

نموذج مقترح لتوظيف التطبيقات الاجتماعية النقالة في تعزيز الوعي بمخاطر الإدمان الإلكتروني لدى الناشئة

د. علي بن حسن شوكان نجمي
أستاذ تقنيات التعليم المشارك، جامعة الملك عبدالعزيز، جدة، المملكة العربية السعودية
البريد الإلكتروني: ahnajmi@kau.edu.sa

المخلص

الإدمان الإلكتروني أحد الآثار السلبية للتطور السريع في تكنولوجيا الاتصالات والمعلومات وهو أكثر انتشاراً بين الناشئة والشباب، وله آثار سلبية عديدة على الأسرة والمجتمع في مجالات ونطاقات متعددة. وبناء على ذلك فإنه من الأهمية بمكان ضرورة البحث عن الحلول والأساليب التي تدعم الناشئة وتساعدتهم على تجنب وتفادي مخاطر الإدمان الإلكتروني للمصادر الرقمية المتاحة عبر الشبكات. وعلى ذلك فإن البحث الحالي سوف يعتمد على تطوير نموذج لتوظيف التطبيقات الاجتماعية النقالة في تعزيز الوعي بالمخاطر السلبية للإدمان الإلكتروني لدى الناشئة، وبالتالي الحد من الآثار السلبية للإدمان الإلكتروني على الأسرة والمجتمع. اعتمد البحث على المنهج شبه التجريبي للمقارنة بين مجموعتي البحث، حيث تدرس المجموعة التجريبية باستخدام النموذج المقترح لتوظيف التطبيقات الاجتماعية النقالة، والمجموعة الضابطة تستخدم الطريقة الاعتيادية القائمة على المحاضرات واللقاءات الاعتيادية. تكونت عينة البحث من (60) طالباً بالمرحلة الثانوية، تم توزيعهم عشوائياً على مجموعتي البحث. من خلال البحث الحالي تم تطوير مقياس للكشف عن الإدمان الإلكتروني يتكون من ستة محاور تتضمن (24) مفردة، كما تم تطوير اختبار للوعي بمخاطر الإدمان الإلكتروني لشبكات التواصل الاجتماعي تكون من (30) مفردة. تمثلت أهم جوانب الوعي بمخاطر الإدمان الإلكتروني في الوعي بالمخاطر النفسية والمخاطر الصحية والمخاطر الاجتماعية والمخاطر التعليمية والمخاطر الأخلاقية. وأظهرت النتائج أفضلية المجموعة التجريبية التي استخدمت النموذج المقترح لتوظيف التطبيقات الاجتماعية النقالة بالمقارنة مع المجموعة الضابطة فيما يتعلق بتنمية الوعي بمخاطر الإدمان الإلكتروني.

الكلمات المفتاحية: التطبيقات الاجتماعية النقالة، الإدمان الإلكتروني، الناشئة.



A Proposed Model for Employing Mobile Social Applications to Enhance awareness of the Electronic Addiction among Young People

Ali Hassan Najmi

King Abdulaziz University, Jeddah, Saudi Arabia

Email: ahnajmi@kau.edu.sa

ABSTRACT

Electronic addiction (e-addiction) is one of the negative effects of the rapid development of information and communication technology (ICT) and is more prevalent among young people, and has many negative effects on the family and society in multiple fields and domains. Accordingly, it is important to search for solutions and methods that support young people and help them avoid the risks of e-addiction to digital resources available through networks. Therefore, the current research will rely on developing a model for employing mobile social applications to enhance awareness of the negative risks of e-addiction among young people, thus reducing the negative effects of e-addiction on the family and society. The research adopted the quasi-experimental approach to compare the two research groups, where the experimental group is taught using the proposed model of employing mobile social applications, and the control group uses the usual method based on lectures and regular meetings. The research sample consisted of (60) secondary school students, who were randomly distributed to the two research groups. Through the current research, a six-item e-addiction detection scale consisting of 24 items was developed, and a 30-item social networking e-addiction risk awareness test was developed. The most important aspects of awareness of the risks of e-addiction were awareness of psychological risks, health risks, social risks, educational risks, and moral risks. The results showed that the experimental group that used the proposed model of employing mobile social applications had an advantage over the control group in terms of developing awareness of the risks of e-addiction.

Keywords: Mobile social apps, e-addiction, young people.



مقدمة

الإدمان الإلكتروني بشكل عام هو الانشغال بالتقنيات الرقمية واستخدامها بطريقة كمية متزايدة من حيث الوقت أو التفاعل (Wang et al., 2015). وظاهرة الإدمان الإلكتروني ظاهرة منتشرة بين الناشئة والشباب نتيجة قضاء غالبية أوقاتهم في تصفح الإنترنت والمصادر الرقمية لساعات طويلة وهو ما يؤدي إلى العزلة الاجتماعية (الحوسني، 2011). والإدمان الإلكتروني في الغالب إما للشبكات الاجتماعية أو للألعاب الإلكترونية (Najmi et al., 2023).

وتُعد شبكات التواصل الاجتماعي أحد أهم أشكال التكنولوجيا الرقمية التي يمكن إدمانها من قبل الناشئة وأن الاستخدام المفرط لها أحد أهم مظاهر السلوك المرضي المرتبط باستخدام الإنترنت (Wang et al., 2015). ويُعد التحول نحو استخدام شبكات التواصل الاجتماعي عبر الأجهزة النقالة تحولاً جذرياً أدى إلى بقاء الناشئة لفترات طويلة عبر هذه الشبكات وهو ما أدى إلى ارتفاع فرص الإصابة بالإدمان الإلكتروني (A. M. Wu et al., 2013). فمدمن شبكات التواصل الاجتماعي هو ذلك الشخص الذي لا يستطيع مقاومة رغبته في استخدام هذه النوعية من الشبكات، وتظهر عليه أعراض اضطرابية في حالة التوقف والتقليل من استخدام شبكات التواصل الاجتماعي (Nguyen et al., 2020). وعلى نفس القدر الذي ينمو به استخدام شبكات التواصل الاجتماعي ينمو معه الاستخدام الإدماني لهذه الشبكات (Sun & Zhang, 2021).

وإدمان الألعاب الإلكترونية أيضاً يُعد امتداداً طبيعياً للإدمان الإلكتروني، من خلال استخدام الألعاب الإلكترونية بشكل مفرط، وقضاء وقت طويل في اللعب بها (Irmak & Erdogan, 2016). كما أنه فقدان السيطرة على استخدام الألعاب؛ مما يؤدي إلى تعطيل الأنشطة اليومية (Novrialdy et al., 2019). فالأدب السابق حدد إدمان الألعاب الإلكترونية بأنه استخدام مفرط أو قهري للألعاب يتداخل مع أنشطة الحياة اليومية (Weinstein, 2010).

توجد عوامل عديدة تعزز الإدمان الإلكتروني لدى الناشئة منها: ضعف عمليات إدارة الوقت لدى الناشئة، إخلال العلاقات الافتراضية محل العلاقات الاجتماعية بين أفراد الأسرة، وجود عناصر مثيرة عبر المصادر الرقمية يفقدها المراهق داخل محيطه الاجتماعي، الهروب من مشكلات الواقع الحقيقي إلى الواقع الافتراضي، تأثير جماعات الأقران، التأثير بالثقافات المتضاربة في مجتمع المصادر الرقمية (Mustafa et al., 2020). أيضاً يضاف إلى ذلك سهولة الوصول إلى المصادر الرقمية، وسهولة استخدامها تُعد من العناصر التي تحفز عمليات الإدمان الإلكتروني (Smyth et al., 2019).

إن الإدمان الإلكتروني قد يسبب عديد من المخاطر للمراهقين مثل الاختلالات العقلية والجسدية التي تتمثل في اضطراب قلق النوم والاكتئاب والتعاسة وتدني احترام الذات (Cheng et al., 2021). فضلاً عن أنه يؤدي إلى انخفاض الإنتاجية، وظهور العلاقات الاجتماعية غير الصحية، وانخفاض الرضا عن الحياة (Sun & Zhang, 2021). كما يمكن أن يسبب الخلل الأكاديمي والأرق وتدهور العلاقات الأسرية وعلاقات الأقران (Wang et al., 2015). وعلى ذلك فإن التوجه نحو التوعية بمخاطر الإدمان الإلكتروني يُعد من الأمور الحيوية التي يمكن الاعتماد عليها في مواجهة الأخطار الناجمة عن هذا النوع من الإدمان

ويمكن الإشارة إلى أهم مظاهر الإدمان الإلكتروني استناداً إلى الدليل التشخيصي والإحصائي للاضطرابات النفسية (الطبعة الخامسة)، (The Diagnostic and Statistical Manual of Mental Disorders, Fifth Edition الصادر عن الرابطة الأمريكية للطب النفسي، وفي إطار مجموعة متنوعة من الدراسات التي حددت أهم مظاهر الإدمان الإلكتروني، وذلك على النحو الآتي (American Psychiatric Association, 2013; Brino et al., 2022; Kuss & Griffiths, 2011; Pies, 2009; Wang et al., 2015):

1. السمة البارزة Saliency: أن يكون سلوك المراهق سمة بارزة، ويحدث ذلك عندما يكون هذا السلوك أهم الأنشطة وأكثرها قيمة في حياة الفرد، ويسيطر على تفكيره ومشاعره، حيث يرتبط هذا السلوك بالانشغال البارز والزائد والتعريفات المعرفية واضطراب السلوك الاجتماعي والشعور بالهففة على ممارسة هذا السلوك.



2. تعديل الحالة المزاجية Mood Modification: يشير إلى الخبرة الذاتية التي يشعر بها المراهق، كنتيجة للقيام بهذا السلوك ويمكن رؤيتها كاستراتيجية للمواجهة، حتى يتجنب الآثار المترتبة على افتقارها وقد يصاحبها تحمل أو لا يصاحبها.

3. التحمل Tolerance: هو العمل التي يزداد بها كمية أو مقدار النشاط أو السلوك المطلوب إنجازه للحصول على نفس الأثر الذي أمكن تحصيله من قبل بمقدار أو كمية أقل، أي الميل إلى استخدام الشبكات الاجتماعية لوقت أطول لإشباع الرغبة نفسها كأن تشبعها من قبل ساعات أقل.

4. الانسحاب Withdrawal: تشير إلى مشاعر عدم الراحة أو السعادة والمعاناة من أمراض نفسية وجسمية في حال عدم القدرة على استخدام شبكات التواصل الاجتماعي، ومنها التوتر النفسي والحركي، وحركات عصبية زائدة، وقلق، وتركيز بشكل قهري.

5. الصراع Conflict: ويشير إلى الصراعات بين المدمن إلكترونياً والمحيطين به كالصراع البيئي والشخصي والتضارب بين إصراره على استخدام شبكات التواصل الاجتماعي وغيره من الأنشطة الأخرى كالعمل والحياة الاجتماعية والدراسية، أو الصراع الذي يدور داخل المراهق ذاته وهو الصراع النفسي المتعلق باستخدام المصادر الرقمية والذي يتمثل في الاستمرار أو التوقف، وخاصة عندما تنشأ مشكلات عن استمراره في استخدام شبكات التواصل الاجتماعي.

6. الانتكاس Relapse: ويقصد به الميل إلى العودة مرة أخرى لأنواع الأنشطة التي كان يدمنها الفرد ويمارسها، والاندفاع بشكل مفرط لاستخدام شبكات التواصل الاجتماعي.

وتقدم نظرية السلوك المخطط أسباباً جوهرية للإدمان الإلكتروني، حيث كل ما يقوم به المراهق من أفعال عبر المصادر الإلكترونية هو ما يستطيع أن يتوقع نتائجه ويدرك تماماً أهميته، كما أن المراهق يضع معايير ذاتية تتوافق مع المجموعات التي ينتمي إليها في العام الافتراضي ويحاول أن يلبها، كما أنه يستطيع أن يتحكم في عمليات التفاعل المتنوعة، وبالتالي فإن كافة عناصر السلوك المخطط متوافرة عبر الشبكات والإلعاب الإلكترونية التي تعتبر بيئة مثالية لكل ما يخطط له المراهق من أفعال (Ho et al., 2017). وتُعد نظرية الاستخدامات والإشباع أحد النظريات المفسرة للإدمان الإلكتروني. فبالأساس تؤكد النظرية على أن كافة الوسائط تُستخدم لتلبية احتياجات المراهق المختلفة؛ مما يحفزهم على استخدام تلك الوسائط (Wu et al., 2010). تتكون نظرية الاستخدامات والإشباع من ثلاثة مكونات أساسية، وهي: الإنجاز، والاستمتاع، والتفاعل الاجتماعي، ويمكن تعريف الإنجاز بأنه الرغبة في تحقيق المكافآت والأداء بشكل أفضل مقارنة بالآخرين عبر الشبكات، أما الاستمتاع فهو مستمد من إنجاز المهام، وفيما يخص التفاعل الاجتماعي فإن المصادر الرقمية كالشبكات الاجتماعية والألعاب تسمح للاعبين بالتواصل الاجتماعي وتنمية العلاقات القائمة أو الجديدة، ولاشك في أن العوامل الثلاثة تعزز انخراط المراهق داخل المصادر الإلكترونية، وكلما زاد الانخراط والانغماس كلما انعكس ذلك على معدلات الإدمان (Abbasi et al., 2021). وفي سياق نظرية التعلق يمكن القول أن المصادر الإلكترونية توفر أدوات قوية لتعلق المراهقين بهذه المصادر من خلال نظام المكافآت والعلاقات التي يتم تطويرها والمكاسب المتنوعة التي يمكن الحصول عليها وهو ما يفسر الارتباط بالشبكات والألعاب وإدمانها من قبل اللاعبين (Estevez et al., 2019). ومن خلال الاحتياجات النفسية الأساسية التي ترتكز عليها نظرية تقرير الذات، والتي تركز حول: الاستقلالية، والكفاءة، والارتباط، يمكن تفسير الإدمان الإلكتروني، فالمصادر الإلكترونية تحفز الاستقلالية من خلال منح المراهق الإحساس بالإرادة والحرية في تنفيذ رغباته، كما أنها تحفز الكفاءة من خلال منح المراهق الشعور بالفاعلية في إنجاز وتنفيذ ما يرغبه والتأثير على البيئة المتواجد بها، وأخيراً فإنها تشجع على الارتباط الذي يتولد من خلال بناء المراهقين لعلاقات اجتماعية داخل شبكات التواصل الاجتماعي، وإحساس المراهق بالانتماء للمجموعات التي تتشكل في أثناء الاستخدام (Mills & Allen, 2020). أما من خلال نظرية التدفق فإنه يمكن القول أن بيئات المصادر الإلكترونية كالشبكات الاجتماعية والألعاب الرقمية تقدم محفزات مستمرة تساعد في الحفاظ على حالة التدفق المستمرة من أجل تحقيق المكاسب، وكلما حصل الطفل أو المراهق على أحد المكاسب كلما أدى ذلك إلى نمو حالة التدفق والاستمرارية، وفي النهاية يؤدي ذلك إلى الاستغراق وبالتالي الإدمان الإلكتروني (Wan & Chiou, 2006). ومن وجهة نظر نظرية



الهروب من الذات فإن المصادر الإلكترونية تقدم بيانات تكاد تكون واقعية من وجهة نظر المراهق، ولكنها مثالية لأنه يساهم في بنائها، وعلى ذلك ممكن أن تكون هذه البيانات ملاذ آمن للهروب من الواقع المؤلم الذي قد لا يرغب المراهق في أن يعيشه (Kwon et al., 2011). وفي إطار النظرية السلوكية فإن السلوك يتكرر ويقوى عندما يتم مكافأته، وكافة المصادر الإلكترونية كالشبكات الاجتماعية والألعاب الإلكترونية تقوم على نظام قوي للمكافآت، وكل إنجاز يرتبط بتحقيق مكاسب، وهو ما يجعل المراهق يكرر نفس سلوكيات التفاعل مع من أجل حصد المكاسب، ويعكس ذلك بشكل مباشر على نمو الإدمان الإلكتروني (Rosendo-Rios et al., 2022).

وبناء على الطرح السابق المرتبط بطبيعة الإدمان الإلكتروني ومسبباته وأهم مظاهره والنظريات التي تؤسس لاستيعاب متغيراته فإنه من الأهمية العمل على تعزيز الوعي بمخاطر الإدمان الإلكتروني لدى الناشئة من المراهقين كخطوة أولى نحو مواجهة شبح الإدمان الذي يؤثر تأثيراً بالغاً على المراهق. وتُعد التطبيقات الاجتماعية النقالة من أهم التكنولوجيات التي يمكن الاعتماد عليها في تعزيز الوعي لدى المستهدفين، وذلك عبر بناء محكم يمكن الاعتماد عليه في قيادة حملات التوعية.

والتطبيقات النقالة بشكل عام هي تلك التطبيقات التي تتيح التواصل بين مجموعة من الأفراد عبر الأجهزة النقالة، ويجمع الأفراد عبر هذه التطبيقات صفات واهتمامات مشتركة في إطار من العلاقات الإنسانية، فالتطبيقات النقالة بمثابة تطوير للنماذج والأدوات المستخدمة عبر الشبكات بحيث تكون أكثر تفاعلية وتشاركية واجتماعية (Dekhane et al., 2020)، وذلك عبر مجموعة متنامية من الأدوات التي يستخدمها الطلاب لجمع المعلومات والتفاعل معها بالطرق المناسبة لهم (Friedl et al., 2020)، حيث جاءت التطبيقات النقالة لتحقيق قفزة نوعية في تكنولوجيات الويب جعلتها أكثر إبداعاً وجاذبية، وكذلك أكثر اجتماعية (Chard, 2008; Hwang et al., 2020)، وذلك عبر فلسفة لتعظيم الذكاء الجمعي بين مجموعة من المستخدمين لإضافة قيمة لكل مستخدم مشارك بمعلومات ديناميكية (Wijaya et al., 2009). فالتطبيقات النقالة أدوات توفر فرصاً غنية للتبادل الاجتماعي لكافة أنواع المعلومات والوسائط المتعددة عبر اتصالات تزامنية وغير تزامنية تشجع جميعها على التفاعل والتشارك في إنتاج المعارف المختلفة (Mills, 2011)، وعلى ذلك فالتطبيقات النقالة هي عبارة عن خدمات شاملة يتم التفاعل معها عبر الأجهزة النقالة مما يتيح للطلاب التفاعل مع المحتوى الرقمي، ومشاركة الأنشطة والاهتمامات، وتكوين صداقات، والبحث عن اهتمامات وأنشطة لدى متعلمين آخرين.

وعند الحديث عن خصائص التطبيقات النقالة يمكن التأكيد على أنها ليست معياراً أو تقنية في حد ذاتها، ولكنها إطار لتسليم التطبيقات التشاركية عبر واجهات المستخدم الجديدة (Chard, 2008). وتنطلق التطبيقات النقالة من فلسفة أساسية مؤداها أن المحتوى الفريد أكثر أهمية من البرنامج لأن المحتوى الفريد قادر على جذب المتعلمين وإتاحة فرص متنوعة للإبداع والابتكار، هذا بالإضافة إلى الانتقال من مفهوم أن المحتوى عبارة عن صفحات إلى أن المحتوى عبارة عن كائنات رقمية يسهل تبادلها والتفاعل معها وحولها (Mills, 2011). كذلك تستند التطبيقات النقالة على مفاهيم التفاعل بين المتعلمين التي تيسر عمليات التفاوض والنقد المدروس للوصول إلى المعارف الأساسية؛ فالتطبيقات النقالة ليست مجرد تطبيق لتحقيق هدف إنما هي بمثابة أداة لتشكيل المعارف لدى المتعلم في إطار عملية مستمرة من البناء يشارك فيها المتعلم (Hu et al., 2012). ونتيجة لذلك أصبحت التطبيقات النقالة تركز على فكرة الانتقال من بث وإتاحة وتوزيع المواد التعليمية للمتعلمين واستهلاكها من قبلهم إلى فكرة المشاركة في إنتاج هذه المواد، وبحيث تصبح التطبيقات النقالة بمثابة مصادر وبوابات تعليمية وليست مجرد مواد يتم تقديمها لفئات محددة (Chen & Li, 2017).

وتلتزم تطبيقات الإعلام الرقمي بالنقل بإطار عمل يتكون من (4) خصائص أساسية يمكن الإشارة إليها على النحو التالي (Consoli, 2012; Naghdipour & Manca, 2023):

1. التراسل الفوري النقال والحضور: حيث وجود نظام للتراسل الفوري يتيح للمستخدمين مشاركة الملفات والمعلومات في الوقت الحقيقي، كما يسمح بتعقب التغييرات التي تحدث في نفس الوقت.
2. الخدمات القائمة على الموقع: حيث يتم تقديم خدمات شخصية للمستخدم على أساس جغرافي من خلال السماح له بتبادل تفاصيل موقعه مع الآخرين.



3. البحث النقال: حيث تتضمن التطبيقات الاجتماعية محركات مستندة على خوارزميات وآليات شعبية تقترح نتائج البحث، وتساعد على اكتشاف أسرع للنتائج، كما يمكن ربط البحث بطبيعة المكان المتواجد به المستخدم.

4. التشبيك الاجتماعي: حيث يمكن للمستخدم من خلال تطبيق اجتماعي واحد التنقل بين عدد متنوع من التطبيقات، وممارسة أنشطة اجتماعية متنوعة.

مشكلة البحث

في إطار التطور المستمر والطفرات غير المسبوقة في تقنيات المعلومات والتطبيقات الاجتماعية النقالية ظهرت بعض الآثار السلبية لهذا التطور والذي تمثل في تنامي الإدمان الإلكتروني للمصادر والألعاب الرقمية من قبل الناشئة وذلك الإدمان له مظاهر متعددة منها استخدام المصادر الرقمية لفترات زمنية طويلة، التوجه نحو الاستخدام غير المألوف للمصادر الرقمية، تكرار الاستخدام العشوائي، الاستخدام غير الهادف. وتجاهل الآثار السلبية المترتبة على الإدمان الإلكتروني من الممكن أن يؤدي إلى مشكلات كبيرة أخرى يصعب حلها مستقبلاً حيث قد تمتد هذه الآثار إلى الصحة النفسية والصحة الجسدية، وانطلاقاً من ذلك تأتي مشكلة البحث الحالي كمحاولة من الباحث لتوظيف التطبيقات الاجتماعية النقالية في تنفيذ حملات رقمية للتوعية بمخاطر الإدمان الإلكتروني. وعلى ذلك فإن البحث الحالي يستهدف دراسة الإدمان الإلكتروني كأحد أهم المخاطر التي يمكن أن تؤثر على الحياة الصحية لبعض فئات المجتمع السعودي -الناشئة- والتي تنشأ رؤية 2030 تعززها.

وفي السياق الميداني من خلال قيام الباحث بالتقصي عن حالة الإدمان الإلكتروني للمصادر الرقمية ومن بينها الألعاب لدى عينة استطلاعية من المراهقين بالمرحلة الثانوية بمدينة جدة من خلال تطبيق بعض مؤشرات الإدمان على (242) طالباً، تبين ارتفاع متوسط الإدمان الإلكتروني، حيث كان متوسط الإدمان (كبير) لجميع لقرابة (82) طالباً، وهو ما يعني توافر الأدلة على وجود الاستخدام المشكل للشبكات والألعاب الإلكترونية على أرض الواقع وهو ما ينبأ بعواقب سلبية وخيمة تستوجب التدخل بدرجات مختلفة تبدأ بالتوعية وتنتهي بالعلاج.

ونظراً لكون التطبيقات الاجتماعية النقالية لها جانب مهم في عمليات الوعي وأنها الوسيط الأكثر استخداماً من قبل الناشئة فإن الباحث سوف يحاول استغلال إمكانياتها في تطوير برنامج للوعي بمخاطر الإدمان الإلكتروني لدى بعض طلاب المرحلة الثانوية. ويأتي ذلك انطلاقاً من كون التطبيقات الاجتماعية النقالية أحد الأدوات الفاعلة التي يمكن الارتكاز عليها في تحسين عمليات الإرشاد والوعي (Alhalafawy & Zaki, 2019). فالإرشاد والتوعية عبر التطبيقات الاجتماعية النقالية وخاصة التحفيزية منها يتضمن أهداف ومحتويات وإجراءات واستراتيجيات وأنشطة يتم تحفيز الطلاب على التفاعل معها وتنفيذها باستخدام عناصر التحفيز فقط (Mitchell et al., 2020).

أسئلة البحث

للتصدي للمشكلة الحالية فإنه البحث الحالي يحاول الإجابة عن السؤال الرئيس التالي:

كيف يمكن تصميم برنامج التطبيقات الاجتماعية النقالية للتوعية بمخاطر الإدمان الإلكتروني لدى الطلاب الناشئة بالمرحلة الثانوية؟، ويتفرع من السؤال الرئيس السابق الأسئلة الفرعية التالية:

1. ما محاور ومؤشرات الإدمان الإلكتروني لدى الناشئة بالمرحلة الثانوية؟
2. ما جوانب الوعي بمخاطر الإدمان الإلكتروني لدى الناشئة بالمرحلة الثانوية؟
3. ما النموذج المقترح لتوظيف التطبيقات الاجتماعية النقالية في تعزيز الوعي بمخاطر الإدمان الإلكتروني؟
4. ما فاعلية النموذج المقترح في تنمية الوعي بمخاطر الإدمان الإلكتروني لدى الناشئة بالمرحلة الثانوية؟

أهداف البحث

يستهدف البحث الحالي تحديد الآتي:



1. محاور ومؤشرات الإدمان الإلكتروني لدى الناشئة بالمرحلة الثانوية.
2. جوانب الوعي بمخاطر الإدمان الإلكتروني لدى الناشئة بالمرحلة الثانوية.
3. النموذج المقترح لتوظيف التطبيقات الاجتماعية النقالة في تعزيز الوعي بمخاطر الإدمان الإلكتروني.
4. فاعلية النموذج المقترح في تنمية الوعي بمخاطر الإدمان الإلكتروني لدى الناشئة بالمرحلة الثانوية.

فرض البحث

لا توجد فروق دالة إحصائية عند (0.05) بين متوسط درجات المجموعة التجريبية التي تستخدم (النموذج المقترح لتوظيف التطبيقات الاجتماعية النقالة)، ومتوسط درجات أفراد المجموعة الضابطة التي تستخدم (الطريقة الاعتيادية: برنامج قائم على المحاضرات الاعتيادية) في القياس البعدي لاختبار الوعي بمخاطر الإدمان الإلكتروني؛ يرجع لأثر النموذج المقترح لتوظيف التطبيقات الاجتماعية النقالة.

حدود البحث

يقصر البحث الحالي على الحدود التالية:

- 1- الحدود الموضوعية: مجالات المحتوى المقدم عبر النموذج المقترح والمرتبط بمخاطر الإدمان الإلكتروني.
- 2- الحدود البشرية: الناشئة من المراهقين بالمرحلة الثانوية بمدينة جدة في المرحلة العمرية من (15-18) عام.
- 3- الحدود الزمانية: تم تطبيق تجربة البحث على العينة المحددة بالفصل الدراسي الثاني من العام الدراسي 1445.
- 4- الحدود المكانية: مدينة جدة بالمملكة العربية السعودية.

أهمية البحث

يؤمل من البحث الحالي الوصول إلى مخرجات عملية يمكن أن تعزز سياق الوعي بمخاطر الإدمان الإلكتروني، وذلك من خلال إمكانية إفادة البحث فيما يلي:

1. استفادة المؤسسة التعليمية من النموذج المقترح للبرنامج القائم على التطبيقات الاجتماعية النقالة في التوعية بأضرار الإدمان الإلكتروني.
2. استفادة الأسر من مقياس الإدمان الإلكتروني المطور بالبحث الحالي في تحديد سلوك الإدمان الإلكتروني للناشئة بالمرحلة الثانوية.
3. قد تسهم مخرجات البحث الحالي في تطوير بنية إرشادية لأهم جوانب الوعي يمكن الاستناد عليها من قبل المؤسسات المعنية فيما يتعلق بتطوير برامج التوعية بمخاطر الإدمان الإلكتروني.
4. توجيه أنظار الباحثين إلى المتغيرات التصميمية التي يمكن التركيز عليها في التطبيقات الاجتماعية النقالة بهدف تنمية الوعي بمخاطر الإدمان الإلكتروني.

مصطلحات البحث

1. **التطبيقات الاجتماعية النقالة:** يعرفها الباحث إجرائياً بأنها بأنها " التطبيقات التي تسمح للمستخدم بالتفاعل مع المحتويات والخدمات التوعوية، وبحيث يقوم الطلاب من خلال هذه التطبيقات بالمشاركة في إنتاج المحتوى وتراسله وإعادة استخدامه مرة أخرى في إطار من التفاعلات الإنسانية بين أفراد ومجموعات متنوعة، ويتم إدارة كافة هذه التطبيقات من خلال تطبيق واحد بهدف تعزيز الوعي بمخاطر الإدمان الإلكتروني لدى الناشئة".

2. **الإدمان الإلكتروني:** يعرفه الفريق البحثي إجرائياً بأنه "الانشغال باستخدام المصادر الإلكترونية كشبكات التواصل الاجتماعي والألعاب الإلكترونية بشكل مفرط يتعارض مع الأنشطة والوظائف اليومية للفرد، ومن ثم



ظهور حالة من الاعتماد النفسي شبه التام على هذه المصادر، وعدم السيطرة على استخدامها، والشعور بعدم الراحة عند محاولة التوقف أو الحد من تكرار استخدامها، ويقاس هذا النوع من الإدمان بالدرجات التي يحصل عليها أفراد العينة من خلال المقياس المُعد لذلك".

3. **مخاطر الإدمان الإلكتروني:** يعرفها الباحث إجرائيًا بأنها "المخاطر المتولدة عن إدمان المصادر الإلكترونية، وتنقسم إلى: مخاطر نفسية، ومخاطر صحية، ومخاطر اجتماعية، ومخاطر تعليمية، ومخاطر أخلاقية"

4. **الناشئة:** يتم تعريفهم إجرائيًا بالبحث الحالي بأنهم "الأطفال في مرحلة المراهقة الوسطى في سن (15-18) عام، ويتم اختيارهم من بين الأطفال الدراسين بمرحلة الثانوية العامة والذين لديهم مؤشرات كبيرة للإدمان الإلكتروني"

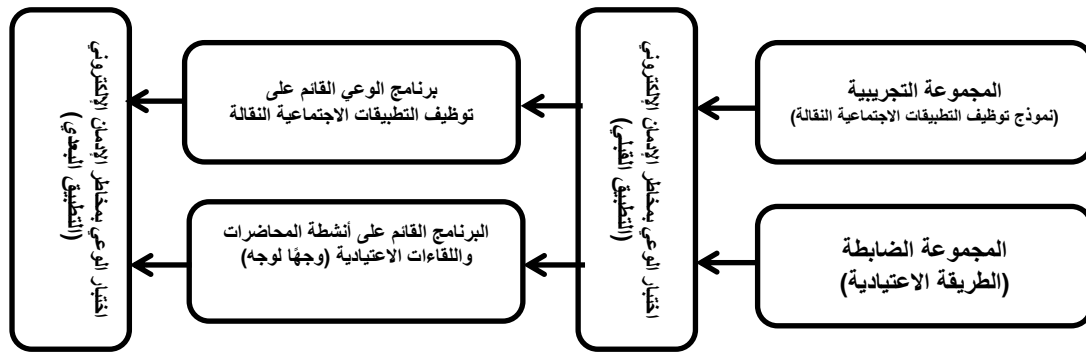
إجراءات البحث

أولاً: منهج البحث

اعتمد البحث الحالي على المنهج شبه التجريبي وذلك لقياس أثر المتغير المستقل للبحث وهو النموذج المقترح لتوظيف التطبيقات الاجتماعية النقالة على المتغير التابع الوعي بمخاطر الإدمان الإلكتروني.

ثانياً: التصميم التجريبي للبحث

على ضوء المتغير المستقل المستخدم بالبحث الحالي والمتمثل في النموذج المقترح لتوظيف التطبيقات الاجتماعية النقالة والمتغير التابع المرتبط بتعزيز الوعي بمخاطر الإدمان الإلكتروني تم استخدام التصميم التجريبي ذا البعد الواحد، وذلك على النحو المبين بشكل (1):



شكل 1. التصميم التجريبي للبحث

وقد تم استخدام المنهج شبه التجريبي في البحث الحالي للكشف عن العلاقة بين المتغيرات التالية:

1- المتغير المستقل: النموذج المقترح لتوظيف التطبيقات الاجتماعية لنقالة.

2- المتغير التابع: مخاطر الإدمان الإلكتروني لدى الناشئة.

ثالثاً: مجتمع البحث وعينته

تكون مجتمع البحث من جميع طلاب المرحلة الثانوية بالمدارس الحكومية والخاصة التابعة لإدارة جودة التعليمية بالمملكة العربية السعودية. أما عينة البحث فهي عينة قصدية تتكون من (60) طالباً من طلاب المرحلة الثانوية بالمملكة العربية السعودية من المراهقين في الفئة العمرية من (15-18) سنة. تم اختيار الطلاب من بين الطلاب



الذين تم تطبيق استبيان الإدمان الإلكتروني عليهم وتم التأكد من وقوعهم في نطاق الإدمان الإلكتروني المرتفع. تم تقسيم الطلاب عشوائياً إلى مجموعتين تجريبية وضابطة، وبواقع (30) طالباً لكل مجموعة.

رابعاً: أدوات البحث

(1): مقياس الإدمان الإلكتروني

استهدف المقياس التعرف على مؤشرات الإدمان الإلكتروني للمصادر الإلكترونية لدى أفراد العينة. تم بناء المقياس بناءً على مراجعة الدليل التشخيصي والإحصائي للاضطرابات النفسية (الطبعة الخامسة)، (DSM-V) (American Psychiatric Association, 2013)، والذي يركز على محاور: السمة البارزة، تعديل الحالة المزاجية، التحمل، الانسحاب، الصراع، الانتكاس. ومقياس بيرجن لإدمان وسائل التواصل الاجتماعي (BSMAS) (Bergen Social Media Addiction Scale) (Monacis et al., 2017) والذي يركز على نفس العناصر الستة المرتبطة بالبروز، تغيير المزاج، التحمل، الانسحاب، الصراع، الانتكاس. ومقياس الاعتماد على الفيسبوك (Facebook Dependence Questionnaire (FDQ) (Wolniczak et al., 2013) الذي يعتمد على ثماني عناصر تستند إلى قياس التحكم والرضا ووقت الاستخدام والجهود المبذولة للحد من الاعتماد على الفيسبوك والقلق. ومقياس إدمان وسائل التواصل الاجتماعي (Social Networking Website Addiction Scale (SNWAS) (Turel & Serenko, 2012) الذي يعتمد على خمس عناصر تمثل في: شمولية الاستخدام، المتعة المتصورة، العادة، الإدمان، الانخراط المرتفع. ومقياس ميول الإدمان (Addictive Tendencies Scale (ATS) (Wilson et al., 2010) والذي يركز على ثلاثة عناصر تتمثل في البروز وفقدان السيطرة والانسحاب. بالإضافة إلى مراجعة عدد متنوع من مقاييس الإدمان الإلكتروني لشبكات التواصل الاجتماعي التي تم تطويرها من خلال عدد من الدراسات السابقة (Andreassen et al., 2012; Floros & Siomos, 2013; Pelling & White, 2009; Shahnawaz & Rehman, 2020; Young, 1998) فقد تم تحديد المحاور الأساسية للمقياس، والتي ارتكزت على (6) محاور أساسية، وهي: (البروز، تغيير المزاج، التحمل، الانسحاب، الصراع، الانتكاس). استناداً إلى المقاييس السابقة تم تحديد مفردات مقياس الإدمان الإلكتروني في ستة محاور أساسية تضمنت في مجموعها (24) عبارة بواقع (4) عبارات لكل محور من المحاور الستة. تم توزيع درجات المقياس على أساس طريقة ليكرت (موافق تماماً، موافق، موافق إلى حد ما، غير موافق، غير موافق تماماً) من (5) إلى (1) للعبارة الإيجابية، ومن (1) إلى (5) للعبارة السلبية. تم حساب معامل ثبات المقياس بطريقة ألفا كرونباخ على العينة الاستطلاعية، وقد تم حساب ثبات كل فقرة على حدة، وتراوحت قيم معاملات الثبات بين (0.81-0.84). بلغ المتوسط الحسابي لزمان الإجابة عن المقياس (20) دقيقة. تضمنت الصورة النهائية للمقياس (24) عبارة موزعة على ستة محاور، وبلغت الدرجة العظمى للمقياس (120)، والدرجة الصغرى (24) والدرجة المحايدة (72).

(2): مقياس الوعي بمخاطر الإدمان الإلكتروني لشبكات التواصل الاجتماعي

يهدف الاختبار إلى قياس وعي أفراد عينة البحث بمخاطر الإدمان الإلكتروني. تم إعداد المواصفات، بحيث يغطي جوانب الوعي التي تم تحديدها بالبحث الحالي، وتركزت جوانب الوعي على المخاطر النفسية، والمخاطر الصحية، والمخاطر الاجتماعية، والمخاطر التعليمية، والمخاطر الأخلاقية. تم إعداد الاختبار باستخدام نوعاً واحداً من الاختبارات الموضوعية، وهو أسئلة الاختيار من متعدد، وقد بلغ عددها (30) سؤالاً. تم تقدير الإجابة الصحيحة لكل سؤال بدرجة واحدة، وصفر لكل إجابة خاطئة، وبالتالي كانت الدرجة الكلية للاختبار (30) درجة. تم عرض الاختبار على مجموعة من المحكمين، أشاروا إلى ارتباط أسئلة الاختبار بالأهداف التعليمية المصاغة، حيث بلغت نسبة إجماع المحكمين على ارتباط الأهداف بالأسئلة أكبر من 80% لكل هدف، وقد أوصى المحكمون بإعادة صياغة بعض المفردات وهو ما قام الفريق البحثي بتنفيذه. تم حساب الثبات باستخدام طريقة إعادة الاختبار "Test Retest" بفواصل زمني مقداره أسبوعين، وتم حساب معامل الارتباط بين درجات الطلاب، وبلغ معامل الارتباط (0.88) وهو معامل ارتباط قوى. تم حساب معاملات السهولة لكل مفردة من مفردات الاختبار، وقد وجد الفريق البحثي أن معاملات السهولة تراوحت بين (0.23-0.72)، وبناءً عليه تم إعادة ترتيب أسئلة الاختبار بناءً على درجة صعوبتها. تراوحت معاملات التمييز لأسئلة الاختبار بين (0.17-



(0.23)، مما يشير إلى أن أسئلة الاختبار ذات قوة تمييز مناسبة تسمح باستخدام الاختبار في قياس تحصيل الطلاب.

خامساً: تصميم النموذج المقترح لتوظيف التطبيقات الاجتماعية النقالة

تم الاعتماد على نموذج ديك وكاري (Dick et al., 2001) حيث أنه من نماذج التصميم التعليمي التي توفر خطوات إجرائية مرنة، وقد قام الباحث بإدخال بعض التعديلات على بعض الخطوات الفرعية الخاصة بالنموذج ليتناسب مع طبيعة مواد المعالجة التجريبية، وتم اتباع النموذج وفق المراحل والخطوات الآتية:

1- مرحلة التحليل

أ. تحليل المشكلة وتقدير الحاجات:

في ظل بنية الاستخدام المكثف للشبكات والمصادر الإلكترونية من قبل المراهقين بدأت ظاهرة الإدمان الإلكتروني لهذه الشبكات في التوسع والانتشار. ونظراً لطبيعة العصر الحالي وصعوبة الحد من انتشار المصادر الإلكترونية، فإنه من الضروري تطوير الحلول التي يمكن من خلالها تعزيز وعي المراهقين بالمرحلة الثانوية فيما يتعلق بالأضرار والمخاطر المترتبة على الإدمان الإلكتروني. وفي إطار ما تتميز به التطبيقات الاجتماعية النقالة من خصائص وإمكانيات يمكن الاعتماد عليها في تعزيز الوعي فإن البحث الحالي يتوجه نحو تطوير برنامج للتوعية قائم على التطبيقات الاجتماعية النقالة للتوعية بمخاطر الإدمان الإلكتروني.

ب. تحديد الأهداف العامة

الهدف العام من البرنامج القائم على التطبيقات الاجتماعية النقالة المصمم بالبحث الحالي هو تعزيز الوعي بمخاطر الإدمان الإلكتروني لشبكات التواصل الاجتماعي، وقد تم تحديد الأهداف العامة للمحاور الخاصة بمخاطر الإدمان الإلكتروني، وتم تركيزها في خمسة أهداف عامة، كانت على النحو التالي:

- الإلمام بالمخاطر النفسية للإدمان الإلكتروني.
- التعرف على المخاطر الصحية للإدمان الإلكتروني.
- بيان المخاطر الاجتماعية للإدمان الإلكتروني.
- الإلمام بالمخاطر التعليمية للإدمان الإلكتروني.
- الوعي بالمخاطر الأخلاقية للإدمان الإلكتروني.

ج. تحليل المهمات التعليمية

اعتمد الباحث على أسلوب تحليل المهام، بحيث يتم تقسيم المهام الأساسية إلى مهام فرعية، وعلى ضوء ذلك تم تحليل المهام المرتبطة بالوعي بمخاطر الإدمان الإلكتروني لشبكات التواصل الاجتماعي والمرتكزة في (5) مهام أساسية للوصول إلى قائمة متكاملة بالمخاطر النفسية والصحية والاجتماعية والتعليمية والأخلاقية المرتبطة بالإدمان الإلكتروني لشبكات التواصل الاجتماعي. وقد تم تحديد المخاطر الرئيسية وفقاً لمجموعة من الدراسات وذلك (Sun & Zhang, 2021; Wang et al., 2015; A. M. S. Wu et al., 2013; Zheng et al., 2016) لتحديد قائمة المخاطر الكلية. ومن ثم تم عرضها على مجموعة من المحكمين المتخصصين بهدف استطلاع رأيهم في صحة تحليل المهام واكتماله، وقد أشار السادة المحكمين إلى بعض التعديلات المرتبطة بالصياغة اللغوية للمهام الفرعية، وإضافة بعض المهام، وهو ما قام الباحث بتنفيذه، وعلى ضوء ذلك تكونت قائمة المهام في صورتها النهائية من خمس مهمات أساسية يندرج منها (30) مهمة فرعية.

د. تحديد الأهداف العامة

فيما يخص خصائص الفئة المستهدفة فهم جميعاً من الطلاب ذو التصنيف المرتفع للإدمان الإلكتروني، حيث تم تطبيق مقياس الإدمان الإلكتروني على ما يقرب من (242) طالباً في مرحلة المراهقة من (15-18) سنة بالمرحلة الثانوية، وتم انتقاء (82) طالباً ممن يفون في نطاق الإدمان الإلكتروني، تم اختيار (60) طالباً منهم وفق رغبتهم بالمشاركة في تجربة البحث.

وبشكل عام فإن الخصائص العامة لأفراد العينة لمن هم في مرحلة المراهقة تركز حول اتجاه المراهق بشكل أساسي نحو بناء شخصيته المستقلة، وفي هذه المرحلة يعتقد المراهق أن والديه لا يفهمونه بالشكل الأمثل، وهو



ما يؤدي إلى عدم اهتمام المراهق بأفعال والديه، والتقرب بشكل أقرب إلى الأصدقاء في نفس مرحلته السنية. ويصاحب هذه الخصائص نمو متزايد في الخصائص الجسدية. وتتوافق هذه الخصائص مع الاتجاه العام المبرر لاتجاه المراهق نحو شبكات التواصل الاجتماعي وتطور استخدامه لها حتى الوصول إلى الإدمان الإلكتروني.

هـ. تحليل بيئة التعلم

ارتكزت بيئة التعلم في البحث الحالي على النموذج المقترح للتطبيقات الاجتماعية النقالة حيث إن هذه البيئة هي الأساسية في إدارة عمليات التعليم والتعلم. تم التأكد من توافر الخصائص التشغيلية لهذه البيئة عبر الأجهزة النقالة الخاصة بالطلاب عينة البحث.

2- مرحلة التصميم

أ. تحديد الأهداف الإجرائية

ووفقاً لعناصر المحتوى الأساسية التي تم تحديدها، ووفقاً للأهداف العامة للبرنامج الحالي، تم تحديد الأهداف التعليمية، وقد بلغ عددها (30) هدفاً، وقد أشار السادة المحكمين لبعض التعديلات اللغوية، وهو ما قام الباحث بتنفيذه.

ب. تصميم المحتوى

على ضوء الأهداف العامة والأهداف التعليمية السابق تحديدها تم صياغة المحتوى في (5) موضوعات أساسية، حيث تم استخلاص المحتوى العلمي الخاص بهذه الأهداف، وتحديد الأجزاء التي سوف يتم تقديمها وفقاً لإجراءات تنفيذها وذلك على النحو التالي: (1) المخاطر النفسية، (2) المخاطر الصحية، (2) المخاطر الاجتماعية، (4) المخاطر التعليمية، (5) المخاطر الأخلاقية.

ج. تصميم تطبيق (واعي): في إطار توظيف التطبيقات الاجتماعية النقالة، واستخدامات عينة البحث لبعض التطبيقات النقالة، تم تصميم النموذج المقترح والذي اعتمد على مجموعة من التطبيقات الفرعية، وكانت على النحو التالي:

- **قناة واعي:** تهتم قناة واعي بعرض مجموعة من مقاطع الفيديو التي تقدم طرْحاً متميزاً للتوعية بمخاطر الإدمان الإلكتروني، وتتنوع هذه المقاطع بين شروحات للتجنب، ومواقف للمحاكاة لبيان تأثيرات أضرار الإدمان الإلكتروني، وتم الاعتماد فيها على تطبيق اليوتيوب.
- **تفريعات توعوية:** وهي مجموعة من التفريعات التي يتم بثها دورياً وتهتم بالتوعية بمخاطر الإدمان الإلكتروني، وتم الاعتماد فيها على تطبيق تويتر.
- **مدونة واعي:** تهتم مدونة واعي بعرض بعض المقالات التي تهتم بالتوعية بمخاطر الإدمان الإلكتروني، حيث تم استخدام المدونة في إعداد مجموعة متنوعة من المقالات التي تعني بالمخاطر الخمسة للإدمان الإلكتروني، وتم الاعتماد فيها على تطبيق بلوجر.
- **مصورات توعوية:** وهي عبارة عن بعض مصورات الإنفوجرافيك التي توضح مخاطر الإدمان الإلكتروني، وقد تم الاعتماد على تطبيق انستجرام.
- **استشارة توعوية:** من خلال هذا المكون يمكن لأي طالب ارسال استفسار بشأن الاستفسار عن مخاطر الإدمان الإلكتروني، ومن ثم يتم الرد عليها بشكل سريع.

ج- تصميم المحتوى واستراتيجيات تنظيمه: تم تصميم المحتوى في شكل مقاطع فيديو، وتدوينات مصغرة، ومقالات، توضح كيف يمكن تجنب مخاطر الإدمان الإلكتروني.

د- تحديد طرائق واستراتيجيات التوعية: تم استخدام استراتيجيات متنوعة تسمح باكتشاف المحتويات الخاصة بأضرار ومخاطر الإدمان الإلكتروني منها: استراتيجية حل المشكلات، والعصف الذهني، والناصح الخاص، وعضوية الشبكات الاجتماعية.



هـ- تصميم سيناريو استراتيجيات التفاعلات: يعتمد التطبيق الحالي على إتاحة تفاعلات بين الطلاب ومحتوى التطبيق والتفاعل بين الطلاب وبعضهم البعض، وذلك في إطار تفاعلات فردية وتشاركية في مجموعات صغيرة.

و- تصميم نمط التواصل: تم الاعتماد في التطبيق الحالي على نمطي التواصل في مجموعات صغيرة، والتواصل الفردي.

ز- تصميم الاستراتيجية العامة: ارتكزت الاستراتيجية العامة على: استثارة الدافعية والاستعداد للوعي بمخاطر الإدمان الإلكتروني عن طريق استخدام أساليب جذب وتوجيه الانتباه باستخدام التطبيقات الاجتماعية النقالة، وعرض النماذج والأمثلة التي لها علاقة بمحتوى مخاطر الإدمان الإلكتروني، ثم تشجيع المشاركين وتنشيط استجاباتهم عبر دوائر التفاعل بالهواتف النقالة.

3- مرحلة التطوير

أ. التخطيط للإنتاج

تضمن التخطيط للإنتاج تحديد متطلبات نشر التطبيق، وتحديد خصائص الوسائط المتعددة بحيث تكون متوافقة مع خصائص الهواتف النقالة، وتجهيز وحدة مصغرة للتطوير والإنتاج، وتتضمن جهاز كمبيوتر، وطابعة، وإنترنت، وماسح ضوئي، وهاتف نقال Samsung s23، وبرامج تحرير وعرض الكائنات الرقمية مثل: Acrobat Reader، Photoshop، Ado premier.

ب. التطوير (الإنتاج) الفعلي: شملت عملية الإنتاج الفعلي ما يلي

- إنتاج وتحرير المحتوى، والوسائط الاجتماعية المضمنة بالتطبيق.
- إنتاج رسائل التغذية الراجعة، والرسائل التنبيهية، والرموز التي سوف يتم استخدامها في التواصل مع الطلاب عينة البحث، وحفظها على الهاتف النقال.
- إنتاج الروابط والتأكد من عملها وسهولة اطلاع المستخدم عليها والمشاركة بها وفق حساباتهم المختلفة.
- تطوير تطبيق "واعي" والتطبيقات المساندة وفقاً للخوات التالية:
 - إنتاج الأيقونات والرسومات الخاصة بواجهة التفاعل.
 - تطوير حسابات عبر التطبيقات الإعلام الرقمي النقال.
 - إنتاج الهيكل الرئيسي للتطبيق على منصة (App inventor).
 - فتح حساب على (play store).
 - رفع التطبيق الذي تم تصميمه بصيغة Apk.
 - تسمية التطبيق الرئيسي الذي يتم من خلاله تقديم النظام باسم "واعي".
 - تجهيز أيقونة مناسبة تعبر عن التطبيق بحيث يتم عرضها على موقع السوق.
 - توفير وصف يضم معلومات عن التطبيق ومميزاته.
 - تحميل ثلاث لقطات مصورة للتطبيق.
 - نشر التطبيق الرئيسي والتطبيقات المساندة.



د. عملية التقويم البنائي

تم عرض النموذج المقترح الذي تم تطويره على مجموعة من المحكمين للتأكد من إمكانية الاعتماد عليه في تنفيذ عمليات الوعي بمخاطر الإدمان الإلكتروني، والتأكد من أن تصميمه واستراتيجيات توظيفه ملائمة لتعزيز الوعي بمخاطر الإدمان الإلكتروني، كما تم استطلاع رأي بعض أفراد العينة فيما يتعلق ببنية التطبيق ومدى مناسبة لهم، وإجراءات التحسين المختلفة.

4- مرحلة التطبيق والتقويم

يتم عرض جميع إجراءات هذه المرحلة في الجزء الخاص بتجربة البحث ونتائجه.

سادساً: التجربة الاستطلاعية للبحث

قام الباحث بإجراء تجربة استطلاعية على عينة من طلاب المرحلة الثانوية -تم التأكد من أنهم ضمن فئة الإدمان الإلكتروني- بلغ عددهم (10) طلاب بالفصل الدراسي الثاني من العام الدراسي 2023/2024 لمدة أسبوع واحد، وذلك بهدف التعرف على الصعوبات التي قد تواجه الباحث في أثناء التجربة الأساسية للبحث، والتحقق من سلامة الإجراءات، وتقدير مدى ثبات اختبار الوعي، وقد كشفت التجربة الاستطلاعية عن ثبات كل من الاختبار -كما تم عرضه في أداة القياس- كما كشفت عن صلاحية مواد المعالجة التجريبية.

سابعاً: التجربة الأساسية للبحث

1- **تحديد عينة البحث:** تكونت عينة البحث من (60) طالب من طلاب المرحلة الثانوية بمدينة جدة، تم توزيعهم عشوائياً على مجموعتي البحث التجريبية والضابطة بواقع (30) طالب بكل مجموعة من مجموعتي البحث.
2- **التطبيق القبلي لمقياس الوعي بمخاطر الإدمان الإلكتروني** بهدف التأكد من تكافؤ المجموعات، وذلك قبل إجراء تجربة البحث حيث تم توجيه جميع الطلاب عينة البحث للاستجابة لأداة البحث، وتم رصد نتائج التطبيق ومعالجتها إحصائياً والجدول (1) يوضح نتائج التحليل الإحصائي لدرجات التطبيق القبلي.

جدول 1. دلالة الفروق بين المجموعتين التجريبية والضابطة في درجات القياس القبلي لمستوى الوعي بمخاطر الإدمان الإلكتروني

نوع الاختبار	المجموعة	العدد	المتوسطات	الانحراف المعياري	قيمة t المحسوبة	درجات الحرية	مستوى الدلالة
الاختبار التحصيلي	المجموعة التجريبية	30	10.76	1.10	0.541	58	غير دالة
	المجموعة الضابطة	30	10.60	1.27			

يتضح من جدول (1) أنه لا توجد فروق بين أفراد المجموعة التجريبية التي سوف تستخدم النموذج المقترح والمجموعة الضابطة التي استخدمت الطريقة الاعتيادية في الدرجات القبلي لمستوى الوعي بمخاطر الإدمان الإلكتروني حيث بلغت قيمة (ت) (0.541) وهي غير دالة عند مستوى (0.05)، وهوما يشير إلى تكافؤ المجموعتين التجريبية والضابطة قبل البدء في إجراء التجربة، وأن أي فروق تظهر بعد التجربة ترجع إلى الاختلاف في المتغيرات المستقلة للبحث، وليس إلى اختلافات موجودة بين المجموعات قبل إجراء التجربة.

3- تنفيذ تجربة البحث: تم تنفيذ تجربة البحث وفقاً للخطوات التالية:

- التمهيد لتجربة البحث، حيث تم عقد جلسة تمهيدية للطلاب عينة البحث لتعريفهم بطبيعة البحث والهدف منه، وما هو مطلوب منهم، وكيفية استخدام التطبيق، وذلك من خلال ورشة أداء عملي، ووفقاً للمعالجات التجريبية للبحث، والاستراتيجيات التي يجب تنفيذها فيما يتعلق بتنمية الوعي بمخاطر الإدمان الإلكتروني.
- تقديم مهمة أساسية واحدة كل أسبوع وفق نموذج المهمات التعليمية، ولمدة (5) أسابيع
- التأكيد على كل مجموعة بالالتزام بمعايير التقويم داخل كل مهمة تعليمية، وكيفية الإلمام بمتطلبات الوعي بمخاطر الإدمان الإلكتروني.
- تقديم الدعم الفني للطلاب وفق الاستفسارات الواردة منهم.
- توجيه الطلاب نحو إكمال المهمات التعليمية المرتبطة بكل محور من المحاور الخمسة للوعي بمخاطر الإدمان الإلكتروني.



4- التطبيق البعدي لأداة البحث: بعد الانتهاء من تجربة البحث تم تطبيق اختبار الوعي بمخاطر الإدمان الإلكتروني، وطباعة تقرير الدرجات ومعالجتها باستخدام الأساليب الإحصائية: اختبار (ت)، وحجم الأثر η .

نتائج البحث وتفسيرها

أولاً: عرض النتائج المتعلقة بالإجابة عن أسئلة البحث

1- الإجابة عن التساؤل الأول للبحث والخاص بتحديد محاور ومؤشرات الإدمان الإلكتروني:

يختص هذا المحور بالإجابة عن السؤال الأول، والذي ينص على: " محاور ومؤشرات الإدمان الإلكتروني لبعض لدى الناشئة بالمرحلة الثانوية؟"، ووفقاً لما تم عرضه بإجراءات البحث أمكن تحديد المكونات الرئيسية لمقياس الإدمان الإلكتروني لشبكات التواصل الاجتماعي والتي جاءت في (6) محاور أساسية بإجمالي (24) مفردة، وهي: البروز وتضمن (4) مفردات، وتغيير المزاج وتضمن (4) مفردات، والتحمل وتضمن (4) مفردات، والانسحاب وتضمن (4) مفردات، والصراع وتضمن (4) مفردات، والانتكاس وتضمن (4) مفردات. وتطبيق المقياس على عينة البحث أمكن تحديد (82) طالباً تم اختيار (60) طالباً منهم، وهم -القوام الرئيسي لعينة البحث النهائية- لديهم معدلات مرتفعة من الإدمان الإلكتروني.

2- الإجابة عن التساؤل الثاني للبحث والخاص بتحديد جوانب الوعي بمخاطر الإدمان الإلكتروني:

يختص هذا المحور بالإجابة عن السؤال الثاني للبحث، والذي ينص على: " ما جوانب الوعي بمخاطر الإدمان الإلكتروني لدى الناشئة بالمرحلة الثانوية؟"، وقد تمت الإجابة عن هذا السؤال من خلال إجراءات البحث التي تم تنفيذها مع عينة البحث، وقد أوضحت النتائج أن محاور الوعي بمخاطر الإدمان الإلكتروني، كانت على النحو التالي: المخاطر النفسية وتضمنت الاعتمادية والصراع وتغيير الحالة المزاجية والتور النفسي وشروذ الذهن وضعف التحكم الذاتي والإصابة بالاكنتاب والقلق، والمخاطر الصحية وتضمنت اضطرابات الغذاء واضطرابات النوم والإرهاق المستمر وضعف البصر والألام الجسدية والضعف البدني، المخاطر الاجتماعية وتضمنت العزلة الاجتماعية، واضطراب الحياة الأسرية، وإهمال الواجبات الأسرية واضطراب الهوية والانكفاء الشبكي، والمخاطر التعليمية وتضمنت تدهور المستوى الدراسي وفقدان الدافعية التعليمية وعدم القدرة على إدارة الوقت وصعوبة أداء الواجبات وصعوبة الاستنكار، وأخيراً وتضمنت المخاطر الأخلاقية اضطراب القيم والغزو الفكري وانعدام المسؤولية وإهمال الشعائر الدينية وعدم احترام الخصوصية وممارسة سلوكيات سلبية.

3- الإجابة عن التساؤل الثالث للبحث والخاص بتصميم النموذج المقترح لتوظيف التطبيقات الاجتماعية النقالة

تم تصميم النموذج المقترح بحيث يكون عبار عن تطبيق نقال يتم من خلاله إدارة التطبيقات الاجتماعية النقالة التي تم اختيارها ضمن البحث، وأسفرت أهم مكونات التصميم عن تطوير محتويات رقمية في شكل مقاطع فيديو ومقالات وتغريدات وإنفوجرافيك عبر مجموعة من تطبيقات الإعلام الرقمي بلغ عددها (4) تطبيقات فرعية، وهي: تطبيق يوتيوب، وتطبيق تويتر، وتطبيق بلوجر، وتطبيق انستجرام. كما تم استخدام عدد متنوع من استراتيجيات التعليم والتعلم، واستراتيجيات لإثارة دافعية الطلاب.

4- الإجابة عن التساؤل الرابع للبحث والخاص بفاعلية النموذج المقترح في تحسين الوعي بمخاطر الإدمان الإلكتروني:

وللإجابة على التساؤل الرابع للبحث تم اختبار صحة فرض البحث "لا توجد فروق دالة إحصائية عند (0.05) بين متوسط درجات المجموعة التجريبية التي تستخدم (النموذج المقترح للتطبيقات الاجتماعية النقالة)، ومتوسط درجات أفراد المجموعة الضابطة التي تستخدم (الطريقة الاعتيادية) في القياس البعدي لاختبار الوعي بمخاطر الإدمان الإلكتروني؛ يرجع لأثر النموذج المقترح".

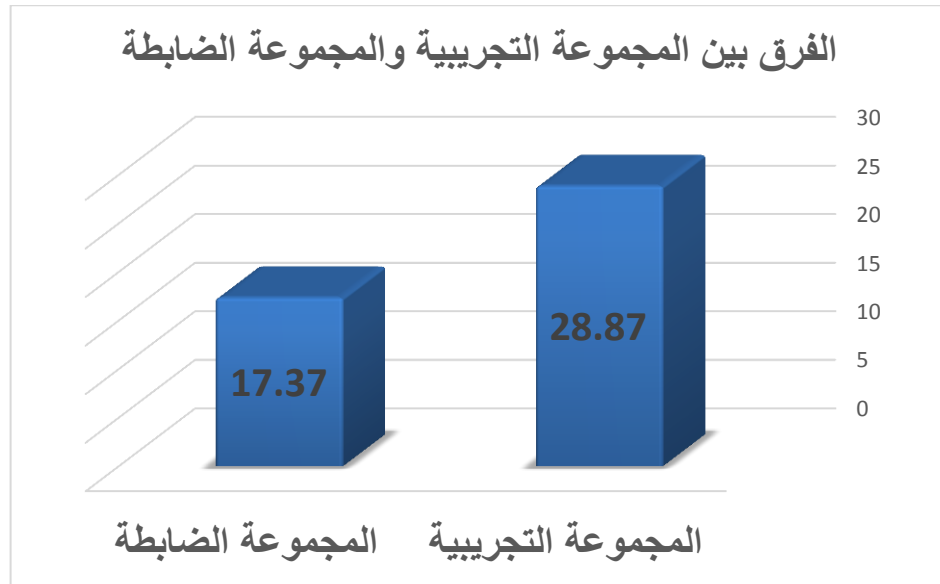


جدول 2. دلالة الفروق بين المجموعات في درجات القياس البعدي لمستوى الوعي بمخاطر الإدمان الإلكتروني

نوع الاختبار	المجموعة	العدد	المتوسطات	الانحراف المعياري	قيمة t المحسوبة	درجات الحرية	مستوى الدلالة
اختبار الوعي	المجموعة التجريبية	30	28.87	1.04	43.64	58	دالة 0.000
	المجموعة الضابطة	30	17.37	0.99			

باستقراء النتائج في جدول (2) يتضح أن هناك فروقاً دالة إحصائياً عند مستوى (0.05) فيما بين متوسطي درجات طلاب المجموعة التجريبية التي استخدمت النموذج المقترح وطلاب المجموعة الضابطة التي استخدمت الطرق الاعتيادية لصالح المجموعة التجريبية حيث بلغ متوسط درجاتها (28.87)، بينما بلغ متوسط درجات طلاب المجموعة الضابطة (17.37)، وبلغت قيمة "ت" المحسوبة (43.64).

والشكل (1) التالي يوضح دلالة الفروق بين المجموعة التجريبية والمجموعة الضابطة فيما يتعلق بمستوى الوعي بمخاطر الإدمان الإلكتروني.



شكل (1). الفرق بين المجموعة التجريبية والمجموعة الضابطة في التطبيق البعدي لمستوى الوعي بمخاطر الإدمان الإلكتروني

وبالتالي تم رفض الفرض الأول وإعادة صياغته على النحو التالي: "توجد فروق دالة إحصائياً عند (0.05) بين متوسط درجات المجموعة التجريبية التي تستخدم (النموذج المقترح لتوظيف التطبيقات الاجتماعية النقالة)، ومتوسط درجات أفراد المجموعة الضابطة التي تستخدم (الطريقة الاعتيادية) في القياس البعدي لمقياس الوعي بمخاطر الإدمان الإلكتروني؛ يرجع لأثر النموذج المقترح لصالح المجموعة التجريبية التي استخدمت النموذج المقترح".

وقد تم حساب حجم الأثر باستخدام مربع إيتا (η^2) لقياس حجم التأثير التذي أحدثته المتغيرات المستقلة على المتغيرات التابعة، وبلغت قيمة حجم الأثر لتأثير النموذج المقترح لتوظيف التطبيقات الاجتماعية النقالة على الوعي بمخاطر الإدمان الإلكتروني (0.97)، وهي قيمة كبيرة ومناسبة، وتدل على أن نسبة كبيرة من الفروق تعزى إلى أن النموذج المقترح لتوظيف التطبيقات الاجتماعية النقالة كان له دوراً فاعلاً في تنمية مستوى الوعي بمخاطر الإدمان الإلكتروني.



ثانياً: تفسير نتائج البحث

أوضحت النتائج فاعلية كبيرة للنموذج المقترح في تنمية الوعي بمخاطر الإدمان الإلكتروني، ويمكن إرجاع ذلك إلى تأطير التطبيقات الاجتماعية النقالة في نموذج موحد تكاملي وضع التطبيقات الاجتماعية في سياق محدد مرتبط فقط بتعزيز الوعي بمخاطر الإدمان الإلكتروني. إن التأثير التكاملي على الطلاب من خلال تقديم مجموعة من الوسائط المتعددة بشكل تكاملي عبر التطبيقات الاجتماعية النقالة كان له دور واضح في تنمية الوعي بمخاطر الإدمان الإلكتروني، حيث تم الاعتماد على اليوتيوب في تقديم مقاطع الفيديو والمدونات في تقديم مقالات متعددة الوسائط، وتويتر في تقديم تغريدات متنوعة، والانسجرام في عرض مصورات للإنفوجرافيك ساهمت وتكاملت جميعها في تقديم المحتوى بأشكال متعددة. أيضاً قد ترجع هذه النتيجة التي أشارت إلى فاعلية النموذج المقترح للتطبيقات الاجتماعية النقالة بالمقارنة مع الطريقة الاعتيادية إلى أن البنية العامة للتطبيق الذي تم تطويره مكن الطلاب بشكل أكبر من التخطيط لعلميات الوعي، وهو ما يسر لهم تحسين الوعي بشكل أكبر. لقد استطاعت بنية التطبيق تنمية مهارات المراهقين المرتبطة بممارسات التخطيط السليم للتعامل مع المصادر الإلكترونية وتجنب أخطارها، من خلال عرض محتويات متنوعة قدمت نماذج عملية لآليات وممارسات التعامل السليم مع المصادر الإلكترونية.

وتقرر نظرية الدافعية motivation theory أن الفرد يكون أكثر انخراطاً ومشاركة في الأنشطة عندما يكون ذلك نابجاً من دوافعه الداخلية والتي تقوده للاستمتاع بكل ما يقوم به (Georgiou & Kyza, 2018; Krapp, 2005). وهو ما توفره التطبيقات الاجتماعية النقالة حيث تتيح للمراهق فرصة المبادرة والتحرك نحو استكشاف المحتوى - من خلال محتويات الوسائط المتعددة - وبناء نواتج التعلم وفق رغبات الطالب الداخلية واتساقاً مع ما يملكه من دوافع تحركه نحو البدء السريع في تنفيذ مهام التعلم. ويأتي ذلك متسقاً مع ما ذكره كراب (Krapp, 1999) من أن تنظيم بيئة التعلم يجب أن يسمح للطالب بقدر كبير من الحرية في اختيار ما يلائم اهتماماته ومرتبناً بدوافعه الداخلية، فكلما امتلك الطالب قدرًا كبيراً من الحرية في التحكم في بيئة التعلم كلما أدى ذلك إلى تعزيز الرغبة في عملية التعلم وبناء الوعي. ولا شك في أن ذلك يفسر تفوق المجموعة التجريبية التي اعتمدت على التطبيق النقال بالمقارنة مع المجموعة الضابطة التي اعتمدت على الطرق الاعتيادية فمستوى التحكم كان أعلى والحرية كانت أكبر داخل المجموعة التجريبية الخاصة بالنموذج المقترح لتوظيف التطبيقات الاجتماعية النقالة.

أيضاً ووفق نظرية تقرير الذات التي تستند على فرضية مفادها أن الفرد عند تنفيذه للمهام يكون متأثراً بمجموعة من الدوافع الداخلية، هذه الدوافع هي التي تحركه، وتجعله أكثر قدرة على تقرير مصيره وأفعاله، وتحديد أولوياته وفق رغباته ومكوناته الداخلية، وعلى ذلك فمن المهم أن تسمح البيئة للفرد أن يتخذ قراراته وفق احتياجاته ووفق ما يتسق مع دوافعه (Gagné & Deci, 2005)، فإنه يمكن القول أن بيئة التطبيق المقترح قد أتاحت لأفراد العينة اتخاذ قراراتهم بحرية ووفق احتياجاتهم المعرفية فيما يتعلق بالتفاعل مع المحتويات المقدمة عبر التطبيق وهو ما جعل الطلاب يتفاعلون مع المحتوى المقدم بشكل يتسق مع دوافعهم.

وتُعد نظرية الاستخدامات والإشباع أحد النظريات المفسرة لفاعلية النموذج القائم على التطبيقات الاجتماعية النقالة. فبالأساس تؤكد النظرية على أن كافة الوسائط تُستخدم لتلبية احتياجات المستخدم المختلفة؛ مما يحفزهم على استخدام تلك الوسائط (Wu et al., 2010). تتكون نظرية الاستخدامات والإشباع من ثلاثة مكونات أساسية، وهي: الإنجاز، والاستمتاع، والتفاعل الاجتماعي، ويمكن تعريف الإنجاز في سياق التطبيقات النقالة بأنه الرغبة في النمو المعرفي والأداء بشكل أفضل مقارنة بالآخرين، أما المتعة فهي مستمدة من إنجاز المهام، وتلعب دوراً رئيسياً عندما يتعلق الأمر بتقييم رغبة الفرد في استخدام نظام معلومات معين، وفيما يخص التفاعل الاجتماعي فإن التطبيقات النقالة تسمح للطالب بالتواصل الاجتماعي وتنمية العلاقات القائمة أو الجديدة، ولا شك في أن العوامل الثلاثة تعزز انخراط الطالب، وكلما زاد الانخراط والانغماس كلما انعكس ذلك على معدلات الأداء (Friedman & Friedman, 2013).

وتأتي النتيجة الحالية متوافقة مع عديد من الدراسات التي أوضحت أهمية التطبيقات الاجتماعية والأنظمة المتكاملة في تعزيز الوعي (Abd El Bakey et al., 2023; Al-Hafdi & Alhalafawy, 2024; Al-Nasheri & Alhalafawy, 2023; Alanzi & Alhalafawy, 2022a, 2022b; Alhalafawy et al.,



2021; Alhalafawy & Tawfiq, 2014; Alhalafawy & Zaki, 2022; Alhalafawy & Zaki, 2019; Alnimran & alhalafawy, 2024; Alsayed et al., 2024; Alshammmary & Alhalafawy, 2022, 2023; Alzahrani & Alhalafawy, 2023; Alzahrani & Alhalafawy, 2022; Alzahrani et al., 2023; Alzahrani et al., 2022; Najmi et al., 2024; Najmi et al., 2023; Saleem et al., 2024; Zeidan et al., 2017; Zeidan et al., 2015)

توصيات البحث

1. العمل على التوسع في استخدام النماذج المتكاملة للتطبيقات الاجتماعية النقالة في بناء خطط لمكافحة الإدمان الإلكتروني لدى الناشئة.
2. ضرورة التوسع في استخدام برامج التوعية الرقمية بمخاطر الإدمان الإلكتروني عبر البيانات التي تشكل مصادر إدمان لدى الناشئة والمراهقين ومن بينها الشبكات الاجتماعية والألعاب الرقمية.
3. التوسع في تصميم الأنشطة اللاصفية التي يمكن الارتكاز عليها في مكافحة الإدمان الإلكتروني لدى الناشئة، وذلك باستخدام تقنيات رقمية متعددة تتيح للمستهدفين السيطرة على محتويات التعلم المرتبطة بالوعي.
4. العمل على تطوير أدلة إرشادية باليات توظيف التطبيقات الاجتماعية النقالة في تعزيز الوعي بمخاطر الإدمان الإلكتروني.

مقترحات ببحوث مستقبلية

1. تطوير برنامج توعوي قائم على أدوات الذكاء التوليدي لتعزيز الوعي بمخاطر الإدمان الإلكتروني.
2. فاعلية التطبيقات الرقمية النقالة القائمة على محفزات الألعاب في تنمية الوعي بمخاطر الإدمان الإلكتروني.
3. أثر التفاعل بين نمط الدعم والأسلوب المعرفي عبر التطبيقات الاجتماعية النقالة في تنمية الوعي بمخاطر الإدمان الإلكتروني.

شكر وتقدير

تم تمويل هذا المشروع من قبل برنامج التمويل المؤسسي بموجب المنحة رقم (IFPAS: 58-324-1443)؛ لذلك، يتقدم المؤلفون بالشكر والإمتنان للدعم الفني والمالي المقدم من وكالة البحث والابتكار بوزارة التعليم وجامعة الملك عبدالعزيز، جدة، المملكة العربية السعودية.

المراجع

1. الحوسني، ناصر سليمان عبدالله (2011). إدمان الإنترنت وعلاقته بالاكنتاب والعزلة الاجتماعية لدى طلبة جامعة نزوي، رسالة ماجستير غير منشورة، جامعة نزوي، سلطنة عمان.
2. 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-e30310. <https://doi.org/10.2196/30310>
3. Abd El Bakey, F. M., Abo Shadi, G. I., & El-Refai, W. Y. (2023). A Mobile Training Context for In-Service Teachers: Methods of Training and Task Practice to Enhance E-Content Production Skills. *International Journal of Emerging Technologies in Learning (iJET)*, 18(19), pp. 205-226. <https://doi.org/10.3991/ijet.v18i19.37685>
4. Al-Hafdi, F. S., & Alhalafawy, W. S. (2024). Ten Years of Gamification-Based Learning: A Bibliometric Analysis and Systematic Review.



- International Journal of Interactive Mobile Technologies (iJIM)*, 18(7), 1-25.
<https://doi.org/https://doi.org/10.3991/ijim.v18i07.45335>
5. Al-Nasheri, A. A., & Alhalafawy, W. S. (2023). Opportunities and Challenges of Using Micro-learning during the Pandemic of COVID-19 from the Perspectives of Teachers. *Journal for ReAttach Therapy and Developmental Diversities*, 6(9s), 1195-1208 .
 6. Alanzi, N. S., & Alhalafawy, W. S. (2022a). Investigation The Requirements For Implementing Digital Platforms During Emergencies From The Point Of View Of Faculty Members: Qualitative Research. *Journal of Positive School Psychology (JPSP)*, 9(6), 4910-4920 .
 7. Alanzi, N. S., & Alhalafawy, W. S. (2022b). A Proposed Model for Employing Digital Platforms in Developing the Motivation for Achievement Among Students of Higher Education During Emergencies. *Journal of Positive School Psychology (JPSP)*, 6(9), 4921-4933 .
 8. Alhalafawy, W. S., Najmi, A. H., Zaki, M. Z. T., & Alharthi, M. H. (2021). Design an Adaptive Mobile Scaffolding System According to Students' Cognitive Style Simplicity vs Complexity for Enhancing Digital Well-Being. *International Journal of Interactive Mobile Technologies (iJIM)*, 15(13), pp. 108-127. <https://doi.org/https://doi.org/10.3991/ijim.v15i13.21253>
 9. Alhalafawy, W. S & ،Tawfiq, M. Z. (2014). The relationship between types of image retrieval and cognitive style in developing visual thinking skills. *Life Science Journal*, 11(9), 865-879 .
 10. Alhalafawy, W. S., & Zaki, M. Z. (2022). How has gamification within digital platforms affected self-regulated learning skills during the COVID-19 pandemic? Mixed-methods research. *International Journal of Emerging Technologies in Learning (iJET)*, 17(6), 123-151. <https://doi.org/https://doi.org/10.3991/ijet.v17i06.28885>
 11. Alhalafawy, W .S., & Zaki, M. Z. T. (2019). The Effect of Mobile Digital Content Applications Based on Gamification in the Development of Psychological Well-Being. *International Journal of Interactive Mobile Technologies*, 13(8). <https://doi.org/https://doi.org/10.3991/ijim.v13i08.10725>
 12. Alnimran, F. M., & alhalafawy, w. s. (2024). Qualitative Exploration of the Opportunities and Challenges of Online Training According to the Behavioral Intention Variables of the Most Trained Teachers During the COVID-19 Pandemic. *Journal of Infrastructure, Policy and Development*, 8 .(7)
 13. Alsayed, W. O., Al-Hafdi, F. S., & Alhalafawy, W. S. (2024). Non-Stop Educational Support: Exploring the Opportunities and Challenges of Intelligent Chatbots Use to Support Learners from the Viewpoint of Practitioner Educators. *Journal of Ecohumanism*, 3 .(3)
 14. Alshammary, F. M., & Alhalafawy, W. S. (2022). Sustaining Enhancement of Learning Outcomes across Digital Platforms during the COVID-19 Pandemic: A Systematic Review. *Journal of Positive School Psychology*, 6(9), 2279-2301 .



15. Alshammary, F. M., & Alhalafawy, W. S. (2023). Digital Platforms and the Improvement of Learning Outcomes: Evidence Extracted from Meta-Analysis. *Sustainability*, 15(2), 1-21. <https://doi.org/https://doi.org/10.3390/su15021305>
16. Alzahrani, F. K., & Alhalafawy, W. S. (2023). Gamification for Learning Sustainability in the Blackboard System: Motivators and Obstacles from Faculty Members Perspectives. *Sustainability*, 15(5), 4613. <https://doi.org/doi.org/10.3390/su15054613>
17. Alzahrani, F. K. J., & Alhalafawy, W. S. (2022). Benefits And Challenges Of Using Gamification Across Distance Learning Platforms At Higher Education: A Systematic Review Of Research Studies Published During The COVID-19 Pandemic. *Journal of Positive School Psychology (JPSP)*, 6(10), 1948-1977 .
18. Alzahrani, F. K. J., Alhalafawy, W. S., & Alshammary, F. M. (2023). Teachers' Perceptions of Madrasati Learning Management System (LMS) at Public Schools in Jeddah. *Journal of Arts, Literature, Humanities and Social Sciences* .363-345 (97)<https://doi.org/DOI:https://doi.org/10.33193/JALHSS.97.2023.941>
19. Alzahrani, F. K. J., Alshammary, F. M., & Alhalafawy, W. S. (2022). Gamified Platforms: The Impact of Digital Incentives on Engagement in Learning During Covide-19 Pandemic .*Cultural Management: Science and Education (CMSE)*, 7(2), 75-87. <https://doi.org/10.30819/cmse.6-2.05>
20. American Psychiatric Association. (2013). DSM 5 diagnostic and statistical manual of mental disorders. In *DSM 5 Diagnostic and statistical manual of mental disorders* (pp. 947 p.-947 p.) .
21. Andreassen, C. S., Torsheim, T., Brunborg, G. S., & Pallesen, S. (2012). Development of a Facebook addiction scale. *Psychological reports*, 110(2), 501-517 .
22. Brino, K. A. S., Derouin, A. L., & Silva, S. G. (2022). Problematic internet use in adolescents and implementation of a social media hygiene protocol. *Journal of pediatric nursing*, 63, 84-89 .
23. Chard, I. (2008). Share, Collaborate, Exploit Defining Mobile Web 2.0. *Juniper Research. Hampshire, England* .
24. Chen, H.-T & Li, X. (2017). The contribution of mobile social media to social capital and psychological well-being: Examining the role of communicative use, friending and self-disclosure. *Computers in Human Behavior*, 75(Supplement C), 958-965. <https://doi.org/10.1016/j.chb.2017.06.011>
25. Cheng, Y.-C., Yang, T.-A., & Lee, J.-C. (2021). The Relationship between Smartphone Addiction, Parent–Child Relationship, Loneliness and Self-Efficacy among Senior High School Students in Taiwan. *Sustainability*, 13(16), 9475. <https://www.mdpi.com/2071-1050/13/16/9475>
26. Consoli, D. (2012). An advanced platform for collaborative and mobile enterprise 2.0. *Journal of Mobile, Embedded and Distributed Systems*, 4(2), 121-133 .



27. Dekhane, S., Tsoi, M. Y., & Johnson, C. (2020). Mobile Application Development by Students to Support Student Learning. In *Mobile Devices in Education: Breakthroughs in Research and Practice* (pp. 576-598). IGI Global .
28. Dick, W., Carey, L., & Carey, J. O. (2001). *The systematic design of instruction* (5 ed.). Addison-Wesley, Longman .
29. Estevez, A., Jauregui, P., & Lopez-Gonzalez, H. (2019). Attachment and behavioral addictions in adolescents: The mediating and moderating role of coping strategies. *Scandinavian Journal of Psychology*, 60(4), 348-360 .
30. Floros, G., & Siomos, K. (2013) .The relationship between optimal parenting, Internet addiction and motives for social networking in adolescence. *Psychiatry Research*, 209(3), 529-534 .
31. Friedl, M., Ebner, M., & Ebner, M. (2020). Mobile Learning Applications for Android und iOS for German Language Acquisition based on Learning Analytics Measurements. *International Journal of Learning Analytics and Artificial Intelligence for Education (iJAI)*, 2 .(1)
32. Friedman, L. W., & Friedman, H. (2013). Using social media technologies to enhance online learning. *Journal of Educators Online*, 10(1), 1-22 .
33. Gagné, M., & Deci, E. L. (2005). Self-determination theory and work motivation. *Journal of Organizational behavior*, 26(4), 331-362 .
34. Georgiou, Y., & Kyza, E. A. (2018). Relations between student motivation, immersion and learning outcomes in location-based augmented reality settings. *Computers in Human Behavior*, 89, 173-181. <https://doi.org/https://doi.org/10.1016/j.chb.2018.08.011>
35. Ho, S. S., Lwin, M. O., & Lee, E. W. J. (2017). Till logout do us part? Comparison of factors predicting excessive social network sites use and addiction between Singaporean adolescents and adults. *Computers in Human Behavior*, 75, 632-642. <https://doi.org/https://doi.org/10.1016/j.chb.2017.06.002>
36. Hu, C., Zhang, C ,Wang, T., & Li, Q. (2012). An adaptive recommendation system in social media. System Science (HICSS), 2012 45th Hawaii International Conference on ‘
37. Hwang, G.-J., Li, K.-C., & Lai, C.-L. (2020). Trends and strategies for conducting effective STEM research and applications: a mobile and ubiquitous learning perspective. *International Journal of Mobile Learning and Organisation*, 14(2), 161-183 .
38. Irmak, A. Y., & Erdogan, S. (2016). Digital game addiction among adolescents and young adults: A current overview .*Turkish Journal of Psychiatry*, 27(2), 1-10 .
39. Krapp, A. (1999). Interest, motivation and learning: An educational-psychological perspective. *European journal of psychology of education*, 14(1), 23-40 .



40. Krapp, A. (2005). Basic needs and the development of interest and intrinsic motivational orientations. *Learning and Instruction, 15*(5), 381-395 .
41. Kuss, D. J., & Griffiths, M. D. (2011). Online social networking and addiction—a review of the psychological literature. *International journal of environmental research and public health, 8*(9), 3528-3552 .
42. 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*(1), 113-121 .
43. Mills, D. J & Allen, J. J. (2020). Self-determination theory, internet gaming disorder, and the mediating role of self-control. *Computers in Human Behavior, 105*, 106209.
<https://doi.org/https://doi.org/10.1016/j.chb.2019.106209>
44. Mills, N. (2011). Situated learning through social networking communities: The development of joint enterprise, mutual engagement, and a shared repertoire. *Calico Journal, 28*(2), 345-368 .
45. Mitchell, R., Schuster, L., & Jin, H. S. (2020). Gamification and the impact of extrinsic motivation on needs satisfaction: Making work fun? *Journal of Business Research, 106*, 323-330.
<https://doi.org/https://doi.org/10.1016/j.jbusres.2018.11.022>
46. Monacis, L., De Palo, V., Griffiths, M. D., & Sinatra, M. (2017). Social networking addiction, attachment style, and validation of the Italian version of the Bergen Social Media Addiction Scale. *Journal of behavioral addictions, 6*(2), 178-186 .
47. Mustafa, M. Y., Rose, N. N., & Ishak, A. S. (2020). Internet addiction and family stress: Symptoms, causes and effects .*Journal of Physics: Conference Series* .
48. Naghdipour, B., & Manca, S. (2023). Teaching presence in students' WhatsApp groups: Affordances for language learning. *E-Learning and Digital Media, 20*(3), 282-299 .
49. Najmi, A. H., Alameer, Y. R., & Alhalafawy, W .S. (2024). Exploring the Enablers of IoT in Education: A Qualitative Analysis of Expert Tweets. *Journal of Infrastructure, Policy and Development, 8* .(8)
50. Najmi, A. H., Alhalafawy, W. S., & Zaki, M. Z. T. (2023). Developing a Sustainable Environment Based on Augmented Reality to Educate Adolescents about the Dangers of Electronic Gaming Addiction. *Sustainability, 15*(4), 3185. <https://doi.org/https://doi.org/10.3390/su15043185>
51. Nguyen, T. H., Lin, K.-H., Rahman, F. F., Ou, J.-P., & Wong, W.-K. (2020). Study of depression, anxiety, and social media addiction among undergraduate students. *Journal of Management Information and Decision Sciences, 23* .(4)
52. Novrialdy, E., Nirwana, H., & Ahmad, R. (2019). High school students understanding of the risks of online game addiction. *Journal of Educational and Learning Studies, 2*(2), 113-119 .



53. Pelling, E. L., & White, K. M. (2009). The theory of planned behavior applied to young people's use of social networking web sites. *CyberPsychology & behavior*, 12(6), 755-759 .
54. Pies, R. (2009). Should DSM-V Designate "Internet Addiction" a Mental Disorder? *Psychiatry (Edgmont (Pa. : Township))*, 6(2), 31-37. <https://pubmed.ncbi.nlm.nih.gov/19724746>
55. <https://www.ncbi.nlm.nih.gov/pmc/articles/PMC2719452/>
56. Rosendo-Rios, V., Trott, S & Shukla, P. (2022). Systematic literature review online gaming addiction among children and young adults: A framework and research agenda. *Addictive Behaviors*, 129, 107238. <https://doi.org/https://doi.org/10.1016/j.addbeh.2022.107238>
57. Saleem, R. Y., Zaki M. Z., & Alhalafawy, W. S. (2024). Improving awareness of foreign domestic workers during the COVID-19 pandemic using infographics: An experience during the crisis. *Journal of Infrastructure, Policy and Development*, 8(5). <https://doi.org/https://doi.org/10.24294/jipd.v8i5.4157>
58. Shahnawaz, M. G., & Rehman, U. (2020). Social Networking Addiction Scale. *Cogent Psychology*, 7(1), 1832032. <https://doi.org/10.1080/23311908.2020.1832032>
59. Smyth, S. J., Curran, K., & McKelvey, N. (2019). Internet Addiction: The Repercussions, the Causes, and the Treatment. In *Multifaceted Approach to Digital Addiction and Its Treatment* (pp. 1-19). IGI Global .
60. Sun, Y., & Zhang, Y. (2021). A review of theories and models applied in studies of social media addiction and implications for future research. *Addictive Behaviors*, 114, 106699. <https://doi.org/https://doi.org/10.1016/j.addbeh.2020.106699>
61. Turel, O., & Serenko, A. (2012). The benefits and dangers of enjoyment with social networking websites. *European Journal of Information Systems*, 21(5), 512-528 .
62. Wan, C.-S., & Chiou, W.-B. (2006). Psychological motives and online games addiction: Atest of flow theory and humanistic needs theory for taiwanese adolescents. *CyberPsychology & behavior*, 9(3), 317-324 .
63. Wang, C.-W., Ho, R. T. H ,Chan, C. L. W., & Tse, S. (2015). Exploring personality characteristics of Chinese adolescents with internet-related addictive behaviors: Trait differences for gaming addiction and social networking addiction. *Addictive Behaviors*, 42, 32-35. <https://doi.org/https://doi.org/10.1016/j.addbeh.2014.10.039>
64. Weinstein, A. M. (2010). Computer and video game addiction—a comparison between game users and non-game users. *The American journal of drug and alcohol abuse*, 36(5), 268-276 .
65. Wijaya, S., Spruit, M. R & Scheper, W. J. (2009). Webstrategy formulation: Benefiting from web 2.0 concepts to deliver business values. In *Web 2.0* (pp. 1-30). Springer .



66. Wilson, K., Fornasier, S., & White, K. M. (2010). Psychological predictors of young adults' use of social networking sites. *Cyberpsychol Behav Soc Netw*, 13(2), 173-177. <https://doi.org/10.1089/cyber.2009.0094>
67. Wolniczak, I., Cáceres-DelAguila, J. A., Palma-Ardiles, G., Arroyo, K. J., Solís-Visscher, R., Paredes-Yauri, S., Mego-Aquije, K., & Bernabe-Ortiz, A. (2013). Association between Facebook dependence and poor sleep quality: a study in a sample of undergraduate students in Peru. *PLoS ONE*, 8(3), e59087-e59087. <https://doi.org/10.1371/journal.pone.0059087>
68. Wu, A. M., Cheung, V. I., Ku, L., & Hung, E. P. (2013). Psychological risk factors of addiction to social networking sites among Chinese smartphone users. *Journal of behavioral addictions*, 2(3), 160-166 .
69. Wu, A. M. S., Cheung, V. I., Ku, L., & Hung, E. P. W. (2013). Psychological risk factors of addiction to social networking sites among Chinese smartphone users. *Journal of behavioral addictions*, 2(3), 160-166. <https://doi.org/10.1556/JBA.2.2013.006>
70. 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 .
71.]Record #4264 is using a reference type undefined in this output style[.
72. Zeidan, A. A., Alhalafawy, W. S., & Tawfiq, M. Z. (2017). The Effect of (Macro/Micro) Wiki Content Organization on Developing Metacognition Skills. *Life Science Journal*, 14 .(12)
73. Zeidan, A. A., Alhalafawy, W. S., Tawfiq, M. Z., & Abdelhameed, W. R. (2015). The effectiveness of some e-blogging patterns on developing the informational awareness for the educational technology innovations and the King Abdul-Aziz University postgraduate students' attitudes towards it. *Life Science Journal*, 12 .(12)
74. Zheng, Y., Wei, D., Li, J., Zhu, T., & Ning, H. (2016). Internet use and its impact on individual physical health. *IEEE Access*, 4, 513 .5142-5