Journal of Research and Social Studies
National Center for Social Studies
volume 6, Issue (1) pp 68 - 111
Riyadh (1448/2026)

مجلــة البحــوث والـدراســات الاجتمــاعيــة
المركز الوطني للدراسات والبحوث الاجتماعية
المجلــد ٦، العـدد (١) ص ص ٦٨ - ١١١
الـريـــــاض (١٤٤٨هـ- ٢٠٢٦م)

الألعاب الإلكترونية وعلاقتها بالاغتراب الزواجي

دراسة وصفية على عينة من الأزواج السعوديين الممارسين للألعاب الإلكترونية

د. رحاب بنت لافي العتيبي

جامعة الإمام محمد بن سعود الإسلامية

Rlsalotaibi@imamu.edu.sa

(قُدم للنشر في تاريخ ٢٠٢٥/١/٢٤م، وقُبل للنشر في تاريخ ٢٠٢٥/٥/٧م)

مستخلص البحث

هدفت الدراسة إلى معرفة العلاقة بين الألعاب الإلكترونية والاغتراب الزواجي لدى الأزواج السعوديين الممارسين للألعاب الإلكترونية. وتعد الدراسة من الدراسات الوصفية التي استخدمت منهج المسح الاجتماعي بالعينة، حيث بلغ حجم العينة (١٩٩) مفردة. واعتمدت الدراسة على أداتي الملاحظة بالمشاركة والاستبيان في جمع البيانات، وأظهرت النتائج أن أكثر من نصف أفراد العينة يرون أن الألعاب الإلكترونية تؤثر سلبًا على العلاقة الزوجية، وأن أبرز مظاهر الاغتراب الزواجي تمثلت في الشعور بالعزلة وضعف المشاركة في الحياة الزوجية، في حين كان التشاؤم من مستقبل الحياة الزوجية هو الأقل ظهورًا بين أفراد العينة. كما بيّنت النتائج عدم وجود فروق في درجة الاغتراب الزواجي تعزى لمتغير الجنس، في حين ظهرت فروق ذات دلالة إحصائية مرتبطة بمتغيري العمر والتعليم، حيث كانت أعلى درجات الاغتراب لدى من تتراوح أعمارهم بين (٣٥ وأقل من ٤٠ عامًا)، ولدى الحاصلين على التعليم المتوسط أو الدبلوم.

وأظهرت النتائج وجود فروق دالة إحصائيًا تعود لعدد سنوات الزواج، حيث كانت الفئة الأكثر اتفاقًا على أبعاد الاغتراب الثلاثة الأولى هي من مضى على زواجهم من (١٠ إلى أقل من ١٥ سنة). وتشير هذه النتائج إلى أن الانخراط المفرط في الألعاب الإلكترونية قد يكون وسيلة لبعض الأزواج للابتعاد عن التحديات اليومية في الحياة الزوجية، مما يؤدي إلى تقليص فرص التواصل الفعّال مع الشريك، ويعزز مشاعر الانفصال والاغتراب داخل الأسرة.

الكلمات المفتاحية: الألعاب الإلكترونية–الاغتراب الزواجي –الأزواج السعوديين.

Journal of Research and Social Studies
National Center for Social Studies
volume 6, Issue (1) pp 68 - 111
Riyadh (1448/2026)

مجلــة البحــوث والـدراســات الاجتمــاعيــة
المركز الوطني للدراسات والبحوث الاجتماعية
المجلــد ٦، العـدد (١) ص ص ٦٨ - ١١١
الـريـــــاض (١٤٤٨هـ- ٢٠٢٦م)

Electronic Gaming and Its Relationship with Marital Alienation: A Descriptive Study on a sample of Saudi Spouses

Dr. Rehab Lafi ALOtaibi

Imam Mohammad Ibn Saud Islamic University

Rlsalotaibi@imamu.edu.sa

Abstract

The study aimed to examine the relationship between electronic gaming and marital alienation among Saudi spouses who engage in electronic gaming. This descriptive study employed the social survey method and included a sample of 199 participants. Data were collected using two instruments: participant observation and a questionnaire.

The findings revealed that more than half of the participants believed that electronic gaming negatively affects marital relationships. The most prominent manifestations of marital alienation were feelings of isolation and reduced participation in marital life, whereas pessimism regarding the future of marital life was the least reported manifestation among participants.

The results also indicated no statistically significant differences in the degree of marital alienation attributable to gender. However, statistically significant differences were found with respect to age and educational level, with the highest levels of alienation observed among participants aged 35 to under 40 years and those with intermediate or diploma-level education. In addition, statistically significant differences were identified according to the number of years of marriage, participants who had been most married for 10 to less than 15 years showed the highest levels of agreement on the first three dimensions of marital alienation. These findings suggest that excessive involvement in electronic gaming may serve as coping mechanism for some spouses to avoid challenges of married life. This, in turn, may reduce opportunities for effective communication between spouses and reinforcing feelings of emotional distance and alienation within the family.

Keywords: Video games, marital alienation, Saudi marital partners.

المقدمة

شهدت المملكة العربية السعودية عدة تغيرات منذ اكتشاف النفط والاستفادة منه، كما استمرت هذه التغيرات حتى الوقت الحالي، وأدى اكتشاف النفط إلى زيادة سرعة ووتيرة التطورات في المجتمع السعودي في مختلف الأنشطة والقطاعات كما في التعليم، والصحة، والاقتصاد، والسياسة، بالإضافة إلى اهتمام المملكة العربية السعودية بقطاع الاتصالات بحكم أننا نعيش اليوم ثورة اتصالية كبيرة .وقد غيرّت الثورة الاتصالية العديد من الملامح

Journal of Research and Social Studies
National Center for Social Studies
volume 6, Issue (1) pp 68 - 111
Riyadh (1448/2026)

الاجتماعية والثقافية والاقتصادية التي كانت سائدة في المجتمع السعودي قبل ظهور الشبكة العنكبوتية (الإنترنت). فقد ساهم الإنترنت في انتشار العديد من الألعاب الإلكترونية، التي كانت في السابق تُعتبر نشاطًا مقتصرًا على الأطفال في الغالب. إلا أن تقارير بحثية متخصصة في مجال الألعاب الإلكترونية وصناعة الترفيه الرقمي من Newzoo (2024) أشارت إلى أن هذه الألعاب لم تعد مقتصرة على الأطفال والمراهقين فقط، بل أصبحت شائعة بين جميع الفئات العمرية، بما في ذلك الكبار. حيث أوضحت التقارير أن نسبة (٨٠٪) من المستهلكين يلعبون ألعاب الفيديو، ونسبة (٨٥٪) يتفاعلون مع الألعاب بطرق مختلفة، مثل: المشاهدة أو المشاركة في المجتمعات الافتراضية، مما يعكس تحول الألعاب إلى جزء من الثقافة السائدة عالميًا (Newzoo, 2024).

ورغم المزايا العديدة التي قدّمها ولا يزال يقدمها (الإنترنت)، إلا أنه سلاح ذو حدين إذا أساء الإنسان استخدامه، فقد يؤدي الاستخدام غير السليم للإنترنت وبرامجه وتطبيقاته وألعابه إلى آثار سلبية، من بينها زيادة مستويات الاغتراب لدى الأفراد. ويظهر الاغتراب في صورة شعور الفرد بالانفصال عن البيئة الاجتماعية، وضعف القدرة على التكيف، وتراجع العلاقات الاجتماعية، بالإضافة إلى الابتعاد عن عادات وتقاليد وثقافة المجتمع الذي ينتمي إليه.

مشكلة الدراسة

تعد مشكلة الاغتراب من مظاهر العصر الحديث خصوصاً وأنه يتميز بالتقدم المادي السريع، والذي يصاحبه عدة أزمات اجتماعية وثقافية وأخلاقية وأسرية، لذلك فالاغتراب ظاهرة نفسية اجتماعية تشكل خطراً على الإنسان، وتهدد تفاعله مع محيطه الاجتماعي ، حيث أكدت الدراسات أن هذه الظاهرة مرتبطة بالتطور التقني السريع الذي شهدته المجتمعات من حيث كثرة عدد التطبيقات التي تحاكي الواقع الاجتماعي، وظهور ما يسمى بالمجتمعات الافتراضية جعلت الأشخاص ينخرطون فيها وينفصلون عن واقعهم الفعلي، كما في دراسة أبو رمان (٢٠١٨) والتي أظهرت نتائجها أن هناك علاقة إيجابية دالة إحصائيًا بين استخدام شبكات التواصل الاجتماعي والاغتراب الاجتماعي لدى طلبة الجامعات، حيث إن الاستخدام المفرط لهذه الشبكات يؤدي إلى ضعف العلاقات الاجتماعية الواقعية، وزيادة مشاعر العزلة والانفصال عن المجتمع ،كما أشارت شيري توركل (٢٠١١) في كتابها "وحيدون معًا" إلى أن التطور التقني وظهور المجتمعات الافتراضية أدّى إلى زيادة مشاعر الاغتراب لدى الأفراد، حيث أصبح الكثيرون يفضلون التفاعل عبر الوسائط الرقمية على حساب العلاقات الواقعية(Turkle, 2011)

Journal of Research and Social Studies
National Center for Social Studies
volume 6, Issue (1) pp 68 - 111
Riyadh (1448/2026)

وقد ساهمت المجتمعات الافتراضية بأنواعها التي يعيشها الزوجين إلى ظهور الاغتراب الزواجي أو أحد أبعاده، كما في دراسة علي (٢٠١٣) والتي توصلت نتائجها إلى أن العلاقات والتواصل مع الجماعات الافتراضية تؤدي إلى إهمال الطرف الآخر، وشعور الطرفين باللامبالاة، والقصور في تحمل المسؤولية. كما توصلت نتائج دراسة الطنبولي (٢٠١٦) إلى وجود علاقة طردية بين إدمان الأزواج للإنترنت وفقدان مشاعر الرضا الزواجي، والاغتراب الزواجي لديهما .

كما ساهم ظهور الألعاب الإلكترونية بتعميق الاغتراب بين الزوجين وهي ألعاب تحاكي الألعاب بمفهومها التقليدي، إلا أنها تستخدم الواقع الافتراضي وهو عبارة عن "تكّون جماعات من البشر بطريقة افتراضية لا يرتبطون بجغرافية مكانية معينة، بل يرتبطون بجغرافية إلكترونية رقمية"(النعيم، ٢٠١٠، ٦٧) .

ويعتبر توجه الكبار نحو هذه الألعاب من أهم تداعيات جائحة كورونا، حيث تشير تقارير شركة إتمام الاستشارية (٢٠٢٤) إلى أن المملكة العربية السعودية أصبحت موطنًا لما يزيد عن (٢٣,٥) مليون من عشاق الألعاب الإلكترونية، أي ما يمثل حوالي (٦٧٪) من إجمالي عدد السكان، مع استمرار النمو في أعداد اللاعبين بعد جائحة كورونا. وتؤكد تقارير هيئة الاتصالات والفضاء والتقنية (٢٠٢٣) وجود تحسن ملحوظ في أداء الألعاب الإلكترونية وزيادة الإقبال عليها في المملكة بعد الجائحة. إذ إنه بعد تطبيق الإجراءات الاحترازية والحجر المنزلي، توجه العديد من الأزواج نحو الألعاب الإلكترونية لشغل وقت الفراغ آنذاك، ومع عودة الحياة لطبيعتها لا يزال العديد يستخدم الألعاب الإلكترونية في الحياة اليومية، وذلك وفقاً لآخر التقارير الصادرة من هيئة الاتصالات وتقنية المعلومات في المملكة العربية السعودية أن نسبة (٥٢,٣٪) من مستخدمي الإنترنت يقضون (٧) ساعات فأكثر يومياً في استخدامه ، وكانت أكثر الفئات استخداماً هي من سن (٢٥ إلى ٤٤ عاماً)، كما ذكر التقرير ذاته الصادر عام ٢٠٢٣ في توزيع أنشطة مستخدمي الإنترنت في المملكة العربية السعودية قد بلغ تحميل الألعاب (٥٣,٨٪) (الإنترنت في السعودية، ٢٠٢٣) .

وهذا بدوره قد ينعكس على العلاقة بين الزوجين الذين يتواجدون في هذه الألعاب ويؤدي إلى العزلة والإدمان، وفتور العلاقة الزوجية، وظهور الخيانة الزوجية، وتصنّع الشخصية، والفراغ العاطفي وبالتالي الشعور بالغربة، وكل هذه المظاهر لها تأثير كبير على استمرار الحياة الزوجية واستقرارها، كما انعكست على رغبة كلاً من الزوجين على الاختلاء بالنفس، والانغماس في أداء الأنشطة دون الاحتكاك بالآخر.

Journal of Research and Social Studies
National Center for Social Studies
volume 6, Issue (1) pp 68 - 111
Riyadh (1448/2026)

وبناءً على ما سبق تتحدد مشكلة الدراسة الحالية في تحديد علاقة الألعاب الإلكترونية بالاغتراب الزواجي لدى الأزواج السعوديين الممارسين للألعاب الإلكترونية.

أهمية الدراسة

تنبع أهمية الدراسة الحالية إلى فهم تأثير الألعاب الإلكترونية على العلاقات الزوجية في المجتمع السعودي، خاصة مع التغيرات الرقمية المتسارعة، وما تفرضه من تحديات جديدة على الأسرة.

أولاً: الأهمية النظرية

١. تسليط الضوء على ظاهرة الاغتراب الزواجي في المجتمع السعودي، بوصفها من القضايا التي تستحق مزيدًا من البحث في علم الاجتماع الأسري، والاجتماع الرقمي.
٢. الإسهام في فهم التأثيرات الاجتماعية والنفسية للألعاب الإلكترونية على العلاقات الزوجية، خاصةً في ظل التغيرات الحديثة في أنماط الترفيه والتواصل.
٣. إضافة معرفة جديدة حول العلاقة بين الألعاب الإلكترونية والاغتراب الزواجي في البيئة المحلية.

ثانيًا: الأهمية العملية

١. تقديم بعض المؤشرات حول أثر الألعاب الإلكترونية على جودة الحياة الزوجية واستقرار الأسرة السعودية.
٢. إمكانية استفادة المختصين في الإرشاد الأسري من نتائج الدراسة عند التعامل مع قضايا مشابهة .
٣. تقديم توصيات تسهم في دعم الجهات المعنية بقضايا الأسرة عند وضع برامج أو سياسات تهدف إلى تعزيز التفاعل الأسري الإيجابي في ظل التحولات الرقمية.

أهداف الدراسة

يتمثل الهدف الرئيس في التعرف على "علاقة الألعاب الإلكترونية بالاغتراب الزواجي لدى الأسرة السعودية" ويتفرع من هذا الهدف الأهداف الفرعية الآتية:

١.التعرف على واقع تأثير الألعاب الإلكترونية على العلاقات الزوجية.

٢.تحديد أبعاد الاغتراب الزواجي (الشعور بالعزلة وعدم المشاركة في الحياة الزوجية، فقدان المعيارية وعدم احترام قيم الحياة الزوجية، الشعور بالكراهية والاستياء من الحياة الزوجية، التشاؤم من مستقبل العلاقة الزوجية) وعلاقتها بالألعاب الإلكترونية .

Journal of Research and Social Studies
National Center for Social Studies
volume 6, Issue (1) pp 68 - 111
Riyadh (1448/2026)

٣.تحديد الفروق في درجة الاغتراب الزواجي لدى الزوج والزوجة تعزى (للجنس، والعمر، والمستوى التعليمي، وعدد سنوات الزواج).

أسئلة الدراسة

يتمثل السؤال الرئيس في: "ما العلاقة بين الألعاب الإلكترونية والاغتراب الزواجي لدى الأسرة السعودية" ويتفرع منه عدة أسئلة فرعية هي:

١.ما واقع تأثير الألعاب الإلكترونية على العلاقات الزوجية؟

٢.ما المظاهر السلبية للاغتراب الزواجي (الشعور بالعزلة وعدم المشاركة في الحياة الزوجية، فقدان المعيارية وعدم احترام قيم الحياة الزوجية، الشعور بالكراهية والاستياء من الحياة الزوجية، التشاؤم من مستقبل العلاقة الزوجية) وعلاقتها بالألعاب الإلكترونية؟

٣.ما الفروق في درجة الاغتراب الزواجي لدى الزوج والزوجة تعزى (للجنس، والعمر، والمستوى التعليمي للزوجين، وعدد سنوات الزواج)؟

مفاهيم الدراسة

الألعاب الإلكترونية: تُعّرف بأنها: " الألعاب التي تُمارس من خلال التكنولوجيا والتي تتوافر على هيئة إلكترونية، وتشمل ألعاب الإنترنت والحاسب الآلي والهواتف الذكية وألعاب الفيديو"(العنزي، ٢٠٢٠، ٤٨٥).

كما تعّرف أنها: "نشاط ينخرط فيه اللاعبون في نزاع مفتعل محكم بقواعد معينة بشكل يؤدي إلى نتائج قابلة للقياس الكمي، ويطلق على لعبة ما بأنها إلكترونية في حال توافرها على هيئة رقمية، ويتم تشغيلها على منصة الأجهزة الإلكترونية الرقمية"(صقر،٢٠١٩، ٤٠٠).

أما التعريف الإجرائي للألعاب الإلكترونية: فيقصد بها في هذه الدراسة: كافة الألعاب التي يمكن تحميلها على الهاتف المحمول، أو الجهاز اللوحي وتتوافر فيها خدمة الرسائل بين اللاعبين، كما تمكّنهم اللعبة من التواصل الصوتي أثناء اللعب، أو في غرف إلكترونية داخل هذه الألعاب.

الاغتراب الزواجي: يُعّرف بأنه: "ظاهره سيكولوجية تسبب الشعور بالغربة والكراهية بين الزوجين، والإحساس بعدم المسؤولية المتبادلة، مع الشعور بفقدان الأمل، والنظرة التشاؤمية لمستقبل العلاقة بينهما"(الحسن، ٢٠١١، ١١٧). كما يُعّرف بأنه: "الشعور بالتباعد النفسي والنفور بين الزوجين والاستقلالية باتخاذ القرار دون مراعاة الطرف الآخر، وسيطرة الوحدة النفسية داخل نطاق الحياة الزوجية، مما يفقد الطرفين معنى الحياة الزوجية"(منصور، ١٩٩٢، ١٢).

المفهوم الإجرائي للاغتراب الزواجي: يُعّرف في هذه الدراسة بأنه: شعور نفسي واجتماعي يشعر فيه الزوج أو الزوجة بفقدان الاتصال بنفسه، وبشريك حياته، رغم أنهما يعيشان

Journal of Research and Social Studies
National Center for Social Studies
volume 6, Issue (1) pp 68 - 111
Riyadh (1448/2026)

تحت سقف واحد، وتجعلهما يشعران بأنهما غرباء عن بعضهما البعض، وتتمثل الغربة في الأعراض المصاحبة والتي تشكل أبعاد الاغتراب الزوجي وهي:

١.الشعور بالعزلة وعدم المشاركة في الحياة الزوجية: شعور الزوجين أو أحدهما بالوحدة والفراغ، وعدم رغبته في مشاركة الطرف الآخر في شؤونه الخاصة، وانسحابه من المواقف الأسرية.

٢ .فقدان المعيارية وعدم احترام قيم الحياة الزوجية لدى الزوجين أو أحدهما، وضعف الالتزام بالقيم في الحياة الأسرية والزوجية أو قلة احترامها، وشعوره بأنه كي يحقق أهدافه ويلبي احتياجاته قد يسلك وسائل غير مشروعة.

٣.الشعور بالكراهية والاستياء من الحياة الزوجية: شعور أحد الزوجين أو كلاهما بالملل من الحياة والضيق وعدم القدرة على التفاهم، إضافة إلى شعور الكره وعدم الارتياح في الحياة الزوجية، وعدم موافقة هذه الحياة لما كان يتمنى.

٤.التشاؤم من مستقبل العلاقة الزوجية: نظرة أحد الزوجين أو كلاهما بنظرة تشاؤم، وعدم رغبة في إكمال الحياة الزوجية، أو إكمالها لظروف تتعلق بالأطفال ونحوه فقط دون الرغبة الحقيقية في ذلك.

الأزواج السعوديين: هم الذكور والإناث الذين تم عقد قرانهم رسميًا وفق الأنظمة الشرعية والقانونية المعمول بها في المملكة العربية السعودية، ويحمل كل منهما الجنسية السعودية (وزارة العدل السعودية، ٢٠٢٣).

أما التعريف الإجرائي للأزواج السعوديين في الدراسة الحالية: كل زوجين يحملان الجنسية السعودية، ويمارس أحدهما الألعاب الإلكترونية بشكل منتظم، ويُحتمل أن تؤثر هذه الممارسة على علاقتهما الزوجية من حيث الشعور بالاغتراب الزواجي.

النظرية التي تبنتها الدراسة

رغم تعدد النظريات الاجتماعية التي تناولت ظاهرة الاغتراب وتفسيراتها، إلا أن الدراسة الحالية ركزت على نظرية الاغتراب عند ميرتون والنظرية البنائية الوظيفية، نظرًا لارتباطهما الوثيق بموضوع البحث، ولأن ميرتون قدّم إطارًا تحليليًا يجمع بين تفسير أسباب الاغتراب، وتحليل وظائف الظواهر الاجتماعية، بما فيها الألعاب الإلكترونية. وقد تم اختيار هاتين النظريتين تحديدًا لقدرتهما على تفسير أبعاد الاغتراب الزواجي في ظل التحولات التقنية المعاصرة.

١ .**نظرية الاغتراب عند ميرتون:** يشير ميرتون في نظريته عن الاغتراب "أن السلوك الاجتماعي ينشأ حصيلة تعاون كلاً من النظام الاجتماعي، وثقافة المجتمع التي تشجع على نشوئه وتطوره من خلال عنصرين أساسيين في ثقافة المجتمع ونظمه، هما:

Journal of Research and Social Studies
National Center for Social Studies
volume 6, Issue (1) pp 68 - 111
Riyadh (1448/2026)

١.الأهداف التي ترسمها ثقافة المجتمع؛ حيث يشترك في هذه الأهداف جميع أفراد المجتمع ويطمحون في تحقيقها.

٢.الوسائل الاجتماعية المشروعة التي تتيح للأفراد تحقيق أهدافهم بطرق مشروعة (اليوسف، ٢٠٠٦). فالمشكلات الاجتماعية بعمومها وفقًا لرأي ميرتون ويمكن تفسير الاغتراب الزواجي من ضمنها، تحدث عندما يختل التوازن بين هذه الأهداف وبين وسائل تحقيقها في أي مجتمع فيتعرض هذا المجتمع إلى حالة من الاضطراب وعدم الاستقرار .

كما يضيف ميرتون "بأن اغتراب الفرد هو حالة يشعر فيها بالانفصال والعزلة عن ذاته، وعن المجتمع المحيط به، نظراً لعدم توافق معايير المجتمع مع معاييره الأمر الذي يجعله عاجزاً عن التوافق مع عالمه الداخلي والخارجي بشكل سليم، مما قد تشكل هذه العزلة عن الذات، وتباين المعايير بين الفرد ومجتمعه حالة من الانسحاب من الوسط الاجتماعي الذي يعيش فيه، أو الاضطرار للتعايش مع هذه المعايير بشكل قهري نظراً للقيود التي تحتم عليه البقاء داخل هذا المحيط، أو اختيار طريقاً أكثر صعوبة وهو التمرد على هذه المعايير لإشباع احتياجات يصعب إشباعها بالنسبة له إلا بهذه الطريقة للوصول إلى أهدافه"(الغريب، ٢٠١٦، ٢٠٠).

وقد تناول ميرتون مفهوم الاغتراب في مؤلفه عن البناء الاجتماعي والأنومي، واستخدم ميرتون الاغتراب لأول مرة عندما تحدث عن الأفراد الذين يجدون مصدر التفاوت بين قدرهم، والمكافآت الاجتماعية في بناءهم الاجتماعي، والذين قد يصيرون مغتربين عن ذلك البناء ويتكيفون مع نمط التمرد والثورة وهو النمط الخامس من أنماط الانحراف عنده، كما أن المصطلح ورد ثانية خلال حديثه عن الانسحاب، والذي يشير لرفض الأهداف الثقافية، والوسائل المنتظمة وتناوله لهؤلاء الذين يكونون مغتربين فعلاً، ولا يشاركون في إطار القيم العامة (شتا، ١٩٩٣).

وبذلك فإن الأزواج قد يجدون في الألعاب الإلكترونية التي توفر التفاعل مع الآخرين عن طريق التفاعل الصوتي المباشر، أو من خلال الرسائل المتاحة بين اللاعبين وسيلة لتحقيق أهدافهم التي لم يمكنهم تحقيقها في واقعهم الاجتماعي الفعلي، فحينما تصبح الأهداف التي يسعى إلى تحقيقها الأزواج صعبة المنال، أو أنهم يعجزون للوصول إليها بسبب الجمود في العلاقة الزوجية، أو وصولها إلى مرحلة متقدمة من الاغتراب بين الزوجين حيث يفقد الحوار الفعّال بين الأزواج، أو عدم مشاركة وقت الفراغ، أو بسبب كثرة الخلافات الزوجية وغيرها تكون الألعاب الإلكترونية وسيلة لتحقيق الأهداف الاجتماعية كالحاجة للتقدير، والمشاركة في الهوايات، ومواضيع الحوار المشتركة، وقد يكون العلاقات

Journal of Research and Social Studies
National Center for Social Studies
volume 6, Issue (1) pp 68 - 111
Riyadh (1448/2026)

العاطفية بين الجنسين أيضاً والتي قد فقدوها مع أزواجهم مما يعمق الاغتراب الزوجي لديهم.

وبالنظر إلى موضوع الدراسة الحالية نجد بأن الألعاب الإلكترونية قد ساهمت في حدوث الاغتراب الزواجي، وقضاء الزوجين العديد من الساعات مع الأشخاص في المجتمعات الافتراضية أكثر من العلاقات الأسرية، حيث نرى أنماط التكيف التي وضعها ميرتون قد تسهم بها الألعاب الإلكترونية في ظهور نمط التجديد، بحيث يتمسك الأزواج بهدف استمرار الحياة الزوجية، ويستخدمون أساليب جديدة للوصول إلى الهدف عن طريق الألعاب الإلكترونية فيمضون فيها الوقت الطويل، ومشاركة الحوار والهوايات مما قد يعمق الاغتراب بينهما .

كما قد يظهر نمط التمرد في الحياة الزوجية حيث يتخلى الأزواج عن الأهداف والوسائل المتاحة لتحقيقها، ويستبدلونها بأهداف ووسائل أخرى جديدة يحققونها من خلال المجتمعات الافتراضية على وجه العموم، والألعاب الإلكترونية على وجه الخصوص.

٢ .النظرية البنائية الوظيفية: تفسر النظرية البنائية الوظيفية علاقة الألعاب الإلكترونية بالاغتراب الزواجي، وذلك من خلال إسهامات روبرت ميرتون في النظرية البنائية الوظيفية، حيث يعتبر ميرتون من أهم العلماء الذين حاولوا أن يتلافوا نقد النظريات الكبرى ومن بينها البنائية الوظيفية وجعلها أكثر قرباً من الواقع الاجتماعي من خلال نظرياته متوسطة المدى، والذي يقصد بها النظريات التي تتوسط بين الاتجاهات الكبرى في القضايا الاجتماعية وبين الفروض الأمبريقية، باعتبارها أقدر على فهم الواقع الاجتماعي . وسيتم تناول إسهاماته من خلال مفهومي (الاختلال الوظيفي)، و(الوظيفة الظاهرة والكامنة) وذلك فيما يلي:

١ .الاختلال الوظيفي: يرى ميرتون بأن هناك معوقات وظيفية أو ما يسمى بالاختلال الوظيفي، حيث تكون للظاهرة الاجتماعية انعكاسات سلبية فليس من الضروري أن تكون إيجابية دائماً، لذلك فلابد من البحث عن التوازن القائم بين الوظائف الإيجابية، والمعوقات الوظيفية قبل القول بأن ظاهرة ما وظيفية، فالوظائف الإيجابية تعمل من أجل التكيف مع نسق معين والاختلالات الوظيفية هي الناتج التي تقلل من التكيف أو التوافق في هذا النسق (ناصر، ٢٠٢٠). وبناءً عليه فيمكن للألعاب الإلكترونية أن تساهم في بعض الوظائف الإيجابية مثل: شغل وقت الفراغ، وتنمية المهارات، وفي المقابل قد تكون لها العديد من الوظائف السلبية مثل: عزلة أحد الزوجين، وضعف التواصل بينهما، وعدم قضاء أوقات الفراغ بينهما بشكل مشترك.

٢ .الوظيفة الظاهرة والكامنة: " تشير الوظيفة الظاهرة عند ميرتون إلى النتائج الموضوعية لأي نظام اجتماعي أي النتائج المقصودة، في حين الوظيفة الكامنة قصد بها ميرتون النتائج غير المقصودة لأي نظام اجتماعي، وقد بيّن ميرتون بأن مفهوم الوظيفة قد تكون ظاهرة ومتعارف عليها ومقصودة

Journal of Research and Social Studies
National Center for Social Studies
volume 6, Issue (1) pp 68 - 111
Riyadh (1448/2026)

من جانب، ولكن في نفس الوقت قد تقوم بوظيفة أخرى غير مقصودة كامنة"(الطعاني، ٢٠١٤، ١٠٨). وبالنظر إلى الألعاب الإلكترونية فإن لها وظائف ظاهرة، وهي اللعب وإمضاء وقت الفراغ بشكل مسلي، ولكنها في المقابل قد تقوم بوظائف أخرى كامنة مثل: تكوين العلاقات الافتراضية، وتفضيل قضاء وقت الفراغ فيها أكثر من قضائه مع العائلة وغيرها، والتي قد تساهم بشكل مباشر أو غير مباشر في حدوث الاغتراب الزوجي بين الزوجين .

ورغم تعدد النظريات الاجتماعية التي تناولت ظاهرة الاغتراب وتفسيراتها، ركزت الدراسة الحالية على نظرية الاغتراب عند ميرتون والنظرية البنائية الوظيفية، نظرًا لارتباطهما الوثيق بموضوع البحث، حيث قدّم ميرتون إطارًا تحليليًا يجمع بين تفسير أسباب الاغتراب وتحليل وظائف الظواهر الاجتماعية، بما فيها الألعاب الإلكترونية. وقد تم اختيار هاتين النظريتين تحديدًا لقدرتهما على تفسير أبعاد الاغتراب الزواجي في ظل التحولات التقنية المعاصرة، مع الإقرار بأن هناك نظريات أخرى قد تفسر الظاهرة من زوايا مختلفة. وتبرز أهمية هذين الإطارين في تفسير نتائج الدراسة، إذ توضح نظرية الاغتراب عند ميرتون كيف يمكن أن تؤدي الفجوة بين الأهداف الزوجية والوسائل المتاحة لتحقيقها إلى شعور الأزواج بالعزلة والانسحاب من الحياة الأسرية، وهو ما قد يدفعهم للبحث عن بدائل في العالم الافتراضي مثل: الألعاب الإلكترونية. كما تفسر النظرية البنائية الوظيفية كيف أن للألعاب الإلكترونية وظائف ظاهرة وكامنة قد تؤدي في بعض الحالات إلى اختلال التوازن الأسري، وزيادة مشاعر الاغتراب بين الزوجين. وبذلك، توفر هاتان النظريتان إطارًا مناسبًا لتحليل العلاقة بين الألعاب الإلكترونية والاغتراب الزواجي في المجتمع السعودي المعاصر.

الدراسات السابقة

-دراسة Coyne وآخرون (٢٠١٢) بعنوان: "تأثير الألعاب الإلكترونية على الصراع في العلاقات الزوجية": هدفت الدراسة إلى استكشاف العلاقة بين ممارسة أحد الزوجين للألعاب الإلكترونية ومستوى الصراع وجودة العلاقة بين الشريكين، بالإضافة إلى معرفة ما إذا كان اختلاف مستوى ممارسة الألعاب بين الزوجين يؤثر على العلاقة الزوجية بشكل سلبي. واستهدفت الدراسة عينة مكونة من (١٣٣٣) زوجًا وزوجة في الولايات المتحدة الأمريكية، واعتمدت على المنهج الكمي باستخدام الاستبيانات. وأظهرت نتائج الدراسة أن كثرة ممارسة أحد الزوجين للألعاب الإلكترونية ترتبط بزيادة الصراع، وتراجع جودة العلاقة الزوجية، خاصةً إذا كان أحد الشريكين فقط هو من يمارس الألعاب، مما قد يؤدي إلى مشاعر الاغتراب أو البعد العاطفي بين الأزواج.

Journal of Research and Social Studies
National Center for Social Studies
volume 6, Issue (1) pp 68 - 111
Riyadh (1448/2026)

-دراسة علي(٢٠١٣م) بعنوان "انعكاسات الجماعات الافتراضية على أحداث مشكلة الاغتراب الزواجي، وتصور مقترح لدور خدمة الجماعة في مواجهتها في جمهورية مصر العربية". هدفت الدراسة إلى التعرف على انعكاسات الجماعات الافتراضية في أحداث الاغتراب الزواجي، والتعرف على إسهامات الجماعات الافتراضية في تخفيف مظاهر الزواجي، وتعد من الدراسات الوصفية التحليلية، واعتمدت الباحثة على منهج المسح الاجتماعي الشامل، وقد تكونت العينة من (١٠٠) زوج وزوجة من المتزوجين حديثًا في محافظة القاهرة، تم اختيارهم بطريقة عشوائية من خلال مراكز خدمة المجتمع وبعض الجمعيات الأهلية. واستخدمت الاستبيان كأداة للدراسة، وقد توصلت الدراسة إلى عدة نتائج منها: أن النظرة التشاؤمية لمستقبل الحياة الزوجية وكذلك الشعور بأن الحياة بينهم أصبحت مستحيلة، والشعور بتحطيم العلاقة بينهما هي من مظاهر الاغتراب الزواجي، وأيضاً أن العلاقات في الجماعات الافتراضية تؤدي إلى إهمال الطرف الآخر، وأن التواصل مع الجماعات الافتراضية يؤدي إلى شعور الطرفين باللامبالاة، والقصور في تحمل المسؤولية.

-دراسة شحاته (٢٠١٥) بعنوان: "مدخل انتقائي للتخفيف من الاغتراب الزواجي لمستخدمي الإنترنت من المتزوجين حديثًا في جمهورية مصر العربية". هدفت الدراسة إلى الكشف عن مدخل انتقائي للتخفيف من الاغتراب الزواجي لمستخدمي الإنترنت من المتزوجين حديثًا. واستخدمت الدراسة المنهج التجريبي. وتكونت عينة الدراسة من (٨) من المتزوجين حديثًا (زوج-زوجة) يعانون من اغتراب زواجي من المترددين على مكتب التوجيه والاستشارات الأسرية بمدينة قنا. وتمثلت أدوات الدراسة من مقياس الاغتراب الزواجي لمستخدمي الإنترنت من المتزوجين حديثًا. وتوصلت نتائج الدراسة إلى أن استخدام المدخل الانتقائي في خدمة الفرد من خلال الأساليب المستمدة من العلاج الأسرى والعلاج السلوكي والعلاج الواقعي والتي تمثلت في (أساليب تحسين الاتصال-إعادة بناء القيم الأسرية-تحقيق التوازن الأسرى-إعادة البناء المعرفي-ضبط الذات-التدريب على التعليمات الذاتية-التدريب على إعادة العزو-التركيز على السلوك بدلاً من المشاعر)، حسّنت العلاقات بين الزوجين، وتصحيح أفكارهما ومعتقداتهما الخاصة باستخدام الإنترنت. كما توصلت إلى أن برنامج التدخل المهني أدى إلى التخفيف من الاغتراب الزواجي حيث دلت العبارات واستجابات المتزوجين قبل التدخل على زيادة الخلافات بينهم نتيجة لانشغالهما بالإنترنت، وعدم مراعاة احتياجات الطرف الآخر.

-دراسة الحايس وآخرون (٢٠١٦) بعنوان: "تطبيقات شبكات التواصل الاجتماعي عبر الهواتف الذكية وعلاقتها بالاغتراب لدى الشباب الجامعي في سلطنة عمان". هدفت الدراسة إلى الكشف عن أهم التطبيقات الاتصالية التي

يعتمد عليها الشباب العماني، ومعرفة الدوافع لهم، ومعرفة مستوى الاغتراب لدى الشباب العماني الذي يعتمد على الهاتف الذكي في التواصل الاجتماعي. وقد تمثل مجتمع الدراسة في الطلاب المسجلين في جامعة السلطان قابوس بكلياتها المختلفة (ذكوراً وإناثاً) على عينة قوامها (٣٠٠) مفردة، وتوصلت نتائج الدراسة إلى أن أعلى التطبيقات الاتصالية التي يقضي فيها الشباب العماني وقته، هي الانستغرام، والفيس بوك، وتويتر، وكانت الدوافع حول استخدام شبكات التواصل الاجتماعي هي: التواصل مع الأصدقاء والزملاء، وتبادل الأخبار حول الدراسة، وتبادل الرسائل والملفات والأغاني ومقاطع الفيديو، كما كشفت الدراسة عن مستوى من الاغتراب بتأثير متوسط لاعتماد عينة الدراسة على الهواتف الذكية في عملية التواصل الاجتماعي، مما يشير إلى أن الاعتمادية على الهواتف الذكية أدت-تدريجياً- إلى انسلاخ الأفراد من سياقاتهم الاجتماعية، وانغماسهم ضمن جماعات افتراضية على الفضاء الإلكتروني، وتفضيل التواصل الاجتماعي الشبكي من خلال الهواتف على التواصل الواقعي.

-دراسة الطنبولي(٢٠١٦م) بعنوان: "أثر إدمان الأزواج للإنترنت على الاغتراب الزواجي لديهم من منظور الممارسة العامة للخدمة الاجتماعية في محافظة الدقهلية" هدفت الدراسة إلى الكشف عن أثر إدمان الأزواج للإنترنت على الاغتراب الزواجي لديهم من منظور الممارسة العامة للخدمة الاجتماعية. واستخدمت منهج المسح الاجتماعي. وتكونت الدراسة من الأزواج العاملين في جامعة الدلتا للعلوم والتكنولوجيا في محافظة الدقهلية، وتمثلت أداة الدراسة في مقياس الاغتراب الزواجي للأزواج مدمني استخدام الإنترنت. وتوصلت نتائج الدراسة إلى وجود علاقة طردية دالة إحصائيًا بين إدمان الأزواج للإنترنت، وفقدان مشاعر الرضا الزواجي، ووجود علاقة طردية دالة إحصائيا عند مستوى معنوية (٠,٠١) بين إدمان الأزواج للإنترنت والاغتراب الزواجي لديهم.

-دراسة المياحي (٢٠١٦م) بعنوان: "الاغتراب الزواجي لدى الأسرة العراقية: دراسة ميدانية في مدينة بعقوبة" هدفت الدراسة إلى قياس مستوى الاغتراب الزواجي لدى عينة من الأسر العراقية، وكذلك التعرف على وجود فروق معنوية ذات دلالة إحصائية عند مستوى (٠,٠٥) بين الاغتراب الزواجي والجنس (ذكور وإناث) ، وعلاقة الاغتراب الزواجي بالمستوى التعليمي للزوج والزوجة، وعلاقة الاغتراب الزواجي بعد سنوات الزواج. ولتحقيق هذا الهدف قامت الباحثة بتطبيق مقياس الاغتراب الزواجي على عينة مكونة من (١٢٠) زوجًا وزوجة وتوصلت نتائج الدراسة إلى أن عينة البحث المكونة من الزوج والزوجة لديهم اغتراب زواجي، وتوجد فروق معنوية ذات دلالة إحصائية بين الذكور لصالح الإناث، كما لا توجد فروق معنوية ذات دلالة إحصائية بين مستوى الاغتراب الزواجي لعينة البحث

Journal of Research and Social Studies
National Center for Social Studies
volume 6, Issue (1) pp 68 - 111
Riyadh (1448/2026)

وسنوات الزواج، وأنه لا توجد فروق معنوية ذات دلالة إحصائية بين مستوى الاغتراب الزواجي والمستوى التعليمي، كما توجد فروق معنوية ذات دلالة إحصائية بين الذكور والإناث وفقاً لمتغير المستوى التعليمي لصالح الإناث.

-**دراسة رمضان(٢٠١٩)** بعنوان:" العلاقات الاجتماعية لمستخدمي الألعاب الإلكترونية عبر الإنترنت لعبة PUBGأنموذجاً دراسة ميدانية مطبقة على طلاب الجامعات المصرية"، هدفت الدراسة إلى رصد أهم المحددات المرتبطة بممارسة الشباب لهذه اللعبة، والكشف عن طبيعة ومدى التأثير الذي مارسته اللعبة على شبكة العلاقات الاجتماعية لممارسيها من أفراد العينة، وذلك باستخدام منهج المسح الاجتماعي بالعينة، وطبقت الدراسة الميدانية على عينة بلغ عددها (٦٤٠) مفردة من طلاب وطالبات الجامعات المصرية باستخدام أداة الاستبيان، والملاحظة بالمشاركة في مجتمع اللعب الافتراضي، وتوصلت نتائج الدراسة إلى أن الأفراد يلعبون هذه اللعبة من أجل قضاء وقت الفراغ، وإثبات المهارة، وأن ثمة علاقات اجتماعية تشكلت بين اللاعبين وتطورت لتتحول من علاقات عبر المجال الافتراضي إلى علاقة في الحياة الواقعية، وأن العلاقات التي تشكلت من خلال اللعبة لا يعني مطلقاً أن لعبة ببجي أو غيرها من الألعاب الإلكترونية تصنع علاقات في حد ذاتها، بل هي وسيلة أسهمت في تشكيل علاقات ذات طابع اجتماعي، تتسم بخصائص تقترب بشدة من خصائص العلاقات الواقعية، بل وامتدت الخصائص لتصل إلى أن تصبح شكلاً من العلاقات العاطفية.

-**دراسة البشري (٢٠٢٠م)** بعنوان: "دور وسائل التواصل الاجتماعي في تحقيق الاغتراب الزواجي" ، هدفت الدراسة إلى تحديد دور وسائل التواصل الاجتماعي في تحقيق الاغتراب الزواجي، وإلى تحديد دور المرشد الأسري في مساعدة الأسرة السعودية حول التعامل مع مشكلة الاغتراب الزواجي، وتعتبر الدراسة من الدراسات الوصفية، حيث تم استخدام منهج المسح الاجتماعي بالعينة العمدية لطلاب مرحلة الماجستير في برنامج التوجيه والإصلاح الأسري النوعي بقسم علم الاجتماع والخدمة الاجتماعية، وكانت عينة الدراسة (٥٥) مفردة، وقد اعتمدت الدراسة على الاستبانة كأداة لجمع البيانات. وجاءت نتائج الدراسة أن لوسائل التواصل الاجتماعي دورًا في تحقيق عدم الرضا عن الحياة الزوجية، وكذلك العزلة الاجتماعية وعدم المشاركة في الحياة الزوجية .

-**دراسة الصوافيه وآخرون (٢٠٢١م)** بعنوان: "الاغتراب الزواجي وعلاقته ببعض المتغيرات لدى عينة من الأزواج في سلطنة عمان" هدفت الدراسة إلى التعرف على مدى انتشار مشكلة الاغتراب الزواجي بين الأزواج عينة البحث وعلاقتها بالمتغيرات التالية (الجنس، والعمر، والمستوى التعليمي، وتعدد الزوجات، والسكن، وطريقة التعارف للزواج)، واعتمدت الدراسة على المنهج الوصفي، وتم تطبيق

Journal of Research and Social Studies
National Center for Social Studies
volume 6, Issue (1) pp 68 - 111
Riyadh (1448/2026)

مقياس الاغتراب على عينة قوامها (١٠٧٩) من زوج وزوجة، وتوصلت نتائج الدراسة إلى أن الشعور بالعزلة وعدم المشاركة في الحياة الزوجية ينتشر أحيانًا، والشعور بالكراهية والاستياء من الحياة الزوجية لا ينتشر مطلقًا، وتوصلت كذلك إلى أنه لا يوجد فروق ذات دلالة إحصائية بين متغير (الجنس) والاغتراب الزواجي بين الأزواج عينة البحث، كما لا توجد فروق ذات دلالة إحصائية بين متغير (المستوى التعليمي) لكل من الأزواج والزوجات والاغتراب الزواجي بين الأزواج. بينما وجدت فروق دالة إحصائياً لمتغير العمر لصالح الأزواج من عمر (٤١-٥٠) عاماً.

-دراسة منصور وآخرون (٢٠٢١م) بعنوان: "استراتيجيات تعامل ربة الأسرة مع المجتمعات الافتراضية وعلاقتها بالاغتراب الزواجي"، هدفت الدراسة إلى التعرف على استراتيجيات تعامل ربة الأسرة مع المجتمعات الافتراضية، ومدى ارتباط هذه الاستراتيجيات بشعورها بالاغتراب الزواجي. وقد تم تطبيق الدراسة على مجتمع من ربات الأسر المتزوجات في محافظة الدقهلية بجمهورية مصر العربية، حيث تكونت العينة من (٣٣٨) ربة أسرة تم اختيارهن بطريقة عمدية غرضية. واستخدمت الدراسة المنهج الوصفي التحليلي، وتم جمع البيانات باستخدام استبيان أعد خصيصًا لهذا الغرض. وتوصلت نتائج الدراسة إلى وجود علاقة ارتباطية دالة إحصائياً بين استراتيجيات تعامل ربة الأسرة مع المجتمعات الافتراضية، ومستوى شعورها بالاغتراب الزواجي، كما أظهرت النتائج أن حدة الاغتراب الزواجي تزداد عندما يكون مستوى تعليم الزوجة أعلى من مستوى تعليم الزوج.

-دراسة الشيخي والزوي (٢٠٢٢م) بعنوان: "الألعاب الإلكترونية وأثرها على العلاقات الأسرية – لعبة الببجي نموذجاً"، هدفت الدراسة إلى التعرف على تأثير الألعاب الإلكترونية، وبشكل خاص لعبة الببجي على العلاقات داخل الأسرة الليبية. واعتمدت الدراسة المنهج الوصفي، وطبقت على مجتمع من الأفراد الليبيين من مختلف الفئات العمرية من مستخدمي لعبة الببجي.وبلغ حجم العينة (٣٨٤) مفردة، تم اختيارهم بطريقة المسح بالعينة، وجمعت البيانات باستخدام استبانة أعدت خصيصًا لهذا الغرض، وركزت الدراسة على متغيرات مثل: عدد ساعات اللعب، وعدد الجولات، والوسيلة المستخدمة للعب، ووقت اللعب، وتأثيرها على العلاقات الأسرية الاجتماعية والوجدانية، وأظهرت نتائج الدراسة أن العلاقات الأسرية الاجتماعية تأثرت نوعًا ما بالألعاب الإلكترونية (لعبة الببجي)، بينما لم يظهر تأثير واضح على العلاقات الأسرية الوجدانية. كما وجدت الدراسة فروقًا ذات دلالة إحصائية عند مستوى معنوية (٠,٠٥) في فاعلية الاستجابات للعلاقات الأسرية الاجتماعية والوجدانية تبعًا لمتغيرات نوع الوسيلة المفضلة، ووقت دخول اللعبة، وعدد ساعات اللعب، وطريقة اللعب.

Journal of Research and Social Studies
National Center for Social Studies
volume 6, Issue (1) pp 68 - 111
Riyadh (1448/2026)

-دراسة Konlan I, Abdulai M, (2023) Ibrahim H بعنوان: "اكتشاف تأثير وسائل التواصل الاجتماعي على الزواج في شمال غانا"، هدفت الدراسة لمعرفة تأثير وسائل التواصل الاجتماعي على العلاقات الزوجية في شمال غانا. واستخدمت الدراسة نهجًا مختلطًا متسلسلًا يجمع بين البيانات الكمية والنوعية. وأشارت نتائج الدراسة إلى اعتماد قوي جدًا على وسائل التواصل الاجتماعي بين السكان، كما أدى الاستخدام المكثف لوسائل التواصل الاجتماعي إلى زيادة مستوى التحكم والشك والغيرة وانعدام الثقة بين الزوجين، مما يؤثر على جودة العلاقات الزوجية، وتبرز الدراسة أن الوقت المفرط الذي يقضيه الزوجين على الإنترنت والتواصل قد يؤدي إلى سوء الفهم بين الأزواج، وغالباً ما يقارن الزوجان علاقتهما بصور الآخرين على الإنترنت التي تبدو مثالية.

التعليق على الدراسات السابقة

اتضح من الدراسات السابقة بوجه عام أن غالبيتها ركزت على الاغتراب الزواجي باعتباره من المواضيع المهمة التي زادت حدتها بعد التطور في برامج التواصل الاجتماعي وتأثيرها في نوع العلاقات الاجتماعية، والعلاقات الأسرية، بينما ركزت بقية الدراسات على تأثير الألعاب الإلكترونية والمجتمعات الافتراضية الموجودة داخلها على العزلة، والاغتراب بشكل عام.

واعتمدت غالبية الدراسات على الدراسة الوصفية، واستخدام الاستبانة أداة لجمع البيانات، ولكنها اختلفت في الأهداف، والتساؤلات وطبيعة المجتمع الذي طبقت عليه الدراسة.

وقد استفادت الدراسة الحالية من الدراسات السابقة في تحديد مشكلة الدراسة، وصياغة الأهداف، واستعراض المقاييس التي تم تصميمها لقياس مستوى الاغتراب الزواجي، وتميزت الدراسة الحالية بأنها: ربطت بين الألعاب الإلكترونية والاغتراب الزواجي لدى الأسرة السعودية والذي لم يتم دراسته – بحسب علم الباحثة– في التراث النظري لعلم الاجتماع، كما تم تصميم مقياس خاص لهذه الدراسة، إضافة إلى استخدام أداة الملاحظة بالمشاركة لمجتمع الدراسة.

الإجراءات المنهجية

نوع ومنهج الدراسة: انطلاقاً من مشكلة الدراسة وأهدافها فإن الدراسة الحالية تقع ضمن الدراسات الوصفية التحليلية، والتي تهدف إلى وصف الواقع الفعلي للألعاب الإلكترونية وعلاقتها بالاغتراب الزواجي. واستخدم منهج المسح الاجتماعي بالعينة، ويعد هذا المنهج من أكثر المناهج ملائمة لموضوع الدراسة، ويمكن أن يساعد في الحصول على معلومات دقيقة حول علاقة الألعاب الإلكترونية بالاغتراب الزواجي.

Journal of Research and Social Studies
National Center for Social Studies
volume 6, Issue (1) pp 68 - 111
Riyadh (1448/2026)

مجتمع وعينة الدراسة

يتكوّن مجتمع الدراسة من الأزواج السعوديين (ذكورًا وإناثًا) الذين يمارسون الألعاب الإلكترونية بشكل دوري. ونظرًا لأن مجتمع الدراسة لا يمكن تحديده بدقة، ولا توجد أي إحصائيات في هذا الصدد، فقد استخدمت الدراسة العينة القصدية، وهي نوع من أنواع العينات غير الاحتمالية، بما يخدم أهداف البحث. وعلى الرغم من أن هذه العينة قد لا تمثل جميع وجهات النظر، إلا أنها تُعد أساسًا متينًا للتحليل العلمي، ومصدرًا ثريًا للمعلومات التي تشكل قاعدة مناسبة للباحثة حول موضوع الدراسة. وتم اختيار العينة القصدية من مجتمع الدراسة وفق معايير محددة لضمان ملاءمتها لأهداف البحث؛ إذ اشترط أن يكون المشارك سعودي الجنسية، ومتزوجًا، سواء كان ذكرًا أو أنثى، ويمارس الألعاب الإلكترونية بشكل منتظم. وقد قامت الباحثة بالانضمام إلى منصات ومجموعات إلكترونية متخصصة بالألعاب الإلكترونية، والتواصل مع الأعضاء الذين أفادوا بأنهم متزوجون، وذلك من خلال الرسائل الخاصة أو المشاركات العامة، مع توضيح هدف الدراسة وشروط المشاركة منذ البداية. وبذلك، تم اختيار المشاركين الذين تنطبق عليهم الشروط بشكل مقصود، بما يحقق أهداف الدراسة ويضمن جمع بيانات من الفئة المستهدفة بدقة وموضوعية.

أدوات الدراسة

١. الملاحظة بالمشاركة: استخدمت الباحثة أداة الملاحظة بالمشاركة، حيث شاركت مع مجتمع الدراسة في الألعاب الإلكترونية، وقامت بملاحظة سلوكياتهم وتفاعلاتهم أثناء اللعب وتدوين هذه الملاحظات بشكل منهجي، ليتم تحليلها ضمن نتائج الدراسة؛ بهدف الكشف عن العلاقة بين ممارسة الألعاب الإلكترونية والاغتراب الزواجي. وقد أُستخدمت الملاحظة بالمشاركة خلال الفترة الزمنية الممتدة من ١٩ يونيو ٢٠٢٤م وحتى ٢٢ نوفمبر ٢٠٢٤م.

٢.الاستبانة: صممت استبانة لجمع البيانات الكمية، حيث تم توزيع الاستبانة على عينة الدراسة من السعوديين المتزوجين من الذكور والإناث، ممن يمارسون الألعاب الإلكترونية، وذلك من خلال التواصل المباشر عبر المنصات التي يتواجدون فيها، لضمان وصولها إلى الفئة المستهدفة وجمع البيانات اللازمة للدراسة. وقد اشتملت على مقياس (من إعداد الباحثة) وذلك بعد الاطلاع على العديد من مقاييس الاغتراب الزواجي، وقد تم تصميم هذا المقياس ليلائم طبيعة الدراسة وموضوعها. وقد اعتمدت الدراسة على مقياس ليكرت (الثلاثي) وهو يتكون من استجابات تتمثل في موافق، موافق إلى حد ما، غير موافق، ومن ثم التعبير عن هذا المقياس كمياً، بإعطاء كل عبارة من العبارات السابقة درجة، وفقاً للتالي: موافق (٣)، موافق إلى حد ما

Journal of Research and Social Studies
National Center for Social Studies
volume 6, Issue (1) pp 68 - 111
Riyadh (1448/2026)

(٢)، غير موافق (١)، ثم تم تصنيف تلك الإجابات إلى ثلاثة مستويات متساوية المدى من خلال المعادلة التالية:

طول الفئة = (أكبر قيمة– أقل قيمة) ÷ عدد بدائل المقياس = (٣–١) ÷ ٣= ٠,٦٦ وذلك للحصول على مدى المتوسطات لكل وصف أو بديل كما في الجدول الآتي:

جدول (١) تقسيم فئات مقياس ليكرت الثلاثي (حدود متوسطات الاستجابات)

الوصف	حدود الفئة
موافق	٢,٣٤ – ٣,٠
موافق إلى حد ما	١,٦٧– ٢,٣٣
غير موافق	١,٠– ١,٦٦

صدق الأداة: اعتمدت الدراسة على الصدق الظاهري، وعرضت الاستبانة على مجموعة من أعضاء هيئة التدريس في تخصص علم الاجتماع.

صدق الاتساق الداخلي لأداة الدراسة: للتأكد من تماسك عبارات الاستبانة قامت الباحثة بحساب صدق الاتساق الداخلي للاستبانة على عينة استطلاعية مكونة من (٣٠) من الأزواج أو الزوجات، وذلك بحساب معامل ارتباط بيرسون بين الدرجة لكل عبارة والدرجة الكلية للمتغير أو المحور التابعة له، وكذلك تم حساب معامل ارتباط بيرسون بين الدرجة لكل متغير وبين الدرجة الكلية للمحور التابع له، وأخيرًا تم حساب معامل ارتباط بيرسون بين الدرجة لكل محور وبين الدرجة الكلية للاستبانة، واستُخدم لذلك برنامج (SPSS) وتوضح الجداول التالية ذلك:

جدول (٢): معاملات ارتباط بيرسون بين كل عبارة من عبارات الاستبانة وبين الدرجة الكلية للمحور التابعة له وارتباط كل محور بالدرجة الكلية للاستبانة

المحور الأول: واقع تأثير الألعاب الإلكترونية على الحياة الزوجية		المحور الثاني: مظاهر الاغتراب الزواجي وعلاقته بالألعاب الإلكترونية							
رقم العبارة	معامل الارتباط	المتغير الأول: الشعور بالعزلة وعدم المشاركة في الحياة		المتغير الثاني: فقدان المعيارية		المتغير الثالث: الشعور بالكراهية والاستياء من الحياة الزوجية		المتغير الرابع: التشاؤم من مستقبل العلاقة الزوجية	
		رقم العبارة	معامل الارتباط	رقم العبارة	معامل الارتباط	رقم العبارة	معامل الارتباط	رقم العبارة	معامل الارتباط
١	٠,٥٤٧**	١	٠,٦٩١**	١	٠,٧٧٩**	١	٠,٥١٠**	١	٠,٨٥٥**
٢	٠,٥٢٥**	٢	٠,٧٥٩**	٢	٠,٧٧٨**	٢	٠,٤٥٤*	٢	٠,٧٥٤**
٣	٠,٤١٢*	٣	٠,٦٦٩**	٣	٠,٨٨٧**	٣	٠,٧٤٥**	٣	٠,٨٣٥**
٤	٠,٦٩٠**	٤	٠,٨٢٧**	٤	٠,٦٤٧**	٤	٠,٧٩١**	٤	٠,٣٧٩*
٥	٠,٥٣٨**	٥	٠,٧٣٩**	٥	٠,٧٧٥**	٥	٠,٨٠٣**	٥	٠,٤٤٤*

Journal of Research and Social Studies
National Center for Social Studies
volume 6, Issue (1) pp 68 - 111
Riyadh (1448/2026)

المحور الأول: واقع تأثير الألعاب الإلكترونية على الحياة الزوجية		المحور الثاني: مظاهر الاغتراب الزواجي وعلاقته بالألعاب الإلكترونية							
رقم العبارة	معامل الارتباط	المتغير الأول: الشعور بالعزلة وعدم المشاركة في الحياة		المتغير الثاني: فقدان المعيارية		المتغير الثالث: الشعور بالكراهية والاستياء من الحياة الزوجية		المتغير الرابع: التشاؤم من مستقبل العلاقة الزوجية	
		رقم العبارة	معامل الارتباط	رقم العبارة	معامل الارتباط	رقم العبارة	معامل الارتباط	رقم العبارة	معامل الارتباط
٦	٠,٣٦٨*	٦	٠,٦٢٥**	٦	٠,٥٨٣**	٦	٠,٨٢٩**	٦	٠,٧٤٢**
٧	٠,٧٠٧**	٧	٠,٦٤٥**	٧	٠,٧٢٢**	٧	٠,٨٣٣**	٧	٠,٨١٨**
٨	٠,٦٣١**	٨	٠,٥١٤**	٨	٠,٦٩٨**	٨	٠,٧٣٨**	الارتباط بالمحور	٠,٧٧٨**
٩	٠,٧٩٢**	٩	٠,٨٠٤**	٩	٠,٦٩٨**	الارتباط بالمحور	٠,٨٨٧**		
١٠	٠,٨٠٧**	١٠	٠,٦٠٩**	الارتباط بالمحور	٠,٨٨٩**				
		١١	٠,٣٩٩*						
		الارتباط بالمحور	٠,٨١٠**						

(*) دالة عند مستوى (٠,٠٥)، (**) دالة عند مستوى (٠,٠١)

اتضح من جدول رقم (٢) ومن خلال معاملات ارتباط بيرسون ارتباط جميع عبارات الاستبانة بالدرجة الكلية للمتغير أو المحور التابعة له ارتباط موجبًا ودالاً إحصائياً عند مستوى الدلالة (٠,٠١)، كما تبين ارتباط الدرجة الكلية لكل متغير من متغيرات المحور الثاني: مظاهر الاغتراب الزواجي وعلاقته بالألعاب الإلكترونية بالدرجة الكلية للمحور مما يدل على صدق الاتساق الداخلي على مستوى عبارات ومتغيرات الاستبانة.

جدول (٣): معاملات ارتباط بيرسون بين الدرجة الكلية لكل محور من محاور الاستبانة وبين الدرجة الكلية للاستبانة

المحور	معامل الارتباط بالدرجة الكلية للاستبانة
المحور الأول: واقع تأثير الألعاب الإلكترونية على الحياة الزوجية.	٠,٧٧٥**
المحور الثاني: مظاهر الاغتراب الزواجي وعلاقته بالألعاب الإلكترونية.	٠,٩٨٢**

اتضح من خلال معاملات ارتباط بيرسون في الجدول رقم (٣) ارتباط الدرجة الكلية لكل محور من محاور الاستبانة وبين الدرجة الكلية للاستبانة، وجميعها دالة عند مستوى الدلالة (٠,٠١)، مما يدل على تحقق الاتساق الداخلي على

Journal of Research and Social Studies
National Center for Social Studies
volume 6, Issue (1) pp 68 - 111
Riyadh (1448/2026)

مستوى محاور الاستبانة، وتحقق صدق الاتساق الداخلي للاستبانة، وأنها تتسم بدرجة موافق من الصدق، وصالحة لقياس ما وضعت لقياسه.

ثبات أداة الدارسة: قامت الباحثة بحساب ثبات الاستبانة وذلك باستخدام معامل ثبات ألفا كرونباخ Cronbach's Alpha وذلك على عينة استطلاعية مكونة من (٣٠) من الأزواج أو الزوجات، ويوضح الجدول التالي معاملات ثبات الاستبانة على مستوى المتغيرات والمحاور وإجمالي الاستبانة.

جدول (٤): قيم معاملات ثبات أبعاد ومحاور الاستبانة وإجمالي الاستبانة باستخدام معامل ألفا كرونباخ

المتغير / المحور	عدد العبارات	معامل ثبات ألفا كرونباخ
المحور الأول: واقع تأثير الألعاب الإلكترونية على الحياة الزوجية.	١٠	٠,٨٠٩
المتغير الأول: الشعور بالعزلة وعدم المشاركة في الحياة.	١١	٠,٨٧٤
المتغير الثاني: فقدان المعيارية.	٩	٠,٨٨٩
المتغير الثالث: الشعور بالكراهية والاستياء من الحياة الزوجية.	٨	٠,٨٦١
المتغير الرابع: التشاؤم من مستقبل العلاقة الزوجية.	٧	٠,٨٢٣
المحور الثاني: مظاهر الاغتراب الزواجي وعلاقته بالألعاب الإلكترونية.	٣٥	٠,٩٤٤
إجمالي الاستبانة	٤٥	٠,٩٤٩

اتضح من جدول رقم (٤) ارتفاع معاملات ثبات متغيرات ومحاور الاستبانة باستخدام معامل ألفا كرونباخ حيث انحصرت بين (٠,٨٠٩، ٠,٩٤٤)، كما بلغ معامل ثبات ألفا كرونباخ لإجمالي الاستبانة (٠,٩٤٩) وهو معامل ثبات مرتفع، مما يدل على تحقق ثبات الاستبانة بشكل عام.

مجالات الدراسة

١ /المجال المكاني: طبقت هذه الدراسة على الألعاب الإلكترونية، التي يوجد بها خاصية التواصل الصوتي، والرسائل بين اللاعبين، حيث تم التواصل مع اللاعبين أثناء اللعب، وهي الألعاب التالية: (بوبجي، يلا لودو، لودو ستار).

٢/المجال الزماني: أجريت هذه الدراسة الميدانية؛ بدايةً من تاريخ ٢٠٢٤/٦/١٩م وحتى ٢٠٢٤/١١/٢٢م.

٣ /المجال البشري: يشتمل المجال البشري على المتزوجين السعوديين من الذكور والإناث ممارسي الألعاب الإلكترونية.

الأساليب الإحصائية المستخدمة في الدراسة:

لتحقيق أهداف الدراسة، وتحليل البيانات وتفسير نتائج الدراسة التي تم تجميعها، فقد استخدم العديد من الأساليب الإحصائية المناسبة باستخدام الحزم الإحصائية للعلوم الاجتماعية، والتي يرمز لها اختصاراً بالرمز (SPSS). وتم حساب العديد من المقاييس الإحصائية ومنها: التكرارات والنسب المئوية والمتوسط الحسابي والانحراف المعياري، ومعامل ارتباط "بيرسون" ومعامل ألفا كرونباخ، وغيرها.

Journal of Research and Social Studies
National Center for Social Studies
volume 6, Issue (1) pp 68 - 111
Riyadh (1448/2026)

خصائص مفردات الدراسة

جدول (٥) توزيع أفراد العينة وفق متغير: الجنس

الجنس	العدد	النسبة المئوية %
ذكر	٧٣	٣٦,٦٨
أنثى	١٢٦	٦٣,٣٢
المجموع	**١٩٩**	**١٠٠,٠**

اتضح من جدول رقم (٥) أن أكثر من نصف حجم أفراد العينة من الزوجات الإناث حيث بلغت نسبتهن (٦٣,٣٢٪)، ثم يأتي أفراد العينة من الأزواج الذكور بنسبة (٣٦,٦٨٪). ويُعزى ارتفاع نسبة الإناث في العينة إلى زيادة تجاوبهن مع الباحثة أثناء جمع البيانات، رغم أن الملاحظة العامة في منصات الألعاب الإلكترونية تشير إلى أن الذكور يشكلون نسبة أكبر من مجتمع اللاعبين. إلا أن التفاعل والموافقة على المشاركة في الدراسة كان أعلى لدى الإناث، وهو ما انعكس على توزيع العينة النهائي.

جدول (٦) توزيع أفراد العينة وفق متغير: العمر

العمر	العدد	النسبة المئوية %
أقل من ٢٥ سنة	٢٣	١١,٥٦
من ٢٥ سنة إلى أقل من ٣٠ سنة	٣٦	١٨,٠٩
من ٣٠ إلى أقل من ٣٥ سنة	٤٥	٢٢,٦١
من ٣٥ إلى أقل من ٤٠ سنة	٦٩	٣٤,٦٧
من ٤٠ سنة فأكثر	٢٦	١٣,٠٧
المجموع	١٩٩	١٠٠,٠

اتضح من جدول (٦) أن نسبة أفراد العينة ممن أعمارهم تقع في الفئة العمرية (من ٣٥ إلى أقل من ٤٠ سنة) بلغت (٣٤,٦٧٪)، ثم يليهم من تقع أعمارهم في الفئة العمرية (من ٣٠ إلى أقل من ٣٥ سنة) وذلك بنسبة (٢٢,٦١٪)، ثم يأتي من تقع أعمارهم في الفئة العمرية (من ٢٥ سنة إلى أقل من ٣٠ سنة) وذلك بنسبة (١٨,٠٩٪)، ثم يليهم من تقع أعمارهم في الفئة العمرية (أكثر من ٤٠ سنة) وذلك بنسبة (١٣,٠٧٪)، وأخيرًا يأتي أفراد العينة ممن تقع أعمارهم في الفئة العمرية (أقل من ٢٥ سنة) وذلك بنسبة (١١,٥٦٪). وتعتبر هذه النسبة متوافقة مع معدلات أعمار الزواج في المجتمع السعودي، حيث يكون في الغالب من (٢٥) سنة فأعلى.

جدول (٧) توزيع أفراد العينة وفق متغير: المستوى التعليمي

المستوى التعليمي	العدد	النسبة المئوية %
متوسط	٨	٤,٠٢
ثانوي	٣٤	١٧,٠٩
دبلوم	٣٧	١٨,٥٩
جامعي	٩٦	٤٨,٢٤
دراسات عليا	٢٤	١٢,٠٦
المجموع	١٩٩	١٠٠,٠

اتضح من جدول رقم (٧) أن المستوى التعليمي لما يقارب من نصف حجم أفراد العينة (جامعي) حيث بلغت نسبتهم (٤٨,٢٤٪)، ثم يأتي من مستواهم التعليمي (دبلوم) وذلك بنسبة (١٨,٥٩٪)، يليهم من مستواهم التعليمي (ثانوي)

Journal of Research and Social Studies
National Center for Social Studies
volume 6, Issue (1) pp 68 - 111
Riyadh (1448/2026)

بنسبة (١٧,٠٩٪)، ثم يليهم من مستواهم التعليمي (دراسات عليا) بنسبة (١٢,٠٦٪)، وأخيرًا يأتي أفراد العينة ممن مستواهم التعليمي (متوسط) وذلك بنسبة (٤,٠٢٪).

جدول (٨) توزيع أفراد العينة وفق متغير: المستوى التعليمي للزوج / الزوجة

المستوى التعليمي للزوج / الزوجة	العدد	النسبة المئوية %
يقرأ ويكتب	٢	١,٠١
متوسط	٥	٢,٥١
ثانوي	٥٣	٢٦,٦٣
دبلوم	١٢	٦,٠٣
جامعي	٩٧	٤٨,٧٤
دراسات عليا	٣٠	١٥,٠٨
المجموع	**١٩٩**	**١٠٠,٠**

اتضح من جدول رقم (٨) أن المستوى التعليمي للأزواج أو الزوجات ما يقارب من نصف حجم أفراد العينة (جامعي) حيث بلغت نسبتهم (٤٨,٧٤٪)، ثم يأتي من مستواهم التعليمي من الأزواج أو الزوجات (ثانوي) وذلك بنسبة (٢٦,٦٣٪)، ثم يليهم من مستواهم التعليمي (دراسات عليا) بنسبة (١٥,٠٨٪)، ثم يأتي من مستواهم التعليمي (دبلوم) بنسبة (٦,٠٣٪)، يليهم من مستواهم التعليمي (متوسط) بنسبة (٢,٥١٪)، وأخيرًا يأتي من مستواهم التعليمي (يقرأ ويكتب) وذلك بنسبة (١,٠١٪). واتضح من خلال الجدولين السابقين تقارب المستويات التعليمية بين الأزواج.

جدول (٩) توزيع أفراد العينة وفق متغير: عدد سنوات الزواج

عدد سنوات الزواج	العدد	النسبة المئوية %
أقل من سنة	٣٧	١٨,٥٩
من سنة إلى أقل من ٥ سنوات	٤٧	٢٣,٦٢
من ٥ سنوات إلى أقل من ١٠ سنوات	٣٧	١٨,٥٩
من ١٠ سنوات إلى أقل من ١٥ سنة	٤٣	٢١,٦١
أكثر من ١٥ سنة	٣٥	١٧,٥٩
المجموع	**١٩٩**	**١٠٠,٠**

اتضح من جدول رقم (٩) أن عدد سنوات الزواج من أفراد العينة (من سنة إلى أقل من ٥ سنوات) بلغت نسبة (٢٣,٦٢٪)، يليهم من عدد سنوات زواجهم (من ١٠ سنوات إلى أقل من ١٥ سنة) بنسبة (٢١,٦١٪)، ثم يليهم من عدد سنوات زواجهم كل من (أقل من سنة، من ٥ سنوات إلى أقل من ١٠ سنوات) بنسبة (١٨,٥٩٪) لكل منهما، وأخيرًا يأتي أفراد العينة ممن عدد سنوات زواجهم (أكثر من ١٥ سنة) وذلك بنسبة (١٧,٥٩٪).

Journal of Research and Social Studies
National Center for Social Studies
volume 6, Issue (1) pp 68 - 111
Riyadh (1448/2026)

جدول (١٠) توزيع أفراد العينة وفق متغير: ساعات اللعب اليومي في الألعاب الإلكترونية

ساعات اللعب اليومي في الألعاب الإلكترونية	العدد	النسبة المئوية %
لا أدخلها بشكل يومي.	٦٥	٣٢,٦٦
أقل من ساعة يومياً	٢٣	١١,٥٦
من ساعة إلى أقل من ٣ ساعات يومياً	٥١	٢٥,٦٣
من ٣ ساعات إلى أقل من ٥ ساعات	٣١	١٥,٥٨
أكثر من ٥ ساعات يومياً	٢٩	١٤,٥٧
المجموع	**١٩٩**	**١٠٠,٠**

اتضح من جدول رقم (١٠) أن نسبة (٣٢,١٦٪) من أفراد العينة لا يدخلون للألعاب الإلكترونية بشكل يومي، ثم يأتي أفراد العينة ممن ساعات لعبهم اليومي في الألعاب الإلكترونية (من ساعة إلى أقل من ٣ ساعات يومياً) وذلك بنسبة (٢٥,٦٣٪)، ثم يليهم من ساعات لعبهم اليومي (من ٣ ساعات إلى أقل من ٥ ساعات) بنسبة (١٥,٥٨٪)، يليهم من ساعات لعبهم اليومي (أكثر من ٥ ساعات يومياً) بنسبة (١٤,٥٧٪)، وأخيرًا يأتي أفراد العينة ممن ساعات لعبهم في الألعاب الإلكترونية لديهم (أقل من ساعة يومياً) وذلك بنسبة (١١,٥٦٪).مما يعني أن معظم أفراد العينة من الأزواج يتواجدون في الألعاب بشكل يومي بتفاوت الساعات فيما بينهم.

جدول (١١) توزيع أفراد العينة وفق متغير: عدد دخول الألعاب الإلكترونية أسبوعياً

عدد دخول الألعاب الإلكترونية أسبوعياً	العدد	النسبة المئوية %
مرة واحدة بالأسبوع	٥٠	٢٥,١٣
من يومين إلى أربعة أيام بالأسبوع	٧٠	٣٥,١٧
أدخل الألعاب الإلكترونية بشكل يومي	٧٩	٣٩,٧٠
المجموع	**١٩٩**	**١٠٠,٠**

اتضح من جدول رقم (١١) أن نسبة (٣٩,٧٠٪) من أفراد العينة يدخلون للألعاب الإلكترونية بشكل يومي، ثم يأتي أفراد العينة ممن يدخلون للألعاب الإلكترونية (من يومين إلى أربعة أيام بالأسبوع) وذلك بنسبة (٣٥,١٧٪)، وأخيرًا يأتي أفراد العينة ممن يدخلون للألعاب الإلكترونية (مرة واحدة بالأسبوع) وذلك بنسبة (٢٥,١٣٪).

جدول (١٢) توزيع أفراد العينة وفق متغير: عدد الألعاب الإلكترونية التي يتواجد فيها

عدد الألعاب الإلكترونية	العدد	النسبة المئوية %
لعبة واحدة	١٣٥	٦٧,٨٤
لعبتين	٣٨	١٩,٠٩
أكثر من ذلك	٢٦	١٣,٠٧
المجموع	**١٩٩**	**١٠٠,٠**

اتضح من جدول رقم (١٢) أن عدد دخول أكثر أفراد العينة للألعاب الإلكترونية (لعبة واحدة) حيث بلغت

Journal of Research and Social Studies
National Center for Social Studies
volume 6, Issue (1) pp 68 - 111
Riyadh (1448/2026)

نسبتهم (٦٧,٨٤٪)، ثم يأتي أفراد العينة ممن يدخلون للألعاب الإلكترونية (لعبتين) وذلك بنسبة (١٩,٠٩٪)، وأخيرًا يأتي من يدخلون للألعاب الإلكترونية (أكثر من ذلك) وذلك بنسبة (١٣,٠٧٪).

جدول (١٣) توزيع أفراد العينة وفق متغير: أسماء الألعاب الإلكترونية التي يتم الدخول لها

أسماء الألعاب الإلكترونية	العدد	النسبة المئوية %
يلا لودو	٧٤	٣٧,١٨
ببجي	٤٧	٢٣,٦٢
كود موبايل	١٤	٧,٠٣
فيفا	١١	٥,٥٣
روبلكس	١٠	٥,٠٢
Grand	٦	٣,٠١
Call of duty	٣	١,٥١
كيرم	٣	١,٥١
بلاستيشن	٢	١,٠١
جواكر	٢	١,٠١
لم يذكر اسم اللعبة	٢٧	١٣,٥٧
المجموع	١٩٩	١٠٠,٠

اتضح من جدول رقم (١٣) أن من أكثر الألعاب الإلكترونية التي يتم الدخول لها من وجهة نظر أفراد العينة (يلا لودو) حيث بلغت نسبتهم (٣٧,١٨٪)، ثم يليهم لعبة (ببجي) وذلك بنسبة (٢٣,٦٢٪)، وتتفق هذه النسبة مع التقرير الصادر من هيئة الاتصال والفضاء والتقنية بالمملكة العربية السعودية (إنترنت السعودية ٢٠٢٣) حيث كانت أعلى الألعاب تحميلاً في السعودية لعبة ببجي بالمركز الثالث، ولعبة يلا لودو بالمركز الرابع (إنترنت السعودية،٢٠٢٣). ثم تأتي اللعبة الإلكترونية (كود موبايل) وذلك بنسبة (٧,٠٣٪)، ثم يليهم من يدخلون اللعبة (فيفا) وذلك بنسبة (٥,٥٣٪)، يليهم في دخول اللعبة الإلكترونية (روبلكس) وذلك بنسبة (٥,٠٢٪)، ثم تأتي بقية الألعاب بنسب منخفضة ومتقاربة، علمًا بأن نسبة (١٣,٥٧٪) من أفراد العينة لم يذكروا اسم اللعبة الإلكترونية.

جدول (١٤) توزيع أفراد العينة وفق متغير: أفضل وقت غالباً الدخول للألعاب الإلكترونية

أفضل وقت غالباً الدخول للألعاب الإلكترونية	العدد	النسبة المئوية %
غياب الزوج/ الزوجة	١٤٥	٧٢,٨٦
مع حضور الزوج/ الزوجة	٥٤	٢٧,١٤
المجموع	١٩٩	١٠٠,٠

اتضح من جدول رقم (١٤) أن أكثر أفراد العينة يرون أن أفضل وقت غالبًا للدخول للألعاب الإلكترونية عند (غياب الزوج/ الزوجة) حيث بلغت نسبتهم (٧٢,٨٦٪)، ثم يأتي من يرون أن أفضل وقت غالبًا للدخول للألعاب الإلكترونية (مع حضور الزوج/ الزوجة) وذلك بنسبة (٢٧,١٤٪). ومن خلال ملاحظة الباحثة فمعظم الأزواج يفضلون دخول اللعبة في غياب الطرف الآخر، إما لرفضه دخول الزوج والزوجة لهذه الألعاب بالأساس، أو لعدم علمه بوجودها، أو تجنباً لوقوع المشكلات بسبب هذه الألعاب حيث يرفضون وجودها، وقد يعمق ذلك عزلة الزوجين؛ لأنه في

Journal of Research and Social Studies
National Center for Social Studies
volume 6, Issue (1) pp 68 - 111
Riyadh (1448/2026)

حال التعلق في هذه اللعبة مع رفض الطرف الآخر دخوله لها سيتعمد الزوج أو الزوجة إخفاء الدخول لهذه الألعاب، ومحاولة إيجاد وقت بمعزل عن الطرف الآخر.

نتائج الإجابة عن أسئلة الدراسة

السؤال الأول: ما واقع تأثير الألعاب الإلكترونية على العلاقات الزوجية؟

للإجابة عن هذا السؤال ولمعرفة واقع تأثير الألعاب الإلكترونية على العلاقات الزوجية؛ قامت الباحثة بحساب التكرارات والنسب المئوية والمتوسطات الحسابية والانحرافات المعيارية والترتيب حسب المتوسط الحسابي لعبارات المحور الأول: واقع تأثير الألعاب الإلكترونية على الحياة الزوجية، وذلك من وجهة نظر أفراد عينة الدراسة من الأزواج، كما هو موضح فيما يلي:

جدول (١٥) توزيع أفراد العينة وفق متغير: تأثير الألعاب الإلكترونية على العلاقة الزوجية

تأثير الألعاب الإلكترونية على العلاقة الزوجية	العدد	النسبة المئوية %
تؤثر على العلاقة الزوجية بشكل إيجابي.	٢٠	١٠,٠٥
تؤثر على العلاقة الزوجية بشكل سلبي.	١١٠	٥٥,٢٨
ليس لها تأثير على العلاقة الزوجية.	٦٩	٣٤,٦٧
المجموع	١٩٩	١٠٠,٠

اتضح من جدول رقم (١٥) أن أكثر من نصف حجم أفراد العينة يرون أن تأثير الألعاب الإلكترونية (بشكل سلبي) حيث بلغت نسبتهم (٥٥,٢٨٪)، ثم من يرون ألاّ يوجد تأثير للألعاب الإلكترونية على العلاقة الزوجية وذلك بنسبة (٣٤,٦٧٪)، وأخيرًا يأتي أفراد العينة ممن يرون أن تأثير الألعاب الإلكترونية على العلاقة الزوجية (بشكل إيجابي) وذلك بنسبة (١٠,٠٥٪).

ومن خلال ملاحظة الباحثة تتفق نتيجة هذه الدراسة مع الواقع إلى حد كبير، خاصةً وأن معظم أفراد العينة يتم دخولهم للألعاب بشكل يومي باختلاف الساعات التي يقضونها، كما أنهم يتعمدون إخفائها، والدخول لها في غياب الطرف الآخر مثل ما تم التوصل إليه في بيانات جدول رقم (١٥)، وهذه تعتبر من التأثيرات السلبية فدائماً ما يشعر الزوج أو الزوجة الذين يتواجدون في هذه الألعاب بأن هناك ما يخفونه، خاصة الزوجات حيث إن كل الزوجات لا يعلم زوجها بوجود هذه الألعاب لديها بالأساس مما قد يهدد الاستقرار الأسري. كما أن هذه الألعاب قد تكون وسيلة لتكوين علاقات عاطفية مع الجنس الآخر حيث يكون هو الدافع من وراء دخول هذه الألعاب مما يؤثر على العلاقة الزوجية بشكل سلبي.

Journal of Research and Social Studies
National Center for Social Studies
volume 6, Issue (1) pp 68 - 111
Riyadh (1448/2026)

السؤال الثاني: ما مظاهر الاغتراب الزواجي (الشعور بالعزلة وعدم المشاركة في الحياة الزوجية، فقدان المعيارية وعدم احترام قيم الحياة الزوجية وعلاقتها بالألعاب الإلكترونية، الشعور بالكراهية والاستياء من الحياة الزوجية، التشاؤم من مستقبل العلاقة الزوجية) وعلاقتها بالألعاب الإلكترونية؟

للإجابة عن هذا السؤال وللوقوف على مظاهر الاغتراب الزواجي (الشعور بالعزلة وعدم المشاركة في الحياة الزوجية، فقدان المعيارية وعدم احترام قيم الحياة الزوجية وعلاقتها بالألعاب الإلكترونية) قامت الباحثة بحساب التكرارات والنسب المئوية والمتوسطات الحسابية والانحرافات المعيارية والترتيب حسب المتوسط الحسابي لعبارات المحور الثاني: مظاهر الاغتراب الزواجي وعلاقته بالألعاب الإلكترونية من وجهة نظر أفراد عينة الدراسة، وذلك على مستوى كل متغير من متغيرات المحور الأربعة (المتغير الأول: الشعور بالعزلة وعدم المشاركة في الحياة، المتغير الثاني: فقدان المعيارية، المتغير الثالث: الشعور بالكراهية والاستياء من الحياة الزوجية، المتغير الرابع: التشاؤم من مستقبل العلاقة الزوجية)، كما هو موضح فيما يلي:

جدول (١٦) المتوسط الحسابي والانحراف المعياري والترتيب لأبعاد المحور الأول

البُعد	المتوسط الحسابي	الانحراف المعياري	الترتيب	درجة الموافقة
المتغير الأول: الشعور بالعزلة وعدم المشاركة في الحياة.	١,٩٥	٠,٦١	١	موافق إلى حد ما
المتغير الثاني: فقدان المعيارية.	١,٩٠	٠,٦٦	٤	موافق إلى حد ما
المتغير الثالث: الشعور بالكراهية والاستياء من الحياة الزوجية.	١,٩٠	٠,٥٩	٣	موافق إلى حد ما
المتغير الرابع: التشاؤم من مستقبل العلاقة الزوجية.	١,٩٣	٠,٥٤	٢	موافق إلى حد ما
س	١,٩٢	**٠,٦٠**	**موافق إلى حد ما**	

اتضح من جدول رقم (١٦) أن المتوسط الحسابي العام لمحور مظاهر الاغتراب الزواجي وعلاقته بالألعاب الإلكترونية بلغ (١,٩٢ من ٣,٠) وهو متوسط يقع في الفئة الثانية من فئات المقياس الثلاثي مما يشير إلى أن أفراد العينة من الأزواج أو الزوجات يوافقون على هذا المحور بدرجة (موافق إلى حد ما) بشكل عام، وعلى مستوى المتوسطات

الحسابية لمتغيرات المحور فنجد أنها جميعًا تقابل الموافقة بدرجة (موافق إلى حد ما) ، وقد جاء المتغير الأول: الشعور بالعزلة وعدم المشاركة في الحياة في المرتبة الأولى بمتوسط حسابي (١,٩٥) وانحراف معياري (٠,٦١)، ثم يليه المتغير الرابع: التشاؤم من مستقبل العلاقة الزوجية في المرتبة الثانية بمتوسط حسابي (١,٩٣) وانحراف معياري (٠,٥٤)، يليه المتغير الثالث: الشعور بالكراهية والاستياء من الحياة الزوجية في المرتبة الثالثة بمتوسط حسابي (١,٩٠) وانحراف معياري (٠,٥٩)، وأخيرًا يأتي المتغير الثاني: فقدان المعيارية في المرتبة الرابعة والأخيرة بمتوسط حسابي (١,٩٠) وانحراف معياري (٠,٦٦). ويتضح أن هناك اتفاقًا إلى حد ما بين أفراد العينة أن الألعاب الإلكترونية ساهمت في خلق الاغتراب الزواجي بين الزوجين إلى حد ما، ويتضح ذلك من خلال الجداول التالية التي تتناول أبعاد الاغتراب:

جدول (١٧) استجابات أفراد عينة الدراسة حول عبارات المتغير الأول: الشعور بالعزلة وعدم المشاركة في الحياة

م	العبارة		موافق	موافق إلى حد ما	غير موافق	المتوسط الحسابي	الانحراف المعياري	الترتيب	التعليق
١٠	أجد راحتي بشكل أكبر عند وجودي بمفردي في المنزل.	ك	١٠١	٣٠	٦٨	٢,١٧	٠,٩١	١	موافق إلى حد ما
		%	٥٠,٧٥	١٥,٠٨	٣٤,١٧				
٢	هناك تباعد في الميول والرغبات بيني وبين زوجي/ زوجتي في العلاقة الزوجية.	ك	١٠١	٢٨	٧٠	٢,١٦	٠,٩٢	٢	موافق إلى حد ما
		%	٥٠,٧٥	١٤,٠٧	٣٥,١٨				
١	أميل إلى قضاء معظم وقت فراغي في الألعاب الإلكترونية.	ك	١٠١	١٩	٧٩	٢,١١	٠,٩٥	٣	موافق إلى حد ما
		%	٥٠,٧٥	٩,٥٥	٣٩,٧				
٤	ساهمت الألعاب الإلكترونية في خلق عزلة بيني وبين زوجي/ زوجتي.	ك	١٠٠	١٩	٨٠	٢,١٠	٠,٩٥	٤	موافق إلى حد ما
		%	٥٠,٢٥	٩,٥٥	٤٠,٢				
٥	لا أميل في الغالب إلى مشاركة زوجي/ زوجتي بمشاعري كالحزن، أو الضيق.	ك	٨٦	٢٦	٨٧	١,٩٩	٠,٩٣	٥	موافق إلى حد ما
		%	٤٣,٢٢	١٣,٠٦	٤٣,٧٢				
٩	أشعر بأن زوجي / زوجتي لا يشاركني همومي.	ك	٨٩	١٩	٩١	١,٩٩	٠,٩٥	٦	موافق إلى حد ما
		%	٤٤,٧٢	٩,٥٥	٤٥,٧٣				
٨	يشعر زوجي/ زوجتي بالملل نظراً لانشغالي بالألعاب الإلكترونية.	ك	٦١	٤٣	٩٥	١,٨٣	٠,٨٧	٧	موافق إلى حد ما
		%	٣٠,٦٥	٢١,٦١	٤٧,٧٤				
ش٧	أفضل الحديث مع من يشاركوني الألعاب الإلكترونية أكثر من أفراد أسرتي.	ك	٦٧	٣٠	١٠٢	١,٨٢	٠,٩١	٨	موافق إلى حد ما
		%	٣٣,٦٧	١٥,٠٧	٥١,٢٦				

Journal of Research and Social Studies
National Center for Social Studies
volume 6, Issue (1) pp 68 - 111
Riyadh (1448/2026)

م	العبارة		موافق	موافق إلى حد ما	غير موافق	المتوسط الحسابي	الانحراف المعياري	الترتيب	التعليق
١١	أجلس بالقرب من زوجي أو زوجتي عند دخولي للألعاب الإلكترونية.	ك	٥٧	٤٤	٩٨	١,٧٩	٠,٨٦	٩	موافق إلى حد ما
		%	٢٨,٦٤	٢٢,١١	٤٩,٢٥				
٣	أدخل الألعاب الإلكترونية لانعدام التوافق بيني وبين زوجي/ زوجتي.	ك	٦٠	٣٨	١٠١	١,٧٩	٠,٨٨	١٠	موافق إلى حد ما
		%	٣٠,١٥	١٩,١	٥٠,٧٥				
٦	ضعفت مشاركتي في المناسبات المختلفة مع أفراد أسرتي لانشغالي بالألعاب.	ك	٥٦	٣٦	١٠٧	١,٧٤	٠,٨٧	١١	موافق إلى حد ما
		%	٢٨,١٤	١٨,٠٩	٥٣,٧٧				
المتوسط الحسابي للمتغير						**١,٩٥**	**٠,٦١**	**موافق إلى حد ما**	

اتضح من جدول رقم (١٧) استجابات أفراد عينة الدراسة حول درجة موافقتهم على عبارات بُعد الشعور بالعزلة وعدم المشاركة في الحياة، وقد بلغ المتوسط الحسابي العام لهذا البُعد (١,٩٥ من ٣,٠) وهو متوسط يقع في الفئة الثانية من فئات المقياس الثلاثي مما يشير إلى أن أفراد العينة من الأزواج أو الزوجات يوافقون على هذا البُعد بدرجة (موافق إلى حد ما) وذلك بشكل عام، وعلى مستوى العبارات فقد تراوح المتوسط الحسابي لدرجات الموافقة ما بين (١,٧٤ – ٢,١٧) وهي متوسطات تقابل الموافقة بدرجة (موافق إلى حد ما) مما يدل على أن أفراد عينة الدراسة يوافقون على جميع عبارات بُعد الشعور بالعزلة وعدم المشاركة في الحياة بدرجة (موافق إلى حد ما)، وجاءت العبارة (أجد راحتي بشكل أكبر عند وجودي بمفردي في المنزل) في المرتبة الأولى بمتوسط حسابي (٢,١٧) وانحراف معياري (٠,٩١)، ويمكن أن يعود ذلك إلى رفض الزوج أو الزوجة دخولهم إلى الألعاب الإلكترونية، فعند العزلة في المنزل يستطيع الدخول بشكل مريح أكثر. وجاءت العبارة (هناك تباعد في الميول والرغبات بيني وبين زوجي/ زوجتي في العلاقة الزوجية) في المرتبة الثانية بمتوسط حسابي (٢,١٦) وانحراف معياري (٠,٩٢). وقد تكون الألعاب الإلكترونية ساهمت في إيجاد هذا الإحساس بالتباعد، نظراً لرفض الشريك الدخول للألعاب الإلكترونية. وجاءت العبارة (أميل إلى قضاء معظم وقت فراغي في الألعاب الإلكترونية) في المرتبة الثالثة بمتوسط حسابي (٢,١١) وانحراف معياري (٠,٩٥). وجاءت العبارة (ساهمت الألعاب الإلكترونية في خلق عزلة بيني وبين زوجي/ زوجتي) في المرتبة الرابعة بمتوسط حسابي (٢,١٠) وانحراف معياري (٠,٩٥). واتضح من نتائج الجدول أن الألعاب الإلكترونية قد تساهم في تعزيز العزلة وعدم المشاركة في الحياة بين الزوجين خاصةً في حال رفض الطرف الآخر في العلاقة الزوجية الدخول لهذه الألعاب.

Journal of Research and Social Studies
National Center for Social Studies
volume 6, Issue (1) pp 68 - 111
Riyadh (1448/2026)

جدول (١٨) استجابات أفراد عينة الدراسة حول عبارات المتغير الثاني: فقدان المعيارية

م	العبارة		موافق	موافق إلى حد ما	غير موافق	المتوسط الحسابي	الانحراف المعياري	الترتيب	التعليق
٩	أرى أن الألعاب الإلكترونية وسيلة للخيانة الزوجية من الأزواج أو الزوجات.	ك	٨٢	٥٣	٦٤	٢,٠٩	٠,٨٥	١	موافق إلى حد ما
		%	٤١,٢١	٢٦,٦٣	٣٢,١٦				
٨	أتعمد إخفاء دخولي للألعاب الإلكترونية عن زوجي/ زوجتي تفادياً للمشكلات.	ك	٨٨	٣٦	٧٥	٢,٠٧	٠,٩	٢	موافق إلى حد ما
		%	٤٤,٢٢	١٨,٠٩	٣٧,٦٩				
٦	سبق وأن قمت بتأجيل بعض الواجبات الأسرية بسبب الألعاب الإلكترونية.	ك	٨٨	٣٢	٧٩	٢,٠٥	٠,٩٢	٣	موافق إلى حد ما
		%	٤٤,٢٢	١٦,٠٨	٣٩,٧				
٣	ينتابني الشعور بخيبة الأمل بعد الزواج.	ك	٧٣	٣٩	٨٧	١,٩٣	٠,٩	٤	موافق إلى حد ما
		%	٣٦,٦٨	١٩,٦	٤٣,٧٢				
٥	ساهمت الألعاب الإلكترونية في تقليل الثقة بزوجي/ زوجتي.	ك	٦٧	٣٣	٩٩	١,٨٤	٠,٩	٥	موافق إلى حد ما
		%	٣٣,٦٧	١٦,٥٨	٤٩,٧٥				
٢	أشعر بعدم التقدير للحياة الزوجية.	ك	٦٨	٢٩	١٠٢	١,٨٣	٠,٩١	٦	موافق إلى حد ما
		%	٣٤,١٧	١٤,٥٧	٥١,٢٦				
٤	هناك العديد من المشاجرات بيني وبين زوجي/ زوجتي بسبب الألعاب الإلكترونية.	ك	٦٨	٢٦	١٠٥	١,٨١	٠,٩٢	٧	موافق إلى حد ما
		%	٣٤,١٧	١٣,٠٧	٥٢,٧٦				
٧	أقضي وقتاً في الألعاب الإلكترونية لعدم شعوري بالإشباع العاطفي.	ك	٥٧	٤٤	٩٨	١,٧٩	٠,٨٦	٨	موافق إلى حد ما
		%	٢٨,٦٤	٢٢,١١	٤٩,٢٥				
١	أشعر بأن العلاقة في الحياة الزوجية غير صادقة.	ك	٥٠	٤٠	١٠٩	١,٧٠	٠,٨٥	٩	موافق إلى حد ما
		%	٢٥,١٣	٢٠,١	٥٤,٧٧				
المتوسط الحسابي للمتغير						**١,٩٠**	**٠,٦٦**	**موافق إلى حد ما**	

Journal of Research and Social Studies
National Center for Social Studies
volume 6, Issue (1) pp 68 - 111
Riyadh (1448/2026)

اتضح من جدول رقم (١٨) استجابات أفراد عينة الدراسة حول درجة موافقتهم على عبارات بُعد فقدان المعيارية، وقد بلغ المتوسط الحسابي العام لهذا البُعد (١,٩٠ من ٣,٠) وهو متوسط يقع في الفئة الثانية من فئات المقياس الثلاثي مما يشير إلى أن أفراد العينة يوافقون على هذا البُعد بدرجة (موافق إلى حد ما) وذلك بشكل عام، وعلى مستوى العبارات فقد تراوح المتوسط الحسابي لدرجات الموافقة ما بين (١,٧٠ – ٢,٠٩) وهي متوسطات تقابل الموافقة بدرجة (موافق إلى حد ما) مما يدل على أن أفراد عينة الدراسة يوافقون على جميع عبارات بُعد فقدان المعيارية بدرجة (موافق إلى حد ما)، وجاءت العبارة (أرى أن الألعاب الإلكترونية وسيلة للخيانة الزوجية من الأزواج أو الزوجات) في المرتبة الأولى بمتوسط حسابي (٢,٠٩) وانحراف معياري (٠,٨٥)، ويتفق أفراد العينة أن هذه الألعاب قد تكون من الوسائل التي سهلت الخيانة الزوجية حيث يكون التفاعل الدائم بين اللاعبين، وطول فترة اللعب، ومن خلال ملاحظة الباحثة أثناء فترة الدراسة الميدانية اتضح أن هناك من الأزواج والزوجات على علاقات عاطفية داخل اللعبة مع أشخاص آخرين غير الأزواج، وعلى تواصل دائم معهم خارج اللعبة من خلال الاتصال الهاتفي، وبرامج التواصل الاجتماعي الأخرى مثل: السناب شات والواتساب. بينما جاءت العبارة (أتعمد إخفاء دخولي للألعاب الإلكترونية عن زوجي/ زوجتي تفادياً للمشكلات) في المرتبة الثانية بمتوسط حسابي (٢,٠٧) وانحراف معياري (٠,٩٠) وذلك لرفض دخوله هذه الألعاب مثل ما تم توضيحه سابقاً. وجاءت العبارة (سبق وأن قمت بتأجيل بعض الواجبات الأسرية بسبب الألعاب الإلكترونية) في المرتبة الثالثة بمتوسط حسابي (٢,٠٥) وانحراف معياري (٠,٩٢) فقد تؤثر هذه الألعاب ودخولها على الواجبات الأسرية بتأجيلها، أو عدم القيام بها. وجاءت العبارة (ينتابني الشعور بخيبة الأمل بعد الزواج) في المرتبة الرابعة بمتوسط حسابي (١,٩٣) وانحراف معياري (٠,٩٠)، وقد يكون لذلك أسباب كثيرة ومن ضمنها دخول الألعاب الإلكترونية، إذ إن الكثير يرتبط بالزواج قبل الاستعداد والتهيؤ الصحيح له، ومع رفض الشريك المستمر الدخول للألعاب الإلكترونية ونظرته بأن من يشاركونه اللعب قد يحظون بشركاء أفضل، أو أنهم خيار أفضل من شريكهم الفعلي. وقد اتضح من خلال نتائج الجدول أن الألعاب الإلكترونية قد تساهم في فقدان المعيارية في الحياة الزوجية.

Journal of Research and Social Studies
National Center for Social Studies
volume 6, Issue (1) pp 68 - 111
Riyadh (1448/2026)

جدول (١٩) استجابات أفراد عينة الدراسة حول عبارات المتغير الثالث: الشعور بالكراهية والاستياء من الحياة الزوجية

م	العبارة		موافق	موافق إلى حد ما	غير موافق	المتوسط الحسابي	الانحراف المعياري	الترتيب	التعليق
١	أفضل قضاء الوقت مع زوجي/ زوجتي أكثر من دخول الألعاب الإلكترونية.	ك	١٠٣	٤٤	٥٢	٢,٢٦	٠,٨٥	١	موافق إلى حد ما
		%	٥١,٧٦	٢٢,١١	٢٦,١٣				
٢	أحافظ على الحياة الزوجية من أجل وجود الأطفال.	ك	٩٥	٤٠	٦٤	٢,١٦	٠,٨٨	٢	موافق إلى حد ما
		%	٤٧,٧٤	٢٠,١	٣٢,١٦				
٨	أسعى للحفاظ على علاقتي الزوجية من أجل المحافظة على صورة الأسرة والأطفال فقط.	ك	٧٨	٢٨	٩٣	١,٩٢	٠,٩٣	٣	موافق إلى حد ما
		%	٣٩,٢	١٤,٠٧	٤٦,٧٣				
٣	أشعر بعدم التقبل لزوجي أو زوجتي في كثير من الأحيان.	ك	٦٩	٣٥	٩٥	١,٨٧	٠,٩	٤	موافق إلى حد ما
		%	٣٤,٦٧	١٧,٥٩	٤٧,٧٤				
٤	عند دخولي الألعاب الإلكترونية أحسست بعدم توافق بيني وبين زوجي/ زوجتي.	ك	٦٥	٣٥	٩٩	١,٨٣	٠,٨٩	٥	موافق إلى حد ما
		%	٣٢,٦٦	١٧,٥٩	٤٩,٧٥				
٦	ساهمت الألعاب الإلكترونية في زيادة المشكلات الزوجية.	ك	٥٦	٣٥	١٠٨	١,٧٤	٠,٨٧	٦	موافق إلى حد ما
		%	٢٨,١٤	١٧,٥٩	٥٤,٢٧				
٧	لا أشعر بالرضا تجاه حياتي الزوجية.	ك	٥٢	٣٨	١٠٩	١,٧١	٠,٨٥	٧	موافق إلى حد ما
		%	٢٦,١٣	١٩,١	٥٤,٧٧				
٥	أدخل الألعاب الإلكترونية لانعدام التوافق بيني وبين شريك العلاقة الزوجية.	ك	٥٣	٣١	١١٥	١,٦٩	٠,٨٧	٨	موافق إلى حد ما
		%	٢٦,٦٣	١٥,٥٨	٥٧,٧٩				
المتوسط الحسابي للمتغير						**١,٩٠**	**٠,٥٩**		**موافق إلى حد ما**

اتضح من جدول رقم (١٩) استجابات أفراد عينة الدراسة حول درجة موافقتهم على عبارات بُعد الشعور بالكراهية والاستياء من الحياة الزوجية، وقد بلغ المتوسط الحسابي العام لهذا البُعد (١,٩٠ من ٣,٠) وهو متوسط يقع في الفئة الثانية من فئات المقياس الثلاثي مما يشير إلى أن أفراد العينة يوافقون على هذا البُعد بدرجة (موافق إلى حد ما) وذلك بشكل عام، وعلى مستوى العبارات فقد تراوح المتوسط الحسابي لدرجات الموافقة ما بين (١,٦٩ – ٢,٢٦) وهي متوسطات تقابل الموافقة بدرجة (موافق إلى حد ما) مما يدل على أن أفراد عينة الدراسة يوافقون على جميع عبارات بُعد الشعور بالكراهية والاستياء من الحياة الزوجية بدرجة (موافق إلى حد ما)، وجاءت العبارة (أفضل قضاء

Journal of Research and Social Studies
National Center for Social Studies
volume 6, Issue (1) pp 68 - 111
Riyadh (1448/2026)

الوقت مع زوجي/ زوجتي أكثر من دخول الألعاب الإلكترونية) في المرتبة الأولى بمتوسط حسابي (٢,٢٦) وانحراف معياري (٠,٨٥).حيث اتفق أفراد العينة مع هذه العبارة أن الأولوية في قضاء الوقت تكون مع الأسرة أكثر من الألعاب الإلكترونية. وجاءت العبارة (أحافظ على الحياة الزوجية من أجل وجود الأطفال) في المرتبة الثانية بمتوسط حسابي (٢,١٦) وانحراف معياري (٠,٨٨) ويبين ذلك عدم وجود الرضا عن الحياة الزوجية، وأن الدافع لاستمرارها هو وجود الأطفال، مما يبين وجود اغتراب زوجي لدى العينة. بينما جاءت العبارة (أسعى للحفاظ على علاقتي الزوجية من أجل المحافظة على صورة الأسرة والأطفال فقط) في المرتبة الثالثة بمتوسط حسابي (١,٩٢) وانحراف معياري (٠,٩٣). وهذه النتيجة تتفق مع العبارة الثانية بأن الدافع وراء استمرار الحياة الزوجية هي وجود الأطفال، إضافة إلى الخوف من تبعات الطلاق الاجتماعية. وجاءت العبارة (أشعر بعدم التقبل لزوجي أو زوجتي في كثير من الأحيان) في المرتبة الرابعة بمتوسط حسابي (١,٨٧) وانحراف معياري (٠,٩٠)، وتتفق مع العبارتين السابقتين، حيث إن المتزوجين المتواجدون بالألعاب الإلكترونية يحافظون على رابطة الحياة الزوجية من أجل وجود الأطفال وصورة الأسرة، أكثر من وجود رابطة حقيقية تجمعهم مع الشريك، ويعد ذلك من صور الاغتراب الزواجي.

جدول (٢٠) استجابات أفراد عينة الدراسة حول عبارات المتغير الرابع: التشاؤم من مستقبل العلاقة الزوجية

م	العبارة		موافق	موافق إلى حد ما	غير موافق	المتوسط الحسابي	الانحراف المعياري	الترتيب	التعليق
٥	أشعر بالاطمئنان على مستقبل حياتي الزوجية.	ك	١١١	٤٦	٤٢	٢,٣٥	٠,٨١	١	موافق
		%	٥٥,٧٨	٢٣,١١	٢١,١١				
٤	أشعر بالاستقرار في علاقتي الزوجية.	ك	١١٣	٣٤	٥٢	٢,٣١	٠,٨٦	٢	موافق إلى حد ما
		%	٥٦,٧٨	١٧,٠٩	٢٦,١٣				
٣	أشعر بالخوف على مستقبل حياتي الزوجية.	ك	٧٢	٣٦	٩١	١,٩	٠,٩	٣	موافق إلى حد ما
		%	٣٦,١٨	١٨,٠٩	٤٥,٧٣				
٦	تضايقني أفكار زوجي /زوجتي عن مستقبل أسرتنا.	ك	٦٠	٤١	٩٨	١,٨١	٠,٨٧	٤	موافق إلى حد ما
		%	٣٠,١٥	٢٠,٦	٤٩,٢٥				
١	أتوقع أن تتصدع علاقتي الزوجية بسبب الألعاب الإلكترونية.	ك	٦٠	٣٨	١٠١	١,٧٩	٠,٨٨	٥	موافق إلى حد ما
		%	٣٠,١٥	١٩,١	٥٠,٧٥				
٧	أشعر بتناقص قيمتي عند زوجي /زوجتي.	ك	٥٣	٣٥	١١١	١,٧١	٠,٨٦	٦	موافق إلى حد ما
		%	٢٦,٦٣	١٧,٥٩	٥٥,٧٨				
٢	أشعر بتناقص قيمتي لدى الطرف الآخر.	ك	٥٣	٢٨	١١٨	١,٦٧	٠,٨٧	٧	موافق إلى حد ما
		%	٢٦,٦٣	١٤,٠٧	٥٩,٣				
المتوسط الحسابي للمتغير						**١,٩٣**	**٠,٥٤**	**موافق إلى حد ما**	

Journal of Research and Social Studies
National Center for Social Studies
volume 6, Issue (1) pp 68 - 111
Riyadh (1448/2026)

اتضح من جدول رقم (٢٠) استجابات أفراد عينة الدراسة حول درجة موافقتهم على عبارات بُعد التشاؤم من مستقبل العلاقة الزوجية، وقد بلغ المتوسط الحسابي العام لهذا البُعد (١,٩٣ من ٣,٠) وهو متوسط يقع في الفئة الثانية من فئات المقياس الثلاثي مما يشير إلى أن أفراد العينة من الأزواج أو الزوجات يوافقون على هذا البُعد بدرجة (موافق إلى حد ما) وذلك بشكل عام، وعلى مستوى العبارات فقد تراوح المتوسط الحسابي لدرجات الموافقة ما بين (١,٦٧ – ٢,٣٥) وهي متوسطات تقابل الموافقة بدرجتي (موافق، موافق إلى حد ما)، وجاءت موافقة أفراد عينة الدراسة من الأزواج أو الزوجات على العبارة (أشعر بالاطمئنان على مستقبل حياتي الزوجية) في المرتبة الأولى بدرجة (موافق) وبمتوسط حسابي (٢,٣٥) وانحراف معياري (٠,٨١)، وقد يعود ذلك إلى رغبة كلا من الزوجين على الحفاظ على صورة الأسرة، ووجود الأطفال كما في الجدول السابق، فالعلاقات الزوجية قد تكون مستقرة ليس لعدم وجود الاغتراب، بل لوجود الهدف، وهو استمرار الحياة الزوجية ومحاولة تجاوز ما يصيبها من مظاهر للاغتراب الزواجي. بينما جاءت موافقة أفراد عينة الدراسة من الأزواج أو الزوجات على بقية العبارات من بُعد التشاؤم من مستقبل العلاقة الزوجية بدرجة (موافق إلى حد ما) حيث انحصرت متوسطاتها الحسابية بين (١,٦٧، ٢,٣١)، وقد جاءت عبارة (أشعر بالاستقرار في علاقتي الزوجية) في المرتبة الثانية بمتوسط حسابي (٢,٣١) وانحراف معياري (٠,٨٦)، وهي تتفق مع العبارة الأولى. بينما جاءت العبارة (أشعر بالخوف على مستقبل حياتي الزوجية) في المرتبة الثالثة بمتوسط حسابي (١,٩٠) وانحراف معياري (٠,٩٠)، وقد يفسر ذلك بوجود الاغتراب الزواجي بين الزوجين.

السؤال الثالث: ما الفروق في درجة الاغتراب الزواجي لدى الزوج والزوجة تعزى لمتغيرات (الجنس، والعمر، والمستوى التعليمي للزوجين، وعدد سنوات الزواج، وعدد الأبناء)؟

للوقوف على الفروق ذات الدلالة الإحصائية بين استجابات عينة الدراسة حول المحور الثالث: مظاهر الاغتراب الزواجي وعلاقته بالألعاب الإلكترونية من وجهة نظر أفراد عينة الدراسة وأبعاده الأربعة، والتي ترجع لاختلاف المتغيرات (الجنس، والعمر، والمستوى التعليمي للزوجين، وعدد سنوات الزواج، وعدد الأبناء)؛ قامت الباحثة باستخدام اختبار T. test لعينتين مستقلتين مع متغير الجنس، كما تم استخدام اختبار التباين أحادي الاتجاه (ANOVA) مع متغيري (العمر، وعدد سنوات الزواج)، وذلك لتكافؤ فئات كل منهما، بينما تم استخدام اختبار (Kruskall-Wallis) مع متغيري (المستوى التعليمي) لعدم تكافؤ فئات كل منهما، كما هو موضح فيما يأتي:

Journal of Research and Social Studies
National Center for Social Studies
volume 6, Issue (1) pp 68 - 111
Riyadh (1448/2026)

١-الفروق التي ترجع لاختلاف متغير الجنس:

جدول (٢١) دراسة الفروق بين متوسطات استجابات أفراد العينة حول متغيرات محور مظاهر الاغتراب الزواجي وعلاقته بالألعاب الإلكترونية والتي ترجع إلى اختلاف متغير الجنس باستخدام اختبار T. test لعينتين مستقلتين.

المتغير	الجنس	العدد	المتوسط	الانحراف المعياري	درجة الحرية	قيمة ت	مستوى الدلالة
المتغير الأول: الشعور بالعزلة وعدم المشاركة في الحياة.	ذكر	٧٣	٢,٠٠	٠,٦٧	١٩٧	٠,٧٤	٠,٤٥٨
	أنثى	١٢٦	١,٩٣	٠,٥٧			
المتغير الثاني: فقدان المعيارية.	ذكر	٧٣	١,٨٩	٠,٧٠	١٩٧	٠,٢٠	٠,٨٤٢
	أنثى	١٢٦	١,٩١	٠,٦٤			
المتغير الثالث: الشعور بالكراهية والاستياء من الحياة الزوجية.	ذكر	٧٣	١,٩١	٠,٦٤	١٩٧	٠,١٩	٠,٨٤٨
	أنثى	١٢٦	١,٨٩	٠,٥٦			
المتغير الرابع: التشاؤم من مستقبل العلاقة الزوجية.	ذكر	٧٣	١,٩٣	٠,٥٩	١٩٧	٠,٠٢	٠,٩٨١
	أنثى	١٢٦	١,٩٤	٠,٥١			
محور: مظاهر الاغتراب الزواجي وعلاقته بالألعاب الإلكترونية.	ذكر	٧٣	١,٩٤	٠,٦٠	١٩٧	٠,٢٤	٠,٨٠٧
	أنثى	١٢٦	١,٩٢	٠,٤٩			

* دالة إحصائياً عند مستوى الدلالة (٠,٠٥)، ** دالة إحصائياً عند مستوى الدلالة (٠,٠١)

اتضح من جدول رقم (٢١) أنه لا توجد فروق ذات دلالة إحصائية بين استجابات أفراد العينة حول أي متغير من متغيرات المحور الثاني: مظاهر الاغتراب الزواجي وعلاقته بالألعاب الإلكترونية أو إجمالي المحور ترجع لاختلاف متغير الجنس، حيث كانت جميع مستويات الدلالة الإحصائية لقيم (ت) أكبر من (٠,٠٥)، مما يدل على أنه لا توجد فروق في درجة الاغتراب الزواجي لدى الزوج والزوجة تعزى لمتغير الجنس.

Journal of Research and Social Studies
National Center for Social Studies
volume 6, Issue (1) pp 68 - 111
Riyadh (1448/2026)

٢-الفروق التي ترجع لاختلاف متغير العمر:

جدول (٢٢) دراسة الفروق بين متوسطات استجابات أفراد العينة حول متغيرات محور مظاهر الاغتراب الزواجي وعلاقته بالألعاب الإلكترونية، والتي ترجع إلى اختلاف متغير العمر باستخدام اختبار تحليل التباين الأحادي (ANOVA)

المتغير	مصدر التباين	مجموع مربعات	درجات الحرية	متوسط المربعات	قيمة ف	مستوى الدلالة
المتغير الأول: الشعور بالعزلة وعدم المشاركة في الحياة.	بين المجموعات	٩,٣١	٤	٢,٣٣	٧,٠٧	٠,٠٠**
	داخل المجموعات	٦٣,٨٦	١٩٤	٠,٣٣		
المتغير الثاني: فقدان المعيارية.	بين المجموعات	٧,٦٧	٤	١,٩٢	٤,٧٣	٠,٠٠١**
	داخل المجموعات	٧٨,٧٤	١٩٤	٠,٤١		
المتغير الثالث: الشعور بالكراهية والاستياء من الحياة الزوجية.	بين المجموعات	٥,٨٢	٤	١,٤٥	٤,٤٧	٠,٠٠٢**
	داخل المجموعات	٦٣,١٠	١٩٤	٠,٣٣		
المتغير الرابع: التشاؤم من مستقبل العلاقة الزوجية.	بين المجموعات	٢,٢٨	٤	٠,٥٧	٢,٠٣	٠,٠٩٢
	داخل المجموعات	٥٤,٦٤	١٩٤	٠,٢٨		
محور: مظاهر الاغتراب الزواجي وعلاقته بالألعاب الإلكترونية.	بين المجموعات	٣,٧٣	٤	٠,٩٣	٣,٤٧	٠,٠٠٩**
	داخل المجموعات	٥٢,١٠	١٩٤	٠,٢٧		

* يعني مستوى الدلالة (٠,٠٥)، ** يعني مستوى الدلالة (٠,٠١)

اتضح من جدول رقم (٢٢) أنه توجد فروق دالة إحصائية بين استجابات أفراد عينة الدراسة عند مستوى (٠,٠١) حول معظم متغيرات محور مظاهر الاغتراب الزواجي وعلاقته بالألعاب الإلكترونية وإجمالي المحور ترجع لاختلاف متغير العمر، عدا المتغير الرابع: التشاؤم من مستقبل العلاقة الزوجية فلا يوجد فروق ذات دلالة إحصائية حوله ترجع لاختلاف متغير العمر، مما يدل على أنه توجد فروق في درجة الاغتراب الزواجي لدى الزوج والزوجة تعزى لمتغير العمر بشكل عام، ولدراسة ومعرفة مصدر هذه الفروق قامت الباحثة باستخدام اختبار (شيفيه) لإظهار هذه الفروق ذات الدلالة الإحصائية عند مستوى (٠,٠٥) والتي ترجع لاختلاف متغير العمر، وقد أظهرت النتائج أن هناك فروقًا ذات دلالة إحصائية لأبعاد الاغتراب (الشعور بالعزلة وعدم المشاركة في الحياة، فقدان المعيارية في الحياة الزوجية، والشعور بالكراهية والاستياء من الحياة الزوجية) كانت الفروق البعدية ذات الدلالة الإحصائية بين مجموعة أفراد العينة ممن أعمارهم (من ٣٥ إلى أقل من ٤٠ سنة) من ناحية، وبين من أعمارهم كل من (من ٢٥ سنة إلى أقل من ٣٠ سنة، من ٣٠ إلى أقل من ٣٥ سنة) من ناحية أخرى لصالح من أعمارهم (من ٣٥ إلى أقل من ٤٠ سنة) أي أنهم أكثر موافقة على متغير الشعور بالعزلة، وعدم المشاركة في الحياة ممن أعمارهم كل من (من ٢٥ سنة إلى أقل من

Journal of Research and Social Studies
National Center for Social Studies
volume 6, Issue (1) pp 68 - 111
Riyadh (1448/2026)

٣٠ سنة، من ٣٠ إلى أقل من ٣٥ سنة)، وقد يعود ذلك إلى طول فترة الزواج مقارنة بالأقل عمراً مما ترتب عليه نوعاً من الروتينية في الحياة الزوجية، وعدم التجديد مما يجعلهم أكثر عرضة للاغتراب الزواجي.

٣-الفروق التي ترجع لاختلاف متغير المستوى التعليمي:

جدول (٢٣) دراسة الفروق بين متوسطات استجابات أفراد العينة حول متغيرات محور مظاهر الاغتراب الزواجي وعلاقته بالألعاب الإلكترونية، والتي ترجع إلى اختلاف متغير المستوى التعليمي باستخدام اختبار كروسكال واليز (Kruskall-Wallis)

المحور	المستوى التعليمي	العدد	متوسط الرتب	قيمة مربع كاي	مستوى الدلالة
المتغير الأول: الشعور بالعزلة وعدم المشاركة في الحياة.	متوسط	٨	١٧٣,٧٥	٢١,٣٨	٠,٠٠**
	ثانوي	٣٤	١٠٦,٧٩		
	دبلوم	٣٧	١٠٨,٥٠		
	جامعي	٩٦	٩٥,٥٧		
	دراسات عليا	٢٤	٧٠,٤٢		
المتغير الثاني: فقدان المعيارية.	متوسط	٨	١٨٨,٠٠	٢٦,٩٩	٠,٠٠**
	ثانوي	٣٤	٨٩,٦٢		
	دبلوم	٣٧	١١٧,٩٥		
	جامعي	٩٦	٩٣,٩٦		
	دراسات عليا	٢٤	٨١,٨٨		
المتغير الثالث: الشعور بالكراهية والاستياء من الحياة الزوجية.	متوسط	٨	١٧٧,٢٥	١٥,٢١	٠,٠٠٤**
	ثانوي	٣٤	٩٤,٣٧		
	دبلوم	٣٧	٩٦,٤٥		
	جامعي	٩٦	٩٧,٩٩		
	دراسات عليا	٢٤	٩٥,٧٣		
المتغير الرابع: التشاؤم من مستقبل العلاقة الزوجية.	متوسط	٨	١٤٤,١٣	٦,٧٧	٠,١٤٨
	ثانوي	٣٤	٩٦,٧٤		
	دبلوم	٣٧	٩٩,٢٨		
	جامعي	٩٦	١٠١,٦٤		
	دراسات عليا	٢٤	٨٤,٤٨		
محور: مظاهر الاغتراب الزواجي وعلاقته بالألعاب الإلكترونية	متوسط	٨	١٧٩,٠٠	٢٠,٦٧	٠,٠٠**
	ثانوي	٣٤	٩٨,٢٥		
	دبلوم	٣٧	١٠٩,٧٧		
	جامعي	٩٦	٩٦,١٩		
	دراسات عليا	٢٤	٧٦,٣١		

(*) دالة عند مستوى (٠,٠٥)، (**) دالة عند مستوى (٠,٠١).

Journal of Research and Social Studies
National Center for Social Studies
volume 6, Issue (1) pp 68 - 111
Riyadh (1448/2026)

اتضح من جدول رقم (٢٣) أنه توجد فروق دالة إحصائية بين استجابات أفراد عينة الدراسة عند مستوى (٠,٠١) حول معظم متغيرات محور مظاهر الاغتراب الزواجي وعلاقته بالألعاب الإلكترونية وإجمالي المحور ترجع لاختلاف متغير المستوى التعليمي، عدا المتغير الرابع: التشاؤم من مستقبل العلاقة الزوجية فلا يوجد فروق ذات دلالة إحصائية حوله ترجع لاختلاف متغير المستوى التعليمي، مما يدل على أنه توجد فروق في درجة الاغتراب الزواجي لدى الزوج والزوجة تعزى لمتغير المستوى التعليمي بشكل عام، ولمعرفة مصدر هذه الفروق قامت الباحثة باستخدام اختبار مان ويتني لإظهار هذه الفروق حول محور مظاهر الاغتراب الزواجي وعلاقته بالألعاب الإلكترونية وبشكل عام كانت بين مجموعة أفراد العينة ممن مستواهم التعليمي (متوسط) من ناحية، وبين من مستواهم التعليمي كل من (ثانوي، دبلوم، جامعي، دراسات عليا) من ناحية أخرى لصالح من مستواهم التعليمي (متوسط) أي أنهم أكثر موافقة على محور مظاهر الاغتراب الزواجي وعلاقته بالألعاب الإلكترونية بشكل عام ممن مستواهم التعليمي كل من (ثانوي، دبلوم، جامعي، دراسات عليا)، ويبين ذلك أنه كلما انخفض التعليم يؤدي ذلك إلى زيادة الاغتراب الزواجي لأفراد العينة، وقد يعود ذلك محدودية الخبرات أو الأدوار التي يؤدونها مما يجعلهم يشعرون بالاغتراب الزواجي ويقضون وقتاً أطول في الألعاب الإلكترونية مقارنة بالفئات التعليمية الأعلى، ومن خلال ملاحظة الباحثة فهناك العديد من الزوجات ذوات التعليم المنخفض على وجه الخصوص يقضون وقتاً أطول في الألعاب الإلكترونية لعدم وجود مهام متعلقة بالتعليم أو العمل، إضافة إلى وجودهم في مناطق بعيدة عن الأسرة بسبب عمل الزوج ذو الفترات الطويلة مما يجعل لديها وقت فراغ أكثر.

Journal of Research and Social Studies
National Center for Social Studies
volume 6, Issue (1) pp 68 - 111
Riyadh (1448/2026)

٤-الفروق التي ترجع لاختلاف متغير عدد سنوات الزواج:

جدول (٢٤) دراسة الفروق بين متوسطات استجابات أفراد العينة حول متغيرات محور مظاهر الاغتراب الزواجي وعلاقته بالألعاب الإلكترونية، والتي ترجع إلى اختلاف متغير عدد سنوات الزواج باستخدام اختبار تحليل التباين الأحادي (ANOVA)

المتغير	مصدر التباين	مجموع مربعات	درجات الحرية	متوسط المربعات	قيمة ف	مستوى الدلالة
المتغير الأول: الشعور بالعزلة وعدم المشاركة في الحياة.	بين المجموعات	٦,٩٩	٤	١,٧٥	٥,١٢	٠,٠٠١**
	داخل المجموعات	٦٦,١٩	١٩٤	٠,٣٤		
المتغير الثاني: فقدان المعيارية.	بين المجموعات	١٠,٨٣	٤	٢,٧١	٦,٩٥	٠,٠٠**
	داخل المجموعات	٧٥,٥٨	١٩٤	٠,٣٩		
المتغير الثالث: الشعور بالكراهية والاستياء من الحياة الزوجية.	بين المجموعات	١١,٥٩	٤	٢,٩	٩,٨	٠,٠٠**
	داخل المجموعات	٥٧,٣٣	١٩٤	٠,٣		
المتغير الرابع: التشاؤم من مستقبل العلاقة الزوجية.	بين المجموعات	٦,٧٦	٤	١,٦٩	٦,٥٣	٠,٠٠**
	داخل المجموعات	٥٠,١٧	١٩٤	٠,٢٦		
محور: مظاهر الاغتراب الزواجي وعلاقته بالألعاب الإلكترونية.	بين المجموعات	٦,٩٥	٤	١,٧٤	٦,٩	٠,٠٠**
	داخل المجموعات	٤٨,٨٨	١٩٤	٠,٢٥		

* يعني مستوى الدلالة (٠,٠٥)، ** يعني مستوى الدلالة (٠,٠١)

اتضح من جدول (٢٤) أنه توجد فروق دالة إحصائية بين استجابات أفراد عينة الدراسة عند مستوى (٠,٠١) حول جميع متغيرات محور مظاهر الاغتراب الزواجي وعلاقته بالألعاب الإلكترونية وإجمالي المحور ترجع لاختلاف متغير عدد سنوات الزواج، مما يدل على أنه توجد فروق في درجة الاغتراب الزواجي لدى الزوج والزوجة تعزى لمتغير عدد سنوات الزواج بشكل عام، ولدراسة ومعرفة مصدر هذه الفروق قامت الباحثة باستخدام اختبار (شيفيه) لإظهار هذه الفروق عند مستوى (٠,٠٥) والتي ترجع لاختلاف متغير عدد سنوات الزواج كانت متفاوتة حيث كانت أكثر الفئات العمرية اتفاقاً على أبعاد الاغتراب الثلاثة (الشعور بالعزلة وعدم المشاركة في الحياة، وفقدان المعيارية، والشعور بالاستياء والكراهية للحياة الزوجية) هم من عدد سنوات زواجهم (من ١٠ سنوات إلى أقل من ١٥ سنة)، وقد يرتبط ذلك بنفس التفسير للفئة العمرية، إذ بعد سنوات الزواج بفترة تمر الحياة الزوجية بالرتابة، ويسعى الزوجان لنوع من التجديد وقد تكون الألعاب الإلكترونية هي أحد وسائله فيقضون فيها وقت الفراغ، سواء بالعمل أو في المنزل. بينما كان متغير الخوف من مستقبل العلاقة الزوجية لصالح من عدد سنوات زواجهم كل من أقل من سنة، ومن (٥ سنوات

Journal of Research and Social Studies
National Center for Social Studies
volume 6, Issue (1) pp 68 - 111
Riyadh (1448/2026)

إلى أقل من ١٠ سنوات) أنهم أكثر موافقة على متغير التشاؤم من مستقبل العلاقة الزوجية، فغالباً ما تكون السنوات الأولى من الزواج غير مستقرة، وقد يصاحبها العديد من المشكلات لحداثة العلاقة بين الزوجين، واحتياجهما لوقت لفهم طبيعة الاختلاف بينهما، لذلك قد يصاحب هذه الفترة وجود تخوف من مستقبل العلاقة الزوجية .

مناقشة النتائج وتفسيرها:

أوضحت نتائج الدراسة الحالية أن غالبية عينة الدراسة من الزوجات، وذلك ليس لأنهن الأكثر وجودًا داخل الألعاب الإلكترونية، ولكن نظراً لتجاوبهن مع الباحثة أثناء الدراسة، كما أوضحت أن الدخول لهذه الألعاب متنوع ما بين من يدخلها بشكل يومي من معدل ساعة إلى أقل من ثلاث ساعات، والبعض أكثر من خمس ساعات يومياً، ثم يأتي أفراد العينة ممن يدخلون للألعاب الإلكترونية (من يومين إلى أربعة أيام بالأسبوع)، مما يوضح بأن هناك وقت كبير يقضى فيها. كما يرى أكثر أفراد العينة أن أفضل وقت غالبًا للدخول للألعاب الإلكترونية عند (غياب الزوج/ الزوجة).

وأشارت نتائج السؤال الأول: أن أكثر من نصف أفراد العينة يرون أن الألعاب الإلكترونية تؤثر على العلاقة الزوجية بشكل سلبي، وتتفق هذه النتيجة مع نتيجة دراسة الشيخي والزوي (٢٠٢٢) أن العلاقات الأسرية الاجتماعية تأثرت نوعاً ما بالألعاب الإلكترونية. ويتفق ذلك مع ما ذكره ميرتون حول الاختلال الوظيفي، حيث إن الألعاب قد لا تؤدي الوظيفة التي أوجدت من أجلها وهي التسلية فحسب، بل من الممكن أن تساهم في حدوث الاغتراب الزواجي بين الزوجين فهناك العديد من الأزواج والزوجات يقضون أوقات طويلة داخل اللعبة. وكانت أكثر العبارات اتفاقاً من قبل عينة الدراسة أن الزوج/ الزوجة غير راضٍ بقضاء وقتي في الألعاب الإلكترونية، ومن خلال ملاحظة الباحثة لمجتمع الدراسة فجميع أفراد العينة لا يعلم الزوج أو الزوجة بوجود اللعبة، أو معرفته قليلة بها، حيث تتعمد الزوجات إخفاء خاصية التفاعل الصوتي عن الأزواج لعلمهم المسبق بالرفض. كما توصلت نتائج الدراسة أنه توجد علاقات بين اللاعبين بمختلف الجنسين، مما يكون هو سبب الرفض من قبل الأزواج لوجود الغيرة على الطرف الآخر بالعلاقة الزوجية، وتتفق نتيجة الدراسة الحالية مع نتيجة دراسة شحاتة (٢٠١٥) أن المجتمعات الافتراضية أدت إلى زيادة الخلافات بين الأزواج نتيجة لانشغالهما بالإنترنت، وعدم مراعاة احتياجات الطرف الآخر.

وأشارت نتائج السؤال الثاني: أن أكثر مظاهر الاغتراب الزواجي كان متغير العزلة وعدم المشاركة في الحياة الزوجية هي أكثر متغيرات الاغتراب الزواجي اتفاقاً من قبل عينة الدراسة، ويتفق ذلك مع دراسة البشري (٢٠٢٠) التي توصلت إلى دور وسائل التواصل الاجتماعي في تحقيق العزلة

Journal of Research and Social Studies
National Center for Social Studies
volume 6, Issue (1) pp 68 - 111
Riyadh (1448/2026)

الاجتماعية وعدم المشاركة في الحياة الزوجية، كما اتفقت نتيجة الدراسة الحالية مع نتيجة دراسة الصوافية وآخرون (٢٠٢٠) التي توصلت إلى أن الشعور بالعزلة وعدم المشاركة في الحياة الزوجية ينتشر أحياناً، كما تتفق مع دراسة Fernández, A. I. (2023)والتي توصلت إلى أن وسائل التواصل الاجتماعي تقلل من الوقت الجيد الذي يقضيه الأزواج معاً، حتى في حال وجودهم بنفس المكان. ويتفق ذلك مع ما ذهب إليه ميرتون في نظريته بالاغتراب، حيث إن الأزواج قد يجدون في الألعاب الإلكترونية التي توفر التفاعل مع الآخرين عن طريق التفاعل الصوتي المباشر، أو من خلال الرسائل المتاحة بين اللاعبين وسيلة لتحقيق أهدافهم التي لم يمكنهم تحقيقها في واقعهم الفعلي في الحياة الزوجية، فحينما تصبح الأهداف التي يسعى إلى تحقيقها الأزواج صعبة المنال، أو أنهم يعجزون للوصول إليها بسبب الجمود في العلاقة الزوجية، حيث يفقد الحوار الفعّال بين الأزواج، أو عدم مشاركة وقت الفراغ، أو بسبب كثرة الخلافات الزوجية وغيرها تكون الألعاب الإلكترونية وسيلة لتحقيق الأهداف الاجتماعية كالحاجة للتقدير، والمشاركة في الهوايات، ومواضيع الحوار المشتركة. وكانت أكثر العبارات اتفاقاً من قبل عينة الدراسة هي (أجد راحتي بشكل أكبر عند وجودي بمفردي في المنزل)، ويتفق ذلك مع ما توصلت إليه نتيجة هذه الدراسة أن الأزواج يفضلون الدخول للألعاب الإلكترونية عند غياب الزوج أو الزوجة، ويعود ذلك إلى طبيعة الحوارات داخل اللعبة حيث غالبًا لا ترضي الشريك، فيحاول الأزواج تلافي الخلافات التي ربما تحصل بالدخول وقت غياب الزوج أو الزوجة.

أما فيما يخص بعد فقدان المعيارية بالحياة الزوجية فقد كانت أكثر العبارات اتفاقاً من عينة الدراسة أنهم يرون أن الألعاب الإلكترونية وسيلة للخيانة الزوجية، وتتفق الباحثة من خلال ملاحظتها لسلوك اللاعبين داخل اللعبة، حيث إن الكثير من الأزواج على وجه الخصوص يدخل هذه الألعاب للحصول على علاقات عاطفية أكثر من اللعب والتسلية، حيث أكد العديد من اللاعبين للباحثة أنهم على تواصل في برامج أخرى مثل: الواتساب، والسناب شات مع نساء تعرفوا عليهم داخل الألعاب، وأن العلاقة التي تربطهم علاقة عاطفية حقيقية، كما يتفق ذلك مع نتيجة دراسة رمضان (٢٠١٩) أن ثمة علاقات اجتماعية تشكلت بين اللاعبين وتطورت لتتحول من علاقات عبر المجال الافتراضي إلى علاقة في الحياة الواقعية، وأن العلاقات التي تشكلت من خلال اللعبة لا يعني مطلقاً أن الألعاب الإلكترونية تصنع علاقات في حد ذاتها، بل هي آلية أو وسيلة أسهمت في تشكيل علاقات ذات طابع اجتماعي، تتسم بخصائص تقترب بشدة من خصائص العلاقات الواقعية؛ مثل: التعاون والتنافس والصراع، بل وامتدت الخصائص لتصل إلى أن تصبح شكلاً من العلاقات العاطفية .

Journal of Research and Social Studies
National Center for Social Studies
volume 6, Issue (1) pp 68 - 111
Riyadh (1448/2026)

كما تتفق نتيجة الدراسة الحالية مع نتيجة دراسة Fernández, A. I. (2023)والتي توصلت إلى أن وسائل التواصل الاجتماعي تقوم بوظائف سلبية، كما قد يؤدي الاستخدام المفرط لوسائل التواصل الاجتماعي إلى الغيرة والشك إذا اشتبه أحد الزوجين أن الآخر يستخدم وسائل التواصل الاجتماعي في إقامة علاقات غير مناسبة مع مستخدمين آخرين، مما قد يؤدي في كثير من الأحيان إلى الجدال بين الأزواج وانخفاض الثقة بينهم، ويتفق ذلك مع ما ذهب إليه ميرتون في البدائل الوظيفية، وهي أن الألعاب الإلكترونية قد تستخدم في بدائل غير وظيفتها الظاهرة، وهي أن تكون وسيلة للخيانة الزوجية. كما اتفقت عينة الدراسة إلى موافق إلى حد ما مع عبارة "أنه سبق وأن قمت بتأجيل بعض الواجبات الأسرية بسبب الألعاب الإلكترونية"، وتتفق في ذلك مع نتيجة دراسة علي، (٢٠١٣) أن العلاقات في الجماعات الافتراضية تؤدي إلى إهمال الطرف الآخر، وكذلك التواصل مع الجماعات الافتراضية يؤدي إلى شعور الطرفين باللامبالاة، والتواصل مع هذه الجماعات يؤدي لقصور في تحمل المسؤولية. ومن خلال ملاحظة الباحثة فهي تتفق مع هذه النتيجة، حيث ذكر العديد من الأزواج والزوجات أنه في فترة من الفترات أخذت الألعاب الإلكترونية وقتاً كبيراً أدى إلى تفويت العديد من المهام مثل: تفضيل قضاء الوقت في الألعاب بدلاً من زيارة الأهل، أو الجلوس مع الأطفال. كما تتفق مع ما توصلت إليه نتيجة دراسة الحايس وآخرون (٢٠١٦) أن الاعتمادية على الهواتف الذكية أدت–تدريجياً– إلى انسلاخ الأفراد من سياقاتهم الاجتماعية، وانغماسهم ضمن جماعات افتراضية على الفضاء الإلكتروني، وتفضيل التواصل الاجتماعي الشبكي من خلال الهواتف على التواصل الواقعي، الأمر الذي بدأ مع بروز ارتفاع في مستويات الاغتراب لديهم.

بينما اتفقت عينة الدراسة على متغير الشعور بالكراهية والاستياء من الحياة الزوجية موافقة إلى حد ما، ويتفق ذلك مع نتيجة دراسة الطنبولي (٢٠١٦) والتي توصلت إلى وجود علاقة طردية دالة إحصائيا بين إدمان الأزواج للإنترنت، وفقدان مشاعر الرضا الزواجي، ووجود علاقة طردية دالة إحصائيا عند مستوى معنوية (٠,٠١) بين إدمان الأزواج للإنترنت والاغتراب الزواجي لديهم، علماً بأن حدة التأثير قد تكون مختلفة بين الأزواج، كما تختلف مع دراسة الصوافية وآخرون (٢٠٢٠) والتي توصلت إلى أن الشعور بالكراهية والاستياء من الحياة الزوجية لا ينتشر مطلقا. وقد كانت أقل أبعاد الاغتراب الزواجي اتفاقاً من عينة الدراسة هو بعد التشاؤم من مستقبل الحياة الزوجية، حيث كانت أكثر العبارات اتفاقاً هي أشعر بالاطمئنان على مستقبل حياتي الزوجية، مما قد يفسر أن الألعاب الإلكترونية حتى وإن كان لها تأثير في حدوث الاغتراب الزواجي بين الزوجين إلا أن تأثيرها لا يمس مستقبل استقرار الحياة الزوجية. وقد

يفسر ذلك وفقاً لنظرية ميرتون في الاغتراب حيث إن الأفراد في حال فقدوا إمكانية تحقيق أهدافهم من الحياة الزوجية وفقاً للصورة التي كانوا يأملونها، فإن ذلك يؤدي إلى ظهور نمط التجديد بحيث يتمسك الأزواج بهدف استمرار الحياة الزوجية، ويستخدمون أساليب جديدة للوصول إلى الهدف عن طريق الألعاب الإلكترونية فيمضون فيها الوقت الطويل ومشاركة الحوار والهوايات مما قد يعمق الاغتراب بينهما.

وأشارت نتائج السؤال الثالث: أنه لا توجد فروق في درجة الاغتراب الزواجي تعزى لمتغير الجنس، وبذلك تختلف عن نتيجة دراسة المياحي (٢٠١٦) والتي توصلت إلى وجود فروق معنوية ذات دلالة إحصائية بين الذكور والإناث في مقياس الاغتراب الزواجي لصالح الإناث. بينما وجدت الدراسة فروقًا لمتغير العمر دالة إحصائية بين استجابات أفراد عينة الدراسة من الأزواج أو الزوجات عند مستوى (٠,٠١) مما يدل على أنه توجد فروق في درجة الاغتراب الزواجي لدى الزوج والزوجة تعزى لمتغير العمر عند أبعاد الاغتراب الزواجي الثلاثة وهي: (الشعور بالعزلة وعدم المشاركة في الحياة، وفقدان المعيارية في الحياة الزوجية، والشعور بالكراهية والاستياء من الحياة الزوجية) بين مجموعة أفراد العينة ممن أعمارهم (من ٣٥ إلى أقل من ٤٠ سنة)، بينما لا توجد فروق بين العينة في بعد (التشاؤم من مستقبل العلاقة الزوجية)، وبذلك فهي تتفق مع نتيجة دراسة المياحي (٢٠١٦) التي وجدت فروق دالة إحصائياً لمتغير العمر، باختلاف الفئة العمرية لصالح الأزواج من عمر (٤١-٥٠) عاماً.كما توصلت نتائج الدراسة إلى وجود فروق دالة إحصائيا في درجة الاغتراب الزواجي تعود لمتغير التعليم لصالح من تعليمهم متوسط، ودبلوم، ويشير ذلك أنه كلما انخفض التعليم يؤدي ذلك إلى زيادة الاغتراب الزواجي لأفراد العينة، وتختلف بذلك مع نتيجة دراسة المياحي (٢٠١٦) والتي توصلت أنه لا توجد فروق معنوية ذات دلالة إحصائية بين مستوى الاغتراب الزواجي (ذكور وإناث) والمستوى التعليمي.

وأخيراً توصلت نتيجة الدراسة إلى وجود فروق دالة إحصائيا في درجة الاغتراب الزواجي تعود لمتغير عدد سنوات الزواج، حيث كانت أكثر الفئات العمرية اتفاقاً على أبعاد الاغتراب الثلاثة (الشعور بالعزلة وعدم المشاركة في الحياة، وفقدان المعيارية، والشعور بالاستياء والكراهية للحياة الزوجية) هم من عدد سنوات زواجهم (من ١٠ سنوات إلى أقل من ١٥ سنة)، بينما كان متغير الخوف من مستقبل العلاقة الزوجية لصالح من عدد سنوات زواجهم كل من أقل من سنة، ومن(٥ سنوات إلى أقل من ١٠ سنوات) أنهم أكثر موافقة على متغير التشاؤم من مستقبل العلاقة الزوجية، وبذلك فهي تختلف مع نتيجة دراسة المياحي (٢٠١٦)، والتي توصلت لعدم وجود فروق معنوية ذات دلالة إحصائية بين مستوى الاغتراب الزواجي لعينة البحث وسنوات الزواج(ذكور وإناث).

Journal of Research and Social Studies
National Center for Social Studies
volume 6, Issue (1) pp 68 - 111
Riyadh (1448/2026)

التوصيات

١.ضرورة إجراء المزيد من الدراسات حول الظواهر السلبية في الحياة الزوجية مثل: الخرس الزواجي، والخيانة الزوجية، والانفصال العاطفي وعلاقتها بالمجتمعات الافتراضية بعمومها.

٢.القيام بدراسات متنوعة حول الألعاب الإلكترونية وعلاقتها بالحياة الزوجية على وجه الخصوص، نظراً لقلة هذه الدراسات-بحسب علم الباحثة.-

٣.إيجاد العديد من طرق التواصل الفعّالة بين الزوجين، والآليات لقضاء وقت الفراغ المشترك، مما يعزز الروابط الزوجية، لأن المدة الطويلة من الزواج قد تؤدي إلى نوع من الرتابة في الحياة الزوجية.

٤.الاهتمام بالأولويات في الحياة بعمومها، والحياة الزوجية والأسرية على وجه الخصوص. فالألعاب الإلكترونية وسيلة مناسبة للترفيه وقضاء وقت الفراغ، ولا تكون على حساب الحياة الزوجية .

٥.ضرورة الاهتمام بالإرشاد الزواجي لما له من دور في مواجهة المشكلات الزوجية.

المراجع

أولاً: المراجع العربية

١. أبو رمان، محمد عبد الله. (٢٠١٨). الاغتراب الاجتماعي وعلاقته باستخدام شبكات التواصل الاجتماعي لدى طلبة الجامعات الأردنية. *مجلة دراسات – العلوم التربوية*، ٤٥(٢)، ٥٠٧-٥٢٥.

٢. البشري، هنيدي بن عطية. (٢٠٢٠). *دور وسائل التواصل الاجتماعي في تحقيق الاغتراب الزواجي*. الجمعية المصرية للأخصائيين الاجتماعيين. العدد (٦٦). ٥٥-٧٩.

٣. الحايس، عبدالوهاب جودة عبدالوهاب. (٢٠١٦). تطبيقات شبكات التواصل الاجتماعي عبر الهواتف الذكية وعلاقتها بالاغتراب لدى الشباب الجامعي في سلطنة عمان. *المجلة المصرية لبحوث الإعلام*، العدد (٥٤)، ٢٠٣-٢٥١.

٤. الحسن، إبراهيم الخضر. (٢٠١١). إعداد مقياس الاغتراب الزواجي. *مجلة دراسات تربوية*. العدد (١)،١١٤-١٤٥.

٥. رمضان، نورا طلعت. (٢٠١٩). *العلاقات الاجتماعية لمستخدمي الألعاب الإلكترونية:* لعبة .PUBG مركز البحث وتطوير الموارد البشرية. العدد (١٤). ٤٤٦-٤٩٨.

٦. شتا، سيد علي. (١٩٩٣). *نظرية الاغتراب من منظور علم الاجتماع*، مؤسسة شباب الجامعة، الإسكندرية.

٧. شحاته، محمد مبروك. (٢٠١٥). *مدخل انتقائي للتخفيف من الاغتراب الزواجي لمستخدمي الإنترنت من المتزوجين حديثاً*. الجمعية المصرية للأخصائيين الاجتماعيين، العدد (٥٤)، ٣٣١-٣٧٧.

٨. الشيخي، بسمة صالح، والزووي، إيمان موسى. (٢٠٢٢). الألعاب الإلكترونية وأثرها على العلاقات الأسرية – لعبة الببجي نموذجاً. *مجلة العلوم الإنسانية والطبيعية*، العدد(٧)، ٢٥٤-٢٧٥.

٩. الصوافية، جوخة بنت محمد. (٢٠٢١). *الاغتراب الزواجي وعلاقته ببعض المتغيرات لدى عينة من الأزواج في سلطنة عمان*. المؤسسة العلمية للعلوم التربوية والتكنولوجية والتربية الخاصة. العدد (٣). ١٩-٥٠.

١٠. علي، هيام علي. (٢٠١٣). انعكاسات الجماعات الافتراضية على إحداث مشكلة الاغتراب الزواجي وتصور مقترح لدور خدمة الجماعة في مواجهتها. *مجلة دراسات في الخدمة الاجتماعية والعلوم الإنسانية*. العدد (٣٥). ٤٨٨٧-٤٩٣٢.

١١. العنزي، إبراهيم هلال. (٢٠٢٠). التداعيات السلبية لإدمان الألعاب الإلكترونية دراسة ميدانية لطلاب المرحلتين الثانوية والجامعية بمدينة الرياض. *المجلة العربية للدراسات الأمنية*. العدد (٣٦). ٤٨٣-٥٠٢.

١٢. صقر، نورهان. (٢٠١٩). أسلوب استخدام المراهقين للألعاب الإلكترونية وعلاقتها بسماتهم الشخصية. *مجلة التربية النوعية والتكنولوجيا*. العدد(٥). ٣٩٦-٤٣٧.

١٣. الطنبولي، عزة محمد. (٢٠١٦). *إثر إدمان الأزواج للإنترنت على الاغتراب الزواجي لديهم من منظور الممارسة العامة للخدمة الاجتماعية*. الجمعية المصرية للأخصائيين الاجتماعيين. العدد (٥٦). ١٧٩-٢٢٠.

١٤. علي، هيام علي. (٢٠١٣). انعكاسات الجماعات الافتراضية على أحداث مشكلة الاغتراب الزواجي وتصور مقترح لدور خدمة الجماعة في مواجهتها، *مجلة دراسات في الخدمة الاجتماعية والعلوم الإنسانية*، جامعة حلوان- كلية الخدمة الاجتماعية، العدد (٣٥)، ٤٨٨٧-٤٩٣٢.

١٥. الغريب، عبدالعزيز. (٢٠١٦). *النظريات الاجتماعية المتقدمة والحديثة*، دار الزهراء للنشر والتوزيع. الرياض.

١٦. منصور، حمدي محمد. (١٩٩٢). *قياس الشعور بالاغتراب بين الزوجين*، بحث منشور، المؤتمر العلمي السادس، جامعة حلوان، كلية الخدمة الاجتماعية.

١٧. منصور، رشا رشاد. (٢٠٢١). استراتيجيات تعامل ربة الأسرة مع المجتمعات الافتراضية وعلاقتها بالاغتراب

الزواجي. *مجلة البحوث في مجالات التربية النوعية*. العدد (٣٤). ١٧١٧-١٧٦٧.

١٨المياحي، فاطمة إسماعيل. (٢٠١٦). *الاغتراب الزواجي لدى الأسرة العراقية: دراسة ميدانية في مدينة بعقوبة*. الجمعية العراقية للعلوم التربوية والنفسية. العدد (١٢٦). ٣٩٦-٤٣٢.

١٩. ناصر، نهى السيد (٢٠٢٠)، الآثار النفسية والاجتماعية للألعاب الإلكترونية على الشباب السعودي، *المجلة العربية لبحوث الإعلام والاتصال*، العدد (٣١)، ١٠٤-١٦٧.

٢٠. النعيم، عزيزة (٢٠١٠). *المجتمع الافتراضي: القيم والعلاقات الافتراضية بين الشباب*. جمعية الاجتماعيين في الشارقة العدد (١٠٧)، ٦٥-١١٠.

٢١. اليوسف، عبد الله عبد العزيز (٢٠٠٦). *الأنساق الاجتماعية ودورها في مقاومة التطرف والإرهاب*. مركز الدراسات والبحوث بجامعة نايف العربية للعلوم الأمنية. الرياض.

٢٢. تقرير هيئة الاتصالات والفضاء والتقنية، *إنترنت السعودية (٢٠٢٣)*، منتدى مؤشرات الاتصالات والتقنية ٢٠٢٤، استرجعت بتاريخ ٢٠٢٤/١٠/١١، https://www.cst.gov.sa/ar/mediacenter/pressreleases/Pages/2024042402.aspx

ثانيًا: المراجع الأجنبية

23-Coyne, S. M., Stockdale, L., Busby, D., Iverson, B., & Grant, D. M. (2012). I luv u but I Google u: Does playing video games with a romantic partner relate to relationship quality? Journal of Leisure Research, 44(3), 267–286. https://doi.org/10.1080/00222216.2012.11950262

24–Konlan I, Abdulai M, Ibrahim H. Exploring the Effects of Social Media on Marriages in Northern Ghana. Hu Arenas. 2023 Apr 12:1–20. doi: 10.1007/s42087-023-00333-x. Epub ahead of print. PMCID: .PMC10089692

25-Newzoo. (2024). Global Gamer Study: How consumers engage with games today. Retrieved from.

https://newzoo.com/resources/trend-reports/global-gamer-study-free-report-2024

26–Turkle, S. (2011). Alone Together: Why We Expect More from Technology and Less from Each Other. Basic Books.