جامعة قاصدي مرباح – ورقلة–

كلية العلوم الإنسانية والاجتماعية

مذكرة مكملة لنيل شهادة الماستر أكاديمي في علوم الإعلام و الإتصال

الميدان: العلوم إنسانية

الشعبة علوم الإعلام و الاتصال

التخصـــص: سمعي بصري

من إعداد الطالبتين:

أسماء سليماني

مقـــدم نسريـن

واقع التنمر الإلكتروني في الألعاب كثيفة اللاعبين(MMOGs)

لعبة ببجي(PUBG) نموذجا

دراسة إثنوغرافية على عينة من لاعبى(PUBG) بالسعودية

أعضاء لجنة المناقشة المكونة من السادة:

د.بودربالة عبد القادر....جامعة قاصدي مرباح ورقلة....رئيسا

أ.صانع رابح....جامعة قاصدي مرباح ورقلة....مشرفا و مقررا

أ.الزواي محمد الطيب.... جامعة قاصدي مرباح ورقلة....مناقشا

السنة الجامعية 2020/2019

شكر و تقدير

اللهم لا تجعلنا نصاب بالغرور إذا نجحنا ولا باليأس إذا أخفقنا وذكرنا أن الإخفاق التي تسبق النجاح هو التجربة

الشكر لله عز ثناؤه وتقدست أسماؤه وعلى عظيم منه و عطائه فالحمد لله و الشكر الذي وفقنا في انجاز هذا العمل المتواضع

نتقدم بأسمى معاني الشكر و التقدير إلى الأستاذ المشرف "رابح صانع" الذي رافقنا في انجاز هذا العمل فجزاه الله خير الجزاء وبارك له في عمله. كما نتوجه بالشكر الجزيل للأستاذ "الزاوي محمد الطيب" الذي لم يبخل علينا بالنصح و الإرشاد و التوجيه

و إلى كل من ساهم من قريب و من بعيد في انجاز هذا العمل

أسماء، نسرين

الإهـــــــداء

الحمد لله الذي وفقنا لهذا، و لم نكن لنصل إليه لولا فضل الله علينا

نهدي هذا العمل إلى الوالدين الكريمين اللذين كانا لنا سندا و دعما في كل خطوة لاستكمال هذا البحث

و لا ننسى المبحوثين اللذين صبروا و أعطونا من وقتهم الكثير، هم من كان لهم الدور الأكبر في مدنا بالمعلومات القيمة لأجل خدمة البحث العلمي، إلى أساتذتنا الكرام، إلى كل من مدنا بالاستشارات و التوجيه القيم،إلى كل من ساعدنا و نصح من قريب أو بعيد دون استثناء،

و في الأخير نرجو من الله أن يجعل عملنا هذا نفعا يستفيد منه جميع الباحثين.

أسماء، نسرين

مقدمة

مقدمـــــة

يشهد العالم و منذ ظهور الانترنت تطورات هائلة خصوصا في عالم التقنية و تكنولوجيا الاتصال حيث أرست هذه التكنولوجيا مفاهيم جديدة أثرت على أسلوب الحياة كما غيرت و بشكل جذري النمط المعيشي للأفراد.

و في خضم هذه التطورات و تزايد الاختراعات و الإنتاجية في العالم الرقمي و ظهور الهواتف المحمولة و اللوحات الإلكترونية و غيرها من الوسائل الإلكترونية، برز نمط جديد من أنماط التواصل، يعرف بالتواصل الالكتروني و هو العملية التي تتم فيها تبادل المعلومات أو توفير الخدمات بهدف تسهيل الحياة و تلبية احتياجات الأفراد مع توفير الوقت و الجهد و تحقيق الرفاهية و ذلك باستخدام وسائل التكنولوجيا الحديثة.

وفي إطار تحقيق تلك الرفاهية كان لزاما على الإنسان تطوير عالم الألعاب الالكترونية و النهوض به و هو ما سعى له المطورون من أجل توفير تجربة فريدة للمستخدمين من خلال التنافس في طرح الأفكار الإبداعية و تصميم ألعاب بمواصفات عالية قصد السيطرة على سوق الألعاب و ريادته وسرعان ما ظهر اهتمام كبرى الشركات في العالم بهذا المجال لما فيه من فوائد و أرباح، و مع تزايد تطلعات و رغبات المستخدمين في الحصول على الترفيه استطاعت الألعاب الالكترونية أن تصنع لها مكانة خاصة بل و اكتسحت كثير من المجتمعات و ذلك بسبب سهولة توفرها و الحصول عليها و ما تحققه من إشباعات و تعددت و تنوعت الألعاب الإلكترونية بين ألعاب المغامرة و القتال إلى ألعاب الذكاء و التركيز إلى أن لبت كافة احتياجات مختلف فئات العمرية من أطفال و مراهقين و شباب و أصبحت وسيلة ترفيه لا يمكن الاستغناء عنها، حيث استحوذت على عقول و اهتمامات روادها من كلا الجنسين لتصل بالبعض إلى درجة الإدمان.

و قد توسعت قاعدة الألعاب الإلكترونية لتحاكي كل ما هو جديد و إبداعي خاصة الألعاب كثيفة اللاعبين على الانترنت أو كما تعرف بـ Massivly

Multiyplayer Online Games play و في مفهومها البسيط فهي تلك الألعاب التي تمارس مع لاعبين من مختلف أنحاء العالم في نفس الوقت عبر الانترنت مع إتاحة خاصية التواصل بين أولئك اللاعبين و تلقى هذه الألعاب استحسانا و رواجا كبيرا بين المستخدمين حول العالم خصوصا الألعاب ذات الطابع العنيف و التي تمتاز بالتنافس و المواجهة و الحماس بين اللاعبين، و لم يكن المستخدم العربي في معزل عن التأثر بممارسة هذه الألعاب، بل كان سباقا لمواكبتها و الحصول عليها، إذ يعتبر الشرق الأوسط من أهم المجتمعات التي يتم تسويق الألعاب لها، و نخص بالذكر المجتمع السعودي حيث أثبتت دراسات أجريت عام 2018، أن 22.7 مليون شخص يستخدمـون الهواتف الذكية في المملـكة العربيــة السعودية بمعدل 68.3%من مجموع السكـان، فيما يهتم 88% من جيل الألفية بالألعاب الالكترونية، و أدرجت الدراسة أن الشباب في المملكة يقضون ثلاثة أضعاف ما يقضيه الشباب في الولايات المتحدة على منصات الألعاب[1]، الأمر الذي خلق الفجوة بين جيل الأبناء و جيل الآباء و ساعد في استبدال الواقع بالواقع الافتراضي، و قد رافق انتشار الألعاب ذات الطابع العنيف بعض السلوكيات غير المقبولة بين اللاعبين متمثلة في التنمر الالكتروني و هو الإساءة و الإيذاء المتعمد للغير عن طريق السخرية أو التحقير من خلال استخدام أجهزة الكمبيوتر أو الهواتف المحمولة. و استنادا إلى الخصائص التي تتيحها تكنولوجيا الألعاب فإن احتمالات استغلالها بطرق غير أخلاقية في تزايد مما يؤدي إلى توسع و انتشار التنمر الالكتروني في عالم الألعاب خصوصا في غياب قوانين تردع هذه التجاوزات أو تحفظ حقوق الضحايا، مما يجعل التنمر الإلكتروني أكثر خطورة من التنمر التقليدي، و على

1: العاب الأطفال الإلكترونية الخطر يشتد في زمن «الكورونا»، جريدة المدينة، العدد 687229، الصادرة يوم 2020_05_31، النسخة الالكترونية، Http://.www.almadina.com

هذا الأساس حاولت هذه الدراسة التطرق إلى واقع التنمر الإلكتروني في الألعاب و خصت بذلك لعبةPUBG في المملكة العربية السعودية.

و اشتملت الدراسة على مقدمة و أربعة فصول، جانب نظري و آخر ميداني و نتائج الدراسة و خاتمة و ملاحق، حيث تضمن الفصل الأول و الذي يحمل عنوان الإطار المنهجي، إشكالية و تساؤلات الدراسة، أسباب اختيار الموضوع، أهداف و أهمية الدراسة، وتحديد المفاهيم، ثم الدراسات السابقة، ثم عرجنا على منهج الدراسة و طبيعتها و أدوات جمع البيانات و تحديد مجتمع و أخيرا عينة البحث.

الفصل الثاني: و تضمن ماهية التنمر الإلكتروني و اشتمل على سبعة مباحث و هي كالتالي: مفهوم التنمر الإلكتروني، أشكاله و أساليبه و أصنافه ثم مقارنة بين التنمر الإلكتروني و التنمر التقليدي، آثار التنمر الإلكتروني، استراتيجيات مواجهة التنمر الإلكتروني، و أخيرا إحصائيات حول التنمر الإلكتروني.

الفصل الثالث وجاء بعنوان: ألعاب الفيديو كثيفة اللاعبين (MMOGs) و قد احتوى على ثلاث مباحث، المبحث الأول بعنوان ماهية ألعاب الفيديو، ضم فيه تعريف و تاريخ ألعاب الفيديو، و أنواع ألعاب الفيديو، إضافة إلى ايجابياتها و سلبياتها، أما المبحث الثاني فكان بعنوان ماهية الألعاب كثيفة اللاعبين، و قد ضم تعريف الألعاب كثيفة اللاعبين، إضافة إلى أنواعها و تصنيفاتها و كذا آثارها على الفرد و المجتمع، أما المبحث الثالث و الأخير فقد خص لعبة ببجيPUBG و تضمن تعريفا للعبة ونبذة عن مصممها ، ثم فكرة اللعبة و تطويرها، و أخيرا أسلوب اللعب.

أما الجانب الثاني و الذي يتمثل في الجانب التطبيقي للدراسة فقد اشتمل على: الأساليب الإحصائية المستخدمة، عرض البيانات و تفسيرها و استخلاص النتائج، و في الأخير، قائمة المراجع و الملاحق و قائمة الجداول و الأشكال ثم الفهرس.

الفصل الأول:الإطار المنهجي للدراسة

1. مشكلة الدراسة

2. تساؤلات الدراسة

3.أسباب اختيار الموضوع

4.أهداف الدراسة

5.أهمية الدراسة

6.تحديد مفاهيم الدراسة

7.الدراسات السابقة

8.طبيعة الدراسة و منهجها

9.أدوات جمع البيانات

11.تحديد مجتمع البحث

12.تحديد عينة البحث

1.مشكلة الدراســة

ابتكر الانسان التقنية و طورها ليخدم نفسه و يطور اسلوب حياته من البداوة الى الحضارة ولعل أبرز ما اخترعه الانسان في مجال التكنولوجيا كان الانترنت و تعتبر الانترنت في عصرنا ضرورة حياتية لا يستغنى عنها ،بحيث جسدت مفهوم القرية الكونية لمارشال ماكلوهان ، فمع نهاية القرن العشرين سعى الانسان بافكاره الى اعتماد صناعة إلكترونية ترفيهية بحتة سميت بالألعاب الإكترونية التي هي عبارة عن محتوى ترويحي مثبت على الاجهزة الرقمية المختلفة من حاسوب و تلفاز و لوحات و هواتف ذكية تهدف الى تزويد الفرد بالمتعة من خلال استخدام الامكانيات العقلية واستخدام اليد و العين. وظهرت هذه الصناعة اواخر الستينات و لاقت رواجا باهرا تنافست عليه كبرى الشركات مثيلات انتل و سوني و آبل و مايكروسوفت، أما عن بدايات هذه ألعاب فقد أثمرت عن لعبة بونغ و حرب الفضاء و لعبة ماريو لتظهر بعدها انواع مختلفة ترضى مختلف الفئات. وقد تطورت الألعاب الإلكترونية بين الخيال و الواقع من ألعاب المحاكاة و لعب الأدوار و الإستراتيجية و غيرها، و انتقل تركيز المطورون أواخر الثمانينات من التركيز على تفاعلية اللاعب مع اللعبة الى تفاعله مع اللاعبين الاخرين ضمن الألعاب التنافسية والألعاب الجماعية عبر الانترنت و ذلك عن طريق تمكين تقنية التواصل صوتيا و كتابيا داخل اللعبة نفسها و هو مازاد من شعبية و انتشار الألعاب القتالية ذات الطابع العدواني، إذ تحظى ألعاب اطلاق النار و التصويب على اهتمام غالبية الناس رغم ارتباطها بصورة ذهنية سلبية لكونها تشجع على العنف و التنمر من خلال محتواها وتزيد من امكانية ممارسته في الواقع و هو ما اكدته دراسة كريستل جي ديترك و زملاؤه[1]، فقد أدى غياب العقل لدى بعض اللاعبين الى نقل التنمر من الواقع الى منصات الألعاب الإلكترونية و هو ما يسمى بالتنمر الإلكتروني و هو السلوك العدواني الذي يمارس عبر الانترنت بهدف إلحاق الضرر بالآخرين و قد شهد عالم الألعاب الالكترونية في السنوات الاخيرة لعبة حصدت نجاحا عالميا مبهرا تحت مسمى ببجي PUBG.

[1] : Crystal J. D، T. Beran، F. Mishna، (2013)، **Do Children Who Bully Their Peers Also Play Violent Video Games?** ، university of Torinto .

أو PlayerUnknown's BattleGrounds و هي لعبة اطلاق نار و استراتيجية يتنافس فيها مئة لاعب في نفس الوقت من أجل الفوز بالمركز الأول، و انتشرت انتشارا واسعا خصوصا في العالم العربي إذ تميزت هذه اللعبة عن غيرها بالواقعية و بساطة مبدأ اللعب و سهولة التواصل صوتيا بين أعضاء الفريق مما جعلها مفضلة عند الجنسين.

و تعتبر ببجي PUBG أحد المنصات الخصبة التي تكثر فيها ممارسات التنمر الالكتروني و نظرا لقلة الدراسات التي تخص التنمر الإلكتروني في الألعاب الإلكترونية عبر الانترنت ظهرت الحاجة للقيام بهذه الدراسة قصد الوقوف على واقع التنمر الإلكتروني في لعبة ببجي PUBG بالسعودية.

و من خلال ما تقدم نطرح التساؤل التالي ماهو واقع التنمر الإلكتروني في لعبة ببجي PUBG؟

2 تســـاؤلات الدراســـة:

- ما هو دور التركيبة الاجتماعية للفرد السعودي في ممارسة فعل التنمر الإلكتروني في لعبة PUBG؟
- ما هي أشكال ممارسة فعل التنمر الإلكتروني في لعبة PUBG من وجهة نظر المتنمرين ؟
- ما هي أشكال ممارسة فعل التنمر الإلكتروني في لعبة PUBG من وجهة نظر الضحايا ؟
- هل يساهم وجود الإناث في لعبةPUBG من زيادة فعل التنمر الإلكتروني داخلها؟
- هل للانتماء العرقي و الصراع السياسي بين البلدان العربية دور في ممارسة فعل التنمر في لعبة PUBG؟
- هل تؤثر الصورة النمطية المستقاة من وسائل الإعلام و مواقع التواصل الاجتماعي في ممارسة فعل التنمر الإلكتروني داخل اللعبة؟

- ما هي الانعكاسات النفسية و الاجتماعية على ضحايا التنمر الإلكتروني في لعبة PUBG ؟

3.أسباب اختيـار الموضوع:

إن اختيارنا لهذا الموضوع على وجه التحديد لم يكن اعتباطيا بل هو نتاج لجملة التطورات التي مست الألعاب الالكترونية في السنوات الأخيرة و انتشار ظاهرة التنمر عبر منصاتها، و على هذا الأساس ندرج أسباب اختيار الموضوع في النقاط التالية:

الأسبـاب الموضوعيـة:

- يعود اختيار لعبة ببجي PUBG دون غيرها من الألعاب الالكترونية إلى رواجها و انتشارها الهائل و نجاحها خلال فترة قصيرة.
- واقعية لعبة ببجي PUBGساهم في تسهيل ممارسة فعل التنمر.
- قلة البحوث التي خصت بالدراسة التنمر الالكتروني في الألعاب خاصة بالعالم العربي.

الأسبـاب الذاتيـة:

- الملاحظة الشخصية لظاهرة التنمر الإلكتروني على لعبة ببجيPUBG.
- الرغبة الذاتية في دراسة الموضوع نظرا لتفشي الظاهرة في أغلب الأوساط الإلكترونية.
- تنمية القدرات الشخصية و إثراء رصيد البحث العلمي.
- الإحساس بأهمية الموضوع وقلة الأبحاث فيه.

4.أهداف الدراســـة:

- الهدف الرئيسي من هذه الدراسة هو معرفة أسباب ممارسة فعل التنمر على منصات الألعاب الإلكترونية.
- تسليط الضوء على ظاهرة التنمر الإلكتروني كمشكلة بالغة الأهمية و عالية الخطورة على نفسية الأشخاص الذين يمارسون الألعاب الإلكترونية.
- التعرف على ظاهرة التنمر الإلكتروني في المجتمع السعودي بشكل عميق و إثراء الرصيد المعرفي لأبحاث التنمر الإلكتروني في العالم العربي.
- محاولة رصد واقع الألعاب الإلكترونية في العالم العربي.

5.أهميـــة الدراســة:

تبرز أهمية هذا الموضوع في جدة الدراسة و هو التنمر الالكتروني في منصات الألعاب الالكترونية ببجي نموذجا إذ يعتبر مصطلح التنمر الالكتروني جديدا في الساحة العلمية إضافة إلى قلة الدراسات التي تناولت هكذا موضوع حيث لم يعرف تعريفا دقيقا بعد خاصة في البحوث العربية .

و لعل المثير للاهتمام هو قلة الدراسات التي تناولت هذا الموضوع و هذا ما يعطي للدراسة قيمة أكبر خاصة و أنها تخص واحدة من المجتمعات العربية الخليجية إضافة إلى الانتشار الرهيب لهذه الظاهرة و عدم الاهتمام بها من طرف الدارسين و الباحثين خاصة تبعاتها الخطيرة على الفرد التي تصل إلى الانتحار في بعض الأحيان.

كما تكمن أهمية الموضوع في عالمية اللعبة باعتبارها لعبة جماعية عالمية تسمح بالتقاء كل الأجناس على منصة واحدة و هذا ما يزيد من نسبة هذه الظاهرة السلوكية (التنمر الإلكتروني) على اللاعبين داخلها.

6.تحديد مفاهيم الدراســـة:

الــواقع:

لغة: وقع في، وقعا و وقوعا، فهو واقع، وهنا حقيقة الشيء، الأمر الواقع أي الأمر الفعلي أو الحقيقي.[1]

اصطلاحا: هو رصد حقيقة حالة أو ظاهرة معينة في فترة زمنية معينة دون تزييف أو تحريف.

إجرائيا: هو تبيان واقع التنمر الإلكتروني في لعبة ببجي PUBG

التنـمر الإلكتروني:

لغة: التشبه بالنمر، يقال(نمر نمرا)كان على شبه من النمر، وهو أنمر وهي نمراء و(تنمر) لفلان أي تنكر له ووعده بالإيذاء.[2]

اصطلاحا: مضايقات و تحرشات عن بعد باستخدام وسائل الاتصال الالكتروني من طرف المتنمر يقصد بها إيجاد جو نفسي لدى الضحية يتسم بالتهديد و القلق.

إجرائيا: جميع أشكال المضايقات اللفظية و غير اللفظية التي تمارس على اللاعبين السعوديين في لعبة ببجي (PUBG).

ألعاب كثيفة اللاعبين على الانترنت (MMOGs) :

اصطلاحا: Massively Multiplayers Online Games أو (MMOGs) و هي الألعاب التي تضم عددا كبيرا من اللاعبين في نفس الوقت عبر الانترنت و تعتمد نظام المواجهات و التعاون و من أهم خصائصها سهولة التواصل بين اللاعبين.

---

[1] **www.almaany.com**: قاموس المعاني (نسخة إلكترونية)

[2]:**المعجم الوجيز**،معجم اللغة العربية، القاهرة، الهيئة المصرية لشؤون المطابع الأميرية،2001.

إجرائيا: لعبة ببجي (PUBG) و التي تصنف ضمن الألعاب كثيفة اللاعبين عبر الانترنت.

7.الدراسات السابقة:

الدراسة الاولى

قام الباحثون كريستل جي ديتريك ، تانيا بيران، فاي ميشنا ، روز هيذر نيقتون و شاهين شريف بدراسة حول لاعبي ألعاب الفيديو ذات الطابع العدواني من فئة الأطفال و علاقتها بالتنمر في الواقع. قدمت هذه الدراسة فكرة تنمر الأطفال على أقرانهم و خاصة الأطفال الذين يلعبون ألعاب الفيديو ذات الطابع العدواني، حيث هدفت إلى التأكد من فكرة أن فئة الأطفال المتنمرين همك أكثر ميولا إلى ألعاب الفيديو ذات الطابع العدواني، و الألعاب المبرمجة للناضجين .

تساؤل الدراسة الرئيسي كان: هل الأطفال الذين يتنمرون على اقرناهم يلعبون ألعاب الفيديو ذات الطابع العدواني ؟، للإجابة على هذا التساؤل تم الاعتماد على عينة طبقية للأطفال كنديين تراوحت أعمارهم ما بين 10 و17 سنة، من محافظات مختلفة في كندا، قدرت العينة في مجملها بـ 1899 طفلا. حيث قسمت إلى قسمين: الآباء متوسطهم العمري 43 سنة (720 أم ، و280 أب)، الأولاد من 10الى 17 سنة (513 ولد، 487 بنت، و اختيرت من عشر محافظات بشكل عشوائي .و من أهم النتائج :

أغلب إجابات الأطفال المبحوثين على مفضلاتهم في الألعاب كانت ألعاب الفيديو ذات الطابع العدواني و التي هي ذات صلة بالعنف الواقعي بنسبة 83 بالمائة، توافقت أغلب إجابات الأبناء مع أبنائهم. تختلف درجة تأثر الأطفال بألعاب الفيديو ذات الطابع العدواني من طفل لآخر مما ينعكس على الممارسة الواقعية لفعل التنمر. جنس الطفل يفسر الفرق الكمي في ممارسات فعل التنمر في الواقع. نسبة كبيرة تظهر ممارسة التنمر بناء على إجابات الآباء و الأبناء، و أن جلها مرتبط بالمحتويات الموجودة في الألعاب التي يمارسها الأطفال و التي تحمل طابع عدواني.

الدراسة الثانية

قام الباحث لي كينغ Li King بدراسة عنونت بـ" عندما يلتقي التنمر الالكتروني مع الألعاب، مراجعة لمجموعة مؤلفات"

قامت هذه الدراسة على تحليل و تفسير نتائج مجموعة من المؤلفات التي كان موضوعها التنمر الالكتروني و الألعاب الالكترونية،حيث بلغ عددها أكثر من 40 بحثا،تمت الإشارة الى تزايد التنمر في ضل التطور التكنولوجي و انتقل إلى الوسائل الاتصالية الحديثة تحت مسمى التنمر الالكتروني و حاز هذا الموضوع على اهتمام عديد الباحثين خصوصا في علوم التربية و النفس و علوم الإعلام و الاتصال . وبالرغم من عديد الجهود المبذولة للحد من الظاهرة إلا أنها تقف عاجزة أمام وضع حل نهائي للمشكلة التي تسبب ضررا نفسيا كبيرا للضحية لأنه في النهاية نتيجة تصرفات لا واعية قد تكون بطريقة مباشرة أو غيرها

و سعت إلى مراجعة المؤلفات بطريقة منهجية لاكتشاف الترابط بين التنمر و التنمر الالكتروني و الألعاب الالكتروني مع تركيز اكبر على الألعاب و صلتها بتنمر فئة الأطفال و الشباب كما هدفت إلى اقتراح نموذج ذو فاعلية يساعد في معرفة الثغرات و يوجه البحوث المستقبلية في الموضوع. كما ركزت على إعطاء تعريفات للتنمر و الألعاب و عن بدايات نمو و توسع هذه التجارة و ذكر أنواع التنمر و محاولة الربط بين الألعاب الإلكترونية و العدوان بصفة عامة. و من بين الدراسات التي تم تحليلها في هذا البحث دراسة أندرسون و يوشمان و كذا دراسة بارث لو و يوشمان و التي تناولت الألعاب، كذلك دراسة فيرجسون و غيرها من الدراسات الأخرى،كما تجدر الإشارة إلى أن كل الدراسات أعلاه وجدت أن تأثير الألعاب العنيفة سيء و يزيد من ممارسة فعل التنمر.

تم طرح تساؤلين و هما:

1.هل تنفي الألعاب الايجابية الآثار السلبية؟

2.هل الألعاب تحارب التنمر و التنمر الإلكتروني؟

أما الخلاصة النتائج فكانت كالتالي:

بالنسبة للتساؤل الأول كانت النتائج المحللة تقول بان بعض الألعاب حتى و أن كانت ايجابية الغاية كانت تؤدي إلى أثار سلبية نظرا لانفعال اللاعبين أثناء لعبها. أما بالنسبة للتساؤل الثاني فكانت الإجابة انطلاقا من التساؤل عن التناقضات و الشكوك التي تقول بأن ألعاب الفيديو تزيد من العدوان فكانت الإجابة في إحدى الدراسات المحللة التي أجريت في هونج كونغ، شارك فيها 600 من طلاب الصف الخامس و السادس، حيث أوجدت أن 56 بالمائة ممن لعبوا ألعاب عنيفة في الأشهر الماضية و الذكور أكثر من الإناث بطبيعة الحال، أكثر من 93 بالمائة أجابوا أنهم شكلوا صداقات عبر ألعاب الانترنت. أقل من الثمن صنفوا أنفسهم على أنهم متنمرين و قد شاركوا في ممارسته مرات متعددة.

الدراسة الثالثة

قامت بها ماري اليزابيث بالارد و كيلي ماري ويلش و التي كانت بعنوان

الحرب الافتراضية: التنمر الإلكتروني و الإيذاء السيبراني في الألعاب كثيفة اللاعبين على الانترنت حيث تطرقت إلى المقارنة بين التنمر التقليدي و التنمر الالكتروني و الانتشار الواسع له عبر الانترنت و بالأخص في الألعاب كثيفة اللاعبين، كما ركزت على مخاطره على الضحايا و الآثار المترتبة عنه.

أما عن فروض الدراسة فمن بينها التنمر و ضحاياه قد تكون مشتركة عند لعب ألعاب كثيفة لاعبين عبر الانترنت

قد تتعرض الإناث إلى حالات تنمر أكثر من الذكور من الناحية الجنسية.

قد يمارس التنمر الإلكتروني في هذه الألعاب من طرف الذكور بشكل اكبر.

تم توزيع استمارة الكترونية مصممة باستخدام موقع Qualtrics المتخصص في بناء الاستمارات البحثية بحيث استهدفت الفئة العمرية من 18 فما فوق،وزع الاستبيان على طالبة الجامعة الليبرالية للفنون، أغلب المبحوثين كانوا قد لعبوا ألعاب كثيفة لاعبين عبر الانترنت قبل شهرين أو ثلاث من توزيع الاستمارات.

واعتمد استطلاع الأخصائي النفساني دان الويس Dan Olweus الخاص بالتنمر و فيما يخص الإجابات فكانت كالتالي:

تتعرض نسبة 52% من الإناث للتنمر و هي نفس النسبة عند الذكور، أما بالنسبة للمتحولين جنسيا فكانت 60%. بخصوص التعرض للتنمر الالكتروني بشكل مستمر في الألعاب الالكترونية كثيفة اللاعبين عبر الانترنت خلال الفترة الممتدة من شهرين الى ثلاث أشهر فكانت النسب كالتالي:

25% للإناث، 27% للذكور، ممن تعرضوا للتنمر مرة أو مرتين. 11% إناث، 11% ذكور أجابوا أنهم تعرضوا الى حالتي تنمر أو ثلاث في الشهر الواحد. 9% إناث، 8% ذكور تعرضوا الى حالة تنمر واحدة في الأسبوع.

3% إناث، 6% ذكور تعرضوا لحالات كثيرة خلال أسبوع واحد. 50 % من المبحوثين أجابوا أن عملية التنمر كانت خلال مرة واحدة أثناء اللعب بينما% 2 منهم قالوا بأن تعرضهم للتنمر دام سنة أو أكثر، 22 % من العينة أقرت أنها تنمرت مرة أو مرتين على الأكثر.

إجابات المبحوثين عن طريقة تعرضهم للتنمر خلال لعبهم للألعاب كثيفة اللاعبين كانت كالتالي:

عن طريق سماعهم لتشبيهات و تسميات سيئة بنسبة 52%، عن طريق الشتائم بنسبة50 %، عن طريق مسميات ذات طابع جنسي48%، عن طريق الإقصاء من الفريق20%، عن طريق التحرش الجنسي بنسبة 23 %، التهديد بنسبة12%، مضايقتهم باستمرار عبر استخدام ألفاظ جنسية%11، طردهم لأنهم لم يعجبوا شخصا معينا في الفريق 11%، نشر الأكاذيب عنهم بنسبة 11%.

أما عمن قاموا بفعل التنمر الالكتروني فكانت نسبهم كالتالي:

عن طريق استعمالهم لتشبيهات و تسميات سيئة بنسبة29%، عن طريق الشتائم بنسبة 25%، عن طريق مسميات ذات طابع جنسي21%، عن طريق الإقصاء من الفريق

24%، عن طريق التحرش الجنسي بنسبة5%، التهديد بنسبة5%، مضايقتهم باستمرار عبر استخدام ألفاظ جنسية 4%.

كخلاصة أثبتت النتائج أن معظم ممن مارسوا التنمر بناء على تصنيف اللاعبين الآخرين و مستوياتهم في اللعب و أن 29% منهم مارسوه بناء على ضغوطات من لاعبين آخرين في نفس الفريق.

الدراسة الرابعــة

قام بها الباحثان جايمي كوتلر Jami Cotler و ماج فرايلينج Meg Fryling سنة 2016 بدراسة بعنوان: أسباب التنمر الالكتروني في منصات الألعاب الالكترونية متعددة اللاعبين عبر الانترنت : تصورات اللاعبين، حيث ركزا على دراسة التنمر الالكتروني و الأسباب الفعلية ورائه. انطلق الباحثان في بحثيهما من فكرة تسليط الضوء على التنمر الالكتروني في السنوات الأخيرة و الآثار الناجمة عنه و التي كان أغلبها مصدرا للأفكار الانتحارية و إن جل الدراسات كانت تخص ببحثها وسائل التواصل الاجتماعي بينما كانت بحوث موضوعات التنمر الالكتروني قليلة و محدود في بيئة الألعاب الإلكترونية، حيث هدفت الدراسة إلى رصد أهم المسببات التنمر الالكتروني داخل الألعاب الإلكترونية من وجه نظر اللاعبين أنفسهم .

تطرق الباحثان إلى فكرة إن بحوث التنمر الإلكتروني ركزت معظمها عل فئة المراهقين بينما رأى الباحثان إن هناك شوطا كبيرا يفصل بين الفهم الفعلي للإفراد للتنمر الإلكترونية لدى فئة البالغين بناء على قلة الدراسات. و أضافا إن بعض الدراسات وجدت إن ضحايا التنمر من الشباب لديهم قابلية إن يصبحوا متنمرين ثلاث مرات أكثر من الأفراد الذين لم يتعرضوا للتنمر قط و قد اعتمدا على التجريب محاولين تأكيد صحة هذه النظرية.

و قد تم استخدام الاستبيان كأداة بحثية، مكونا من اثنان و أربعين سؤال و تم نشره على منتدى للألعاب يضم 166،564 عضوا و انتهت بـ 1033 إجابة، 936 فردا أجابوا

على السؤل المفتوح : برأيك ما هي أهم مسببات التنمر الالكتروني على منصات الألعاب الإلكترونية عبر الانترنت ؟. حيث خلصت نتائج الدراسة إلى:

إن أهم أسباب التنمر الإلكتروني على منصات الألعاب الإلكترونية عبر الانترنت، حسب إجابات المبحوثين يعود إلى: مجهولية الهوية بنسبة 86%، 76% من المتنمرين يجهلون تبعات أفعالهم على أرض الواقع، 73% من المتنمرين لا يخشون العقاب.

الدراسة الخامسة

قدمت هذه الدراسة التنمر الالكتروني كمشكلة ملازمة للقلق الاجتماعي باعتباره باعتبار التنمر نتيجة رجعية للقلق، و هذا ما طرحته طالبة قسم علم النفس و علوم التربية كلية العلوم الإنسانية و الاجتماعية بجامعة قاصدي مرباح ورقلة من إعداد مباركة مقراني سنة 2017_2018.

حيث تمحورت هذه الدراسة حول انتشار ظاهرة التنمر من قبل تلاميذ سنة ثانية ثانوي مدمني مواقع التواصل الاجتماعي، مشيرة إلى دور المستوى التعليمي للوالدين في زيادة القلق الاجتماعي تلاميذ سنة ثانية ثانوي مركزة على الدالة الإحصائية له، و للوصول إلى نتائج مرضية طبقت الدراسة على عينة تقدر ب106 تلميذ في السنة ثانية ثانوي اختيرت بشكل عمدي ممن يستخدمون مواقع التواصل الاجتماعي لأكثر من أربع ساعات يوميا تتراوح أعمارهم بين 16_19 سنة من ثلاث مدارس ثانوي مختلفة من وسط ولاية ورقلة في الفترة الممتدة بين (8_04_2018/19_04_2018)، مستخدمة المنهج الوصفي التحليلي ليتناسب مع طبيعة الدراسة ليسمح بوصفها وصفا دقيقا و التعبير عنها بشكل كيفي .استندت الباحثة في الحصول على نتائج دقيقة على استبيان، حيث وزعت ما يقارب 410 استمارة في مجملها، و قد اثبت عن طريقه أن المستوى التعليمي للوالدين ليست له اي علاقة بزيادة القلق الاجتماعي لدى تلاميذ سنة ثانية ثانوي، و لا بد من الإشارة إلى أن الشيء اللافت في الأمر التنمر الإلكتروني منخفض بدرجة كبيرة لدى مدمني مواقع التواصل الاجتماعي من نفس الفئة، كما أكدت الطالبة

أيضا من خلال مجموعة التفسيرات و التحليلات انه لا توجد فوارق إحصائية فيما يخص التنمر الالكتروني باختلاف الجنس و العمر.

8.طبيعة الدراسة و منهجها:

عرف موريس أنجرس المنهج على انه " مجموعة منظمة من العمليات تسعى إلى بلوغ هدف "[1]. و المنهج كذلك هو وسيلة بحثية تتبع للكشف عن المعارف و الحقائق، التي يسعى الباحث لبلوغها و تحقيقها، أي انه الطريق المؤدي للكشف عن الحقيقة من خلال جملة من القواعد التي تحكم و تنظم سير العمليات العقلية[2].

و في دراستنا هذه ارتأينا أن المنهج المناسب هو المنهج الإثنوغرافي من أجل الإحاطة الشاملة بالموضوع، و محاولة الوصول إلى النتائج المرجوة.

ترجع أصول الإثنوغرافيا إلى الإنثروبولجيا (علوم الإنسان)، إذ تهدف على فهم الظاهرة الثقافية، مصطلح إثنوغرافيا "مشتق من اللغة اليونانية و يعني كتابة الثقافة "[3]

المنهج الإثنوغرافي حسب مارشال فهو" عملية المراقبة أو الملاحظة المباشرة لسلوك مجموعة اجتماعية، و إعداد وصف كتابي بالخصوص"[4]، أو هو منهج يسعى إلى توثيق و فهم العوالم اليومية للجماعات و المجتمعات بهدف تسليط الضوء على تفصيل و أهمية العمليات الاجتماعية و الشعائر و التفاعلات.

---

[1] : موريس أنجرس: **منهجية البحث العلمي في العلوم الإنسانية**، ترجمة بوزيد صحراوي و آخرون، دار القصبة، الجزائر، 2006، ص98.

[2] : نادية عيشور: **منهجية البحث في العلوم الإجتماعية**، مؤسسة حسين راس الجبل، الجزائر، 2017، ص211.

[3] :شارلين هس و باتريشيا ليفي: **البحوث الكيفية في العلوم الاجتماعية**، ترجمة هناء الجوهري، المركز القومي للترجمة، القاهرة ،2011، ص388.

[4] :علي محمد رحومة: **علم الاجتماع الآلي**، سلسلة عالم المعرفة، المجلس الوطني للثقافة و الآداب، الكويت، 2008، ص160.

حيث يعتمد هذا المنهج على الملاحظة المشاركة " التي يغمر فيها الإثنوغرافي نفسه في الميدان لفترة ممتدة من الزمن "[1]، و تساعد مدة استمرار العمل الميداني الإثنوغرافي على التمييز بين الروتيني و الاستثنائي من الممارسات و الاعتقادات.

9.أدوات جمــع البيانـات:

تتيح أدوات البحث العلمي للباحث فرصة جمع المعطيات و المعلومات، و تختلف الأدوات من بحث لأخر بحسب طبيعة الموضوع المدروس، و بالنسبة لبحوث لعلوم الإعلام و الاتصال فإن أغلب أدوات جمع البيانات الشائعة هي الاستبانة و المقابلة و الملاحظة، و هي ما اعتمدناه في بحثنا هذا.

الاستبيان الرقمي:

قبل التطرق إلى الاستبيان الرقمي وجب الإشارة إلى تعريف الاستبيان، إذ يعرف على أنه أداة لجمع البيانات تتكون من أسئلة ممثلة في استمارة، في إطار البيانات المرتبطة بموضوع الدراسة إذ يتم تسليم الاستمارة للأشخاص المعنيين أو إرسالها عبر البريد الالكتروني في حالة ما إذا كان الاستبيان الكترونيا مثل ما هو الحال مع دراستنا في و انتظار الحصول على إجابات من المبحوثين من خلاله يستطيع الباحث التوصل إلى حقائق و إثبات أو دحض بعضها الآخر.

و قد قمنا بإرسال 710 استبيان إلكتروني إلى لاعبي ببجي PUBG السعوديين عن طريق مواقع التواصل Twitter،Snapchat ،Instaram .

و احتوت الاستمارة على 30 سؤالا باللهجة السعودية لتسهيل فهم محتواه لدى المبحوثين، قسمت هذه الأسئلة إلى خمس محاور أساسية تمثلت في:

المحور الأول: الخلفية الاجتماعية و النفسية للفرد السعودي.

المحور الثاني: تفضيلات اللعب عند لاعبي PUBG.

[1] : علي محمد رحومة: **علم الاجتماع الآلي**، مرجع سابق، ص160.

المحور الثالث: أساليب التنمر الإلكتروني في لعبة PUBG من وجهة نظر المتنمر.

المحور الرابع: أساليب التنمر الإلكتروني في لعبة (PUBG) من وجهة نظر الضحايا.

المحور الخامس: الانعكاسات النفسية و الاجتماعية على ضحايا التنمر الإلكتروني في لعبة (PUBG).

المقابلة الالكترونية:

تعتبر المقابلة من أهم أدوات جمع المعطيات إذ تساعد على دراسة الأفراد والجماعات الإنسانية، و بشكل أعمق و تعطي الباحث أفضلية في فهم عينته، إذ تحضر فيها أسئلة مدروسة بعناية و بدقة "حيث تعد الطريقة الأكثر استعمالا في البحث و هي شكل من أشكال الاتصال المميز في المجتمع الحديث"[1] كما أنها تمكن الباحث من التأكد من فروضه و إثبات صحتها.

أما عن نوع المقابلة المعتمد في دراستنا هذه فهي مقابلة الكترونية مقفلة مفتوحة و هي التي تتم من خلال المنصات الالكترونية المختلفة التي تسهل تواصل الباحث مع المبحوث، فالأسئلة كانت مزيجا بين المفتوح و المغلق لمحاولة رصد اكبر قدر من المعلومات و الغرض منها تشخيصي سعينا من خلاله لفهم ظاهرة التنمر الإلكتروني و أسبابها في لعبة ببجيPUBG . و قدر عدد المقابلات في هذه الدراسة بـ 300 مقابلة و تم إجرائها على منصة لعبة PUBG.

و أخذت أسئلة المقابلة من الاستبيان و ذلك بغرض رصد المعلومات بشكل أدق و محاولة الإلمام بجوانب تلك الأسئلة و فك اللبس عنها من أجل الوصول إلى نتائج دقيقة و ذلك من خلال إجابات المبحوثين التي ساهمت و سهلت في فهم واقع الظاهرة بشكل أعمق

[1] : بوحوش عمار و آخرون: **منهجية البحث العلمي و تقنياته في العلوم الاجتماعية**، المركز الديمقراطي العربي للدراسات الإستراتيجية و السياسية و الاقتصادية، برلين، 2019، ص70.

و كانت الأسئلة كالتالي:

- ماهو هدفك الرئيسي من ممارسة لعبة ببجي؟
- مع أي الجنسين تفضل أن تلعب ؟ و لماذا
- بحسب رأيك أي الجنسين أكثر تنمرا في لعبة ببجي ؟ لماذا
- حسب رأيك،هل يساهم وجود الإناث في لعبة ببجي في زيادة فعل التنمر؟ و لماذا؟
- هل سبق و أن تعرضت للتنمر الالكتروني في لعبة ببجي بسبب انتماؤك القبلي أو العرقي؟
- لماذا تمارس فعل التنمر و المضايقة في لعبة ببجي؟
- هل تتعرض للمضايقات في لعبة ببجي بكثرة ؟
- بحسب رأيك، لماذا يمارس المتنمر فعل التنمر في لعبة ببجي؟
- هل أثر التنمر الإلكتروني في ببجي على علاقاتك الاجتماعية؟

الملاحظة المشاركة:

الملاحظة وسيلة يستخدمها الجميع لفهم الظواهر الحياتية المختلفة من أجل اكتساب الخبرات و يعرفها عمار بوحوش على أنها "توجيه الحواس و الانتباه إلى ظاهرة معينة أو مجموعة من الظواهر رغبة في الكشف عن صفاتها أو خصائصها بهدف الوصول إلى كسب معرفة جديدة عن تلك الظواهر"[1]

وفي هذه الدراسة استخدمنا الملاحظة المشاركة و التي تعرف على أنها الملاحظة التي يقوم فيها الباحث بدور المشارك في حياة الجماعة موضوع البحث. و في الأغلب يعيش الباحث مع أفراد الجماعة و يشاركهم كافة نشاطاتهم و مشاعرهم، تمتاز الملاحظة المشاركة بصدق و غزارة بياناتها لأنها قد جمعت في بيئتها الطبيعية، و كان اعتمادنا عليها مبنيا على كوننا مارسنا لعبة PUBG لأكثر من سنة و هو ما جعلنا نلاحظ التفشي الهائل لظاهرة التنمر الإلكتروني في لعبة PUBG.

[1]: بوحوش عمار و آخرون: **منهجية البحث العلمي و تقنياته في العلوم الاجتماعية**، مرجع سابق، ص68.

11.تحديد مجتمع البحث:

يعرف مجتمع البحث على أنه "مجموعة من عناصر له خاصية أو عدة خصائص مشتركة تميزها عن غيرها من العناصر الأخرى و التي يجري عليها البحث والتقصي".[1]

حيث يتوجب على الباحث عند اختياره لدراسته أن يضبط و يحدد الأفراد الذين يستوفون شروطه البحثية ممن لا يستوفونها حتى يؤطر موضوعه بطريقة منهجية سليمة.

الحدود الموضوعية: تبحث هذه الدراسة عن واقع التنمر الالكتروني في الألعاب كثيفة اللاعبين عبر الانترنت، دراسة إثنوغرافية على عينة من لاعبي لعبة PUBG في السعودية.

الحدود المكانية: أجريت عملية البحث الميداني لهذه الدراسة، عبر منصة لعبة (PUBG) و مواقع التواصل الاجتماعي، تويتر(Twiter) و انستغرام (Instegram) وسناب شات (Snapchat).

الحدود الزمنية: تم إجراء هذه الدراسة في الممتدة من فيفري 2020 إلى غاية جويلية 2020 خلال السنة الدراسية 2019-2020.

الحدود البشرية: خصت هذه الدراسة لاعبي لعبة PUBG في السعودية، من مراهقين وشباب.

[1]:موريس أنجرس: **منهجية البحث العلمي في العلوم الإنسانية**، مرجع سابق، ص213.

12.تحديد عينة البحث:

تعرف العينة بأنهاعبارة عن "عدد محدود من المفردات التي سوف يتعامل الباحث معها منهجيا، ويسجل من خلال هذا التعامل البيانات الأولية المطلوبة. ويشترط في هذا العدد أن يكون ممثلا لمجتمع البحث في الخصائص والسمات التي يوصف من خلالها هذا المجتمع".[1]

عينة هذه الدراسة هي عينة العشوائية و التي قدرت بـ 1010 لاعبا سعوديا من كلا الجنسين مقسمة بين الاستبيان و المقابلة، حيث بلغ عدد الذكور 388 مفردة، أما الإناث فقدر عددهم بـ 322 مفردة بالنسبة للاستبيان، أما فيما يخص المقابلة فقدر عددها بـ 300 مقابلة و كان عدد الذكور 150 مفردة و هو نفسه عند الإناث.

[1] : سعد سلمان المشهداني: **مناهج البحث الإعلامي** ، ط1، دار الكتاب الجامعي، الإمارات، 2017، ص77.

الفصل الثاني :ماهيـة التنمر الإلكتروني

1. مفهوم التنمـــــــر الإلكترونـــي
2. تصنيفات و أشكال التنمر الإلكتروني
3. مقارنة بين التنمر التقليدي و التنمر الإلكتروني
4. آثـــــــار التنمـــــــر الإلكترونـــي
5. استراتيجيات مواجهة التنمـر الإلكتروني
6. إحصائيات حول التنمـر الإلكترونـــي

1. مفهوم التنمـــــــــــــر الإلكترونـــــي:

قبل التطرق إلى تعريف التنمر الالكتروني وجب علينا تعريف التنمر التقليدي أولا

هو سلوك قديم قدم الإنسان **التنمر بمعناه العام** هو سلوك اجتماعي عدواني يهدف إلى إلحاق الأذى النفسي أو الجسدي بالضحية و يكون للمتنمر قوة تجيز له ممارسة الإستقواء على غيره[1]، و يعرفه معجم الوجيز لغويا على انه التشبه بالنمر، يقال(نمر نمرا)كان على شبه من النمر، وهو أنمر وهي نمراء (نمر) فلان:أي غضب وساء خلقه و(تنمر) لفلان أي تنكر له ووعده بالإيذاء[2].

وتقدم هالة إسماعيل تعريفا شاملا للتنمر، فتقول هو شكل من أشكال الإساءة للآخرين يحدث عندما يستخدم فرد أو مجموعة من الأفراد (متنمر أو متنمرون) قوتهم في الاعتداء على فرد أو مجموعة من الأفراد (ضحية أو ضحايا) بأشكال مختلفة منها ما هو جسدي أو لفظي أو نفسي أو اجتماعي، وله خصائص ثلاث و هي أنه أذى مقصود، متكرر، وعدم التوازن بين الضحية و المتنمر[3].

التنمر الالكتروني:

عرفته ويلارد (Willard،2007) بأنه "إرسال أو نشر نصوص أو صور ضارة عبر شبكة الانترنت أو غيرها من أجهزة الاتصال الرقمية".[4]

---

[1] : أحمد درويش و محمد الليثي: **فاعلية التعلم معرفي/ سلوكي قائمة على المفضلات الاجتماعية في تنمية استراتيجيات مواجهة التنمر الإلكتروني لطلاب المرحلة الثانوية**، مجلة العلوم التربوية، العدد الرابع،ج1، 2017، ص205.

[2] : **المعجم الوجيز**،معجم اللغة العربية، مرجع سابق،2001.

[3]: مجدي محمد الدسوقي: **مقياس السلوك التنمري للأطفال و المراهقين**، دار جوانا، (دون طبعة)، القاهرة، 2016، ص12.

[4]: Willard،N،E،2007، **Cyber bullying and cyber threats.** Research Press، p1.

يعرفه بفي و ديان buffy and Dianne)،(2009 بأنه "مضايقات و تحرشات عن بعد باستخدام وسائل الاتصال الالكتروني من طرف المتنمر يقصد بها إيجاد جو نفسي لدى الضحية يتسم بالتهديد و القلق"[1]

ويعرفه كل من ترولي و هانل و شيلدز (Trolley and Hanel and Shields، (2006 على انه استخدام وسائل الاتصالات الالكترونية في إيقاع أذى مقصود لطرف آخر دون الاتصال الجسدي المباشر به.[2]

في حين عرفه توكيوناجا Tokunaga)،(2010 بأنه " أي سلوك يتم عبر الانترنت أو وسائل الإعلام الالكترونية أو الرقمية، والذي يقوم به فرد أو جماعة من خلال الاتصال المتكرر الذي يتضمن رسائل عدائية أو عدوانية، والتي تهدف إلحاق الأذى بالآخرين، وقد تكون هوية المتنمر مجهولة أو معروفة للضحية، كما قد يحدث التنمر الإلكتروني داخل المدرسة أو خارجها".[3]

و يتفق الباحثان مع ما جاء به شريف Shariff)، (2008 في الخصائص الأساسية للتنمر الالكتروني وهي القصدية و التكرارية وعدم توازن القوى بين المتنمر والضحية بالإضافة إلى المجهولية التي تتيح للمتنمر التخفي و الإفلات من العقاب مما يجعله أكثر جاذبية و سهل الممارسة مقارنة بالتنمر التقليدي.[4]

[1]: Buffy، F & Dianne، O. (2009).Cyberbullying: A literature Review. Paper presented at the Annual Meeting of the Louisiana Education Research Association Lafayette.

[2]: Trolley، B.، Hanel، C.، & Shields، L. (2009، March). **Cyberbullying and Cyberbalance: Cultivating respect for technology.** Paper based on a program presented at the American Counseling Association Annual Conference and Exposition، Charlotte، NC.

[3] : Tokunaga،R،S ، (2010) **Following you home from school: A critical review and synthesis of research on cyberbullying victimization.** computers-in-human-behavior.p281.

[4] : Shariff، S. (2008**). Cyber-Bullying: Issues and Solutions for the School، the Classroom and the Home.** Canada: Routledge.

و جاء التنمر الالكتروني نتيجة ظهور الجيل الثاني من شبكة الويب (web 0.2) و الانتشار الهائل للألعاب الالكترونية و شبكات التواصل الاجتماعي، إذ برزت مظاهر عديدة للاستخدام السيئ لشبكة الانترنت ومنها الابتزاز و السرقة و نشر الإشاعات و التحريض على الجريمة و العنف الالكتروني و إدمان الجنس عبر الويب إضافة إلى أعمال التجسس و القرصنة الالكترونية وهي أفعال تندرج ضمن التنمر الالكتروني الذي تزيد ممارساته يوميا.[1]

إذ يعتبر التنمر الالكتروني من أنواع التنمر الحديثة الذي تحولت فيه هذه الظاهرة من بيئتها التقليدية إلى البيئة الافتراضية من خلال وسائل الاتصال الرقمية المختلفة و بذلك شغلت الظاهرة حيزا اكبر من ذي قبل نظرا للاستخدام اليومي لشبكة الانترنت إلى جانب مجهولية و غموض ممارس فعل التنمر مما يمنحه أريحية في فعله و تكراره في الوقت الذي يريده.[2]

2. تصنيفات و أشكال التنـــمر الإلكترونـــــــــي:

تتعدد و تختلف أساليب و أشكال التي يسعى من خلالها المتنمر عبر الانترنت إلى إلحاق الأذى بضحيته عكس محدوديتها في التنمر التقليدي و يرجع ذلك لكثرة المواقع و المنصات عبر شبكة الانترنت و التي تسهل التنمر مثل منصات الألعاب الالكترونية ومواقع التواصل الاجتماعي و كذا الوسائل بتكنولوجيتها المتطورة مثل الهاتف النقال و الأجهزة اللوحية و الحواسيب لما تتيحه من إمكانية التعديل و التسجيل و إعادة معالجة الصور و فبركتها بما يخدم الأهواء الشخصية. و تختلف تقسيمات الباحثين لأشكال و تصنيفات التنمر الالكتروني فكل يقسمها حسب منظوره الشخصي و نتناول فيما يأتي تقسيمات بعض الباحثين في موضوع التنمر الإلكتروني:

---

[1] : أحمد درويش و محمد الليثي: **فاعلية التعلم معرفي/ سلوكي قائمة على المفضلات الاجتماعية في تنمية استراتيجيات مواجهة التنمر الإلكتروني لطلاب المرحلة الثانوية**،مرجع سابق، ص204.

[2] : هشام عبد الفتاح المكانين و آخرون، **التنمر الإلكتروني لدى عينة من الطلبة المضطربين سلوكيا و انفعاليا في مدينة الزرقاء**، مجلة الدراسات النفسية و التربوية، جامعة السلطان قابوس، عدد 1 يناير 2018.

تقسيم المكتب الوطني البريطاني للأطفال و يرى أن ممارسة التسلط عبر الانترنت ينقسم بدوره إلى قسمين[1]:

1.حسب الوسيلة المتعمدة

- أجهزة الألعاب و عارضات التحكم
- أجهزة الحاسوب و الحواسيب المحمولة
- الهاتف النقال و الهواتف الذكية والأجهزة اللوحية

2.حسب المواقع و التطبيقات و خدمات الاتصال الأخرى:

- البريد الالكتروني
- المكالمات الهاتفية
- مواقع مشاركة الملفات
- مراسلات الوسائط المتعددة
- مواقع التواصل الاجتماعي
- الرسائل الفورية و الصوتيات و برامج الدردشة السمعية البصرية

و هناك من قسم أشكال التنمر الالكتروني حسب الوسيلة إلى مباشر و غير مباشر

التنمر الإلكتروني المباشر: و هو الشكل الذي يلتقي فيها الضحية و المتنمر بشكل مباشر ويندرج تحت هذا النوع الخصوصية (Property) كإرسال ملفات تحمل فيروسات ضارة عن عمد أو إرسال صور أو رسومات توضيحية فاحشة عن طريق الإنترنت أو الهاتف الخلوي للتهديد أو الإهانة.[2]

[1] : National Children's Bureau: (2016)، **Focus on cyberbullying**، London.

[2] : أمينة الشناوي، **الكفاءة السيكومترية لمقياس التنمر الإلكتروني**، مجلة مركز الخدمة للاستشارات البحثية جامعة المنوفية، عدد نوفمبر، 2014.

في حين يشير **التنمر الإلكتروني غير المباشر** إلى التنمر الذي يحدث دون أن يلاحظ الضحية ذلك في الحال مثل تصفح البريد الإلكتروني لشخص ما، التنكر وخداع شخص ما والتظاهر بأنه شخص آخر، نشر ما يسيء الآخر عبر الهاتف المحمول والبريد الإلكتروني وبرامج الدردشة.[1]

أما عن سميث و آخرون فإن هناك عدة أشكال انتشرت لممارسة التنمر الالكتروني عدة أساليب للتنمر الالكتروني و هي كالتالي:[2]

- **المكالمات الهاتفية:** وهي الاتصالات الصوتية عبر الهاتف أو الويب و التي تهدف الى ترويع وتخويف الضحية من خلال السب و القذف و التهديد أو إبلاغ الضحية بحصول المتنمر على بياناته الشخصية .
- **الرسائل النصية:** عادة ما تتضمن التهديد بإفشاء الأسرار أو افتعال الفضائح أو عبارات السب أو محاولات الابتزاز مقابل عدم تكرار التهديد.
- **الصور و مقاطع الفيديو:** حيث يقوم المتنمر بالاستيلاء على الصور أو مقاطع الفيديو الشخصية التي يشاركها الضحية مع أصدقائه دون التنبه لإمكانية قرصنة حسابه.
- **البريد الالكتروني:** حيث تصل رسالة الكترونية مفخخة للضحية مجرد أن يدخل على الرابط الخاص بها فإن المتنمر يتمكن من الاستيلاء على البريد الالكتروني الخاص بالضحية و قد يجري بعض الإجراءات المخلة بالآداب العامة التي توقع بالضحية في الحرج و العديد من المشكلات الاجتماعية.
- **غرف الدردشة عبر الويب:** ينشر المتنمر أخبار لافتة للانتباه و بمجرد دخول الضحية عليه يتمكن المتنمر من نشر أخبار و صور غير لائقة على صفحة الضحية

[1] : أمينة الشناوي، **الكفاءة السيكومترية لمقياس التنمر الإلكتروني**، مرجع سابق.

[2] : أحمد درويش و محمد الليثي: **فاعلية التعلم معرفي/ سلوكي قائمة على المفضلات الاجتماعية في تنمية استراتيجيات مواجهة التنمر الإلكتروني لطلاب المرحلة الثانوية**،مرجع سابق، ص207.

كما توجد تطبيقات خداعية تتيح للمتنمر فتح كاميرا الحاسب الشخصي للضحية و تصويره و تهديده أو ابتزازه بصفة متكررة.[1]

و صنف نوكينتيني و زملاؤه[2] أنواع التنمر الإلكتروني كما هو موضح في الجدول الآتي:

الجدول رقم (01) يوضح أصناف التنمر الإلكتروني حسب تصنيف "نوكينتيني و زملائه"

اللفظي الكتابي Written-Verbal	يشمل الأفعال التي تتضمن سلوك التنمر اللفظي أو المكتوب مثل المكالمات الهاتفية و الرسائل النصية و البريد الإلكتروني.
البصري Visual	ويتضمن الاعتداءات التي تستخدم أشكال بصرية من التنمر مثل نشر صور مسيئة أو مخجلة.
انتحال الشخصية Impersonation	يشير إلى الاعتداءات الأكثر تطورا والتي تتمثل في الاستفادة من سرقة هوية الشخص مثل الدخول على المعلومات الشخصية أو استخدام حساب شخص آخر.
الإقصائي Exclusion	و يشمل هذا الصنف تحديد من يدخل في عضوية إحدى الجماعات ومن يستبعد من ذلك، مثل إقصاء أحد الأفراد من جماعات الإنترنت أو الدردشة.

[1] : أحمد درويش و محمد الليثي: **فاعلية التعلم معرفي/ سلوكي قائمة على المفضلات الاجتماعية في تنمية استراتيجيات مواجهة التنمر الإلكتروني لطلاب المرحلة الثانوية**، ص207.

[2] : أمينة الشناوي، **الكفاءة السيكومترية لمقياس التنمر الإلكتروني**، مرجع سابق.

3.مقارنة بين التنمر التقليدي و التنمر الإلكتروني:

يختلف فعل التنمر التقليدي عن فعل التنمر الالكتروني و هو ما نستنتجه من خلال ما سبق من تعريفات إذ نجد أوجه اختلاف عديدة فالتنمر الالكتروني مثلا لا يقتصر على التقارب المكاني عكس التنمر التقليدي الذي يشترط وجود الضحية و المتنمر في نفس المحيط، وللتوضيح أكثر نضع مقارنة بين المصطلحين لمحاولة إبراز الفرق من خلال أوجه الشبه و الاختلاف بينهما

تتمثل **أوجه التشابه** بين فعل التنمر التقليدي و فعل التنمر الالكتروني في ثلاث نقاط و هي:

أولاً، يتخذ الفعل شكل العدوان المقصود منه إيذاء الفرد وعلى الرغم من التنمر الإلكتروني لا يتخذ شكل اعتداء جسدي ، فهو لا يزال شكلاً من أشكال العدوان عبر الوسائل الإلكترونية و هو ما تعكسه المشاعر السلبية التي يشعر بها ضحايا التنمر الإلكتروني و نذكر منها إيذاء المشاعر، الإحراج، البكاء، الاكتئاب، القلق، وانخفاض تقدير الذات.[1]

ثانيًا، غالبًا ما يتكرر فعل التنمر الإلكتروني، كأن يكون عن طريق رسائل البريد الإلكتروني والرسائل النصية والمشاركات في المدونات والتعليقات على صفحات الويب، أو مشاركتها مع الضحية مما يزيد من تأثرها و إذلالها وجعل هذا الأثر معروفا و مرئيا لدى عدة أشخاص، و هو ما يتشابه مع التنمر التقليدي في القدرة على تكراره كأن يشتمل فعل التنمر ملاحظة الآخرين له و إدراكه كالمارة في الطريق على سبيل المثال.[2]

ثالثًا، غالبًا ما يكون هناك عدم توازن في القوة حيث يكون لدى المتنمر قوة أكثر من الضحية بشكل عام، يمكن أن يؤكد المتنمر الإلكتروني قوته على الضحية في سهولة

[1] :Heather Nicole Hines،(2011)، **traditional bullying and cyberbullying: are the impacts on self - concept the same** ?، Western Carolina University.p19

[2]: Ibid، p19

الوصول و التحكم و امتلاك التكنولوجيا أكثر من الضحية القوة، مما يتيح المزيد من فرص التنمر الإلكتروني، و كذا معرفة كيفية استخدام التكنولوجيا للتنمر، أو امتلاك القدرة على جعل الضحية تخشى الإبلاغ عن تعرضه لفعل للتنمر عبر الإنترنت أو الرد على المتسلط عبر الإنترنت. و هو ما ينطبق على التنمر التقليدي في مبدأ عدم توازن القوى بين الطرفين و التي يدخل ضمنها الحجم و القدرات الجسدية و الدعم.[1]

و على الرغم من أوجه التشابه بين التنمر التقليدي والتسلط عبر الإنترنت، فإن هناك **أوجه اختلاف** بينهما ندرجها ضمن النقاط التالية:

أولا، التنمر التقليدي يعتمد على الإيذاء اللفظي والجسدي و هوية المتنمر تكون معروفة لدى الضحية حتى و إن كانت الضحية تجهل المتنمر لازال بإمكانها رؤيته و معرفة ملامحه، في حين يسمح التنمر الإلكتروني لمرتكبي الجرائم بإخفاء الهوية من خلال أسماء مستعارة و مزيفة، أو أرقام مجهولة الهوية، أو عبر صفحات الويب التي لم يتم تحديد منشئها. حيث وجد كوالسكي و ويت (Kowalski and Witte) أن 74% من ضحايا التنمر عبر الإنترنت لا يعرفون هوية الجناة. و قد يكون الجهل بمن يتسبب في الضرر أمرًا بالغ الأهمية بالنسبة لضحايا التنمر عبر الإنترنت، لأنهم يستمرون في التساؤل عن هوية الجاني وقد يكون لذلك تأثير أكبر على صحتهم النفسية.[2]

ثانيًا، نظرًا لقدرة المتنمر على إخفاء هويته، فإنه غالبا ما يذهب إلى أقصى حدود السخرية و الإيذاء و الإساءة للضحايا، وهي ممارسات كان من الممكن ألا يمارسها لو كانت هويته مكشوفة للعلن. كما يسمح التنمر الإلكتروني بممارسته و بشكل فردي دون الحاجة للمواجهة و هو ما يجعله أسهل بحيث أن المتنمر لا يستطيع رؤية التأثير العاطفي الذي يظهر على الضحايا مما يسمح بالتمادي أكثر من التنمر التقليدي.

[1] : Heather Nicole Hines، **traditional bullying and cyberbullying: are the impacts on self - concept the same** ?، Op Cit، p19

[2] *:* Ibid، p20.

ثالثًا، يفتقر ضحايا التنمر الإلكتروني إلى القدرة على الهروب من المتنمرين، في حين أن ضحايا التنمر التقليدي قد تتاح لهم فرصة الهروب إلى مكان آمن أو الابتعاد عن المحيط الذي حدث فيه الفعل، كأن يكون هذا المحيط هو المدرسة فبمجرد ذهاب الضحية للمنزل تنتهي الممارسة، في حين أن التنمر الإلكتروني يحدث في أي مكان و أي وقت حتى و أن قامت الضحية بإيقاف أجهزتها الإلكترونية فإن الفعل مستمر و قد يتوقف نسبيا عند سحب المتنمر لمنشوراته أو رسائله المسيئة أو أن تتخلص الضحية من الأجهزة الإلكترونية.

رابعًا، تختلف أسباب عدم الإبلاغ عن التعرض للتنمر التقليدي و التنمر الإلكتروني، حيث أن ضحايا التنمر التقليدي لا يبلغون عنه فقط لأنهم لا يريدون المزيد من الإيذاء، أو لأنهم يفتقرون للثقة في البالغين و على قدرتهم في التدخل الفعال و هو ما يشترك فيه ضحايا التنمر الإلكتروني، كأن يخشى الضحايا من أن يقوم ذويهم أو معلميهم بسحب هواتفهم المحمولة مما يقلل قدرتهم على الاختلاط مع أقرانهم خارج محيط المدرسة، و في هذه الحالة تركز الضحية على ما ستفقده من ممتلكات أكثر من تركيزها على تعرضها للإيذاء و ضرورة الإبلاغ عنه.[1]

4.آثـــــــــار التنمـــــــــر الإلكترونـــــي:

للتنمر الإلكتروني آثار نفسية مختلفة تسبب الضرر للضحايا ،حيث تشير بعض الدراسات إلى أن ما يقرب الثلث من مستخدمي الانترنت قد ابلغوا عن تلقيهم لاتصالات من أشخاص مجهولين، و أن هذا الاتصال جعلهم يشعرون بعدم الارتياح، كما وجدت دراسات أخرى روابط بين مدة استخدام الانترنت و التعرض للتنمر الإلكتروني، حيث أن التعرض قصير الأمد أو المطول يمكن أن يرتبط بشكل مباشر بزيادة استخدام مواقع التواصل الاجتماعي، و هو ما يزيد من إمكانية الإصابة بالقلق الاجتماعي و الاكتئاب و انخفاض تقدير الذات، تعاطي الكحول و المخدرات، اضطرابات الأكل، و تعتبر أفعال

[1] : Heather Nicole Hines،**traditional bullying and cyberbullying: are the impacts on self - concept the same** ?،Op Cit، p22.

التنمر عبر الانترنت أكثر جاذبية من التنمر التقليدي لأنه يمكن تنفيذها بشكل أكثر تكتمًا وفعالية، ولعل أكثر ما يبعث على القلق هو تزايد أفعال التنمر الإلكتروني هو الدعم القليل للضحايا و عدم وجود حلول جذرية للحد من الظاهرة.

القلق الاجتماعي Social anxiety:

أظهرت الأبحاث أن الطلاب الذين يمارسون التنمر عبر الإنترنت أو يقعون ضحايا للتنمر عبر الإنترنت قد يعانون من مشاكل اجتماعية وعاطفية وصحية متزايدة. و كشفت الأبحاث أن القلق الاجتماعي والاكتئاب وتدني احترام الذات ليس فقط نتيجة إنما مقدمة لسلوك التنمر عبر الانترنت. يشير القلق الاجتماعي إلى مزيج من الرهبة والتخوف التي يشعر بها الفرد كأن يتوقع الإنسان عدم قدرته على ترك انطباع إيجابي لدى الآخرين ، لاسيما في اللقاءات التي تجمعهم مع الغرباء في الأماكن العامة، أو خوفهم من أن يتم رؤيتهم كفريسة سهلة (Easy target). و كحقيقة مؤسفة فإن الأفراد الذين يعانون من القلق الاجتماعي غالبًا ما يلجئون إلى وسائل الإعلام و مواقع التواص الاجتماعي و الألعاب كشكل من أشكال الاتصال، لكونها تتيح لهم فرصة الهروب من الخوف المرتبط بالتفاعلات وجها لوجهن و هو ما الخوف المرتبط بالتفاعلات وجهاً لوجه ولكنه غالبًا ما يؤدي بهم إلى مشاركة لمعلومات شخصية وعاطفية، كما أن من يعانون من القلق الاجتماعي غالبا ما يواجهون مشكلة عدم القدرة على الهروب من المواقف الاجتماعية في الواقع نظرا لقلة خبرتهم في التعامل معها على عكس التواجد عبر الانترنت.[1]

[1] : Michael B. Perry،(2015)، **Emotional and Social Effects of Cyberbullying on Adolescents**، Gordon Albright School of Education.p53.

انخفاض احترام الذات Lower self-esteem:

تعد مرحلة المراهقة من المراحل المهمة لتطوير الأفراد لهويتهم الشخصية و يعتمد هذا التطوير إلى حد كبير على التأثيرات المجتمعية التي يتعرض لها الفرد، ووفقا لـ هيندوجا و باتشين Patchin & Hinduja فإن الأفراد يميلون إلى البحث عن السلوكيات والمواقف التي تساعدهم على تقدير أنفسهم بشكل إيجابي وتجنب أولئك الذين يجعلونهم يشعرون بالسوء تجاه أنفسهم و يرتبط هذا بالتصورات الذهنية وقبولها و تغيير الذات ويلعب دورًا حاسمًا في توجيهه مسار النمو الشخصي وحتى المهني، ومع التطور الهائل لعالم الإنترنت ومعدل استخدامها بين الشباب فإن التأثيرات التي يتعرض لها الأفراد توسعت و تعقدت هي الأخرى، لتصبح أكثر عدوانية عبر الانترنت. يرى فالكنبورغ و آخرون بأن قيم تقدير الذات عند المراهقين تتدرج ضمن ثلاثة أبعاد و هي: المظهر الجسدي،الجاذبية الرومانسية، والقدرة على التماسك و المحافظة على الصداقات، و يقر ليري و داون Leary and Downs بأن تقدير الذات تمثيل داخلي للقبول أو الرفض الاجتماعي، و من خلال ما سبق يمكن القول أن تقدير الذات قائم على الإدراك. وجدت الأدبيات البحثية أن أولئك الذين يقعون ضحايا لأفعال التنمر عبر الإنترنت من المحتمل أن يكون تقدير الذات لديهم أقل من غيرهم و قد يكون فعل التنمر الإلكتروني نفسه مساهما في انخفاض احترام الذات عند للضحية. إن النتائج المتعلقة بالتسلط عبر الإنترنت واحترام الذات غير متسقة وحاسمة إلى حد ما، فقد وجدت بعض الدراسات أن احترام الذات يمكن أن تكون أعلى أو اقل عند المتنمرين عبر الإنترنت و وجدت أخرى أنه لا يوجد اختلاف كبير في مستويات تقدير الذات بين المتنمرين و الضحايا.[1]

[1] Michael B. Perry، **Emotional and Social Effects of Cyberbullying on Adolescents** ، Ibid، p54.55.

الاكتئاب و إيذاء النفس و التفكير في الانتحارDepression، self-harm and suicidal ideation:

إن ضحايا التنمر الالكتروني أكثر عرضة للأعراض النفسية التي تؤثر على صحتهم و حياتهم كالانتحار و يمكن أن تكون مشكلات الصحة العقلية سببا و نتيجة لأفعال التنمر الإلكتروني و تشير الدراسات أن التعرض للتنمر عبر الانترنت و لفترات طويلة يسبب الاكتئاب كما يؤثر على سلامة الوظائف العقلية، و يشير واتكينز و آخرون إلى أن الكثير من الضحايا لا يعرفون المتنمرين و تساهم هذه النتيجة في فهم التأثير الناتج عن عملية التنمر، بحيث أن تأثير التنمر من قبل الغرباء كان أقل ضررا و خطورة من تأثيره على الضحايا الذين يعرفون من هاجمهم،و يمكن ربط هذه الخطورة بالعلاقة الشخصية بين الضحية و المتنمر، و التي تؤدي بالضحية إلى استيعاب المشكلات التي ارتبط بها فعل التنمر و هو ما يسبب ضررا أكبر على الصحة العقلية و البدنية، كما أكد كامبل و آخرون أن المتنمرين عبر الإنترنت يعانون من صعوبات اجتماعية ومستويات عالية من التوتر والاكتئاب و القلق مقارنة بغير المتنمرين.[1]

اضطرابات الأكل Eating disorders:

تمتد الآثار السلبية المرتبطة بسلوك التنمر عبر الإنترنت أيضًا إلى الحياة الصحية. حيث أشارت العديد من الدراسات إلى أن التنمر الإلكتروني يسبب اضطرابات الأكل عند الضحايا و خصوصا الإناث. و يزيد نشر المستخدمين لحياتهم و مشاركة معلوماتهم الشخصية و صورهم و الأمور الأخرى من ضعفهم و قابليتهم للتعرض للهجوم. و كنتيجة لخاصية المجهولية يتزايد لدى المتنمر الميل إلى نشر التعليقات المسيئة دون اعتبار

[1] :Michael B. Perry،**Emotional and Social Effects of Cyberbullying on Adolescents** ، Op cit، p56.

التأثير الذي ستحدثه على الضحية، و يخضع الأفراد عبر الانترنت لمعايير الجاذبية و الجمال و القبول التي يحددها المجتمع و التي تضغط على الضحايا و تجعلهم يلجئون إلى الصور المعدلة لتقديمهم بصورة مثالية تنجيهم من النقد، كما تجعل التعليقات السلبية الضحايا يدخلون في صراع نفسي و يحرمون أنفسهم من الأكل من أجل خسارة الوزن أو امتناعهم عنه لكونهم تأثروا نفسيا مما يسبب لهم انقطاعا في الشهية.[1]

تعاطي المخدرات Substance abuse

من بين السلوكيات الخطرة الناجمة عن التنمر الإلكتروني تعاطي المخدرات و الكحول بحيث أن السلبية النفسية غالبا ما تؤدي إلى انخراط الأفراد في تعاطي الممنوعات بحيث تصبح بمثابة وسيلة للتكيف و التخلص من آثار التنمر الالكتروني و هو ما يؤدي إلى خلق نمط دوري من العنف و زيادة معدل الانتحار من خلال تمكين الأفراد الذين يعانون بالفعل من الرغبة في الانتحار للقيام بالسلوك الانتحاري، و كذا تفاقم الحالة المزاجية السلبية، و تشير الأبحاث إلى أن طلاب المدرسة الثانوية الذين كانوا ضحايا التنمر الإلكتروني أكثر عرضة لتعاطي المخدرات عن غيرهم من الطلاب الذين لم يتعرضوا له، كما يمكن وصف تعاطي الممنوعات على انه إحدى تداعيات التورط و الإيذاء التي يمارسها الضحية على نفسه أو غيره.[2]

5.استراتيجيات مواجهة التنمر الإلكتروني:

فضاء الانترنت ليس بالفضاء الآمن في ظل التجاوزات و الممارسات غير الأخلاقية التي يتبناها الكثير من مستخدمي هذه الشبكة إذ تلحق أضرارا نفسية و اجتماعية و مادية كبيرة مما يقتضي اعتماد تقنيات رادعة و أساليب مواجهة تضمن للمتصفحين و المستخدمين سلامتهم و سلامة بياناتهم،"حيث أشار كوبيي إلى وجود

[1] :Michael B. Perry، **Emotional and Social Effects of Cyberbullying on Adolescents** ، Op cit، p58.

[2] : Ibid، p59.

العديد التي يجب أن يتدرب عليها الأطفال و آبائهم لتحقيق الأمن الالكتروني و تطوير الأدوات التكنولوجية كحضر الشخص المتنمر و إعداد برمجيات للتحذير و الحماية من الهجمات الالكترونية"

وقد اشار ريابيل وآخرون Riebel & et al،(2009) إلى وجود أربع فئات من استراتيجيات مواجهة التنمر الالكتروني و هي:

- **المواجهة الاجتماعية Social coping:** البحث عن المساندة من الأسرة،الأصدقاء، المعلم.
- **المواجهة العدوانية Aggressive coping:** العلاقات، الاعتداء الجسمي،التهديد اللفظي.
- **العجز عن المواجهة Helpless coping:** فقدان الأمن، ردود الفعل السلبية كالتجنب.
- **المواجهة المعرفية Cognitive coping**: الاستجابة التوكيدية، التفكير العقلاني، تحليل سلوك التنمر [1].

كما توجد استراتيجيات أخرى لمواجهة التنمر الإلكتروني كإستراتيجية البحث عن المساندة (Seeking social support) مثل طلب دعم الأبوين أو استشارة الأصدقاء، و كذا إستراتيجية حل المشاكل (Problems solving) و إستراتيجية الابتعاد (Distancing).

و يمكن تقسيم هذه الاستراتيجيات إلى قسمين، **استراتيجيات نفسية:** و هي التي تتضمن البحث عن الدعم النفسي و الاجتماعي و تحاول التحكم في الانفعالات السلبية، و **استراتيجيات معرفية تكنولوجية** و هي التي تعتمد على الإجراءات التكنولوجية التي تحمي الضحايا من التعرض المتكرر للتنمر الإلكتروني، مثل حظر المتنمرين، تغيير كلمة سر الحساب الشخصي، عدم إتاحة البيانات و الصور الشخصية عبر الانترنت. [2]

[1] : عمرو محمد أحمد درويش، أحمد حسن محمد الليثي، **فاعلية تعلم معرفي/ سلوكي قائمة على المفضلات الاجتماعية في تنمية استراتيجيات مواجهة التنمر الإلكتروني لطلاب المرحلة الثانوية**، مرجع سابقن ص210.

[2] :المرجع نفسه، ص211.

6.إحصائيات حول التنمـــر الإلكترونـــــــي:

فيما يلي نستعرض بعض الإحصائيات حول التنمر الكتروني في العالم[1]، إذ تشير معظم الدراسات إلى أن التنمر الالكتروني قد يكون أكثر انتشارا من التنمر التقليدي:

- ما يقارب 34% من الأطفال تعرضوا للمضايقات عبر الانترنت.
- أفاد 70% من الطلاب بأنهم يرون وجود تسلط متكرر عبر الانترنت.
- يستخدم أكثر من 80%من المراهقين هاتفا خلويا بشكل منتظم، مما يجعله الوسيلة الأكثر شيوعا للتسلط عبر الانترنت.
- يوافق 68% من المراهقين على أن التنمر عبر الانترنت يمثل مشكلة خطيرة.
- يعتقد 81%من الشباب أن التنمر عبر الإنترنت أسهل ممارسة من التنمر التقليدي.
- يقول 90%من المراهقين الذين شاهدوا تنمرا في وسائل التواصل الاجتماعي إنهم تجاهلوا ذلك. ضحايا التنمر 2إلى 9مرات أكثر عرضة للتفكير في الانتحار.
- يشعر 7% فقط من الآباء والأمريكيين بالقلق من التنمر عبر الإنترنت؛33%من المراهقين كانوا ضحايا التنمر عبر الإنترنت.
- تعرض مليون طفل للمضايقات والتهديدات أو التعرض لأشكال أخرى من التنمر عبر الإنترنت على FACEBOOK خلال العام الماضي.
- ضحايا التنمر الإلكتروني هم أكثر عرضة للاكتئاب الشديد بنسبة اثنين إلى تسع مرات أكثر من ضحايا التنمر التقليدي.
- من المرجح أن تواجه41% من الفتيات التنمر الإلكتروني في مرحلة ما من حياتهن بينما بلغت النسبة عند الفتيان 82%.

[1] : فيصل محمد علي الشمري: **التنمر بين التحديات...و آفاق المعالجة الاستباقية**، المركز الإقليمي للتخطيط التربوي، أفريل 2019.

- تميل الفتيات إلى تفضيل وسائل الإعلام الاجتماعية مثل (Snapchat) أو (Instagram) في حين أن الأولاد يتفاعلون في الغالب على أجهزة الألعاب.

الفصل الثالث:ألعاب الفيديو كثيفة اللاعبين (MMOGs)

1.ماهية ألعاب الفيديو

1.1 تعريف ألعاب الفيديو

2.1 نشأة و ظهور ألعاب الفيديو

3.1 أنواع ألعاب الفيديو

4.1 إيجابيات و سلبيات ألعاب الفيديو

2. ماهية الألعاب كثيفة اللاعبين (MMOGs)

1.2 تعريف الألعاب كثيفة اللاعبين (MMOGs)

2.2 أنواع الألعاب كثيفة اللاعبين (MMOGs)

3.2 تصنيفات الألعاب كثيفة اللاعبين (MMOGs)

4.2 أثر الألعاب كثيفة اللاعبين (MMOGs)

3. ماهية لعبة ببجيPUBG

1.3 تعريف لعبة ببجي PUBG

2.3 مصمم لعبة ببجي PUBG

3.3 فكرة اللعبــة و تطـويرهــا

4.3 أسلوب اللعب في لعبة PUBG

1.ماهية ألعاب الفيديو

تعريف ألعاب الفيديو

يعرفه قويدر 2012 :

هو نشاط ترويحي ظهر في أواخر الستينات، و هو نشاط ذهني بالدرجة الأولى يشمل كل من: ألعاب الفيديو الخاصة، ألعاب الكمبيوتر، ألعاب الهواتف المحمولة، بصفة عامة يضم كل الألعاب ذات الصبغة الإلكترونية، تمارس هذه الأخيرة بشكل جماعي على شبكة الإنترنت أو فردي.[1]

يعرفها سالين و وزمان 2004:

و هي عبارة عن الألعاب المتوفرة على هيئات إلكترونية و تشمل ألعاب الحاسب و ألعاب الإنترنت، و ألعاب الفيديو و ألعاب الهواتف النقالة، و ألعاب الأجهزة الكفية المحمولة.[2]

تعرف اللعبة بأنها نشاط ينخرط فيها اللاعبون في نزاع مفتعل، محكوم بقواعد معينة، بشكل يؤدي الى نتائج قابلة للقياس الكمي، و يطلق على لعبة ما بأنها إلكترونية في حال توفرها على هيئة رقمية، و يتم تشغيلها عادة على أجهزة الحاسوب أو التلفاز و الفيديو و الهواتف النقالة الحديثة، و الأجهزة الكفية.[3]

---

[1] : رنا فاضل عباس، **الألعاب الالكترونية و أثرها على مستوى التحصيل الدراسي لدى طلبة المتوسطة مركز البحوث النفسية وزارة التعليم العالي و البحث العلمي**، مجلة البحوث التربوية و النفسية، العدد 59 2018 ص 206.

[2] : نفس المرجع، ص206

[3] : برتيمة سميحة، **الألعاب الالكترونية و العنف المدرسي**، مذكرة مكملة لنيل شهادة الدكتوراه، جامعة محمد خيضر ولاية بسكرة، كلية العلوم الإنسانية و الاجتماعية قسم علم الاجتماع، 2017/2016 ص58.

هي الألعاب التفاعلية التي لا يمكن أن يستسلم اللاعبون فيها سلبيا بسبب حبكة اللعبة، حيث صممت ألعاب الفيديو لينخرط اللاعبون في أنظمتها، و لأجل هذه النظم يأتي رد الفعل مترتبا على سلوكيات اللاعبين.[1]

التعريف الإجرائي:

هي تلك الألعاب التي تجري على شبكة الانترنت تعتمد على اللعب الجماعي أو الفردي بناءا على أنظمة رقمية، و تعتمد نسخها الحديثة على خاصية التفاعل عن طريق الصوت و الصورة و يمكن تشغيلها في مجملها على الألواح الإلكترونية أو الهواتف المحمولة حيث فقدت ضرورة وجود جهاز حاسب آلي لتسهيل عملية اللعب.

2.1 نشأة و ظهور ألعاب الفيديو

يعود تاريخ ألعاب الفيديو الى أربعينيات القرن الماضي، "حين تحصل الباحث و البروفيسور توماس جولد سميث (Thomas T. goldsmith) على براءة اختراع أول جهاز ألعاب فيديو في التاريخ و هو ما أطلق عليه باسم : أداة أنبوب الأشعة المهبطية المسلية (Cathode ray tube amosement deviceu)"[2]، ليبدأ بذلك مشوار ألعاب الفيديو في اتخاذ مكانة له في مجال الإلكترونيات.

و يرى ألان لوديباردار المختص في ألعاب الفيديو أن ألعاب الفيديو مرت في تاريخها الحافل بالتطورات، إلى ستة مراحل جذرية قبل أن تصل الى ما هي عليه الآن، فالألعاب الإلكترونية هي آخر ما خلص به المختصون في هذا المجال فمن ألعاب بسيطة الى ألعاب صعبة ذات أبعاد رقمية معقدة فكل مرحلة لها سماتها و مميزاتها.

[1] : احمد عطا لله عبد الباسط، الألعاب الالكترونية بين الترويح و الإدمان دراسة فقهية مقارنة، المجلة العلمية للكلية العربية بأسيوط، العدد 34 ، مصر 2015 ، ص741.

[2] : نفس المرجع ص 743.

المرحلة الأولى :

ترجع بدايات نشأة ألعاب الفيديو في نظر ألان لوديبار الى ستينيات القرن الماضي، حيث قام فيزيائيو تلك الفترة في ابتكار ألعاب الكمبيوتر، من أجل تمضية الوقت و إظهار إمكانيات التكنولوجيا خاصة و أنها كانت لا تزال في بدايات ولوجها للعالم، و يمكن الإشارة الى الآن ألعاب بونغ (Pong) و ألعاب حرب الفضاء (Star wars)، التي اخترعها الفيزيائي و المهندس الكرونيك من أهم الإختراعات التي تمخضت عن الأبحاث المكثفة في تلك الفترة...، خاصة مع بداية الاهتمام بمجال الإعلام الآلي خارج إطاره المعهود، و لعل أبرز ما شهدته هذه المرحلة هو ظهور الرقاقة المصغرة (Processeure Micro)، التي سوقت لها شركة ايناتال عام 1971. و في عام 1972، ظهرت أول مؤسسة ألعاب إلكترونية أطلق عليها اسم اتاري (Atari)، المؤسسة من طرف نولان بوشنال (Nolan Pushnell)، إذ أدرجت أول لعبة أقواس إلكترونية بونغ (Pong)، و في عامها الأول باعت الشركة ما يقدر بـ عشرة آلاف نسخة، و بعدها بأربع سنوات تم التسويق لأول لعبة لا تسمح بلعب لعبة مغايرة ما عدا لعبة بونغ (Pong)، لتشتري بعدها مؤسسة وارنر (Warner) في ذات العام اتاري (Atari) مقابل 28 مليون دولار.

و قد أدى هذا النجاح إلى زيادة جو المنافسة في الساحة، خاصة مع قرب إطلاق شركة آبل لجهاز الكمبيوتر الجديد (Appel 2-2) و مع هذا الكم الزخم من الإختراعات بقي نوشنال المسيطر على مجال الألعاب في تلك الفترة.[1]

[1]: أميرة مشري، اثر الألعاب الإلكترونية عبر الهواتف الذكية على التحصيل الدراسي للتلميذ الجزائري، مذكرة لنيل شهادة ماستر، جامعة العربي بن مهيدي أم البواقي، كلية العلوم الاجتماعية و الإنسانية، قسم العلوم الإنسانية، 2017/2016 ص 57.

المرحلة الثانية :[1]

استهلت هذه المرحلة مع الإعلان عن أول عارضة تحكم متعددة الألعاب، و هي VCS2600 من اتاري و التي تحوي على سلم ألعاب بأهداف و قواعد جديدة،، حيث ظهرت صناعة نشر الألعاب (Editione Jeux)، و تعد اللعبة الأبرز في هذه الفترة هي باك مان (Pac-man)، التي اخترعت في اليابان توروايواتاني (Toru Iwatani) مؤسسة نامكو (Namco)، و اشترت اتاري أجهزة VSC التي ستبيعها لاحقا ب 22 مليون دولار، هذه الأرقام التي تسيل لعاب رجال الأعمال، أدت الى تضخم إنتاج الألعاب مما نتج عنه الرداءة في الجودة.

و أظهر صعود أجهزة الكمبيوتر على الواجهة وصف الإبداع، عارضات التحكم و كأنها آلات تجاوزها الزمن، و انهارت المبيعات تدريجيا ابتداءا من 1983، و أمام هذا الانحدار الرهيب، باعت مؤسسة وارنر لأحد مؤسسي صناعة أجهزة الكمبيوتر كومودور (Commodore) و فرع ألعاب الأقواس للمؤسسة اليابانية نامكو (Namco)، و في هذا الظرف بالذات بدأت الصحافة تعلن عن الانهيار الرهيب لألعاب الفيديو، و قبل أن تعلن مؤسسة نينتادو (Nentando) المختصة في صناعة الألعاب الورقية و ألعاب الجيب و الصالات، أنها على وشك إطلاق عارضة التحكم نيس (Niss) ليسجل بذلك دخول اليابانيين حقل ألعاب الفيديو، و في ظرف اقل من ثلاثة أشهر أصبحت نيس (Niss) مدللة اليابانيين و يعود ذلك الى ثلاثة أسباب رئيسية هي :

- ثمن لا يتجاوز ثمن الألعاب المنافسة
- تكنولوجيا تسمح لنيتاندو بالسيطرة على الألعاب المطورة على عارضتها للتحكم بالتالي ضمان النوعية و أسلوب يتلاءم مع (08-10 سنوات).

[1] :سعادو هناء و بن مرزوق نوال ،الألعاب الالكترونية العنيفة و علاقتها بانتشار ظاهرة العنف المدرسي، مذكرة لنيل شهادة ماستر في العلوم الاجتماعية، جامعة الجيلالي بونعامة خميس مليانة، كلية العلوم الإنسانية و الاجتماعية، قسم العلوم الاجتماعية، 2016/2015 ص 17.

البطل المميز لنيس ماريو (Mario) و هو رصاص بشوارب يبدأ مشواره بمصارعة غوريلا مجنونة دونكي كونغ (Donky kong)، و يعد مصمم هذه اللعبة المختص في الرسومات البيانية (Grafits) شيجيورو مياموتو (Chig Miyamoto)، و هو مصمم رائد في مجال الخيال و ألعاب الفيديو.[1]

المرحلة الثالثة :[2]

جرت هذه المرحلة أساسا في أوروبا و الولايات المتحدة الأمريكية مع تطوير أجهزة كمبيوتر عائلية، كومدور (Commdore) و سنيكلير(Cinclaire) و امستراد(Amstrad)، و في عام 1986 اتاري أس تي (Atari s t) يسجل نقطة الذروة في هذه المرحلة فهذه الألعاب تتيح فرصة ممارسة ألعاب جديدة في طبيعتها و في نوعيتها الرسمية (البيانية) و الصوتية، فمعالم كل مستوى مختلفة عن تلك الموجودة في مستوى آخر، و هي تتجدد بالتتابع الجانبي على الشاشة في كل مستوى و يتيح الاصطناع في الوقت الحقيقي تجديدا في الشريط السمعي لم يتم بلوغه من قبل.

و تسمح أجهزة الكمبيوتر هذه أيضا باستكشاف البرمجة و التقنيات المتعددة الوسائط، فالكثير من المصممين اليابانيين المستقبليين و الموسيقيين اظهروا مهاراتهم من خلال ألعاب مثل اميغا (Aiga) و اتاري أ س(Atari a s).

انتهت هذه المرحلة بسبب ظاهرتين :

تنامي الاستنساخ غير القانوني للألعاب و خصوصا الصنف العائد للخاصية التناسخية لهذه الآلات كلها متشابهة فسرعات ما أصبحت هذه الآلات غير قادرة على المجارات التقنية و المالية لعارضات التحكم القادمة من اليابان أو أمام أجهزة الكمبيوتر الحقيقية مثل بي سي (Pc) أو آبل (Apple)، و في سنة 1989 أوقف كل صانعي

[1] :سعادو هناء و بن مرزوق نوال، مرجع سابق، ص17.

[2] : نفس المرجع، ص18

هذا النوع من الآلات إنتاجهم و أعلن أغلبهم عن الإفلاس، و لكن في اليابان بقيت مؤسسة نيتاندو في أفضل حالاتها و ضلت محتكرة للسوق.

المرحلة الرابعة :[1]

تتوازى هذه المرحلة مع الانتصار الياباني المحض الذي تجسده نينتادو و عبر سوبر نيس (Super Niss)، و كذا المؤسسة المملوكة من اليابانيين، و هي سيغا(Sega)، و تعد أيضا هذه المرحلة مرحلة التطوير للألعاب عبر أجهزة الإعلام الآلي (Pc)، و ظهور ألعاب المغامرة و الألغاز مثل : ميست (Mist) و سيفن كويست (Seven quist)، و أيضا ألعاب الأدوار فاينل فإنتازي (Finel fantasy)، و مع نهاية هذه المرحلة عام 1995 بالذات سيفا تتفوق على ماريو.

المرحلة الخامسة :[2]

تتماشى هذه المرحلة مع استخدام الألعاب لتقنيات الألعاب المتعددة الوسائط (Multimédia) التي لم تطور خصيصا لهذا الهدف : معالجة الصور ثلاثية الأبعاد في الزمن الحقيقي للحساب المتوازي مع المعالجة المخصوصة (Prosesseure dédies) و استعمال القرص الضوئي المضغوط (cd-rom)، و الألعاب في الشبكات المحلية (lan) و على الإنترنت.

كما تسجل في هذه المرحلة دخول لاعب جديد في مسرح ألعاب الفيديو و هو سوني (sony) بلعبته بلاي ستايشن (play station)، و احتتم في هذه المرحلة الصراع بين سوني(sony) و نينتادو مما أزال سيفا التي انسحبت من على الساحة، كما عرفت هذه الساحة أيضا دخول بطلة ألعاب الفيديو لاراكروفت (lara croft) التي حققت أرقاما قياسية، و ظهور ألعاب بعوالم بيانية ايفر كويست (Ever quist) و التوما اون لاين

[1] :رنا فاضل عباس، مرجع سابق، ص314.

[2]: احمد فلايق، الطفل الجزائري و العاب الفيديو دراسة في القيم و المتغيرات، أطروحة دكتوراه، كلية العلوم السياسية و الإعلام ، جامعة الجزائر، 2008 /2009ص115.

(Ultima onlin) و ألعاب اف بي اس (FBS) المتعددة اللاعبين و هي ألعاب الحركة المرتكزة على مهارات اللعب بأسكة متعددة، علما أن الصورة هي محاكاة لما تراه الشخصية التي يتحكم فيها اللاعب و من أمثلتها دوم (Dom) ثم هالف لايف "(Half life) و تبقى نينتاندو الوحيدة في سوق العارضات الجيبية، و تمثل البوكيمونات (Les bokimones) التي ابتدعتها ابتداء لعالم طفولي جديد، إذ تجاوز أعمال ألعاب الفيديو بذلك معامل بيع التذاكر في شبابيك السينما، و في ظل هذا الازدهار الاقتصاد الجديد ارتفعت أسهم عناوين المؤسسات و حلقت عاليا."[1]

"و في عام 2001 قام المضاربون الذين اخلطوا بين الوعود السابقة و الألعاب بازدهار سوق الانترنت بالانسحاب، هذا الانسحاب أدى الى أزمة غير مسبوقة في عالم الألعاب الإلكترونية و ألعاب الفيديو."[2]

المرحلة السادسة :[3]

نشأت المرحلة السادسة بدخول ميكروسوفت (Microsoft) و الصراع الشرس بين بي أس (ps 2-2)، و غايم كوب (Game cube)، و ايكس بوكس (Ex box).

المرحلة السابعة :

" بدأت هذه المرحلة عام 2004 بإصدار جديد كليا أطلقته نينتاندو و هو عبارة عن جهاز تحكم يدوي متنقل ننتاندو دي اس (Nintando d s)، كما أعلنت سوني عن إطلاقها لبلاي ستايشن (Play station) المتنقل الذي طرح في الأسواق اليابانية سبتمبر عام 2004.

و في مارس 2005 وصل جهاز سوني بي اس دي الى الأسواق الأمريكية و عرضت الشركة في المؤتمر العالمي لألعاب الفيديو الذي أقيم في لوس أنجلس ماي

[1] :احمد فلايق، مرجع سابق، ص115.

[2] : سعادو هناء و بن مرزوق نوال، مرجع سابق، ص19.

[3] : رنا فاضل عباس، مرجع سابق، ص 314.

2005 جهاز بلاي ستايشن –3–، الذي وصل الى الأسواق عام 2006."[1] "و أيضا أطلقت مايكروسوفت(Microsoft) خلال النصف الأول من عام 2005 جهازها الجديد اكس بوكس (Ex box 360-360).

و قد أسهم الجيل الجديد من العارضات التحكم الذي اصدر عام 2006 في النقلة النوعية لتاريخ الألعاب، فهذا القطاع يدفع نحو الأعلى من طرف سوق عارضات التحكم و بشكل شبه متوازي من قبل برامج الألعاب على عارضات التحكم."[2]

"إن دورة حياة عارضة يقدر بين 05 الى 06 سنوات، و تحاول شركة سوني تمديد فترة حياتها من خلال تطوير بلاي ستايشن الى بلاي ستايشن وان و بلاي ستايشن تو و بلاي ستايشن اكس، و تسعى الشركة اليابانية بيع آخر طبعة من عارضاتها خلال العشر سنوات المقبلة، كما تعمل شركة مايكروسوفت على اختصار عمر آلاتها من أجل تجاوز منافسيها، لكن ذلك قد لا يكون كافيا خاصة و أن سيغا اعتمدت هذه الإستراتيجية...، لكنها بعد ثلاث سنوات أعلنت عن تخليها عن عارضات التحكم."[3]

لقد لاقت الألعاب الإلكترونية في السنوات الأخيرة رواجا و اهتماما كبيرا من طرف عديد المؤسسات الكبرى مثل شركة إلكترونيك ارتس المنتجة للعبة الفيفا الشهيرة لكرة القدم و التي تبلغ عوائدها 5.2 مليون دولار سنويا، حيث وضعت استثمارات ضخمة غير مسبوقة في مجال البرمجة و تصميم ألعاب الفيديو.

و قد تطورت الألعاب الألكترونية في السنتين الأخيرتين لتحاكي الواقع بخاصية الأبعاد الثلاثة أو(3D)، لتهتم بالشطرنج و مجال الحيوانات و الألعاب القتالية.

[1] : أميرة مشري مرجع سابق ، ص 61.

[2] : أميرة مشري مرجع سابق ، ص 61.

[3]: سعادو هناء و بن مرزوق نوال، مرجع سابق، ص22.

3.1 أنواع ألعاب الفيديو

1- ألعاب الحركة:

" وافق ميلاد ألعاب الحركة مع ألعاب الأرضيات (Plat forme) أجداد الألعاب الإلكترونية التي كان أول ظهور لها في قاعات اللعب حيث لاقت نجاحا كبيرا على العارضات التي اخترعت عام 1972، لتتوالى بعدها كل العناوين التي عرفت نجاح هائلا مثل : اركانويد (Arkanoid)، التي صممت على شكل لعبة تدمير، و مبدأها هو تدمير حائط من القرميد من خلال تصويب كرة مضرب، و هو كرة ممثلة على شكل مربع بسيط و كانت متوفرة على عارضة التحكم البدائية فلعبة اتاري (Atari) و جاءت بعدها لعبة تيترس (Titres) و حديثا سلسلة باكمان (Pacman) و سلسلة ماريو (Mario)، و تعتمد هذه الألعاب على التحكم في الحركة و تتميز بتزايد السرعة و المهارة، و تتابع المستويات و الدرجات لتصبح أكثر تعقيدا و أكثر صعوبة، مما يقتضي سرعة في البديهة و التجاوب أمام الصعوبات و إيجاد حلول للمصاعب و العثور على المسالك السهلة و تجميع اكبر عدد ممكن من النقاط، كما يتطلب هذا النوع من الألعاب التحكم في أدوات اللعب سواء تعلق الأمر بالأزرار، أو مقابض التحكم بالأزرار،- أو كل أداة تتحكم في عملية الجري و القفز أو الانخفاض، و قد تستخدم بشكل متطابق أو بشكل منفصل على حسب الاحتياج، و لهذا النوع من الألعاب قاعدة جماهيرية شابة كبيرة نظرا لشخصياتها الطفولية، فهي مستوحاة من أبطال الرسومات الكرتونية المتحركة."[1]

" و تتقاسم ألعاب حركات أخرى مع ألعاب الأرضيات نفس شروط النجاح في سرعة التنفيذ، التحطم في مختلف أجهزة التحكم، و لكنها تختص بشروطها الخاصة في أساسيات اللعبة، و يتعلق الأمر بألعاب المغامرات و ألعاب القتال و ألعاب الرمي."[2]

[1] : مريم قويدر، اثر الألعاب الكترونية على السلوكيات لدى الأطفال، رسالة ماجستير ، كلية العلوم السياسية و الإعلام، جامعة الجزائر 3، 2012/2011 ص 135.

[2] : برتيمة سميحة، مرجع سابق ص 63.

سيناريو هذه الألعاب يعتمد على الأسلوب الملحمي، فاللاعب يلعب دور الشخصية الرئيسية، أي البطل الافتراضي لتتوالى المهمات بإيقاع متواتر متسارع في اتجاه حل و فك العقد لتلك القصة، "كإيجاد شخصية بطلة شريرة مختفية، أو إبطال مخططات سرية لأشرار عاملين"[1] ضمن جماعات أو عصابات أو حتى بشكل فردي أو محاولا بشكل بسيط إنقاذ نفسه في ظل كل تلك الصراعات، حيث يجب عليه أن يتخطى كل تلك المطبات، ومن بين أشهر تلك الألعاب لعبة تومب رايدر (Tomp rider)، التي حققت نجاحا باهرا لدى الفتيات و قد مست حتى الذكور، رغم أن أساس اللعبة بطلة و ليست بطلا لارا كروفت (Lara croft) هي فتاة لا تتراجع أمام أي شيء، و قد تم بدوره تجسيد هذا في فيلم سينمائي لاقى نجاحا باهرا.

بقيت ألعاب القتال مستقرة في فضاء مغلق قريب من الحلبة، أو تختار لنفسها مكانا مخصصا لفضاءات اللعب وهي مسارح لألعاب القتال، عبر اللكمات بالأيدي و الضربات بالرجل أو حتى بالرأس أو بالسكاكين و بمختلف الأسلحة الخاصة بالرياضات القتالية، على غرار السيف كلها مسموحة و تسمى جملة ألكمهم جميعا بتعبير لاعبي الفيديو، و هي ألعاب تتميز عن ألعاب الفيديو أقتلوهم جميعا من خلال الأسلحة المستعملة، فكل المعارك فيها تجري بأيادي عارية أو بأسلحة بيضاء.

و هنا أيضا تحتل الفطنة و سرعة البديهة ركيزة مهمة في اللعبة و تقترح لعبة تايكن3 (Taken 3) مثلا : عشرة شخصيات لكل واحدة منهم تقنياتها الخاصة في القتال، و يتطلب تنوع أشكال الهجوم و الهجوم المضادة المتاحة التحريك الكثيفة الأصابع " أما ألعاب أقتلوهم جميعا، فهي متأثرة بشكل مطلق بالنجاح الذي لاقته لعبة دووم (Doom)، و يمكن اعتبار هذا الأخير هو الذي دشن هذا النوع من اللعب، طالما أن كل الألعاب التي تلته تأثرت بهذه العائلة الكبيرة من دووم لايك (Doom like) أي مثل دوم، و أشهر لعبتين من هذه الفئة هما كوايك (quake) و اونريا ل (unerial) و هنا يمكن ملاحظة أن المبدأ و شكل التقديم في كل لعبة أقتلوهم جميعا، هو نفسه فعلى

[1] :برتيمة سميحة، مرجع سابق، ص63.

المستوى الأول من اللعبة نجد سلاحا، يجب استعماله للقضاء على الغزاة و الوحوش و الأعداء، و بما أن السيناريو فيها محدود نسبيا، إلا أن نوعية الرسومات و المحيط السمعي تحتل مكانة هامة.

أما ألعاب الرمي فهي مختلفة عن ألعاب أقتلوهم جميعا، فاللاعبون ليسو مضطرين إلى التحرك أو استطلاع العوالم المختلفة و أنما لهم أهداف مستقرة، فهي تتشابه مع ألعاب الدقة و هي اقتباسات حرفية لألعاب التدمير التقليدية."[1]

ألعاب الإستراتيجية:

تنشطر ألعاب الإستراتيجية أو ألعاب التكتيك الى أربعة أقسام حسب الخبراء و هي كالتالي :

1-ألعاب المغامرات و التفكير (jeux d aventeures –reflexion):[2]

من ناحية المتفرج العادي هي لعبة لا تختلف كثيرا عن نظيراتها من ألعاب المغامرات و الحركة، فاللاعب يتقمص الشخصية المركزية من خلال بطل افتراضي حاضر أولا في الشاشة، لكنها تختلف عنها في درجة الغموض، الذي يحتل مكانة هامة في سيرورة السيناريو، و تعد الملاحة و الاستنتاج شرطان لا غنى عنهما لنجاح اللاعب، "فبطريقة المحقق الخاص، على اللاعب أن يعمل على حل الغموض المحيط باللغز الرئيسي في مجرى اللعبة، و يختلف المحيط من لعبة لأخرى، فهو يتميز بالواقعية و الجمال في الرسم، و لذلك يحاول اللاعب أن يبحر في سيناريوهات أفضل الأفلام، حيث دائما ما يحافظ على عنصر الإثارة، ليقوده ببطء نحو إتمام المهمة."[3]

2_ ألعاب الإستراتيجية الاقتصادية(jeux de estrategie et économique) :[4]

[1] :احمد فلاق، المرجع السابق، ص 106.

[2]: سعادو هناء و بن مرزوق نوال مرجع سابق،ص30.

[3] :مريم قويدر ،مرجع سابق،ص 137.

[4] :سعادو هناء و بن مرزوق نوال، ص30.

هي شبيهة بعملية التقمص، طالما أنها تعيد تمثيل و إنتاج الميكانيزمات الأساسية لسير المدينة و بقائها، و لكنها تتطلب الفطنة و القدرة على استثمار الموارد التي توضع تحت تصرف اللاعب، و المجلات التي يتوجب تسييرها تعادل ما هو في الواقع، اختيار الموقع الجغرافي لإقامة المدينة، تسيير الموارد طبيعية، التجارة، الصناعات...الخ، و الهدف منها هو التحكم في كل العناصر من أجل إنشاء مدينة مثالية، من الصناعات و الأمور المادية، و كذا التوترات الاجتماعية التي من الممكن أن تحدث، و هذا كله من أجل ازدهار المدينة الافتراضية، و إقامة توازن بين كل عواملها، و تعطي ألعاب الإستراتيجية الاقتصادية الفرصة أيضا لتجيب مخلفات نمو مجاوز لحدود الصناعة أو الاختلاف الحاصل عند ازدياد نسبة الفقر بين المواطنين، و مع أن المبدأ الأساسي هو الإبقاء على المدينة في ازدهار دائم إلا أن اللاعب حر في اختيار مواضع النمو، أو حتى التلاعب بقواعد اللعبة من خلال القيام بالعديد من التجارب.

3- ألعاب الإستراتيجية العسكرية (jeux de stratégie militaire):[1]

في مجملها تعتمد على نفس المبدأ تقريبا، لكنه موجه نحو موضوع مختلف، فهذه الألعاب تجعل من اللاعب وريثا حقيقيا لقائد عسكري، فمن أجل النجاح يتوجب عليه استغلال موارد المقاطعات و أراضيه، و بناء مباني عسكرية و تشكيل فيالق، للغزو "و الهجوم على المنافس، و لذلك من المفروض على اللاعب أن يعرف جيشه جيدا و يضع إستراتيجية حقيقية فعالة للهجوم و الدفاع من أجل حسن التوقع، و الرد بشكل ذكي على الخصوم، و تتطلب هذه الألعاب على غرار ألعاب الإستراتيجية الاقتصادية، قدرات للتحليل و التقييم و سرعة في التفكير ابعد من تلك المختصة في الألعاب الإستراتيجية الاقتصادية، أي من النادر اتخاذ قرارات عشوائية."[2]

4-الألعاب التقليدية (Jeux tradionneles) :[3]

[1] :نفس المرجع،ص32.

[2] :سعادو هناء و بن مرزوق نوال، ص32.

[3] : نفس المرجع، ص32.

و يقصد بها ألعاب الورق، و هي من بين أشهر ألعاب الإستراتيجية، فبعض هذه الألعاب موجود و مبرمج في نظام ويندوز، و هي تمس بذلك جمهورا عريضا من النادر أن يصف نفسه باللاعب.

ألعاب المحاكاة:

" إن ألعاب المحاكاة هي إعادة إنتاج لصور نشاطات واقعية رياضية أساسا، فقواعد هذه النشاطات يتم الاحتفاظ بها...، و تستوحي هذه اللعبة أساسياتها إما من الواقع أو من النظرة المتصورة للواقع...، و لا ترتكز هذه الألعاب فقط على الرسم القريب من الواقع، و لكن أيضا عن المكانة التي تعطى للاعب نفسه، ففي ألعاب محاكاة الطيران مثل فلايت سيمولاتور (Flite silomatore) من ميكروسوفت، و التي تعتبر من أكثر الألعاب شهرة و الأقدم أيضا، يأخذ اللاعب التحكم...، و يرى خارج الطائر مليئا بطائرات الخصم، و على غرار الواقع فإن أجهزة الضبط و التحكم كثيرة و تتطلب من اللاعب المبتدئ التحكم فيها و تعلمها من خلال عملية تعلم حقيقية، و من دون تركيز و براعة لا يمكن لأي طائر أن يطير لبضع دقائق أو الإقلاع حتى، و تملك هذه الأنواع من اللعب جمهورا لا باس به الذين يجدون في تنوع الخيارات أمرا ممتعا، نفس الكلام يقال عن ألعاب السيارات، إذ يتجاوز الاهتمام بالديكور و المسالك المتعددة، مجرد الجوانب الجمالية، ففي بعض الأنواع من الألعاب هنالك مجال مفتوح للاعب بان يغير نوع السيارة و لون الطلاء و حجم الإطارات إضافة الى تغيير المرآة العاكسة...، و يمكنك حتى ضبط مادة العجلات "و ممتص الصدمات وفقا للجو الذي يسود المسلك،[1] " و كل ما يتعلق بالأمور التقنية و هذا ما جسدته فورمولا وان (formula one).

و قد كان لكرة القدم أيضا نصيب من هذا، حيث ذاع صيت هذا النوع من الألعاب بين أوساط الشباب و أسرت جمهورا ذكوريا بالدرجة الأولى، فأفضل الألعاب تأخذ شكل بطولة، أين تكمن الصعوبة في اتخاذ فريق للعبور به إلى كافة المستويات عبر مختلف المباريات، و بإمكان اللاعب اختيار دوره في شتى المراحل فبإمكانه أن يكون المصوب و

[1] : احمد فلاق، مرجع سابق، ص108.

المتفرج كما يمكن له أن يشاهد اللقطات بالعرض البطيء، و إذا كانت ألعاب السيارات و ألعاب كرة القدم من أوائل الاهتمامات لدى فئة كبيرة من الناس إلا انه هناك ألعاب رياضية أخرى كـ : التنس و لعبة الغولف و كرة الطائرة ...الخ.

4.1 إيجابيات و سلبيات ألعاب الفيديو

1.1 إيجابيات ألعاب الفيديو:

أكد الباحثون على أن ألعاب الفيديو إيجابيات كثيرة تنمي القدرات البشرية و تزيد من فاعليتها و نذكر منها ما يلي :

- "تنمي الذاكرة و سرعة التفكير.
- تطور حس المبادرة و التخطيط و المنطق.
- التآلف مع التقنيات الجديدة."[1]
- "تحفز بوصلة التركيز و الانتباه.
- تنمية مهارة مزامنة حركة العين مع اليدين.
- القدرة على التخطيط و إدارة الموارد و سرعة البديهة إضافة الى التحليل."[2]
- استخدام الألعاب الاكترونية كأداة للتعليم، حتى أعقد الأمور، باعتبارها عنصر مسل خاصة فئة الأطفال.
- "تمكن من تطبيق الأفكار و الآراء المهمة في وقائع و إحداث الحياة الحقيقية."[3]

[1] : وسام سالم نايف، تأثير الألعاب الالكترونية على الأطفال، مديرية الشباب و الرياضة بابل، العراق،2015 ص 12.

[2] : فاطمة همال، الألعاب الالكترونية عبر الوسائط الاعلامية الجديدة و تاثيرها على الطفل الجزائري، رسالة ماجيستير، كلية العلوم الإنسانية و العلوم الاجتماعية و العلوم الاسلامية، جامعة باتنة، 2012/2011،ص143.

[3] : رنا فاضل،مرجع سابق،ص315.

2.1 سلبيات ألعاب الفيديو:

- بالرغم من وجود ايجابيات ألعاب الفيديو إلا أن المتفق عليه هو أن سلبياتها أكثر من إيجابياتها و يمكن نشير الى بعضها في النقاط التالية.
- "السلوك العدواني و العنف الزائد فقد أشار الكثير من علماء النفس الى هذه النقطة باعتبار أن منصات ألعاب الفيديو أساسها القتال أو الحروب في مجملها.
- الإدمان فهو من اخطر تبعات ألعاب الفيديو حيث لا يمكن للاعب أو الشخص الممارس لهذه اللعبة أن يتخلى عن الجلوس وراء جهاز التحكم لساعات.
- المشاكل الصحية بسبب الأشعة المتلقات من طرف الأجهزة الالكترونية مما يسبب بالصداع خاصة بالنسبة للأطفال، إضافة الى الجلسات غير الصحية أثناء ممارسة هذه الألعاب."[1]
- "ضياع الوقت المقدر بالساعات مما يؤثر سلبا على التحصيل الدراسي و المستوى العلمي.[2]

[1] : حمد بن عبد الله القميزي، الدراسات الطبية تؤكد تاثير الألعاب الالكترونية على صحة ابنائنا، النسخة الالكترونية لجريدة الرياض، السعودية، 14صفر 1422الموافق ل21 فبراير2008، العدد14486.

[2]

2. ماهية الألعاب كثيفة اللاعبين (MMOGs)

1.2 تعريف الألعاب كثيفة اللاعبين (MMOGs)

و هي اختصار للجملة الانجليزية Massivly Multiyplayer Online Games و التي تعني الألعاب المتعددة أو الكثيفة اللاعبين، و هي من الألعاب الإكترونية التي تعتمد في مبدأها في اللعب على الانترنت أو اللعب اونلاين، و لقد أصبحت الألعاب كثيفة اللاعبين في ظرف وجيز، من أشهر الألعاب في تاريخ الألعاب الإلكترونية، و لعل أهم المفاتيح البارزة في هذه الألعاب هو استقطاب عدد هائل من اللاعبين ما يقدر بملايين الأشخاص على منصة واحدة عبر شبكة الإنترنت، بشكل فردي أو جماعي ضمن منافسات شائكة تعتمد فيها على الحصول على مجموعة من الأسلحة أو الأدوات الواقية من أماكن متفرقة بغرض البقاء أطول فترة ممكنة و الحصول على أكثر عدد ممكن من حالات الإرداء و ذلك من أجل تصدر اللائحة و الحصول على الصدارة خاصة مع وجود خاصية اقتناء جوائز الحقيقية.

كما يمكن للعبة كثيفة اللاعبين(MMOGS) أن تكون تعاونية في حالة ما إذا لعبت في شكل فرق أو جماعات، ضد أشخاص حقيقيين، و قد أضفت خاصية الرسائل و المكالمات الصوتية جوا من المنافسة، "كما أن ألعاب التعاون هي امتداد للألعاب المنفردة مع إضافة بعض المجهود الجماعي"[1] من أجل التغلب على الأعداء و الخصوم، و هذا ما يقربها من الألعاب المجتمعية التي تدخل ضمن ألعاب المحاكاة.

كما يجدر الإشارة الى أن الألعاب كثيفة اللاعبين هي امتداد لتجارب سابقة في مجال اللعب ضد أشخاص بشرية على غرار لعبة ووركرافت (Warcraft).

[1] : برتيمة سميحة،مرجع سابق،ص70.

2.2 أنواع الألعاب كثيفة اللاعبين (MMOGs)[1]

رغم أن هذه الفئة من الألعاب تعتبر جديدة في مجال ألعاب الفيديو إلا أن هناك العديد من أنواع الألعاب كثيفة اللاعبين نشير الى أهمها على النحو التالي :

1) **ألعاب الأكشن (Action)**: و هي تلك الألعاب التي تتطلب من اللاعب الخفة و السرعة، و غالبا ما ترتبط بالقتال و يضم هذا النوع تحته الكثير من الألعاب مثل:

- **بيتم اب (Beat em up) :**

و تتمحور هذه الألعاب على مقاتلة اللاعب لعديد من الأعداء من خلال اللكم أو الركل، أو باستخدام السيوف، كما في ألعاب الهاك أند لاش (hack and slash) في العديد. من المراحل أو المناطق، و يكون الهدف غالبا قتل جميع الأعداء ثم القضاء على زعيمهم.

- **القتال (fight):**

و هي عبارة عن مقاتلات لاعب ضد لاعب، في مكان معين و لمدة معينة، حيث يقوم اللاعبون بتسديد ضربات بدنية سريعة في وقت قصير (غالبا دقيقة أو اقل)، يحصل فيها اللاعب الذي حقق ضررا كبيرا للاعب الآخر و قضى عليه نقطة تدل على انه فاز في الدور، وتتطلب الكثير من ألعاب القتال للفوز في دورين لكي يواصل اللاعب اللعب، و من أشهر ألعاب هذه الفئة ستريت فايتر (Street fighter).

- **تصويب منظور الشخص الأول(First-person shooter) :**

هي ألعاب الأكشن التي تركز على القتل بواسطة أسلحة نارية و خصوصا المسدسات، يتحكم اللاعب بشخصية واحدة بواسطة المنظور الأول حيث لا يرى من اللاعب إلا يده و سلاحه، و من أشهر ألعاب هذه الفئة دووم (Doom) و كول اوف ديوتي (Call of duty).

[1] : احمد عطا الله عبد الباسط،مرجع سابق،746.

- **شوتم اب (Shoot'em up):**

في هذا النوع يتم التحكم بمركبة فضائية أو بشخصية خيالية طائرة، حيث يتم تفجير المركبات الفضائية الأخرى أو الأغراض المتناثرة في المراحل، و لعل من تبرز ألعاب هذه الفئة ستار بوكس (Star box).

- **تصويب منظور الشخص الأول (Third –person shooter) :**

ألعاب تصويب منظور الشخص الثالث يشبه جدا للمنظور الأول، الاختلاف الرئيسي هو موضع الكاميرا حيث في المنظور يمكنك مشاهدة جسم الألعاب و ما يحيط به من الأمثلة على هذا النوع مثل غراند ثافت اوتو (Grend theft auto).

2)المغامرات(Adventruers) :

هي تلك الألعاب التي تستهدف المغامرة و الاستكشاف، حيث يخوض اللاعب مغامرة يستكشف بها عالما، و يسير ضمن مسار معين عليه أن يكمله، غالبا ما يكون خاليا من القتال و العنف.

3) الإستراتيجية (Strategy):

تركز هذه الألعاب على المهارة و التخطيط و سرعة البديهة، لكي يتجاوز كل الصعاب التي تنتظره، و في كل الألعاب توضع الكاميرا بشكل علوي، ليتمكن اللاعب من مشاهدة مساحة كبيرة من الساحة، ليتمكن بالتحكم بجيشه بطريقة سلسلة لمواجهة الخصم، و تعتمد هذه الألعاب أيضا على مبدأ الارتقاء بالمدن عن طريق مسويات و غالبا ما يكون ذلك عن طريق الحروب."[1]

4) "تمثيل الأدوار (Role playing):

ألعاب تمثيل الأدوار أو ما يسمى أيضا ب ار بي جي، و تشتمل على العديد من الأنواع الفرعية، و لكنها في مجملها تعتمد على نفس الأساس، حيث يتحكم اللاعب في مجموعة من المقاتلين، لديهم قدرات سحرية وقتالية مختلفة، و يحتوي هذا النوع من

[1] :احمد عطا الله عبد الباسط،مرجع سابق، ص747،748.

اللألعاب على قصة دائما، غالبا ما تكون طويلة في عالم كبير يحتوي على المدن و التضاريس المختلفة، تتم فيها مصارعة الوحوش على حسب المستوى.

5) الألعاب الرياضية (Sport):

هي الألعاب التي تعتمد على الرياضات البدنية، و لكن بطريقة عصرية حيث تلعب على جهاز الفيديو أو الكمبيوتر، و من أشهر هذه الألعاب تلك التي تلعب بشكل تقليدي، فريق ضد فريق للفوز بالمباراة، و لكن مع التطور الحاصل في مجال الألعاب إلا انه أصبح بإمكان اللاعب أن يأخذ مهام أكبر كإدارة الفريق، أو أن تلعب بلاعب واحد من أجل أن تعمل على زيادة قدراته الفنية و التكتيكية، و مثال على ذلك لعبة : فيفا و ماد أن أف أل و هي لعبة كرة قدم أمريكية.

6) الألعاب الفكرية:

و هي الألعاب التي تستهدف العقل مباشرة، و تعمل على تطوير الذكاء لدي اللاعب، كألعاب الشطرنج و المتاهات و نحوها."[1]

3.2 تصنيفات الألعاب كثيفة اللاعبين (MMOGs)

ألعاب متصفح جماعية على الانترنت :

أوجيم (Ogame) :

"هي لعبة إستراتيجية تدور إحداثها في عالم الفضاء، وتعد هذه اللعبة من الألعاب العملاقة متعددة اللاعبين والتي تلعب على المتصفح وتحتوي أكثر من مليونين حساب، تم إنشاء هذه اللعبة عام 2000 من قبل(.Gameforge AG) وتتوفر في اللعبة بعدة لغات مختلفة، بينما تمتلك الجنسيات المختلفة مجتمعاتها الخاصة. كما يتم

[1] : احمد عطا الله عبد الباسط،مرجع سابق، ص ص748،749.

تنبيه اللاعبين إلى الأخبار والأمور الأخرى مثل التغييرات الحاصلة في قواعد اللعبة أو الإصدارات الجديدة منها عن طريق الموقع الرسمي للعبة.

تجرى مجريات هذه اللعبة على الكواكب و المجرات، حيث أن لكل لاعب كويكب و أسطول يقوده عبر مجرتين مختلفتين كليا عن طريق سفن فضائية ليست له القدرة على التحكم فيها بشكل كلي، و من مهامه الحصول على الطاقة بشكل دوري من أجل الاستمرارية، "[1]و ينظم مسؤولوا اللعبة من فترة الى فترة، بطولات عالمية يتنافس فيها أبطال اللعبة ضمن بطولات مغلقة.

إيكاريام (Ikariam):[2]

و هي لعبة كثيفة اللاعبين على الإنترنت، يبدأ اللاعب فيها بقرية صغيرة يمتلكها في جزيرة من الجزر، ومن ثم يطورها إلى أن تصل إلى مستويات عالية، و غالبا ما تحاكي اللعبة العصور الإغريقية الوسطى، وتتضمن عوالم الموجودة في السيرفر الإماراتي هي : "ألفا، بيتا، غاما، دلتا ،إبيلسون، زيتا، إيتا، ثيتا، أبوتا، كابا، لامدا، ماي، ناي، زاي، أوميكرون، باي، هذه العوالم تتقسم إلى مجموعة جزر، هذه الجزر تنتج "الأخشاب وموارد أخرى كالعنب،" "رخام، بلور، كبريت، وكل جزيرة تحمل 16 مكان فارغ للاستعمار مع مكان رقم 17 يمكن البناء فيه أو نقل المدينة إليه باستخدام أمبروزيا."[3]

[1] :فورغ غيم، اوجيم، **www.arabmmog.com** ، تاريخ الزيارة، 08/ 08 /2020، على الساعة 09:38.

[2] : البرت نستلر ، **عالم الألعاب، لعبة ايكاريام ikariam اون لاين**، تاريخ الزيارة، 08/ 08 /2020، على الساعة 9:50.

[3] : نستلر البرت، **عالم الألعاب، لعبة ايكاريام ikariam اون لاين**، مرجع سابق.

حرب الملوك (Khanwars) :[1]

هي لعبة متصفح مجانية، وهي لعبة إستراتيجية تحاكي الحروب في العصور الوسطى وذلك عبر بناء قلاع وتدريب جنود واختيار أحد شعوب العصور القديمة، ويمكن خوض الحروب واحتلال القلاع الأخرى وعمل التحالفات.

طورت اللعبة من قبل الشركة البلغارية(xs-software) ، وأصدرت نسختها العربية مؤخرا، وضمن اتفاقية بينها وبين الموقع العربي مكتوب في شهر تشرين الأول من عام 2008 قام الموقع العربي مكتوب باستضافة اللعبة وربط اسم الموقع تحت امتداد موقع مكتوب وتكفل بالدعاية والإعلان عنها.

تصنيف بوابة ألعاب الفيديو:

- **اغاريو (Agrio):**[2]

شاعت في الآونة الأخيرة لعبة جديدة غاية في البساطة و لكنها جذبت أعدادا هائلة من اللاعبين، إنها لعبة (Agar.io)، تكمن فكرة اللعبة في كون اللاعب يلعب ببكتيريا "أو جرثومة على شكل كرة تتجول في عالم مليء بالكرات الصغيرة التي يجب عليه تناولها ليكبر حجمه شيئا فشيئا، و مع كبر حجم الكرة تنقص سرعة اللاعب.

طبعا في نفس العالم، يوجد لاعبون آخرون لهم نفس الهدف و هو أن يصبحوا الأكبر، حيث يستطيع اللاعب التهام لاعب آخر عندما يكون أكبر منه و يتضاعف حجمه إلى حجمه الأصلي، و لا يمكن التهامه إذا كان له نفس الحجم تقريبا.

ولقد قام أغلب اليوتوبرز المهووسين بالألعاب بعمل فيديوهات يتحدون فيها أنفسهم للوصول لهذه الرتب و نذكر منهم : أمسي علي، دنجر كلوب، روجر فلود، هاني شاكر."[1]

[1] : Gekkotecnology ، **Rage of kingsdefend dowen war**، تاريخ الزيارة 2020،/08/08 على الساعة 10:07.

[2] : ميني كلوب ، **اقاريو لعبة غزت العالم**، **www.agariogames.com** ،تاريخ الزيارة، 08/08/2020، على الساعة 10:31.

- **ورلد أوف ووركرافت (World of Warcraft)** :[2]

هي لعبة فيديو من نوع ألعاب تقمّص الأدوار كثيفة اللاعبين على الإنترنت (MMORPG) وتعدّ اللعبة الرابعة في سلسلة ألعاب ورلد أوف ووركرافت و التي تنتجها بليزارد إنترتينمنت منذ عام 1994 ، أعلن عن اللعبة في 2 سبتمبر 2001 ، وتمّ إصدارها في 23 نوفمبر 2004 ، احتفالاً بمرور عشر سنوات على ألعاب ورلد أوف ووركرافت. تعدّ اليوم من الأوائل عالميّا من حيث عدد المشتركين، لوجود حوالي اثنا عشر مليون مشتركاً شهرياً، و قد قامت بليزارد إنترتينمنت بترجمة اللعبة إلى العديد من اللغات كالفرنسيّة والألمانيّة والإسبانيّة والصينيّة بعد أن لاقت نجاحا باهرا، وقد تمّ إصدار خمسة امتدادات للعبة خلال ست سنوات.

- "ذا برنينغ كروسيد" أو الحملة الحارقة (The Burning Crusade) في 16 يناير 2007 .
- "راث أوف ذا ليتش كينغ" أو غضب الملك ليتش (Wrath of the Lich King) في 13 -11- 2008 .
- "كاتاكليزم" أو الكارثة (Cataclysm) في 07- 12- 2002.
- "ميستس أوف باندريا" أو (Mists of Pandaria) أو ضباب بنداريا في 25-09-2012.
- "وار لورد أوف دراينور" أو اسياد درينور (WarLord of Dreanor) في 13-11-2014.

[1] : ميني كلوب ، **اقاريو لعبة غزت العالم**، **www.agariogames.com** ،تاريخ الزيارة، 08/08/2020، على الساعة 10:31.

[2] : بليزارد انترتاينمت، **وورلد أوف ووركرافت**، **http ://mmos.com/review/world-of-warcraft** تاريخ الزيارة، 08/08/2020، على الساعة 10:41.

- أوفرواتش (Overwatch) :[1]

هي لعبة جماعية عبر الانترنت من نوع تصويب منظور الشخص الأول صدرت في 24 مايو 2016 على منصات ويندوز، بلاي ستايشن 4 واكس بوكس وان اللعبة من تطوير ونشر بليزارد إنترتينمنت.

توزع أوفرواتش اللاعبين على فريقين مكونَين من ستة لاعبين، حيث يختار كل لاعب شخصية واحدة من قائمة شخصيات محددة مسبقًا يُدعَون بـ "الأبطال"، حيث تحتوي حاليًا على 31 بطل، ولكل بطل أسلوب لعب فريد من نوعه و تنقسم أدوار اللاعبين إلى ثلاث فئات: الهجوم (Offense)، المدرّع (Tank)، والدعم (Support).

يعمل أعضاء الفريق معًا لتأمين نقاط التحكم والدفاع عنها على خريطة ما أو يرافقون حمولة عبر امتداد الخريطة خلال فترة زمنية محدودة، حيث يكسب اللاعبون مكافآت تجميلية لا تؤثر على مجرى اللعب مثل جلود الشخصيات(Skins) ووقفات النصر (Victory Poses).

" صدرت اللعبة في البداية بطوريّ لعب عابر وتنافسي مصنَّف وأطوار رِواق (Arcade) مختلفة، كما أُضيف بعد صدورها متصفح خوادم يخصصها اللاعب، كما طورت بليزارد شخصيات وخرائط وأطوار لعب جديدة وأضافتها بعد إطلاق اللعبة، حيث ذكرت الشركة أن جميع التحديثات ستبقى مجانية وأن التكلفة الإضافية الوحيدة تكمن في المعاملات التجارية المصغرة من أجل الاستحواذ على مكافآت تحميلية إضافية. "[2]

4.2 أثر الألعاب كثيفة اللاعبين (MMOGs)

إن ناضر في الأمر يرى أن الألعاب الالكترونية كثيفة اللاعبين لها آثار جمة على مختلف جوانب حياة المنخرطين تحت سقفها خاصة فئة الأطفال و المراهقين، و هذا ما أثبتته الدراسات و البحوث التي اختصت في هذا الموضوع، إذ أن الوقوف أمام

[1] : انترتاينتمت بليزارد، **اوفرواتش**، **www.jarir.com**، تاريخ الزيارة، 08/08/2020، على الساعة 10:58.

[2] : انترتاينتمت بليزارد، **اوفرواتش**، **www.jarir.com**، نفس المرجع.

شاشات التلفاز أو الفيديو و الألواح الرقمية أو الهواتف المحمولة له تبعات خطيرة على الفرد و المجتمع باعتبار الأخير امتداد له و هذا ما سنوجزه في هذه السطور التالية :

في ظل غياب أجهزة الرقابة الرسمية على محلات بيع الألعاب الالكترونية ومراكز الألعاب إضافة الى عدم مراقبة الأسرة لما هو مشاهد من طرف الأبناء من الألعاب و غياب الوعي بمخاطرها، أدى الى تسرب ألعاب و برامج هدامة، تروج لأفكار في مجملها خارجة عن الخارطة الثقافية و الدينية و العقائدية للعديد من المجتمعات كما تساهم هذه الأخيرة في بناء و تكوين ثقافة مشوهة و مرجعية تربوية مستوردة تدعو الى الرذيلة و ترويج أفكار إباحية تفسد عقول الأطفال و المراهقين.

وفقا للعديد من الباحثين كانت و لا تزال الألعاب الالكترونية السبب في العديد من المآسي، فقد ارتبطت نتائج هذه الألعاب خلال الخمس و ثلاثين سنة الماضية في ازدياد السلوك العنيف و ارتفاع معدل جرائم القتل و الاغتصاب و الاعتداءات الخطيرة في العديد من المجتمعات، و لعل المؤسف في الأمر أن هذه الآفات تخص بنسبة كبيرة الأطفال و المراهقين.

إن تعلق بعض اللاعبين في هكذا ألعاب يخلق لديهم حب الانزواء و الانطواء، إضافة الى أن قضاء الساعات أمام شاشات الالكترونية يزيد من نسبة الإدمان ما يقود اللاعب الى الانغماس في العالم الافتراضي و اعتباره العالم البديل.

3. ماهية لعبة ببجيPUBG:

1.3 تعريف لعبة ببجي PUBG:

منذ البدايات الأولى للألعاب الالكترونية و انتشارها كان الإنسان ميالا لألعاب التصويب و إطلاق النار و كل ما به أسلحة و من ابرز الألعاب التي لاقت النجاح المبكر لهذا النوع من الألعاب لعبة لاراكراوفت (Lara Croft) بالرغم من أن البطلة أنثى و ليست ذكر نظرا لكون أغلب جمهور ألعاب الالكترونية مبدئيا كان من الذكور،و منذ ذلك الوقت سعى المطورون إلى تطوير ألعاب إطلاق النار أو كما تسمى بالانجليزية (Shooter games) اعتبارا لما تحققه من جذب شريحة كبيرة من اللاعبين و وهو ما تسعى إليه استوديوهات الألعاب حول العالم قصد تحقيق اكبر نسبة أرباح ممكنة. فكان التطوير في الألعاب يتم بصفة دورية و هناك بعض الألعاب التي تعتمد نظام المواسم (Seasons) أي انه يتم التطوير في اللعبة خلال فترة معروفة للاعبين يحددها المنتجون أنفسهم و أكثر هذه الألعاب هي تلك التي تلعب جماعيا و عبر شبكة الانترنت و تدعم آلاف اللاعبين في نفس الوقت و تعرف باختصار (MMOGs) أو (Massively Multiplayers Online Games) و ترجمتها للعربية (ألعاب كثيفة اللاعبين على الانترنت) و من أهم الألعاب التي لاقت رواجا كبيرا في الساحة مؤخرا لعبة عرفت باختصار ببجي (PUBG)

و يمكن تعريف لعبة PlayerUnknown's BattleGrounds أو كما تعرف اختصارا بـ (PUBG) من اسمها باللغة الإنجليزية و الذي ساحات معارك اللاعبين المجهولين و هي لعبة كثيفة اللاعبين و من ألعاب البقاء ضمن طور ساحات المعارك (BattleGrounds)،يتنافس فيها مئة لاعب ضد بعضهم ليفوز في النهاية شخص واحد ،صدرت اللعبة من قبل بلو هول (Bluehole) لأول مرة بتاريخ 23 مارس 2017 على أجهزة ويندوز و (Xbox one) و تم إطلاقها على منصة (Steam) مقابل 30 دولار وسجلت اللعبة نجاحا ساحقا منذ إطلاق نسخة الوصول المبكر (Early access) حيث جنت إحدى عشر مليون دولار في أول ثلاث أيام من إطلاقها ، و في سبتمبر من نفس السنة كسرت اللعبة رقم القياسي لعدد اللاعبين المتواجدين عبر الانترنت في نفس الوقت

بعدد قدر بـ 857،342،1 متفوقة بذلك على لعبة دوتا2 (Dota2)، ليس هذا فقط بل حصلت أيضا على لقب اللعبة الأكثر نشاطا على منصة (Steam)، و أيضا أكثر الألعاب مبيعا سنة 2017 على نفس المنصة، إذ حققت في شهر أكتوبر فقط أكثر من 20 مليون نسخة مباعة[1]. ليتم في سنة 2018 إطلاق نسخة من اللعبة على الهاتف المحمول بتطوير من تنسنت (Tencent) و بلوهول (Bluehole) و كانت هذه النسخة مجانية و متاحة للجميع مما زاد من شعبية و انتشار اللعبة.

2.3 مصمم لعبة ببجي PUBG: Brendan Greene

وجبت الإشارة إلى قلة المصادر والمراجع التي تتكلم عن غرين

هو مصمم ألعاب ايرلندي الجنسية مواليد1976 يبلغ من العمر ثلاث و أربعين سنة نشأ و ترعرع في معسكر للجيش في ايرلندا، درس الفنون الجميلة، في بداية الثلاثينيات من عمره انتقل إلى البرازيل و تزوج من فتاة برازيلية و أنجبا طفلة سمياها Eryn، و عرف بتعلقه الشديد بابنته وذلك من خلال تغريداته المستمرة عنها على حسابه الخاص بتويتر لتنتهي قصة زواجه بالطلاق و لا توجد أي تفاصيل عن أسباب طلاقه، والغريب في الأمر أنه كان مفلسا تماما و لم يملك حتى ثمن تذكرة عودته إلى بلده ايرلندا. سعى غرين في بداياته لدخول عالم الفن الايرلندي بعد انتهاءه من دراسته للفنون، عمل في بداياته كمنسق أغاني DJ كما عمل كمصور فوتوغرافي[2].

[1] : Game cloud blog،(October 24 2018)،**The Success Story of Pubg – The Most Popular Battle Royale Game of the Decade**، article، retrieved from : https://gamecloud-ltd.com .

[2] : Anket Thakkar(،may 22 2020)،**Brendan Greene: All you need to know about PUBG Mobile's inventor**،sports news blog ،retrieved from https://www.sportskeeda.com/.

أما عن الفترة التي دخل فيها عالم تطوير الألعاب فهي ليست بالفترة البعيدة عن يومنا هذا و تحديدا سنة 2013 حين قرر العودة إلى بلده و دراسة أساسيات التصميم و بالخصوص ألعاب الفيديو و كان مهربه الوحيد من مشاكله الحياتية المختلفة ألعاب الفيديو فقد كانت خلفية أساسية في حياته و لم يكن غرين محترفا أو يميزه شي فقد كان ككل اللاعبين العاديين. ثم إنه لم يكن مدمنا أو يقضي الكثير من الوقت في تجربة الألعاب، وحينما تسنت له الفرصة للحصول على حاسب محمول، قام بتجربة دووم (Doom) لبعض الوقت، في حين كانت لعبته الأولى عبر الشبكة واللعب الجماعي دلتا فورس (Delta Force: Black Hawk Down)[1]

كما يقول غرين Greene أنه كان يلعب كول اوف ديوتي(Call of Duty) و كاونتر سترايك (Counter Strike) لكنها لم تكن تعجبي على الرغم من أنها ألعاب جيدة للغاية فلطالما أراد لعبة ترضي رغباته و تناسب رؤيته الخاصة، ولخبرته الضئيلة في التصميم أخذ الكثير من الوقت لتطوير طور يدعى باتل رويال (Battle Royale) للعبة (DayZ)، كان التفكير أن يتم تسميته داي زي هانغر قايمز (DayZ Hunger Games) لكن ذلك لم يحدث بسبب حقوق الملكية الفكرية وغيرها من الأمور وتم الاستقرار في نهاية المطاف على الاسم (Battle Royale) لينتشر بعد ذلك في 2013 وقد لاقى هذا الطور إقبالا وشعبية بين مجتمع لاعبي (DayZ).[2]

3.3 فكرة اللعبـــة و تطـــويرهـــا:

بعد إصدار فلم ألعاب الجوع (Hunger Games) سنة 2012 ، وضعت لعبة ماين كرافت (Minecraft) طورا باســـم (Hunger Games) ثم غيـــرت الاسـم إلى (Survival Games) حيث أخذت فكرتها من الفلم و التي تقتضي وضع اللاعبين وسط

[1] : Anket Thakkar، **Brendan Greene: All you need to know about PUBG Mobile's inventor**، Op cit.

[1] :Anket Thakkar، **Brendan Greene: All you need to know about PUBG Mobile's inventor**، *Ibid.*.

الخريطة مع وضع صناديق للمئونة يقوم اللاعبين بالبحث عنها و المواجهة فيما بينهم و آخر من يبقى يفوز. و كان لألعاب المعارك وجود قبل سنة 2012 لكن في شكل طور (Mod) فقط و كانت معروفة بـ لاست مان ستاندينغ (Last man standing) ، و لم يكن هذا الطور ممتلئ باللاعبين لأن وقت المباراة يطول و لا ينتهي كون أغلب اللاعبين يفضلون الاختباء إلى أن يقل العدد و يتواجهون في النهاية. لتقوم فيما بعد بعض من الألعاب بوضع نظام يكشف حركة اللاعبين قصد التخلص ممن يختبئون أو بما يطلق عليهم (Campers) ، فكان اللاعب يتلقى تحذيرا و إذا استمر في الاختباء يتم إخراجه من المباراة[1].

أما في لعبة DayZ كان هناك طور يعاني فيه اللاعبون من أجل الحصول على الإمدادات و ضروريات البقاء على قيد الحياة، و تتم المواجهة فيها بشكل لاعب ضد آخر PVP (person vs person) لكن تلك المواجهات كانت قليلة نظرا لحجم الخريطة الكبير مما جعل المطورين داخل اللعبة يقللون من حجمها قصد الدخول في مواجهات أكثر عنفا[2].

و لمعرفة القصة وراء لعبة PUBG نعود بالزمن قليلا و تحديدا إلى سنة 2000 حيث أصدر فيلم ياباني بعنوان (Battle Royale) أو المعركة الملكية، من إخراج كينجي فوكاساكو Kinji Fukasaku مأخوذ من الرواية التي صدرت سنة 1999و التي كان تحمل نفس الاسم من تأليف كوشون تاكامي Koushun Takami و رسم ماسايوكي تاغوشي Masayuki Taguchi . تدور أحداث الفلم حول أن مجموعة من طلاب الثانوية وسط جزيرة اجبروا على القتال فيما بينهم حتى الموت شريطة أن يبقى واحد منهم فقط على قيد الحياة وكان عددهم 42 طالبا، لاقى الفلم معارضة في عدة من الدول بسبب أن أحداثه كانت دموية و جد محزنة و لكنه حقق نجاحا في البعض الآخر منها حيث قدرت مبيعاته بـ 25 مليون دولار. بدأ فوكاساكو العمل على الجزء الثاني للفلم لكنه مات

[1] : The score esports،(12.05.2017)، **the story of PUBG**، (Video file). Retrieved from https://www.youtube.com/watch?v=oZhn7EMuyro

[1] : *Ibid.*.

بعد تصويره لأول مشهد منه فواصل كينتا فوكاساكو Kinta Fukasaku تصويره سنة 2003.

أحب براندون غرين Brendan Greene طور ألعاب البقاء (Survival Games) في لعبة ففكرة هذا الطور كانت مبنية على (Last team standing) أي آخر فريق يبقى، لكنه أراد تطوير شيئا جديدا و غير مكرر فتذكر فيلم المعركة الملكية الذي الذي أعجب بفكرته فقام بمشاهدته مرة أخرى ليقرر سنة 2013 أن يصنع طورا مشابها لفكرة الفلم و أن يكون الفائز فيه فرديا بدلا من فريق كامل، قام بتسميته (Battle Royale) و من أجل الحصول على طور جديد يختلف عن فكرة الأطوار المستوحاة من فلم ألعاب الجوع (Hunger Games)، وضع غرين الامدادات و المؤونة في اماكن عشوائية في الخريطة بدلا من كونها في المركز و جعل اللاعبين يقفزون من الطائرة عن طريق مضلات هوائية لتبدأ المنافسة بينهم، ليقوم بعدها بتحديث هذا الطور لتصبح (Arma3) لعبة مستقلة و منفصلة عن (DayZ) و استمر غرين Greene في التطوير إلى أن أصبح أحد مطوري أستوديو بلو هول (Bluehole) للعبة مستقلة تمثل رؤيته في ألعاب الباتل جراوندس (Battlegrounds) و التي ستعرف لاحقا باسم PUBG .[1]

تحدث غرين Greeneعن هذا الموضوع في إحدى مقابلاته فقال:

"لقد كنت أشاهد بثًا مباشرًا لمطوري لعبة (H1Z1)، وقد أكثروا من ذكر الطور الذي قمت بتصميمه للعبة (DayZ) المعروف باسم باتل رويال (Battle Royale)، وكانت ردة فعلي أن طلبت العمل معهم ممازحا، إلا أنهم فاجئوني بجديتهم في التعاون معي للعمل سويًا على طور (King of the Kill)، لقد كان بمقدورهم أن يسرقوا الفكرة ويقوموا بتنفيذها إلا أنهم لم يفعلوا ذلك وقاموا بإصدار الطور بمشاركتي واستشارتي في يناير 2015".[2]

[1] : The score esports، **the story of PUBG**،Op cit.
[2] : Ibid.

4.3 أسلوب اللعب في لعبة PUBG:

يتمثل مبدأ اللعبة ببساطة في كون مئة لاعب يتنافسون من أجل الفوز بالمركز الأول حيث يمكن للاعبين اختيار اللعب بشكل فردي أو جماعي حيث يقفز اللاعبون من الطائرة بواسطة مضلات بعد أن اختاروا منطقة محددة من الخريطة تعتبر هذه المنطقة انطلاقتهم في جمع الإمدادات و العتاد من أجل التحضير للمواجهة المحتومة بين اللاعبين. تتحدد مواجهات اللاعبين بناء على ما يسمى بمنطقة اللعب الآمنة و التي يتغير و يقل حجمها تدريجيا مع مرور الوقت، و لا يعتبر البقاء خارج المنطقة الآمنة في صالح اللاعبين إذ يؤدي بهم إلى الموت و الإقصاء من المباراة مما يجبر على اللاعبين التوجه إلى المركز الذي تحدده منطقة اللعب و بالتالي حتمية المواجهة لتحديد الفائز.

تحوي ببجي على خمس خرائط أساسية للوضع الكلاسيكي تتيح للاعبين فرصة الاستمتاع بمناطق مختلف خلال اللعب.

خريطة ايرانجل (Erangel): هي خريطة تتكون من جزيرتين فيها قرى متفرقة و تعتبر الخريطة الأكثر لعبا نظرا لسهولة التعامل مع تضاريسها و معالمها.

خريطة سانهوك (Sanhok): هي جزيرة اصغر من(Erangel) ذات طابع استوائي يغطيها العشب الكثيف و الأشجار و كل بيوتها خشبية.

خريطة ميرامار (Miramar) : أكبر الخرائط حجما في اللعبة و تتميز بالطابع الصحراوي.

خريطة فيكاندي (Vikendi) : خريطة صغيرة الحجم يغطي الثلج جميع معالمها.

خريطة ليفيك (Livik) : و هي احدث الخرائط المضافة للعبة، تتميز بالطابع الريفي لدول الشمال كالنرويج و ايسلندا و الدانمارك و السويد، كما تتميز عن غيرها كون أن المباراة فيها لا تزيد عن خمسة عشرة دقيقة ذلك لأنها تضم خمسين لاعبا فقط.

تتنوع الأطوار في لعبة ببجي PUBG لتوفر للاعبين تجربة مميزة تجعلهم في غنى عن ممارسة ألعاب (BattleGrounds) أخرى، حيث تضم اللعبة داخلها أطوارا خاصا بالسيارات، الأحياء الأموات (Zombies)، الطائرات و القاذفات الصاروخية ، مباراة الفرق المميتة (Team Deathmatch) ، الهيمنة (Domination) ، مباراة سريعة (Quick match)، تدريب القناصة (Sniper Training) و غيرها من الأطوار الأخرى.

الفصل الرابع

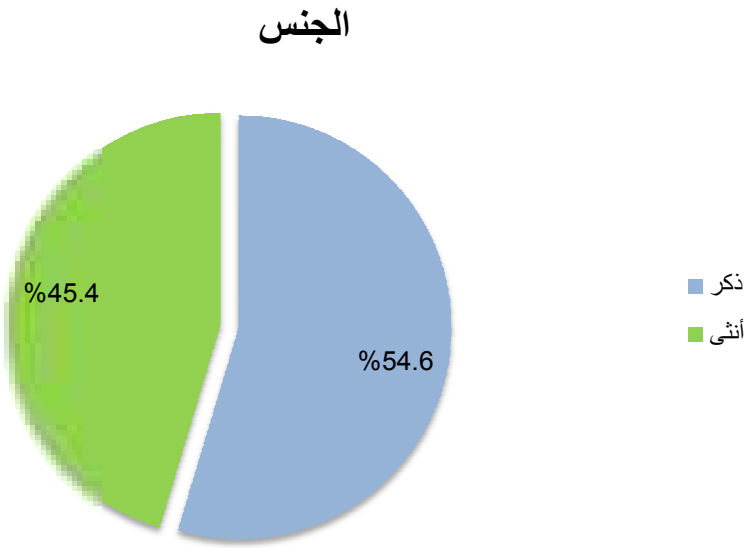
الجانب التطبيقي

عرض و مناقشة نتائج الدراسة:

الخصائص الديمغرافية للعينة :

جدول رقم 02: يبين توزيع عينة الدراسة وفقا لمتغير الجنس

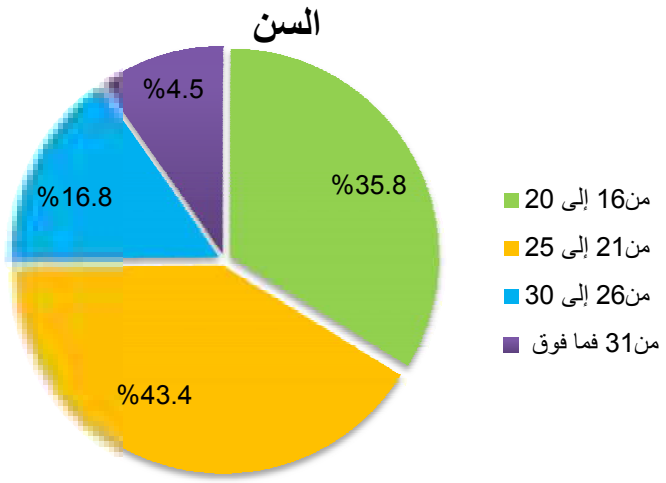
الجنس	التكرار	النسبة
ذكر	388	%54.6
أنثى	322	%45.4
المجموع	710	%100



يتبين لنا من خلال الجدول أعلاه إن عدد الذكور 388 مفردة ممن يلعبون ببجي أي بنسبة 54.6% أما الإناث فنجد 32 أي بنسبة 45.4% و هي نسبة كبيرة مقارنة بنوعية اللعبة و التي تعتبر من ألعاب إطلاق النار Shooter Games و هو نوع لا تميل له الفتيات بالعادة.

جدول رقم03 : يبين توزيع عينة الدراسة وفقا لمتغير السن

السن	التكرار	النسبة
من 16إلى20	254	%35.8
من21إلى25	308	%43.4
من26إلى30	116	%16.3
من31فما فوق	32	%4.5
المجموع	710	%100



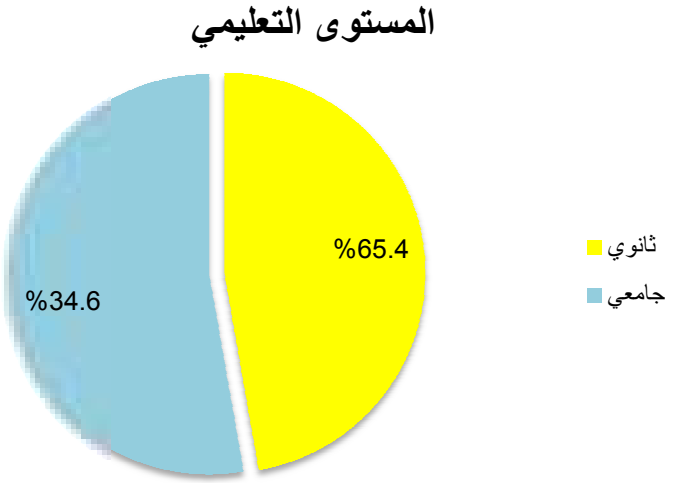
من خلال المعطيات الإحصائية للجدول أعلاه نلاحظ إن أكبر فئة عمرية تمارس لعبة(PUBG) هي الفئة من 21 إلى 25 سنة بنسبة 43.4 % و يمثلون 308 مفردة، تليها الفئة من 16 إلى 20 بنسبة 35.8% مقدرة بـ 254 مفردة، ثم من 26 إلى 30 و عددهم 116 بنسبة 16.3 %، و آخر فئة من 31 فما فوق تشمل نسبة 4.5 %من العينة ب32 مفردة.

و هذا راجع إلى أن اللعبة مصممة لمن تتجاوز أعمارهم سن الثامنة عشر كأحد البنود الرئيسية فيها و تفوق الفئة لعمرية من 21 إلى 25 من حيث العدد راجع لكون

اللعبة ذات طابع شبابي و الكثير يعتبرها كأحد مواقع التواصل الاجتماعي لما فيها من مميزات تسهل التواصل و ربط العلاقات.

جدول رقم 04: يبين توزيع عينة الدراسة وفقا لمتغير المستوى التعليمي

المستوى التعليمي	التكرار	النسبة
ثانوي	464	%65.4
جامعي	246	%34.6
المجموع	710	%100



من خلال الجدول أعلاه نلاحظ أن أغلب لاعبي ببجي مستواهم التعليمي جامعي و ذلك بـــ 464 مفردة، و يمثلون نسبة 34.6 %، أما في ما يخص الطور الثانوي فنسبتهم قليلة و قدرت بـــ 34.6. % ممثلة في 246 مفردة.

من خلال هذه القراءة يمكننا إن نستنتج الشعب السعودي مهتم بموضوع التعليم كما نلاحظ أن الأغلبية جامعيون و هو ما يدل على أن شريحة كبيرة من السعوديين يميلون إلى الألعاب الإلكترونية كوسيلة للترفيه بغض النظر عن عمرهم أو مستواهم

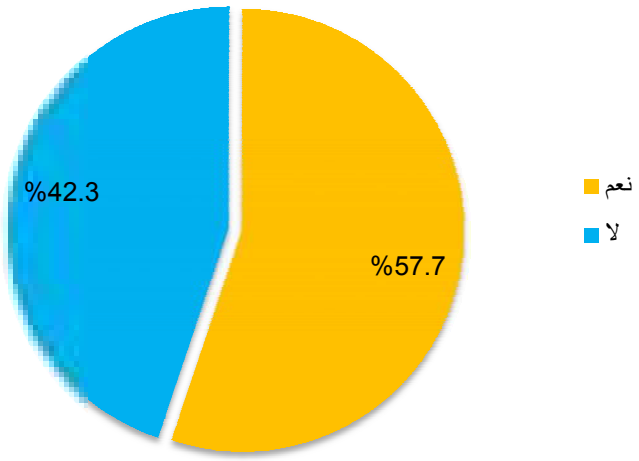
التعليمي و هو ما يلغي الفكرة الشائعة عن ارتباط الألعاب الإلكترونية بفئة عمرية محددة أو كون أنه يتم تسويقها للمراهقين أو صغار السن.

المحور الأول: الخلفية الاجتماعية و النفسية للفرد السعودي

جدول رقم 05: يبين التعرض للتعنيف أو الاضطهاد في المحيط الأسري و الاجتماعي

التعرض للعنف	التكرار	النسبة
نعم	410	%57.7
لا	300	%42.3
المجموع	710	%100

التعرض للتعنف و الاضطهاد

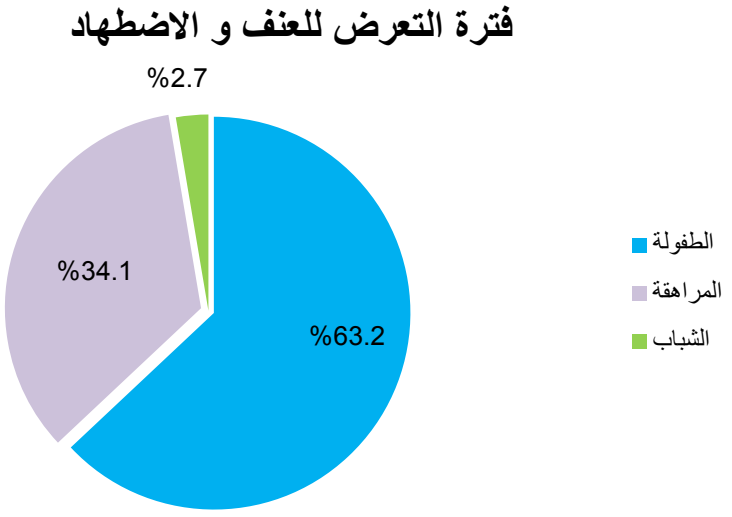


من خلال الجدول أعلاه نلاحظ أن 410 مفردة ممن يلعبون ببجي تعرضوا للعنف في إحدى المراحل الحياتية و ذلك بنسبة 57.7 %، بينما أجاب 300 لاعبا أي بنسبة 42.3 % بأنهم لم يتعرضوا للتعنيف أو الاضطهاد من قبل.

يمكن تفسير نتائج الجدول بأن من أجابوا بنعم يميلون إلى ألعاب ذات طابع عنيف إذ يشكلون أكثر من نصف العينة المدروسة و هو ما يدفعنا للقول بأن هناك علاقة بين التعرض للتعنيف أو الاضطهاد و السلوكيات و الاهتمامات و الأفعال التي تظهر على شخصية الفرد، بينما يمكن ربط النسبة الثانية باختيارهم الشخصي للعب هذه اللعبة هو رواجها منقطع النظير في عالم الألعاب و ما حققته من أرقام.

جدول رقم06: يبين فترة التعرض للتعنيف أو الاضطهاد

فترة التعرض	التكرار	النسبة
الطفولة	259	%63.2
المراهقة	141	%34.1
الشباب	11	%2.7
المجموع	410	%100



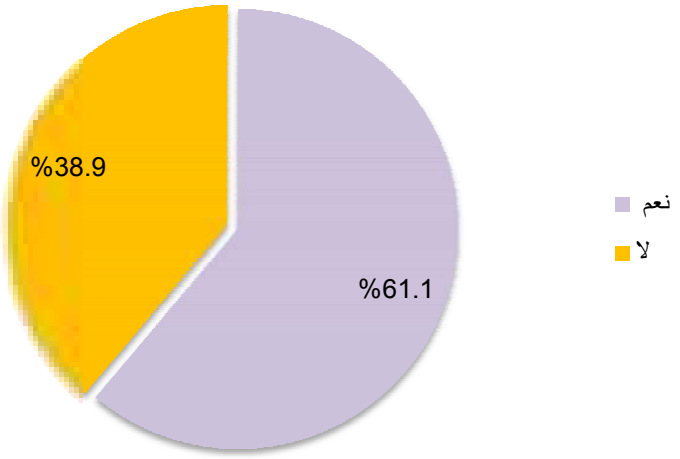
من خلال معطيات الجدول أعلاه نلاحظ أن نسبة 63.2% صرحت أنها تعرضت للعنف في فترة الطفولة بمعدل 259 مفردة، في حين أن 141 لاعبا أجابوا أنهم تعرضوا للعنف في فترة المراهقة و ذلك بنسبة 34.1%، أما من تعرضوا للعنف في فترة الشباب فقدرت بـ 2.7% ما يعادل 11 لاعبا.

تشير النتائج لكون أن أكثر مرحلة عمرية يتعرض فيها الفرد للعنف و الاضطهاد و شتى أشكال الإساءة المحتملة هي مرحلة الطفولة، و ووفقا لمراحل نمو الإنسان فإن فترة الطفولة تمتد من عمر السنتين إلى الإثنا عشرة سنة كحد أقصى. و بحسب النسب الإحصائية أعلاه فإن العنف ضد الطفل يتخذ أشكال متعددة كالعنف النفسي و الجسدي و الجنسي، و الذي يؤثر بدوره على القدرات الذهنية للفرد و على سلامة نموه، كما يجر الضحية إلى التصدي للعنف بالعنف أو ممارسته مستقبلا على من هم أقل قوة منه و بالتالي تضرر الأجيال القادمة كنتيجة حتمية. و بحسب ما صرح به المبحوثين من خلال المقابلة فإن أغلبهم تعرضوا للتعنيف و الاضطهاد في مرحلة الطفولة المتأخرة التي تمتد من تسع سنوات إلى اثنا عشر سنة، و في ظل غياب الوعي الكافي عند الأبوين فقد أكد بعضهم أن سبب تعرضهم للتعنيف داخل الأسرة كان مبنيا على الفهم الخاطئ لأساليب التنشئة و ذهاب الأهل إلى اعتماد العقاب و التعنيف كحل للحد من تجاوزات الطفل و هو ما يعاني منه الكثير من الأطفال حول العالم و بالأخص عالمنا العربي.

جدول رقم07: يبين تأثير نظام الفصل بين الجنسين على التواصل مع الجنس الآخر

الإجابة	التكرار	النسبة
نعم	434	%61.1
لا	276	%38.9
المجموع	710	%100

تأثير نظام الفصل بين الجنسين على التواصل



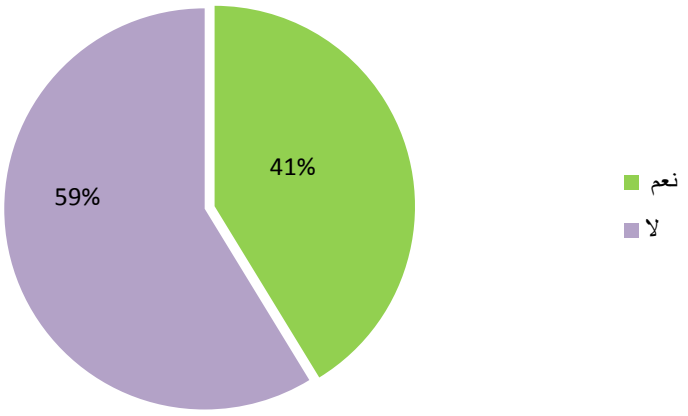
من خلال المعطيات في الجدول رقم نلاحظ أن نسبة61.1% من العينة ممثلة في 434 مفردة أجابت بأن نظام الفصل بين الجنسين أثر على تواصهم مع الجنس الآخر،في حين نفى 276لاعب نفس الفكرة بنسبة قدرت ب38. 9 %

تعتمد السعودية نظام الفصل بين الجنسين بغرض منع الاختلاط و الحد من بعض التبعات الأخرى و باعتبارها دولة تحكمها الشريعة الإسلامية والعرف ، إذ ينص القانون على فصل الجنسين في الحياة الاجتماعية(كالدراسة و مجالات العمل المختلفة) و يقتصر الاختلاط على العلاقات الاسرية و من تجمعهم صلة قرابة .و هو ما يتضح لنا من خلال قراءتنا للنسب المنطقية أعلاه ،إذ اثر نظام الفصل على التواصل مع الجنس الآخر و معرفته أكثر ،يجدر بنا الإشارة إلى أن السعودية في الوقت الحالي غيرت و خففت أو ألغت الكثير من الإجراءات بخصوص الفصل بين الجنسين و ذلك في عهد ولي العهد محمد بن سلمان بن عبد العزيز آل سعود.

جدول رقم08: يبين تأثير نظام الفصل بين الجنسين على زيادة الرغبة في معرفة الجنس الآخر عبر الانترنت

الإجابة	التكرار	النسبة
نعم	293	% 41
لا	417	%59
المجموع	710	%100

تأثير نظام الفصل في زيادة رغبة التواصل



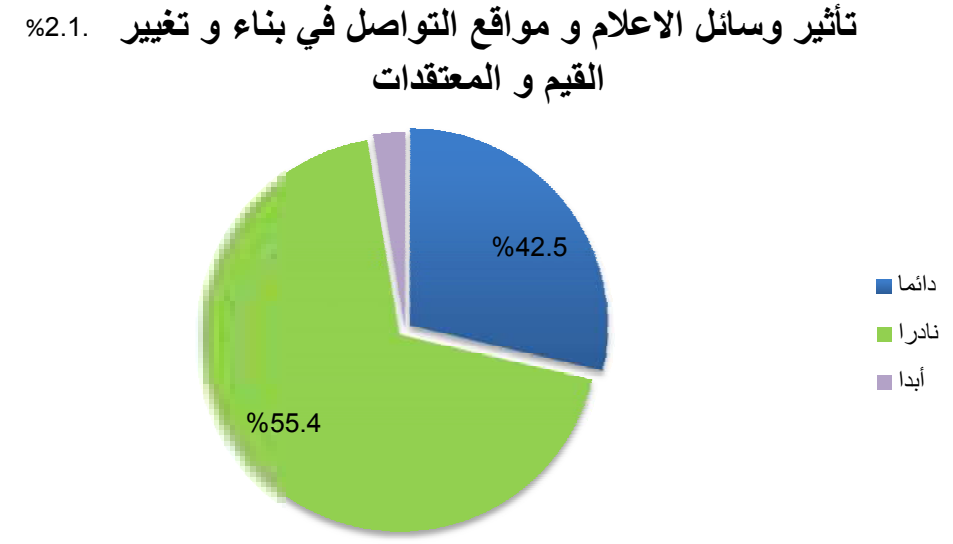
من خلال الجدول نلاحظ أن59 %ممثلة في 417لاعبا لم يؤثر نظام الفصل بين الجنسين على رغبتهم الشخصية في معرفة الجنس الآخر من خلال الانترنت في حين أن 293لاعب بنسبة 41% اثر عليهم و جعلهم يرغبون في التواصل مع الجنس الآخر.

نقصد بالانترنت مواقع التواصل الاجتماعي أو الألعاب أو المنتديات و غيرها من السبل التي تسهل و تتيح عملية التواصل بكل سلاسة لكل المستخدمين. من خلال قراءتنا أعلاه نفسر أن نسبة معتبرة من العينة توضح أن البيئة التي نشأ فيها الفرد السعودي تجعله يتمسك بعادات قبيلته أو مجتمعه و هي أن الاختلاط أمر محرم و يعرض صاحبه للشبهات أو حتى النبذ من المجتمع، فليس بالضرورة أن فرض الفصل

بين الجنسين يخلق رغبة في كسر هذا الحاجز و تعويضه بطرق أخرى كاللجوء للانترنت مثلا.

جدول رقم09: يبين تأثير وسائل الإعلام و مواقع التواصل الاجتماعي في بناء و تغيير القيم و المعتقدات

درجة التأثير	التكرار	النسبة
دائما	302	%42.5
نادرا	393	%55.4
أبدا	15	%2.1
المجموع	710	%100

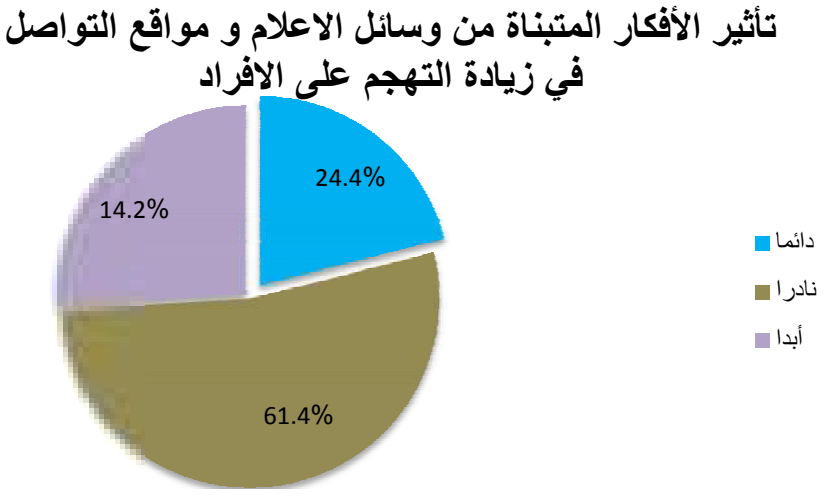


بحسب بيانات الجدول رقم09 الذي يمثل تأثير مواقع التواصل الاجتماعي في بناء أو تغيير قيم الفرد السعودي يتضح لنا أن اكبر نسبة كانت نادرا و ذلك بـ 393 لاعبا بنسبة55.4% ، ثم دائما بمجموع 302 بنسبة 42.5% ، و أخيرا أبدا بمجموع 15 لاعبا بنسبة 2.1%.

بحسب المعطيات نفسر أن لوسائل الإعلام و مواقع التواصل الاجتماعي تأثيرا كبيرا على لاعبين ببجي، يختلف هذا التأثير باختلاف التركيبة النفسية من شخص لآخر وهو ما ينحصر في الخياران نادرا و دائما. إذ أجاب أكثر من نصف العينة بـ نادرا و نسبة جد قليلة نفت هذا التأثير، بناء على هذه النتائج يمكن أن نشير أيضا إلى كثرة استخدام الشعب السعودي لمختلف مواقع التواصل الاجتماعي.

جدول رقم10: يبين تأثير الأفكار المتبناة من وسائل الإعلام و مواقع التواصل الاجتماعي في زيادة التهجم على الأفراد في الواقع و الواقع الافتراضي

درجة التأثير	التكرار	النسبة
دائما	173	%24.4
نادرا	436	%61.4
أبدا	101	%14.2
المجموع	710	%100



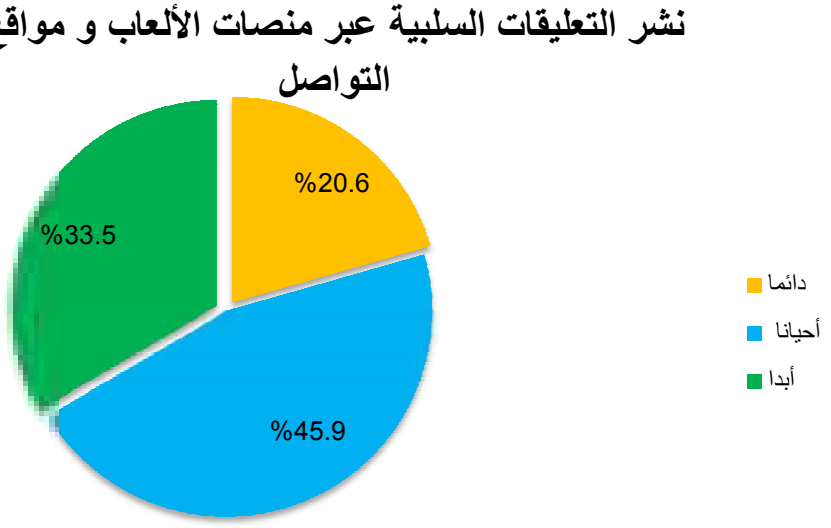
يمثل الجدول أعلاه الأفكار المتبناة من وسائل الإعلام و مواقع التواصل الاجتماعي و مساهمتها في التهجم على الأفراد سواء في الواقع أو الواقع الافتراضي إذ نلاحظ نسبة

61.4 %الذين أجابوا ب نادرا بمجموع 436 لاعبا، تليها دائما بنسبة 24.4%بمجموع 173 لاعبا و أخيرا أبدا بنسبة 14.2 %ممثلة في101 لاعبا.

ما يمكنه إن نستنتجه من خلال القراءة الإحصائية للنسب المسجلة نجد أنها تؤكد نتائج الجدول السابق الذي يوضح تأثير الإعلام و مواقع التواصل الاجتماعي على بناء القيم و تغييرها، ، و ذلك من خلال الإجابات المسجلة أعلاه و هو أن هذا التأثير سلبي لما فيه من حث على العنف بنوعيه اللفظي والجسدي سواء في الواقع كالمدرسة أو الحي أو محيط العمل أو على شبكة الانترنت و الذي يسمى بالتنمر الالكتروني و هو ما له تداعيات نفسية جلية يصعب معالجتها مقارنة بالنوع الأول. كما يجب أن نشير إلى أن التأثير السلبي لمواقع التواصل الاجتماعي في تزايد مع ازدياد الاستخدام غير الرشيد لها من قبل الأفراد.

جدول رقم11: يبين نشر التعليقات و الأفكار و الآراء السلبية عبر منصات الألعاب و مواقع التواصل الاجتماعي

نشر الأفكار السلبية	التكرار	النسبة
دائما	146	%20.6
أحيانا	326	%45.9
أبدا	238	%33.5
المجموع	710	%100



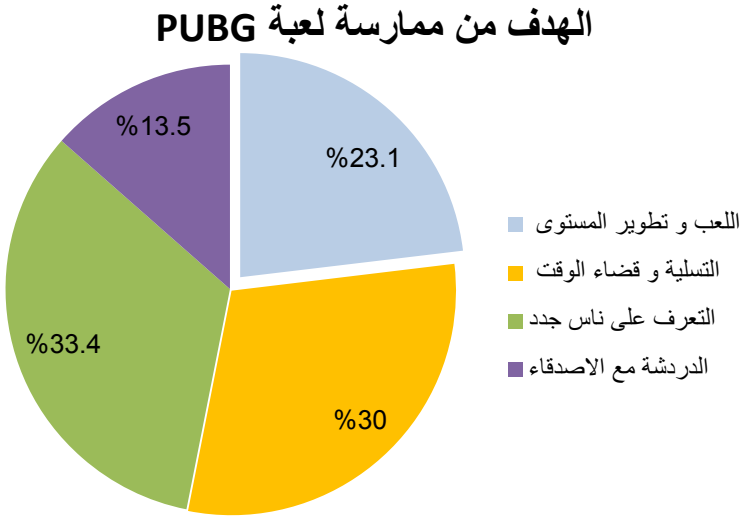
يوضح الجدول أعلاه نشر التعليقات أو الآراء السلبية عبر مواقع التواصل الاجتماعي و منصات الألعاب، إذ أجاب المبحوثين بـ نادرا بنسبة 45.9% بمجموع 326 لاعبا، يليها أبدا بنسبة 33.5 % بمجموع 238 لاعبا ثم دائما بنسبة20.6 % .

نلاحظ من خلال المعطيات الإحصائية أن نسبة معتبرة من العينة نادرا ما تشارك آراء و تعليقات سلبية عبر منصات الألعاب و التواصل الاجتماعي بينما تتساوى النسبة بين من يشاركون و ينشرون الآراء و التعليقات السلبية ممن لا يفعلون ذلك و يندرج ضمن التعليقات و الآراء السلبية التنمر و السخرية و التحريض و هو ما لمسناه من خلال إجابات المبحوثين من خلال أسئلة المقابلة كما تعود الأسباب إلى خاصية المجهولية التي يحظى بها المستخدمون عبر منصات الألعاب و مواقع التواصل الاجتماعي و ما تعطيه لهم من حرية.

المحور الثاني: تفضيلات اللعب عند لاعبي PUBG

جدول رقم 12: يبين الهدف الرئيسي من ممارسة لعبة PUBG

الهدف من اللعب	التكرار	النسبة
اللعب و تطوير المستوى	164	%23.1
التسلية و قضاء الوقت	213	%30
التعارف و تكوين صداقات	237	%33.4
الدردشة مع الأصدقاء	96	%13.5
المجموع	710	%100



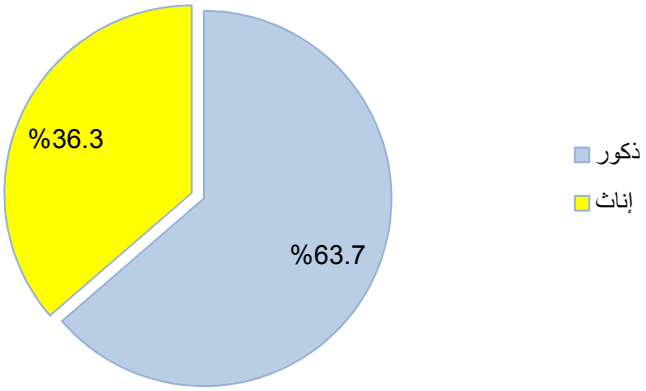
يمثل الجدول أعلاه الهدف الرئيسي من ممارسة لعبة ببجي إذ أجابت نسبة 33.4% بأنها تمارس اللعبة من أجل التعارف تليها 30% قصد التسلية و قضاء الوقت، ثم 23.1% بنية اللعب و تطوير المستوى، و أخيرا 13.5% بمجموع 96 من أجل الدردشة مع الأصدقاء.

وهو ما يفسر كون أغلب اللاعبين يمارسون لعبة ببجي بغرض التعارف و اعتبارها تؤدي وظيفة مواقع التواصل الاجتماعي مبتعدين عن الهدف الأساسي للعبة كما أن نسبة كبيرة تمارسها قصد ملء وقت الفراغ و الترفيه.

جدول رقم 13: يبين تفضيل ممارسة لعبة PUBG حسب الجنس

الجنس	التكرار	النسبة
ذكور	452	%63.7
إناث	258	%36.3
المجموع	710	%100

تفضيل ممارسة اللعبة حسب الجنس



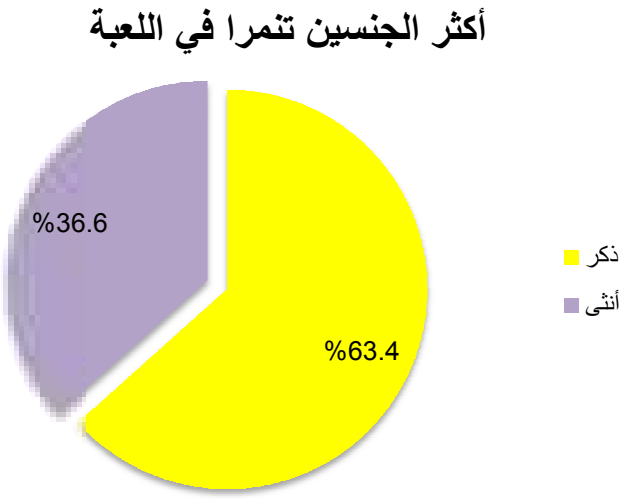
من خلال الجدول رقم الذي يمثل تفضيل اللعب بناء على الجنس، يتضح أن 452 لاعب بنسبة 63.7% أجابوا أنهم يفضلون اللعب مع الذكور، بينما أجاب 258لاعبا بنسبة قدرت بـ 36.3% أنهم يفضلون اللعب مع الإناث.

يتضح لنا من خلال المعطيات الإحصائية المدرجة أعلاه بأن أغلب اللاعبين يفضلون اللعب مع الذكور و يعود ذلك إلى طابع المرح و الحماس أثناء الإعداد للمباراة أو خلالها إضافة إلى مستواهم في اللعب فكثيرون يهدفون للفوز بالمباراة و رفع جو المنافسة ضد الفرق الأخرى وهو عادة ما يتسم به الذكور في لعبة ببجي. كما يجدر بنا

أن نذكر بعدد الإناث الإجمالي للعينة الذي قدر ب 408 مفردة بينما أجابت فئة قليلة على أنها تفضل اللعب مع الإناث و هو ما يؤكد فرضية أن فئة محددة من الإناث يمارسون اللعبة من أجل غايات أخرى كالترويح عن النفس بعيدا عن اللعب و المنافسة.

جدول رقم14: يبين أكثر الجنسين تنمرا في لعبة PUBG

الجنس	التكرار	النسبة
ذكر	450	%63.4
أنثى	260	%36.6
المجموع	710	%100



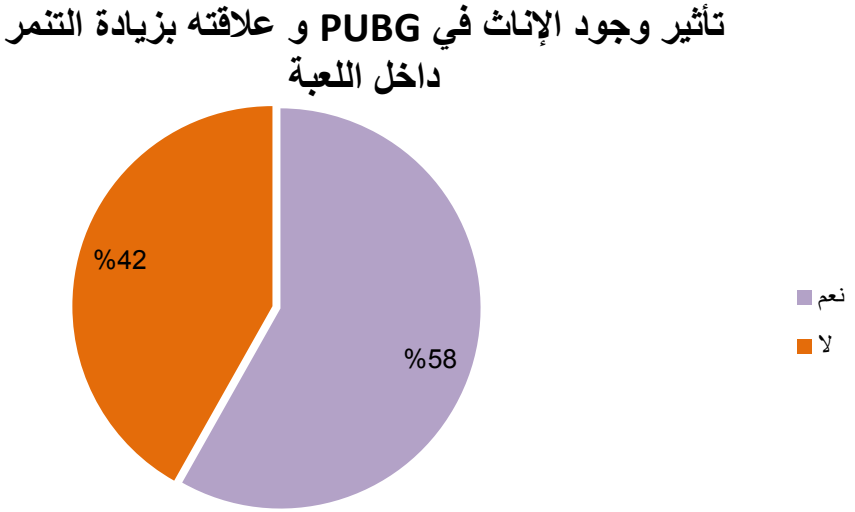
من خلال الجدول رقم 14 نلاحظ أن الأغلبية أجابوا أن الذكور هم الأكثر تنمرا و ذلك بنسبة 63.4% بمجموع 450 مفردة، بينما أجاب 260 لاعبا و ذلك بنسبة 36.6% بان الإناث أكثر تنمرا في اللعبة.

وهي نتيجة منطقية لكون الذكور لهم أقدمية في مجال الألعاب الالكترونية عكس الإناث كما أنهم يميلون للتصرف بعنف أكثر و التلفظ بألفاظ نابية خصوصا مع محتوى اللعبة التنافسي الذي يجعلهم يفقدون أعصابهم في حال الخسارة أو أثناء الدخول في نقاشات خلال وجودهم في القاعة أو حتى بدافع التهكم و السخرية دون أسباب مقنعة ،

كوجودهم مع أصدقاهم و إدخال لاعب غريب للفريق قصد التنمر عليه. أما بالنسبة للإناث فالأمر وارد الحدوث لكن بنسبة قليلة كما سبق و اشرنا إلى كون أكثرهن يمارسن اللعبة قصد الترويح و ملء وقت الفراغ. و هي نفس الأسباب التي أدرجها المبحوثين عند سؤالهم خلال المقابلة.

جدول رقم15: يبين تأثير وجود الإناث في لعبة PUBG وعلاقته بزيادة التنمر فيها

الإجابة	التكرار	النسبة
نعم	413	%58.2
لا	297	%41.8
المجموع	710	%100



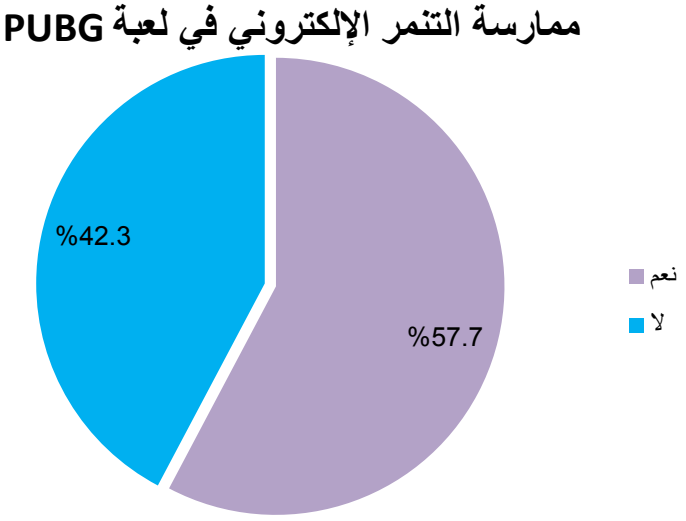
من خلال الجدول رقم15 الذي يمثل علاقة كثرة الإناث في ببجي و زيادة التنمر في اللعبة نرى بأن 413 أجابوا بنعم بنسبة 58.2%، بينما أجاب بـ لا 297 لاعب بنسبة 41.8%.

يفسر ذلك بأن وجود العنصر النسائي في اللعبة يؤدي إلى سلوكيات سلبية قد تقل في غيابه بما معناه أن أفعال التنمر مرتبطة و تزيد بوجود الإناث خصوصا كتنمر الذكور عليهن و اللجوء إلى القذف و السب قصد استنقاص الجنس الآخر و أنهن دخيلات عن مجتمع الألعاب الالكترونية خصوصا ألعاب إطلاق النار ووجب عليهن لعب ألعاب تناسب جنسهن كما يذهب البعض إلى فكرة مفادها أن كل من تلعب لعبة ببجي هدفها واحد و هو البحث عن الذكور فقط لا غير، و يضيف احد المبحوثين قائلا " لماذا لم نكن نرى الفتيات منذ نشأة ألعاب إطلاق النار Shooter Games ، لماذا ببجي بالتحديد أم أن خاصية المايكروفون و الرسائل المكتوبة هي ما جعلتهن يقبلن عليها و بأعداد هائلة رغم أن مستوى لعبهن جد متدني و لا يفقهن شيئا في هذه الألعاب عكسنا نحن الذكور. إن الأمر ليس جديدا البتة فقد عهدناه في شتى مواقع التواصل الاجتماعي، الجديد هو أنه انتقل إلى الألعاب الالكترونية فقط ". و أفاد آخرون في نفس السياق أنه لو انعدمت خاصية المايكروفون و الرسائل المكتوبة لحذف أغلب اللاعبين اللعبة إناثا و ذكورا. ومن جهة أخرى تفيد نسبة قليلة من العينة أن من يربط زيادة فعل التنمر في لعبة ببجي بكثرة الإناث فيها يفتقر إلى أدنى شروط التفكير السليم و أن التنمر عادة سيئة و لا دخل لها بالجنس و إنما متعلقة بنشأة الفرد و تربيته فهناك الكثير من الإناث اللاتي يمارسن اللعبة بدافع الشغف.

المحور الثالث: أساليب التنمر الالكتروني في ببجي من وجهة نظر المتنمر

جدول رقم16: يبين ممارسة التنمر الإلكتروني على اللاعبين الآخرين في لعبة PUBG

الإجابة	التكرار	النسبة
نعم	410	%57.7
لا	300	%42.3
المجموع	710	%100



يمثل الجدول رقم16 ممارسة التنمر في ببجيPUBG، إذ أجاب بـ نعم 57.7% بمجموع 410 متنمرا، في حين أجابت نسبة 42.3% بمجموع 300 ضحية.

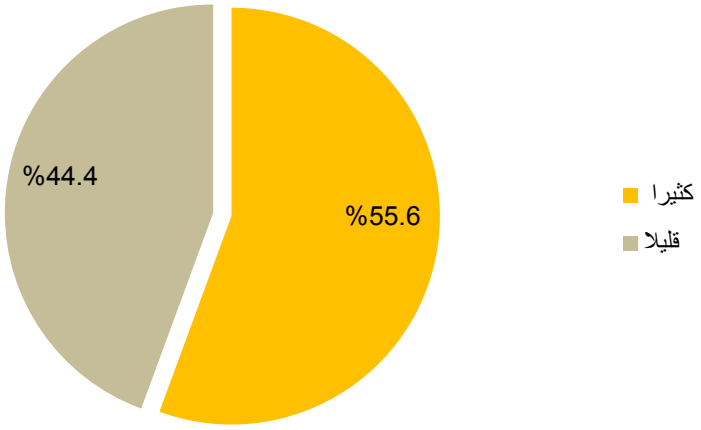
من خلال النتائج أعلاه نلاحظ بأن أكثر من نصف العينة اقروا بأنهم يمارسون فعل التنمر الالكتروني في ببجي. و هي مؤشرات خطيرة لتفاقم ظاهرة التنمر الالكتروني وانعدام القدرة على تطويقها، و أن كثير من اللاعبين يميلون إلى ممارسة فعل التنمر الالكتروني دون التفكير في نتائجه السلبية على الضحية باعتبار الألعاب ذات الطابع

العنيف مثيلات ببجي أرضية خصبة لهذه الممارسات في ظل غياب القوانين التي تحد على هذا التصرف.

جدول رقم 17: يبين حجم ممارسة التنمر الإلكتروني في لعبة (PUBG)

الإجابة	التكرار	النسبة
كثيرا	228	%55.6
قليلا	182	%44.4
المجموع	410	%100

حجم ممارسة التنمر الإلكتروني في PUBG



حسب المعطيات أعلاه نرى أن من يمارسون فعل التنمر كثيرا في لعبة ببجيPUBG هم 228 لاعبا بنسبة قدرها 55.6%، و أن من يمارسون التنمر بشكل قليل هم 182 لاعبا بنسبة 44.4%.

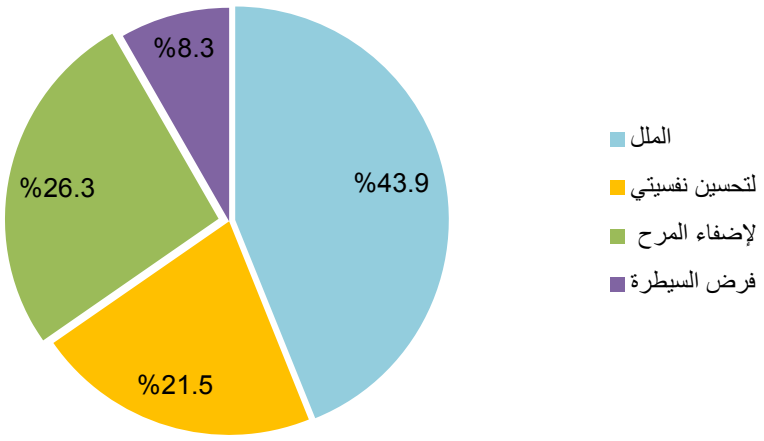
تفسر النتائج الإحصائية أعلاه و بناء على إجابات المبحوثين خلال المقابلة فإن فعل التنمر منتشر بكثرة في هذه اللعبة و غالبا يكون ورائه الفئة التي تمارس اللعبة بدافع الترويح عن النفس، إذ تسعى هذه الفئة لتفريغ الشحنات السلبية و الضغوطات عن طريق

التنمر في لعبة ببجي، وصرح المتنمرون أنهم يتسلون عند سخريتهم أو تنمرهم على أحد اللاعبين و تكثر ممارساتهم له عند تواجد أصدقائهم في نفس الفريق فهو يشعرهم بالدعم و التشجيع للسخرية أكثر أو الاستقواء على لاعبين آخرين، كما يضيف احد المبحوثين و حسب وجهة نظره بخصوص موضوع التنمر في اللعبة أنه يستحيل أن تجدا لاعبا في ببجيPUBG لم يتعرض لفعل التنمر قط فالجميع يتعرض للتنمر بل هو من السمات المميزة لـ ببجيPUBG تحديدا و الألعاب متعددة اللاعبين عبر الانترنت عموما.

جدول رقم 18: يبين أسباب و دوافع ممارسة التنمر الإلكتروني في لعبة PUBG

دوافع الممارسة	التكرار	النسبة
الملل	180	%43.9
لتحسين نفسيتي	88	%21.5
لإضفاء المرح	108	%26.3
فرض السيطرة	34	%8.3
المجموع	410	%100

دوافع ممارسة التنمر الإلكتروني في PUBG



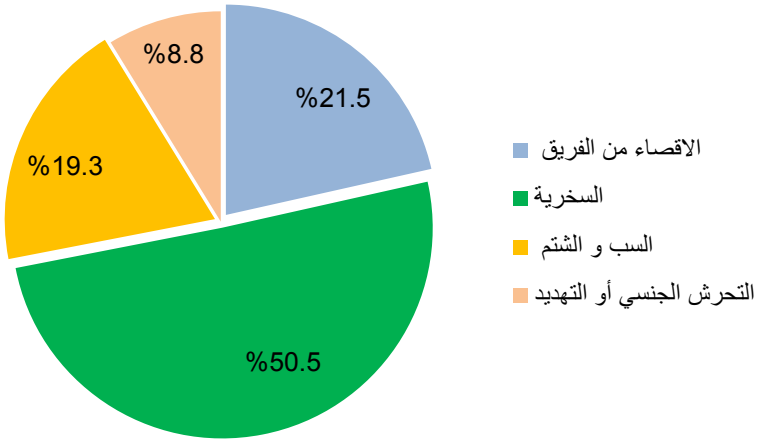
يمثل الجدول رقم18 أسباب ودوافع ممارسة المتنمر لفعل التنمر في لعبة ببجيPUBG حيث نجد أن نسبة 43.9% تمارس التنمر بدافع الملل، تليها نسبة 26.3%ممن يمارسونه لإضحاك أعضاء الفريق، ثم 21.5% يمارسون التنمر بناء على أسباب نفسية و أخيرا 8.3% يميلون إليه بدافع الإستقواء و فرض السيطرة.

و هو ما يفسر أن أغلب أفعال التنمر الإلكتروني في لعبة ببجيPUBG ناتجة عن شعور اللاعبين بالملل، ونقصد بذلك الدوافع الشخصية للمتنمرين في ممارسة التنمر، إذ يجد اللاعب السعودي نفسه في أغلب الأحيان حبيس الروتين فيلجأ للعبة قصد التخلص من الملل. في حين أن الكثير من اللاعبين لا يستمتعون باللعب فيقومون بممارسة فعل التنمر الالكتروني قصد إضحاك أصدقائهم أو ما يسمونه مزحا لإضفاء الإثارة و الحماس كالدخول في مشاحنات كلامية والتجريح و التهجم على اللاعبين الآخرين.

جدول رقم19: يبين طرق ممارسة التنمر الإلكتروني في لعبة PUBG

طرق الممارسة	التكرار	النسبة
الإقصاء من الفريق	88	%21.5
السخرية	207	%50.5
السب و الشتم	79	%19.3
التحرش الجنسي أو التهديد	36	%8.8
المجموع	410	%100

طرق ممارسة التنمر الإلكتروني في PUBG



يمثل الجدول رقم19 طرق ممارسة فعل التنمر من قبل المتنمرين في لعبة ببجي حيث نجد أن 50.5% يتنمرون عن طريق السخرية تليها نسبة 21.5%عن طريق الإقصاء من الفريق ثم 19.3% عن طريق السب و الشتم و أخيرا التحرش الجنسي بنسبة 8.8% بمجموع 36 لاعبا فقط.

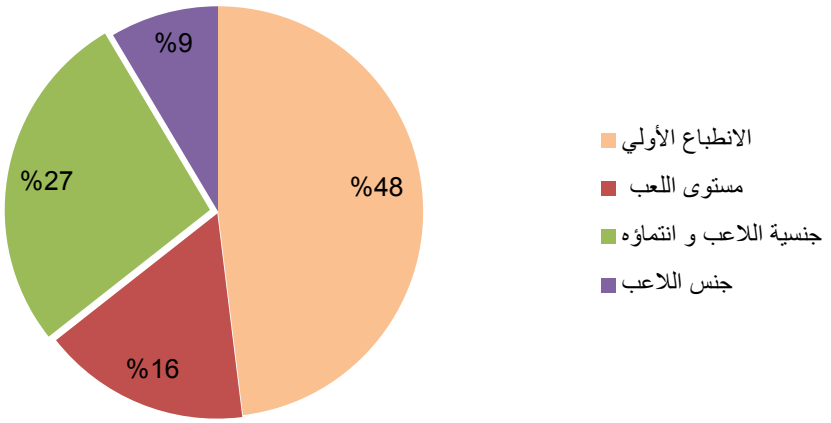
يعود اعتماد السخرية بكثرة في عملية التنمر الالكتروني لكونها من أسهل الطرق التقليدية شيوعا في سواء في عملية التنمر التقليدي أو التنمر الالكتروني و يعود ذلك لسهولة التهكم و الازدراء و دون الحاجة للتفكير في كيفية إيذاء الفرد، و تعتبر السخرية و السب و الشتم و التهديد و التحرش الجنسي أحد أشكال التنمر النفسي أو كما يطلق عليه البعض بالتنمر الانفعالي (Emotional Bullying) ويعتبر هذا النوع من أكثر أنواع التنمر الالكتروني تأثيرا و يحدث آثارا خطيرة على الصحة النفسية للضحية.

جدول رقم20: يبين محفزات ممارسة التنمر الإلكتروني في لعبة PUBG

المحفزات	التكرار	النسبة
الانطباع الأولي	197	%48
مستوى اللعب	67	%16.3
جنسية اللاعب و انتماؤه	111	%27.1

جنس اللاعب	35	%8.5
المجموع	410	%100

محفزات ممارسة التنمر الإلكتروني في PUBG



يمثل الجدول أعلاه محفزات ممارسة التنمر ،إذ يمارس فعل التنمر على الضحية بناء على الانطباع الأولي ب48% يليها جنسية اللاعب و انتماؤه بـ27.11%.ثم المستوى في اللعب بنسبة 16.3% و أخيرا بناء على جنس اللاعبين ب8.5% بمجموع 35 لاعبا.

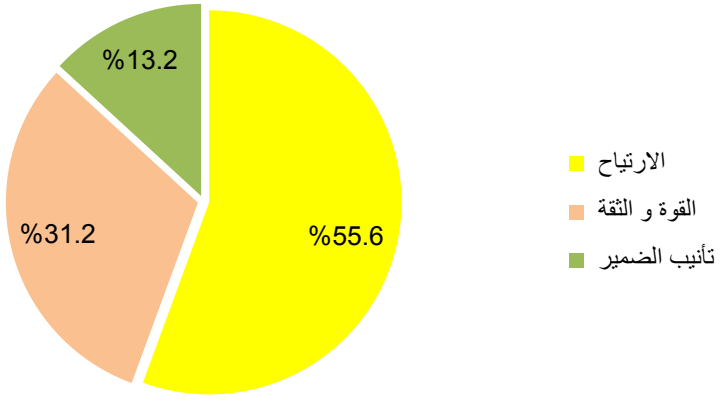
مما يفسر لنا أن المتنمر إذ لم يمارس فعل التنمر الالكتروني بدافع شخصي و نفسي كالشعور بالملل أو حب الاستقواء فإنه يمارسه بتحفيز من الضحية نفسها، بما معناه أن الضحية تتصف بصفات أو تتوفر فيها شروط معينة تجعلها عرضة للتنمر الالكتروني أكثر من غيرها أو أنها تشجع على التنمر عليها لحظيا حتى و إن لم يكن هناك تخطيط مسبق لعملية التنمر من قبل المتنمر، و توضح النسب الإحصائية أعلاه أن ابرز محفزات التنمر هي الانطباع الأولي الذي يندرج ضمنه نبرة صوت اللاعب و جنسه و صورة ملفه التعريفي خصوصا من يضعون صورهم الشخصية فتتم عملية التنمر عليهم بشكل متكرر من خلال السخرية من شكلهم أو ملامحهم أو ملابسهم. كما يمكن أن يكون لشخصية الضحية دور في ممارسة التنمر عليها مثل تصرفها بلطف زائد أو

شعورها بالخوف و تجنبها الدخول في الصراعات و الانسحاب و الخضوع و الاستسلام. و من خلال الملاحظة الطويلة و بناء على إجابات المبحوثين على الاستبيان و المقابلة وجب أن نعرج على التنمر بناء على جنسية اللاعب و انتماؤه، إذ تتم ممارسته و بشكل كبير جدا داخل لعبة ببجي، و بحسب ما أدلى به المبحوثون فإن الأمر يعود إلى الرفض الذي يتلقاه اللاعب السعودي من الجنسيات العربية الأخرى حيث تنتهي الكثير من محاولاتهم في اللعب مع جنسيات أخرى بالطرد من الفريق لمجرد رؤية علم السعودية بجانب إسم اللاعب، إذ يرتبط الموضوع بالمشاكل و الخلافات السياسية في منطقة الشرق الأوسط و موقف السعودية منها خصوصا ثورات الربيع العربي. و هو ما ولد رد فعل عكسي يقتضي تفضيل اللاعبين السعوديين اللعب مع مواطنيهم دون الجنسيات الأخرى و التنمر على الأجانب الذين يحاولون مشاركتهم اللعب في نفس الفريق.

جدول رقم21: يبين الإحساس المترتب عن ممارسة التنمر الإلكتروني في لعبة PUBG

الشعور الناجم عن ممارسة التنمر	التكرار	النسبة
الارتياح	228	%55.6
القوة و الثقة	128	%31.2
تأنيب الضمير	54	%13.2
المجموع	410	%100

الإحساس المترتب عن ممارسة التنمر الإلكتروني في PUBG



من خلال الجدول رقم21 الذي يمثل الشعور الذي يترتب عن فعل التنمر بالنسبة للمتنمرين، حيث بلغت نسبة الشعور بالارتياح 55.6% يليها الشعور بالقوة والثقة ب31.2% و أخيرا تأنيب الضمير ب13.2% بمجموع 54 لاعبا.

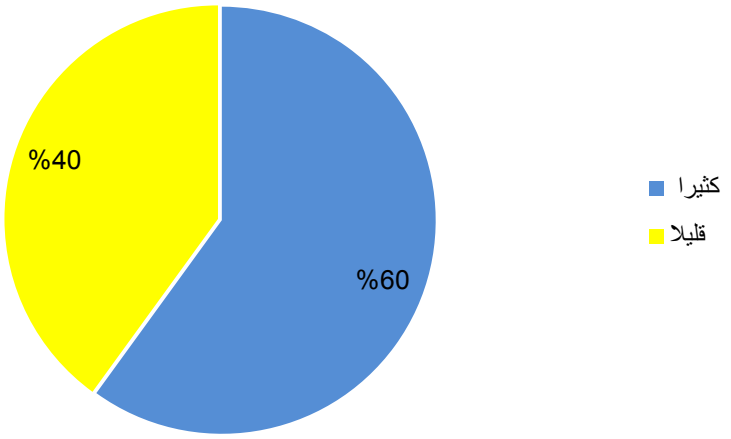
هذا ما يفسر لنا أغلب المتنمرين يمارسون فعل التنمر الإلكتروني بنية التخلص من الضغوطات النفسية حيث صرح المبحوثين في هذه الدراسة أنهم يقدمون على فعل التنمر الالكتروني بغية التخفيف عن النفس و الشعور بالارتياح، و هذا ما يثبت أن اللاعبين يلجئون في غالب الأحيان للتنمر الإلكتروني كوسيلة للتخفيف من الضغوطات التي يعاني منها. في حين يتضح لنا من خلال النتائج أعلاه أن فئة قليلة جدا هي من تحس بتأنيب الضمير بعد ممارسة فعل التنمر على الرغم من درايتهم بسوء الفعل و انعكاساته السلبية على نفسية الضحية.

المحور الرابع: أساليب التنمر الالكتروني في ببجي من وجهة نظر الضحايا

جدول رقم22: يبين حجم التعرض للتنمر الإلكتروني في لعبة PUBG

حجم التعرض	التكرار	النسبة
كثيرا	180	%60
قليلا	120	%40
المجموع	710	%100

حجم التعرض للتنمر الإلكتروني في PUBG

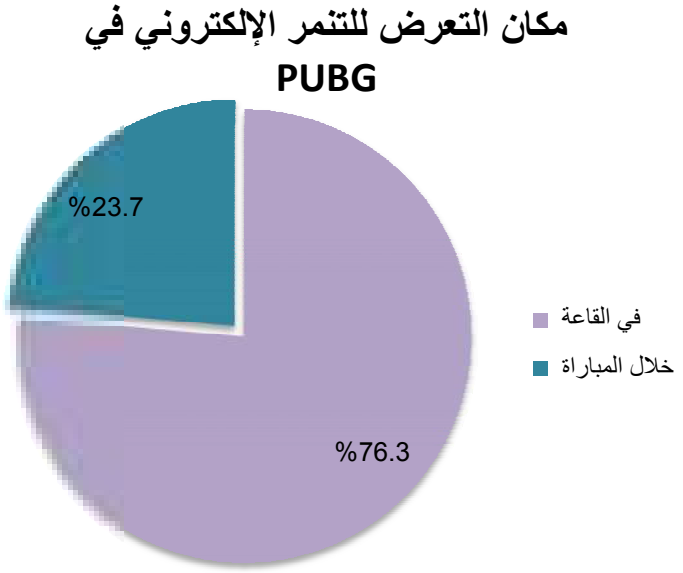


حسب المعطيات الموضحة أعلاه نرى أن من يتعرضون للتنمر و المضايقات كثيرا في ببجي هم 180 لاعبا بنسبة 60% و أن من يتعرضون لها بشكل قليل هم 120 لاعبا بنسبة 40%.

تفسر النتائج الإحصائية وبناء على إجابات المبحوثين خلال المقابلة أن أغلب من أجابوا قليلا قد حصل معهم موقف التنمر مع فريق لا يعرفونه أو سوء تفاهم بسيط بينما المجيبين بـ كثيرا هم غالبا الفئة التي لا تمتلك أصدقاء في اللعبة أو ممن يفضلون عدم الرد على الإساءات الموجهة لهم و هو ما يجعلهم عرضة للتنمر و بشكل مباشر من طرف اللاعبين المجهولين أو حتى الخصوم خلال المباراة، و حسب رأي الضحايا فإن الألعاب متعددة اللاعبين عبر الانترنت مثيلات ببجي تعتبر منصة مناسبة لممارسة هذه التجاوزات غير الأخلاقية في ظل انعدام الرقابة و الضوابط، كما يشير آخرون لعدم وجود حل جذري لفعل التنمر عبر الألعاب الالكترونية أو حتى عبر مختلف مواقع التواصل الاجتماعي و ذلك كونها مشكلة مرتبطة بالمجتمع و التنشئة الصحيحة و يمكن أن تنعدم فقط في حالة وصول الأفراد لحالة كافية من الوعي و الإدراك.

جدول رقم23: يبين مكان التعرض للتنمر الإلكتروني في لعبة PUBG

مكان التعرض للتنمر	التكرار	النسبة
في القاعة	229	%76.3
خلال المباراة	71	%23.7
المجموع	300	%100



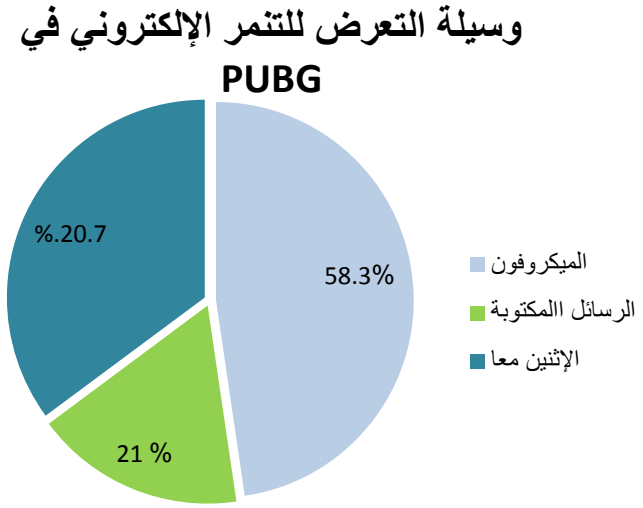
يتبين لنا من خلال الجدول أعلاه المكان الذي يتعرض فيه لاعبو ببجي للتنمر و المضايقات أكثر، يتضح أن 229 لاعب بنسبة 76.3% يتعرضون للتنمر في القاعة بينما أفاد 71 لاعب بنسبة 23.7% أنهم يتعرضون للتنمر خلال المباراة.

و هو ما يدل على أن أغلب المتنمرين يمارسون التنمر في القاعة (مكان لإعداد المباراة و اختيار أعضاء الفريق) ذلك لأنها المحطة الأولى التي تسمح بتلاقي اللاعبين مجهولي الهوية مع بعضهم بعضا قبل الشروع في المباراة ، وهناك من يبقون في القاعة بالساعات قصد السخرية و التنمر على اللاعبين أو التطرق لمواضيع مختلفة و مناقشتها و تبادل وجهات النظر المختلفة و اعتبارها كأحد مواقع التواصل الاجتماعي.

أما النسبة القليلة التي تتعرض للتنمر خلال المباراة تكون عادة مع اللاعبين اللذين يلعبون عشوائيا فتختار لهم اللعبة فريقا عشوائيا وقد تكون مسببات التنمر تافهة كموارد اللعبة من أسلحة وعتاد.

جدول رقم24: يبين وسيلة التعرض للتنمر الإلكتروني في لعبة PUBG

الوسيلة	التكرار	النسبة
الميكروفون	175	%58.3
الرسائل المكتوبة	63	%21
الاثنين معا	62	%20.7
المجموع	300	%100



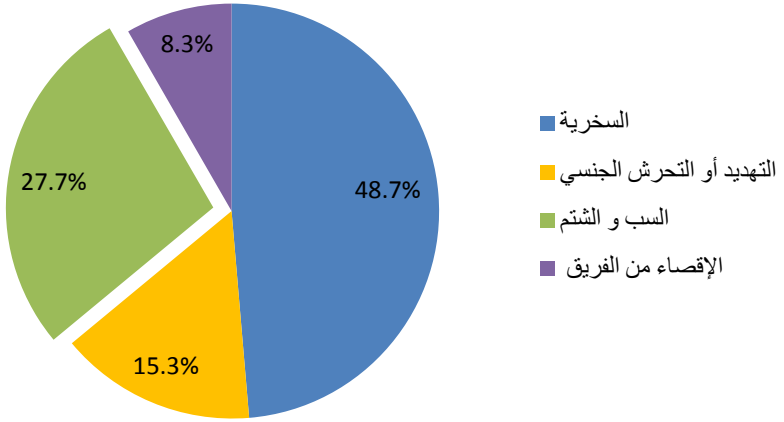
من خلال معطيات الجدول رقم24 الذي يمثل طريقة التعرض للمضايقات في ببجي، نجد أن 175 لاعبا بنسبة58.3% يتعرضون للتنمر و المضايقات عن طريق المايكروفون، بينما صرح63 لاعبا بنسبة 21% أنهم يتعرضون له عن طريق الرسائل المكتوبة و أخيرا 62 لاعبا يتعرضون للتنمر بنسبة 20.7 %عن طريق الرسائل المكتوبة و المايكروفون معا.

يفسر ذلك بان التنمر عن طريق المايكروفون هو أسهل طريق لمضايقة الأشخاص في اللعبة لأنه لا يتطلب جهدا مثل الكتابة التي قد تجعل المتنمر يتأخر في ممارسته و كي لا يمنح الضحية فرصة للانسحاب من الفريق ونشير إلى أن التنمر كتابيا يستخدم غالبا عند فئة الإناث و ذلك لعدم قدرتهم على استخدام المايكروفون نظرا لمبادئ الأسرة السعودية التي تتعارض مع مجتمع اللعبة المختلط.

جدول رقم25: يبين طريقة التعرض للتنمر الإلكتروني في لعبة PUBG

طريقة التعرض للتنمر الإلكتروني	التكرار	النسبة
السخرية	146	%48.7
التهديد أو التحرش الجنسي	46	%15.3
السب و الشتم	83	%27.7
الإقصاء من الفريق	25	%8.3
المجموع	300	%100

طريقة التعرض للتنمر الإلكتروني في PUBG



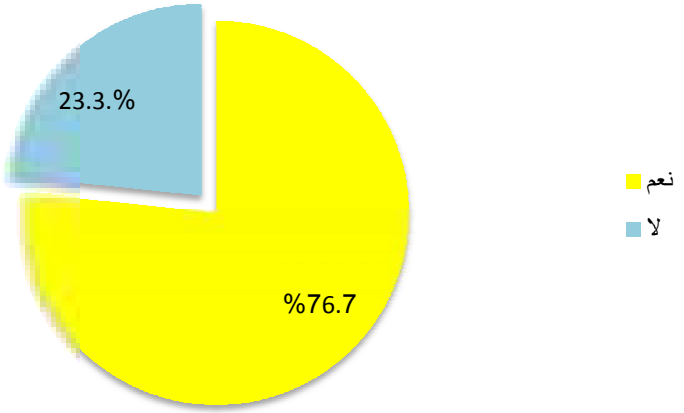
من خلال الجدول البياني الموضح أعلاه نجد أن 48.7 % من أفراد العينة يميلون إلى السخرية ،خلال ممارسة التنمر ، في حين أن نسبة 27.7% صرحوا بأنهم يتنمرون عن طريق السب و الشتم ، أما فيما يخص التهديد ة التحرش الجنسي فقد قدرت نسبته ب 15.3 % و أخيرا الإقصاء من الفريق كان بنسبة 8.3%.

بناء على المعطيات الإحصائية الموضحة فإن أكثر غالبية الضحايا يتعرضون للتنمر في ببجي عن طريق السخرية و يعود ذلك لكونها الطريقة الأسهل للمضايقة، و مهما اختلفت الطرق فالمتنمر يسعى من خلال فعله للتقليل من شأن الضحية عن طريق الإغاضة أو النقد و التحقير و التعبيرات الإيحائية أو السب و التهديد، كما يعمد إلى إيذاء مشاعر الضحية باستخدام عبارات لفظية محددة و تسبب في مجملها أضرارا نفسية للضحية يختلف زوال أثرها من شخص لآخر.و يعاني ضحايا التنمر في لعبة ببجي من الفئات الدخيلة على محيط اللعبة ممن يتخذونها كموقع للتواصل و وجبت الإشارة إلى أن أعدادهم في ازدياد دائم و هو ما يعتبر نتيجة منطقية لتفاقم ظاهرة التنمر في اللعبة و استمرار معاناة الضحايا.

جدول رقم 26: يبين التعرض للتنمر الإلكتروني بسبب الانتماء العرقي و القبلي في لعبة PUBG

الإجابة	التكرار	النسبة
نعم	230	%76.7
لا	70	%23.3
المجموع	300	%100

االتعرض للتنمر الإلكتروني بسبب الانتماء العرقي و القبلي في PUBG



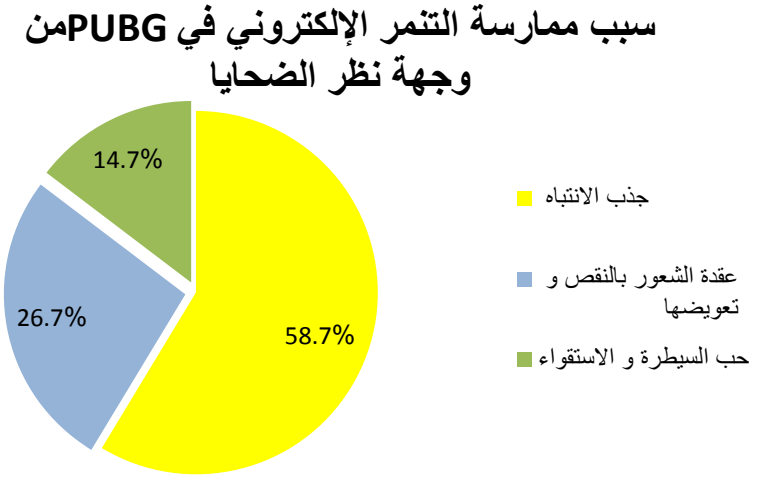
الجدول رقم 26 يمثل التعرض للتنمر و المضايقات في اللعبة بناء على الانتماء القبلي أو العرقي، حيث نجد أن 230 لاعب بنسبة 76.7 % تعرضوا للتنمر بناء على انتمائهم القبلي أو العرقي بينما نفى ذلك 70 لاعبا بنسبة 23.3%.

تشير النتائج أعلاه إلى انتشار العنصرية في لعبة ببجي، ووجود التمييز العرقي و القبلي تفسره العديد من الأسباب، يجب الفصل بين تعرض اللاعب السعودي للتنمر من قبل مواطنه السعودي و تعرضه للتنمر من الأجنبي، فالأولى يحكمها النظام القبلي المنتشر داخل السعودي و الذي يهتم لموضوع النسب و الذي يحدد مكانة الفرد حسب قبيلته أو منطقته فقد تجد من يسكن نجد يتنمر على من يسكن الحجاز و العكس صحيح أو أن يكون التنمر بسبب مفهوم الطبقية أو اللهجة أو لون البشرة أو النسب المختلط ... الخ. أما الثانية و هي تعرض السعوديين للتنمر من قبل الأجانب فيعود بالدرجة الأولى للصورة النمطية للخلفية الثقافية و الاجتماعية التي رسمها الأجنبي عن الشعب السعودي و التي غالبا ما تتجسد في كونه شعبا منغلقا أو وتنعدم فيه أبسط حريات الفرد و أن حقوق النساء مسلوبة، كما تعود ممارسات التنمر على السعوديين داخل اللعبة إلى الخلافات و الصراعات السياسية بين البلدان خاصة العربية منها ، الأمر الذي يجعل المتنمر يستخدم هذه الخلافات كسبب وجيه للتنمر على السعوديين داخل لعبة ببجي.

المحور الخامس: الانعكاسات النفسية و الاجتماعية على ضحايا التنمر الالكتروني في PUBG

جدول رقم27: يبين سبب ممارسة المتنمر لفعل التنمر الإلكتروني في لعبة PUBG من وجهة نظر الضحايا

الإجابة	التكرار	النسبة
جذب الانتباه	176	%58.7
تعويض نقص معين	80	%26.7
حب السيطرة و الإستقواء	44	%14.7
المجموع	300	%100



الجدول رقم27 يمثل آراء ضحايا التنمر في ببجي بخصوص ممارسة المتنمر لفعل التنمر، إذ نجد أن نسبة 58.7 %بمجموع 176 لاعبا قالوا بأنهم يمارسون التنمر من أجل جذب الانتباه، بينما أفادت نسبة 26.7 %بمجموع 80 لاعبا أنهم يتنمرون لجذب

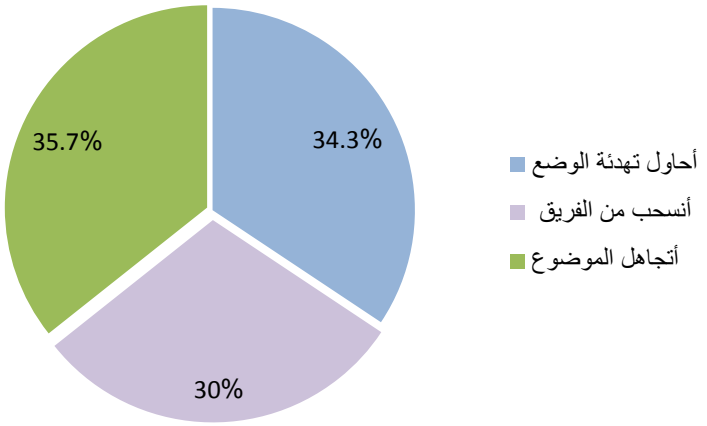
انتباه أعضاء الفريق في حين أن مجموع 44 لاعبا صرحوا أنهم يمارسون فعل التنمر لأنهم يحبون السيطرة و الإستقواء و ذلك بنسبة قدرت بـ 14.7%.

من خلال النتائج الإحصائية التي توضح آراء الضحايا للهدف من ممارسة التنمر لدى المتنمرين فإن أغلب الضحايا أجابوا أنهم يمارسونه قصد جذب الانتباه أي بغرض استرعاء اهتمام الآخرين و حاجة الأفراد إلى الإحساس بوجودهم و تقدير أهميتهم و يدخل ذلك ضمن احتياجات الأفراد فلا أحد يسعى إلى أن يكون مكروها بين الناس و تختلف هذه الحاجة من شخص لآخر، فالإنسان السوي يسعى لجذب الانتباه له عن طريق التعامل و التصرف بأسلوب لائق، ولكن ما يقوم به المتنمرون هو جذب الانتباه بأسلوب عدائي ينم عن خلل في التفكير الإنساني السليم أو أن حاجتهم الملحة إلى أن يتم الإعجاب بهم تغطى على عقلهم مما تؤدي بهم إلى التصرف بعنف و همجية أو اعتبار أن الاستقواء يزيد من هيبته و تقدير اللاعبين الآخرين له و معاملتهم له بشكل أفضل و هو المفهوم الخاطئ الذي يقع فيه الكثيرون داخل اللعبة ، كما أن بعض أهداف الممارسات تعود إلى غياب الاستقرار النفسي و الذي يؤثر بدوره على تصرفات اللاعب فيمارس بعض التجاوزات دون وعي منه.

جدول رقم28: يبين أسلوب مواجهة فعل التنمر الإلكتروني من قبل الضحايا

الإجابة	التكرار	النسبة
أحاول تهدئة الوضع	103	%34.3
أنسحب من الفريق	90	%30
أتجاهل الموقف	107	%35.7
المجموع	300	%100

أسلوب مواجهة التنمر الإلكتروني في PUBG

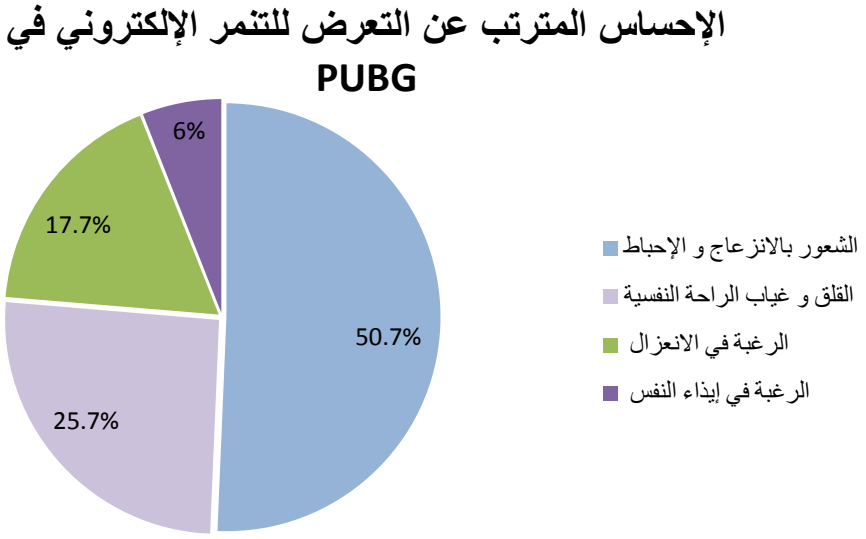


من خلال الجدول أعلاه يتضح لنا أنا نسبة35.7 % أجابوا بأنهم يتجاهلون فعل التنمر و عدم الخوض فيه بنسبة قدرت بـ 35.7%، بينما أجاب 103لاعبا على أنهم يميلون إلى خيار تهدئة الوضع و ذلك بنسبة 34.3 %،ثم نسبة 30%المقدرة ب90 لاعبا ممن ينسحبون من الفريق.

تشير تقارب النتائج الإحصائية إلى وجود درجة من الوعي لدى ضحايا التنمر في لعبة ببجي باعتبارهم من البالغين و يملكون القدرة التي تمكنهم من التصدي لهذه التجاوزات كما أنها تعطي مؤشرات يمكن أن تؤثر إيجابيا على مستقبل التصدي للظاهرة في السعودية، فأغلب الضحايا يميلون إلى تجاهل فعل التنمر و عدم الخوض فيه و ذلك بغرض الحد من ردود الفعل اللاواعية و عدم إعطاء المتنمر فرصة لتضخيم الموقف و جر الضحية إلى استخدام نفس اللغة أو الأسلوب وبالتالي دوامة لا نهائية من التصرفات غير المحبذة و المؤذية للنفس البشرية و كذا الملوثة لطبيعة اللعبة و هدفها الرئيسي الذي صممت من أجله، و إن مقابلة التنمر بمثيله يؤدي بتحول الضحية إلى متنمر وعند تحوله إلى متنمر فسيمارس فعل التنمر بدرجة أكثر و أكبر من المتنمر العادي.

جدول رقم29: يبين الإحساس المترتب عن التعرض للتنمر الإلكتروني في لعبة PUBG

الشعور	التكرار	النسبة
الشعور بالانزعاج و الإحباط	152	%50.7
القلق و غياب الراحة النفسية	77	%25.7
الرغبة في الانعزال	53	%17.7
الرغبة في إيذاء النفس	18	%6
المجموع	300	%100

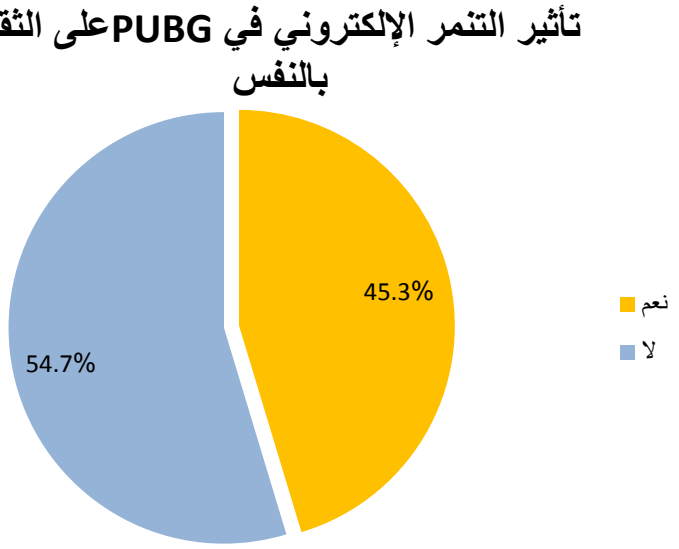


يمثل الجدول رقم29 الشعور الذي يترتب عند الضحايا بعد تعرضهم للتنمر في اللعبة حيث أن 152لاعبا بنسبة 50.7 %صرحوا أنهم يشعرون بالانزعاج و الإحباط، يليها 77لاعبا بنسبة25.7% بأنهم أحسوا بالقلق و غياب الراحة النفسية عند التعرض للتنمر، بينما أجاب 53 لاعبا بأنهم يميلون إلى الرغبة في الانعزال بنسبة 17.7% ،أما من أحسوا برغبة في إلحاق الأذى بأنفسهم 6%.

يفسر ذلك أن أفعال التنمر الإلكتروني في ببجي تبعث على الشعور بالانزعاج و الإحباط وذلك حسب ما صرحت به غالبية الضحايا من العينة المدروسة، و أن الشعور المصاحب لعملية التنمر في نفس المتنمر يختلف تماما عن ذلك الذي تحس به الضحية، وهو الذي يؤدي بدوره إلى معاناة الضحية من مشاكل نفسية يختلف عمقها و وقعها من ضحية لأخرى بناء على شخصيتها و قدرتها على التعامل مع الإساءة بشكل عام، كما يختلف مداها ما بين المشاكل النفسية قصيرة المدى إلى طويلة المدى ويصل تأثير تكرار عمليات التنمر على بعض الضحايا إلى الفقدان التدريجي للثقة بالنفس و كذا تدهور علاقاته الإجتماعية و تشير النسب إلى أن تكرارها يزيد من القلق و غياب الراحة النفسية عند الكثير من الضحايا، كما قد تصل الآثار الناجمة عن التنمر الالكتروني إلى التفكير في الانتحار و هناك حالات مؤكدة حول العالم للاعبين انتحروا بسبب كثرة التنمر الممارس عليهم في لعبة ببجي.

جدول رقم30: يبين تكرار التنمر الإلكتروني في لعبة PUBG و تأثيره على الثقة بالنفس لدى الضحايا

الإجابة	التكرار	النسبة
نعم	136	%45.3
لا	164	%54.7
المجموع	300	%100



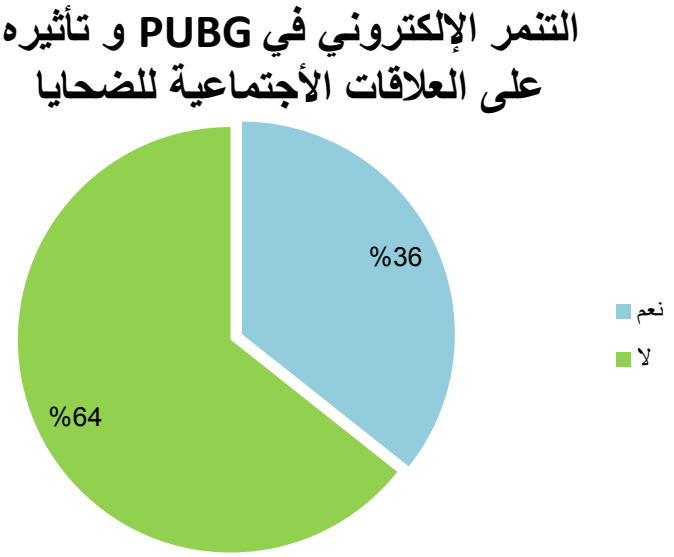
يمثل الجدول رقم 30 العلاقة بين تكرار التنمر و المضايقات و أثره على الثقة في النفس لدى الضحايا، ويتضح من خلاله أن نسبة 54.7% بمجموع 164لاعبا أجابت بأنها لا تتأثر بتكرار المضايقات، بينما أفاد 136 لاعبا بنسبة 45.3% أن تكرار المضايقات في لعبة ببجي اثر على ثقتهم بأنفسهم.

نلاحظ تقارب النسبتين الإحصائيتين أعلاه، و هو ما يفسر درجة خطورة فعل التنمر الالكتروني في ببجي و بالرغم من أن نسبة من لم تتأثر ثقتهم أكبر لكن تبقى نسبة من تأثرت ثقتهم بأفعال التنمر كبيرة جدا مقارنة بحيز ممارسة هذا الفعل (الكترونيا) و أن من المفروض ألا تكون بهذا القدر و هو ما يفسر درجة الخطورة التي وصل إليها فعل التنمر الالكتروني في ببجي فعادة طرق التنمر و تأثيرها في الألعاب الإلكترونية محدودة عكس طرقه و تأثيره في مواقع التواصل الاجتماعي إذ تعتبر هذه المواقع منصة مناسبة تسهل و تشجع على ممارسة فعل التنمر الالكتروني، كما تؤكد إجابات المبحوثين فرضية أن تأثير التنمر الإلكتروني أقوى من تأثير التنمر التقليدي حيث أن التنمر التقليدي يمكن التصدي له بالمواجهة أو التبليغ لكن مجهولية الهوية لدى المتنمرين الكترونيا و انعدام العقاب و سرعة و لحظية ممارسته و انتشاره و تأييد المجموعات له كلها تؤدي إلى تأثيرات أكبر من التنمر التقليدي، و تراجع الثقة بالنفس يؤدي إلى ضعف في الشخصية و بالتالي انعدام القدرة على مواجهة ابسط المشاكل

الحياتية و باعتبار سوء استخدامها من قبل اللاعبين يصبح حظر اللعبة احد القرارات الراشدة التي يمكن اتخاذها كحل مناسب للحد من الظاهرة و هو القرار الذي لجأت إليه بعض الدول كالهند و الأردن.

جدول رقم31: يبين التنمر الإلكتروني في لعبة PUBG و تأثيره على العلاقات الإجتماعية للضحايا

الإجابة	التكرار	النسبة
نعم	107	%36
لا	193	%64
المجموع	300	%100



يتضح لنا من خلال الجدول أعلاه تأثير التنمر في اللعبة على العلاقات الاجتماعية للضحايا، حيث أن 193 لاعبا بنسبة 64% لم يؤثر التنمر في ببجي على علاقاتهم الاجتماعية ،بينما أجاب107 لاعبا بنسبة 36% أنه بالفعل قد أثر على علاقاتهم الاجتماعية.

نفسر النتائج أعلاه بأن هناك فئة لا بأس بها من اللاعبين السعوديين تستطيع الفصل بين علاقاتها الاجتماعية و ما يصادفونه من تنمر على لعبة ببجي، فهذه الفئة تعزل علاقاتها و تمنع تبعات فعل التنمر الحاصل لها من التأثير على علاقاتها الاجتماعية، و بحسب إجابات المبحوثين من خلال أسئلة المقابلة فإن بعضا ممن يقعون ضحية للتنمر في لعبة ببجي يكونون على دراية مسبقة بنفسية للمتنمر و أن ممارساته المؤذية قد تكون انعكاسا لحالته النفسية في الفترة التي مارس فيها فعل التنمر، و يقوم الضحية بذلك ليس بدافع إعطاء المتنمر عذرا و شرعية لممارساته بل لأن لديه القدرة على التعامل مع المتنمرين و تعليقاتهم السلبية و المنصات الافتراضية بطريقة حضرية و هو ما يحسب للاعب السعودي، ومن جهة أخرى تؤكد النتائج الإحصائية في هذا الجدول صحة تعليلات و نتائج الجدولين السابقين بحيث أن التنمر الإلكتروني وصل إلى منحنى خطير خصوصا في الألعاب الإلكترونية مثل ببجي و هو يستدعي التصرف من قبل المختصين للحد من انتشارها المهول و الذي لا يخدم الصالح العام و يؤثر على المجتمع السعودي تأثيرا سلبيا عبر الأجيال و على المدى البعيد.

النتائج العامـــة للدراســـــة:

- بعد تحليل و تقييم الجداول و النسب الإحصائية توصلنا للنتائج التالية
- تبين من خلال الدراسة أن مجتمع لعبة ببجي بالسعودية يتنوع بين ذكور و إناث و أن أغلبهم من فئة الشباب و تتراوح أعمارهم بين 21 إلى 25 سنة.
- أكدت الدراسة على أن أغلب اللاعبين مستواهم التعليمي جامعي.

المحور الأول : الخلفية الاجتماعية و النفسية للفرد السعودي

- معظم اللاعبين تعرضوا للتعنيف أو الاضطهاد في مرحلة عمرية معينة.
- تعرض أغلب المبحوثين للتعنيف أو الاضطهاد في مرحلة الطفولة.
- يرى الفرد السعودي أن نظام الفصل في السعودية أثر على التواصل مع الجنس الآخر، لكن لم يؤثر على رغبته في معرفة الجنس الآخر عن طريق الانترنت.
- نادرا ما تؤثر مواقع التواصل الاجتماعي في بناء أو تغيير قيم الفرد السعودي.
- نادرا ما تساهم الأفكار المتبناة من مواقع التواصل الاجتماعي في زيادة تهجم الفرد السعودي على الأشخاص سواء عبر الانترنت أو في الواقع.
- نادرا ما ينشر الفرد السعودي تعليقات أو آراء سلبية عبر منصات الألعاب أو التواصل الاجتماعي.

المحور الثاني : تفضيلات اللعب عند لاعبي ببجي PUBG

- يمارس أغلب اللاعبون يمارسون لعبة ببجي بغرض التعارف و يتعاملون معها كموقع دردشة أكثر من كونها لعبة و يعتبر الكثير تؤدي وظيفة مواقع التواصل الاجتماعي و تصلح كبديل جيد كما أنها تجمع بين المتعة و التواصل.
- أثبتت الدراسة أن أغلب اللاعبين يفضلون اللعب مع الذكور على الإناث و ذلك عائد إلى طابع المرح أثناء الإعداد للمباراة أو خلالها إضافة إلى مستوى اللعب العالي، خاصة ممن يهتمون بالفوز و التحديات داخل اللعبة.

- أثبتت الدراسة أن الذكور أكثر تنمرا من الإناث و يرجع ذلك لكون الذكور يتسمون بالأسلوب المائل للعنف و التصرف بشكل غير أخلاقي كالتلفظ بالألفاظ النابية عند الدخول في نقاشات أو عند خسارة المباراة.
- أكدت النتائج بان وجود الإناث في اللعبة يؤدي إلى بعض السلوكيات السلبية و يزيد من نسبة التنمر، خصوصا كممارسة الذكور للتسلط و استخدامهم عبارات و ألفاظ نابية ضدهن بهدف الاستنقاص و التحقير. و أكدت المقابلة أن أغلب الذكور يعتبرون الإناث دخيلات على عالم الألعاب العنيفة و يظهر ذلك جليا في مستوى لعبهن.
- أوضحت النتائج أن اللعب السعودي يفضل اللعب مع مواطنيه على اللعب مع لاعبين من جنسيات أخرى.
- أسفرت النتائج الإحصائية على أن أكثر من نصف العينة من المتنمرين.

المحور الثالث: أساليب التنمر الالكتروني في ببجيPUBG من وجهة نظر المتنمر

- يمارس أغلب المتنمرين فعل التنمر الالكتروني في لعبة ببجي فقط لأنهم يشعرون بالملل.
- أقر معظم المتنمرين أنهم يمارسون التنمر في لعبة ببجي عن طريق السخرية و التهكم.
- أقر اللاعبون المتنمرون بأنهم يحسون بالارتياح عقب ممارسة فعل التنمر في لعبة ببجي.
- أظهرت الدراسة أن المتنمرين يمارسون فعل التنمر في لعبة ببجي بتحفيز من الضحايا أنفسهم و ذلك بناء على الانطباع الأولي (نبرة الصوت،الصورة الشخصية،الانسحاب و الخضوع) الذي يتشكل عند المتنمر في أول اتصال له مع الضحية.
- يستغل معظم المتنمرين الخلافات السياسية الحاصلة بين البلدان لممارسة فعل التنمر في لعبة ببجي.

المحور الرابع: أساليب التنمر الالكتروني في ببجيPUBG من وجهة نظر الضحايا

- يتعرض أغلب الضحايا للتنمر الالكتروني في لعبة ببجي خلال تواجدهم في القاعة لإعداد المباراة.
- أظهرت الدراسة أن معظم الضحايا تعرضون للتنمر الالكتروني في لعبة ببجي عن طريق المايكروفون.
- أكدت النتائج أن أغلب الضحايا يتعرضون للتنمر الالكتروني في لعبة ببجي عن طريق السخرية وهو ما يتوافق مع ما صرح به المتنمرون سابقا.
- أقر أغلب ضحايا التنمر الالكتروني في ببجي بأنهم سبق و تعرضوا للتنمر بسبب انتمائهم العرقي أو القبلي، حيث أكدت الدراسة تفشي العنصرية داخل لعبة ببجي وترتبط أفعال التمييز العرقي و القبلي في ببجي بعدة عوامل كالطبقية و الجهوية و الخلافات السياسية بين الشعوب مما يحول اللعبة إلى أرضية خصبة لنشر و تداول الأفكار المسمومة التي تتسم أغلبها بإطلاق الأحكام و التي تساهم في ترسيخ اللاعبين لصورة نمطية سلبية عن بعض المناطق و البلدان.

المحور الخامس: الانعكاسات النفسية و الاجتماعية على ضحايا التنمر الالكتروني في ببجي PUBG

- حسب آراء الضحايا فإن المتنمر يمارس فعل التنمر الالكتروني بغرض جذب الانتباه
- تبين من خلال الدراسة أن أغلب الضحايا عند تعرضهم للتنمر في ببجي ينسحبون من الفريق أو المباراة.
- أكد أغلب الضحايا بأن تعرضهم للتنمر الالكتروني في لعبة ببجي لم يؤثر على ثقتهم في نفسهم.
- أقر الضحايا أن أفعال التنمر الالكتروني في ببجي لم تؤثر على علاقاتهم الاجتماعية
- أقر ضحايا التنمر في ببجي بأن تعرضهم لهذا الفعل يبعث على أنفسهم الشعور بالانزعاج و الإحباط وهو ما يزيد من مخاطر الإصابة بالأمراض النفسية و بالتالي تأثر الصحة العقلية.

الخاتمة

خاتمـــــــــــة

لقد حاولنا من خلال هذه الدراسة التطرق إلى ظاهرة التنمر الإلكتروني في منصات الألعاب كثيفة اللاعبين على الانترنت (MMOGs) تحديدا لعبة ببجي في السعودية، بهدف الوصول إلى حوصلة معرفية لأشكال و أساليب ممارسة فعل التنمر الإلكتروني من وجهة نظر كل من المتنمر و الضحية،و كذا رصد الانعكاسات النفسية و الاجتماعية لفعل التنمر الإلكتروني في اللعبة.

بالنظر لنتائج الدراسة يمكن أن نستنتج أن ممارسة التنمر الإلكتروني في لعبة ببجي PUBG مرتبط بالمحيط الذي عاش فيه الفرد حيث يساهم في غرس مشروعية أذية الغير لفظيا أو جسديا دون التفكير في التبعات،كذلك يرتبط تحول الفرد لمتنمر بكونه ضحية للتنمر والعدوان أو التعنيف والاضطهاد في أحد مراحله الحياتية خصوصا مرحلة الطفولة ،كما تخضع طرق ممارسته للدوافع الشخصية و الحالة النفسية للمتنمر و من أبرز الطرق نذكر:السخرية و التهكم،الازدراء،التقليل من قيمة الأشخاص، التهديد و التحرش الجنسي .

وتوصلت هذه الدراسة إلى أن أفعال التنمر الإلكتروني في لعبة ببجي تسبب انعكاسات سلبية عميقة تؤثر على نفسية الضحايا بحيث تصل حتى للتفكير في الانتحار أو الإقدام عليه .

حاولت هذه الدراسة تسليط الضوء على دور و تأثير مواقع التواصل الاجتماعي في تشكيل الصورة النمطية بالنسبة للاعبين الذين يمارسون فعل التنمر انطلاقا من الخلافات السياسية الحاصلة بين البلدان خصوصا العربية منها.

وفي الأخير يمكن القول أن التنامي الخطير لأفعال التنمر على منصات الألعاب الإلكترونية خصوصا العالم العربي يقتضي إيجاد حلول جذرية للتخفيف من الظاهرة. كما يفتح بابا للبحث و التساؤل و القيام بدراسات مستقبلية خصوصا في منطقة الشرق الأوسط التي تعتبر المستهدف الأول من قبل مطوري الألعاب كثيفة اللاعبين عبر الانترنت، وذلك بهدف إثراء منظومة البحث العلمي .

آفـــاق الدراســـــــة

خلصت الدراسة إلى مجموعة من التوصيات قد تكون انطلاقة لأبحاث و دراسات مستقبلية، نخلصها في النقاط التالية:

– وجب على الأهل مراقبة الأطفال و منعهم من تحميل ألعاب ذات طابع عنيف، ناهيك عن كون محتواها موجه للبالغين فقط و هو ما صادفناه كثيرا خلال عملية البحث حيث يتعرض أغلب الأطفال للتنمر الشديد في لعبة ببجي و ذلك من قبل البالغين.

– وجب على مطوري اللعبة مضاعفة عقوبات التنمر و الإساءات اللفظية في اللعبة و عدم التساهل مع المتنمرين ؛حيث تقيد الشركة حسابات اللاعبين الذين يستخدمون الغش و الخداع لمدة عشر سنوات كاملة بينما تقيد حسابات المتنمرين لمدة عشر دقائق فقط أو مدة مباراة واحدة و أحيانا لا ترد على البلاغات، و هو ما يضيع حق ضحايا التنمر كما لا يحد المتنمرين على ممارسته مرات أخرى.

– وجب على الأسرة السعودية خصوصا و العربية عموما التوعية بظاهرة التنمر خصوصا الإلكتروني، سواء في منصات الألعاب أو التواصل الاجتماعي و يأتي ذلك من خلال التنشئة الصحيحة للفرد بحيث يمتنع عن ممارسته و كذا تمكينه من التصدي له و التصرف بشكل واعٍ و سليم عند التعرض له.

– القيام بدراسات حول العلاقة بين الأنظمة القبلية و القومية و زيادة ظاهرة التنمر الإلكتروني في الدول العربية خاصة دول الشرق الأوسط.

– تكثيف الدراسات العربية حول الآثار النفسية و العاطفية و الاجتماعية لظاهرة التنمر الإلكتروني.

– وجب على الباحثين العرب الاهتمام بسيكولوجية المتنمر و القيام بدراسات تثري الرصيد العلمي في هذا الموضوع.

قائمـــة المراجـــع

قائمــة المراجـــع

المعاجم و القواميس:

1-المعجم الوجيز،معجم اللغة العربية ،القاهرة الهيئة المصرية لشؤون المطابع الأميرية،2001.

2- قاموس المعاني:**www.almaany.com**

الكتب باللغة العربية :

3-بوحوش عمار و آخرون: **منهجية البحث العلمي و تقنياته في العلوم الاجتماعية**، المركز الديمقراطي العربي للدراسات الإستراتيجية و السياسية و الاقتصادية، برلين، 2019، ص70.

4-حوامد باسم علي و آخرون, **وسائل الإعلام و الطفولة**, دار جرير للنشر و التوزيع, الاردن, ط1, 2006.

5- مجدي محمد الدسوقي: **مقياس السلوك التنمري للأطفال و المراهقين**، دار جوانا، (دون طبعة)، القاهرة، 2016.

6- موريس أنجرس: **منهجية البحث العلمي في العلوم الإنسانية**، ترجمة بوزيد صحراوي و آخرون، دار القصبة، الجزائر، 2006، ص98.

7-نادية عيشور: **منهجية البحث في العلوم الإجتماعية**، مؤسسة حسين راس الجبل، الجزائر، 2017، ص211.

8- علي محمد رحومة: **علم الاجتماع الآلي**، المجلس الوطني للثقافة و الآداب، الكويت، 2008، ص160.

9- سعد سلمان المشهداني: **مناهج البحث الإعلامي** ، ط1، دار الكتاب الجامعي، الإمارات، 2017، ص77.

10- شارلين هس و باتريشيا ليفي: **البحوث الكيفية في العلوم الاجتماعية**، ترجمة هناء الجوهري، المركز القومي للترجمة، القاهرة ،2011، ص388.

المجلات و الدوريات :

11–أحمد درويش و محمد الليثي: **فاعلية التعلم معرفي/ سلوكي قائمة على المفضلات الاجتماعية في تنمية استراتيجيات مواجهة التنمر الإلكتروني لطلاب المرحلة الثانوية**، مجلة العلوم التربوية،العدد الرابع،ج1،أكتوبر 2017.

12 -أحمد عطا الله عبد الباسط, **الألعاب الالكترونية بين الترويح و الإدمان دراسة فقهية مقارنة**, المجلة العلمية للكلية العربية بأسيوط, العدد 34 , 2015.

13-أمينة الشناوي: **الكفاءة السيكومترية لمقياس التنمر الإلكتروني**، مجلة مركز الخدمة للاستشارات البحثية جامعة المنوفية، عدد نوفمبر، 2014.

14–هشام عبد الفتاح المكانين و آخرون: **التنمر الإلكتروني لدى عينة من الطلبة المضطربين سلوكيا و انفعاليا في مدينة الزرقاء**، مجلة الدراسات النفسية و التربوية، جامعة السلطان قابوس، عدد 1 يناير 2018

15–وسام سالم نايف, **تأثير الألعاب الالكترونية على الأطفال**, مديرية الشباب و الرياضة بابل, العراق,2015.

16–فيصل محمد علي الشمري: **التنمر بين التحديات...و آفاق المعالجة الاستباقية**، المركز الإقليمي للتخطيط التربوي، أفريل 2019.

17-Heather Nicole Hines,(2011), **traditional bullying and cyberbullying: are the impacts on self - concept the same** ?, Western Carolina University.

, **Focus on cyberbullying**, London. **18**-National Children's Bureau: (2016)

الجرائد و الدراسات :

19–" ألعاب الأطفال الالكترونية "الخطر يشتد في زمن "الكورونا"، جريدة المدينة، العدد687229، الصادرة،يوم31–05–2020،النسخةالإلكترونية،الموقع الرسمي، **http ://WWW.almadina.com**

20–بن عبد الله القميزي حمد, **الدراسات الطبية تؤكد تأثير الألعاب الالكترونية على صحة أبنائنا**, النسخة الالكترونية لجريدة الرياض, العدد 14486,2008.

Buffy, F & Dianne, O. (2009).**Cyberbullying: A literature Review**. **21**-Paper presented at the Annual Meeting of the Louisiana Education Research Association Lafayette.

-Shariff, S. (2008). **Cyber-Bullying: Issues and Solutions for the School, 22 the Classroom and the Home.** Canada: Routledge.

-Tokunaga,R,S , (2010) **Following you home from school: A critical 23 review and synthesis of research on cyberbullying victimization.** computers-in-human-behavior.p281.

-Trolley, B., Hanel, C., & Shields, L. (2009, March). **Cyberbullying and 24 Cyberbalance: Cultivating respect for technology.** Paper based on a program presented at the American Counseling Association Annual Conference and Exposition, Charlotte, NC.

الرسائل الجامعية و الأطروحات :

25-برتيمة سميحة, **الألعاب الالكترونية و العنف المدرسي**, مذكرة مكملة لنيل شهادة الدكتوراه، جامعة محمد خيضر ولاية بسكرة , كلية العلوم الإنسانية و الاجتماعية قسم علم الاجتماع , 2017/2016

26 –همال فاطمة, **الألعاب الالكترونية عبر الوسائط الإعلامية الجديدة و تأثيرها على الطفل الجزائري**, رسالة ماجيستير, كلية العلوم الإنسانية و العلوم الاجتماعية و العلوم الإسلامية, جامعة باتنة, 2012/2011.

27–مشري أمينة, **اثر الألعاب الإلكترونية عبر الهواتف الذكية على التحصيل الدراسي للتلميذ الجزائري**, مذكرة لنيل شهادة ماستر, جامعة العربي بن مهيدي أم البواقي, كلية العلوم الاجتماعية و الإنسانية, قسم العلوم الإنسانية, 2017/2016.

28–سعادو هناء و بن مرزوق نوال, **الألعاب الالكترونية العنيفة و علاقتها بانتشار ظاهرة العنف المدرسي**, مذكرة لنيل شهادة ماستر في العلوم الاجتماعية, جامعة الجيلالي بونعامة خميس مليانة, كلية العلوم الإنسانية و الاجتماعية, قسم العلوم الاجتماعية, 2016/2015.

29–مباركة مقراني، **التنمر الإلكتروني وعلاقته بالقلق الإجتماعي** ،مذكرة لنيل شهادة ماستر، جامعة قاصدي مرباح ورقلة، كلية العلوم الانسانية و الاجتماعية، 2017–2018

30-فلايق احمد, الطفل الجزائري و ألعاب الفيديو دراسة في القيم و المتغيرات, أطروحة دكتوراه, كلية العلوم السياسية و الإعلام , جامعة الجزائر, 2008 /2009

31–قويدر مريم, **اثر الألعاب الكترونية على السلوكيات لدى الأطفال**, رسالة ماجستير , كلية العلوم السياسية و الإعلام, جامعة الجزائر 3, 2012/2011.

-Michael B. Perry, 2015, **Emotional and Social Effects of Cyberbullying 31 on Adolescents**, Gordon Albright School of Education.

-Willard, N., E. (2007). Cyber bullying and cyber threats. Champaign, IL: Research Press. P1. **32**

Crystal J. Dittrick, Tanya Beran, Faye Mishna,and others, (2013), **Do Children Who Bully Their Peers Also Play Violent Video Games? ,** university of Torinto . **33-**

Jami Cotler and Meg Fryling, (2016) **Causes of cyberbullying in multi-player online gaming environments: Gamer perceptions**, Computer Science .Siena College **34-**

Li king , (2015) **when ceyberbullying and bullying meet gaming : A systemic Review of the Literature.** Department of Educational Technology and Literacy, College of Education, Towson, USA **35-**

Mary Elizabeth Ballard1 and Kelly Marie Welch, (2015)**Virtual Warfare:Cyberbullyingand Cyber-Victimization in MMOG Play**, Department of Psychology, Appalachian State University. **36-**

المواقع الالكترونية:

37-انترتاينتمت بليزارد, **اوفرواتش,** **www.jarir.com**, تاريخ الزيارة, 08/08/2020, على الساعة 10:58.

38-بليزارد انترتاينمت, **وورلد أوف ووركرافت,** **http ://mmos.com/review/world-of-warcraft** تاريخ الزيارة, 08/08/2020, على الساعة 10:41.

39-ميني كلوب , **اقاريو لعبة غزت العالم،** **www.agariogames.com** ,تاريخ الزيارة, 08/08/2020, على الساعة 10:31.

40-نستلر البرت, **عالم الألعاب,** **لعبة ايكاريام ikariam اون لاين**, تاريخ الزيارة, 08/ 08 /2020, على الساعة 9:50.

41-غيم فورغ, اوجيم, **www.arabmmog.com** , تاريخ الزيارة, 08/ 08 /2020, على الساعة 09:38.

-Anket Thakkar(,may 22 2020)**,Brendan Greene: All you need to know 42 about PUBG Mobile's inventor**,sports news blog ,retrieved from https://www.sportskeeda.com.

-Game cloud blog,(October 24 2018),**The Success Story of Pubg – The Most 43 Popular Battle Royale Game of the Decade**, article, retrieved from : https://gamecloud-ltd.com.

Gekko tecnology, **rage of kings defend dowen war**,visited**44**-
.08/08/2020 , time 10 :07

الملاحـــــق

الجمهورية الجزائرية الديمقراطية الشعبية

جامعة قاصدي مرباح ورقلة

كلية العلوم الإنسانية والاجتماعية

قسم علوم الإعلام و الاتصال **التخصص: سمعي بصري**

استبيان

واقع التنمر الالكتروني في الألعاب كثيفة اللاعبين على الانترنت(MMOGs)

_ ببجي PUBG_ نموذجا

دراسة إثنوغرافية على عينة من لاعبيPUBG **بالسعودية**

بعد التحية والسلام:

في إطار البحث العلمي يرجى منكم ملأ هذه الاستمارة بدقة مع العلم أن كافة المعلومات المدلى بها من طرفكم ستستخدم إلا للأغراض العلمية، وستحظى بالسرية التامة.

البيانات الشخصية :

الجنس:

ذكر أنثى

السن:

من 16 إلى 20 سنة من 21 إلى 25 سنة

من 26 إلى 30 سنة من 31 فما فوق

المستوى التعليمي:

ثانوي جامعي

<u>المحور الأول: الخلفية الاجتماعية و النفسية للفرد السعودي</u>

1.هل تعرضت للتعنيف أو الاضطهاد في محيطك الأسري أو الاجتماعي (أسرة شارع أيا كان) ؟

نعم لا

2.إذا كانت إجابتك بنعم، ففي أي فترة ؟

الطفولة المراهقة الشباب

3.هل تعتقد أن نظام الفصل بين الجنسين أثر على التواصل مع الجنس الأخر؟

نعم لا

4.هل زاد نظام الفصل من رغبتك في معرفة الجنس الآخر عن طريق الانترنت؟

نعم لا

5.هل تؤثر وسائل الإعلام و السوشل ميديا في بناء أو تغيير قيمك و معتقداتك؟

دائما نادرا أبدا

6. هل تعتقد أن الأفكار التي تتبنها من السوشل ميديا ووسائل الإعلام تساهم في زيادة تهجمك على الأفراد في الواقع أو المواقع؟

دائما نادرا أبدا

7.هل تنشر تعليقات أو آراء سلبية عبر منصات الألعاب و التواصل الاجتماعي؟

دائما نادرا أبدا

المحور الثاني: تفضيلات اللعب عند لاعبي ببجي PUBG

1.تلعب ببجي عشان ايش؟

اللعب و تطوير المستوى التعارف و تكوين صداقات

الدردشة مع الأصدقاء التسلية و قضاء الوقت

2.تفضل تلعب مع الذكور و لا الإناث؟

الذكور الإناث

3.حسب رايك أي الجنسين أكثر تنمرا؟

الذكور الإناث

4.حسب رايك وجود البنات في ببجي يزيد من نسبة التنمر فيها؟

نعم لا

المحور الثالث: أساليب التنمر الالكتروني في ببجيPUBG من وجهة نظر المتنمر

1.هل تمارس التنمر الالكتروني في ببجي

نعم لا

2. تمارس المضايقات في ببجي:

كثيرا قليلا

3. تضايق الناس في ببجي لأنك:

طفشان أحب العب دور الكوميدي

تعبان نفسيا حب الإستقواء

4. تضايق الناس في ببجي عن طريق

الإقصاء من التيم بدون سبب السب و الشتم

السخرية التهديد أو التحرش الجنسي

5. تضايق أو تتنمر على الناس في ببجي بناء على :

الانطباع الأولي(الصوت، الصورة..) مستواهم في اللعب

جنس اللاعب و انتماؤه بناء على جنسهم

6.الإحساس اللي يجيك من ورا ممارسة التنمر ف ببجي يبعث على

الارتياح القوة و الانتصار تأنيب الضمير

المحور الرابع: أساليب التنمر الالكتروني في ببجي PUBG من وجهة نظر الضحايا

1. تتعرض للتنمر و المضايقات ف ببجي:

كثيرا قليلا

2. تتعرض للتنمر و المضايقات أكثر لما تكون في :

القاعة in lobby خلال المباراة in match

3. تتعرض للمضايقات عن بواسطة :

المايك الرسائل المكتوبة الاثنين معا

4. تتعرض للمضايقات في ببجي عن طريق:

السخرية السب و الشتم

التهديد أو التحرش الجنسي الإقصاء من التيم بدون سبب

5.هل سبق و تعرضت للتنمر بسبب انتماؤك العرقي أو القبلي؟

نعم لا

المحور الخامس: الانعكاسات النفسية و الاجتماعية لضحايا التنمر في ببجيPUBG

1.حسب رايك يمارس المتنمر فعل التنمر في ببجي لـ :

جذب الانتباه تعويض نقص معين حب الإستقواء

2. كيف ترد على المضايقات في ببجي؟

أحاول اهدي الوضع اطلع من التيم أو المباراة أتجاهل الموقف

3. هل تكرار المضايقات في ببجي اثر على ثقتك بنفسك؟

نعم لا

4.هل أثرت هذه المضايقات على علاقاتك الاجتماعية؟

نعم لا

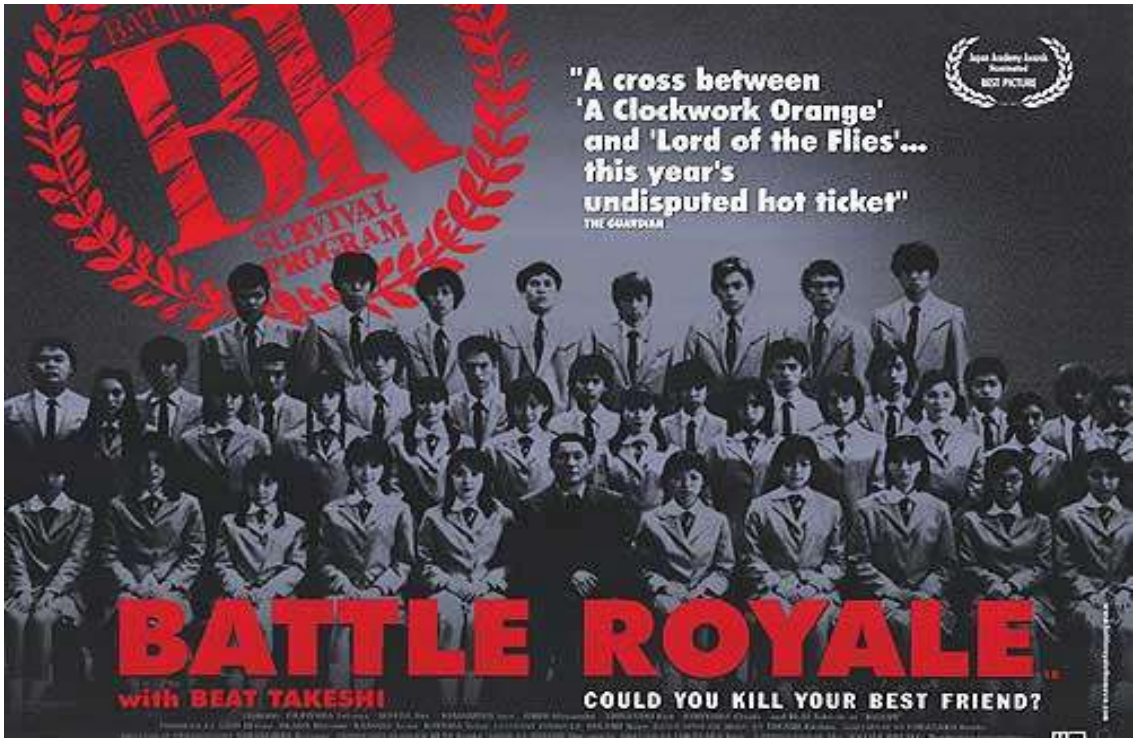
5. الإحساس اللي يجيك من وراء المضايقات في ببجي يبعث على:

الشعور بالانزعاج و الإحباط الشعور بالقلق و غياب الراحة النفسية

الرغبة في الانعزال الرغبة في إيذاء النفس

صورة لمخترع لعبة ببجي PUBG بريندان غرين Brendan Greene

صورة للملصق الدعائي لفيلم المعركة الملكية



صورة تمثل القاعة (Lobby) في لعبة ببجي PUBG

صورة تمثل خريطة ايرانغل (Erangel) في اللعبة

فهـــــرس الجداول

رقم الجدول	عنوان الجدول	الصفحة
01	يبين أصناف التنمر الإلكتروني حسب تصنيف "توكينتيني و زملائه	24
02	يبين توزيع عينة الدراسة وفقا لمتغير الجنس	68
03	يبين توزيع عينة الدراسة وفقا لمتغير السن	69
04	يبين توزيع عينة الدراسة وفقا لمتغير المستوى التعليمي	70
05	يبين التعرض للتعنيف أو الاضطهاد في المحيط الأسري و الاجتماعي	71
06	يبين فترة التعرض للتعنيف أو الاضطهاد	72
07	يبين تأثير نظام الفصل بين الجنسين على التواصل مع الجنس الآخر	73
08	يبين تأثير نظام الفصل بين الجنسين على زيادة الرغبة في معرفة الجنس الآخر عبر الانترنت	75
09	يبين تأثير وسائل الإعلام و مواقع التواصل الاجتماعي في بناء و تغيير القيم و المعتقدات	76
10	يبين تأثير الأفكار المتبناة من وسائل الإعلام و مواقع التواصل الاجتماعي في زيادة التهجم على الأفراد في الواقع و الواقع الافتراضي	77
11	يبين نشر التعليقات و الأفكار و الآراء السلبية عبر منصات الألعاب و مواقع التواصل الاجتماعي	78
12	يبين الهدف الرئيسي من ممارسة لعبة PUBG	80
13	يبين تفضيل ممارسة لعبة PUBG حسب الجنس	81
14	يبين أكثر الجنسين تنمرا في لعبة PUBG	82
15	يبين تأثير وجود الإناث في لعبة PUBG وعلاقته بزيادة التنمر فيها	83
16	يبين ممارسة التنمر الإلكتروني على اللاعبين الآخرين في لعبةPUBG	85
17	يبين حجم ممارسة التنمر الإلكتروني في لعبة (PUBG)	86

18	يبين أسباب و دوافع ممارسة التنمر الإلكتروني في لعبة PUBG	87
19	يبين طرق ممارسة التنمر الإلكتروني في لعبة PUBG	89
20	يبين محفزات ممارسة التنمر الإلكتروني في لعبة PUBG	90
21	يبين الإحساس المترتب عن ممارسة التنمر الإلكتروني في لعبة PUBG	92
22	يبين حجم التعرض للتنمر الإلكتروني في لعبة PUBG	93
23	يبين مكان التعرض للتنمر الإلكتروني في لعبة PUBG	94
24	يبين وسيلة التعرض للتنمر الإلكتروني في لعبة PUBG	95
25	يبين طريقة التعرض للتنمر الإلكتروني في لعبة PUBG	97
26	يبين التعرض للتنمر الإلكتروني بسبب الانتماء العرقي و القبلي في لعبة PUBG	98
27	يبين سبب ممارسة المتنمر لفعل التنمر الإلكتروني في لعبة PUBG من وجهة نظر الضحايا	100
28	يبين أسلوب مواجهة فعل التنمر الإلكتروني من قبل الضحايا	101
29	يبين الإحساس المترتب عن التعرض للتنمر الإلكتروني في لعبة PUBG	103
30	يبين تكرار التنمر الإلكتروني في لعبة PUBG و تأثيره على الثقة بالنفس لدى الضحايا	104
31	يبين التنمر الإلكتروني في لعبة PUBG و تأثيره على العلاقات الإجتماعية للضحايا	106

فهــرس المحتويــات

شكر و تقدير	
الإهداء	
مقدمة الدراسة	أ، ب، ج
الفصل الأول: الإطار المنهجي للدراسة	
1. مشكلة الدراســـــة	1
2. تساؤلات الدراســـــة	2
3.أسباب اختيار الموضوع	3
4.أهداف الدراســـــــة	4
5.أهميــة الدراســـــــة	4
6.تحديد مفاهيـــم الدراسة	5
7.الدراسات الســـابقـــة	6
8.طبيعة الدراسة و منهجها	12
9.أدوات جمــع البيانـــات	13
11.تحديد مجتمـع البحــث	16
12.تحديد عينة البحـــث	17
الإطار النظري للدراسة	
الفصل الثاني:ماهية التنمر الالكتروني	
1. مفهوم التنمـــــر الإلكترونـــي	19
2.تصنيفات و أشكال التنمر الإلكتروني	21
3. مقارنة بين التنمر التقليدي و التنمر الإلكتروني	25
4. آثـــــار التنمـــــر الإلكترونـــي	27
5. استراتيجيات مواجهة التنمـر الإلكتروني	31
6. إحصائيات حول التنمـر الإلكترونـــي	33
الفصل الثالث:ألعاب الفيديو كثيفة اللاعبين (MMOGs)	

1.ماهية ألعاب الفيديو	36
1.1 تعريف ألعاب الفيديو	36
2.1 نشأة و ظهور ألعاب الفيديو	37
3.1 أنواع ألعاب الفيديو	44
4.1 إيجابيات و سلبيات ألعاب الفيديو	49
2. ماهية الألعاب كثيفة اللاعبين (MMOGs)	51
1.2 تعريف الألعاب كثيفة اللاعبين (MMOGs)	51
2.2 أنواع الألعاب كثيفة اللاعبين (MMOGs)	52
3.2 تصنيفات الألعاب كثيفة اللاعبين (MMOGs)	54
4.2 أثر الألعاب كثيفة اللاعبين (MMOGs)	58
3. ماهية لعبة ببجيPUBG	60
1.3 تعريف لعبة ببجي PUBG	60
2.3 مصمم لعبة ببجي PUBG	61
3.3 فكرة اللعبــة و تطـويرهــا	62
4.3 أسلوب اللعب في لعبة PUBG	65
الفصل الرابع:الجانب التطبيقي	
1.عرض و مناقشة نتائج الدراسة	68
2.النتائج العامة للدراسـة	107
الخاتمة	111
آفاق الدراسة	112
قائمة المراجع	114
الملاحق	
فهرس الجداول	
فهرس المحتويات	
ملخص الدراسة باللغة العربية	

ملخص الدراسة باللغة الانجليزية

ملخص الدراســـة

حاولنا في هذه الدراسة تسليط الضوء على واقع التنمر الالكتروني في الألعاب كثيفة اللاعبين عبر الانترنت، مع التطرق إلى الأسباب و الخلفية الاجتماعية و النفسية لممارسة التنمر الالكتروني في لعبة PUBG، و كذا التعرف على الآثار المترتبة عنه عند الضحايا، خاصة و أن هذه الظاهرة تشهد انتشارا واسعا على المنصات الترفيهية في الدول العربية و الشرق الأوسط خصوصا المملكة العربية السعودية.

و من أجل استعراض واقع هذه الظاهرة ذهبنا إلى طرح التساؤل التالي:

ما هو واقع التنمر الالكتروني على منصات الألعاب الالكترونية لعبةPUBG **أنموذجا ؟**

و للغوص في الموضوع أكثر قمنا بطرح التساؤلات التالية :

-ما هو دور التركيبة الاجتماعية للفرد السعودي في ممارسة فعل التنمر الالكتروني؟

-ما هي الانعكاسات النفسية و الاجتماعية على ضحايا التنمر الالكتروني في ببجي ؟

-ما هي أشكال ممارسة فعل التنمر الالكتروني في ببجي من وجهة نظر المتنمرين ؟

-ما هي أشكال ممارسة فعل التنمر الالكتروني في ببجي من وجهة نظر ضحايا التنمر؟

أي الجنسين أكثر تنمرا في ببجي ؟

-هل يساهم وجود الإناث في لعبة ببجي في زيادة فعل التنمر؟

-هل يؤثر الانتماء العرقي للاعبين في ممارسة فعل التنمر؟

-هل يلعب الصراع السياسي بين البلدان العربية دورا في ممارسة فعل التنمر في لعبة ببجي ؟

-كيف تؤثر الصورة النمطية المستقاة من وسائل الإعلام و مواقع التواصل الاجتماعي في ممارسة فعل التنمر؟

و لقد اعتمدنا في هذه الدراسة على المنهج الإثنوغرافي، مستعينين بأدوات كمية و إحصائية لجمع البيانات و تحليلها مثل الاستبيان الرقمي و المقابلة و الملاحظة المشاركة ، و اشتملت العينة على 1010 مبحوث من لاعبي ببجي بالسعودية و من كلا الجنسين، و من خلال هذا الطرح تحصلنا على النتائج التالية :

بينت هذه الدراسة أن التركيبة النفسية و الاجتماعية للفرد السعودي تتدخل في قدرة ممارسة الفرد للتنمر الالكتروني في لعبة PUBG مثل التعرض للعنف و الاضطهاد في مرحلة الطفولة ، كما أن الاستخدام الواسع لتكنولوجيا الاتصالات و مواقع التواصل الاجتماعي في المملكة العربية السعودية ساهم في انتشار التنمر الالكتروني في الألعاب الالكترونية، كما أظهرت الدراسة أن ضحايا التنمر الالكتروني في لعبة ببجي يتعرضون إلى اضطرابات و مشاكل نفسية تتفاوت من شخص لآخر.

الكلمات المفتاحية :

واقع،التركيبة النفسية و الاجتماعية، التنمر الالكتروني، PUBG، ألعاب كثيفة اللاعبين عبر الانترنت، ضحية، متنمر، أثر، أسباب، السعودية.

Abstract

In this study، we attempted to shed light on the fact of cyberbullying in **Massivly Multiyplayer Online Games play** ، aiming to descover the causes of cyberbullying and its relationship with the psychological and social background of Saudi players in **PUBG**، as well as identifying the effects it has on the victims، especially that this phenomenon is witnessing a wide spread on entertainment platforms in Arab countries and the Middle East، especially Saudi Arabia.

In order to know the fact of this phenomenon، we ask the following question:

What is the fact of cyberbullying in PUBG game in Saudi Arabia?

The approach of this study is Ethnographic، we used different Data collection tools such as: electronic questionnaire، observation، and electronic interview .The study sample included 1010 PUBG player in KSA.

The study found that the psychological and social structure of the Saudi player contribute the ability of practicing cyberbullying in PUBG، Such as exposure to violence and persecution in childhood، also the massive use of communication technology and socialmedia in KSA contributed the spread of cyberbullying in MMOG play. The study showed that victims of cyberbullying in PUBG are exposed to disorders and psychological problems that vary from one person to another.

Keywords: Fact، psychological and Social Structure، Cyberbullying، PUBG، MMOGs، Victim، Bully، Impact، Reasons، Saudi Arabia.