الألعاب الإلكترونية الجماعية عبر الإنترنت وعلاقتها بالتنمر الإلكتروني

د. وسام محمد أحمد حسن*

ملخص البحث:

يُعد التنمر الإلكتروني إشكالية كبيرة، تعاني منها المجتمعات، حيث تلعب التكنولوجيا فيه دورًا هائلًا؛ فقد خلقت طرقًا عديدة للمتنمرين، يسلكونها لمهاجمة الآخرين؛ حتى أصبح بمقدور الأفراد قول أشياء، أو فعلها، تُعد أشد قسوة، مقارنة بما يمكن أن يحدث عند التفاعل الاجتماعي في الواقع المادي، مستفيدين من المزايا والخصائص، التي تتيحها تقنيات المعلومات والاتصالات، ولا يمكن اعتبار ساحات الألعاب الإلكترونية عبر الإنترنت أكثر أمانًا من بقية ساحات التفاعل عبر الإنترنت، حيث يشيع التنمر بين اللاعبين، وإبداء ملاحظات قاسية على البعض، أو القيام بأفعال من شأنها إيذاء الآخرين، ومضايقتهم، وإيقاع الضرر عليهم، وأحيانا تكوين عصابات تنمر جماعي ضد فرد، أو مجموعة من الأفراد، لأسباب متنوعة؛ قد تكون جندرية، أو عرقية، أو لمجرد ضعف مهارة اللاعبين الجدد باللعبة، وتتلخص المشكلة البحثية للدراسة، في إلقاء الضوء على طبيعة الألعاب الإلكترونية الجماعية عبر الإنترنت، ومعرفة أشكال التنمر الإلكتروني بها، سواء كان المستخدم ضحية للتنمر، أو شاهدًا على فعل التنمر، أو قام بفعل التنمر، بالإضافة إلى معرفة ردود فعل المبحوثين، التي يقومون بها في حال تعرضوا للتنمر، أو كانوا شهودًا عليه، ومعرفة أسباب التنمر.

ومن أهم النتائج، التي توصلت إليها الدراسة، أن التحقير الإلكتروني هو أكثر أشكال التنمر الإلكتروني؛ سواء كان الفرد ضحيةً أو شاهدًا على فعل التنمر، ثم تأتي بعد ذلك المضايقة والمطاردة، بينما جاءت أكثر أشكال التنمر الإلكتروني، التي يمارسها أفراد العينة، هي إقصاء الآخرين، يليها التحقير الإلكتروني، واتسمت آليات مواجهة التنمر الإلكتروني، التي يتبعها الجمهور، بكونها آليات غير مباشرة، أو آليات سلبية؛ لا تضعهم في المواجهة المباشرة مع المتنمر، حيث تفضيل البقاء بعيدًا عن الصراع، في حال حدوثه، أما أسباب التنمر الإلكتروني، وفقًا لرؤية المبحوثين، فجاءت في مقدمتها "الكفاءة الذاتية"؛ أي امتلاك وفهم الأدوات الرقمية المساعدة للقيام بالتنمر، تليها "المجهولية"؛ حيث من السهل المشاركة في الألعاب بهوية زائفة، مما يعني عدم ربط سلوك الفرد بهويته الحقيقية، بينما كان "توقع النتيجة (معرفته المسبقة بالعواقب)" يشكل دافعًا لعدم ارتكاب التنمر؛ ويعني إدراك الفرد وجود العقاب؛ كالحظر، أو التعليق، وخسارة ما يمكن أن يكون جمعه من مكتسبات افتراضية باللعبة، ثم "المعتقدات البيئية"؛ حيث تؤثر شبكة العلاقات الاجتماعية للفرد، على ما يعتقد أنه سلوك سائد ومقبول.

الكلمات المفتاحية: الألعاب الإلكترونية ، التنمر الإلكتروني ، ألعاب الإنترنت

* مدرس بقسم الصحافة بكلية الإعلام – جامعة الأهرام الكندية

Online Multiplayer Games and Their Relationship to Cyberbullying

Abstract:

Online games are digital games that require a fundamental and continuous connection to the internet during gameplay. Among them are games that can be played by a single player against the environment, or multiplayer games. Electronic games are characterized by the emergence of what is known as the "gaming community." These communities are gatherings resembling forums or social networking sites where gamers come together to enhance communication and interaction among themselves .Some of the most renowned platforms for these communities are Twitch, and Steam. Even though the realm of gaming serves as an entertainment medium that allows individuals to experience enjoyment, healthy competition, vitality, and the formation of friendships within virtual communities, companies within the gaming industry establish rules for player behavior and social standards. Failure to adhere to these rules can lead to individuals receiving warnings, temporary suspensions, or complete bans from the game.

However, the proliferation of negative behaviors and harmful actions within the gaming environment, which can be sources of stress and conflict, has become a growing and concerning phenomenon in online multiplayer games. Such behaviors include fraud, online scams, cyberbullying, and harassment, all of which have the potential to harm players.

Cyber bullying is a significant problem faced by communities, in which technology plays a major role. Online gaming platforms are not necessarily safer than other online interactions. This includes making negative comments about others, engaging in actions that harm and harass others, and even forming groups to collectively bully individuals for various reasons, such as gender, race, or the perceived skill level of new players in the game.

This study aims to shedding light on the nature of online multiplayer games, understanding the forms of electronic bullying within them, whether the user is a victim, witness, or perpetrator of bullying. Additionally, the study aims to understand the reasons behind cyber bullying.

One of the most important findings of the study is that online Denigration is the most common form of cyber bullying, followed by harassment and stalking. This applies whether the individual is a victim or a witness. The most common forms of cyber bullying practiced by the sample group were excluding others, followed by online Denigration. Ways for confronting cyber bullying were mostly indirect or negative so as to avoid direct confrontation with the bully, with a preference for avoiding conflict when it occurs .According to the researchers', the reasons for cyber bullying are primarily linked to "self-efficacy", i.e. be able to use the online tools sufficiently, followed by "anonymity," where it is easy to participate in games under a fake identity. Next is the "expectation of consequences," Lastly, "environmental beliefs" come into play, as an individual's social network influences their perception of accepted and prevalent behaviors.

Key words:

Multiplayer games ،Online Games, Gamers, Cyber bulling, Electronic games

تمثل الألعاب الإلكترونية جزءًا مهمًا من الاستخدام اليومي، لدى كثير من المستخدمين؛ بغرض الترفيه، والشعور بالاسترخاء، وتخفيف حدة التوتر، كما أصبحت رياضة تنافسية، وصناعة ضخمة، آخذة في النمو والتطور؛ وقد نشرت شركة الأبحاث العالمية Niko Partners، المختصة بدراسات صناعة الألعاب الإلكترونية، في تقرير حول صناعة الألعاب بمنطقة الشرق الأوسط وشمال إفريقيا، أن مصر والسعودية والإمارات تشهد نموًا كبيرًا في صناعة الألعاب، حيث بلغت عائدات الألعاب، في هذه الدول الثلاث، نحو (١.٨ مليار دولار)، في عام ٢٠٢٢، مع توقعات بأن ترتفع العائدات بنحو مليار آخر، بحلول عام ٢٠٢٦، في ظل سياسات التشجيع واستضافة بطولات الألعاب الإلكترونية الكبرى[١].

ولأهمية صناعة الألعاب الإلكترونية في مصر، أنشأ معهد تكنولوجيا المعلومات، التابع لوزارة الاتصالات وتكنولوجيا المعلومات، **"مجتمع الألعاب الإلكترونية في مصر"**، ليصبح وجهة لمطوري الألعاب الإلكترونية والهواة؛ لمشاركة أفكارهم، والاطلاع على أفضل الممارسات والتقنيات، وتطوير الألعاب، للإسهام في تأهيل الصناعة المصرية، والشركات الناشئة، من أجل إنتاج ألعاب رقمية، ذات طابع مصري؛ بما يسهم في إثراء المحتوى العربي في مجال الألعاب، كما تم إنشاء **"الاتحاد المصري للألعاب الإلكترونية"**؛ هيئةً رياضية تابعة لوزارة الشباب والرياضة، واستضافت مصر مهرجان **"إنسومنيا Insomnia"** للألعاب، للمرة الرابعة، في فبراير٢٠٢٣، والمهرجان يضم المنافسات الرياضية الإلكترونية، لأشهر الألعاب والمسابقات وأنشطة الواقع الافتراضي، التي تقدم تجربة انغماس بالألعاب.

و**الألعاب الإلكترونية المعتمدة على الإنترنت**، هي الألعاب الرقمية، التي تتطلب اتصالًا أساسيًّا ومستمرًا بشبكة الإنترنت أثناء اللعب، عبر أي جهاز قابل للاتصال بالشبكة؛ مثل أجهزة الكمبيوتر، والهواتف والأجهزة اللوحية الذكية، وأجهزة الترفيه المنزلية، وأجهزة الكونسول؛ (مشغلات ألعاب الفيديو) ... إلخ، وتشمل عددًا من الأنواع؛ وفقًا لعدد المشاركين فيها أثناء التنافس الواحد؛ فمنها ألعاب يمكن لعبها من خلال لاعب واحد مقابل البيئة؛ أو ألعاب جماعية متعددة اللاعبين، وهي الألعاب محل الدراسة، التي تعتبر عالمًا هائلًا، يضم مئات، وربما الآلاف، من اللاعبين، الذين يتنافسون في عوالم افتراضية عبر الإنترنت، وفيها يختار اللاعبون شخصيات افتراضية، يتحكمون بها، لتأدية مهام اللعبة، ويميل المشاركون إلى التنظيم في مجموعات، أو يمكن اعتبارها تحالفات، تتنافس مع بعضها البعض، في سياق عوالم اللعبة ذات المطالب والتحديات، وعادة ما يبقى اللاعبون على اتصال دائم مع بعضهم البعض، عبر شخصيات لعبتهم الافتراضية، من خلال وسائل اتصال أخرى؛ مثل الدردشة الصوتية، أو المكتوبة، أو التعبيرات الرمزية (إيموجي))[٢]، واعتمادًا على آليات اللعبة، يستطيع اللاعبون تسجيل الخروج، والدخول مرة أخرى في أي وقت، والمتابعة من النقطة التي كانوا فيها لحظة تسجيل الخروج، وإكمال المهام، وتطوير شخصية اللاعب الافتراضية، ومن أشهر أمثلتها "ورلد وور كرافت"، و "فورتنايت"، ولعبة ساحات المعارك "بابجي".

وتتطلب معظم الألعاب عبر الإنترنت إنشاء ملفات شخصية لتسجيل اللاعبين، والتي يمكن أن تحتوي على بيانات خاصة؛ مثل البريد الإلكتروني، أو حسابات مواقع التواصل الاجتماعي، وأحيانا يُطلب رقم الهاتف من أجل المصادقة على التسجيل باللعبة، كما يحتاج اللاعبون إلى إدخال معلومات مالية، مثل رقم بطاقة الائتمان، في حالة الرغبة في شراء مستويات أعلى، أو مزايا متقدمة داخل اللعبة، أو لشراء الألعاب غير المجانية، وهو ما يعني التخلي عن بعض الخصوصية والبيانات، وقد يعني أيضا وجود التحايل عبر تقديم بيانات وهمية غير صحيحة.

ولا تتوقف الألعاب الإلكترونية عند حد ممارسة اللعبة، بل تتميز بظهور ما يعرف باسم **"مجتمع الألعاب"**، وهو تجمعات أشبه بالمنتديات، أو مواقع التواصل الاجتماعي، تجمع اللاعبين والمهتمين بالألعاب، من أجل زيادة التواصل والتفاعل بينهم، ومن أشهر هذه المجتمعات منصة تويتش Twitch، ومنصة ستيم Steam، وقد قدم موقع "فيسبوك" مجتمعًا خاصًّا للألعاب، باسم Facebook Gaming، يتميز أيضًا بدعم منشئي محتوى الألعاب، والراغبين في اتخاذ الألعاب مسارًا وظيفيًّا، أو نشاطًا يدر عليهم ربحًا.

ورغم أن عالم الألعاب عالم ترفيهي، يساعد الأفراد في الحصول على المتعة، والمنافسة الصحية والحيوية، وتكوين صداقات داخل المجتمعات الافتراضية، واعتبارها مجالا لصناعة محتوى خاص بالألعاب، ورغم ما تضعه شركات الألعاب، من قواعد لسلوك اللاعبين، ومعايير اجتماعية، يؤدي عدم الالتزام بها إلى حصول الفرد على تحذيرات، ثم التعليق المؤقت، ثم الحظر الكامل من اللعبة، فإن انتشار الأفعال السلبية، والسلوكيات الضارة، التي يمكن أن تكون مصدرًا للتوتر والصراع في بيئة الألعاب، أصبح ظاهرة متزايدة ومقلقة في الألعاب الإلكترونية الجماعية عبر الإنترنت، يمكن أن تضر باللاعبين؛ مثل الاحتيال، والتصيد الإلكتروني، أو التنمر على اللاعبين ومضايقتهم.

وقد حظي التنمر، خاصة التنمر الإلكتروني، باهتمام كبير من قبل المجتمعات، في السنوات الأخيرة، لما يتسبب به، من شعور الضحايا بالإيذاء الشديد، الذي قد لا يمكنهم التعامل معه، وهو ما ينتج عنه أحداث، يمكن وصفها بالمأساوية، حيث دفع التنمر البعض نحو الانتحار، وهو ما ينذر بالخطر، الذي ينبغي التنبه له ودراسته واحتواؤه، لاسيما في الفضاء الرقمي؛ فالإنترنت أصبح أرضًا خصبة، للذين يرغبون في إيذاء الآخرين، متسترين بميزة المجهولية، وإخفاء هوية المستخدم، فالضحية يعرف أن هناك شخصًا يتنمر عليه، لكن ربما لا يكون لديه علم أو دليل على هوية هذا الشخص، فإنشاء حساب جديد بهوية غير حقيقية أمر يسير، وكذلك الأمر بالنسبة لمجهولية المستخدمين بالألعاب الإلكترونية، ونظرًا لارتباط فعل التنمر، في بيئة الإنترنت، بالجماهيرية، فقد يكون ظاهرًا ومرئيًا للجمهور العريض، الذي يمكن أن يقوم هو ذاته بتكرار فعل التنمر، من خلال مشاركته مع الآخرين، وتكرار تداوله، مما يصعب من إيقافه، وهو ما يجعل فعل التنمر راسخًا لفترة زمنية طويلة، فيزداد تأثيره في نفوس الضحايا.

لهذا، يبذل الباحثون في مجالات مختلفة جهدًا في دراسة هذا السلوك؛ بكافة جوانبه وتأثيراته، سواء النفسية أو الاجتماعية أو التشريعية، لحماية المجتمع من تبعاته، وقد حظي

موضوع التنمر باهتمام بحثي في الدراسات الإعلامية العربية، خاصة التنمر عبر وسائل التواصل الاجتماعي، ويدرس هذا البحث الاستكشافي تصورات اللاعبين فيما يتعلق بشيوع التنمر الإلكتروني، وأسباب حدوثه في بيئات الألعاب الجماعية عبر الإنترنت.

مشكلة الدراسة:

يعد التنمر الإلكتروني إشكالية كبيرة، تعاني منها المجتمعات، وقد لعبت التكنولوجيا فيه دورًا هائلًا، حيث خلقت طرقًا عديدة للمتنمرين، يسلكونها لمهاجمة الآخرين، فأصبح بإمكان الأفراد قول أشياء، أو فعلها، هي أشد قسوة إذا ما قورنت بالتفاعل الاجتماعي على أرض الواقع المادي، مستفيدين من مزايا وخصائص تقنيات المعلومات والاتصالات، ولا تعتبر ساحات الألعاب الإلكترونية عبر الإنترنت أكثر أمانًا من بقية ساحات التفاعل في الإنترنت، فبينما قد تؤثر الألعاب بشكل إيجابي، على المهارات المعرفية والتفاعلات الاجتماعية وحل المشكلات وتنمية رأس المال الاجتماعي، باعتبارها فرصة للتواصل مع الآخرين، ورغم اتجاه مجتمعات الألعاب نحو مساعدة ودعم صناعة الألعاب، ودعم التواصل بين اللاعبين، من أجل تبادل الحيل وتعلم المهارات ومشاركة الإستراتيجيات وتكوين الفرق وإقامة البطولات ... إلخ؛ فإن التنمر الإلكتروني، باعتباره إحدى الظواهر السلبية، برز في واجهة هذا المشهد، فأدى إلى التنمر بين اللاعبين، وإبداء ملاحظات سيئة على البعض، أو القيام بأفعال من شأنها إيذاء الآخرين ومضايقتهم وإيقاع الضرر عليهم، وأحيانا تكوين عصابات من أجل القيام بالتنمر الجماعي على فرد أو مجموعة، لأسباب متنوعة؛ قد تكون جندرية أو عرقية، أو لمجرد ضعف مهارة اللاعبين الجدد في اللعبة.

وتعد الملاحظة هي المحرك الأول للإحساس بالمشكلة، تتبعها مجموعة من الأسئلة الاستطلاعية، قدمتها الباحثة لبعض مستخدمي الألعاب الإلكترونية عبر الإنترنت، وعددهم ٧٥ مفردة، لمعرفة مدى وجود ظاهرة التنمر الإلكتروني بساحات الألعاب، حيث أفاد (٦١ مفردة)، بنسبة ٨١.٣% من المبحوثين، بوجود التنمر الإلكتروني، بينما أفاد (١٤ مفردة)، بنسبة ١٨.٧%، بعدم وجود تنمر إلكتروني في الألعاب، لذلك تجد الباحثة هذه الظاهرة جديرة بالدراسة، من أجل فهم وإدراك مدى انتشار التنمر الإلكتروني، داخل ساحات الألعاب الجماعية، والوقوف على أسبابه، والمساعدة في تطوير اقتراحات لمكافحة هذا النوع من التنمر.

وتتلخص مشكلة الدراسة، في إلقاء الضوء على طبيعة الألعاب الإلكترونية الجماعية عبر الإنترنت، ومعرفة أشكال التنمر الإلكتروني بها؛ سواء كان المستخدم ضحية للتنمر، أو شاهدًا على فعل التنمر، أو قام بفعل التنمر، بالإضافة إلى معرفة ردود أفعال المبحوثين التي يقومون بها في حال تعرضوا للتنمر، أو كانوا شهودًا عليه. ومعرفة أسباب التنمر الإلكتروني في بيئة الألعاب.

ويقصد بالألعاب الإلكترونية الجماعية، في هذه الدراسة؛ الألعاب التي تتطلب تشبيكًا مباشرًا بالإنترنت، والتي يمكن أن تضم مئات من المستخدمين؛ يلعبون في نفس الوقت، ويقصد بالتنمر الإلكتروني عبر الألعاب الإلكترونية الجماعية؛ كافة أشكال الإساءة وإلحاق الضرر المتعمد، من قبل لاعب أو جماعة، تجاه لاعب أو أكثر، من خلال وسائل الاتصال

المختلفة المرتبطة بالألعاب الإلكترونية، والتسبب في إزعاجه، أو إزعاجهم، من خلال المضايقة والمطاردة، أو الإقصاء، أو التحقير الإلكتروني، أو انتحال الهوية والتنكر.

أهمية موضوع الدراسة:

١- تركز هذه الدراسة على إحدى أهم الوظائف التي تؤديها الإنترنت والتي تتمثل في الترفيه، لا سيما مع التطورات التكنولوجية التي غيرت من إمكانات الرفاهية في الألعاب حيث عززت التأثيرات الصوتية والمرئية والواقع المعزز إثراء تجربة اللعب، وأصبحت أعداد مستخدمي الألعاب في تزايد مستمر.

٢- تستمد الدراسة أهميتها من أهمية الألعاب الإلكترونية الجماعية ومساندة مجتمعات ومنصات مواقع التواصل الاجتماعي مثل "مجتمع ألعاب الفيسبوك" لإنشاء محتوى الألعاب وبناء مجتمعات أكثر تأثيرا، ومن أشكال هذا الدعم تقديم الدعم التقني عبر توفير الأدوات وتطويرها، والدعم المادي عبر تقديم مبالغ مالية شهريا لبعض صناع المحتوى للمساهمة في إنشاء المحتوى وتنمية جمهورهم.

٣- رغم ما تيسره الألعاب الإلكترونية من آثار إيجابية ومساهمة في رفاهية الفرد إلا أنها تنطوي على مجموعة من المخاطر الاجتماعية والتأثيرات النفسية والصحية، ومع تصاعد وتيرة الجرائم الإلكترونية والتي من ضمنها التنمر الإلكتروني تعد دراسة العلاقة بين الألعاب الإلكترونية عبر الإنترنت والتنمر الإلكتروني ضرورية بعد أن تسللت هذه الظاهرة إلى ساحات الألعاب.

٤- وتكمن أهمية البحث أيضا في اعتبار الألعاب الإلكترونية صناعة مثلت طفرة في الاقتصاد الرقمي مما يعني أن اعتبارات المستهلك السلبية تجاهها يمكن أن تمثل إضرارا بصورة العلامة التجارية لها، وهو ما يمكن ملاحظته من تحذيرات الجمهور تجاه بعض الألعاب الإلكترونية سواء وتصنيفها بأنها سامة Toxic (أي ينتشر بها التنمر الإلكتروني والإيذاء) أو لما لها من تأثيرات على العادات والتقاليد والعقائد أو لتأثيراتها النفسية العميقة التي من الممكن أن توصل الأفراد إلى حد إيذاء أنفسهم والانتحار مثل لعبة الحوت الأزرق التي راح ضحيتها كثير من الشباب والمراهقين.

٥- الحاجة إلى إجراءات وقائية تجاه الأدوات الرقمية لتعظيم الاستفادة منها وتقليل المخاطر قدر الإمكان، لذلك تعد هذه الدراسة مهمة من أجل رفع الوعي بما يحدث داخل مجتمعات الألعاب الإلكترونية ومواجهة سلوك التنمر الإلكتروني الذي تسعى كافة المؤسسات إلى الحد منه ومواجهته.

أهداف الدراسة:

يتمثل الهدف الرئيسي للدراسة في استكشاف استخدامات الجمهور للألعاب الإلكترونية الجماعية عبر الإنترنت وعلاقة ذلك بالتنمر الإلكتروني داخل ساحات هذه الألعاب وذلك من خلال:

١- رصد عادات ممارسة الألعاب الإلكترونية الجماعية عبر الإنترنت لدى عينة الدراسة.

٢- الكشف عن حجم انتشار ظاهرة التنمر الإلكتروني بالألعاب الإلكترونية الجماعية عبر الإنترنت.

٣- معرفة أسباب التنمر الإلكتروني بساحة الألعاب الإلكترونية عبر الإنترنت.

٤- الكشف عن الأساليب التي يتبعها اللاعبون للتعامل مع فعل التنمر (سواء تعرضوا للتنمر، أو كانوا شهودا عليه).

نظرية التعلم الاجتماعي ونظرية الإدراك الاجتماعي وعلاقتهما بالتنمر الإلكتروني:

تحدد نظرية الإدراك الاجتماعي Social Cognitive Theory إطارا لفهم السلوك الإنساني والتنبؤ به وتغييره، حيث تفترض أن السلوك الإنساني يكون نتاجا لتفاعل مجموعة عوامل منها التأثيرات الشخصية والبيئة والسلوك. وتعد نظرية الإدراك الاجتماعي لألبرت باندورا Albert Bandura عام ١٩٨٦ امتداد لنظريته عن التعلم الاجتماعي التي اعتمد عليها بعض الباحثين لشرح التنمر التقليدي والتي افترضت أن الأفراد لا يتعلمون الأشياء من خلال التوجيه المباشر والتجربة المباشرة فقط ولكن يمكن أن يحدث التعلم من خلال ملاحظة سلوك الآخرين والنتائج المترتبة عليه بمعنى التعلم القائم على الملاحظة[٣]. فلكي يحدث التعلم يجب أن يمر بمراحل تبدأ بمشاهدة السلوك وملاحظته، ثم محاكاته وتقليده، ثم النجاح في صناعة نموذج لسلوك شخص آخر، ووفقا لهذه المبادئ يمكن أن يحدث التعلم دون أن يتبعه تغيير في السلوك، بمعنى أن الأفراد يمكنهم أن يتعلموا من خلال الملاحظة ولكن ليس بالضرورة أن يتبع هذا التعلم تغييرا في السلوك إلا إذا نجح في الوصول إلى النمذجة والتبني الكامل[٤].

وتعتمد نظرية الإدراك الاجتماعي نفس المبادئ الأساسية لنظرية التعلم الاجتماعي إلا أنها اتخذت منحى أكثر شمولية يركز على الإدراك، فيشير باندورا إلى أن تنظيم السلوك الإنساني يتم من خلال تفاعل مصادر التأثير الخارجية والذاتية "الشخصية"[٥]؛ بمعنى أن التغيير في السلوك يكون ممكنا من خلال شعور الفرد بالثقة والسيطرة؛ فإذا اعتقد الفرد أن بإمكانه اتخاذ إجراءات لحل مشكلة ما بطريقة مفيدة فإنه يصبح أكثر ميلا للقيام بالسلوك ويشعر بمزيد من الالتزام بالقرار، حيث يعكس إدراك "القدرة على الفعل" الشعور بالسيطرة على بيئة الفرد وإيمانه بقدرته على التحكم، هذا الإدراك أطلق عليه باندورا **الكفاءة الذاتية المتصورة** أو الإحساس القوي بالفعالية الشخصية[٦].

أما البنية الأساسية الأخرى لمصادر التأثير الشخصية هي **توقع النتائج** وتعني الافتراضات التي يتخذها الناس حول العواقب وتوقعاتهم للنتائج المترتبة على السلوك[٧]، حيث إن المكون التحفيزي لأداء السلوك يتأثر بقدر النتائج التي تتبعه فمن المرجح أن ينخرط الأفراد في سلوك إذا كان المردود قيمة إيجابية ومكافأة؛ والعكس أيضا إذا كانت النتائج ذات عقاب واضح فسوف يكون لدى الأفراد دافعا للامتناع عن الانسياق في هذا السلوك[٨]. ويمكن تفسير ذلك أن إدراك الفرد بالإفلات من العقاب كنتيجة للتنمر الإلكتروني قد تؤثر في قيامه بالسلوك، فالإفلات من العقاب يمثل شعوره الإيجابي بالأمن بينما إذا كانت هناك

عواقب ظاهرة لهذا الفعل كأن يقوم الآخرون بالإبلاغ الإلكتروني عنه أو قد ينتج عنه حذفه من مجتمع اللعبة فإن ذلك يمكن أن يشكل دافعا لعدم ارتكاب التنمر.

ويمكن أن يعد التحفيز عبر الشعور بالقوة والتفوق على الآخرين، والرغبة في القبول، وجذب الانتباه أحد العوامل الشخصية التي تدفع الأفراد إلى فعل السلوك، حيث تعني القوة؛ الرغبة في السيطرة والتأثير على الآخرين فقد يحاول الأشخاص القيام بأعمال عدوانية كالتنمر الإلكتروني لتأسيس السلطة وإظهار القوة القسرية على الآخرين، أما القبول فهو الرغبة في القبول الاجتماعي أو موافقة الأقران فقد أظهرت بعض الدراسات أن المتنمرين قد يرتكبون سلوك التسلط للحصول على موافقة الأقران وإقناع أصدقائهم، ويشير جذب الانتباه إلى أن الرغبة في الاهتمام متأصلة في الطبيعة البشرية وهي الدافع لمعظم أفعالنا حيث يمكن أن ينخرط الفرد في سلوك التنمر بهدف جذب الانتباه وليس إيذاء الآخرين. لذلك يمكن أن تؤثر هذه الدوافع (أي الرغبة في القوة أو الاهتمام أو القبول) في احتمال ارتكاب سلوك التنمر[٩].

كما يمكن الاعتقاد بأن الشخص مجهول الهوية لا يمكن أن يعاقب على سلوكه العدواني كما يمكنه مهاجمة أي فرد بغض النظر عن مدى قوته –على العكس من التنمر التقليدي- مما قد ينبئ عن تشكيل المواقف الإيجابية تجاه ارتكاب التنمر الإلكتروني. لذلك يمكن اعتبار **المجهولية والقوة التفاضلية** بمثابة المحفز الذي يعمل كتجربة تعليمية. حيث اقترح الباحثون أن الفرد بعد قيامه بالتنمر من المرجح أن يتعلم نتيجتين لسلوكه الأولى أن يكون مجهول الهوية والثانية أن فرق القوة الذي عادة ما يكون ملاحظا في التنمر التقليدي لم يعد موجودا بالتنمر الإلكتروني، مما يؤدي إلى تشكيل مواقف إيجابية تجاه السلوك[١٠].

ويمكن تفسير ذلك أن المجهوليه باعتبارها إحدى خصائص الإنترنت بصفة عامة والألعاب الإلكترونية عبر الإنترنت أيضا؛ تجعل من السهل المشاركة في الألعاب بهوية غير حقيقية لذلك فهي تعد ميزة للفرد الذي يرغب في القيام بسلوك دون ربطه بهويته الواقعية، فالفرد يمكن أن يشعر بمزيد من القوة حينما لا يرتبط اسمه وصورته بالكلمات فيتمكن من التصرف بما يخالف ما يرغب في أن يظهره إذا ارتبط باسمه. أما ميزان القوى فقد أصبح الجميع على قدر من المساواة والقوة في ارتكاب السلوك المخالف إذا رغبوا في ذلك.

أما **التأثيرات الخارجية للبيئة الاجتماعية؛** تعني أن التغيير في السلوك الشخصي يحدث ضمن شبكة من التأثيرات الاجتماعية بما في ذلك القيم الاجتماعية وسلوك الأشخاص في البيئة المباشرة للفرد مثل الأصدقاء وأعضاء المجتمع الآخرين، فيستطيع الفرد التعلم من خلال مراقبة تصرفات الآخرين ورؤيتهم وقناعاتهم حول الأمور وهو ما يعرف بالتعلم غير المباشر[١١]؛ بمعنى أن العوامل البيئية هي الأدوار التي يلعبها آخرون مثل الآباء والأقران والأشخاص الآخرون المهمون للفرد، حيث يمكن للقيم والمواقف والتعليقات المقدمة من هذه المجموعات المرجعية أن تدفع سلوكيات الأفراد[١٢].

وتلخص الباحثة التنمر الإلكتروني بالألعاب الإلكترونية الجماعية عبر الإنترنت من منظور مدرسة الإدراك الاجتماعي على النحو التالي:

١- تصف النظرية الكفاءة الذاتية المتصورة بأنها قياس إدراك الفرد لقدرته على أداء سلوك معين "الاعتقاد بقدرات الفرد على تنظيم وتنفيذ مسارات العمل المطلوبة لإنتاج إنجازات معينة" لذلك من المرجح أن ينظر الأشخاص ذوو الكفاءة الذاتية العالية للمهام الصعبة على أنها شيء يجب إتقانه وليس شيء يجب تجنبه، ويمكن أن تعني الكفاءة الذاتية هنا القدرة المتصورة على امتلاك وفهم الأدوات الرقمية المساعدة للقيام بالسلوك، فإذا امتلك الفرد على سبيل المثال القدرة على البحث عن اللاعبين وحساباتهم المختلفة فإنه يستطيع تتبعهم في أي منصة وإزعاجهم إذا رغب في ذلك، أو الدخول بهوية مجهولة والتخفي بقصد ألا يرتبط فعله بهويته الحقيقية.

٢- يمكن للفرد اكتساب المعرفة والمهارات من خلال مراقبة سلوكيات الآخرين وما يترتب على ذلك من نجاحات، ونظرا لأن التنمر الإلكتروني قد يكون في العلن لذلك يمكن للأفراد الذين يمارسون الألعاب الجماعية عبر الإنترنت أن يتعلموا المعرفة ذات الصلة بالتنمر الإلكتروني من خلال الملاحظات أو التفاعلات مع أقرانهم في مجتمع الألعاب مما قد يعزز الكفاءة الذاتية للقيام بالتنمر الإلكتروني، لذلك يمكن أن تعد الدوافع التحفيزية مثل شعور الفرد بالقوة أو القبول أو الاهتمام من أحد العوامل التي يمكن أن تؤثر في ارتكاب التنمر.

٣- كما يمكن من خلال ملاحظة عواقب هذا السلوك رسم صورة للأحداث المستقبلية في حال قيامهم بهذا السلوك، والتي تكون بمثابة مرشد لهم للقيام بفعل التنمر من عدمه، حيث إن توقع العواقب يمكن أن يؤثر في المعالجة المعرفية للمعلومات الملاحظة. لذلك يمكن أن يفسر التنمر الإلكتروني باعتباره سلوك اجتماعيا قد يكون سائدا في ساحة ومجتمعات الألعاب الإلكترونية نظرا لغياب الردع كنتيجة متحققة للسلوك السلبي.

٤- إن سلوكيات الأشخاص في البيئة المباشرة مثل الأقران في مجتمع الألعاب قد تعد مصدر مهيمن للتأثير الاجتماعي على سلوكيات اللاعبين، فكلما رأي اللاعبون أن الآخرين يقومون بالتنمر زاد احتمال اعتبارهم للتنمر بالألعاب كقاعدة مجتمعية في بيئة الألعاب وتكييف سلوكهم الخاص بما يتناسب مع ما يبدو لهم أن الموقف يتطلبه.

٥- تعد العوامل الديموغرافية من العوامل الشخصية المهمة التي يمكن أن تؤثر على سلوك التنمر حيث أشارت بعض الأدبيات السابقة أن الذكور أكثر قياما بالتنمر الإلكتروني من الإناث، وأشار البعض إلى أن العمر يرتبط عكسيا مع التنمر فكلما زاد عمر الفرد قل معه سلوك التنمر، لذلك تضع الدراسة العوامل الديموغرافية في الاعتبار.

الدراسات السابقة:

تتناول الباحثة الدراسات السابقة وفقا لمحورين رئيسيين؛ المحور الأول حول تأثيرات الألعاب الإلكترونية باعتبار أن الألعاب الإلكترونية هي كافة أنواع الألعاب المقدمة عبر وسائط رقمية سواء كانت هذه التأثيرات إيجابية أو سلبية وتضم محورين فرعيين الأول حول التأثيرات والمخاطر الرقمية، والثاني حول التأثيرات النفسية للألعاب. أما دراسات المحور الثاني فتتعلق بالدراسات التي اهتمت بظاهرة التنمر كمدى شيوع التنمر الإلكتروني وأسبابه،

وعلاقة الألعاب الإلكترونية بالتنمر في الواقع، وسبل مواجهة التنمر الإلكتروني بالألعاب الإلكترونية الجماعية عبر الإنترنت.

المحور الأول: تأثيرات الألعاب الإلكترونية:

اهتمت بعض الدراسات الخاصة بالألعاب الإلكترونية **بدراسة تأثيراتها ومخاطرها الرقمية على المستخدمين** منها ما ركز على تأثيرات ألعاب بعينها كلعبة ساحات المعارك (بابجي PUBG) مثل دراسة (شريهان محمود، سمية عبد الراضي، ٢٠٢١)[١٣] حول المخاطر السيبرانية للألعاب الإلكترونية القتالية، التي أشارت أن الدردشة سواء الصوتية أو المكتوبة كأداة للانسجام مع مجريات اللعب يمكن أن تسهم بشكل كبير في الترويج لألفاظ وعادات تتعارض مع الدين وتقاليد المجتمع. كما تشير إلى احتمال التعرض للرقابة واحتمال استقطاب الشباب عبر منتديات الدردشة ومحاولة التأثير عليهم فكريا ومن ثم تجنيدهم إلكترونيا. وأشارت دراسة (Ahmet EFE & Emre ÖNAL, 2020) [١٤] إلى أن المخاطر الرقمية التي يمكن أن يتعرض لها اللاعبون في الألعاب الجماعية عبر الإنترنت هي التنمر الإلكتروني وتهديد الخصوصية والتصيد الاحتيالي والبرمحيات الضارة، بالإضافة إلى قضايا الغش والتحايل داخل الألعاب بحسب دراسة (Jiyoung W., and Huy H, 2012)[١٥].

ونظرا لأن الواقع الرقمي يمكن أن يؤثر على الواقع الحقيقي للاعبين اهتمت دراسة (Jae W. Choi, 2019)[١٦] بمعرفة تأثير الصور الرمزية الرقمية التي يختارها اللاعبون في الألعاب الجماعية على حياتهم الواقعية حيث أظهرت النتائج أن الصور التعريفية الرمزية تمثل رأس المال الاجتماعي للاعبين وتزيد من احترامهم لذاته في الحياة الواقعية وتزيد من تفاعلهم الاجتماعي.

واتجه عدد من البحوث إلى دراسة التأثيرات النفسية للألعاب الإلكترونية وتقييم كل من الآثار الإيجابية والسلبية لها لدى أفراد من مراحل عمرية مختلفة؛ ومن هذه الدراسات التي أجريت على فئة الأطفال: دراسة (رتيمي أسماء، تراس عبد الرحمن، ٢٠٢٢)[١٧] حول الألعاب الإلكترونية والسلوك العنيف لدى الطلاب. ودراسة (Faizatul Husna et. al., 2022)[١٨] حول تأثير ألعاب الهاتف على التحصيل الدراسي لطلاب المدارس الابتدائية. ودراسة (زكية العمراوي، نورة تمبراط، ٢٠٢١)[١٩] حول تأثير الألعاب الإلكترونية على سلوكيات الأطفال في ظل جائحة كوفيد ١٩. ودراسة (تيسير ابو عرجه، رنا نضال، ٢٠٢٠)[٢٠] عن تأثير الألعاب الإلكترونية على سلوك أطفال الطفولة المتأخرة في الأردن. ودراسة (هبة مؤيد، ٢٠٢٠)[٢١] حول إدمان الألعاب الإلكترونية عند الأطفال. ودراسة (خليفي محمد، مزيان محمد، ٢٠١٩)[٢٢] عن الألعاب الإلكترونية وتأثيرها في سلوك المراهق العدوانية سواء المادية أو اللفظية. ودراسة (محمد تهامي، مصعب جعفورة، ٢٠١٩)[٢٣] التي اهتمت بدراسة الآثار السلبية لإدمان الألعاب الإلكترونية لدى الأطفال، سواء كانت نفسية واجتماعية مثل سلوك العنف والشعور بالعزلة والتنمر في الوسط الاجتماعي والمدرسي، أو جسدية مثل المشكلات الصحية كتعب العينين والظهر.

أما الدراسات التي اهتمت بدراسة التأثيرات النفسية على فئة الشباب فمنها دراسة (Matthew B. and Alicia Copeland, 2022)[٢٤] حول استخدام ألعاب الفيديو أثناء جائحة كوفيد ١٩ والتأثير على رفاهية اللاعبين، دراسة (نهى السيد أحمد، ٢٠٢٠)[٢٥] عن الآثار النفسية والاجتماعية للألعاب الإلكترونية على الشباب السعودي. ودراسة (David A.Cole, et.al, 2020)[٢٦] حول الآثار النفسية الخاصة بالألعاب متعددة اللاعبين عبر الإنترنت لدى البالغين. ودراسة (حسيبة بوشارب، فاطمة غول، ٢٠١٩)[٢٧] حول أثر الألعاب الإلكترونية على سلوكيات الشباب الجزائري.

وأجمعت نتائج هذه الدراسات على أن التسلية والترفيه هي أحد الدوافع التي تجعل الأفراد ينغمسون في الألعاب الإلكترونية، إلا أن كلا من حسيبة بوشارب وفاطمة غول أشارتا في دراستهما أن هذه الألعاب باعتبارها منتجات غربية فهي ذات مضامين مرتبطة بواقع مجتمعي وثقافي آخر يختلف عن مجتمعاتنا، لذلك تعتبر التسلية والترفيه هي أثرا ظاهريا ينضوي على قيم مستترة من أجل نشر ثقافة منتجيها. وأكدت نتائج هذه الدراسات على أن الآثار الإيجابية للألعاب الإلكترونية تتضمن تحفيز التفكير وإثارة التأمل وتشجيع الحلول الإبداعية والنشاط وتحسن التواصل كما أنها يمكن أن تزيد من القدرات الذهنية وتعمل على اتساع المدارك الخيالية وتساعد في تكوين صداقات جديدة والتفاعل مع الآخرين بما يعزز التعاون والدعم الاجتماعي. إلا أنها على الجانب الآخر يمكن أن تسهل العدوان الاجتماعي وإيذاء الآخرين؛ كما أشارت النتائج إلى أن الآثار السلبية يمكن أن تتمثل في انخفاض التحصيل الدراسي، وممارسة العنف -الذي يمكن أن يكون ماديا أو لفظيا عبر استعمال كلمات السوء والألفاظ غير الأخلاقية- والميل إلى العزلة والانطوائية والابتعاد عن أصدقاء الواقع وأفراد العائلة وهي بذلك تجعله في حالة إدمان، كما أن اعتياد الطفل على إشباع احتياجاته الاجتماعية من خلال شخصيات الألعاب الإلكترونية يمكن أن تجعل منه شخصا عدائيا ومتوترا باستمرار إذ إن الأساس لمعظم الألعاب المنافسة فإما الفوز والشعور بالفرح والحماس وإما الخسارة التي تبعث الشعور بالغضب وعدم الرضا والاستياء.

وقد ركزت دراسات أخرى على معرفة العلاقة بين طبيعة الألعاب التي تتسم بالعنف والمواجهة والأفعال العدائية وبين السلوكيات المحفوفة بالمخاطر مثل انتهاك قواعد المرور والتدخين والعنف والقلق مثل دراسة (Awadalla, Nabil, et al, 2017)[٢٨]، ودراسة (Anderson, Craig A., et al., 2010)[٢٩]، ودراسة (Christopher P., et al., 2008)[٣٠]

المحور الثاني: دراسات تناولت التنمر الإلكتروني وعلاقته بالألعاب الإلكترونية:

شيوع التنمر الإلكتروني وأسبابه:

أشارت دراسة من المستوى الثاني لبحوث التنمر الإلكتروني في الفترة الزمنية من ٢٠٠٠ حتى عام ٢٠٢١ (Aye Abdul B. & Ghassan B., 2022)[٣١] إلى ازدياد بحوث التنمر الإلكتروني بشكل كبير من عام ٢٠١٧ حتى عام ٢٠٢١ بنسبة ٢٠٠% ما يعني أن التنمر الإلكتروني آخذ في الازدياد مما يتطلب معه بحثا مفصلا لكافة جوانبه. كما أكدت نتائج دراسة (Zakuan Z. & Rizauddin Saian, 2022)[٣٢] -التي تعد مراجعة

أيضا للدراسات والمقالات التي تناولت ظاهرة التنمر الإلكتروني أثناء جائحة كوفيد ١٩ - على زيادة التنمر الإلكتروني بهذه الفترة وأرجعت السبب إلى زيادة الاعتماد على منصات التعلم عن بعد والاستغراق في استخدام وسائل التواصل الاجتماعي والألعاب عبر الإنترنت. وهو ما عززته أيضا نتائج دراسة (Ojasvi Jain, et. al., 2020)[٣٣] التي اعتبرت زيادة نشاط وسائل التواصل الاجتماعي -وخاصة إنستجرام- والألعاب عبر الإنترنت أحد العوامل الرئيسية التي تؤثر في حدوث التنمر الإلكتروني.

كما أثبتت نتائج دراسات عدة شيوع التنمر الإلكتروني مثل دراسة (Baris C., Gunal B., 2021)[٣٤] التي اعتبرته امتدادا للتنمر التقليدي حيث سهولة الوصول إلى العنصرين الرئيسيين اللازمين للقيام بالتنمر الإلكتروني عبر الإنترنت (الإنترنت، والأجهزة المطلوبة للاتصال)، ودراسة (Aye Thazin, et al., 2020)[٣٥] التي أكدت أن كل اثنين من خمسة طلاب قد تعرضا للتنمر الإلكتروني. وأيضا دراسة (Simangele M. and Nirmala G., 2021)[٣٦] ودراسة (Rafsel Tas'adi, et. al., 2020)[٣٧] أشارتا إلى ازدياد التنمر الإلكتروني.

كما أكدت بعض الدراسات شيوع التنمر الإلكتروني من خلال تحليل مضمون منشورات مواقع التواصل الاجتماعي ودردشات الألعاب، ففي دراسة (Nihan Yıldırım, et. al., 2022)[٣٨] تم تحليل مضمون لعبارات التنمر في التعليقات الخاصة بسجلات دردشة الألعاب عبر الإنترنت بهدف الكشف عن التمييز الجنسي ضد المرأة والإساءة اللفظية تجاهها، حيث تشير الدراسة إلى أن صناعة الألعاب مجال يهيمن عليه الرجال سواء اللاعبون أو مطورو الألعاب والمستثمرين مما يجعل المرأة عرضة لتلقي عبارات مسيئة تنم عن العنصرية والتمييز وهو ما أثبتته الدراسة. كما أثبتت دراسة تحليلية لتغيرات موقع تويتر للتواصل الاجتماعي ازدياد التنمر الإلكتروني أثناء فترة كوفيد ١٩ (Das, S. et al., 2020)[٣٩].

وفي دراسة مبكرة عن الصداقة والتنمر للكشف عن احتمالية حدوث التنمر بين طلاب المدارس بالصين سواء في الحياة الواقعية أو عبر الإنترنت (Leung, et. Al., 2013)[٤٠] حيث أشارت مجموعة من المبحوثين من الأطفال في المدارس الابتدائية أن أفضل صداقات لديهم هي التي حصلوا عليها عن طريق المدرسة والتي تم بناؤها مع آخرين عبر الإنترنت أثناء ممارسة الألعاب الجماعية، ورغم التأثير الإيجابي لذلك فيما يتعلق بالشعور باحترام الذات والرضا عن الصداقة، إلا أنها يمكن أن تنضوي على بعض المشكلات المتمثلة في التنمر سواء التقليدي أو الإلكتروني مما يمكن أن يعيق صحتهم النفسية. وربما تزداد حدة هذه التأثيرات نظرا لعدم قدرتهم على إخبار الآخرين بما يتعرضون له من تنمر وفقا لدراسة (Li, Qing, 2012)[٤١] التي أشارت أيضا إلى أن الأطفال الذين يستمتعون بألعاب العنف هم أكثر عرضة للتنمر أو للقيام بالتنمر على الآخرين؛ ففي الألعاب الإلكترونية عبر الإنترنت غالبا لا يعرف الأطفال أقرانهم باللعب.

أسباب ممارسة التنمر الإلكتروني وردود أفعال ضحاياه:

فسرت بعض الدراسات **أسباب التنمر الإلكتروني** إلى إحدى خصائص بيئة الإنترنت (المجهوليه) حيث يمكن التواجد في الفضاء الرقمي دون إجبار الكشف عن الهوية مما يمكن أن يضفي على المتنمر الشعور بالأمن من العقاب فيدفعه إلى القيام بالتسلط على الآخرين ومحاولة إيذائهم وهو ما أشارت إليه دراسة (Jami Cotler, et al., 2017)[٤٢]، بينما بينت دراسة (Rula Odeh, 2021)[٤٣] أسباب التنمر الإلكتروني الذي تعرض له طلاب شرق وجنوب آسيا بجامعة الأردن أثناء جائحة كوفيد ١٩ من وجهة نظر المتنمرين إلى (الفكاهة) وأنهم لم يكونوا على دراية بحقيقة أن سلوكهم يمكن أن يعتبر تنمرا. بينما كان التنمر بسبب الجنسية أو الانتماء العرقي أحد أسباب التنمر التي تعرض لها أصحاب الجنسيات الآسيوية أثناء جائحة كوفيد ١٩ ورغم تعرضهم لبعض أشكال الإيذاء الجسدي والواقعي إلا أن التنمر الإلكتروني كان أكثر أشكال التنمر التي تعرضوا إليها بحسب دراسة (Maissa Nasser, 2020)[٤٤] . بينما فسرت دراسة (قدي سومية، ٢٠١٨)[٤٥] **أسباب التنمر التقليدي** إلى إدمان الألعاب الإلكترونية؛ فالطفل عوضا عن ممارسة الهوايات -التي قد يكون بها إفراغ للطاقة والمشاعر السلبية- يتجه إلى الانغماس في الألعاب الإلكترونية مما يمكن أن يترتب عليه الإصابة بنوبات من الغضب والعنف وتعويض الفشل الدراسي وقلة الكفاءة بالتنمر على الآخرين.

ومن الدراسات التي تناولت في جزء منها ردود أفعال الجمهور تجاه المتنمرين دراسة (بسنت مراد، ٢٠٢١)[٤٦] حيث كان الإجراء الأكثر شيوع الذي يقوم به الأشخاص الذين يتعرضون للتنمر الإلكتروني هو حظر المتنمر، أما في حال كان الشخص شاهدا على فعل التنمر فكانت مواقف الأشخاص هي القيام بالرد على المتنمر والدفاع عن صديقه في المرتبة الأولى ثم الاشتراك مع صديقه في الانتقام ومضايقة المتنمر على أرض الواقع بينما كان أقل ردود الأفعال هو حظر المتنمر أو الإبلاغ عنه.

علاقة الألعاب الإلكترونية بالتنمر في الواقع:

أشارت دراسة (Hidyat Z. et. al., 2022)[٤٧] إلى أن إدمان الألعاب الإلكترونية عبر الإنترنت يتسبب في قبول المراهقين للعنف ضد الآخرين وارتكابه سوءا داخل مجموعة أقرانهم أو خارج مجموعاتهم الاجتماعية في حياتهم اليومية، وأن الانغماس الشديد الذي يتحول إلى إدمان خاصة للألعاب التي تحتوي على قتال أو معارك حرب وشل حركة الخصوم حتى يتمكنوا من البقاء في اللعبة تجعلهم في حالة مستمرة من مواصلة اللعب مما يجعل من الصعب عليهم التمييز بين الحياة الواقعية والحياة عبر الإنترنت. وهو ما أكدته دراسة (Yang S., 2012)[٤٨] حيث أشارت إلى أن سلوك العنف والتنمر في بيئة الإنترنت له آثارا على البيئة الواقعية خارج عالم الإنترنت، فالضحايا الذكور الذين عانوا من حالات تنمر متكررة في الألعاب عبر الإنترنت لديهم احتمالية أكبر لممارسة سلوك عدواني والتنمر على الآخرين في حياتهم اليومية.

التنمر الإلكتروني داخل ساحات الألعاب الإلكترونية بالإنترنت ومواجهته:

على الرغم من أن بيئة الألعاب الإلكترونية عبر الإنترنت يمكن أن تعتبر تجمعا من شأنه أن يعزز التفاعل الاجتماعي بين الأفراد وتكوين الصداقات إلا أنها تعد مجالا قد يتعرض فيه الأفراد للتنمر الإلكتروني وهو ما أشارت إليه دراسة (Huang, Jinyu, et al., 2021)[٤٩] عن التنمر الإلكتروني في وسائل التواصل الاجتماعي وألعاب الإنترنت بين طلاب الجامعات الصينية، ودراسة (موضى العنزي، ٢٠١٩) [٥٠] حول التنمر الإلكتروني بلعبة الفورتنايت، ودراسة (Meg Fryling, et al., 2015)[٥١] حول تصورات كل من المراهقين والبالغين حول تأثير كل من النوع والعمر على التعرض للتنمر الإلكتروني بساحة الألعاب، وهو ما ذهب إليه أيضا استطلاع (Justin W., 2018)[٥٢]. ورغم إثبات وجود التنمر الإلكتروني بالألعاب إلا أن التوجيه بالاستخدام المعتدل والإبلاغ عن أي سلوك غير لائق أو مسيء وحظر المتنمرين يمكن أن يؤمن بيئة آمنة واستخداما مفيدا بحسب دراسة (Jiameng Li, et. al., 2022)[٥٣].

ومن أجل مواجهة التنمر الإلكتروني بالألعاب الإلكترونية يعمل مطورو الألعاب على تنفيذ أنظمة تحاول من خلالها المساعدة في تقليل سلوك التنمر الإلكتروني بالألعاب وتشجيع السلوك الجيد ومن هذه الأنظمة تغيير نظام تصنيف اللاعبين وفقا لتصويت اللاعبين لسلوك اللاعب؛ لذلك يعد عدم التصويت للاعب نظاما تأديبيا يمكن أن يحد من قيامه بسلوك سام كالتنمر، كما تم منع اللاعبين الذين هم أصدقاء من التصويت لبعضهم لمنع التأييد. وفي هذا الإطار قامت دراسة (Tomkinson, Sian, and Benn Van Den Ende, 2022)[٥٤] باختبار فعالية نموذج قدمته لعبة Overwatch يقضي بإعادة تصنيف اللاعبين وفقا لأنظمة التصويت وتشجيع السلوك الإيجابي للاعب من خلال تنفيذ المكافآت كما يستخدم أيضا وسائل الردع لعقاب اللاعبين ذوي السلوك السلبي، وتشير النتائج إلى انخفاض السلوك السلبي باللعبة بعد استخدام هذا الأسلوب في التصنيف.

كما كانت مواجهة التنمر الإلكتروني ومحاولة منعه من الحدوث مستقبلا بين الأجيال الشابة من خلال التعلم القائم على الألعاب هدفا لدراسة (Singh, Manmeet Mahinderjit, et al., 2017)[٥٥] التي سعت إلى وضع الحلول التطبيقية عبر تدشين تطبيق حول فن التعامل الرقمي في شكل لعبة، يتم صياغة المحتوى في هيئة ألعاب تعليمية تهدف إلى تدريب المستخدمين على الاستخدام اللائق للإنترنت وتصميم سيناريوهات أخلاقية، يليها اختبار فهم المستخدم بأسلوب يضاهي الألعاب الشهيرة المعروفة واستخدام نظام شارة المكافأة من أجل تعزيز الشعور بالإنجاز لدى المستخدم.

من العرض السابق للدراسات السابقة يمكن استخلاص ما يلي:

١-أكدت الدراسات السابقة على شيوع ظاهرة التنمر الإلكتروني على نطاق واسع في العصر الحديث مع تطور تكنولوجيا المعلومات والاتصالات لذلك أصبحت تعد فرصة للعدوانية إذا ما أسيء توجيهها واستخدامها.

٢-تعاظم تأثير الألعاب الإلكترونية (سواء كانت ألعابا عبر الإنترنت أو ألعاب فيديو أو ألعاب على جهاز الكمبيوتر أو عبر الأجهزة الذكية) على المستخدمين والتي تنوعت بين التأثيرات الإيجابية والسلبية، وتمثلت أهم التأثيرات الإيجابية في تعزيز الإبداع وتنمية المهارات المعرفية والفكرية من أجل تخطي المستويات وإتمام المهام داخل اللعبة. بينما تناولت بعض الدراسات التأثيرات السلبية للألعاب الإلكترونية حيث إن بعض هذه الألعاب خاصة القتالية تعتمد على العنف وتكوين فرق جماعية للقيام بمهمات التخريب ومكافأة اللاعب الذي يحصد أكبر عدد من الأرواح ويصمد حتى النهاية، وهو ما يمكن قراءته مع مشهد تصاعد أحداث العنف بالمجتمع الواقعي كانعكاس لمضاهاة العنف المحيط بالفرد.

٣-أشارت الدراسات إلى تزايد حدة التنمر الإلكتروني خاصة بفترة جائحة كوفيد ١٩ حيث أدى وضع الإغلاق التي تعرضت له المجتمعات في جميع أنحاء العالم إلى ازدياد التفاعل مع المنصات الاجتماعية مما ساهم بشكل كبير في زيادة التنمر الإلكتروني. كما أشارت بعض الدراسات إلى زيادة استخدام الألعاب الإلكترونية في فترة الجائحة كإحدى وسائل التسلية الرئيسية، مما يعني فرضية وجود علاقة بين الألعاب الإلكترونية ومجتمعاتها وبين التنمر الإلكتروني.

٤-يعتبر التنمر الإلكتروني مجالا بحثيا حديثا نسبيا وهو يعد امتدادا للدراسات التي تناولت التنمر التقليدي، وقد اعتمدت معظم الأدبيات السابقة على أداة الاستبيان للحصول على النتائج، بينما اتجه عدد قليل منها نحو تحليل مضمون منشورات المنصات الرقمية للبحث عن شيوع التنمر ووصفه.

٥-محدودية الدراسات التي تناولت العلاقة بين الألعاب الإلكترونية والتنمر الإلكتروني لا سيما العربية؛ وقد ركزت الدراسات التي تناولت هذه العلاقة اهتمامها على استطلاع وجود فعل التنمر ببيئة الألعاب من عدمه، لذلك تسعى هذه الدراسة إلى فهم أسباب حدوث التنمر وأشكاله وتفسير أفعال المبحوثين تجاه التعرض للتنمر الإلكتروني أو مشاهدته بما يسهم في طرح حلول لاتخاذ التدابير التي من شأنها الوقاية من التعرض للتنمر وتأثيراته السلبية، سواء بساحة الألعاب أو بمجتمعات الألعاب على المنصات الاجتماعية المختلفة.

٦-حظي موضوع القضاء على التنمر الإلكتروني بساحات الألعاب على الاهتمام البحثي التطبيقي أيضا والذي يبحث في محاولة إيجاد الحلول العملية والتقنية وعدم الاكتفاء بتوصيف الظواهر مما يدلل على أهمية التكامل بين فروع العلوم المختلفة لحل المشكلات.

تساؤلات الدراسة:

- ما عادات ممارسة الألعاب الإلكترونية لدى عينة الدراسة؟
- إلى أي مدى يعتقد المستخدمون أن التنمر الإلكتروني يعد مشكلة في بيئة الألعاب الإلكترونية؟
- ما أبعاد التنمر الإلكتروني التي تعرض لها المبحوثون داخل مجتمع الألعاب ؟
- ما أسباب حدوث التنمر الإلكتروني بالألعاب الإلكترونية الجماعية؟

- ما استراتيجيات المواجهة التي اتبعها المبحوثون في حال تعرضوا للتنمر الإلكتروني أو كانوا شهودا عليه؟
- ما المقترحات اللازمة للحد من ظاهرة التنمر الإلكتروني بالألعاب الإلكترونية عبر الإنترنت؟

فروض الدراسة:

الفرض الأول: توجد علاقة ارتباطية بين التنمر الإلكتروني بالألعاب الجماعية عبر الإنترنت والمتغيرات الديموغرافية.

الفرض الثاني: توجد علاقة ارتباطية بين وقوع الفرد ضحية للتنمر الإلكتروني بالألعاب الإلكترونية وبين إعادة إنتاجه لسلوك التنمر الإلكتروني بالألعاب.

الفرض الثالث: توجد علاقة ارتباطية بين اعتبار الفرد شاهدا على أفعال التنمر الإلكتروني بالألعاب الإلكترونية وبين قيامه بالتنمر على اللاعبين الآخرين.

الإجراءات المنهجية للدراسة:-

منهج الدراسة وأدواتها:

اعتمدت الدراسة على منهج المسح باعتباره منهجا كميا يمكن أن نحصل من خلاله على قياس إحصائي لمتغيرات الدراسة، وداخل إطار هذا المنهج تم الاعتماد على المسح بالعينة من أجل توصيف أشكال التنمر الإلكتروني بساحة الألعاب الإلكترونية وأسبابها، واستراتيجيات مواجهتها. كما اعتمدت على المنهج الكيفي عبر مجموعات النقاش المركزة كأداة لاستكشاف ظاهرة التنمر الإلكتروني في الألعاب الإلكترونية عبر الإنترنت وفحص أسبابها.

واعتمدت الدراسة على صحيفة الاستقصاء الإلكتروني كأداة لجمع البيانات التي تقيس متغيرات الدراسة في ضوء المشكلة البحثية والأهداف والتساؤلات والفروض، وتوزعت أسئلة الاستقصاء على محوريين أساسيين: المحور الأول يضم البيانات الأولية والمتغيرات المرتبطة باستخدام الألعاب الإلكترونية مثل كثافة وعادات وممارسة الألعاب الإلكترونية للمبحوثين والبيانات الديموغرافية، بينما يضم المحور الثاني الأسئلة المتعلقة بمقياس التنمر الإلكتروني باعتبار الفرد ضحية للتنمر أو شاهدا عليه أو متنمرا، ويضم المحور الثالث الأسئلة المتعلقة بأسباب التنمر الإلكتروني.

وتضمنت الدراسة المقاييس التالية:

مقياس التنمر الإلكتروني: اعتمدت الدراسة على قياس مستوى التنمر لكل من الضحية والمتنمر والشهود على فعل التنمر وتم بناء المقياس في ضوء المقاييس المستخدمة في الدراسات السابقة حيث تمت صياغتها بما يتناسب وطبيعة الدراسة وذلك اعتمادا على الأبعاد التالية:

١- المضايقة والمطاردة Harassment and stalking وتعني إحداث ضائقة نفسية للضحية وإزعاجه بشكل مستمر؛ فنظرا لأن الألعاب الجماعية هي أنظمة اجتماعية

وليست مجرد ألعاب فإن طرق المضايقة والملاحقة العدائية ممكنة في عالم الألعاب. ومن أنواع المضايقات الشائعة التهديد لمضايقة اللاعبين، وإرسال رسائل البريد العشوائي عبر قناة الدردشة بشكل متكرر سواء بالألفاظ النابية أو صور غير لائقة، والتطفل المكاني Spatial intrusion (عندما ينتهك اللاعب بشكل متكرر المساحة التي ينظر إليها على أنها خاصة للاعب آخر حتى عندما يطلب منه التوقف).

٢- التحقير الإلكتروني Denigration ويعني الإساءات المهينة والظالمة الموجهة للشخص للحط من قدره وأهانته والتي قد تكون احتقارا لشخصه أو لعرقه وثقافته وانتمائه أو بسبب فشله لأداء مهمة في اللعبة أو لخسارته.

٣- انتحال الهوية والتنكر Impersonation ويقصد بها أن يتظاهر الشخص أنه آخر عبر هوية زائفة بغرض مضايقة الآخرين دون الظهور بهويته الحقيقية، أو عندما ينتحل اللاعب شخصية لاعب آخر معروف أو أحد المسئولين عن اللعبة، أو أن ينتحل شخص هوية آخر من أجل القيام بتصرفات تؤذي اسمه وتشوه صورته.

٤- الإقصاء Exclusion ويعني استبعاد شخص ما وحذفه من اللعبة أو المجموعات الاجتماعية أو تجاهله وقد يكون هذا التجاهل من قبل مجموعته الذي ينضم إليها.

وتم بناء المقياس من ٤٠ فقرة لمقاييس الضحية، والمتنمر، والشهود على فعل التنمر، وتوزعت فقرات المقياس على النحو التالي:

أبعاد التنمر الإلكتروني	عدد الفقرات للضحية	عدد الفقرات للشاهد على التنمر	عدد الفقرات للمتنمر
المضايقة والمطاردة	٥	٤	٥
التحقير الإلكتروني	٣	٤	٣
انتحال الهوية والتنكر	٣	٢	٢
الإقصاء	٣	٣	٣

<u>قياس أسباب التنمر الإلكتروني:</u> اعتمدت الدراسة على قياس أسباب التنمر الإلكتروني في بيئة الألعاب عبر قياس كل من العوامل الشخصية وتأثيرات البيئة الخارجية وفقا لنظرية التعلم الاجتماعي وذلك على النحو التالي:

أولا: العوامل الشخصية:

١- الكفاءة الذاتية: تشير الكفاءة الذاتية إلى حكم الأفراد على قدراتهم على تنظيم وتنفيذ مسارات العمل المطلوبة لتحقيق أنواع معينة من الأداء، وفي إطار متغيرات هذه الدراسة يتم قياس تصور الفرد أو حكمه على القدرة على إنجاز المهام عبر تطبيقات ومجتمعات وساحات الألعاب، أي أنه كلما زادت قدرة الأفراد وإتقانهم للإمكانات التقنية والتعامل معها بكفاءة قد تكون سببا في فهمهم لبيئة العمل وإمكان استخدامها للقيام بمضايقة الآخرين. فوفقا لما أشارت إليه الدراسات السابقة أن معظم المتنمرين عبر الإنترنت يعتبرون أنفسهم خبراء في الإنترنت؛ مما يشير إلى أن الأفراد الذين يتمتعون بمستوى أعلى من الكفاءة الذاتية المتصورة للإنترنت والألعاب ومجتمعاتها هم أكثر احتمالا للانخراط في التنمر الإلكتروني. ويتكون مقياس الكفاءة الذاتية من أربع عبارات على مقياس ليكرت الثلاثي على النحو التالي (يستطيع اللاعبون بسهولة حظرا أو تقييد شخص من المشاركة

باللعبة - يستطيع أي فرد استخدام حسابات مزيفة بسهولة لمضايقة اللاعبين دون أن يتم كشفه - يمكن لأي لاعب استخدام غرف الدردشة الخاصة باللعبة في قول أو إرسال صور أو فيديو كيفما شاء - يستطيع اللاعبون البحث والوصول إلى بيانات وحسابات اللاعبين الآخرين على المنصات الأخرى مثل مواقع التواصل الاجتماعي بسهولة)

٢- المجهوليه: وهو مقياس مكون من أربع عبارات لقياس مدى إدراك الفرد بأن المجهولية سببا في القيام بأفعال قد لا يستطيع الشخص فعلها بهويته الحقيقية. وتم قياس هذا البعد من خلال العبارتين التاليتين (من السهل القيام بالتنمر الإلكتروني طالما لم يكن الفرد وجها لوجه مع الشخص الآخر – يمكن أن يكون سبب تنمر اللاعبون إمكان تخفيهم بهوية مجهولة وعدم معرفة الآخرين بهم لذلك لن ترتبط أفعالهم باسمهم وهويتهم)

٣- الشعور بالقوة التفاضلية والقبول الاجتماعي وجذب الانتباه: وتشير إلى مدى إدراك الفرد بغياب عنصر القوة في التنمر الإلكتروني مما قد يعد حافز في الشعور بالسيطرة تجاه الأشخاص الذين يشعر أنهم أقوى منه، أو أن يكون قيامه بالتنمر وسيلة لرغبته في أن يحظى بالقبول بين الآخرين، أو أن يكون وسيلة يجذب بها انتباه من حوله، وتم قياس هذا البعد من خلال أربع عبارات (يعتقد البعض أن التنمر وسيلة لإظهار القوة وفرض السلطة على الآخرين، قد يلجأ لاعب إلى التنمر من أجل محاولته تحقيق المساواة مع لاعب متفوق عليه، يمكن للتنمر الإلكتروني أن يكون سبب لإقناع الآخرين بالفرد ومن ثم حيازته للقبول، يرى البعض أن التنمر وسيلة للحصول على جذب انتباه الآخرين).

٤- توقع النتيجة (معرفته المسبقة بالعواقب) وهو مقياس مكون من أربع عبارات يهدف إلى قياس مدى إدراك الفرد للعواقب الخاصة بسلوك التنمر الإلكتروني حيث يفترض أنه كلما ازدد إدراكه للعواقب قل معه سلوك التنمر الإلكتروني، وتتحدد هذه العبارات في (يستطيع المتنمر في الألعاب الإفلات دائما من العقاب، يدرك المتنمر أنه عرضة للإبلاغ الإلكتروني Report من قبل الآخرين إذا ارتكب فعل التنمر، يدرك اللاعبون أن التنمر يمكن أن يسبب أذى للضحية، يعتقد اللاعبون أن التنمر يمكن أن يؤدي إلى الحجب من اللعبة).

ثانيا: قياس تأثير العوامل البيئية (المعايير الاجتماعية):

وفقا لنظرية الإدراك الاجتماعي تعد العوامل البيئية فئة أخرى من المحددات لسلوكيات الأفراد والتي يمكن أن تعزز السلوكيات العنيفة أو تمنعها، فيمكن للتأثير الاجتماعي كعامل بيئي العمل على تشكيل سلوك الأفراد؛ حيث يعد التأثير الاجتماعي مصدرا هاما للإقناع، فيبدأ الفرد في الاعتقاد أن الأشخاص المهمين بالنسبة إليه يعتقدون أنه ينبغي /أو لا ينبغي عليه القيام بسلوك معين. وتضع الدراسة مقياسا مكونا من أربع عبارات لقياس هذه المعتقدات من وجهة نظر المبحوثين. وتتحدد هذه العبارات في (يعتقد اللاعبون المقربون من حولي أنه من المقبول التنمر على اللاعبين الآخرين، يعتقد المقربون أنه لا مانع من الانضمام لجماعة المتنمرين عندما يتعرض شخص لا نحبه للتنمر من أجل دعمه، يعتقد البعض أن التنمر جزء لا يتجزأ من طبيعة التنافس بالألعاب)

مجتمع الدراسة واختيار العينة:

تم تحديد مجتمع الدراسة في جميع لاعبي الألعاب الإلكترونية المصريين عبر الإنترنت، وتم إجراء الدراسة الميدانية على عينة قوامها ٣٢١ مفردة بأسلوب العينة المتاحة، حيث تم الاعتماد على كل من الاستبيان الالكتروني والورقي للوصول للعينة المطلوبة. بينما تكونت مجموعة النقاش المركزة من ٨ مشاركين من طلاب الجامعة الذين يمضون وقتا طويلا في لعب الألعاب الإلكترونية من بينهم ٥ ذكور و٣ من الإناث، واستمرت الجلسة لمدة تقريبية ٦٠ دقيقة، بتاريخ ٢٢ مارس ٢٠٢٣.

توصيف خصائص العينة:

المتغير	المجموعات	ك	%
الفئة العمرية	أقل من ٢١ عام	١٤٢	٤٤.٢%
	من ٢١ إلى أقل من ٣٠	٩٤	٢٩.٣%
	من ٣٠ إلى أقل من ٤٠ عام	٥٣	١٦.٥%
	٤٠ عاما فأكبر	٣٢	١٠%
	الإجمالي	٣٢١	١٠٠%
النوع	أنثى	١٥٢	٤٧.٤%
	ذكر	١٦٩	٥٢.٦%
	الإجمالي	٣٢١	١٠٠%
المستوى التعليمي	طالب في المرحلة الجامعية	٢١٦	٦٧.٣%
	حاصل على مؤهل عالي	٩١	٢٨.٣%
	حاصل على مؤهل فوق العالي	١٤	٤.٤%
	الإجمالي	٣٢١	١٠٠%

صدق وثبات الاستمارة:-

تم التأكد من صدق استمارة الاستقصاء وأنها تقيس ما ينبغي قياسه، وأن الأسئلة تعكس أهداف الدراسة، وتساؤلاتها، حيث تم قياس صدق الاستمارة من خلال عرضها على مجموعة من المحكمين[٥٦] للتحقق من مصداقيتها وشمولها وأنها تقيس بالفعل ما استهدفته الدراسة، وفي ضوء ملاحظاتهم تم تعديل الاستمارة حتى وصلت إلى شكلها النهائي الصالح للتطبيق. أما ثبات صحيفة الاستقصاء فقد تم تطبيق إعادة الاختبار على ١٥ مفردة وذلك بعد ٢٠ يوما من تطبيق الاستمارة للمرة الأولى، وكانت نسبة الارتباط بين إجابات المبحوثين في المرتين ٠.٩١ وهي نسبة تدل على دقة البيانات ووضوح الاستمارة، كما تم حساب معامل الثبات الفا كرونباخ لاستجابات العينة وكانت نسبته 0.887 وهي نسبة ثبات مقبولة تجعل تطبيق القياس ممكنا.

المعالجة الإحصائية للبيانات:-

تمت معالجة البيانات إحصائيا باستخدام الحاسب الآلي وذلك باستخدام برنامج SPSS لملاءمته لطبيعة الدراسة من أجل تكوين الجداول التكرارية بسيطة، حيث تم حساب المتوسط

الحسابي والانحراف المعياري وقيمة (ت) لمعرفة الفروق بين متوسطات درجات العينة على مقاييس الدراسة، ومعامل ارتباط بيرسون لقياس الارتباط بين متغيرات الدراسة.

الألعاب الإلكترونية الجماعية عبر الإنترنت ومجتمعاتها:

الألعاب الإلكترونية هي نشاط ينخرط فيه اللاعبون في تنافس محكوم بقواعد معينة بشكل يؤدي إلى نتائج قابلة للقياس الكمي ويطلق على لعبة ما بأنها الكترونية في حال توافرها على هيئة رقمية ويتم تشغيلها عادة على منصة الحاسوب والهواتف الذكية والإنترنت والتلفاز والفيديو[٥٧] وتتنوع الألعاب الإلكترونية فمنها الألعاب الإلكترونية التي يمكن تشبيكها بأجهزة التلفاز (مثل اكس بوكس ونتيندو ووي)، والألعاب الإلكترونية على الهواتف، والألعاب الالكترونية على أجهزة الكمبيوتر والتي يمكن تحميلها للأجهزة عبر قرص مدمج، والألعاب الإلكترونية التي يتم لعبها عبر شبكة الإنترنت. وتركز هذه الدراسة على النوع الأخير وهو الألعاب الإلكترونية التي تتطلب تشبيكا مباشرا عبر الإنترنت وتتطلب ساحة اللعب مشاركة عدد كبير من اللاعبين على هيئة فرق من أجل إتمام المهام داخل اللعبة. وعادة ما تقوم معظم الألعاب بإنشاء عملات افتراضية لشراء عناصر جديدة للاعبين لتعزيز شخصياتهم الافتراضية أو لتسهم في زيادة فرص نجاحهم باللعبة.

وتعد منصة تويتش twitch.tv، ومنصة ستيم steampowered.com، ومنصة فيسبوك Facebook Gaming من أشهر منصات مجتمعات الألعاب، وعادة ما تحتوي منصات الألعاب الأشكال الأساسية التالية: **البطولات الإلكترونية؛** وهي بطولات افتراضية للألعاب حيث يمكن للفرد المشاركة في البطولات المقامة ويتنافس فيها مجموعة لاعبين للوصول إلى مراتب متقدمة وبعض هذه البطولات يتم رعايتها من قبل رعاة وتقدم جوائز للفائزين. **البث المباشر؛** حيث يمكن إجراء بث مباشر أثناء اللعب أو بث مشترك مع أكثر من لاعب يتبارون في لعبة جماعية، حيث يستطيع الجميع متابعتها والتفاعل معها بالتعليقات، كما يمكن عقد اجتماعات مباشرة بين اللاعبين لتكون بمثابة تجمع اجتماعي بينهم للتسلية وتمضية أوقات الفراغ. **ومجموعات الألعاب الاجتماعية؛** وهي على غرار المجموعات المتعارف عليها بالفيسبوك إلا أن محتواها خاص بالألعاب حيث يتواصل المستخدمون فيما بينهم لتبادل الخبرات في مجال الألعاب. كما يمكن **ممارسة الألعاب؛** حيث توفر عددا كبيرا من الألعاب التي يمكن للفرد الاختيار من بينها مثل الألعاب الخاصة بالفيسبوك فقط. ويمكن لكافة المستخدمين المشاهدة، واللعب، وإجراء البث، وإنشاء صفحات تفاعلية. وتجذب منصات الألعاب اللاعبين **لإنشاء محتوى الألعاب**.

ومن خلال النظر في مجتمع فيسبوك للألعاب يمكن استخلاص؛ أنشأ الفيسبوك برنامجا لمجتمع ألعاب للاعبين من أصحاب البشرة السمراء Black Gaming Creator Program يهدف إلى دعم المبدعين من هذه الفئة بمخصصات مالية شهرية لإنشاء محتوى وتنمية مجتمعهم الرقمي. ومن أشهر منشئ محتوى الألعاب بمجتمع ألعاب "راندي فيتزجيرالد" المعروف باسم NOM4D. ويعد راندي من اللاعبين ذوي الاحتياجات الخاصة الذين يمارسون الألعاب الإلكترونية لأكثر من ٢٠ عاما، ويعتبر مصدر إلهام للآخرين من ذوي الاحتياجات الخاصة. و"نوجين ترونج" من فيتنام، المعروفة باسم Duong Qua على

منصات الألعاب، حيث نجحت في بناء مجتمع كبير أثناء لعبها Arena of Valor وعرض ذلك في البث المباشر. ومن بين منشئي محتوى ألعاب الفيديو البارزات "مالينا" من البرازيل، التي سعت للانضمام إلى مجتمع الألعاب على فيسبوك وشجعت النساء على استخدام أسمائهن الحقيقية في الألعاب وعدم الاختباء وراء أسماء محايدة أو ذكورية خوفا من التنمر أو التحرش الإلكتروني(٥٨).

ويعد الترفيه أحد الوظائف الأساسية التي يقدمها الإنترنت للمستخدمين وتعد الألعاب المختلفة أحد هذه الوسائل الجاذبة للترفيه، وتعد ميزة التنافسية أحد الخصائص الأساسية لبيئة الألعاب فهي منافسة بين لاعبين بشريين عبر برنامج يمثل لعبة يتم توزيعها عبر لاعبين فرديين متصلين بشبكة الإنترنت. وعادة ما تقوم معظم الألعاب بإنشاء عملات افتراضية لشراء عناصر جديدة للاعبين لتعزيز شخصياتهم الافتراضية أو لتسهم في زيادة فرص نجاحهم باللعبة.

وجدير بالذكر أنه مع ازدياد التنافسية، وانغماس اللاعبين في ممارسة الألعاب، ظهر مصطلح عرف باسم "زراعة الذهب gold farming"؛ حيث يسعى بعض الأطراف الخارجية third-party، إلى ممارسة عمليات لبيع المكتسبات الافتراضية، للاعبين آخرين، بعملة حقيقية، حيث غالبًا ما يتمتع هؤلاء اللاعبون، الراغبون بشراء العملات الافتراضية مقابل المال الحقيقي، بنفاد الصبر في بلوغ المستويات الأعلى من اللعبة، وهو ما تسبب في غضب مجتمعات اللاعبين، وتمثل شركات زراعة الذهب الصينية حالة نموذجية في لعبة وور كرافت الشهيرة World of Warcraft، التابعة لشركة Blizzard Entertainment's(٥٩).

كما أدى الولع بتحقيق الفوز، واكتساب المزايا الافتراضية الإلكترونية في الألعاب، إلى استحداث ما يعرف بـ"مدربي الألعاب الإلكترونية"؛ فبعد أن أصبحت ممارسة الألعاب في حاجة إلى خبرة، من أجل الوصول إلى المستويات المتقدمة، والحصول على الغنائم الافتراضية، أصبحت المنصات تقدم خدمات تدريبية، على أيدي مدربين محترفين، حتى يتمكنوا من مساعدة اللاعبين في تطوير مهاراتهم، أو المساهمة في إعداد المدربين، أو منشئي محتوى الألعاب، ومنها منصة gamers-academy.com، التي تقدم خدماتها للاعبي لعبة فيفاFIFA ، وفورتنايت FORTINTE.

مفهوم التنمر الإلكتروني وأبعاده:

يعد التنمر الإلكتروني إحدى أبرز الجرائم الإلكترونية ويمكن تعريفه بأنه انعكاسا للتنمر التقليدي ولكن من منظور افتراضي، حيث يتم تنفيذ السلوك العدواني باستخدام الوسائل الإلكترونية(٦٠). ويعرفه أحد الباحثين بأنه الإساءة بالكلمات أو الصور عبر الرسائل النصية أو البريد الإلكتروني أو الرسائل الفورية أو غرف الدردشة أو منشورات مواقع الويب وهو بذلك يتشابه مع التنمر التقليدي من حيث إنه سلوك مؤذ ومتكرر وغالبا ما يتسبب في مشاكل نفسية واجتماعية(٦١). ويعرفه آخر بأنه استخدام تكنولوجيا الاتصالات الإلكترونية (الكمبيوتر، والهاتف، والجهاز اللوحي .. الخ) لإلحاق الأذى بالآخرين وقد يشمل ذلك

السخرية منهم ونشر الشائعات عنهم[٦٢] ويمكن أن يؤثر التنمر الإلكتروني بشكل خاص على سلوك الأفراد ويزيد من احتمالية إيذاء النفس.

ففي العالم الرقمي ومع انتشار الإنترنت والأجهزة الذكية على المستوى العالمي ونجاحها في تقريب الأفراد من بعضهم البعض فقد انتقلت التفاعلات إلى قنوات التواصل الإلكترونية وانتقل معها فعل التنمر إلى العالم الافتراضي، وتشمل طرق الاتصال الأساسية في مجتمع الألعاب إرسال الرسائل للاعبين الآخرين داخل اللعبة والدردشة عبر ساحات الانتظار الافتراضية المخصصة لانتظار اللاعبين لحين بدأ اللعب أو الدردشة الصوتية المباشرة أثناء اللعب أو التعليق والتفاعل في منتديات ومنصات الألعاب وإرسال الرسائل الخاصة عبرها... وغير ذلك من وسائل الوصول المباشر بين اللاعبين.

ويتخذ التنمر الإلكتروني عدة أبعاد منها: المطاردة والمضايقة الإلكترونية والتي تشير إلى معارك رقمية باستخدام الرسائل الإلكترونية أو الدردشة وإرسال رسائل مسيئة وقاسية للضحية أو مطاردته عبر حساباته المختلفة لمضايقته، وتشويه السمعة أو التحقير، وانتحال الهوية أو التمثيل ويعني تظاهر المتنمر بأنه شخص آخر ليقوم بإرسال ونشر مواد إلكترونية تجعل الضحية في ورطة، والاستبعاد والذي يمكن أن يشير إلى قيام المتنمر باستثناء شخص من جماعة على الإنترنت كأن يتم حظر إحدى الفتيات من روابط الصداقة بين جميع الفتيات بالمدرسة، كما يمكن أن تشمل نشر الشائعات حول الضحية بهدف تشيه صورته لدى الآخرين[٦٣].

وتعرف الدراسة التنمر الإلكتروني عبر بيئة الألعاب الإلكترونية بالإنترنت بأنه سلوك عدواني متعمد وضار يقوم به أحد اللاعبين عبر وسائل الاتصال المتاحة للألعاب، وتتحدد أشكال هذا السلوك الضار في (المضايقة والمطاردة، التحقير الإلكتروني، انتحال الهوية والتنكر، الإقصاء) سواء كان هذا الفعل أثناء اللعب أو بعد الانتهاء منه.

نتائج الدراســة ومناقشتها

كثافة استخدام الجمهور للألعاب الإلكترونية:

جدول رقم (١) منذ متى يلعب المستخدمون الألعاب الإلكترونية الجماعية عبر الإنترنت؟

المدة الزمنية	ك	%
أقل من عام	٢٨	%٨.٧
من عام إلى ٣ أعوام	٦١	%١٩
أكثر من ٣ أعوام	٢٣٢	%٧٢.٣
الإجمالي	٣٢١	%١٠٠

تشير نتائج الجدول السابق رقم (١) إلى شيوع استخدام الألعاب الإلكترونية الجماعية عبر الإنترنت حيث كانت نسبة أفراد العينة الذين يلعبون هذه الألعاب منذ أكثر من ٣ أعوام (٧٢.٣%)، يليها من عام إلى ٣ أعوام (١٩%)، يليها أقل من عام (٨.٧%). وتتسق هذه النتيجة مع شيوع انتشار الألعاب الإلكترونية عبر الإنترنت ووجودها على الساحة الرقمية منذ فترة زمنية طويلة وراسخة تجعل منها أداة للتسلية يقبل عليها الجمهور. وتتفق هذه

النتيجة مع نتائج دراسة (حسيبة بوشارب، فاطمة غول، ٢٠١٩) حيث كانت النسبة الأكبر لأفراد العينة يستخدمون الألعاب الإلكترونية منذ فترة زمنية طويلة تصل إلى أكثر من ٥ سنوات، وتتفق أيضا من نتائج دراسة (تيسير أبوعرجة، رنا نضال خليل،٢٠٢٠)[٦٤] حيث يستخدم المبحوثون الألعاب الإلكترونية منذ أكثر من ٣ سنوات.

جدول رقم (٢) كثافة لعب المبحوثين للألعاب الإلكترونية الجماعية

كثافة اللعب على مدار الأسبوع	ك	%
مرة واحدة بالأسبوع	٧٤	%٢٣.١
مرتين : ٣ مرات كل أسبوع	٥٢	%١٦.٢
من ٤ : ٦ مرات بالأسبوع	٩٢	%٢٨.٧
يوميا	١٠٣	%٣٢
الإجمالي	٣٢١	%١٠٠

تشير نتائج الجدول السابق رقم (٢) إلى ارتفاع كثافة لعب المبحوثين للألعاب الإلكترونية الجماعية على مدار الأسبوع حيث ينغمس حوالي ٣٢% من المبحوثين في الألعاب الإلكترونية بصورة يومية، بينما كان ٢٨.٧% من المبحوثين يستخدمونها بمعدل من ٤ : ٦ مرات بالأسبوع، وكانت نسبة من يستخدمونها بمعدل مرة واحدة الأسبوع ٢٣.١%، بينما نسبة المستخدمين بمعدل مرتين إلى ثلاث مرات كل أسبوع هي ١٦.٢%. وتتفق هذه النتيجة مع نتائج دراسة (تيسير أبوعرجة، رنا نضال خليل، ٢٠٢٠) حيث يميل المبحوثون إلى استخدام الألعاب الإلكترونية بشكل يومي. بينما أشارت نتائج دراسة (نهى السيد أحمد، ٢٠٢٠) أن أفراد العينة يستخدمون الألعاب الإلكترونية ما بين مرتين على ثلاث مرات في الأسبوع ثم مرة واحدة بالأسبوع أكثر ممن يستخدمونها بصورة يومية. وهو ما يمكن أن يدلل على أهميتها واعتبارها جزءا من حياة الأفراد اليومية على اختلاف أعمارهم.

جدول رقم (٣) عدد الساعات التي يقضيها المبحوث في المشاركة بالألعاب الإلكترونية الجماعية عبر الإنترنت في المرة الواحدة

عدد ساعات اللعب في الجلسة الواحدة	ك	%
أقل من ساعتين	٦١	%١٩
٢ : ٤ ساعات	١٦١	%٥٠.٢
أكثر من أربع ساعات	٩٩	%٣٠.٨
الإجمالي	٣٢١	%١٠٠

تشير نتائج الجدول السابق رقم (٣) إلى كثافة انغماس المبحوثين في الألعاب الإلكترونية الجماعية حيث يلعب ١٩% من المبحوثين أقل من ساعتين بالجلسة الواحدة، بينما يشير ٥٠.٢% منهم إلى قضاء فترة زمنية من ٢ : ٤ ساعات في هذه الألعاب، بينما كان ٣٠.٨% منهم يقضون أكثر من أربع ساعات بالمرة الواحدة. وتتفق نتائج هذه الدراسة مع دراسة (شريهان محمود، سمية عبد الراضي، ٢٠٢١) التي أفادت أن عدد مرات اللعب للعبة بابجي تصل لمرة واحدة في اليوم، وتستغرق المرة الواحدة من ساعتين إلى ثلاث ساعات، وتتفق أيضا مع دراسة (نهى السيد أحمد، ٢٠٢٠) حيث أشارت النتائج إلى أن أغلب الأفراد يستخدمونها ما بين ساعة على ٣ ساعات بالجلسة الواحدة. بينما أشارت دراسة

(حسيبة بوشارب، فاطمة غول، ٢٠١٩) إلى أن أعلى استخدامات المبحوثين كانت ما بين ساعة إلى ساعتين. وتختلف هذه النتائج مع نتائج دراسة (تيسير أبوعرجة، رنا نضال خليل، ٢٠٢٠) حيث يستخدم أغلب المبحوثين الألعاب الإلكترونية لمدة لا تزيد عن الساعة. ويمكن إرجاع هذا الاختلاف إلى اختلاف عينة الدراسة حيث أجريت الدراسة محل المقارنة على الأطفال مما يعني تدخل الرقابة الأبوية لتحديد المدد الزمنية التي يستخدم فيها الطفل الألعاب الإلكترونية.

ومن خلال النظر إلى الجداول السابقة (١، ٢، ٣) يمكن تفسير كثافة التعرض للطبيعة التنافسية في الألعاب التي تعد محفزا لقضاء الأفراد أوقات طويلة من أجل إتمام المهام والنفاذ إلى المستويات الأعلى وتجميع النقاط خاصة وأن بعض الألعاب الإلكترونية تتطلب بناءا طويلا متتاليا غير منتهيا يترتب عليه تجميع الشارات ووسوم اللعب والتي تعتبر حافزا أيضا لمزيد من الاستمرارية باللعب لفترات طويلة، فكلما انغمس الأفراد في تحالفات وفرق ومجتمعات وازدادت مكتسباته وغنائمه الافتراضية كلما انغمس أكثر باللعبة. كما يمكن الاستدلال بهذه النتائج على أهمية الدراسة وفاعليتها حيث شيوع الألعاب الإلكترونية عبر الإنترنت واستخدامها من قبل المبحوثين وارتفاع شعبيتها والانغماس فيها لفترة زمنية تعد مناسبة لقياس مشاهداتهم للتنمر الإلكتروني بهذه البيئة التي يتواجدون فيها.

وأشار المشاركون في مجموعة النقاش المركزة حول كثافة استخدام الألعاب الإلكترونية: حيث أفادت النسبة الأكبر منهم بأنهم يقضون فترات طويلة جدا في لعب الألعاب الإلكترونية. كما أن بعض المشاركين حددوا يوما في الأسبوع كفترة أساسية يقضونها مع زملائهم في تحالفات الألعاب. وقد تمتد هذه الجلسات لساعات لدرجة تجعل بعضهم يغلبه النعاس أمام الكاميرا. ويرى المشاركون هذه اللقاءات ضرورية وأساسية لتعزيز الصداقات بينهم. وتلاحظ الباحثة كلما زاد اندماج الأفراد في تحالفات وفرق ومجتمعات، زاد الوقت الذي يخصصونه للانخراط في الألعاب.

عادات وأنماط ممارسة الألعاب الإلكترونية للمبحوثين:

جدول رقم (٤) تفضيلات المبحوثين للأشخاص الذين يشاركونهم الألعاب الجماعية عبر الإنترنت.

تفضيلات المبحوثين	ك	%
أصدقائي الذين أعرفهم	١٣٤	%٤١.٧
أي شخص متواجد داخل اللعبة بنفس التوقيت حتى وإن كنت لا أعرفه	١١١	%٣٤.٦
أفراد عائلتي	٧٦	%٢٣.٧
الإجمالي	٣٢١	%١٠٠

تشير نتائج الجدول السابق رقم (٤) إلى تفضيل المستخدمين اللعب مع أصدقائهم الذين يعرفونهم من قبل ٤١.٧%، بينما أفاد ٣٤.٦% أنهم يفضلون اللعب مع أي شخص متواجد داخل اللعبة بنفس التوقيت حتى وإن كنت لا أعرفه، بينما ٢٣.٧% من المبحوثين يفضلون مشاركة أفراد العائلة في الألعاب الجماعية. ويمكن تفسير هذه النتيجة بسبب التنافسية التي تقوم عليها الألعاب الإلكترونية تجعل الفرد بحاجة إلى التشارك الدائم مع آخرين خاصة في

الألعاب الجماعية التي يحتاج فيها الفرد إلى التواصل مع أعضاء الفريق لحل المشكلات وشحذ التفكير لإتمام المهام والتعاون والتبادل بينهم. وقد أشارت الدراسات السابقة مثل دراسة (شريهان محمود، سمية عبد الراضي، ٢٠٢١) إلى تفضيل الجمهور توجيه الدعوة داخل اللعبة إلى أصدقائهم، كما أشارت دراسة (نهى السيد أحمد، ٢٠٢٠) إلى تفضيل اللعب أيضا مع الأصدقاء، وأيضا تتفق نتائج دراسة (تيسير أبوعرجة، رنا نضال خليل، ٢٠٢٠). بينما تختلف هذه النتائج مع دراسة (حسيبة بوشارب، فاطمة غول، ٢٠١٩) التي يميل فيها المبحوثون إلى تفضيل خيار اللعب الفردي عن الجماعي.

وتؤكد هذه النتائج مجموعة النقاش المركزة حيث أفادوا أنهم منفتحون على اللعب في مجتمع متنوع من الأشخاص، ولا يمانعون في توسيع دائرة صداقاتهم في هذا السياق الافتراضي مع الأفراد الذين لا يعرفونهم، فهم لا يمانعون من اللعب مع أي شخص متواجد أثناء وجودهم باللعبة. فيذكر المشاركون "لا أمانع من اللعب مع أي فرد سواء أعرفه أو لا" وأيضا "أحيانا أجد أطفال معي في اللعبة" كما يشير أحد المشاركين إلى أن أصدقاءه في لعبة محددة والمجتمعات المرتبطة بهم يتراوحون في الفئة العمرية بين ٥٠ و ٦٠ عاما.

جدول رقم (٥) إنفاق المبحوثين المال على الألعاب الإلكترونية الجماعية.

هل تنفق المال على الألعاب؟	ك	%
نعم	١٣١	%٤٠.٨
لا	١٩٠	%٥٩.٢
الإجمالي	٣٢١	%١٠٠

تشير نتائج الجدول السابق رقم (٥) إلى أن (٥٩.٢%) من أفراد العينة لم يقوموا بإنفاق مال على الألعاب، بينما قام (٤٠.٨%) بإنفاق المال على الألعاب.

جدول رقم (٦) مقدار المال الذي تم إنفاقه على الألعاب.

مقدار الإنفاق	ك	%
أقل من ٢٠٠٠ جنيها	٨٢	%٦٢.٦
٢٠٠١: ٤٠٠٠	٨	%٦.١
٤٠٠١ : ٦٠٠٠	٦	%٤.٦
أكثر من ٦٠٠٠	٣٥	%٢٦.٧
الإجمالي	١٣١	%١٠٠

تشير نتائج الجدول السابق رقم (٦) إلى مقدار المال الذي أنفقه بعض اللاعبين على الألعاب الإلكترونية، حيث أشار ٦٢.٦% منهم أنهم أنفقوا أقل من ٢٠٠ جنيه على الألعاب، بينما أنفق ٢٦.٧% منهم أكثر من ٦ آلاف جنيه، بينما أنفق ٦.١% من المبحوثين ما بين ٢٠٠١ : ٤٠٠٠ جنيه، بينما ٤.٦% منهم أنفقوا ما بين ٤٠٠١ إلى ٦٠٠٠ جنيه. وتعد أوجه إنفاق المال المحتملة على الألعاب تكون عبر شراء لعبة أو الحصول على منافع ومزايا داخل اللعبة كالأسلحة، أو فتح مستويات متقدمة من اللعبة، أو دعم لاعبين محترفين بالمال. ويمكن تفسير إنفاق اللاعبين المال على الألعاب إلى الهوس الشديد والحاجة الملحة لدى اللاعبين في اجتياز المستويات الخاصة باللعبة أو في الحصول على مزايا إضافية يمكن أن يتم التباهي بها بين الأقران.

وحدد المشاركون في مجموعة النقاش أوجه إنفاقهم على الألعاب في إقتنائهم أجهزة أسرع وأحدث كي تلبي متطلبات اللعبة. بينما لم تكن أوجه الإنفاق على شراء مزايا اللعبة كبيرة لديهم، إلا أن أحد المشاركين وضح "أحد أصدقائي قام بإنفاق مبالغ مالية كبيرة وصلت إلى ٢٠ ألف في لعبة لوردس موبايل، وأنفق آخر ٥٨ ألف، بينما قام آخر بإنفاق ٢٦ ألف". كما ذكر أحد المشاركين قيام صديقه ببيع حسابه بقيمة ١١٠٠ دولار.

جدول رقم (٧) تفضيلات الجمهور لأنواع الألعاب الإلكترونية المختلفة. ن= ٣٢١

طبيعة الألعاب التي تفضلها	ك	%
ألألعاب القتالية وساحات المعارك	١٤٦	%٢٦.٤
الألعاب الرياضية	١٠٨	%١٩.٦
ألعاب السباقات	٩٦	%١٧.٤
الألعاب الإستراتيجية	٨٠	%١٤.٥
الألعاب القائمة على الحركة الافتراضية	٦٢	%١١.٢
ألعاب الاسترخاء	٣٨	%٦.٩
الألعاب التعليمية	٢٢	%٤
الإجمالي	٥٥٢	%١٠٠

تشير نتائج الجدول السابق رقم (٧) إلى تفضيل الجمهور لألعاب القتال وساحات المعارك ٢٦.٤% وتعد من أشهر أمثلتها لعبة بابجي PUBG، ولعبة فورتنايت Fortnite. يليها الألعاب الرياضية بنسبة ١٩.٦% والتي من أشهر أمثلتها فيفا FIFA21 ولعبة إي فوتبول eFootball (بيس PES سابقا) ، يليها ألعاب السباقات بنسبة ١٧.٤% ومن أشهر أمثلتها أسفلت نايترو Asphalt Nitro، ولعبة السيارات CSR Racing. ثم الألعاب الإستراتيجية بنسبة ١٤.٥% ومن أشهر أمثلتها لوردس موبايل Lords mobile ، ولعبة Strategy Battle، يليها الألعاب القائمة على الحركة الافتراضية بنسبة ١١.٢% ومن أمثلتها لعبة هاف لايف أليكس Half-Life: Alyx ، يليها ألعاب الاسترخاء ٦.٩% مثل لعبة Bubble Wrap، ثم في الترتيب الأخير الألعاب التعليمية بنسبة ٤% وهي الألعاب التي تتيح فرصة التعلم من خلال اللعب مثل الكلمات المتقاطعة وألعاب التركيب. -التكرارات الإجمالية تزيد عن حجم العينة نظرا لإتاحة الفرصة للمبحوثين لأكثر من خيار-.

ويمكن تفسير هذه النتيجة لرغبة المبحوثين في الشعور بالقوة والتنافسية وهو ما يتحقق في الألعاب القتالية المتقدمة في الترتيب بينما يمكن تفسير وجود الألعاب التعليمية في ترتيب متأخر إلى رغبة المبحوثين الابتعاد عن الجدية والاهتمام أكثر بالمتعة والتشويق. وتتفق هذه النتائج مع نتائج دراسة (نهى السيد أحمد، ٢٠٢٠) حيث احتلت الألعاب القتالية المرتبة الأولى وكانت الألعاب التعليمية في المرتبة الأخيرة وما بينهما اهتم المبحوثون بألعاب الخيال والألغاز، وتتفق النتائج أيضا مع دراسة (حسيبة بوشارب، فاطمة غول، ٢٠١٩) حيث كانت الألعاب القتالية الحربية في المرتبة الأولى لتفضيلات الجمهور يليها المغامرات ثم الألغاز ثم الرياضية. بينما اختلفت هذه النتائج مع دراسة (تيسير أبوعرجة، رنا نضال خليل، ٢٠٢٠) حيث كان بالترتيب الأول ألعاب الديكور وترتيب المنزل يليها الألعاب القتالية في الترتيب الثاني ثم الألعاب التعليمية ثم الألغاز والألعاب الرياضية، ويمكن إرجاع هذا الاختلاف إلى اختلاف الفئة العمرية لعينة الدراسة التي جعلت الأطفال يفضلون ألعاب الديكور وتقدم

الألعاب التعليمة في ترتيب متقدم أيضا حيث يمكن للوساطة الأبوية أن تلعب دورا في تحديد اتجاه الأطفال نحو هذه الألعاب التي تستخدم بغرض المساعدة على التعليم وهو ما يحتاج إليه الطفل في هذه المرحلة من العمرية لإدخال عوامل التسلية في التعليم واكتساب المهارات غير المباشرة.

جدول رقم (٨) يوضح أكثر الألعاب التي يلعبها المبحوثون في الوقت الحالي. ن= ٣٢١

الألعاب	ك	%
بابجي PUBG	١٤٨	%٣٩.١
فورتنايت Fortnite	٧٠	%١٨.٥
جاتا GTA	٦٠	%١٥.٨
FIFA	52	%١٣.٧
Lords mobile	19	%٥
Ludo	30	%٧.٩
الإجمالي	٣٩٧	%١٠٠

تشير نتائج الجدول السابق رقم (٨) إلى اعتبار لعبة بابجي هي أكثر الألعاب التي يلعبها المبحوثون في الوقت الحالي حيث أشار ٣٩.١% منهم بذلك، يليها لعبة فورتنايت ١٨.٥%، ثم لعبة جاتا ١٥.٨%، يليها لعبة فيفا بنسبة ١٣.٧%، يليها لعبة لوردس موبايل بنسبة ٥%، يليها لعبة الليدو بنسبة ٧.٩%. ويلاحظ أن النسبة الإجمالي تفوق حجم العينة وذلك نظرا لإتاحة اختيار أكثر من اختيار للمبحوثين. كما تم فتح خيارات مفتوحة لإتاحة الفرصة للمبحوثين للإخبار عن ألعاب أخرى بخلاف التي تم وضعها في الخيارات الأساسية وكانت أكثر الألعاب التي أشار إليها بعض المبحوثين لعبة (ساب واي Subway)، ولعبة البلياردو(٨ Ball Pool)، و(ألعاب السيارات Cars)، ولعبة (كلاش رويال Clash royale). وكانت أبرز الألعاب التي أجمع المشاركون في مجموعة النقاش على استخدامها هي لعبة بابجي وبيس ولوردس موبايل.

كما كانت لعبة بابجي أكثر الألعاب تفضيلا لدى الجمهور بدراسة (نهى السيد أحمد، ٢٠٢٠)، ودراسة (نهى السيد أحمد، ٢٠٢٠)، وأشارت دراسة (شريهان محمود، سمية عبد الراضي، ٢٠٢١) التي أجريت على لعبة بابجي فقط وقد أشارت إلى كثافة لعب المبحوثين للعبة لمدد تصل ساعتين إلى ثلاث ساعات باليوم.

جدول رقم (٩) أنماط اللاعبين في الألعاب التنافسية.

أنماط اللاعبون	ك	%
أرغب في الحصول على النقاط والنجاح في مستويات اللعبة وجمع شارات اللعب التي تعطي للمتقدمين وتميزهم عن غيرهم	١١٣	%٣٥.٢
أعشق المنافسة مع الآخرين لأنها وسيلة كي أثبت ذاتي وإلحاق الهزائم بالآخرين	٨٦	%٢٦.٨
أحب استكشاف جميع المناطق داخل اللعبة ولا أهتم بالانتقال إلى المستويات المتقدمة	٧٠	%٢١.٨
أعتبر الألعاب وسيلة لكسب الصداقات والتفاعل مع الآخرين	٥٢	%١٦.٢
الإجمالي	٣٢١	%١٠٠

تشير نتائج الجدول السابق رقم (٩) إلى أنماط اللاعبين في الألعاب التنافسية حيث إن ٣٥.٢% منه المبحوثين يرغبون في الحصول على النقاط والنجاح في مستويات اللعبة

وجمع شارات اللعب التي تعطى للمتقدمين وتميزهم عن غيرهم وهو ما يمكن وصفه بأنهم **(منجزون)** لمهام اللعبة، يلي ذلك ٢٦.٨% من المبحوثين أفادوا بأنهم يعشقون المنافسة مع الآخرين لأنها وسيلة كي يثبتوا ذواتهم ويتمكنون من إلحاق الهزائم بالآخرين وهو ما يمكن وصفهم بأنهم **(مقاتلون)**، بينما يمكن وصف ٢١.٨% منهم أنهم **(مستكشفون)** حيث أفادوا بأنهم يحبون استكشاف جميع المناطق داخل اللعبة ولا يهتمون بالانتقال إلى المستويات المتقدمة، بينما يعتبر ١٦.٢% الألعاب وسيلة لكسب الصداقات والتفاعل مع الآخرين وهو ما يمكن وصفهم بأنهم **(اجتماعيون).**

وقد ذهبت نتائج دراسة (شريهان محمود، سمية عبد الراضي، ٢٠٢١) إلى أن تحقيق الذات، الاستمتاع بالفوز تعد ضمن دوافع ممارسة اللعب يوميا، كما أكدت نتائج دراسة (تيسير أبوعرجة، رنا نضال خليل،٢٠٢٠) على اعتبار متعة الفوز أحد الأسباب التي تجعل الطفل مرتبطا بالألعاب الإلكترونية. لذلك يمكن القول بوجود اتفاق في نتائج هذه الدراسة مع الدراسات السابقة حيث يمكن اعتبار أن أنماط اللاعبين بأنهم منجزون تكافئ رغبتهم في إنجاز المهام وتحقيق الفوز. تظهر نتائج مجموعة النقاش المركزة التحدي، الرغبة في الانتصار والتفوق، والشعور بالمتعة عند إتمام مهام اللعبة والتقدم فيها كأحد أبرز الأنماط الملاحظة على المشاركين بما يمكن وصفهم بأنهم منجزون ومقاتلون. يعبر أحد المشاركين عن تجربته قائلا: "الألعاب تمنحني سعادة كبيرة للغاية، وأشعر معها بالمتعة والأهمية، خاصة إذا وصلت لمستويات لم يصل إليها غيري من المحيطين بي". كما يضيف مشارك آخر: "أشعر بالرغبة في الانتصار والتفوق، وأستمتع بالمنافسة والتقدم في المستويات".

جدول رقم (١٠) يوضح كيف يظهر اللاعبون هويتهم في الألعاب الإلكترونية الجماعية

خيارات الدخول المفضلة	ك	%
استخدم اسمي الحقيقي	١٩٣	%٦٠.١
أستخدم اسم الشهرة المعروف به بين الآخرين	٩٠	%٢٨
أستخدم اسما مستعارا لا يعرفه أحد	٣٨	%١١.٨
الإجمالي	٣٢١	%١٠٠

توضح نتائج الجدول السابق رقم (١٠) كيف يظهر اللاعبون هويتهم بألعاب حيث غلب عليهم عدم التخفي والدخول باسمهم الدال على هويتهم الحقيقية وهو ما أفاد به ٦٠.١%، بينما يستخدم بعضهم اسم الشهرة المعروف به بين الآخرين وذلك بنسبة ٢٨%، بينما يفضل ١١.٨% منهم استخدام اسم مستعار لا يعرفه أحد. مما يعني أن عنصرا المجهوليه بالنسبة للمبحوثين ليس له أهمية وربما يرجع ذلك لرغبتهم في ربط الإنجازات التي يحققونها في الألعاب بهويتهم الحقيقية لذلك حرصوا على استخدام أسمائهم الحقيقية أو أسماء الشهرة المعروفين بها بين مجتمعاتهم المقربة. ويفيد المشاركون في مجموعة النقاش إلى تفضيل الدخول بأسمائهم الحقيقية من أجل نسبة التقدم لشخصياتهم الحقيقية، كما يعتقدون بعدم وجود سبب يجعلهم في حاجة إلى إخفاء هويتهم. وقد أشاروا إلى أهمية اندماجهم في

مجتمعات الألعاب لتكوين صداقات، لذلك كان من المهم بالنسبة لهم عنصر الشفافية في إظهار هويتهم الحقيقية.

طبيعة نشاط المبحوثين بمجتمعات الألعاب الإلكترونية:

جدول رقم (١١) يوضح مشاركة المبحوثين في المجتمعات الخاصة بالألعاب الإلكترونية

المشاركة بمجتمعات الألعاب	ك	%
نعم	٢٠٢	%٦٢.٩
لا	١١٩	%٣٧.١
الإجمالي	٣٢١	%١٠٠

تشير نتائج الجدول السابق رقم (١١) إلى أن معظم أفراد العينة يشاركون في المجتمعات الخاصة بالألعاب وذلك بنسبة ٦٢.٩% بينما لا يشارك ٣٧.١% منهم في هذه المجتمعات. كما يشارك عدد أقل من المشاركين بمجموعة النقاش في مجتمعات الألعاب (٣ فقط من المشاركين)، حيث يشاركوا في مجتمع تويتش Twitch، ومجتمعات الألعاب بفيسوك.

جدول رقم (١٢) يوضح مجتمعات الألعاب التي يشارك بها المبحوثين. ن= ٢٠٢

مجتمعات الألعاب التي يشارك بها	ك	%
Facebook Gaming	١٣٣	%٥٣.٦
Steam	٥٤	%٢١.٨
Twitch	٣٦	%١٤.٥
Discord	٢٥	%١٠.١
الإجمالي	٢٤٨	%١٠٠

تشير نتائج الجدول السابق رقم (١٢) إلى أن مجتمع ألعاب الفيسبوك Facebook Gaming هو أكثر مجتمعات الألعاب التي يقبل عليها الجمهور وذلك بنسبة ٥٣.٦%، بينما يستخدم ٢١.٨% منهم مجتمع ألعاب ستيم Steam، ويشارك ١٤.٥% منهم في مجتمع Twitch، بينما يشارك ١٠.١% في مجتمعات Discord. ويمكن تفسير هذه النتيجة لمضاهاة مجتمعات الألعاب بالفيسبوك لموقع التواصل الاجتماعي الخاص بها مما يعود مألوف بصورة أكبر للمبحوثين وهو ما قد يجعل الإقبال عليه أكثر من المجتمعات الأخرى. بينما كانت أكثر المجتمعات التي يقبل عليها المبحوثون في دراسة (Richard E. Ferdig, et. al., 2021)[٦٥] هي مجتمعات Twitch.tv و Discord باعتبارها مجتمعات حديثة يقدم عليها الشباب الأصغر سن الذي يسعى دائما على اكتشاف ما هو جديدة.

جدول رقم (١٣) طبيعة التفاعلات المختلفة في مجتمع الألعاب ن= ٢٠٢

أشكال التفاعلات بمجتمع الألعاب الإلكترونية	ك	%
أشاهد البث الحي للاعبين آخرين	١٣٠	%٢٨.٦
مشاركة صورة أو فيديو يوثق تقدمي باللعبة أو حصولي على مزايا نادرة باللعبة	٨٣	%١٨
أشارك بالبطولات الخاصة بالألعاب	٧٦	%١٦.٧
أسعى لتوطيد علاقات الصداقة مع اللاعبين الذين اعتدت اللعب معهم	٥٦	%١٢.٣
أقوم بالتفاعل على منشورات باقي المستخدمين	٤٥	%٩.٩
قمت ببث حي عرضت فيه تجربتي أثناء اللعب	٤٤	%٩.٧
أشارك في التعليقات على البث الحي للآخرين	٢٢	%٤.٨
الإجمالي	٤٥٦	%١٠٠

تشير نتائج الجدول السابق رقم (١٣) إلى أشكال التفاعلات المختلفة التي يقوم بها أفراد العينة في مجتمعات الألعاب التي يشتركون فيها وتمت إتاحة أكثر من خيار لكل فرد من أفراد العينة كي يكون لديه الفرصة للإدلاء بكافة أشكال التفاعلات التي يقوم بها. وجاء الترتيب الأول مشاهدة البث الحي للاعبين آخرين وذلك بنسبة ٢٨.٦%، بينما يقوم البعض بمشاركة صور أو فيديو يوثق تقدمه باللعبة أو حصوله على مزايا نادرة بنسبة ١٨%، بينما يشارك بعضهم ببطولات الألعاب بنسبة ١٦.٧%، بينما يسعى بعضهم للمشاركة بالمجتمعات بهدف توطيد علاقات الصداقة مع اللاعبين الذين اعتاد اللعب معهم بنسبة ١٢.٣%، بينما ٩.٩% منهم يقوم بالتفاعل مع منشورات باقي المستخدمين، بينما يقوم البعض ببث حي لعرض تجربته أثناء اللعب ٩.٧%، وفي الترتيب الأخير يشارك بعضهم في التعليقات على البث الحي للآخرين ٤.٨%.

ويمكن تفسير هذه الإحصاءات أن مجتمعات الألعاب الإلكترونية باعتبارها تجمعا لمحبي اللعبة فهي تهدف إلى تبادل الخبرات حيث يتعلم اللاعب الاستراتيجيات والتقنيات لذلك يمكن أن تعد مشاهدة البث الحي للاعبين آخرين وسيلة للتعلم، كما أن قيام الجمهور بمشاركة صور أو فيديو يوثق تقدمهم باللعبة أو حصولهم على مزايا نادرة يعزز من قيمتهم كلاعبين بين أقرانهم لذلك سعى نسبة منهم إلى المشاركة بهذا النشاط. كما تعد المشاركة بالبطولات الخاصة بالألعاب سببا لانضمام المبحوثين لهذه المجتمعات حيث كانت في الترتيب الثالث. وبينما يمكن أن تعد الميزات الاجتماعية بما في ذلك الدردشة داخل اللعبة أو منافذ المناقشة المختلفة والتعليقات وسيلة لتكوين الصداقات وتوطيد الصلات بين اللاعبين ذلك كانت من ضمن الاهتمامات التي يسعى إليها المبحوثون، وهو ما يتفق مع ما ذهبت إليه دراسة (Enrico Gandolfi et al. , 2021) التي أشارت إلى أن التفاعل الاجتماعي بين أفراد مجتمعات الألعاب يمكن أن يتم تقويضه وإضعافه إذا ارتبطت الأفعال السامة المؤذية والسلوكيات التخريبية بعض المواقف لا سيما تجاه النساء في الألعاب. لذلك قد يمكن توطيد الصلات هنا من خلال مجرد المعرفة بالأفراد ذوي الخبرة في مجال اللعبة ومشاهدة تكنيكاتهم هو ما جعل المبحوثين يشاركون بصورة أقل في التعليقات على البث الحي.

واقتصرت طبيعة التفاعلات لدى مشاركي مجموعة النقاش على التأكيد على أن الميزات الاجتماعية، مثل البث المباشر في مجتمعات الألعاب، تعتبر أهم التفاعلات باعتبار وسيلة فعالة لبناء الصداقات وتعزيز العلاقات بين اللاعبين. وأشير إلى أن مشاهدة البث

الحي لأداء لاعبين آخرين تعتبر أيضا وسيلة مفيدة للتعلم وتطوير مهارات اللعب. ويفضل هذا بشكل خاص من قبل المشاركين الذين لا يشاركون بشكل فعال في مجتمعات الألعاب، ولكن ينضمون إلى البث الحي أو صفحات اللاعبين الأخرى عندما يصادفونها بصورة عرضية. في هذه الحالة، يشاهدون البث الحي دون التفاعل، بهدف فهم الاستراتيجيات والتقنيات المستخدمة في اللعب. وفي بعض الأحيان، يشاركون بمشاركة صور أو فيديوهات توثّق تقدمهم في اللعبة، ولكن هذا يتم عبر التراسل الخاص مع المقربين منهم فقط، مما يعزز قيمتهم كلاعبين بين أقرانهم. وما ذكره المشاركون "أنا مهتم بمشاهدة طريقة لعب الآخرين كي أعرف المهارات التي أحتاجها في لعب" وأيضا "أكتفي بمشاركة تقدمي في اللعب مع أصدقائي المقربين وأرسله لهم على واتس آب"

مستوى التعرض للتنمر الإلكتروني في الألعاب الإلكترونية:

جدول رقم (١٤) يوضح الإعتقاد بوجود التنمر الإلكتروني في بيئة الألعاب الإلكترونية الجماعية

هل تعتقد بوجود التنمر الإلكتروني في بيئة الألعاب	ك	%
نعم	٢٨٧	%٨٩.٤
لا	٣٤	%١٠.٦
الإجمالي	٣٢١	%١٠٠

تشير نتائج الجدول السابق رقم (١٤) إلى مدى اعتقاد أفاد العينة بوجود التنمر الإلكتروني في بيئة الألعاب الإلكترونية الجماعية حيث أفاد معظمهم بوجود التنمر الإلكتروني بنسبة ٨٩.٤%، بينما يرى ١٠.٦% أنه لا وجود للتنمر الإلكتروني بالألعاب الإلكترونية.

وتتفق هذه النتائج مع نتائج دراسة (Coyne, I., et. al., 2009)[٦٦] التي أشارت إلى أن ٩٥٪ من اللاعبين الذين شملهم الاستطلاع قد عانوا من الحزن إلى حد ما (يشير مصطلح الحزن إلى جميع الأفعال السلبية التي يقوم بها بعض الأفراد في الألعاب والتي من بينها التنمر الإلكتروني). كما وجدت نتائج دراسة (Davis, 2002)[٦٧] أن أكثر من ٧٥٪ ممن شملهم الاستطلاع أفادوا بأنهم تعرضوا لنوع من السلوك السيئ في بيئة الألعاب.

تعرض المبحوثين للتنمر الإلكتروني في الألعاب الإلكترونية الجماعية عبر الإنترنت:

جدول رقم (١٥) يوضح أبعاد التنمر الالكتروني التي تعرض لها المبحوثون ببيئة الألعاب الإلكترونية (اعتبار أن الفرد ضحية للتنمر):

أبعاد التنمر	العبارات	دائما	أحيانا	نادرا	المتوسط	الانحراف المعياري	الترتيب
المضايقة والمطاردة	١- تلقيت تعليقات أو صورا أو مقاطع فيديو مسيئة عبر الألعاب	٣٩	١٤٨	١٣٤	١.٧٠٤٠	٠.٦٧٢٨٨	٩
		%١٢.١	%٤٦.١	%٤١.٧			
	٢- عانيت من لاعبين يفرضون أنفسهم علي عبر المراسلات الخاصة باللعبة	١٩٢	٨٤	٤٥	٢.٤٥٧٩	.72819٠	١
		%٥٩.٨	%٢٦.٢	%١٤			
	٣- عانيت من لاعبين يطاردونني في حساباتي لمضايقتي	٧١	٩٨	١٥٢	١.٧٤٧٧	.79561٠	٧
		%٢٢.١	%٣٠.٥	%٤٧.٤			
	٤- توعدني لاعب ما وهددني	٤٤	١١٦	١٦١	١.٦٣٥٥	.71229٠	١٢
		%١٣.٧	%٣٦.١	%٥٠.٢			
	٥- تطفل أحدهم على مساحة اللعب الخاصة بي	٤٧	١١٩	١٥٥	١.٦٦٣٦	.71951٠	١٠
		%١٤.٦	%٣٧.١	%٤٨.٣			

التحقير الإلكتروني	٦- تعمد أحد اللاعبين التقليل من شأني بسبب جنسيتي أو انتمائي	٨٢	١٠٧	١٣٢	١.٨٤٤٢	.80275٠	٤
		%٢٥.٥	%٣٣.٣	%٤١.١			
	٧- تعرضت للسخرية والإهانة من قبل بعض اللاعبين بسبب فشلي بإحدى مهام اللعبة	٢٠٩	٢٩	٨٣	٢.٣٩٢٥	.87060٠	٢
		%٦٥.١	%٩	%٢٥.٩			
	٨- أطلق علي أحد اللاعبين أسماء غير لائقة للتقليل من شأني	٦١	١٠٦	١٥٤	١.٧١٠٣	.76660٠	٨
		%١٩	%٣٣	%٤٨			
انتحال الهوية والتنكر	٩- انتحل لاعب ما هويتي وتصرف بشكل يؤذي اسمي وصورتي	٢٥	١٢١	١٧٥	١.٥٣٢٧	.63715٠	١٤
		%٧.٨	%٣٧.٧	%٥٤.٥			
	١٠- تظاهر لاعب ما بشخصية أخرى ليضايقني دون أن يظهر هويته الحقيقية	٧٥	١٠٥	١٤١	١.٧٩٤٤	.79536٠	٥
		%٢٣.٤	%٣٢.٧	%٤٣.٩			
	١١- انتحل لاعب هوية مسئولين أو لاعبين آخرين من خلال أسماء وصور مماثلة	٥١	١٤٥	١٢٥	١.٧٦٩٥	.70476٠	٦
		%١٥.٩	%٤٥.٢	%٣٨.٩			
الإقصاء	١٢- تعرضت للحظر من قبل إحدى الفرق أو المجموعات	٢٩	١٢٦	١٦٦	١.٥٧٣٢	.65319٠	١٣
		%٩	%٣٩.٣	%٥١.٧			
	١٣- تعمد لاعب تخريب حدث خاص بي ومقاطعته (بث حي/لعب ...)	٢٠	١٢٧	١٧٤	١.٥٢٠٢	.61267٠	١٥
		%٦.٢	%٣٩.٦	%٥٤.٢			
	١٤- تعرضت للتجاهل أو للقتل من قبل اللاعبين الذين أشاركهم بالفريق	١٦٦	١٠٦	٤٩	٢.٣٦٤٥	.73390٠	٣
		%٥١.٧	%٣٣	%١٥.٣			

وفقا لاتجاه الرأي لمقياس ليكرت الثلاثي (دائما: من ٢.٣٤ إلى ٣)، (أحيانا: من ١.٦٧ إلى ٢.٣٣)، (نادرا: من ١ إلى ١.٦٦) وباستقراء الجدول السابق رقم ١٧ يتضح ما يلي:

تشير نتائج الجدول السابق رقم (١٥) إلى أن أغلب أشكال التنمر الإلكتروني التي عانى منها أفراد العينة وتعرضوا إليها بصفة دائمة هو وجود أفراد يفرضون أنفسهم حيث كانت الفقرة رقم ٢ "عانيت من أشخاص يفرضون أنفسهم علي عبر المراسلات الخاصة باللعبة" في الترتيب الأول بين الفقرات بأعلى متوسط ٢.٤٥٧٩ والذي يمثل في ميزان تقديرات ليكرت "دائما"، ثم الفقرة رقم ٧ " تعرضت للسخرية والإهانة من قبل بعض اللاعبين بسبب فشلي بإحدى مهام اللعبة" في الترتيب الثاني بمتوسط ٢.٣٩٢٥ والتي تدلل على أن اتجاه العينة لهذه العبارة "دائما"، ثم عبارة رقم ٣ " تعرضت للتجاهل أو للقتل من قبل اللاعبين الذين أشاركهم بالفريق" بمتوسط قدره ٢.٣٦٤٥ والتي تدلل على أن اتجاه العينة لهذه العبارة هو "دائما" ما يتعرضون لهذا النوع من التجاهل.

بينما كانت استجابات أفراد العينة تجاه مجموعة من العبارات تدلل على أن حدوثها معهم لم يكن بصورة دائمة وإنما تعرضوا لها في بعض الأحيان، هذه العبارات على الترتيب هي "تعمد أحدهم التقليل من شأني بسبب جنسيتي أو انتمائي" بمتوسط ١.٨٤٤٢، ثم "تظاهر شخص ما بشخصية أخرى من أجل أن يرسل لي رأيا سلبيا دون أن يظهر هويته الحقيقية" بمتوسط ١.٧٩٤٤، تلتها عبارة "انتحال هوية المسئولين أو لاعبين آخرين من خلال أسماء وصور مماثلة" بمتوسط قدره ١.٧٦٩٥، يليها "عانيت من لاعبين يطاردونني في حساباتي

لمضايقتي" بمتوسط ١.٧٤٧٧، يليها "أطلق علي أحد اللاعبين أسماء غير لائقة للتقليل من شأني" بمتوسط ١.٧١٠٣، ثم عبارة "تلقيت تعليقات أو صورا أو مقاطع فيديو مسيئة" بمتوسط ١.٧٠٤٠، ثم "تطفل أحدهم على مساحة اللعب الخاصة بي" بمتوسط ١.٦٦٣٦.

بينما كانت استجابات العينة تجاه بعض العبارات أنها كانت نادرة الحدوث معهم وهي "توعدني لاعب ما وهددني" بمتوسط ١.٦٣٥٥، "تعرضت للحظر من قبل إحدى الفرق أو المجموعات" بمتوسط ١.٥٧٣٢، "انتحل لاعب هويتي وتصرف بشكل يؤذي اسمي وصورتي" بمتوسط ١.٥٣٢٧، ثم "تعمد لاعب آخر تخريب حدث خاص بي ومقاطعته (بث حي/لعب ...)" بمتوسط ١.٥٢٠٢.

ومن خلال حساب المتوسط التجميعي لكل محور على حدة تشير النتائج إلى أن "التحقير الإلكتروني" هو أكثر ما عانى منه أفراد العينة حيث كان المتوسط التجميعي لهذا المحور١.٩٨٢٣، يليه "المضايقة والمطاردة" بمتوسط تجميعي ١.٨٤١٧، ثم "انتحال الهوية والتنكر" بمتوسط تجميعي ١.٨١٩٣، ثم "الإقصاء" ١.٦٩٨٩. ويمكن تفسير شيوع التحقير الإلكتروني بصورة أكبر من الأبعاد الأخرى باعتباره الوسيلة التي تعد أسرع في التنمر ولا تحتاج جهدا مثل المضايقة عبر مطاردة الآخرين في حساباتهم أو انتحال هوياتهم بغرض الإيذاء. بينما لم يفد المبحوثون في مجموعة النقاش بتعرضهم للتنمر الإلكتروني إلا في حدود ضيقة، وكانت أغلبها يتعلق بتنمر لفظي، حيث اعتبروا أنفسهم شهودا على فعل التنمر أكثر من تعرضهم له.

جدول رقم (١٦) مستوى تعرض أفراد العينة للتنمر الإلكتروني بالألعاب الإلكترونية

التعرض للتنمر الإلكتروني	الإجمالي	
	ك	%
منخفض	107	%33.3
متوسط	188	%58.6
مرتفع	26	%8.1
الإجمالي	٣٢١	%١٠٠

تشير نتائج الجدول السابق (رقم ١٦) إلى مستوى تعرض الجمهور للتنمر الإلكتروني في الألعاب الإلكترونية، وكانت الإجابات قد قدرت وفقا لمقياس ليكرت الثلاثي دائما=٣، أحيانا=٢، نادرا=١، وبالتالي فإن محصلة المقياس تتكون من (29) درجة من ١٤: ٤٢، مقسمة على ثلاثة مستويات حيث إن المستوى المنخفض للتنمر (١٤- ٢٣)، المستوى المتوسط (٢٤-٣٢)، المستوى المرتفع (٣٣-٤٢).

لذلك كانت نسبة المبحوثين الذين تعرضوا للتنمر بصورة كبيرة ٨.١%، بينما كانت نسبة المبحوثين الذين تعرضوا للتنمر الإلكتروني بصورة متوسطة هي ٥٨.٦% وكانت نسبة المبحوثين الذين تعرضوا للتنمر الإلكتروني ولكن بصورة منخفضة هي ٣٣.٣%.

ومن خلال نتائج الجدولين السابقين (١٥، ١٦) تجدر الإشارة إلى أهمية حماية الحقوق الرقمية وتعزيز الأمان عبر الإنترنت حتى في مجال الألعاب الإلكترونية التي تعد بيئة

ترفيهية للمستخدمين. كما يجب توفير بيئة مراقبة فعالة للتصرفات السلبية والتنمر عبر الإنترنت، وضرورة تعزيز الوعي بأضرار التنمر وتعزيز القدرات على التصدي لهذا السلوك الضار.

جدول رقم (١٧) الفرق بين الذكور والإناث في درجة التعرض للتنمر الإلكتروني

	النوع	العدد N	المتوسط الحسابي Mean	الانحراف المعياري	قيمة T	درجات الحرية df	مستوى المعنوية Sig
تعرض المبحوثين للتنمر الإلكتروني	ذكر	152	1.7171	.58022	.875	319	.382
	أنثي	169	1.7751	.60482			

تشير نتائج اختبار (ت) بالجدول السابق حول دلالة الفرق بين الذكور والإناث في التعرض للتنمر الإلكتروني باعتبار أن الفرد ضحية حيث بلغت قيمة (ت) ٠.٨٧٥، عند مستوى معنوية ٠.٣٨٢، وهي غير دالة، أي أنه لم تكن هناك اختلافات بين الذكور والإناث وفقا لمتغير النوع. مما يعني عدم وجود فروق إلى سلوكيات المشاركة الإلكترونية بين الذكور والإناث. وتختلف هذه النتائج مع نتائج دراسة (Baris Cagirkan, Gunal Bilek, 2021) التي ذهبت إلى وجود أن الإناث أكثر عرضة للتنمر من الذكور.

جدول رقم (١٨) تعرض المبحوثين للتنمر الإلكتروني وفقا لمتغير العمر

	العمر	العدد N	المتوسط الحسابي Mean	الانحراف المعياري	درجات الحرية df	قيمة F	مستوى المعنوية Sig
تعرض المبحوثين للتنمر الإلكتروني	أقل من ٢١ عامًا	142	1.7324	.60630	3 317	2.012	.112
	من٢١ إلى أقل من ٣٠عامًا	94	1.6915	.56847			
	من٣٠ إلى أقل من ٤٠عامًا	53	1.9245	.54944			
	٤٠ عامًا فأكثر	32	1.6875	.64446			
	المجموع	321	1.7477	.59309			

تشير نتائج جدول (١٨) إلى عدم وجود فروق ذات دلالة إحصائية حيث أن قيمة (F) ٢.٠١٢ وهي غير دالة إحصائيا أي أنه لا توجد فروق وفقا لمتغير العمر في تعرض المبحوثين للتنمر الإلكتروني في بيئة الألعاب الإلكترونية عبر الإنترنت. وقد يرجع ذلك إلى أن سلوك التنمر يحدث بشكل عشوائي ولا يفرق بين المستويات العمرية المختلفة لذلك فإن التغييرات التكنولوجية السلبية متمثلة في التنمر الإلكتروني موجودة لدى جميع الفئات.

جدول رقم (١٩) يوضح ردود أفعال المبحوثين لمواجهة التنمر الإلكتروني

رد فعل المبحوثين	ك	%
قمت بحظر الشخص الذي قام بالتنمر	١١٦	%٣٦.١
الإبلاغ الإلكتروني عن الشخص Report	٩١	%٢٨.٣
الخروج من اللعبة	٣١	%٩.٧
تجاهلت الأمر كأنه لم يحدث	٤٥	%١٤
المعاملة بالمثل والرد على الشخص بنفس الأسلوب الذي قام به	٢٩	%٩
طلبت من الشخص التوقف عن مضايقتي	٩	%٢.٨
الإجمالي	٣٢١	%١٠٠

تشير نتائج الجدول السابق رقم (١٩) إلى ردود أفعال المبحوثين تجاه التنمر الذي يحدث لهم في بيئة الألعاب، حيث أشار أغلب المبحوثين ٣٦.١% بأن حظر الشخص الذي قام بالتنمر عليهم هو رد الفعل الأول لهم الذي يقومون به تجاه تعرضهم للتنمر كما يمكن أن يجنبهم التعرض لهذا الفعل من نفس الشخص بالمستقبل، يلي تلك الإبلاغ الإلكتروني عن الشخص Report بنسبة ٢٨.٣%، بينما قام ٩.٧% منهم بالخروج من اللعبة، بينما تجاهل ١٤% منهم الأمر كأنه لم يحدث، يلي ذلك المعاملة بالمثل والرد على الشخص بنفس الأسلوب الذي قام به بنسبة ٩%، ثم الطلب المباشر من الشخص للتوقف عن المضايقة بنسبة ٢.٨%.

ويمكن تفسير هذه النتائج إلى ميل أفراد العينة إلى آليات المواجهة التي لا تضعهم في صراع مباشر وظاهر مع الشخص المتنمر فإجراءات مثل الحظر أو الإبلاغ الإلكتروني أو الخروج من الجيم هي آليات دفاعية غير مباشرة لا تتضمن مواجهة صريحة مع المتنمر؛ ربما بسبب عدم قناعتهم بجدوى المواجهة شخص لمثل هؤلاء الأشخاص، أو لإظهار عدم الأهمية للشخص المتنمر وعدم قدرته على التأثير وأنه غير مرحب به في مجتمع اللعبة. بينما يمكن اعتبار المعاملة بالمثل وطلبهم من المتنمر التوقف عن أفعاله هي آليات الخيار المواجهي أمام المتنمر وهي في خيار متأخر لدى المبحوثين نظرا لكونه ينطوي على إظهار مشاعرهم تجاه المعتدي وهو ما قد لا يرغب فيه اللاعبون -ربما لا ينتهي موقف التنمر عندها بل قد يتزايد السجال بين الفرد وبين المتنمر فقد يجد المتنمر سعادته من إزعاج الآخرين- كما أن مواجهته عبر طلب توقف التنمر قد تعد أفعالا عقلانية أمام تصرفات المتنمر غير العقلانية. وقد اختلفت هذه النتائج مع نتائج دراسة (Davis, 2002) حيث كان الرد مباشرة على مرتكب التنمر هو أكثر ردود الأفعال، يليها الإبلاغ عنه، يليها مغادرة اللعبة، ثم تفضيل التجاهل وعدم الرد.

مقياس التنمر الإلكتروني إذا كان الشخص شاهدا على التنمر:

جدول رقم (٢٠) أبعاد التنمر الالكتروني التي شاهدها المبحوثين في بيئة الألعاب الإلكترونية بالإنترنت (الفرد شاهدا على فعل التنمر)

الأبعاد	العبارات	دائما	أحيانا	نادرا	المتوسط	الانحراف المعياري	الترتيب
المضايقة والمطاردة	١- يقوم لاعبون بتعليقات مزعجة وشتائم للآخرين سواء نصية أو صوتية	٢٢٩	٧١	٢١	٢.٦٤٨٠	.6000	١
		%٧١.٣	%٢٢.١	%٦.٥			
	٢- يتعمد أحد اللاعبين بتحميل صور مسيئة بالملفات الشخصية	٥٥	١٥٤	١١٢	١.٨٢٢	.7001	١١
		%١٧.١	%٤٨	%٣٤.٩			
	٣- قام لاعب بتوعد آخر وهدده	١٤١	١١٧	٦٣	٢.٢٤٣٠	.7604	٦
		%١٩.٤	%٣٦.٤	%١٩.٦			
	٤- يتعمد لاعبون إصدار أصوات عالية أو مشتتة أثناء اللعب مع الآخرين	١١٣	١٢١	٨٧	٢.٠٨١٠	.7864	٩
		%٣٥.٢	%٣٧.٧	%٢٧.١			
التحقير الإلكتروني	٥- يتعمد أحد اللاعبين التقليل من شأن الآخرين واحتقارهم لأسباب ليس لها علاقة باللعب كأن يسخر من جنسية وهوية شخص	١٦٩	٩٨	٥٤	٢.٣٥٨	.7537	٤
		%٥٢.٦	%٣٠.٥	%١٦.٨			
	٦- يسخر اللاعبون من البعض بسبب أسلوبهم باللعب أو فشلهم بالمهام	١٩٩	٨٦	٣٦	٢.٥٠٧٨	٦٨٩٧.٠	٢
		%٦٢	%٢٦.٨	%١١.٢			
	٧- أطلق لاعب نكات محرجة بغرض تحقير والتقليل من البعض	١٦٣	١٠٨	٥٠	٢.٣٥٢٠	.7357	٥
		%٥٠.٨	%٣٣.٦	%١٥.٦			
	٨-أطلق أحد اللاعبين أسماء غير لائقة على الآخرين للتقليل من شأنهم	١٤٩	٩٦	٧٦	٢.٢٢٧	.8070	٧
		%٤٦.٤	%٢٩.٩	%٢٣.٧			
انتحال الهوية والتنكر	٩- قام لاعب بانتحال هوية المسئولين أو لاعبين آخرين من خلال أسماء وصور مماثلة	٥٦	١٣٤	١٣١	١.٧٦٦	.7277	١٢
		%١٧.٤	%٤١.٧	%٤٠.٨			
	١٠- يشارك لاعبون بهويات لا تدل على شخصيتهم الحقيقية	٨٤	١٤٨	٨٩	١.٩٨٤	.7351	١٠
		%٢٦.٢	%٤٦.١	%٢٧.٧			
الإقصاء	١١- كان هناك اتجاه إلى اتخاذ موقف ضد لاعب	٥٢	١٣٨	١٣١	١.٧٥٣	.7149	١٣
		%١٦.٢	%٤٣	%٤٠.٨			
	١٢- يتعمد لاعبون تخريب حدث خاص بلاعبين آخرين (بث حي/بطولة ...)	١٢٩	١١٤	٧٨	٢.١٥٨٩	.7883	٨
		%٤٠.٢	%٣٥.٥	%٢٤.٣			
	١٣- قد يتجاهل البعض لاعبين آخرين ممن يشاركونهم بنفس الفريق باللعبة	١٧٥	٨٨	٥٨	٢.٣٦٤٥	.7712	٣
		%٥.٥٤	%٢٧.٤	%١٨.١			

باستقراء الجدول السابق رقم (٢٠) يتضح ما يلي:

كانت أكثر أشكال التنمر الإلكتروني التي يرى أفراد العينة شيوع حدوثها في بيئة الألعاب الإلكترونية هي "التعليقات المزعجة وشتائم للآخرين سواء نصية أو صوتية" بمتوسط ٢.٦٤٨، يلي ذلك عبارة "يسخر اللاعبون من البعض بسبب أسلوبهم باللعب أو فشلهم بالمهام" بمتوسط قدره ٢.٥٠٧٨، ثم "قد يتجاهل البعض لاعبين آخرين ممن يشاركونهم بنفس الفريق باللعبة" بمتوسط ٢.٣٦٤٥، يليها عبارة "يتعمد أحد اللاعبين التقليل من شأن الآخرين واحتقارهم لأسباب ليس لها علاقة باللعب كأن يسخر من جنسية وهوية شخص" بمتوسط قدره ٢.٣٥٨، ثم "أطلق لاعب نكات محرجة بغرض تحقير والتقليل من البعض" بمتوسط قيمته ٢.٣٥٢، ثم "قام لاعب بتوعد آخر وهدده" بمتوسط ٢.٢٤٣.

وكانت مجمل العبارات التي حظيت باتجاه متوسط من العينة "أطلق أحد اللاعبين أسماء غير لائقة على الآخرين للتقليل من شأنهم" بمتوسط ٢.٢٢٧، ثم " يتعمد لاعبون تخريب حدث خاص بلاعبين آخرين (بث حي/بطولة ...)" بمتوسط ٢.١٥٨٩، ثم "يتعمد لاعبون إصدار أصوات عالية أو مشتتة أثناء اللعب مع الآخرين" بمتوسط ٢.٠٨١، ثم "يشارك لاعبون بهويات لا تدل على شخصيتهم الحقيقية" بمتوسط ١.٩٨٤، ثم "يتعمد أحد اللاعبين بتحميل صور مسيئة بالملفات الشخصية" بمتوسط ١.٨٢٢، ثم " قام لاعب بانتحال هوية المسئولين أو لاعبين آخرين من خلال أسماء وصور مماثلة " بمتوسط ١.٧٦٦، ثم "كان هناك اتجاه إلى اتخاذ موقف ضد لاعب" بمتوسط ١.٧٥٣.

ومن خلال النتائج السابقة تم حساب المتوسط التجميعي لكل بعد على حدة حيث كان "التحقير الإلكتروني" هو أكثر ما شاهده أفراد العينة من تنمر إلكتروني في بيئة الألعاب الإلكترونية عبر الإنترنت حيث كانت قيمة المتوسط التجميعي لهذا المحور ٢.٣٦١٤ يلي ذلك "المضايقة والمطاردة" بمتوسط تجميعي ٢.١٩٨٦، ثم "الإقصاء" بمتوسط تجميعي ٢.٠٩٢٤، ثم "انتحال الهوية والتنكر" بمتوسط تجميعي ١.٨٧٥٤.

ويمكن تفسير ذلك بسبب التنافسية الشديدة في بعض الألعاب ورغبة اللاعبون في الفوز بأي وسيلة مما قد يلجأ البعض إلى التمر الإلكتروني من خلال التحقير لزعزعة ثقة الخصوم أو للسيطرة على الموقف، كما قد يكون التحقير ناتجا عن تجارب سلبية سابقة مما يدفع البعض إلى محاولة نقل تلك المشاعر السلبية عن طريق تحقير الآخرين. ويمكن الدفع أيضا بعوامل الثقافة حيث قد تكون بعض السلوكيات مقبولة لدى بعض اللاعبين ويستخدمونها كوسيلة للتعبير. كما يكن أن يعد الإنفاق الزائد للوقت أحد الأسباب التي تؤدي إلى المضايقة والطاردة للاعبين في حساباتهم المختلفة.

جدول رقم (٢١) مستوى مشاهدة أفراد العينة للتنمر الإلكتروني ببيئة الألعاب الإلكترونية

مشاهدة أفعال التنمر الإلكتروني	الإجمالي	
	ك	%
منخفض	40	%12.46
متوسط	161	%50.16
مرتفع	120	%37.38
الإجمالي	٣٢١	%١٠٠

تشير نتائج الجدول السابق (٢١) إلى مستوى مشاهدة الجمهور للتنمر الإلكتروني في الألعاب الإلكترونية وكانت الاستجابات قد قدرت وفقا لمقياس ليكرت الثلاثي دائما=٣، أحيانا=٢، نادرا=١، وبالتالي فإن محصلة المقياس تتكون من (٢٧) درجة من ١٣: ٣٩، مقسمة على ثلاثة مستويات حيث إن المستوى المنخفض للتنمر (١٣- ٢١)، المستوى المتوسط (٢٢-٣٠)، المستوى المرتفع (٣١-٣٩). وتشير النتائج إلى أن مستوى مشاهدة الأفراد لأفعال التنمر كان بصورة متوسطة بنسبة ٥٠.١٦%، ثم بصورة مرتفعة ٣٧.٣٨%، ثم بصورة منخفضة بنسبة ١٢.٤٦%.

ويمكن اعتبار أن نصف الأفراد الذين شملتهم الدراسة قد شاهدوا أفعال التنمر بمستوى متوسط يشير إلى تواجد واضح ومتكرر للتنمر في بيئة الألعاب الإلكترونية عبر الإنترنت ما جعل الأفراد يشاهدونها بصورة كبيرة. كما كانت نسبة كبيرة من الأفراد أيضا يشاهدون أفعال التنمر بشكل مرتفع ويمكن أن يكون هذا مؤشرا على وجود محتوى عنف أو تنمر ينتشر بشكل واسع عبر بيئة الألعاب الإلكترونية. ما يدلل على أن التنمر الإلكتروني مشكلة حقيقية في بيئة الألعاب الإلكترونية عبر الإنترنت مما يستدعي اتخاذ إجراءات لمكافحة التنمر وتوعية اللاعبين حول آثاره السلبية وتعزيز بيئة آمنة في الألعاب الإلكترونية عبر الإنترنت.

وتعزز هذه النتيجة رؤية المبحوثين لمدى وجود التنمر الإلكتروني في ساحات الألعاب وأشكاله، حيث يتفق المشاركون بشكل عام على وجود تنمر وعادة ما يظهر على شكل تنمر لفظي، ويدلل على ذلك ما ذكره أحد المشاركين "التنمر ألف في الألف"، وأيضا "طبعا في تنمر بشكل كبير جدا جدا"، وأيضا "أفضل إغلاق المايك بسبب الألفاظ التي قد أسمعها ولا دخل لي بما يحدث وأستمتع باللعب فقط". ويلاحظ أن التنمر قد يكون هجوما منظما على شخص في مجموعة الخصم، سواء كان ذلك بسبب غياب درع في اللعبة، أو ضعف في الإنفاق على الميزات والترقيات في اللعبة، أو حتى بسبب قلة الخبرة في اللعبة. ويشير المشاركون إلى إمكانية حدوث هجوم من تحالف على تحالف آخر، وشيوع زراعة جواسيس في تحالفات أخرى للحصول على معلومات حول الخصوم. ومع ذلك، يعتقد بعض المشاركين أن بعض أشكال التنمر اللفظي قد لا يعتبرونها تنمرا طالما كانت داخل نطاق فريقهم.

جدول رقم (٢٢) الفرق بين الذكور والإناث في درجة مشاهدة التنمر الإلكتروني بساحة الألعاب الإلكترونية

مشاهدة المبحوثين للتنمر الإلكتروني بالألعاب	النوع	العدد N	المتوسط الحسابي Mean	الانحراف المعياري	قيمة T	درجات الحرية df	مستوى المعنوية Sig
	ذكر	152	2.2632	.67830	.357	319	.721
	أنثي	169	2.2367	.64795			

تشير نتائج الجدول السابق (٢٢) إلى عدم وجود فروق ذات دلالة إحصائية بين الذكور والإناث في مشاهدة أفعال التنمر الإلكتروني في بيئة الألعاب الإلكترونية حيث إن قيمة (ت) ٣٥٧. عند درجات حرية ٣١٩ ومستوى معنوية ٧٢١. وهي غير دالة إحصائيا أي أنه لا

توجد فروق وفقا لمتغير العمر في مشاهدة المبحوثين للتنمر الإلكتروني في بيئة الألعاب الإلكترونية عبر الإنترنت. ويعني ذلك شيوع مشاهدة التنمر من قبل جميع الفئات دون تمييز.

جدول رقم (٢٣) يوضح العلاقة بين مشاهدة التنمر الإلكتروني وبين متغير العمر

	العمر	العدد N	المتوسط الحسابي Mean	الانحراف المعياري	درجات الحرية df	قيمة F	مستوى المعنوية Sig
مشاهدة المبحوثين للتنمر الإلكتروني	أقل من ٢١ عامًا	142	2.3239	.67948	3 317	3.860	.010
	من٢١ إلى أقل من ٣٠عامًا	94	2.1596	.66078			
	من٣٠ إلى أقل من ٤٠عامًا	53	2.3774	.52720			
	٤٠ عامًا فأكثر	32	1.9688	.69488			
	المجموع	321	2.2492	.66158			

تشير نتائج جدول (٢٣) إلى وجود فروق ذات دلالة إحصائية بين مشاهدة المبحوثين للتنمر الإلكتروني وفقا لمتغير العمر حيث بلغت قيمة (F) ٣.٨٦٠ وهي دالة عند مستوى معنوية ٠١٠. وقد جاءت هذه الفروق لصالح الفئة العمرية (من٣٠ إلى أقل من ٤٠عامًا) أي أن هاتين الفئتين أكثر مشاهدة للتنمر الإلكتروني بالألعاب الإلكترونية من غيرها من الفئات الأخرى. ويمكن أن يعكس ذلك النضج الذي تتمتع به هذه الفئات مما يجعلها تدرك العديد من الأفعال وتصنفها كأفعال تنمر. فقد لا يدرك الأفراد الأصغر سنا بنفس القدر أن هذه الأفعال قد تعتبر تنمرا.

جدول رقم (٢٤) يوضح ردود أفعال المبحوثين في حال شاهدوا تنمرا إلكترونيا يحدث من أحد اللاعبين:

ما ردود أفعالك تجاه ما يقوم به الأشخاص من التنمر	ك	%
يحزنني ما أراه من أفعال لكن لا أتدخل بالموضوع طالما لا يمسني	١٨٤	%٥٧.٣
لا شيء التنمر مجرد مزحة	٥٤	%١٦.٨
أدعو آخرين من أصدقائي لمتابعة ما يحدث	٣٦	%١١.٢
أحاول التصدي للشخص الذي يقوم بالتنمر على الآخرين	٢٩	%٩
أعيد نشر الجمل أو الصور أو النكات على سبيل المزاح	١٨	%٥
الإجمالي	٣٢١	%١٠٠

تشير بيانات الجدول السابق (٢٤) إلى أن أغلب ردود أفعال المبحوثين في حال شاهدوا حالة من التنمر الإلكتروني "يحزنني ما أراه من أفعال لكن لا أتدخل بالموضوع طالما لا يمسني" بنسبة ٥٧.٣%، ثم "لا شيء التنمر مجرد مزحة" ١٦.٨%، يلي ذلك "أدعو آخرين من أصدقائي لمتابعة ما يحدث" بنسبة ١١.٢%، يليها "أحاول التصدي للشخص الذي يقوم بالتنمر على الآخرين" بنسبة ٩%، يلي ذلك "أعيد نشر الجمل أو الصور أو النكات على سبيل المزاح" بنسبة ٥%. وتدلل هذه النتائج على أن تفضيل اتخاذ المواقف السلبية أمام حالة التنمر التي يشاهدونها وعدم التدخل وتفضيل البقاء بعيدا عن حالة الصراع بالتنمر مقدما على محاولات التصدي أو المشاركة في حالة التنمر.

مقياس التنمر الإلكتروني إذا كان الشخص متنمرا:

جدول رقم (٢٥) يوضح أبعاد التنمر الإلكتروني المختلفة التي قام بها المبحوثون ببيئة الألعاب الإلكترونية

الأبعاد	العبارات	دائما	أحيانا	نادرا	المتوسط	الإنحراف المعياري	رتبة السؤال
المضايقة والمطاردة	١- سبق أن قمت سابقا بإرسال رسائل أو صور أو مقاطع فيديو تسبب ضيقا للاعبين آخرين	٢٨	٦٢	٢٣١	1.3676	.63890	١٢
		%٨.٧	%١٩.٣	%٧٢			
	٢- ألححت بالتواصل مع لاعبين ومراسلتهم عبر المراسلات الخاصة باللعبة مرارا رغم عدم استجابتهم لك	٢٤	٧٧	٢٢٠	1.3894	0.62331	١٠
		%٧.٥	%٢٤	%٦٨.٥			
	٣- سبق لك أن بحثت وتتبعت أحد اللاعبين عبر حساباته المختلفة	٦١	٧٧	١٨٣	1.6199	0.78588	٣
		%١٩	%٢٤	%٥٧			
	٤- سبق أن توعدت لاعبا ما	٢٧	٨٨	٢٠٦	١.٤٤٢٤	٠.٧٨٥٨٨	٨
		%٨.٤	%٢٧.٤	%٦٤.٢			
	٥- تطفلت على مساحة لاعب آخر	١٦	٨٠	٢٢٥	1.3489	0.57261	١٤
		%٥	%٢٤.٩	%٧٠.١			
التحقير الإلكتروني	٦- سبق أن قللت من شأن لاعب بسبب جنسيته أو هويته ...الخ	٣٢	٧٠	٢١٩	1.4174	0.66629	٩
		%١٠	%٢١.٨	%٦٨.٢			
	٧- سخرت من لاعبين بسبب أسلوبهم باللعب أو عدم كفاءتهم	٣٧	١٠٠	١٨٤	1.5421	0.69301	٤
		%١١.٥	%٣١.٢	%٥٧.٣			
	٧- قمت بإحراج لاعب عن طريق المزح بنكات مقصودة	٣٧	٨٦	١٩٨	1.4984	0.69428	٦
		%١١.٥	%٢٦.٨	%٦١.٧			
انتحال الهوية والتنكر	٩- تظاهرت أنك لاعب آخر (أكونت زائف) لترسل لآخرين رأي سلبي	٢١	٧٧	٢٢٣	1.3707	0.60437	١١
		%٦.٥	%٢٤	%٦٩.٥			
	١٠- قمت بعمل حساب مزيف بهوية لاعب آخر معروف	٤٧	٧٦	١٩٨	1.5296	0.73733	٥
		%١٤.٦	%٢٣.٧	%٦١.٧			
الإقصاء	١١- قمت بحظر شخص ما	٦٤	٩٢	١٦٥	1.6854	0.78506	١
		%١٩.٩	%٢٨.٧	%٥١.٤			
	١٢- دعوت اللاعبين إلى اتخاذ موقف ضد لاعب آخر	٢٨	١٠١	١٩٢	1.4891	0.65243	٧
		%٨.٧	%٣١.٥	%٥٩.٨			
	١٣- أتجاهل بعض اللاعبين حتى وإن كانوا يلعبون بنفس فريقي	٥٤	١١٢	١٥٥	1.6854	0.74419	٢
		%١٦.٨	%٣٤.٩	%٤٨.٣			

تشير نتائج الجدول السابق (٢٥) أن أكثر الأفعال الدالة على قيام الشخص بالتنمر هي الحظر حيث كانت عبارة "قمت بحظر لاعب آخر" في الترتيب الأول بمتوسط ١.٦٨٥٤، ثم "أتجاهل بعض اللاعبين حتى وإن كانوا يلعبون بنفس فريقي" بمتوسط ١.٦٨٥٤، ثم "سبق لك أن بحثت وتتبعت لاعبا عبر حساباته المختلفة" بمتوسط ١.٦١٩٩، ثم "سبق لك أن سخرت من قبل بعض اللاعبين بسبب أسلوبهم باللعب أو عدم كفاءتهم" بمتوسط١.٥٤٢١، ثم "قمت بعمل حساب مزيف بهوية لاعب آخر أعرفه" ١.٥٢٩٦، ثم "قمت بإحراج لاعب عن

طريق المزح بنكات مقصودة" ١.٤٩٨٤، ثم "دعوت لاعبين آخرين إلى اتخاذ موقف ضد شخص آخر" بمتوسط ١.٤٨٩١، ثم "سبق أن توعدت شخص ما" بمتوسط ١.٤٣٩٣، ثم "سبق أن قللت من شأن أحد بسبب جنسيته أو هويته أو شكله .....الخ" بمتوسط ١.٤١٧٤، ثم "ألححت بالتواصل مع لاعبين آخرين ومراسلتهم عبر المراسلات الخاصة باللعبة مرارا رغم عدم استجابتهم لك" بمتوسط ١.٣٨٩٤، ثم "تظاهرت أني شخص ما (قمت بعمل أكونت مزيف) من أجل أن أرسل لآخرين رأي لا أستطيع أن أقوله بنفسي" بمتوسط ١.٣٧٠٧، ثم "سبق أن قمت سابقا بإرسال رسائل أو صور أو مقاطع فيديو تسبب ضيق للآخرين" بمتوسط ١.٣٦٧٦، ثم "أطلقت على أحد اللاعبين أسماء غير لائقة للتقليل من شأنه" بمتوسط ١.٣٥٥١، ثم " تطفلت على مساحة لاعب آخر " بمتوسط قدره ١.٣٤٨٩.

ومن خلال النظر إلى المتوسط التجميعي لكل بعد على حدة كان الإقصاء: هو أكثر نوع من التنمر يمارسه أفراد العينة، حيث كان لديهم أعلى متوسط تجميعي بقيمة ١.٦١٩٩. ويشير ذلك إلى أن الأفراد في العينة يشاهدون ويتعرضون للإقصاء بشكل كبير في بيئة الألعاب الإلكترونية عبر الإنترنت. ويشمل الإقصاء إخراج اللاعبين من المجموعات أو الفرق، أو تجاهلهم أو استبعادهم من الأنشطة الاجتماعية في اللعبة. كما يمكن أن تعكس أفعال الإقصاء توجها معينا في مجتمع اللاعبين أو في نوعية الألعاب التي يشاركون فيها. ويأتي في المرتبة الثانية في قائمة أنواع التنمر الممارسة بواسطة أفراد العينة التحقير الإلكتروني حيث كان المتوسط التجميعي قدره ١.٤٨٦٠. ويعني ذلك أن التحقير الإلكتروني باعتباره إهانة أو استخدام لغة مهينة أو تجريح الآخرين، يحدث بشكل شائع أيضا في بيئة الألعاب الإلكترونية عبر الإنترنت.

يأتي في المرتبة الثالثة انتحال الهوية والتنكر، حيث كان المتوسط تجميعي قدره ١.٤٥٠٢. مما يشير إلى أن بعض الأفراد في العينة يمارسون التنمر من خلال انتحال هويات أخرى أو التنكر واستخدامهم للتلاعب بالآخرين في بيئة الألعاب الإلكترونية عبر الإنترنت. وفي المرتبة الرابعة المضايقة والمطاردة، حيث كان المتوسط تجميعي قدره ١.٤٣٣٠. وقد يشمل ذلك مطاردة اللاعبين أو التشويش على تجربتهم في اللعبة. وتعكس هذه النتائج وجودا واضحا للتنمر في بيئة الألعاب الإلكترونية عبر الإنترنت، حيث يتعرض اللاعبون لأنواع مختلفة من التنمر بشكل متكرر.

جدول رقم (٢٦) يوضح مستوى قيام المبحوثون بالتنمر الإلكتروني

مستوى قيام الفرد بالتنمر الإلكتروني	الإجمالي	
	ك	%
منخفض	241	%75.1
متوسط	72	%22.4
مرتفع	8	%2.5
الإجمالي	٣٢١	%١٠٠

تدلل نتائج هذا الجدول (٢٦) على انخفاض مستوى قيام المبحوثين بالتنمر الإلكتروني بالألعاب الإلكترونية، حيث تم بناء هذا المقياس من ١٣ عبارة قدرت الإجابات دائما = ٣، أحيانا = ٢، نادرا = ١، وبالتالي فإن محصلة المقياس تتكون من (٢٧) درجة من ١٣: ٣٩،

مقسمة على ثلاثة مستويات حيث إن المستوى المنخفض للتنمر (١٣- ٢١)، المستوى المتوسط (٢٢-٣٠)، المستوى المرتفع (٣١-٣٩).

لذلك توضح النتائج التالية توزيع المبحوثين ونسب مشاركتهم في أفعال التنمر الإلكتروني: نسبة المبحوثين الذين ينخرطون في أفعال التنمر: يبلغ ٢.٥٪ فقط. وهي نسبة قليلة جدا من المبحوثين الذين يقومون بممارسة أفعال التنمر الإلكتروني في الألعاب. بينما كانت نسبة المبحوثين الذين يقومون بالتنمر بنسبة متوسطة: يبلغ ٢٢.٤٪ ويمكن أن يشمل ذلك أعمال التنمر المتقطعة على الآخرين. بينما كانت النسبة الأكبر من المبحوثين تقدر ب ٧٥.١٪ تميل إلى ممارسة أفعال التنمر الإلكتروني بمستوى منخفض.

وقد أفاد المشاركون بمجموعة النقاش بأنهم يقومون أحيانا بأفعال يمكن أن تعتبر تنمرا، ولكنهم لا يرونها كذلك نظرا لأنها تحدث بين أصدقائهم في اللعبة. وتشمل أشكال التنمر الشائعة لديهم السخرية من الآخرين بسبب طريقة لعبهم، أو الانفعال عليهم لتسببهم في التأخير وعدم التقدم. فيقول أحد المشاركين "لدي صديق كل همه جمع المزايا وبناء قلعته دون أن يشارك في المعارك فأطلق عليه لفظ فلاح جاي يزرع، وهو يشعر بالضيق من ذلك". ويشاهد المشاركون أفعال التنمر من الآخرين بصورة كبيرة خاصة التوعد والتهديد بين اللاعبين الجنسيات العربية "هناك توعد وتهديد بصورة كبيرة للغاية والسبب الرئيسي هو جنسية كل فرد".

جدول رقم (٢٧) الفرق بين الذكور والإناث في مستوى القيام بالتنمر الإلكتروني

قيام المبحوثين بالتنمر الإلكتروني	النوع	العدد N	المتوسط الحسابي Mean	الانحراف المعياري	قيمة T	درجات الحرية df	مستوى المعنوية Sig
	ذكر	152	1.2434	.46030	1.045	319	.297
	أنثي	169	1.3018	.53234			

تشير نتائج تحليل اختبار(ت) في الجدول السابق رقم (٢٨) إلى عدم وجود فروق بين الذكور والإناث في القيام بالتنمر الإلكتروني بالألعاب الإلكترونية عبر الإنترنت حيث كانت قيمة (ت) ٣٥٧. عند درجات حرية ٣١٩ ومستوى معنوية ٧٢١.

جدول رقم (٢٨) الفرق بين مستوى قيام المبحوثين بالتنمر الإلكتروني وبين متغير العمر

	العمر	العدد N	المتوسط الحسابي Mean	الانحراف المعياري	درجات الحرية df	قيمة F	مستوى المعنوية Sig
قيام المبحوثين بالتنمر الإلكتروني	أقل من ٢١ عامًا	142	1.2324	.45609	3 317	1.132	.336
	من٢١ إلى أقل من ٣٠عامًا	94	1.2872	.52101			
	من٣٠ إلى أقل من ٤٠عامًا	53	1.3774	.59570			
	٤٠ عامًا فأكثر	32	1.2500	.43994			
	المجموع	321	1.2741	.49961			

تشير نتائج الجدول السابق رقم (٢٨) إلى عدم وجود فروق ذات دلالة إحصائية بين مستوى قيام المبحوثين بالتنمر الإلكتروني وبين متغير العمر حيث كانت قيمة F = ١.١٣٢، عند مستوى معنوية ٣٣٦.

جدول رقم (٢٩) يوضح أسباب التنمر الإلكتروني بالألعاب الإلكترونية

الأبعاد	العبارات	موافق	محايد	غير موافق	المتوسط	الانحراف المعياري	الترتيب
الكفاءة الذاتية	١- يمكن لأي لاعب استخدام غرف الدردشة الخاصة باللعبة وقول ما يشاء	١٩٨	٩٣	٣٠	٢.٥٢٣	0.6616	١
		%٦١.٧	%٢٩	%٩.٣			
	٢- يستطيع أي فرد إنشاء حساب مزيف لمضايقة اللاعبين دون أن يتم كشفه	١٧٢	١٠٥	٤٤	٢.٣٩٨	0.7179	٤
		%٥٣.٦	%٣٢.٧	%١٣.٧			
	٣- يستطيع اللاعبون حظر أو تقييد شخص داخل اللعبة	١٣٢	١١١	٧٨	٢.١٦٨	0.79238	٧
		%٤١.١	%٣٤.٦	%٢٤.٣			
	٤-من السهل البحث عن اللاعبين والوصول إلى بياناتهم وحساباتهم على المنصات الأخرى مثل مواقع التواصل الاجتماعي	١٧٥	١٠٩	٣٧	٢.٤٢٩	0.69073	٢
		%٥٤.٥	%٣٤	%١١.٥			
المجهولية	٥-يعتقد اللاعبون أنه من السهل القيام بالتنمر طالما لم يكن الفرد وجها لوجه مع الآخر	٩٤	٩٦	١٣١	١.٨٨٤	0.83054	١٤
		%٢٩.٣	%٢٩.٩	%٤٠.٨			
	٦-يمكن أن يتنمر اللاعبون نظرا لعدم معرفة الآخرين بهم ولن ترتبط أفعالهم باسمهم وهويتهم	١٧٠	١١٣	٣٨	٢.٤١١	0.69309	٣
		%٥٣	%٣٤.٢	%١١.٨			
القوة التفاضلية	٧-يعتقد البعض أن التنمر وسيلة لإظهار القوة وفرض السلطة على الآخرين (الشعور بالقوة)	٩٣	١٢٨	١٠٠	١.٩٧٨	0.77630	١١
		%٢٩	%٣٩.٩	%٣١.٢			
	٨- قد يلجأ لاعب إلى التنمر من أجل محاولته تحقيق المساواة مع لاعب متفوق عليه (الشعور بالقوة)	٥٣	٩٥	١٧٣	1.626	.75230	١٧
		%١٦.٥	%٢٩.٦	%٥٣.٩			
	٩- يمكن للتنمر الإلكتروني أن يكون سبب لإقناع الآخرين بالفرد ومن ثم حيازته للقبول (القبول)	٨٩	١٠٥	١٢٧	١.٨٨١	0.81298	١٥
		%٢٧.٧	%٣٢.٧	%٣٩.٦			
	١٠-يرى البعض أن التنمر وسيلة للحصول على جذب انتباه الآخرين (جذب الانتباه)	١٢٠	١٠٧	٩٤	٢.٠٨١	0.81374	٩
		%٣٧.٤	%٣٣.٣	%٢٩.٣			

توقع النتيجة	١١-يستطيع المتنمر في الألعاب الإفلات دائما من العقاب	٧٣	١٤٦	١٠٢	1.909	0.7339	١٣
		%٢٢.٧	%٤٥.٥	%٣١.٨			
	١٢- يدرك المتنمر أنه عرضة للإبلاغ الإلكتروني Report من قبل الآخرين إذا ارتكب فعل التنمر	١٤٨	١٠٨	٦٥	2.258	0.7736	٦
		%٤٦.١	%٣٣.٦	%٢٠.٢			
	١٣- يدرك اللاعبون أن التنمر يمكن أن يسبب أذى للضحية	١١١	٩٣	١١٧	1.981	0.8438	١٠
		%٣٤.٦	%٢٩	%٣٦.٤			
	١٤- يعتقد اللاعبون أن التنمر يمكن أن يؤدي إلى الحجب من اللعبة	١٣٠	١١٤	٧٧	2.165	0.7871	٨
		%٤٠.٥	%٣٥.٥	%٢٤			
المعتقدات البيئية	١٥- يعتقد الأشخاص المقربون من حولي أنه من المقبول في بعض الأحيان التنمر على اللاعبين	٧٤	١١١	١٣٦	١.٨٠٧	0.78666	١٦
		%٢٣.١	%٣٤.٦	%٤٢.٤			
	١٦- يعتقد المقربون أنه لا مانع من الانضمام لجماعة المتنمرين عندما يتعرض شخص لا نحبه للتنمر	١٤٦	١٤٨	٢٧	٢.٣٧	0.63464	٥
		%٤٥.٥	%٤٦.١	%٨.٤			
	١٧- يعتقد البعض أن التنمر جزء لا يتجزأ من التنافس بالألعاب	٨٨	١٢٠	١١٣	١.٩٢٢	0.78870	١٢
		%٢٧.٤	%٣٧.٤	%٣٥.٢			

من الجدول السابق رقم (٢٩) يتضح أن أكثر أسباب حدوث التنمر الإلكتروني ببيئة الألعاب الإلكترونية عبر الإنترنت هي "استخدام أي لاعب غرف الدردشة الخاصة باللعبة وقول ما يشاء" بمتوسط ٢.٥٢٣٤،

ثم "من السهل البحث عن اللاعبين والوصول إلى بياناتهم وحساباتهم على المنصات الأخرى مثل مواقع التواصل الاجتماعي" بمتوسط قدره ٢.٤٢٩، ثم "يمكن أن يتنمر اللاعبون نظرا لعدم معرفة الآخرين بهم ولن ترتبط أفعالهم باسمهم وهويتهم" بمتوسط ٢.٤١١، ثم "يستطيع أي فرد إنشاء حساب مزيف لمضايقة اللاعبين دون أن يتم كشفه" بمتوسط قيمته ٢.٣٩٨، يلي ذلك "يعتقد المقربون أنه لا مانع من الانضمام لجماعة المتنمرين عندما يتعرض شخص لا نحبه للتنمر" بمتوسط ٢.٣٧، ثم عبارة " يدرك المتنمر أنه عرضة للإبلاغ الإلكتروني Report من قبل الآخرين إذا ارتكب فعل التنمر" بمتوسط ٢.٢٥٨، ثم "يستطيع اللاعبون حظر أو تقييد شخص" بمتوسط ٢.١٦٨، ثم "يعتقد اللاعبون أن التنمر يمكن أن يؤدي إلى الحجب من اللعبة" بمتوسط ٢.١٦٥، ثم "يرى البعض أن التنمر وسيلة للحصول على جذب انتباه الآخرين" بمتوسط٢.٠٨١، ثم "يدرك اللاعبون أن التنمر يمكن أن يسبب أذى للضحية" ١.٩٨١، ثم "يعتقد البعض أن التنمر يساعد على إظهار القوة والسلطة على الآخرين" بمتوسط ١.٩٧٨، ثم "يعتقد البعض أن التنمر جزء لا يتجزأ من التنافس بالألعاب" بمتوسط ١.٩٢٢، ثم "يستطيع المتنمر في الألعاب الإفلات دائما من العقاب" بمتوسط ١.٩٠٩، ثم "يعتقد اللاعبين أنه من السهل القيام بالتنمر طالما لم يكن الفرد وجها

لوجه مع الآخر" بمتوسط ١.٨٨٤، ثم "يمكن للتنمر الإلكتروني أن يكون سببا لإقناع الآخرين بالفرد ومن ثم حيازته للقبول" بمتوسط ١.٨٨١، يليها "يعتقد الأشخاص المقربون من حولي أنه من المقبول في بعض الأحيان التنمر على اللاعبين" بمتوسط١.٨٠٧، ثم "قد يلجأ لاعب إلى التنمر من أجل محاولته تحقيق المساواة مع لاعب متفوق عليه " بمتوسط١.٦٢٦.

ومن خلال حساب المتوسطات التجميعية لكل بعد على حدة يمكن القول إن أكثر أسباب التنمر الإلكتروني وفقا لرؤية المبحوثين هي "الكفاءة الذاتية" بمتوسط تجميعي قدره ٢.٣٨٠١، يليها "المجهولية" بمتوسط تجميعي قدره ٢.١٤٨، ثم "توقع النتيجة (معرفته المسبقة بالعواقب)" بمتوسط تجميعي قدره٢.٠٧٨٧، ثم "المعتقدات البيئية" بمتوسط تجميعي ٢.٠٣٣٢، ثم "القوة التفاضلية" بمتوسط تجميعي قدره١.٨٩١٧.

يعني ذلك أن المبحوثين يمتلكون شعورا قويا بالكفاءة الذاتية، أي القدرة المتصورة على استخدام الأدوات الرقمية بفعالية للمشاركة في أو الوقاية من التصرفات السلبية على الإنترنت. قد يؤدي هذا الشعور إلى إمكانية الميل نحو مشاركة في أفعال التنمر الإلكتروني أو التحكم بالبيئة الافتراضية بطرق سلبية، خاصة إذا شعر الفرد أنه يستطيع التحكم في البيئة والتأثير على الآخرين. قد يكون للعب بشخصية مجهولة تأثير إيجابي على حدوث التنمر الإلكتروني، حيث يشعر الشخص بأنه يمكنه القيام بأفعال سلبية دون تبعات حقيقية على هويته الحقيقية. لذلك اعتقد عدد كبير من المبحوثين بتأثير المجهولية كسبب من أسباب حدوث التنمر الإلكتروني ويمكن أن يشير الاتجاه العام لأفراد العينة نحو مقياس "توقع النتيجة" إلى إدراكهم بمخاطر الانخراط في التنمر الإلكتروني والانسياق نحو هذا السلوك، حيث أن النتيجة السلبية التي قد تقع عليه تعد سببا في العزوف عنه الفعل عدم ارتكابه.

كما تعد المعتقدات البيئية باعتبارها أحد الأسباب المؤدية إلى التنمر فكانت اتجاهات المبحوثين نحوها تميل إلى الإيجابية فكلما شاهد الأفراد فعل التنمر بكثرة واعتقد من حولهم أنه أمر طبيعي فإن احتمال تبنيهم للتنمر الإلكتروني كسلوك يمكن أن يكون مرتفعا ويشير المتوسط الخاص بقياس أثر المعتقدات البيئية كسببا للتنمر إلى عدم جزم أفراد العينة بذلك بصورة قاطعة حيث كان الاتجاه العام هو محايد.

ويحدد المشاركون في مجموعة النقاش أسباب التنمر الإلكتروني التي يمكن إجمالها فيما يلي:

١- تأثير مستوى الإنفاق: اتفق المشاركون على أن مستوى التنمر يزداد في الألعاب المجانية، حيث يُرى أن إنفاق الأموال في الألعاب يشجع على الحذر ويقلل من حالات التنمر، حيث يحترم اللاعبون حقوق بعضهم البعض لتجنب العقوبات وفقدان مكتسباتهم الافتراضية. فيرتبط مستوى الإنفاق في الألعاب بتكوين قيمة افتراضية للمشتريات داخل اللعبة، مثل الأموال الافتراضية والأسلحة والملابس الخاصة، فيرى المشاركون أن هذه المكتسبات تمثل جهدا ووقتا كبيرين قد قاموا بهم لإكمال المهام وتحقيق التقدم في اللعبة. وانطلاقا من هذه القيمة الاقتصادية الافتراضية اكتسبت هذه العناصر والشخصيات في بعض الأحيان قيمة نقدية في العالم الحقيقي حيث تسمح بعض

المنصات للاعبين ببيع هذه المكتسبات للاعبين آخرين. هذا النوع من الاستثمار يعزز الالتزام ويقلل من ميل اللاعبين نحو التصرفات المخالفة، مثل التنمر الإلكتروني، التي يمكن أن تؤدي إلى حظرهم من اللعبة من قبل المطورين.

على الجانب الآخر، يعتبر الذين يلعبون الألعاب المجانية أنهم لا يخسرون شيئا عند الاستبعاد، مما يمكن أن يزيد من حالات التنمر. ويؤكد البعض منهم أيضا على أن الألعاب المدفوعة تتمتع بجو من المرح والتسلية بين لاعبين من جنسيات مختلفة، وفي المقابل، يظهر التنمر بشكل أكبر في الألعاب المجانية حيث يقوم البعض بسوء استخدام الحرية النسبية للتنمر على لاعبين آخرين. وندلل على ذلك ما ذكره المشاركون "التنمر أكثر في الألعاب المجانية فلا يوجد أحد يدفع مبالغ طائلة إلا وسيخشى فقدانها"، وأيضا "ينتشر التنمر في الألعاب المجانية لأنه إذا تعرض للحظر يمكنه فتح حساب جديد بكل سهولة فليس لديه ما يخسره".

٢- اللاعبون الأصغر أكثر تنمرا: يعزو المشاركون ظاهرة التنمر الإلكتروني في الألعاب إلى وجود فجوة عمرية، حيث يرى البعض أن الألعاب غالبا ما تجمع بين فئات عمرية متباينة. وفي هذا السياق، يظهر اللاعبون الأصغر سنا كأكثر الفئات عرضة للمشاركة في سلوكيات التنمر بشكل أكبر من الأفراد الأكبر سنا.

٣- أشار المبحوثون أيضا إلى المجهولية في علاقتها بالتنمر الإلكتروني: فيعتبر البعض أن المجهولية تشكل حافزا للمشاركة في التنمر، حيث يظهر الأفراد سلوكا سلبيا دون الكشف عن هويتهم. ومع ذلك، يرفض آخرون استخدام المجهولية كذريعة، خاصة إذا كان التنمر مرتبطا بانتماءاتهم العرقية أو الجندرية، حيث يُفضلون الفخر بتصرفاتهم السلبية والوقوف خلف هويتهم الحقيقية.

٤- غياب الردع: يرى المبحوثون أنه لا توجد عواقب حقيقية لسلوك التنمر في ساحات الألعاب، باستثناء مواجهة الإقصاء والحذف. وهو الأمر الذي قد يكون دافعا للمتنمرين للقيام بأفعالهم دون خوف من العقوبة. مما يعزز استمرارهم في التصرف بدون أن يتعرضوا لعواقب جادة، وفي حالة مواجهة الإقصاء يمكن للمتنمرين العودة بسهولة باعتماد هويات افتراضية جديدة.

٥- المنافسة والتوتر: في حين يرجع البعض أسباب التنمر في ساحات الألعاب إلى رغبة المتنمرين في تحقيق شعور بالقوة والسيطرة، فيعبر أحد المشاركين "في بعض الألعاب يكون هناك منافسة شديدة بين اللاعبين مما يزيد من التوتر ويجعل بعضهم يلجأون إلى التنمر للتعبير عن استيائهم أو السيطرة على الوضع"، وأيضا "لا أعتبر هذا الفعل تنمر ولكن العصبية أثناء اللعب والحماس والاستياء من الخسارة يمكن أن يجعل أحد اللاعبين يتلفظ بألفاظ خارجة لتحميل مسؤلية خسارة الفريق لهذا الشخص".

٦- الطابع التفاعلي للألعاب الإلكترونية: يسمح للاعبين بالتفاعل المباشر مع بعضهم البعض، وهو ما قد يزيد من احتمالية حدوث تصرفات عدائية وتنمر لفظي، ويمكن التدليل بذلك من حديث المشاركين ما نصه "يمكن للأفراد التعبير بسهولة عن آرائهم

ومشاعرهم من خلال التعليقات الصوتية مما يجعل والشتائم أكثر سهولة وشيوعا وقد لا يستطيع أحر اثبا ذلك عليه بخلاف التعليقات".

اختبارات الفروض:

الفرض الأول: توجد علاقة بين المتغيرات الديموغرافية وبين التنمر الإلكتروني بالألعاب الجماعية عبر الإنترنت.

من خلال الجداول رقم (١٧)، و(١٨) التي تشير إلى العلاقة بين المتغيرات الديموغرافية (النوع والعمر) وبين تعرض المبحوثين للتنمر الإلكتروني يمكن القول بعدم وجود فروق ذات دلالة إحصائية بين المتغيرات الديموغرافية وبين تعرض المبحوثين للتنمر الإلكتروني في بيئة الألعاب الإلكترونية عبر الإنترنت.

ومن خلال النظر إلى الجداول رقم (٢٢) و (٢٣) التي تشير إلى العلاقة بين المتغيرات الديموغرافية (النوع والعمر) وبين اعتبار المبحوثين شهودا على فعل التنمر الإلكتروني الذي يحدث بالألعاب الإلكترونية يمكن القول بعدم وجود فروق ذات دلالة إحصائية وفقا لمتغير النوع؛ بينما كان هناك فروق ذات دلالة إحصائية بين مشاهدة المبحوثين للتنمر الإلكتروني وفقا لمتغير العمر والتي كانت لصالح الفئة العمرية (من٣٠ إلى أقل من ٤٠عامًا) أي أن هذه الفئة أكثر مشاهدة للتنمر الإلكتروني بالألعاب الإلكترونية من غيرها من الفئات الأخرى. ومن خلال الجداول رقم (٢٧) و (٢٨) حول العلاقة بين المتغيرات الديموغرافية (النوع والعمر) وبين مستوى القيام بالتنمر الإلكتروني لم تكن هناك فروق ذات دلالة إحصائية.

لذلك تثبت صحة هذا الفرض جزئيا حيث توجد فروق ذات دلالة إحصائية بين متغير العمر وبين اعتبار الفرد شاهدا على التنمر الإلكتروني بالألعاب الإلكترونية الجماعية عبر الإنترنت. وتختلف هذه النتيجة مع دراسة (Nihan Yıldırım, et. al., 2022) الخاصة بتحليل مضمون لعبارات التنمر في سجلات دردشة الألعاب التي كشفت عن أن المرأة عرضة لتلقي عبارات مسيئة تنم عن العنصرية والتمييز. ويمكن إرجاع هذا السبب إلى اختلاف أسلوب جمع البيانات حيث أجريت هذه الدراسة باستخدام تحليل المضمون وقد تختلف رؤية المبحوثين في الدراسة الميدانية وفقا لتعريفهم الخاص واتجاهاتهم نحو التنمر.

الفرض الثاني: توجد علاقة بين وقوع الفرد ضحية للتنمر الإلكتروني بالألعاب الإلكترونية وبين قيامه بالتنمر الإلكتروني بالألعاب.

		الفرد ضحية للتنمر الإلكتروني
الفرد متنمرا	معامل الارتباط	.424
	مستوى الدلالة	.001
	ن	321

تشير هذه البيانات إلى وجود علاقة ارتباط طردية بين اعتبار الفرد ضحية للتنمر الإلكتروني بالألعاب الإلكترونية الجماعية عبر الإنترنت وبين كون الفرد متنمرا، حيث بلغت قيمة معامل ارتباط بيرسون= ٠.٤٢٤، وهي دالة عند مستوى معنوية= ٠.٠٠١، أي أنه كلما

وقع الفرد ضحية لتنمر الإلكتروني زاد معه إعادة إنتاج الفعل الذي مر به وقيامه بفعل التنمر. ويمكن تفسير ذلك في ضوء ما يعرف بدورة التنمر أو دورة العنف حيث يقوم الفرد الذي تعرض للتنمر إلى إيجاد آلية للتكيف مع شعوره بالغضب والحزن والألم النفسي إلى إيجاد آخرين يمارس عليهم فعل التنمر من أجل استعادة ثقته بنفسه.

الفرض الثالث: توجد علاقة بين كون الفرد شاهدا على أفعال التنمر الإلكتروني بالألعاب الإلكترونية وبين قيامه بالتنمر على اللاعبين الآخرين.

		الفرد شاهد على التنمر الإلكتروني
الفرد متنمرا	معامل الارتباط	.284
	مستوى الدلالة	.001
	ن	321

تشير هذه البيانات إلى وجود علاقة ارتباط طردية بين اعتبار الفرد شاهدا على التنمر الإلكتروني بالألعاب الإلكترونية الجماعية عبر الإنترنت وبين كون الفرد متنمرا، حيث بلغت قيمة معامل ارتباط بيرسون= ٠.٢٨٤، وهي دالة عند مستوى معنوية= ٠.٠٠١، أي أنه كلما شاهد الفرد حالة التنمر الإلكتروني يمكن أن يزداد معه إعادة إنتاجه للفعل الذي شاهده أي قيامه بفعل التنمر الإلكتروني على آخرين. أي نمذجة الأفعال التي يعتقد بشيوعها وهو ما أشارت إليه نظرية الإدراك الاجتماعي حيث أن الأفراد يمكنهم التعلم عبر الملاحظة وقد ينجحوا في في الوصول إلى النمذجة والتبني الكامل لفعل التنمر.

مناقشة النتائج:

يمكن اعتبار الطبيعة التنافسية في الألعاب، حافزًا للأفراد، للانغماس فيها فترات طويلة، من أجل إتمام المهام، والنفاذ إلى المستويات الأعلى، وتجميع الشارات والمكتسبات الافتراضية، وبينما لم تكن الألعاب الإلكترونية قديمًا؛ عبر أجهزة الكمبيوتر المعتمدة على لاعب واحد مقابل البيئة، تمثل شاغلا كبيرًا للاهتمام؛ فإن تعدد اللاعبين في ألعاب الإنترنت الجماعية، الذين قد يصلون إلى الملايين في بعض الألعاب، جعلهم يرتبطون عاطفيًّا باللعبة، وبمشاركة إنجازاتهم مع الآخرين، وتحظى الألعاب الجماعية عبر الإنترنت بشعبية كبيرة، ولديها القدرة على إحداث تأثيرات إيجابية تتجاوز الترفيه، وتأثيرات سلبية أيضًا.

ومن أبرز نتائج الدراسة ارتفاع كثافة ممارسة المبحوثين للألعاب الإلكترونية الجماعية على مدار الأسبوع؛ حيث تنغمس نسبة كبيرة من المبحوثين في الألعاب الإلكترونية بصورة يومية، وقضاء فترة زمنية تصل إلى ما بين ٢: ٤ ساعات في الجلسة الواحدة، ويفضل اللاعبون اللعب مع أصدقائهم الذين يعرفونهم، ولا يمانعون أيضًا من اللعب مع أي شخص متواجد داخل اللعبة في نفس التوقيت، حتى وإن كانوا لا يعرفونه.

وكانت أكثر أنماط اللاعبين في الألعاب هم أولئك الذين يرغبون في الحصول على النقاط، وتخطى المستويات، وجمع شارات اللعب، وهم مَن يمكن وصفهم بأنهم (منجزون) لمهام اللعبة، ثم أولئك الذين يعشقون المنافسة مع الآخرين، كي يثبتوا ذواتهم، ويتمكنوا من إلحاق الهزائم بالآخرين، وهم مَن يمكن وصفهم بأنهم (مقاتلون).

ويمكن القول بأن المنافسة يمكن أن تزيد من التوتر، وتؤدي إلى تصاعد العدوان بين اللاعبين، أو إحراج للأفراد بساحات الألعاب ومجتمعاتها، عبر استغلال الوسائل التكنولوجية، واستخدام كافة أشكال الهجوم المتعمد، وتجب التفرقة بين شعور الحزن، الذي يمكن أن يصيب اللاعب، أو الفريق المهزوم، نتيجة الصراع التنافسي الطبيعي، وبين الخداع والمضايقة غير المبررة، ومحاولة تعزيز القوة والسيطرة، وإيذاء الآخرين، فرغم ما تتيحه الإنترنت من فرص اتساع رقعة المتنافسين في الألعاب الإلكترونية، وإمكان اللعب مع أشخاص لا يعرفونهم في الحقيقة، فإنه يمكن أن يكون ذلك سببًا لزيادة التنمر الإلكتروني، حيث لا يعرف الشخص هوية الآخر، وقد لا يعنيه ما يشعر به، لذلك لا يتوقف عن أفعال المضايقة، والمضي قدمًا في محاولات الانتصار في المعركة الفضائية، كما أن شعورهم بغياب العقاب، وعدم ارتباط أفعالهم بشخصياتهم الحقيقية، قد يكون حافزًا أيضًا على القيام بالتنمر، وهو ما ذهبت إليه نتائج هذه الدراسة.

وقد أكدت النتائج اعتقاد أغلب المبحوثين بوجود التنمر الإلكتروني في بيئة الألعاب الإلكترونية الجماعية؛ حيث أفاد معظمهم بوجود التنمر الإلكتروني بنسبة ٨٩.٤%، ومن خلال تقسيم مستوى تعرض أفراد العينة للتنمر الإلكتروني في الألعاب الإلكترونية؛ (ضحايا التنمر)، إلى ثلاثة أقسام: تشير النتائج إلى أن نسبة من تعرضوا للتنمر الإلكتروني بصورة كبيرة ٨.١%، والذين تعرضوا للتنمر الإلكتروني بصورة متوسطة ٥٨.٦%، بينما تعرض ٣٣.٣% للتنمر الإلكتروني بصورة منخفضة، أما مستوى مشاهدة الأفراد لأفعال التنمر، فكان أفراد العينة الذين يشاهدون التنمر بصورة متوسطة يمثلون نسبة ٥٠.١٦%، ثم بصورة مرتفعة ٣٧.٣٨%، ثم بصورة منخفضة بنسبة ١٢.٤٦%، أما نسبة الأفراد الذين ينخرطون في أفعال التنمر ٢.٥% فقط، بينما أظهر ٢٢.٤% منهم قيامهم بالتنمر بنسبة متوسطة، بينما كانت النسبة الأكبر لمستوى منخفض من التنمر الإلكتروني، بنسبة ٧٥.١%.

كما أشارت النتائج إلى أن التحقير الإلكتروني هو أكثر أشكال التنمر الإلكتروني، تلي ذلك المضايقة والمطاردة؛ سواء كان الفرد ضحية، أو شاهدًا على فعل التنمر، بينما كانت أكثر أشكال التنمر الإلكتروني، التي يمارسها أفراد العينة، هي إقصاء الآخرين، يليها التحقير الإلكتروني، واتسمت آليات مواجهة التنمر الإلكتروني، التي يتبعها الجمهور، بكونها آليات غير مباشرة، أو آليات سلبية، لا تضعهم في المواجهة المباشرة مع المتنمر، وتميل إلى تفضيل البقاء بعيدًا عن حالة الصراع في حال حدوثها.

أما أسباب التنمر الإلكتروني، وفقًا لرؤية المبحوثين، فكان في مقدمتها "الكفاءة الذاتية"؛ أي امتلاك وفهم الأدوات الرقمية المساعدة للقيام بالتنمر، تليها "المجهولية"، حيث من السهل المشاركة في الألعاب بهوية زائفة، مما يعني عدم ربط سلوك الفرد بهويته الحقيقية، ثم "توقع النتيجة (معرفة العواقب)"؛ ويعني أن إدراك الفرد بوجود العقاب، يمكن أن يشكل دافعًا لعدم ارتكاب التنمر، ثم "المعتقدات البيئية"؛ حيث تؤثر شبكة العلاقات الاجتماعية للفرد على ما يعتقده من سلوك سائد ومقبول.

وأثبتت الدراسة وجود علاقة ارتباط طردية؛ بين اعتبار الفرد ضحية للتنمر الإلكتروني في الألعاب الإلكترونية الجماعية عبر الإنترنت، وبين كون الفرد متنمرًا، كما

أثبتت وجود علاقة ارتباط طردية؛ بين اعتبار الفرد شاهدا على التنمر الإلكتروني بالألعاب الإلكترونية الجماعية عبر الإنترنت وبين كون الفرد متنمرا.

وتقترح الباحثة مجموعة من الحلول، لمواجهة التنمر الإلكتروني في الألعاب الإلكترونية، على النحو التالي:

١- ضرورة تنظيم الأفراد للوقت الخاص بالألعاب الإلكترونية؛ لضمان عدم الاستغراق في اللعب لفترات زمنية طويلة، ومن ثم تزايد الارتباط باللعبة، والشعور بالحزن من التفاعلات الاجتماعية السلبية.

٢- إطلاق وتفعيل المبادرات التي تعنى ببيئة لعب خالية من التنمر، والقضاء على التمييز، وسوء المعاملة، خاصة في الوطن العربي، والاهتمام بتثقيف الأفراد حول التنمر الإلكتروني، وبيان آثاره على الضحايا.

٣- إنشاء مدونات سلوك للألعاب، تُعنى بتحديد السلوك الضار، وتعزز من السلوك الإيجابي، وتحفز العقلية الإيجابية للاعبين.

٤- التعاون بين شركات وصناع الألعاب؛ لتضمين أدوات داخل الألعاب، بإمكانها تمييز الأشخاص المسيئين، والأفعال المسيئة، والأشخاص الفاعلين، بما يتيح جعلها حافزًا لهم على القيام بسلوك إيجابي، بالإضافة إلى تطوير أدوات أفضل للكشف عن السلوك الضار، وتحذير اللاعب منه؛ مثل فلترة الألفاظ البذيئة في الدردشة قبل وصولها للمستخدم، وحجب الصور المسيئة، والتنويه عنها قبل إظهارها للمستخدم.. إلخ.

٥- ضرورة وجود قوانين صارمة، أو فعالة، لمنع التنمر الإلكتروني في الألعاب الجماعية؛ حيث إن تشديد العقاب يعد حافزًا للفرد على الإقلاع عن السلوك السلبي، أو عدم المشاركة فيه.

قائمة المراجع:

(1) NIKO, Middle East North Africa Games Market, retrieved from: https://nikopartners.com/middle-east-north-africa-games-market/?lang=en. date: 12-2-2023.

(2) Adams, Baxter LM, et al. "Internet gaming disorder behaviors in emergent adulthood: A pilot study examining the interplay between anxiety and family cohesion." International Journal of Mental Health and Addiction 17.4 (2019): 828-844.

(3)Swearer, Susan M., et al. "Reducing bullying: Application of social cognitive theory." Theory into practice 53.4 (2014): 271-277.

(4)Nabavi, Razieh Tadayon. "Bandura's social learning theory & social cognitive learning theory." Theory of Developmental Psychology 1 (2012): 24.

(5)Wu, Yuehua, and Vivian Hsueh Hua Chen. "A social-cognitive approach to online game cheating." Computers in Human Behavior 29.6 (2013): 2557-2567.

(6)Luszczynska, Aleksandra, and Ralf Schwarzer. "Social cognitive theory." in: predicting and changing health behaviour: research and practice with social cognition models. edited by: Conner, Mark, and Paul Norman. McGraw-hill education (UK), 2015. P. 130

(7)Allan, Justin D. An introduction to video game self-efficacy. Diss. California State University, Chico, 2010.

(8)Swearer, Susan M., et al. "Reducing bullying: Application of social cognitive theory." Theory into practice. Op. Cit.

(9)Xiao, Bo Sophia, and Yee Man Wong. "Cyber-bullying among university students: An empirical investigation from the social cognitive perspective." International Journal of Business and Information 8.1 (2013): 34.

(10)Barlett, Christopher P., and Douglas A. Gentile. "Attacking others online: The formation of cyberbullying in late adolescence." Psychology of popular media culture 1.2 (2012): 123..

(11)Wu, Yuehua, and Vivian Hsueh Hua Chen. "A social-cognitive approach to online game cheating." Op. Cit.

(12)Chen, Liang, Shirley S. Ho, and May O. Lwin. "A meta-analysis of factors predicting cyberbullying perpetration and victimization: From the social cognitive and media effects approach." New media & society 19.8 (2017): 1194-1213..

(١٣) شريهان أبو الحسن، سمية عبد الراضي، "المخاطر السيبرانية للألعاب الإلكترونية القتالية وانعكاسها على التجنيد الإلكتروني للشباب: لعبة ببجي نموذجًا." مجلة البحوث الإعلامية ٥٧.٣ (٢٠٢١): ١٢٩٣-١٢٨٤.

(14) Ahmet, E. F. E., and Ö. N. A. L. Emre. "ONLINE Game Security: A Case Study of an MMO Strategy Game." Gazi University Journal of Science Part A: Engineering and Innovation (2020) 7.2: 43-57.

(15) Woo, Jiyoung, and Huy Kang Kim. "Survey and research direction on online game security." Proceedings of the Workshop at SIGGRAPH Asia. 2012.

(16) Choi, J. W. "An influence of game avatar on real world." International Journal of Innovative Technology and Exploring Engineering 8 (2019): 2935-2940.

(١٧) رتيمي اسماء، تراس عبد الرحمن، " الألعاب الإلكترونية والسلوك العنيف عند التلاميذ في المؤسسات التربوية " مجلة التنمية وإدارة الموارد البشرية، العدد ٩، ٢٠٢٢، ١٥١- ١٦٧.

(18)Husna, Faizatul, Hanifuddin Jamin, and Rizki Juliandi. "The Effects of Mobile Games on Elementary School Students' Achievement in Aceh." Jurnal Basicedu 6.1 (2022): 308-314.

(١٩)زكية العمراوي، نورة تمبراط، " تأثير الألعاب الإلكترونية على سلوكيات الأطفال في ظل جائحة كوفيد ١٩ في المجتمع الجزائري " مجلة الميدان للعلوم الإنسانية ١.٤ (٢٠٢١): ١١-٢٣ .

(٢٠) تيسير أبو عرجة، رنا نضال، " تأثير الألعاب الالكترونية على سلوكيات أطفال مرحلة الطفولة المتأخرة (٩-١١) عاما في الأردن" مجلة اتحاد الجامعات العربية لبحوث الإعلام وتكنولوجيا الاتصال، مجلد ٥، ٢٠٢٠، ١ – ٦٢.

(٢١) هبة مؤيد مُحَمَّد، " إدمان الألعاب الإلكترونية عند الأطفال " مجلة البحوث التربوية والنفسية، العدد ٦٤، مجلد ١٧ ١.٤ (٢٠٢٠): ٥٨٧-٦١١ .

(٢٢) خليفي مُحَمَّد، مزيان مُحَمَّد، " الألعاب الالكترونية وتأثيرها في سلوكات المراهق العدوانية" مجلة التنمية البشرية، العدد ١١ ٢٠١٩.

(٢٣) مُحَمَّد تهامي، مصعب جعفورة. "الأثار السلبية لإدمان الألعاب الإلكترونية لدى الأطفال." مجلة التمكين الاجتماعي ١.١ (٢٠١٩): ٨٧-٩٥.

(24)Barr, Matthew, and Alicia Copeland-Stewart. "Playing video games during the COVID-19 pandemic and effects on players' well-being." Games and Culture 17.1 (2022): 122-139..

(٢٥) نهى السيد أحمد، " الآثار النفسية والاجتماعية للألعاب الإلكترونية على الشباب السعودية" المجلة العربية لبحوث الإعلام والاتصال، العدد ٣١، ٢٠٢٠، ١٠٤- ١٦٧.

(26) Cole, David A., Elizabeth A. Nick, and Katherine A. Pulliam. "Are massively multiplayer online role-playing games healthy or not and why? Preliminary support for a compensatory social interaction model." Computers in Human Behavior 102 (2020): 57-66.

(٢٧) حسيبة بو شارب، فاطمة غول، " أثر الألعاب الالكترونية عبر الوسائط الجديدة على سلوكيات الشباب الجزائري" مذكرة تخرج لشهادة الماجستير، جامعة الجيلالي بونعامة، الجزائر، ٢٠١٩.

(28) Awadalla, Nabil, et al. "Association of video gaming with some risky behaviors of secondary school adolescents in Abha, Southwestern Saudi Arabia." Journal of Egyptian Public Health Association 92.1 (2017): 18-28.

(29) Anderson, Craig A., et al. "Violent video game effects on aggression, empathy, and prosocial behavior in eastern and western countries: a meta-analytic review." Psychological bulletin 136.2 (2010): 151.

(30)Barlett, Christopher P., Richard J. Harris, and Callie Bruey. "The effect of the amount of blood in a violent video game on aggression, hostility, and arousal." OP. Cit.

(31) Babar, Abdul, and Ghassan Beydoun. "Growing Landscape of Cyberbullying Among Adolescents: An Analytical Approach to Two Decades of Research." Available at SSRN 4221736., 2022. https://papers.ssrn.com/sol3/papers.cfm?abstract_id=4221736

(32)Zakuan, Z. Z. M., and R. Saian. "Cyberbullying victimization during COVID-19: Psychological effects and the legal measures." International Journal of Public Health Science (2022): 232-239.

(33)Jain, Ojasvi, et al. "Has the COVID-19 pandemic affected the susceptibility to cyberbullying in India?." Computers in Human Behavior Reports 2 (2020): 100029.

(34)Cagirkan, Baris, and Gunal Bilek. "Cyberbullying among Turkish high school students." Scandinavian journal of psychology 62.4 (2021): 608-616.

(35)Khine, Aye Thazin, et al. "Assessing risk factors and impact of cyberbullying victimization among university students in Myanmar: A cross-sectional study." PloS one 15.1 (2020): e0227051.

(36)Mkhize, Simangele, and Nirmala Gopal. "Cyberbullying perpetration: Children and youth at risk of victimization during Covid-19 lockdown." International Journal of Criminology and Sociology 10 (2021): 525-537.

(37)Tas'adi, Rafsel, Nurhizrah Gistituati, and Azwar Ananda. "Cyberbullying in the digital age: A common social phenomenon." 2nd International Conference Innovation in Education (ICoIE 2020). Atlantis Press, 2020.

(38)Yıldırım, Nihan. "The Bullying Game: Sexism Based Toxic Language Analysis on Online Games Chat Logs by Text Mining." Journal of International Women's Studies 24.3 (2022).

(39)Das, Sanchari, Andrew Kim, and Sayar Karmakar. "Change-point analysis of cyberbullying-related twitter discussions during covid-19." arXiv preprint arXiv:2008.13613 (2020).

(40) Leung, Angel Nga-man, and Catherine McBride-Chang. "Game on? Online friendship, cyberbullying, and psychosocial adjustment in Hong Kong Chinese children." Journal of Social and Clinical Psychology 32.2 (2013): 159.

(41)Yang, Shu Ching. "Paths to bullying in online gaming: The effects of gender, preference for playing violent games, hostility, and aggressive behavior on bullying." Journal of educational computing research 47.3 (2012): 235-249.

(42) Cotler, Jami Lynn, Meg Fryling, and Jack Rivituso. "Causes of cyberbullying in multi-player online gaming environments: Gamer perceptions." Journal of Information Systems Applied Research 10.1 (2017): 4.

(43)Alsawalqa, Rula Odeh. "Cyberbullying, social stigma, and self-esteem: the impact of COVID-19 on students from East and Southeast Asia at the University of Jordan." Heliyon 7.4 (2021): e06711.

(44)Alrawashda, Maissa Nasser. "The risk of bullying as a result of COVID-19 among university students." Opción: Revista de Ciencias Humanas y Sociales 91 (2020): 1597-1625.

(٤٥) قدي سومية. "إدمان الألعاب الإلكترونية وعلاقتها بالتنمر في الوسط المدرسي"." مجلة التنمية البشرية ١٠ (٢٠١٨): ١٦٢-١٧٢.

(٤٦) بسنت مراد. "التنمر الإلكتروني بين المراهقين على مواقع التواصل الاجتماعي"." المجلة المصرية لبحوث الرأي العام، ٢٠(ع٣-ج١)، ٢٨٩-٣٣٥.

(47)Hidyat, Z. Christina Beatrix Permatasari, and La Mani. "Cyper Violence and Bullying in Online Gamce Addiction: A Penomenological study." Journal of Theoretical and Applied Information Technology 100.5 (2022).

(48)Yang, Shu Ching. "Paths to bullying in online gaming: The effects of gender, preference for playing violent games, hostility, and aggressive behavior on bullying." Op. Cit.

(49)Huang, Jinyu, et al. "Cyberbullying in social media and online games among Chinese college students and its associated factors." International journal of environmental research and public health 18.9 (2021): 4819.

(٥٠) موضى العنزي. "التنمر الإلكتروني بين المراهقين: دراسة مطبَّقة على عينة من طلاب المرحلة المتوسطة المستخدمين للعبة الفورتنايت." مجلة العلوم العربية والإنسانية ١٣.٢ (٢٠١٩).

(51) Fryling, Meg, et al. "Cyberbullying or normal game play? Impact of age, gender, and experience on cyberbullying in multi-player online gaming environments: Perceptions from one gaming forum." Journal of Information Systems Applied Research 8.1 (2015): 4.

(52)Patchin, Justin W. "Are “gamers” more likely to be “bullies”." Cyberbullying Research Center (2018).

(53)Zhu, Zicheng, Renwen Zhang, and Yuren Qin. "Toxicity and prosocial behaviors in massively multiplayer online games: The role of mutual dependence, power, and passion." Journal of Computer-Mediated Communication 27.6 (2022): zmac017.

(54)Tomkinson, Sian, and Benn Van Den Ende. "‘thank you for your compliance’: Overwatch as a disciplinary system." Games and Culture 17.2 (2022): 198-218.

(55) Singh, Manmeet Mahinderjit, et al. "Cyberbullying and a mobile game app? An initial perspective on an alternative solution." Journal of Information Processing Systems 13.3 (2017): 559-572.

(٥٦) أسماء المحكمين مرتبة هجائيا:

أ. د. إيناس أبو يوسف، أستاذ الصحافة، وعميد كلية الإعلام، جامعة الأهرام الكندية.

أ. د. آمال كمال، أستاذ الصحافة، قسم الإعلام، كلية الآداب، جامعة حلوان.

أ. د. سلوى سليمان، أستاذ العلاقات العامة، قسم الإعلام، كلية الآداب، جامعة عين شمس.

أ. د. ميرال مصطفى، رئيس قسم الإذاعة والتليفزيون، كلية الإعلام، الجامعة الحديثة للتكنولوجيا والمعلومات.

أ. م. د. وليد مُحَّد الهادي، أستاذ الصحافة المساعد، قسم الإعلام، كلية الآداب، جامعة حلوان.

(٥٧)زكية العمراوي، نورة تمبراط، " تأثير الألعاب الإلكترونية على سلوكيات الأطفال في ظل جائحة كوفيد ١٩ في المجتمع الجزائري" مرجع سابق .

(58)Facebook Gamming, Retrieved from:www.facebook.com/fbgaminghome/creators?locale=ar_AR, Retrieved at: 12 March 2023.

(59)Hu, Jiankun, and Fabio Zambetta. "Security issues in massive online games." Security and Communication Networks 1.1 (2008): 83-92.

(60) Singh, Manmeet Mahinderjit, et al. "Cyberbullying and a mobile game app? An initial perspective on an alternative solution". OP. Cit.

(61)Williams, Susan G., and Alice J. Godfrey. "What is cyberbullying & how can psychiatric-mental health nurses recognize it?." Journal of psychosocial nursing and mental health services 49.10 (2011): 36-41.

(62)Huang, Jinyu, et al. "Cyberbullying in social media and online games among Chinese college students and its associated factors." Op. Cit.

(٦٣) موضى العنزي. "التنمر الإلكتروني بين المراهقين: دراسة مطبَّقة على عينة من طلاب المرحلة المتوسطة المستخدمين للعبة الفورتنايت." مرجع سابق.

(٦٤) تيسير أبوعرجة، رنا نضال خليل، تأثير الألعاب الإلكترونية على سلوكيات أطفال مرحلة الطفولة المتأخرة (٩-١١) عاما في الأردن، (مجلة اتحاد الجامعات العربية لبحوث الاعلام وتكنولوجيا الاتصال، المجلد ٢٠٢٠، العدد ٥ ، ٢٠٢٠)، ص١-٦٢.

(65) Gandolfi, Enrico, Richard E. Ferdig, and Ilker Soyturk. "Exploring the learning potential of online gaming communities: An application of the Game Communities of Inquiry Scale." New Media & Society (2021): 14614448211027171.

(66) Coyne, I., Chesney, T., Logan, B., & Madden, N. (2009). Griefing in a virtual community: An exploratory survey of second life residents. Zeitschrift für Psychologie/Journal of psychology, 217(4), 214-221.

(67) Davis, John P. "The experience of 'bad'behavior in online social spaces: A survey of online users." Social Computing Group, Microsoft Research (2002).