامعة الباحة

**Dr.Sami Saleh Serhan Alzhrany**

Assistant Professor in Cyber- Psychology

Department of Education and Psychology - Education College  
- Albaha University

**Email: [ssalserhan@bu.edu.sa](mailto:ssalserhan@bu.edu.sa)**

DOI:10.36046/2162-000-019-007

## المستخلص

هدفت الدراسة الحالية إلى إلقاء الضوء على مشكلة إدمان الألعاب الإلكترونية لدى طلبة جامعة الباحة من خلال التعرف على نسبة الانتشار، وأهم عوامل الخطورة المؤدية إليه متمثلة في مستوى الرضا عن الحياة وعدد ساعات استخدام الإنترنت. استخدمت الدراسة الحالية المنهج الوصفي حيث تكونت عينة الدراسة من ٣٠٥ من طلبة الجامعة ما بين مرحلة البكالوريوس ومرحلة الماجستير بواقع ١٧٢ ذكور و١٣٣ إناث، وقد كان متوسط أعمار العينة  $M=22.023$  وانحراف معياري  $SD=5.534$ . وأظهرت نتائج الدراسة أن مستوى إدمان الألعاب الإلكترونية لدى العينة متوسط إلى ضعيف ويعود ذلك إلى المرحلة العمرية والتعليمية لعينة الدراسة. كما أظهرت النتائج عدم وجود فروق ذات دلالة إحصائية في مستوى إدمان الألعاب الإلكترونية يعزى إلى الجنس. وكان من أهم النتائج التي خرجت بها هذه الدراسة قدرة متغير مستوى الرضا عن الحياة والساعات التي يقضيها الفرد على أنشطة الإنترنت في حدوث أو الحماية من إدمان الألعاب الإلكترونية. حيث كان مستوى الرضا عن الحياة يرتبط سلبيا بمتغير إدمان الألعاب الإلكترونية، ويرتبط عدد الساعات في اللعب أون لاين بزيادة احتمالية الإصابة بإدمان الألعاب الإلكترونية. كما ناقشت الدراسة الحالية بعض النتائج الأخرى.

**الكلمات المفتاحية:** إدمان الألعاب الإلكترونية، الرضا عن الحياة، ساعات استخدامات الانترنت، طلبة الجامعة.

## Abstract

The current study aimed to shed light on the problem of electronic game addiction among Al Baha University students by identifying its prevalence rate, and the most important risk factors leading to it, represented by the level of life satisfaction and the number of hours spent on various activities on the Internet. The study sample consisted of 305 university students between the bachelor's and master's levels, 172 males and 133 females. The average age was  $M = 22.023$  and the standard deviation  $SD = 5.534$ . The results of the study showed that the level of electronic game addiction among the sample is moderate to weak, and this is due to the age and educational stage of the study sample. The results also showed that there were no statistically significant differences in the level of electronic game addiction due to gender. One of the most important results that emerged from this study was the ability of the variable level of life satisfaction and the hours an individual spends on Internet activities to cause or protect against electronic game addiction. The level of life satisfaction was negatively related to the electronic gaming addiction variable, and the number of hours spent playing online is associated with an increased probability of developing electronic gaming addiction. The current study also discussed some other results.

**Keywords:** electronic game addiction, life satisfaction, hours of Internet use, university students. Abstract

## المقدمة

تزايد عدد مستخدمي الإنترنت وأصبح أكثر من أربعة مليار أي ما يعادل أكثر من نصف سكان العالم على حسب ما ورد بالتقرير الدولي إحصاءات عالم الإنترنت ( Internet Word State,2023)، نظراً لإقبال مستخدمي الإنترنت على استخدامه بتعزيز الروابط بين الأسر والأصدقاء باعتباره وسيلة للبحث عن المعلومات والمشاركة والترفيه وتنفيذ الأعمال.

كما اهتمت المؤسسات والجامعات الحكومية بخدماها الإلكترونية المقدمة، وقد برز ذلك عند قيامهم بدورهم في الحد من تأثير جائحة كورونا Covid-19 التي أصابت العالم عام ٢٠٢٠، مما نتج عنه استمرار مسيرة التعليم العمل عن بعد، مما ساهم بتحقيقها لأهدافها.

وقد أكدت الدراسات اهتمام الدول بتقديم خدمات الإنترنت وإتاحتها لمواطنيها نظراً لأهميتها كأحد المؤشرات في قياس تطور وتقدم الدول.

وللمملكة العربية السعودية الريادة في حرصها على إتاحة هذه الخدمات لمواطنيها كما أفاد تقرير هيئة الاتصالات والفضاء والتقنية بالمملكة العربية السعودية لعام ٢٠٢٢، كما وجد التقرير أن نسبة انتشار الإنترنت بالمملكة بلغت ٩٨,٦ %، كما ذكر التقرير أن نسبة إقبال الشباب من مستخدمي الإنترنت هي ٩٩٪. وتنحصر فئاتهم العمرية بين ١٥-٣٠ سنة، كما أفاد التقرير أن ما يقارب ٥٠٪ من مستخدمي الإنترنت يقضون ٧ ساعات فأكثر يومياً، كما أثبت أن استخدام الإنترنت خلال الأجهزة الذكية بلغت نسبته ٩٧,٩٪ (CITC,2022).

وبالرغم من أن خدمات الإنترنت توفر الوقت والجهد لمستخدميها إلا أنه من الصعب قياس تأثيرها الإيجابي بشكل مطلق كما ورد بنتائج الدراسات الخاصة بتأثير استخدامات الإنترنت على الفرد والمجتمع، حيث توصلت إلى نتائج مختلفة من حيث تأثيره، وقد يعود ذلك إلى الهدف من استخدامها. فعلى سبيل المثال وجد Alzhrany (٢٠١٨) و Brunborg et al (٢٠١٥) و Mesch et al (٢٠٠٧) و Lee et al (٢٠٠٦) أن تأثير استخدامات الإنترنت يهدف لتواصل الأفراد مع أسرهم أو أصدقائهم، مما يساهم إيجابياً بشعورهم بالرضا عن حياتهم وزيادة نسبة تقديرهم لذاتهم بينما ورد ببعض الدراسات أنه قد يكون من استخدامات الإنترنت اللعب أون

لاين أو التواصل مع أشخاص من خارج محيط الأسرة والأصدقاء ، مما يسهم بشكل سلبي على الصحة النفسية و متغيراتها.

لذلك ومنذ دخول الانترنت وتقنياته الحديثة حيز الوجود بأواخر القرن المنصرم اهتم الكثير من الباحثين بالتعرف على الآثار النفسية الناجمة عن استخدامات التقنيات الحديثة، حيث ظهرت اضطرابات نفسية نتيجة تفاعل الإنسان مع الإنترنت مثل إدمان الإنترنت، إدمان وسائل التواصل الاجتماعي، إدمان الألعاب الإلكترونية (Griffiths,2000 ;Young, 2010).

ومن أبرز المشكلات التي تنتج عن الاستخدام المفرط والقهري للألعاب الإلكترونية والتي من شأنها منع الفرد من انجاز مهامه اليومية "إدمان الألعاب الإلكترونية Electronic Game Addiction"، وتقليل قدرته على المقاومة وعلى رغبته باللعب (Yilmaze et al.,2018).

ففي عام ٢٠١٣ تم الاعتراف بمشكلات إدمان الألعاب الإلكترونية من قبل الدليل التشخيصي للاضطرابات العقلية والنفسية وذلك من خلال إضافتهم لاضطراب استخدام الإنترنت بالألعاب، بهدف تشخيص الاضطرابات العقلية والنفسية لحالات اللعب المتكرر الذي يعاني منه الفرد بشكل إلزامي (Nakaya,2014)، وكذلك تم إضافة اضطراب ممارسة الألعاب الإلكترونية من قبل منظمة الصحة العالمية ضمن النسخة النهائية لقائمة الأمراض المعترف بها دولياً لعام ٢٠١٨.

وبذلك أصبحت ظاهرة استخدام الألعاب الإلكترونية من أحد القضايا التي لفتت أنظار الباحثين لمناقشتها، نظراً لوجود العديد من النظريات التي تفسر إصابة الأفراد بإدمان الألعاب الإلكترونية. ومن هذه النظريات "نظرية الاستخدامات والإشباعات" Uses and Gratifications Theory والتي ترى بأن دافع استخدامات الإنترنت والمتضمنة الألعاب الإلكترونية مبنية على تلبية احتياجات معينة لدى الأفراد. حيث تنظر هذه النظرية لهذه المشكلة من منظر أنها تحتوي على ثلاث عناصر مهمة كالإنجاز Achievement والذي يتحقق من خلال المكافآت التي يحصل عليها اللاعب أثناء اللعب أو زيادة عدد المتابعين أو غيرها مما يعتبر بمثابة إنجاز حققه اللاعب، كما يتمثل العنصر الثاني بالمتعة Enjoyment وتحقيق النجاح بمراحل اللعبة المختلفة، مما يولد لدى

اللاعب شعور بالمتعة. أما عن العنصر الاخير فيهتم ببناء العلاقات الاجتماعية Social Interactions وعلى قدرة الفرد على بناء العلاقات مع لاعبين آخرين (Abbasi et al.,2021).

كما ينظر التفسير السيكودينامي إلى أن إدمان الألعاب الإلكترونية عبارة عن سلوك يمارسه الفرد للهروب من الضغوط التي يمر بها محاولة منه بالهروب مما يعاني منه. وبالنظر للمرحلة التي بها الفرد بالمرحلة الجامعية والتي تعتبر من المراحل التكوينية لشخصيته ومستقبله نظراً لأهميتها في بناء مستقبله، مما يجعلها عرضه لكثير من مصادر القلق والخوف، مما قد يقود الفرد إلى ممارسة الألعاب الإلكترونية كمحاولة منه لنسيان ما يمر به (شاكِر، ٢٠٢٣).

أما عن التفسير السلوكي فينظر إلى إدمان الألعاب الإلكترونية على أنه سلوك متعلم ويخضع لقوانين التعلم (مثير - استجابة - وتعزيز)، حيث يبنى ممارسة هذا السلوك على مثير أو محفز ليستجيب الفرد للعب، وعند إنمائه أو تجاوزه يسهم ذلك باحتمالية تكرار ممارسة اللعب واستغراق عدد أكبر من الساعات (نوبي، ٢٠١٠).

كما ناقشت العديد من الدراسات الأسباب التي تدفع لإصابة بإدمان الألعاب الإلكترونية ، كما قسموا تلك الأسباب لأسباب تتعلق بالوقت الذي يستغرقه اللاعب وتكراره لممارسة اللعب عند الخسارة، وأحياناً تكون الأسباب طبيعة اللعبة نفسها، حيث تتمتع الألعاب الإلكترونية ببعض الخصائص كمرعاة الألعاب للجانب الاجتماعي حيث يستطيع مستخدمي الألعاب التواصل مع الآخرين وبناء علاقات اجتماعية، وشعور المستخدم بالهيمنة والسيطرة حيث أنه متخذ وصاحب القرار في اللعبة، كما يختار الهوية التي يرغب بها بالمستخدم من خلال اختياره لشخصيات الألعاب التي تمثل هويته كرجل العنكبوت أو الرجل الحارق، وحصوله على المكافآت التي يحصل عليها المستخدم بعد الفوز والخسارة والتي قد تكون دافع له للعب أكثر لاستعادة ما خسره، وكذلك صناعة اللعبة لتكون أكثر قرباً من الواقع من حيث التصوير والألوان والأصوات (McInroy, 2019;Lai et al.,2017;McInroy, 2017;Demir & Sefer,2016; King et al.,2013; Westwood et al., 2010) (باشن، ٢٠٢١، عبدالله، ٢٠٢٢).

ومن ضمن الأسباب ما يتعلق بالظروف الصعبة التي قد تحيط بالفرد في المرحلة الجامعية والتي تقوده إلى الهروب من واقعه باللجوء إلى ممارسة سلوك اللعب محولاً نسيان تلك الظروف، ما

يتفق مع التفسير السيكودينامي. فعلى سبيل المثال أثبتت العديد من الدراسات أن إدمان الألعاب الإلكترونية يرتبط ارتباطاً إيجابياً بزيادة معدل الشعور بالانكئاب لديهم، والشعور بالوحدة، واضطرابات النوم، سلبياً على العلاقات الأسرية وعلى الأصدقاء في الواقع الحقيقي والشعور بالرضا عن الحياة ( Mahamid et al.,2021; Alzhrany, 2018; Bargeron & Hormoes, 2017; Gulp, 2017; Brookes et al., 2016; Samaha & Hawi, 2016; Brunborg et al., 2014; Proctor & Linley, 2014; King et al., 2013; Quureshi et al., 2013; Festle et al., 2013; Griffiths et al., 2012; Gaetan et al., 2012; Cao et al., 2011; Chung et al., 2011; Choi & Kim, 2004).

### مشكلة الدراسة:

تبرز أهمية الدراسة الحالية في مناقشة ظاهرة إدمان الألعاب الإلكترونية من حيث انتشارها والأسباب المؤدية إليها. ووفقاً لما تم استعراضه سابقاً وجد أن الجانب النفسي والمتمثل بمستوى شعور الفرد بالرضا عن الحياة يعتبر أحد أهم العوامل التي يمكن أن تساهم بإصابة طلاب الجامعة بإدمان الألعاب الإلكترونية مع الأخذ بالاعتبار ظروف المرحلة التي يمر بها الطالب الجامعي.

حيث يعتبر قلق المستقبل سمة من سمات هذه المرحلة لذلك يحتاج الطالب لبذل الكثير من الجهد والوقت لتنمية قدراته واكتساب مهارات تمكنه من المنافسة في ظل متطلبات سوق العمل الحالية. وهذا بدوره يؤثر سلباً على شعور الطالب بعدم الرضا عن الحياة أو انخفاض في مستوى ذلك الشعور مما يدفعه إلى الاستغراق بالكثير من الأنشطة الترفيهية والتي تتضمن ممارستهم للألعاب الإلكترونية. كما تسهم طبيعة تلك الألعاب الجاذبة من حيث التصوير والألوان ومحركاتها للواقع، والخدمات التي تقدمها من إمكانية التواصل مع الآخرين أثناء اللعب والتعزيز الذي قد يحصل عليه اللاعب بعد فوزه أو اعطاء فرص له أثناء الخسارة والمتعة والإثارة الناجمة عن ممارسة اللعبة يسهم في استغراق الفرد في اللعب لفترات أطول لتكون أحد الأسباب المؤدية إلى إصابة الفرد بإدمان الألعاب الإلكترونية.

ومن هنا تسعى الدراسة الحالية إلى الاجابة على التساؤل الرئيسي التالي:

ما هي القدرة التنبؤية لمستوى الرضا عن الحياة واستخدامات الانترنت بإدمان الألعاب الإلكترونية لدى عينة من طلاب جامعة الباحة؟



ويتفرع من السؤال الرئيس التساؤلات التالية:

- ١- ما مستوى إدمان الألعاب الإلكترونية لدى عينة من طلبة جامعة الباحة؟
- ٢- ما مستوى الرضا عن الحياة لدى عينة من طلبة جامعة الباحة؟
- ٣- ما مستوى استخدامات الإنترنت لدى عينة من طلبة جامعة الباحة؟
- ٤- هل توجد فروق في مستوى الرضا عن الحياة، واستخدامات الإنترنت المختلفة، ومستوى إدمان الألعاب الإلكترونية تُعزى لمتغير النوع (طلاب/ طالبات)؟
- ٥- ما طبيعة العلاقة بين كل من مستوى الرضا عن الحياة، ومستوى استخدامات الإنترنت، ومستوى إدمان الألعاب الإلكترونية لدى عينة من طلبة جامعة الباحة؟

#### أهداف الدراسة:

تهدف الدراسة الحالية إلى التعرف على

١. التعرف على مستوى الرضا عن الحياة واستخدامات الإنترنت ومستوى إدمان الألعاب الإلكترونية لدى عينة من طلبة جامعة الباحة.
٢. الكشف عن الفروق في مستوى الرضا عن الحياة واستخدامات الإنترنت وإدمان الألعاب الإلكترونية تعزى لمتغير النوع (طلاب/ طالبات)
٣. التعرف على طبيعة العلاقة بين كل من مستوى الرضا عن الحياة، واستخدامات الإنترنت، وإدمان الألعاب الإلكترونية لدى عينة من طلبة جامعة الباحة.
٤. التعرف على القدرة التنبؤية للرضا عن الحياة واستخدامات الإنترنت بإدمان الألعاب الإلكترونية لدى عينة من طلبة جامعة الباحة.

#### أهمية الدراسة:

الأهمية النظرية

تبرز الأهمية النظرية للدراسة الحالية في أنها تلقي الضوء على ظاهرة إدمان الألعاب الإلكترونية من حيث أعراض الإدمان والأسباب المؤدية إليه. كما تظهر أهمية الدراسة الحالية في مناقشة متغير الرضا عن الحياة لدى طلبة الجامعة وعدد الساعات التي يقضونها في استخدامات

الإنترنت وعلى دورهم في ظهور أعراض إدمان الألعاب الإلكترونية. كما تسعى الدراسة الحالية للفت أنظار الباحثين بهذا المجال لمناقشة عوامل نفسية أخرى والتعرف على علاقتها ودورها بإدمان الألعاب الإلكترونية على طلبة الجامعات.

#### الأهمية التطبيقية

تأمل الدراسة الحالية الوصول إلى نتائج عملية يمكن أن تسهم بالحد من انتشار إدمان الألعاب الإلكترونية لدى طلبة الجامعة، وذلك من خلال:

١- تقديم التوجيه والإرشاد لمنسوبي الجامعة وخاصة أعضاء هيئة التدريس بمراعاة ظروف المرحلة التي يمر بها الطالب الجامعي لرفع مستوى الرضا عن الحياة لديهم ليكون أحد الأسباب للوقاية من إصابتهم بإدمان الألعاب الإلكترونية.

٢- تحقيق الاستفادة لإدارات ومراكز التوجيه والإرشاد بالجامعات من أدوات القياس والخاصة بمستوى الرضا عن الحياة وإدمان الألعاب الإلكترونية وعدد ساعات استخدامات الإنترنت وتطبيقاتها بشكل دوري على الطلبة للحد من عوامل الخطورة التي قد تدفع بالطلاب لممارسة بعض السلوكيات السلبية.

٣- إفادة الأسر والمجتمع من نتائج الدراسة الحالية في تعزيز مستوى الرضا عن الحياة لدى الأبناء لحماية الأبناء من الوقوع في مشاكل استخدامات الإنترنت.

#### مصطلحات البحث:

١- الرضا عن الحياة Satisfaction with Life: هو أحد متغيرات الصحة النفسية Psychological Well- Being ويشير إلى التقييم المعرفي الذاتي عن للفرد عن حياته. وتعرفه منظمة الصحة العالمية بأنه عبارة عن معتقدات وأهداف ومعايير واهتمامات الفرد في الحياة وعنهما في ضوء السياق الثقافي للمجتمع الذي يعيش فيه (صميلي وزكري، ٢٠٢١).

ويعرفه الباحث إجرائياً بأنه استجابات العينة من طلبة جامعة الباحة على مقياس مستوى الرضا عن الحياة والذي صممه (Diener, 1999).

٢- استخدامات الإنترنت Internet Usage: يشير هذا المصطلح إلى الأنشطة في العالم الافتراضي (التواصل مع الآخرين، اللعب أون لاين، مشاهدة المسلسلات والافلام من خلال المنصات المختلفة، متابعة وسائل التواصل الاجتماعي).

ويعرفه الباحث إجرائياً بأنه الوقت (عدد الساعات اليومية) التي يقضيها العينة طلبة الجامعة على الأربع أنشطة في العالم الافتراضي.

٣- إدمان الألعاب الإلكترونية Electronic Game Addiction: يشير هذا المصطلح إلى الاستخدام المفرط والقهري للألعاب الإلكترونية مع عدم القدرة على المقاومة والتحكم في رغبة سلوك اللعب (Yilmaze et al., 2017).

ويعرفه الباحث إجرائياً بأنه استجابات العينة من طلبة الجامعة على مقياس إدمان الألعاب الإلكترونية المستخدم في الدراسة الحالية.

#### حدود الدراسة:

- الحدود الزمانية: تم تطبيق الدراسة الحالية خلال العام الجامعي ١٤٤٤ هـ.
- الحدود المكانية: جامعة الباحة وتشمل الكليات الفرعية.
- حدود العينة: تم تطبيق الدراسة الحالية على طلبة الجامعة في المراحل التالية (الدبلوم، البكالوريوس، الماجستير).

### الإطار النظري والدراسات السابقة

#### الرضا عن الحياة: (Satisfaction with Life)

يعد مفهوم الرضا عن الحياة أحد المفاهيم الحديثة بعلم النفس الإيجابي نظراً لأهميته كمؤشر معبر عن الحالة النفسية للأفراد، حيث ربط العديد من الباحثين والعلماء مفهوم الرضا عن الحياة بمفهوم الرفاهية في الحياة، وجودة الحياة، وشعور الفرد بالسعادة والعكس صحيح.

ويُعرف مفهوم الرضا عن الحياة التقييم المعرفي الذاتي عن للفرد عن حياته، كما تعرفه منظمة الصحة العالمية بأنه عبارة عن معتقدات وأهداف ومعايير واهتمامات الفرد بالحياة في ضوء السياق الثقافي للمجتمع الذي يعيش فيه (صميلي وآخرون، ٢٠٢١).

كما اهتمت الدراسات السابقة بهذا المفهوم وعلاقته بالمتغيرات النفسية الايجابية، وتعرض الدراسة الحالية لمجموعة من الدراسات السابقة بهذا المجال. فعلى سبيل المثال دراسة محمد (٢٠٢٠) والتي هدفت إلى دراسة العلاقة بين مستوى الرضا عن الحياة وبين التفكير الإيجابي لدى عينة من طالبات كلية التربية بجامعة جدة والتي بلغ عددها ٢٤٨ طالبة، وقد أظهرت النتائج وجود علاقة ارتباطية دالة إحصائياً بين الرضا عن الحياة والتفكير الإيجابي لدى طالبات الجامعة. كما أكدت الدراسة على أن متغير الرضا عن الحياة من أهم المتغيرات التنبؤية للتفكير الإيجابي لدى الطالبات.

دراسة العمري (٢٠١٧) وقد هدفت إلى دراسة العلاقة بين متغير الرضا عن الحياة ومتغير المرونة النفسية لدى ٢٠٠ طالبة من طالبات جامعة الأميرة نور بالمملكة العربية السعودية وقد أظهرت النتائج علاقة إيجابية بين متغير الرضا عن الحياة ومتغير المرونة النفسية لدى الطالبات.

وكذلك دراسة السادات (٢٠١٧) والتي هدفت إلى معرفة العلاقة بين متغير الرضا عن الحياة وبين متغيري تقدير الذات والشعور بالوحدة لدى عينة من الأخصائيين الاجتماعيين، وقد أظهرت النتائج أن هناك علاقة ايجابية ذات دلالة إحصائية بين الشعور بالرضا عن الحياة وبين تقدير الذات لدى العينة بينما العلاقة كانت سلبية مع الشعور بالوحدة.

كما وجدت الدراسات السابقة أن الشعور بالرضا عن الحياة لدى طلبة الجامعة له دوراً كبيراً في زيادة تحصيلهم الدراسي والأكاديمي، فعلى سبيل المثال دراسة (Jorgenson: 2011) حيث هدفت هذه الدراسة إلى معرفة العلاقة بين رضا الطلاب عن الحياة الجامعية والتحصيل الدراسي لدى طلاب وطالبات كلية داوسون، كما أظهرت نتائج الدراسة أن الطلاب الذين يتمتعون بمستوى رضا مرتفع عن الحياة غالباً ما يكون تحصيلهم الدراسي أعلى مقارنة بمن لديهم مستوى منخفض.

ومن خلال استعراض الدراسات السابقة التي تناولت مفهوم الرضا عن الحياة ، وجد أن هذا المفهوم يعتبر مؤشر للحالة النفسية التي يمر بها الفرد، حيث أجمعت الدراسات أن هذا المفهوم يرتبط ارتباطاً إيجابياً بالتفكير الإيجابي، والمرونة النفسية، وتقدير الذات المرتفع، كما يعتبر عامل مهم باستقرار الطالب الجامعي أكاديمياً ودراسياً بحياة الطالب الجامعي ، وقد يتعرض مستوى

الرضا عن الحياة إلى العديد من العوامل التي تؤثر فيه إما إيجاباً أو سلباً ويرجع لطبيعة الحياة الجامعية حيث يمر طالب الجامعة بالعديد من العقبات بدءاً من انتقاله لبيئة جديدة مختلفة عما اعتاد عليها بمراحل سابقة، كما قد يضطر بعض الطلبة لمغادرة الأسرة والبيئة التي كان يعيش فيها، كالأموار الاقتصادية والمالية اللازمة لتلبية احتياجات هذه المرحلة، كذلك الاعتماد الكلي على نفسه لإكمال احتياجاته ومتطلباته، وحرصه على التحصيل الدراسي وما يتخلل ذلك من ضغوطات، ومن قلق المستقبل والذي ينتاب الطالب الجامعي والمتمثل في قلقه على الحصول على وظيفة مناسبة ذات دخل مناسب، وعلى التخصص الذي ينتمي إليه الطالب ومتطلباته، كذلك تأثير أصدقائه على قرارته وعلى سلوكه، وكل هذه المتغيرات قد تكون سبباً بالتأثير الإيجابي على مستوى الرضا في حال استطاع الطالب أن يحقق مطالبه والعكس كذلك.

#### إدمان الألعاب الإلكترونية: (Electronic Game Addiction)

يشير إدمان الألعاب الإلكترونية إلى "استخدام الألعاب الإلكترونية للهروب من الانفعالات السلبية أو مسؤوليات الحياة اليومية التي قد يواجهها الفرد" (Rehbein, 2015). كما أن العديد من الدراسات هدفت إلى تحديد معايير تشخيص إدمان الألعاب الإلكترونية. يُشير Hung et al 2005 إلى مجموعة من المعايير أو الخصائص لأعراض إدمان الألعاب الإلكترونية الخاصة ببناء على دراسات وأبحاث سابقة. فقد أشار إلى الانشغال والانهماك في الاستمرار أو التفكير في ممارسة اللعب أكثر (Preoccupation)، عدم القدرة على مقاومة اللعب أو استخدام الانترنت (Loss Control)، كذلك الاستمرار في استهلاك المزيد من الوقت على اللعب في محاولة الوصول إلى مزيد من المتعة (Tolerance)، وظهور الأعراض الانسحابية (Withdrawal)، أيضاً الرغبة الجارحة في العودة عند التوقف (Craving).

الأعراض السابقة تشابه كثيراً مع الأعراض التي تم الاتفاق عليها في الدليل الإحصائي التشخيصي للاضطرابات النفسية DSM-5. حيث ذكر التشخيص أن إدمان الألعاب الإلكترونية له مجموعة من الأعراض وهي بروز السلوك Salience ويعني التفكير في ممارسة اللعب الإلكتروني قبل وأثناء وبعد اللعب، تغير المزاج Mood Modification ويعني ظهور أو بروز مشاعر سلبية مثل اليأس خلال اللعب، التحمل Tolerance و يعني الاستمرار وبذل المزيد من الجهد والوقت على اللعب الإلكتروني في سبيل الحصول على المزيد من الرضى والمزيد من الدافع، الأعراض الانسحابية

Withdrawal وهي المشاعر السلبية مثل القلق أو الحزن عند عدم القدرة على اللعب. الصراع Conflict ويشير إلى الاستمرار في سلوك اللعب بالرغم من المشاكل الحياتية المترتبة على هذا السلوك مثل فقدان العمل والعلاقات الأسرية والاجتماعية التي يسببها هذا السلوك، الانتكاسات Relapse/ Reinstatement ويشير إلى عدم قدرة الفرد عن التوقف عن ممارسة اللعب أون لاين.

كما تشير العديد من الدراسات إلى أن هناك مجموعة من الأسباب والعوامل والتي تسهم بشكل كبير في الإصابة بأعراض إدمان الألعاب الإلكترونية. وهذه الأسباب لا تختلف عن أسباب إدمان الإنترنت وإدمان وسائل التواصل الاجتماعي. والدراسة الحالية وبناء على استقراء النظريات والدراسات السابقة في هذا المجال صنفت العوامل والأسباب المؤدية إلى إدمان الألعاب الإلكترونية إلى سببين وهي ما تركز عليه الدراسة الحالية.

العامل الأول المتعلق بظروف الأفراد أو الأشخاص مستخدمي الإنترنت النفسية. حيث العديد من الباحثين أشاروا إلى أن أحد أهم أسباب إدمان الألعاب الإلكترونية هو الرغبة المستخدم في الهروب من المشاعر السلبية التي يحملها عن ذاته والتقدير السلي عن ذاته، كذلك الهروب من مسؤوليات الحياة اليومية أسرية واجتماعية واللجوء إلى الإحساس بالرضا من خلال مواصلة اللعب (Kwon et al.,2011)؛ الزهراني والسحاري، ٢٠٢٠).

وفي هذه الدراسة تم اختيار متغير الرضا عن الحياة Satisfaction with Life ليمثل متغيرات الصحة النفسية والذي يعتبر الممثل للعامل الثاني من أسباب إدمان الألعاب الإلكترونية. يعتبر شعور الرضا عن الحياة أحد أهم المظاهر الأساسية لظروف الحياة ومتغيراتها التي يعيشها الفرد (Diener et al., 1999; Turan & Iskender,2020). حيث يُعرف Diener مفهوم الرضا عن الحياة بأنه التقييم المعرفي الذاتي عن للفرد عن حياته. وتعرفه منظمة الصحة العالمية الرضا عن الحياة بأنه عبارة عن معتقدات وأهداف ومعايير واهتمامات الفرد في الحياة وعنهما في ضوء السياق الثقافي للمجتمع الذي يعيش فيه (صميلي وزكري، ٢٠٢١).

العديد من الدراسات أشارت إلى أن مستوى الرضا عن الحياة يعتبر أحد عوامل الخطورة التي تقود إلى إدمان الألعاب الإلكترونية. حيث أجرى Ko et al دراسة ٢٠٠٥ هدفت إلى تقييم علاقة بعض المتغيرات الديموغرافية ومتغيرات الصحة النفسية بمتغير إدمان الألعاب الإلكترونية.

حيث بلغ عدد المشاركين ٣٩٥ من المراهقين بتايوان. أظهرت نتائج هذه الدراسة علاقة سلبية ذات دلالة إحصائية بين إدمان الألعاب الإلكترونية ومتغير مستوى الرضا عن الحياة لدى عينة الدراسة.

واتفقت دراسة Visser & Routedge عام ٢٠٠٧ حيث أشارت إلى أن الأفراد الذين يعانون من ضعف التقدير لرضاهم عن الحياة يكونوا أكثر عرضة لإدمان المخدرات. وأشار كذلك Sun and Others عام ٢٠١٠ أن شعور الرضا العالي لدى الأفراد يجميهم من الوقوع في بعض المشاكل السلوكية مثل الإدمان وغيرها من السلوكيات غير المرغوب بها. كما أوضحت العديد من الدراسات بأن ادمان الإنترنت والاجهزة الذكية يرتبط ارتباطا سلبيا بمستوى الرضا عن الحياة ( Cao et al., 2011; Samaha et al., 2016).

في دراسة اخرى Gulp عام ٢٠١٧ وجدت أن ضعف مستوى الرضا عن الحياة لدى عينة الدراسة قد يكون أحد أهم الاسباب لظهور أعراض إدمان الألعاب الإلكترونية لدى أفراد العينة. وتؤكد دراسة Brookes أن هناك علاقة عكسية بين كلا من الشعور الضعيف بالرضا بالحياة وإدمان الألعاب الإلكترونية لدى عينة من الطالبات.

دراسة Alzhrany عام (٢٠١٨) والتي هدفت إلى التعرف على العلاقة بين استخدامات الإنترنت والترابط الاسري ومتغيرات الصحة النفسية. وقد طبقت هذه الدراسة على المجتمع السعودي، وأشارت النتائج إلى وجود علاقة سالبة ودالة احصائيا بين استخدامات الإنترنت والرضا عن الحياة.

دراسة Mahamid et al عام (٢٠٢١) بهدف التعرف على العلاقة بين متغيري الرضا عن الحياة والعدوانية ومتغير إدمان الألعاب الإلكترونية. وقد شملت الدراسة على عينة من طلبة المدارس الحكومية بفلسطين، حيث بلغ بلغت ٥٦٠ مشاركا ومشاركة تراوحت أعمارهم بين (١٢-١٨) سنة. وأظهرت النتائج أن هناك علاقة سلبية دالة إحصائيا بين مستوى الرضا عن العينة وإدمان الألعاب الإلكترونية. وكانت العلاقة طردية بين العدوانية وإدمان الألعاب الإلكترونية لدى عينة الدراسة.

أيضا أجرى Turan دراسة (٢٠٢١) تهدف إلى معرفة العلاقة متغير التعاطف ومستوى الرضا عن الحياة وإدمان الألعاب الإلكترونية. تم تطبيق هذه الدراسة على عينة مكونة من ٣٢٤ مشارك ومشاركة وتراوحت أعمارهم ما بين (١١-١٥) سنة. وأظهرت النتائج وجود علاقة سلبية ذات دلالة إحصائية بين إدمان الألعاب الإلكترونية ومتغيري التعاطف ومستوى الرضا عن الحياة. من خلال العرض السابق للدراسات السابقة والتي هدفت إلى معرفة طبيعة العلاقة بين مستوى الرضا عن الحياة وإدمان الألعاب الإلكترونية يتضح الإجماع بين الباحثين على أن مستوى الرضا عن الحياة أحد أهم المتغيرات التي يجب مراعاتها للحماية من خطر الوقوع في اضطراب إدمان الألعاب الإلكترونية فكلما ارتفع مستوى الرضا عن الحياة تقلصت فرص الإصابة باضطراب إدمان الألعاب الإلكترونية.

العامل الثاني والوقت الذي يمضيه الأشخاص أو اللاعبين على أنشطة الإنترنت بشكل عام وعلى الألعاب الإلكترونية بشكل خاص. فبحسب التقرير الصادر من هيئة الاتصالات والفضاء والتقنية بالمملكة العربية السعودية أن ما يقارب ٥٠٪ من مستخدمي الإنترنت يقضون أكثر من سبع ساعات يوميا وهذه الفترة من الزمن تعتبر عالية جدا خاصة إذا ما تم مقارنته بتعريف إدمان الإنترنت ل Young والذي عرف الإدمان بأنه قضاء أكثر من ٣٨ ساعة على أنشطة الإنترنت أسبوعيا (Young.,2010).

زيادة الوقت لدى مستخدمي الألعاب الإلكترونية قد يعود إلى عدة أسباب تتعلق بتصميم اللعبة نفسها لتكون أكثر قربا من الواقع وأكثر إثارة. يذكر في هذا المجال كلا من King و Westwood بأن تصميم الألعاب الإلكترونية راعت العديد من الجوانب التي تجعل منها أكثر جذبا للمستخدم وأكثر إثارة حيث تتمتع الألعاب الإلكترونية بالتصوير ذا الأبعاد المتعددة والألوان المميزة، كذلك جودة الأصوات. أيضا راعى التصميم رغبة اللاعبين في التواصل والحديث والنقاش مع اللاعبين الآخرين وبناء علاقات معهم قائم على التحدي والاثارة. أيضا إتاحة الفرصة للاعبين باختيار الشخصيات المحببة لديهم واللعب بها مثل شخصيات رجل العنكبوت وغيرها. أيضا تدرج اللعبة في الصعوبة بحيث يشعر المستخدم بالكثير من الحماس والتحدى للانتهاء من مرحلة معينة والانتقال لأخرى مما يؤدي إلى الاستمرار في اللعب لفترة أطول ( King et al., 2010; Westwood., 2013).



فقد أشار باشن (٢٠٢١) في دراسته والتي طبقت على عينة من الأطفال والمراهقين بهدف معرفة العوامل المساهمة في حدوث إدمان الألعاب الإلكترونية. أكدت نتائج الدراسة بأن تكرار اللعب وزيادة الوقت عليها يسهم وبشكل كبير في الإصابة بإدمان الألعاب الإلكترونية. وتتفق دراسة عبد الله (٢٠٢٢) والتي هدفت إلى التعرف على أسباب بعض المشاكل السلوكية على الإنترنت مثل التمر الإلكتروني، والتي اعتمدت في نتائجها على استعراض بعض الدراسات السابقة في هذا المجال. أشارت الدراسة إلى زيادة عدد الساعات على الإنترنت واستخداماتها قد تكون أحد أهم الأسباب في ظهور بعض المشاكل التي يعانون منها مستخدمي الإنترنت.

وتأكيداً لأهمية عامل الوقت كأحد الأسباب المؤدية إلى إدمان الألعاب الإلكترونية أجرى McInroy دراسة (٢٠١٧) والتي هدفت إلى التحقيق في انتشار تجربة التمر عبر الإنترنت بين مستخدمي الألعاب. تكونت عينة الدراسة من أكثر من ٧٠٠ مشارك شاب. وأشارت الدراسة إلى أهمية عامل الوقت في حدوث الكثير من الاضطرابات السلوكية مثل إدمان الإنترنت والألعاب الإلكترونية والتمر الإلكتروني. ويؤكد ذلك دراسة أجراها نفس الباحث McInroy في العام (٢٠١٩) والتي تهدف إلى التعرف على العلاقة بين الألعاب عبر الإنترنت والتمر الإلكتروني، وتكونت العينة من المراهقين في تاوان بلغت ١١١٢ مشاركاً تتراوح أعمارهم بين ١٣ و١٩ عاماً. حيث أشارت النتائج إلى أن الوقت المستغرق على الإنترنت يسهم وبشكل كبير في إصابة الأفراد بأعراض اضطراب إدمان الألعاب الإلكترونية.

أيضاً زيادة الوقت للتواصل مع الآخرين وبناء علاقات افتراضية مع الآخرين قد يقود إلى حدوث إدمان الألعاب الإلكترونية لاسيما وأن تصميم الألعاب الإلكترونية تتيح هذه الخاصية. فقد أجرى Lai et al دراسة (٢٠١٧) تهدف لتحديد عوامل الخطر التي قد تؤدي إلى التمر عبر الإنترنت. حيث طبقت الدراسة على ٢١٦٦ طالب وطالبة ٥٤٪ ذكور و ٤٤٪ إناث. وجد أن الأولاد يقضون وقتاً أطول في الألعاب، بينما تقضي الإناث وقتاً أطول على وسائل التواصل الاجتماعي، كذلك أظهرت النتائج العلاقة بين الوقت الذي تمضيه العينة مع الآخرين وإدمان الألعاب الإلكترونية. وتتفق دراسة Demir & Sefer عام (٢٠١٦) والتي هدفت إلى توضيح شكل العلاقة بين مجموعة من المتغيرات الديموغرافية، والتسكع الإلكتروني، وإدمان الإنترنت

والتنمر الإلكتروني. أظهرت النتيجة العلاقة الايجابية بين عدد الساعات، والألعاب الإلكترونية، والتسكع الإلكتروني مع التنمر الإلكتروني (Demir & Sefer,2016;Lai et al.,2017).

### منهجية البحث:

منهج البحث:

استخدمت الدراسة الحالية أسلوب المنهج الوصفي الارتباطي نظراً لأهميته بتحقيق أهداف الدراسة.

مجتمع الدراسة:

يتكون مجتمع الدراسة من جميع طلاب وطالبات جامعة الباحة في برامج البكالوريوس وفي برامج الدراسات العليا والبالغ عددهم ١٣١٦٢ طالب وطالبة للعام ٢٠٢٣ عمادة القبول والتسجيل، جامعة الباحة Dar@bu.edu.sa.

عينة الدراسة:

تم اختيار العينة بالطريقة العشوائية من خلال الاستجابة للمقاييس الإلكترونية، حيث بلغت عينة الدراسة ٣٠٥ من طلاب وطالبات جامعة الباحة بواقع ١٧٢ ذكور و١٣٣ إناث، وقد كان متوسط أعمار العين  $M= 22.023$  وانحراف معياري  $SD= 5.534$  من طلبة جامعة الباحة بكالوريوس ودراسات عليا.

أدوات الدراسة:

١. مقياس الرضا عن الحياة

تم قياس متغير الرضا عن الحياة من خلال استخدام مقياس الرضا (SWFLS) عن الحياة والذي قام بتصميمه (Diener 1985). حيث يتكون هذا المقياس من خمس عبارات تشكل مفهوم الرضا عن الحياة والاستجابة على العبارات متدرجة وفقاً لـ Likert Scale لطريقة مدرج ليكرت. وقد قام Alzhrany بتقنين هذا المقياس على المجتمع السعودي حيث تكونت عينته من ٤٧٦ مشارك ومشاركة، وقد تم ترجمة المقياس إلى العربية وقد تم تطبيق المقياس على العينة ولحساب صدق المقياس قام الباحث باستخدام التحليل العاملي التوكيدي Confirmatory Factor Analysis،

وقد وجد ارتباطاً لعبارات المقياس مع متغير الرضا عن الحياة، وقد أظهر معامل ثبات ألفا كرونباخ قيمة مقبولة للثبات حيث بلغ 0,70. (Alzhrany, 2018)

كما قامت الدراسة الحالية باستخراج الخصائص السيكومترية للعينة الحالية وكانت مناسبة وهي كالتالي:

ثبات المقياس:

تم استخراج معامل ألفا كرونباخ Cronbach's Alpha وكان معامل الثبات عالي والجدول رقم ٤ يوضح ذلك.

جدول رقم (١) يوضح قيمة معامل الثبات لمقياس الرضا عن الحياة.

عدد عبارات المقياس	العينة	معامل ألفا كرونباخ للثبات
5	306	0.70

كما يوضح جدول رقم ٢ قيمة معامل الثبات ألفا كرونباخ Cronbach's Alpha بعد حذف كل عبارة من المقياس.

جدول رقم (٢) احتساب معامل ألفا كرونباخ Cronbach's Alpha بعد حذف العبارة.

عبارات المقياس	قيمة معامل الثبات بعد حذف العبارة
العبارة الأولى	0.65
العبارة الثانية	0.63
العبارة الثالثة	0.60
العبارة الرابعة	0.66
العبارة الخامسة	0.73

يلاحظ من الجدول رقم ٢ أن معامل الثبات بعد حذف كل عبارة تتراوح قيمتها 0,60 و0,73 وتقريبا نفس القيمة لمعامل الثبات للعبارات مجتمعة. هذا يُشير احصائيا إلى أن جميع العبارات لها نفس الأهمية في أن تكون ضمن مقياس الألعاب الإلكترونية.

### صدق المقياس:

لاستخراج قيمة الصدق لمقياس مستوى الرضا عن الحياة تم احتساب الاتساق الداخلي للمقياس والذي يهدف إلى التعرف على ارتباط كل مُفردة من مفردات المقياس مع المجموع الكلي للمقياس، والجدول رقم ٣ يوضح نتائج ارتباط المفردات أو عبارات المقياس بالدرجة الكلية للمقياس.

جدول رقم (٣) الاتساق الداخلي للمقياس.

5	4	3	2	1	المقياس الكلي	العبارات
					1	المقياس الكلي
			1	.483**	.656**	1
			1	.483**	.696**	2
		1	.565**	.396**	.791**	3
	1	.491**	.329**	.289**	.671**	4
1	.151**	.275**	.157**	.263**	.578**	5

تشير النتائج إلى أن جميع عبارات المقياس ترتبط ارتباطاً دالاً احصائياً بالمجموع الكلي للمقياس حيث تراوحت معاملات الارتباط للمقياس بين ٠,٥٧٨ و ٠,٧٩١ وجميعها دالة عند مستوى دلالة أقل من ٠,٠٠١. وهذا يدل على أن المقياس يتمتع بصدق داخلي عالي.

### ٢. متغير استخدامات الإنترنت:

تم إعداد مجموعة من الأسئلة المتعلقة بالخصائص الديموغرافية والتي تمثلت (بالعمر، والجنس). أما فيما يتعلق بقياس متغير عدد الساعات فقد تم تحديد أربع أنشطة على الإنترنت والمتمثلة في (متابعة وسائل التواصل الاجتماعي، اللعب أون لاين، مشاهدة الأفلام والمسلسلات، والتواصل والحديث مع الآخرين)، حيث كان السؤال عن عدد الساعات اليومية التي تقضيها العينة على الأنشطة المحددة، وكانت الاجابة من خلال تحديد عدد الساعات اليومية لأفراد العينة.

## ٣. مقياس إدمان الألعاب الإلكترونية:

استخدمت الدراسة الحالية مقياس إدمان الألعاب الإلكترونية والذي طوره Lemmens et al. حيث يتكون المقياس من سبع عبارات لقياس جوانب مفهوم إدمان الألعاب الإلكترونية والمبنية على استخدام الأعراض المذكورة بالدليل التشخيصي للاضطرابات النفسية DSM-5 (Lemmens et al., 2009). حيث يتكون المقياس من مجموعة من الأبعاد التي تمثل الأعراض الخاصة بإدمان الألعاب الإلكترونية وهي (البروز، والتسامح، وتعديل المزاج، والانتكاس، والانسحاب، والصراع)، حيث يتكون المقياس من ٧ فقرات تقيس أعراض إدمان الألعاب الإلكترونية. وفي هذه الدراسة تم ترجمة المقياس إلى اللغة العربية ومراجعتها من قبل متخصصين في مجال اللغة العربية وعلم النفس وتم التحقق من الخصائص السيكومترية لمقياس إدمان الألعاب الإلكترونية لعينة الدراسة الحالية وهي كالتالي:

ثبات المقياس:

تم استخدام برنامج الحزم الاحصائية SPSS نسخة ٢٢ وقد تم استخراج معامل ألفا كرونباخ Cronbach's Alpha وكان معامل الثبات عالي والجدول رقم ٤ يوضح ذلك. جدول رقم (٤) يوضح قيمة معامل الثبات لمقياس إدمان الألعاب الإلكترونية.

عدد عبارات المقياس	العينة	معامل ألفا كرونباخ للثبات
7	306	0.85

كما يوضح جدول رقم ٥ قيمة معامل الثبات ألفا كرونباخ Cronbach's Alpha بعد حذف كل عبارة من المقياس.

جدول رقم (٥) احتساب معامل ألفا كرونباخ Cronbach's Alpha بعد حذف العبارة من المقياس.

عبارات المقياس	قيمة معامل الثبات بعد حذف العبارة
العبارة الأولى	0.83
العبارة الثانية	0.85
العبارة الثالثة	0.85

عبارات المقياس	قيمة معامل الثبات بعد حذف العبارة
العبارة الرابعة	0.83
العبارة الخامسة	0.81
العبارة السادسة	0.83
العبارة السابعة	0.83

يلاحظ من الجدول رقم ٥ أن معامل الثبات بعد حذف كل عبارة تتراوح قيمتها ٠,٨٣ و٠,٨٥، وتقريبا نفس القيمة لمعامل الثبات للعبارات مجتمعة. هذا يُشير إحصائيا إلى أن جميع العبارات لها نفس الأهمية في أن تكون ضمن مقياس الألعاب الإلكترونية.

صدق المقياس:

لاستخراج قيمة الصدق لمقياس إدمان الألعاب الإلكترونية تم احتساب الاتساق الداخلي للمقياس والذي يهدف إلى التعرف على ارتباط كل مُفردة من مفردات المقياس مع المجموع الكلي للمقياس، والجدول رقم ٦ يوضح نتائج ارتباط المفردات أو عبارات المقياس بالدرجة الكلية للمقياس.

جدول رقم (٦) الاتساق الداخلي للمقياس.

العبارات	المقياس الكلي	1	2	3	4	5	6	7
المقياس الكلي	1							
1	.765**	1						
2	.669**	.483**	1					
3	.577**	.340**	.303**	1				
4	.732**	.455**	.390**	.217**	1			
5	.836**	.617**	.512**	.409**	.549**	1		

العبارات	المقياس الكلي	1	2	3	4	5	6	7
6	.761**	.469**	.360**	.303**	.586**	.610**	1	
7	.768**	.552**	.345**	.438**	.499**	.585**	.532**	1

تشير النتائج إلى أن جميع عبارات المقياس ترتبط ارتباطاً دالاً احصائياً بالمجموع الكلي للمقياس حيث تراوحت معاملات الارتباط للمقياس بين ٠,٥٧٧ و ٠,٨٣٦ وجميعها دالة عند مستوى دلالة أقل من ٠,٠٠١. وهذا يدل على أن المقياس يتمتع بصدق داخلي عالي.

نتائج الدراسة:

أولاً: الإجابة على التساؤل الأول " ما مستوى إدمان الألعاب الإلكترونية لدى عينة من طلبة جامعة الباحة؟"

وللإجابة على هذا السؤال تم تقسيم مستوى إدمان الألعاب الإلكترونية لثلاث مستويات (منخفض - متوسط - مرتفع) وذلك من خلال حساب طول الفئة، حيث كانت الفئات كالتالي (١٥-٥) منخفض، (٢٥-١٦) = متوسط، (٣٥-٢٦) = مرتفع. لمقياس الألعاب الإلكترونية والجدول رقم ٧ يوضح ذلك.

جدول رقم (٧) يوضح مستوى إدمان الألعاب الإلكترونية لدى عينة الدراسة.

المتغير	العينة	الدرجة الأدنى	الدرجة العليا	المتوسط	الانحراف المعياري	المستوى
ادمان الألعاب الإلكترونية	305	7	32	16.046	6.741	متوسط

تشير نتائج الجدول رقم ٧ إلى انخفاض مستوى إدمان الألعاب الإلكترونية ويظهر ذلك من خلال درجة المتوسط للمقياس، ويرجع هذا الانخفاض لطبيعة عينة الدراسة حيث تكونت عينة الدراسة من طلبة الجامعة وقد يكون انشغالهم بالتحصيل الأكاديمي ووعيمهم الجيد حول أهمية الوقت، وقد يرجع ذلك لالتزامهم الكبير بالمهام اليومية الموكلة إليهم من الأسرة أو ما يطلبه المجتمع منهم.

ثانياً: الإجابة على التساؤل الثاني: " ما مستوى الرضا عن الحياة لدى عينة من طلبة جامعة الباحة؟".

وللإجابة على هذا السؤال تم تقسيم مستوى الرضا عن الحياة إلى ثلاث مستويات (منخفض - متوسط - مرتفع) وذلك من خلال حساب طول الفئة، حيث كانت الفئات كالتالي (١١-٥) منخفض، (١٢-١٨) = متوسط، (١٩-٢٥) = مرتفع حساب المتوسط الدرجة الكلية لمقياس الألعاب الإلكترونية والجدول رقم ٨ يوضح ذلك.

جدول رقم (٨) يوضح مستوى إدمان الألعاب الإلكترونية لدى عينة الدراسة.

المتغير	العينة	الدرجة الأدنى	الدرجة العليا	المتوسط	الانحراف المعياري	المستوى
مستوى الرضا عن الحياة	305	5	24	16.475	3.505	متوسط

وتشير نتائج الجدول رقم ٨ إلى أن مستوى متوسط من نسبة الرضا عن الحياة لدى عينة الدراسة. وقد يفسر هذا نظراً لطبيعة عينة الدراسة حيث تكونت عينة الدراسة من طلبة الجامعة وقد يرجع ذلك لانشغالهم بالتحصيل الأكاديمي وكذلك التفكير في المستقبل وبناء حياة مستقبلية أصبح هاجس لهم في ظل متغيرات العصر الحالي وفي ظل المتطلبات النوعية لسوق العمل.

ثالثاً: الإجابة على التساؤل الثالث: " ما مستوى استخدامات الإنترنت لدى عينة من طلبة جامعة الباحة؟".

وللإجابة على هذا السؤال تم حساب المتوسط الدرجة الكلية لمقياس الألعاب الإلكترونية والجدول رقم ٩ يوضح ذلك.

جدول رقم (٩) حساب متوسط عدد الساعات لاستخدامات الإنترنت.

المتغيرات	العينة	المتوسط	الانحراف المعياري
متابعة وسائل التواصل		6.14	4.35
اللعب أون لاين		3.80	4.85



الانحراف المعياري	المتوسط	العينة	المتغيرات
18.51	4.73	305	متابعة الافلام والمسلسلات
2.52	2.60		التواصل أون لاين مع الآخرين

ويتضح من الجدول رقم ٩ أن المتوسط لعدد الساعات لممارسة الأنشطة على الإنترنت تتراوح بين (٢,٦٠-٦,١٤) ساعة يومياً، من خصائص التطبيقات المختلفة على الإنترنت سواء للتواصل أو للألعاب تتيح التواصل واللعب والنقاش والمشاهدة ، وأيضاً كذلك البث المباشر تجعل من مستخدميها يستغرق وقت أطول عليها ، لذلك متوسط عدد الساعات المعروض في الجدول رقم ٩ تعتبر مقبولة ، وكذلك طبيعة عينة الدراسة الحالية وهم فئة الشباب من طلبة الجامعة حيث يعتمدون على الإنترنت في حصولهم على المعلومات الأكاديمية، وهذه النتيجة تتفق مع الاحصاءات التي أوردتها هيئة الاتصالات والفضاء السعودية للعام ٢٠٢٢ حيث أشار التقرير أن ما يقارب من ٥٠٪ من فئة الشباب يستغرقون أكثر من سبع ساعات يومياً على الإنترنت (CITCE, 2022).

رابعاً: التساؤل الرابع: "هل هناك فروق ذات دلالة في مستوى إدمان الألعاب الإلكترونية، ومستوى الرضا عن الحياة، واستخدامات الإنترنت المختلفة تُعزى لمتغير الجنس لدى عينة من طلبة جامعة الباحة؟"

وللإجابة على السؤال استخدمت الدراسة اختبار T-TEST بين عينتين مستقلتين للمقارنة بين متوسطات المتغيرات ومعرفة ما إذا كان هناك فروق بينها يُعزى لمتغير الجنس، والجدول رقم ١٠ يوضح نتائج هذا الاختبار.

جدول (١٠) المتوسطات والانحراف المعياري لمتغيرات الدراسة وقيمة اختبار T-TEST.

المتغيرات الدراسية	الجنس	العينة	المتوسط	الانحراف المعياري	درجات الحرية	قيمة ت	الدلالة الإحصائية
إدمان الألعاب الإلكترونية	طالب	172	16.5465	6.9529	303	1.478	0.14
	طالبة	133	15.3985	6.4254	293.50		

0.09	1.726	303	3.3765	16.7791	172	طالب	الرضا عن الحياة
		272.80	3.6411	16.0827	133	طالبة	
0.04	2.118	303	4.5815	5.6802	172	طالب	ساعات متابعة
		299.26	3.9574	6.7368	133	طالبة	وسائل التواصل الاجتماعي
0.00	2.798	303	5.6377	4.4355	172	طالب	ساعات اللعب
		287.22	3.3965	2.8872	133	طالبة	أون لاين
0.19	1.163	303	24.530	5.8105	172	طالب	ساعات متابعة
		175.80	2.5601	3.3256	133	طالبة	مسلسلات/ أفلام
0.12	1.571	303	2.5550	2.7994	172	طالب	ساعات التواصل
		288.98	2.4581	2.3459	133	طالبة	مع الآخرين

ويظهر من نتائج الجدول رقم ١٠ وجود فروق ذات دلالة إحصائية بين الذكور والإناث في استخدامات الإنترنت وخاصة الساعات التي يقضيها الطلبة على متابعة وسائل التواصل الاجتماعي. حيث أشارت النتائج وجود فروق ذات دلالة إحصائية عند أقل من  $P < 0.05$  لصالح الطالبات، بينما كان الأمر مختلف عند عدد الساعات التي تقضيها عينة الدراسة على اللعب أون لاين، حيث أشارت النتائج وجود فروق ذات دلالة إحصائية من  $P < 0.05$  لصالح الطلاب، وتتفق هذه النتائج مع الدراسات السابقة المتعلقة بالفروق بين الجنسين في الهدف من استخدام الإنترنت مثل دراسة Alzhrany, 2018 ودراسة الزهراني والسحاري، ٢٠٢٠ والتي أظهرت فروق ذات دلالة إحصائية لصالح الذكور في متغير عدد ساعات اللعب أون لاين، بينما كان لصالح الإناث في متابعة وسائل التواصل الاجتماعي وهذا قد يعود لاختلاف الاهتمامات بين الجنسين، واختلاف متطلباتهم.

بينما أظهرت نتائج الدراسة أنه لا يوجد فروق ذات دلالة إحصائية تُعزى للجنس، ولعل السبب يعود إلى النتائج الخاصة بمستوى الرضا عن الحياة وانتشار إدمان الألعاب الإلكترونية وهو

طبيعة العينة. وهذه النتيجة في عدم وجود فروق بين الذكور والإناث في بقية المتغيرات وخاصة متغيري إدمان الألعاب الإلكترونية ومتغير الرضا عن الحياة تتسق مع نتائج تساؤلات الدراسة السابقة حيث أشارت النتائج في السؤال الأول والثاني للدراسة الحالية أن إدمان الألعاب الإلكترونية والرضا عن الحياة كانوا في مستوى متوسط أو أقل بقليل.

خامساً: التساؤل الخامس: "ما طبيعة العلاقة بين كل من مستوى الرضا عن الحياة، وإدمان الألعاب الإلكترونية، واستخدامات الإنترنت المختلفة لدى عينة من طلبة جامعة الباحة؟"

ولالإجابة على السؤال الخامس للدراسة استخدمت الدراسة معامل الارتباط بيرسون (Pearson) بين متغيرات الدراسة وكانت نتائج الدراسة كما هو موضح في الجدول رقم ١١.

جدول رقم (١١) يوضح معاملات الارتباط بين متغيرات الدراسة.

المتغيرات	ادمان الألعاب الإلكترونية	الرضا عن الحياة	متابعة وسائل التواصل الاجتماعي	ساعات اللعب أون لاين	متابعة الافلام والمسلسلات	ساعات التواصل أون لاين
إدمان الألعاب الإلكترونية	1	-0.111**	0.10*	0.40**	-0.05	0.122*
الرضا عن الحياة		1	0.113*	0.010	0.16	-0.010
متابعة وسائل التواصل الاجتماعي			1	0.36**	0.48**	0.43**
ساعات اللعب أون لاين				1	0.69**	0.37**
متابعة الأفلام والمسلسلات					1	0.27**
ساعات التواصل أون لاين						1

من خلال الجدول رقم ١١ يتضح أن هناك علاقة سلبية ذات دلالة إحصائية عند أقل من  $P < 0.05$  بين إدمان الألعاب الإلكترونية وبين مستوى الرضا عن الحياة. ويعني ذلك أنه عندما يشعر الفرد بمستوى مرتفع عن الرضا بالحياة سيقبل استخدامه للألعاب الإلكترونية والعكس صحيح، وتتفق هذه النتيجة مع الدراسات السابقة لكل من ( Alzhrany, 2018; Gurp,2017; ) ( Samaha & Hawi,2016; Cao et al., 2011; Sun & Shek,2010; Visser & Routedge,2007 الزهراني والسحاري، ٢٠٢٠). حيث أشارت إلى أن مستوى الرضا عن الحياة لدى الفرد يعتبر أحد أهم الأسباب المؤدية إلى ممارسات سلوكيات الإدمان كإدمان الألعاب الإلكترونية.

كما أظهرت النتائج وجود علاقة إيجابية ذات دلالة إحصائية عند مستوى دلالة أقل من  $P < 0.05$  بين إدمان الألعاب الإلكترونية وبين زيادة عدد الساعات التي يستغرقها الفرد على الإنترنت وخاصة ساعات اللعب أون لاین ومتابعة وسائل التواصل الاجتماعي، والتواصل مع الآخرين وهذه النتيجة كذلك تتفق مع الدراسات السابقة ( Lai et al., 2017; McInroy, 2017; Demir & Sefer, 2016; سعيد، ٢٠٢٢) والتي أشارت إلى أن بناء صداقات على وسائل التواصل الاجتماعي من أحد الأسباب التي قد تقود مستخدمي الألعاب الإلكترونية إلى إدمانها، كذلك ما يحصل عليه اللاعب أثناء من تعزيز ممثل في المكافآت التي يحصل عليها اللاعب عند انتقاله من مرحلة إلى أخرى تعزز استمراره واستغراق المزيد من الوقت وهذا ما تراه النظرية السلوكية في تفسير إدمان الألعاب الإلكترونية.

سادساً: التساؤل السادس: "ما القدرة التنبؤية لكل من مستوى الرضا عن الحياة، واستخدامات الإنترنت على إدمان الألعاب الإلكترونية لدى عينة من طلبة جامعة الباحة؟" وللإجابة على السؤال السادس للدراسة استخدمت الدراسة نموذج الانحدار الخطي المتعدد Multi Regression للتعرف على مقدار تأثير المتغيرات المستقلة وهي مستوى الرضا عن الحياة، والساعات لمتابعة وسائل التواصل الاجتماعي، والتواصل مع الآخرين أون لاین، وأخيراً متغير إدمان الألعاب الإلكترونية لدى أفراد العينة، كما تم استبعاد متغير الساعات التي يقضيها الفرد على متابعة المسلسلات نظراً لعدم وجود علاقة بينها وبين متغير إدمان الألعاب الإلكترونية أنظر جدول رقم (١١).

تم احتساب نموذج الانحدار الخطي المتعدد والجدول رقم ١٢ يوضح النتائج.  
جدول (١٢) نتائج معامل الانحدار الخطي المتعدد.

المتغير التابع	المتغيرات المتنبئة (المفسرة)	ر	ر <sup>2</sup>	قيمة ف	دلالة ف	بيتا	قيمة ت	دلالة ت
إدمان الألعاب الإلكترونية	الرضا عن الحياة	0.42	0.18	16.41	0.00	-0.24	-	0.02
	متابعة وسائل التواصل					-0.11	-	0.24
	اللعب أون لاين					0.60	7.434	0.00
	التواصل مع الآخرين أون لاين					-0.02	-0.12	0.91

ويستنتج من الجدول رقم (١٢) أن هناك علاقة بين متغير إدمان الألعاب الإلكترونية وبين المتغيرات المفسرة (متغير الرضا عن الحياة، ومتغيرات عدد ساعات متابعة وسائل التواصل الاجتماعي واللعب أون لاين و التواصل مع الآخرين، حيث تم استخدام نموذج الانحدار الخطي المتعدد والذي اعتبر فيه متغير الرضا عن الحياة و ومتغير عدد الساعات لمتابعة وسائل التواصل الاجتماعي واللعب أون لاين و التواصل مع الآخرين أون لاين متغيرات تفسيرية بينما إدمان الألعاب الإلكترونية المتغير التابع ، وقد أظهرت النتائج بأن نموذج الانحدار معنوي وذلك من خلال قيمة (ف) البالغة (١٦,٤١) وذات دلالة إحصائية أقل من  $P < 0.001$  ، كما تشير النتائج في الجدول السابق أن المتغيرات التنبؤية لديها قدرة تفسيرية بمعدل ١٨٪ من التباين الحاصل في متغير إدمان الألعاب الإلكترونية وذلك بالنظر إلى قيمة (ر<sup>2</sup>) ، كما جاءت قيمة بيتا التي توضح العلاقة بين متغير الرضا عن الحياة و إدمان الألعاب الإلكترونية بقيمة (-٠,٢٤) ذات

دلالة عند مستوى أقل من  $P < 0.05$  ، وهذا يعني أنه كلما زاد مستوى متغير الرضا عن الحياة بمقدار وحدة قل متغير إدمان الألعاب الإلكترونية بمقدار  $(-0.24)$  وحدة.

بينما جاءت قيمة بيتا التي توضح العلاقة بين ساعات اللعب أون لاين وإدمان الألعاب الإلكترونية بقيمة  $(0.60)$  ذات دلالة عند مستوى أقل من  $P < 0.05$ ، مما يعني وجود علاقة طردية فكلما زاد مستوى عدد ساعات اللعب أون لاين بمقدار وحدة، زاد متغير إدمان الألعاب الإلكترونية بمقدار  $(0.60)$  وحدة.

أما بالنسبة للعلاقة بين متغيري الساعات لمتابعة وسائل التواصل الاجتماعي وبين التواصل مع الآخرين عن بعد، فقد أظهرت أن ليس هناك دلالة إحصائية لقمة بيتا الخاصة بهذين المتغيرين حيث كانت  $P > 0.0$ .

وبشكل عام توصلت نتائج الدراسة إلى أن الوقت المستخدم في أنشطة الإنترنت المختلفة وكذلك مستوى الرضا عن الحياة لدى العينة لديهم القدرة التنبؤية التي قد يُستدل منها وجود عوامل خطورة الإصابة بإدمان الألعاب الإلكترونية، وهذه النتائج تتفق مع الدراسات السابقة (Mahamid et al., 2021; Alzhrany, 2018; Bargerion & Hormoes, 2017; McInroy, 2019; ) Gurp, 2017; Lai et al., 2017; McInroy, 2017; Brookes et al., 2016; Demir & Sefer, 2016; Samaha & Hawi, 2016; Brunborg et al., 2014; Proctor & Linley, 2014; King et al., 2013; Quureshi et al., 2013; Festle et al., 2013; Griffiths et al., 2012; Gaetan et al., (2012; Cao et al., 2011; Chung et al., 2011; Westwood et al., 2010; Choi & Kim, 2004 (باشن، ٢٠٢١ عبدالله، ٢٠٢٢).

### توصيات الدراسة:

في ظل ما توصلت إليه الدراسة من نتائج ومناقشتها توصي بما يلي:

- ١- نشر الوعي بعوامل الخطورة ممثلة في عدد ساعات استخدامات الإنترنت وكذلك الوعي بمتغيرات الصحة النفسية المتعلقة بالإصابة بإدمان استخدامات الإنترنت كإدمان الألعاب الإلكترونية، إدمان وسائل التواصل الاجتماعي، إدمان الانترنت وغيرها.
- ٢- تفعيل وحدات وإدارات ومراكز التوجيه والإرشاد بالجامعات للتوعية بخطورة إدمان الألعاب الإلكترونية.
- ٣- إجراء دراسات تسهم في معرفة علاقات بعض متغيرات الصحة النفسية بإدمان الألعاب الإلكترونية على المجتمعات الجامعية.
- ٤- بناء برامج إرشادية وقائية ونمائية وعلاجية بالجامعات للحد من ظاهرة إدمان السلوك السيبراني بشكل عام.

## المراجع

### المراجع العربية:

- باشن، حمزة. (٢٠٢١). هجرة الأطفال والمراهقين إلى العالم الافتراضي ومساهمة تجربة التدفق النفسي في الإدمان على الألعاب الالكترونية. دراسات نفسية وتربوية، المجلد ٣٧، العدد ١، ص ٨-٢٥.
- الزهراني، سامي، صالح & السحاري، هناء، شامي. (٢٠٢٠). ادمان الانترنت لدى عينة من طلبة الجامعات السعودية: الاسباب والانتشار. مجلة الإرشاد النفسي، المجلد ٦٢، ص ٢٠٩-٢٣٧.
- السادات، شلبي، عالية. (٢٠١٢). الرضا عن الحياة وعلاقته بتقدير الذات والوحدة النفسية في ضوء بعض المتغيرات الديموجرافية لدى الأخصائي الاجتماعي. مجلة بحوث التربية النوعية، المجلد ٢٧، ص ١٢٧-١٥٩.
- شاكرا، نيفين، حسن. (٢٠٢٣). بناء مقياس إدمان الألعاب الإلكترونية لدى المراهقين من طلبة الحلقة الثانية من التعليم الأساسي بمحافظة القاهرة. مجلة كلية التربية في العلوم النفسية، المجلد ٤٧، العدد ١، ص ٦-١٧.
- صميلي، عبير، طاهر & زكري، علي، محمد. (٢٠٢١). المساندة الاجتماعية وعلاقتها بالرضا عن الحياة لدى أمهات ذوي الإعاقة بمنطقة جازان. دراسات عربية في التربية وعلم النفس، المجلد ١٣٦، ص ٣٠٥-٣٢٢.
- عبدالله، سعيد، عبدالرزاق. (٢٠٢٢). التمر الالكتروني أسبابه وآثاره. مجلة جامعة تكريت للعلوم الإنساني، المجلد ٢٩، العدد ١٠، ص ٢٧٢-٢٩٥.
- العمرى، نادية، محمد. (٢٠١٧). المرونة النفسية وعلاقتها بالرضا عن الحياة لدى طالبات جامعة الأميرة نورة بنت عبدالرحمن. مجلة الإرشاد النفسي، المجلد ٥٠، الجزء الثاني، ص ١-٤٩.
- محمد، محمد، منيره. (٢٠٢٠). التفكير الإيجابي وعلاقته بتقدير الذات والرضا عن الحياة لدى طالبات المرحلة الجامعية بالمملكة العربية السعودية. دراسات عربية في التربية وعلم النفس، المجلد ١١٩، ص ٧٣-٩٤.
- نوبي، محمد، محمد. (٢٠١٠). إدمان الإنترنت في عصر العولمة، عمان: دار صفاء للنشر والتوزيع.

### ترجمة المراجع العربية:

- Bashen, Hamza. (2021). The migration of children and adolescents to the virtual world and the contribution of the psychological flow experience to addiction to electronic games. Psychological and Educational Studies, Volume 37, Issue 1, pp. 8-25.
- Al-Zahrani, Sami, Saleh & Al-Sahari, Hanaa, Shami. (2020). Internet addiction among a sample of Saudi university students: causes and prevalence. Journal of Psychological Counseling, Volume 62, pp. 209-237.
- Al-Sadat, Shalaby, Alia. (2012). Life satisfaction and its relationship to self-esteem and psychological loneliness in light of some demographic variables among the social worker. Journal of Qualitative Education Research, Volume 27, pp. 127-159.



- Shaker, Nevin, Hassan. (2023). Constructing a scale of electronic games addiction among adolescents from the second cycle of basic education students in Cairo Governorate. *Journal of the College of Education in Psychological Sciences*, Volume 47, Issue 1, pp. 6-17.
- Samili, Abeer, Taher & Zakari, Ali, Mohammed. (2021). Social support and its relationship to life satisfaction among mothers of people with disabilities in Jazan region. *Arab studies in education and psychology*, Volume 136, pp. 305-322
- Abdullah, Saeed, Abdul Razzaq. (2022). Cyberbullying, its causes and effects. *Tikrit University Journal for Humanities*, Volume 29, Issue 10, pp. 272-295.
- Al-Omari, Nadia, Mohammed. (2017). Psychological resilience and its relationship to life satisfaction among female students at Princess Nourah bint Abdulrahman University. *Journal of Psychological Counseling*, Volume 50, Part Two, pp. 1-49.
- Mohammed, Mohammed, Munira. (2020). Positive thinking and its relationship to self-esteem and life satisfaction among female university students in the Kingdom of Saudi Arabia. *Arab Studies in Education and Psychology*, Volume 119, pp. 73-94.
- Nobi, Mohammed, Mohammed. (2010). *Internet Addiction in the Era of Globalization*, Amman: Safa Publishing and Distribution House.

#### المراجع الأجنبية:

- Alzhrany, Sami.Serhan. (2018). The impact of Internet usage on family functioning and psychological well-being in Saudi Arabia. PhD, Nottingham Trent University.
- Abbasi, A. Z., Rehman, U., Afaq, Z., Rafeh, M. A., Hlavacs, H., Mamun, M. A., & Shah, M. U. (2021). Predicting video game addiction through the dimensions of consumer video game engagement: quantitative and cross-sectional study. *JMIR serious games*, 9(4), e30310
- Barger, A. H., & Hormes, J. M. (2017). Psychosocial correlates of internet gaming disorder: Psychopathology, life satisfaction, and impulsivity. *Computers in Human Behavior*, 68, 388-394.
- Bloore, R. A., Jose, P. E., & Roseman, I. J. (2020). General emotion regulation measure (GERM): Individual differences in motives of trying to experience and trying to avoid experiencing positive and negative emotions. *Personality and Individual Differences*, 166, 110174.

- Brooks, F. M., Chester, K. L., Smeeton, N. C., & Spencer, N. H. (2016). Video gaming in adolescence: factors associated with leisure time use. *Journal of Youth Studies*, 19(1), 36-54.
- Brunborg, G. S., Hanss, D., Mentzoni, R. A., & Pallesen, S. (2015). Core and peripheral criteria of video game addiction in the game addiction scale for adolescents. *Cyberpsychology, Behavior, and Social Networking*, 18(5), 280-285.
- Brunborg, G. S., Mentzoni, R. A., & Frøyland, L. R. (2014). Is video gaming, or video game addiction, associated with depression, academic achievement, heavy episodic drinking, or conduct problems?. *Journal of behavioral addictions*, 3(1), 27-32.
- Cao, H., Sun, Y., Wan, Y., Hao, J., & Tao, F. (2011). Problematic Internet use in Chinese adolescents and its relation to psychosomatic symptoms and life satisfaction. *BMC public health*, 11, 1-8.
- Choi, D., & Kim, J. (2004). Why people continue to play online games: In search of critical design factors to increase customer loyalty to online contents. *CyberPsychology & behavior*, 7(1), 11-24.
- Cite. (2021). Saudi Internet. Communications, Space & Technology Commission. Retrieved November 15, 2023, from <https://www.cst.gov.sa/en/Pages/default.aspx>
- Cite. (2021). Saudi Internet. Communications, Space & Technology Commission. Retrieved November 15, 2022, from <https://www.cst.gov.sa/en/Pages/default.aspx>
- D Griffiths, M., J Kuss, D., & L King, D. (2012). Video game addiction: Past, present and future. *Current Psychiatry Reviews*, 8(4), 308-318.
- Diener, E., Suh, E. M., Lucas, R. E., & Smith, H. L. (1999). Subjective well-being: Three decades of progress. *Psychological bulletin*, 125(2), 276.
- Festle, R., Scharrow, M., & Quandt, T. (2013) problematic computer game use among adolescents, younger and older adults. *Addiction*, 108(3), 592-599.
- Gaetan, S., Bonnet, A., & Pedinielli, J. L. (2012). Self-perception and life satisfaction in video game addiction in young adolescents (11-14 years old). *L'encephale*, 38(6), 512-518.
- Griffiths, M. (2000). Does Internet and computer" addiction" exist? Some case study evidence. *CyberPsychology and Behavior*, 3(2), 211-218.
- Group, T. W. (1998). The World Health Organization quality of life assessment (WHOQOL): development and general psychometric properties. *Social science & medicine*, 46(12), 1569-1585.
- Gurp, F. V. (2017). The influence of game genre and life satisfaction on Internet Gaming Disorder among Dutch adolescents: A three-year longitudinal study (Master's thesis).
- Hung, H. J., & Hung, Y. (2013). Gender differences and behavioral integrity: From a social contract perspective. *Journal of Management & Organization*, 19(1), 86-100.
- Internet Word State. (2023). Retrieved November 22, 2023, from <https://cite.me/6gpqGzz>.

- Jorgenson, Sh. et al., (2011). College satisfaction and academic success: A comparison by sex and disability. Official International Research. Dawson college.
- King, D. L., Delfabbro, P. H., & Griffiths, M. D. (2013). Trajectories of problem video gaming among adult regular gamers: an 18-month longitudinal study. *Cyberpsychology, behavior, and social networking*, 16(1), 72-76.
- Ko, C. H., Yen, J. Y., Chen, C. C., Chen, S. H., & Yen, C. F. (2005). Gender differences and related factors affecting online gaming addiction among Taiwanese adolescents. *The Journal of nervous and mental disease*, 193(4), 273-277.
- Kocsis, R. N. (2013). Book review: diagnostic and statistical manual of mental disorders: (DSM-5).
- Kwon, J. H., Chung, C. S., & Lee, J. (2011). The effects of escape from self and interpersonal relationship on the pathological use of Internet games. *Community mental health journal*, 47, 113-121.
- Lai, MM Mohamad, MF Lee, K Mohd Salleh, NL Sulaiman, DI Rosli, WV Chang.(2017). Prevalence of cyberbullying among students in Malaysian higher learning institutions. *Journal of Advanced Science Letters*.Vol(23).No(2),pp781-784.
- Lee, S. and Chae, Y. (2007). Children's Internet Use in a Family Context: Influence on Family Relationships and Parental Mediation. *CyberPsychology & Behavior*, 10(5), pp.640-644.
- Lemmens, J. S., Valkenburg, P. M., & Peter, J. (2009). Development and validation of a game addiction scale for adolescents. *Media psychology*, 12(1), 77-95.
- Mahamid, F. A., & Bdier, D. (2021). Aggressiveness and life satisfaction as predictors for video game addiction among Palestinian adolescents. *Journal of Concurrent Disorders*, 3(2), 45.
- McInroy, L. B., & Mishna, F. (2017). Cyberbullying on online gaming platforms for children and youth. *Child and adolescent social work journal*, 34, 597-607.
- McInroy, L. B., McCloskey, R. J., Craig, S. L., & Eaton, A. D. (2019). LGBTQ+ youths' community engagement and resource seeking online versus offline. *Journal of Technology in Human Services*, 37(4), 315-33
- Mesch, G. (2006). Family Relations and the Internet: Exploring a Family Boundaries Approach. *Journal of Family Communication*, 6(2), pp.119-138.
- Mesch, G. S., & Talmud, I. (2007). Similarity and the quality of online and offline social relationships among adolescents in Israel. *Journal of Research on Adolescence*, 17(2), 455-465.
- Nakaya, A. C. (2014). *Thinking Critically: Video Games and Violence*. Reference point press , Inc.
- Nogueira, M., Faria, H., Vitorino, A., Silva, F. G., & Neto, A. S. (2019). Addictive video game use: an emerging pediatric problem?. *Acta medica portuguesa*, 32(3), 183-188.

- Proctor, C., & Linley, P. A. (2014). Life satisfaction in youth. Increasing psychological well-being in clinical and educational settings: Interventions and cultural contexts, 199-215.
- Qureshi, H. S., Khan, M. J., & Masroor, U. (2013). Increased aggression and loneliness as potential effects of pathological video-gaming among adolescents. *Pakistan Journal of Social & Clinical Psychology*, 11(1).
- Rehbein, F., & Baier, D. (2013). Family-, media-, and school-related risk factors of video game addiction. *Journal of Media Psychology*.
- Rehbein, F., Kliem, S., Baier, D., Mößle, T., & Petry, N. M. (2015). Prevalence of internet gaming disorder in German adolescents: Diagnostic contribution of the nine DSM-5 criteria in a state-wide representative sample. *Addiction*, 110(5), 842-851.
- Samaha, M., & Hawi, N. S. (2016). Relationships among smartphone addiction, stress, academic performance, and satisfaction with life. *Computers in human behavior*, 57, 321-325.
- Soper, W. B., & Miller, M. J. (1983). Junk-time junkies: An emerging addiction among students. *The School Counselor*, 31(1), 40-43.
- Sun, R. C., & Shek, D. T. (2010). Life satisfaction, positive youth development, and problem behaviour among Chinese adolescents in Hong Kong. *Social indicators research*, 95, 455-474.
- Turan, M. E. (2021). Empathy and Video Game Addiction in Adolescents: Serial Mediation by Psychological Resilience and Life Satisfaction. *International Journal of Progressive Education*, 17(4), 282-296.
- TURAN, M. E. (2021). The Relationship between Social Emotional Learning Competencies and Life Satisfaction in Adolescents: Mediating Role of Academic Resilience. *International Online Journal of Educational Sciences*, 13(4).
- Veronese, G., & Castiglioni, M. (2015). 'When the doors of Hell close': Dimensions of well-being and positive adjustment in a group of Palestinian children living amidst military and political violence. *Childhood*, 22(1), 6-22.
- Westwood, D., & Griffiths, M. D. (2010). The role of structural characteristics in video-game play motivation: A Q-methodology study. *Cyberpsychology, Behavior, and Social Networking*, 13(5), 581-585.
- Wu, J. H., Wang, S. C., & Tsai, H. H. (2010). Falling in love with online games: The uses and gratifications perspective. *Computers in Human Behavior*, 26(6), 1862-1871.
- Young, W., Hwang, K., McDonald, S., & Oates, C. J. (2010). Sustainable consumption: green consumer behaviour when purchasing products. *Sustainable development*, 18(1), 20-31.





الجامعة الإسلامية بالمدينة المنورة  
ISLAMIC UNIVERSITY OF MADINAH





الجامعة الإسلامية بالمدينة المنورة  
ISLAMIC UNIVERSITY OF MADINAH

# Islamic University Journal For

## Educational and Social Sciences

**A peer-reviewed scientific journal**

Published four times a year in:

(March, June, September and December)

