جامعة قاصدي مرباح - ورقلة -كلية العلوم الإنسانية والاجتماعية



مذكرة مكملة لنيل شهادة ماستر أكاديمي في علوم الإعلام والاتصال الميدان: العلوم الإنسانية الشعبة: علوم الإعلام والاتصال التخصص: السمعي البصري من إعداد الطالبتين:

آية مزوار / لمياء مزوار

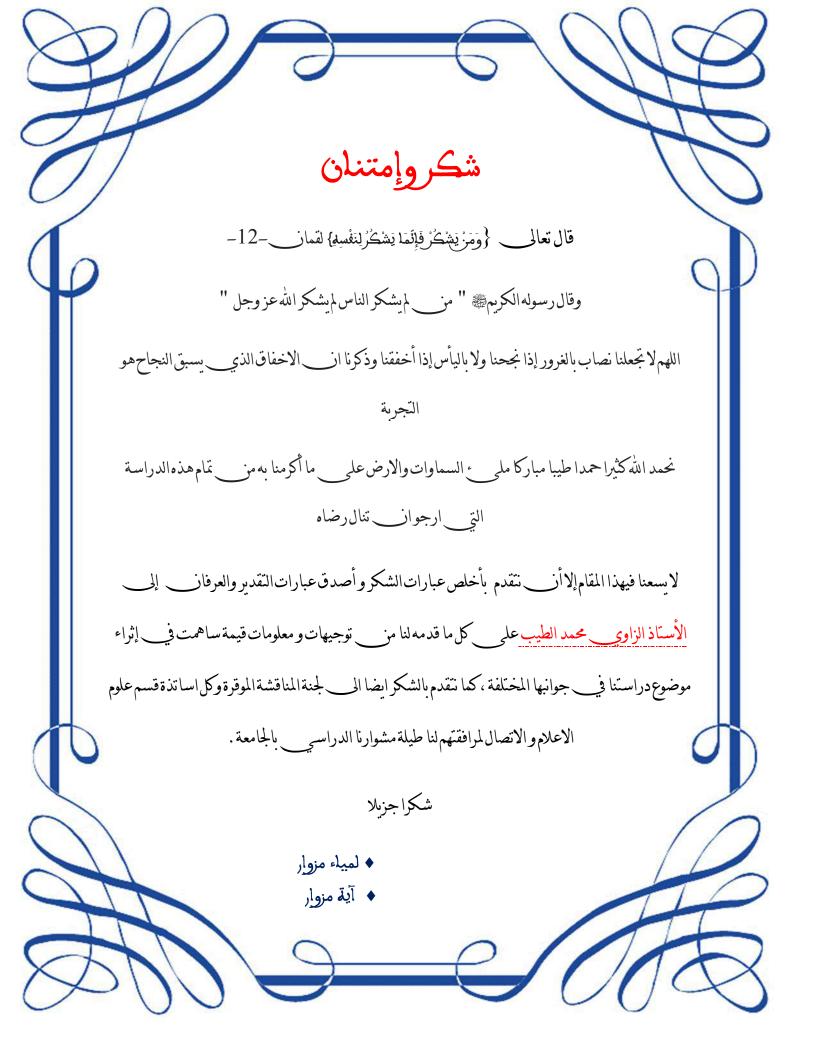
أثر التنمر الالكتروني على مستخدمي مواقع التواصل الاجتماعي دراسة على عينة من مستخدمي تطبيق loops live بالدول العربية

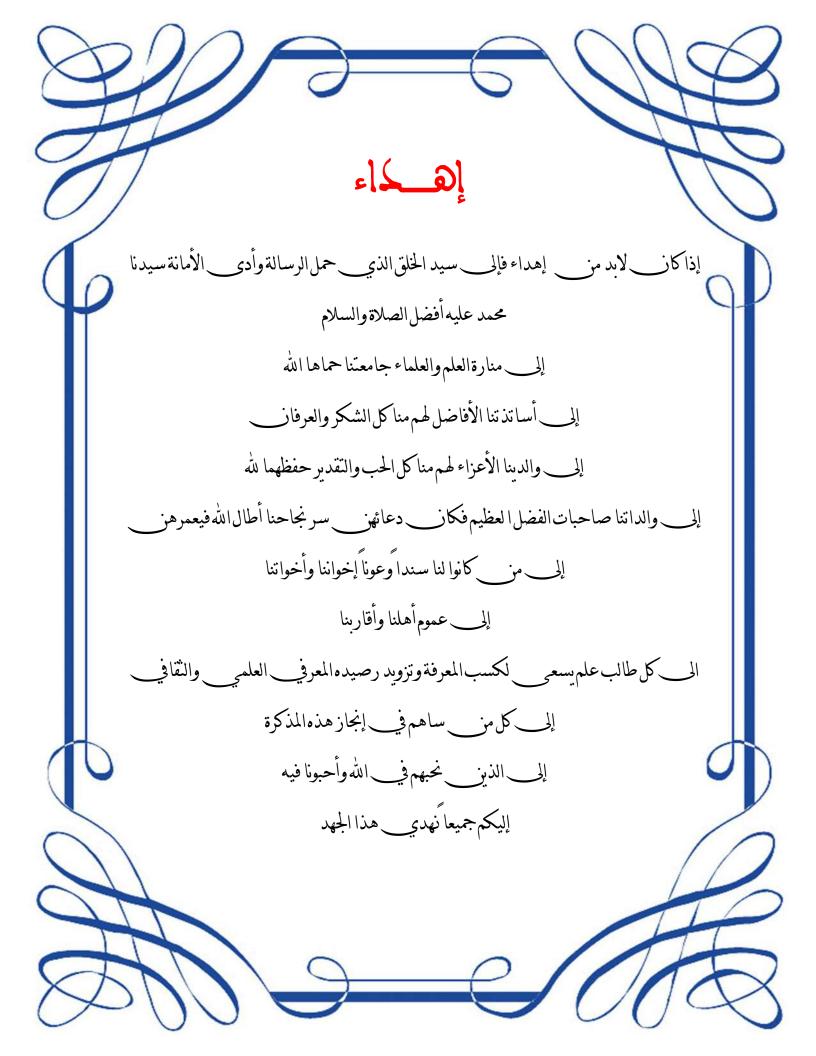
نوقشت و أجيزت يوم: 2022/06/14

أمام لجنة المناقشة المكونة من السادة:

أ. عساسي امال أستاذ مساعد أ
 أ. الزاوي محمد الطيب أستاذ مساعد أ
 د. بو در بالة عبد القادر أستاذ محاضر أ

السنة الجامعية 2022/2021





ملخصالدراسة

ملخص الدراســـة:

هدفت هذه الدراسة إلى معرفة تأثير التنمر على مستخدمي تطبيق loops live، وأيضا معرفة الأسباب والأشكال التي يمارس بها التنمر في تطبيق على الضحايا، وما السبب الذي يجعل المتنمر يلجأ الى التنمر داخل البث، ظاهرة التنمر من المشكلات المستفزة التي أصبحت تغزو تطبيقات التواصل الاجتماعي وفي انتشار متواصل.

وعلى أثر هذا قمنا بطرح التساؤل التالي:

ما هو الأثر الذي يتركه التنمر الالكتروني على مستخدمي تطبيق loops live؟

ولقد اعتمدنا في هذه الدراسة على المنهج الوصفي التحليلي، ولمساعدتنا في إيجاد الأجوبة الصحيحة استعنا بأدوات كمية إحصائية لجمع البيانات وتحليلها، فقمنا بتصميم استبيان رقمي والملاحظة بالمشاركة، وقدرت العينة ب 80 مبحوث من مستخدمي تطبيق loops live من فكان عدد الذكور 41 مفردة والإناث 39 مفردة.

من خلال النتائج التي تحصلنا عليها في الدراسة أن المستخدمين في التطبيق loops live يمارسون التنمر لأجل تعويض نقص داخلي في شخصيتهم وكما يحاولون أن يكونوا محل اهتمام الجميع من خلال التنمر وخاصة إذا كانت الضحية شخصية ضعيفة أو مستواها المعيشي منخفض وذلك ما أظهرته النتائج أن المتنمر يحاول الضغط عليه بمجرد معرفة الفرو قات الاجتماعية فيما بينهم، كما يحاول المتنمر أن يكسب شعبية أكثر وذلك أصبح أكثر انتشارا خاصة على منصات التواصل الاجتماعي .

الكلمات المفتاحية: الأثر، التنمر الالكتروني، الاستخدام، تطبيق loops live.

Abstract:

This study aimed to know the effect of bullying on users of the loops live application, and also to know the causes and forms in which bullying is practiced in an application on the victims, and what makes the bully resort to bullying within broadcasts. continuous.

As a result of this only we asked this next question:

What is the impact of cyber bullying on users of the loops live application as a model?

In this study, we relied on the descriptive analytical approach, and to help us find the correct answers, we used quantitative statistical tools to collect and analyze data, so we designed a digital questionnaire and observation by participation. single.

Through the results that we obtained in the study, users in the "loops live" application practice bullying in order to compensate for an internal deficiency in their personality, and they also try to gain the attention of everyone through bullying, especially if the victim is a weak personality or has a low standard of living. That is what the results showed that the bully is trying to pressure Once he knows the social differences between them, the bully is also trying to gain more popularity, and that is why it has become more prevalent, especially on social media platforms.

Keywords: the effect, cyber bullying ,the use, loops live application

فهرس المحتويات والجداول

	فهرس المحتويات:
	شكر وامتنان
	اهداء
	ملخص الدراسة
أـب	مقدمة الدراسة
	الإطـــار المنهجي للدراسة
05	
06	تساؤلات الدراسة
07	
07	
08	اهمية الدراسة
08	تحديد مفاهيم الدراسة
09	الدراسات السابقة
15	
21	
22	ادوات جمع البيانات
23	حدود الدراسة
24	تحديد مجتمع الدراسة
24	تحديد عينة الدراسة
	الإطــار التطبيقي للدراسة
يره	فكرة تطبيق loops live و تطو
27lo	
28	•
68	

فهرس المحتويات والجداول

چ-د 	خاتمة
	قائمة المصادر والمراجع
	الملاحق.

	فهرس الجداول	
28	توزيع مفردات العينة حسب متغير الجنس	1
28	توزيع مفردات العينة حسب متغير السن	2
29	توزيع مفردات العينة حسب متغير المستوى التعليمي	3
30	جدول يبين التوقيت المناسب لدخول المبحوث تطبيق loops live	4
31	جدول يبين كيفية استخدام المبحوث التطبيق loops live	5
32	جدول يبين كم مرة تستخدم العينة تطبيق loops live	6
33	جدول يبين مقدار الوقت الذي تستغرقه العينة في استخدام تطبيق loops live	7
34	جدول يبين الطريقة التي يمارس بها المتنمرون فعل التنمر في تطبيق loops live	8
35	جدول يبين إن كان مستخدم التطبيق من مفردات العينة طرف في أحد مشكلات التنمر	9
36	جدول يبين إن سبق لمستخدمي التطبيق حضور بث فيه تنمر	10
36	جدول يبين إن سبق و تعرض مستخدمو التطبيق من مفردات العينة للتنمر داخل تطبيق loops live	11
37	جدول يبين عبر ماذا تعرض مستخدمو تطبيق loops live للتنمر	12
38	جدول يبين إن سبق و تعرض أحد أفراد عينة الدراسة للطرد من البث داخل تطبيق loops live	13
39	جدول يبين كيف يتم التنمر على الضحية داخل البث المباشر loops live	14
40	جدول يبين آراء المبحوثين حول متى يعتبر الفعل تنمرا	15
41	جدول يبين آراء المبحوثين في الأسباب الأكثر شيوعا في ممارسة فعل التنمر الالكتروني	16
43	جدول يبين تكرار و نسبة كل بديل من البدائل في الأسباب الأكثر شيوعا في ممارسة فعل التنمر الالكتروني في نظر المبحوث	17
45	جدول يبين إن كان للمزاجية أثر في التنمر	18
46	جدول يبين إن سبق أن راودت المبحوث أفكار دفعته للتنمر	19
47	جدول يبين ما الشيء الذي يدفع المتنمر إلى التنمر داخل البث المباشر	20
48	جدول يبين تكرار و نسبة كل بديل من البدائل الشيء الذي يدفع المتنمر الى التنمر داخل البث المباشر	21
49	جدول يبين الأسباب النفسية التي تجعل المتنمر يمارس التنمر	22

فهرس المحتويات والجداول

50	جدول يبين تكرار ونسبة كل بديل من البدائل في الاسباب النفسية التي	23
	تجعل المتنمر يمارس التنمر	
51	جدول يبين ما هو السبب الاجتماعي الذي يدفع إلى التنمر	24
52	جدول يبين تكرار ونسبة كل بديل من بدائل السبب الاجتماعي الذي يدفع الى التنمر	25
54	جدول يبين الفئة الأكثر تعرضا للتنمر	26
55	جدول يبين لما يلجأ المتنمر إلى فعل التنمر	27
55	جدول يبين تكرار و نسبة كل بديل من البدائل لما يلجأ المتنمر الى فعل التنمر	28
56	جدول يبين أراء المبحوثين على أي أساس يتم التنمر على الضحية في البث المباشر داخل التطبيقloops live	29
57	جدول يبين تكرار و نسبة كل بديل من البدائل على أي أساس يتم التنمر على الضحية في البث المباشر داخل التطبيقloops live	30
58	جدول يبين أراء المبحوثين حول تأثير تطبيق loops liveعلى نفسية الضحية	31
59	جدول يبين رأي المبحوثين حول ردة فعلهم إذا تم ممارسة فعل التنمر عليهم داخل التطبيق	32
60	جدول يبين كيف يكون شعور مستخدم التطبيق إذا تم التنمر عليه	33
61	جدول يبين إن سبق أن أثر التنمر على ثقة المبحوث بنفسه	34
62	جدول يبين الإحساس الذي ينتاب المتنمر بعد فعل التنمر	35
63	جدول يبين إن كان التنمر يزيد من قوة شخصية المتنمر	36
64	جدول يبين رأي المبحوثين في التنمر داخل تطبيق loops live	37
65	جدول يبين إن كان فعل التنمر يكسب المتنمر شعبية أم يحمي الشخص من أن يكون ضحية للمتنمرين داخل التطبيق	38
66	جدول يبين تقييم المبحوث لمدى انتشار التنمر داخل تطبيق loops live	39

مقدمـــــــــة

عالم التكنولوجيا أصبح أمر مهم في حياتنا ولا نستطيع العيش دون التسهيلات التي قدمتها لنا، ومنها الإنترنت التي جعلت المستحيل سهل عالم واسع من المعلومات والبيانات التي تمكنك من معرفة أي شيء مبهم ومع اختراع الإنترنت صاحبتها وسائل التواصل الاجتماعي فكنا نستطيع الوصول للمعلومات الآن أصبحنا نستطيع الوصول للأشخاص فقط وتستطيع مراسلته آو مكالمته صوتيا آو حتى رؤيته وجها لوجه وكأنك أمامه و وليس هذا فقط فعلى وسائل التواصل الاجتماعي يوجد من لديهم مؤسسات افتراضية يعملون من خلالها، ويعمل معهم العديد من الأفراد دون مغادرة بيتهم، و حتى يصبح الفرد مشهورا أيضا من خلال فتح الفيديو أو بث مباشرة على أي تطبيق أو منصة الكترونية ويكسب الكثير من المال، كل يرجع بسبب التكنولوجيا التي لها الفضل الكبير في تخفيف العبء علينا .

وسائل التواصل الاجتماعي أصبح من الصعب أن يستغني عنها شخص حتى ولو استعملها بنسبة قليلة , وخاصة فئة الشباب فهم يستطيعون الدردشة أو مشاركة الفيديوهات القصيرة أو الصور المضحكة أو حتى التعليق على الصور, لكن مع كل هذه الإيجابيات والتسهيلات صاحبت معها مشاكل أيضا وسلبيات مع الانفتاح الكبير للأشخاص على بعضهم البعض وتلامس الثقافات سويا هناك ظهر التنمر الالكتروني، ليس بجديد علينا هذا المصطلح لكن كنا نعرفه بالتنمر التقليدي عندما يبتمر شخص على شخص أمامه في الواقع، الآن أصبح التنمر إلكترونيا وانقلبت التكنولوجيا ضدنا ,وظهرت العديد من الأشكال، السخرية الضحك تصميم صورة تهين أحدا ما وتضره، و التعليق بكلام جارح ,وتشير الأبحاث إلى أن ما يصل إلى 7 من كل 10 شباب قد تعرض تعرضوا للإساءة عبر الانترنت في مرحلة ما، واحد من كل ثلاثة ضحايا للتنمر قد تعرض للأذى الذاتي من جراء ذلك ,وجد تقرير" Ditch the label and Brandzath " إن هناك ما يقارب كملايين حالة من حالات الكراهية النساء على tw وحده، وقد وجد أن 52 بالمائة من المواجز الاجتماعية مما أدى إلى سهولة الوصول لأي شخص . الطواجز الاجتماعية مما أدى إلى سهولة الوصول لأي شخص . المواجز الاجتماعية مما أدى إلى سهولة الوصول لأي شخص . المواجز الاجتماعية مما أدى إلى سهولة الوصول لأي شخص . المورود التطبيقات أدى إلى حذف الحواجز الاجتماعية مما أدى إلى سهولة الوصول لأي شخص . المورود التطبيقات أدى إلى سهولة الوصول لأي شخص . المورود التطبيقات أدى إلى سهولة الوصول لأي شخص . المورود التطبيقات أدى المورود التطبية المورود التطبيقات أدى المورود التطبيقات أدى المورود التطبيقات أدى المورود التطبيقات المورود التطبية أدى المورود ا

يعتبر التنمر من آفات الاجتماعية الشائعة في وقتنا هذا خاص بين فئة شباب والذي يمارسه بأشكاله العدة بغض النظر عن ما يترتب عليه من نتائج وأضرار على جانب ضعيف طبعا، حيث

¹Ditch the label, brand watch ,cyber bullying and hate speech, 2013.

أن التنمر كان لفظيا أو بالإشارة أو بالأفعال له آثار سلبية نفسية واجتماعية تشعر الإنسان بالنقص واحد والظلم ويمكن أن يوصل للاكتئاب خاصة إذا كان التنمر يأتي من عدة أفراد على شخص واحد فتجبره على السكوت وعدم الرد لإحساسه بالضعف وعدم قدرة على مواجهة أو حتى تجنب من جعله يؤثر عليه سلبا. 1.

وفي الآونة الأخيرة زادت هذه الظاهرة بشكل كبير خاصة عندما يملك الشخص الحرية الكاملة في فعل هذا الأمر حيث أن الضحية لا يعرف من يكون المتنمر وقد لا يستطيع الوصول إليه فهناك من يستخدمون حسابات مجهولة الهوية ويقوم بالتنمر على ناس دون إظهار من هو هذا الفعل أثر في حياة العديد من الأفراد ويصل إلى جعل الشخص يحاول تغير نفسه لكي لا يتعرض للتنمر أو لكي يتقبله الناس بالصورة النفطية التي يرى فيها أنها تحميه من التنمر،

فهناك من يستخدمون حسابات مجهولة الهوية ويقوم بالتنمر على ناس دون إظهار من هو هذا الفعل أثر في حياة العديد من الأفراد ويصل إلى جعل الشخص يحاول تغير نفسه لكي لا يتعرض للتنمر أو لكي يتقبله الناس بالصورة النمطية التي يرى فيها أنها تحميه من التنمر، ولا بد من أن التنمر خطير جدا إلى درجة أنه أصبح يمحي هوية الشخص ويجعله يتجرد من ما يحب أو تتعدم ثقته بنفسه.

وعلى هذا فقد جاءت هذه الدراسة لكي تبحث عن أثر التنمر على مستخدمي تطبيقloops live.

واشتملت الدراسة على مقدمة، وثلاثة فصول، ونتائج للدراسة، وخاتمة، وملاحق، حيث تضمن الفصل الأول والذي يحمل عنوان الإطار المنهجي، إشكالية، وتساؤلات الدراسة، أسباب اختيار الموضوع، أهداف وأهمية الدراسة وتحديد المفاهيم، ثم الدراسات السابقة، والنظرية ثم انتقلنا إلى المنهج وطبيعة الدراسة وأدوات جمع البيانات وتحديد مجتمع الدراسة وأخيرا عينة الدراسة.

الفصل الثاني: اهتم ب تطبيق loops live تضمن فكرة التطبيق وتطويره، كيفية استخدام التطبيق .loops live

أما الفصل الثالث: والذي خص الجانب التطبيقي للدراسة فقد اشتمل على عرض البيانات وتفسيرها، واستخلاص النتائج وفي الأخير قائمة المراجع والملاحق وقائمة الجداول والفهرس.

¹Trolley B. Hanel C. & Shields L. (2009 March). <u>Cyber bullying and Cyber balance: Cultivating respect for technology.</u> Paper based on a program presented at the American Counseling Association Annual Conference and Exposition Charlotte NC

الإطار المنهجي للدراسة

- →إشكالية الدارسـة
- →تساؤلات الدراسة
- →أسباب اختيار الموضوع
 - →أهداف الدراســة
 - →أهمية الدراســـة
- ←تحديد مفاهيم الدراسـة
 - → الدراسات السابقــة
- → المدخل النظري للدراسة
- →طبيعة الدراسة ومنهجها
- → أدوات جمع البيانات
 - →حدود الدراســة
 - ←تحديد مجتمع الدراسة
 - ←تحديد عينة الدراسة

1.إشكالية الدراســـة:

يعد تطور تكنولوجيا الاتصال السبب الأول في ظهور ما يعرف حاليا بمواقع التواصل الاجتماعي، التي أصبحت أكثر المواقع استخداما من طرف الأفراد يوميا، وتنوعت التطبيقات واختلفت سواء في المميزات أو في تسهيل عمل الفرد مما أدى إلى صعوبة الاستغناء عنها من قبل أغلبية الأشخاص خاصة الأجيال الجديدة ، ومع الانتشار الرهيب لمواقع التواصل الاجتماعي وتعدد التطبيقات التي تعتبر وسيلة تم تطويرها وتصميمها لتسهيل عملية التواصل بين البشر في جميع أنحاء العالم مع وجود عدة وظائف لها أيضا ، فمنهم من يكمن عمله على مواقع التواصل الاجتماعي وإن حدث أي خلل في تطبيق قد يؤدي إلى توقفه ، وغير ذلك توجد مميزات أخرى منها التطبيقات التعليمية التي سهلت كثيرا في مساعدة وتنمية قدرات الفرد ولا ننسى الجانب الترفيهي والألعاب ومشاهدة الصور والفيديوهات وغرف الدردشة الخاصة كتابيا او مكالمات صوتية أو اتصال فيديو، كما يوفر التطبيق أيضا خاصية التفاعل مع المنشور من خلال التعليق أو الإعجاب أو المشاركة ، ولكي يتم استخدامه يمكن تحميله على الحاسوب و اللوح الرقمي وعلى الهاتف الذكي ، لتسهيل تسجيل الدخول إليه واستخدامه وقت ما يشاء المستخدم فقط بامتلاك حساب شخصى داخله.

إن الكثير من الأفراد يرتاد هذه التطبيقات ، لما وجدوه فيها من راحة وترفيه عن النفس كمشاهدة الأفلام، الاطلاع على آخر الأخبار، الدردشة والتعرف على أشخاص من كل أنحاء العالم ، ولكن مع وجود كل هذه الإيجابيات صاحبتها سلبيات خلفت أضرارا أيضا ، فربما يفرط بعض الأشخاص في التصفح على تطبيقات التواصل الاجتماعي لدرجة يصفها البعض بالهوس والإدمان ومراقبة كل جديد لشخصية مشهورة أو شخص عادي آو مشاهدة فيديوهات وصور لساعات لن تغيد المستخدم بقدر ما هي إضاعة لوقته ، حيث أن هذه الفئة من الأشخاص أصبحت تعتبر العالم الافتراضي عالمها الخاص، إذ يتيح لهم بفعل ما لا يمكن فعله في الواقع. وفي الآونة الأخيرة انتشرت ظاهرة التنمر الالكتروني وبشكل كبير على مواقع التواصل الاجتماعي في التعليق على منشور أو صورة أو فيديو أو على بث مباشر، وقد تختلف طرق التنمر سواء بطريقة مباشر أو غير مباشر ويصل إلى حد إنشاء صفحات خاصة فقط لمن يكرهون شخص ما يعرفون باسم غير مباشر ويصل إلى حد إنشاء صفحات خاصة فقط لمن يكرهون شخص ما يعرفون باسم غير مباشر ويصل إلى ما هو مسيء له دون مراعاة الحالة النفسية للضحية.

هذا النوع من التنمر يصعب التحكم فيه بحكم أن المتنمر يمارسه خفية من وراء شاشة الجهاز الذي يستخدمه، يسعى المتتمر من خلال سلوك التنمر إلى إلحاق الأذي بالآخرين والإساءة لهم ، عن طريق توجيه رسائل تحوي كلام جارح وقاسي أو نشر معلومات محرجة لا يعرفها أحد سواء كانت شخصية أو غيرها ، قد تضره لتعريضه للإهانة والتقليل من قيمتهم والسخرية أو التهديد بفضحهم ونشر صورهم الخاصة ، وقد يظن المتنمر هنا أنه شخصية محبوبة وقادرة على فعل ما يريد ، وخاصة إن كان شخص يمتلك متابعين أكثر ، ومع تنوع التطبيقات انتشر تطبيق مختلف قليلا عن التطبيقات السابقة ، تطبيق البث المباشر لوبس الذي هو منصة لبثوث مباشرة وألعاب تجمع بين مستخدمين أو أكثر داخل غرفة بث ، ضد آخرين من كل أنحاء العالم في غرفة بث أو ما تعرف ب هو Live Room ، ويمكن للمستخدم الفوز بجوائز وعملات رقمية تعرف بالكوينز ، ومن خلال تفاعل الحاضرين تزيد رتبة المستخدم في التطبيق ، يعتبر البث المباشر أساس التطبيق، إذ يمكن للجميع الدخول إلى غرفة البث الخاصة بشخص ما إن كانت في "عام" ومشاركته المواضيع المطروحة سواء بالتعليق الكتابي أسفل الشاشة أو في الميكرفون الذي يمكن عدة أشخاص من أربعة إلى ستة المشاركة من خلاله إذا سمح لهم المضيف ، الذي يكون في أعلى الشاشة على اليسار وتحته الميكرفونات التي ذكرت قبل ، وقد تحصل أثناء البث مناوشات أو تطاول في الكلام بين الأفراد ، لأنهم في الأغلب لا يعرفون بعضهم، فيحدث سوء فهم أو تحيز لأشخاص ونفور لأشخاص آخرين ، وقد لاحظنا وجود التنمر بشكل كبير على الأفراد بطريقة لفظية وسخرية ، وتطاول في الحديث والحكم على الشخص سواء من كلامه أو انتماءاته الفكرية أو بلده ، وذلك يعرضه للطرد لأنه لا ينتمي للمجموعة ، وهذا يحدث كثيرا في غرف الدردشة كثيرة الأفراد وخاصة إن كان صاحب البث يمتلك شعبية فيتحكم في الحاضرين كما شاء وقد يهينهم هو أو أحد ضيوفه .

ومن هنا ومما سبق ارتأينا بأن نطرح التساؤل التالي ما هو الأثر الذي يتركه التنمر الالكتروني على مستخدمي تطبيق loops live؟

2. تسطاؤلات الدراسة:

- ماهي عادات وأنماط مستخدمي تطبيق loops live!
- ما السبب الذي يجعل المتنمر داخل تطبيق loops live يتجه إلى فعل التنمر على الضحية؟

- ماهي أشكال التنمر التي تحدث داخل البث المباشر loops live ؟
- هل اختلاف الثقافات بين المستخدمين لتطبيقloops live يؤدي إلى التنمر ؟
 - ما مدى اثر التنمر على نفسية الضحية داخل التطبيق المباشر loops live ؟
 - ما هو أثر التنمر على المتنمر نفسه داخل التطبيق loops live؟

3. اسباب اختيار الموضوع:

سبب اختيارنا لهذه الدراسة لم يكن بشكل اعتباطي بل هو نتيجة لمجموعة من التطورات التي مست تطبيقات البث المباشر في الوقت الراهن، وانتشار ظاهرة التنمر عبر منصاتها. ومن خلال هذا نضع أسباب اختيار موضوع هذه الدراسة في النقاط التالية:

الأسباب الموضوعية:

- يعود اختيار تطبيق loops live إلى كونه من التطبيقات القليلة في هذا المجال التي تدعم اللغة العربية وهذه من أهم المميزات للمستخدمين داخل الدول العربية.
 - قلة البحوث التي خصت التنمر الالكتروني في تطبيقات البث المباشر.
 - حداثة الموضوع وخاصة أن هذا التطبيق جديد على التطبيقات الأخرى ومختلف.

الأسباب الذاتية:

- الرغبة في دراسة الموضوع والبحث فيه وهذا لانتشار وتوسع ظاهرة التنمر الالكتروني.
 - الملاحظة الشخصية لسلوك التنمر في تطبيق loops live.

4. أهداف الدراسة:

- الهدف الرئيسي من هذه الدراسة هو معرفة الأثر الذي يتركه فعل التنمر على الضحية داخل تطبيق loops live.
- تسليط الضوء على انتشار ظاهرة التنمر في التطبيقات الالكترونية المباشرة وما تخلفه من نتائج سلبية على الضحايا.

- الكشف عن اشكال التنمر داخل تطبيق loops live والآثار النفسية والاجتماعية على ضحايا التنمر الالكتروني .
 - التعرف عن التنمر الالكتروني داخل تطبيقloops live.
 - زيادة الدراسات التي قد تساعد الباحثين في إيجاد مصادر من خلال دراساتنا مستقبلا.

5 .أهمية الدراسة:

تكمن أهمية الدراسة في أهمية الموضوع المدروس، والذي بات منتشرا بشكل كبير في الوسط الالكتروني، خاصة بين فئة الشباب وتعريف المجتمع بهذا النوع الجديد من التنمر الذي يختلف عن التنمر التقليدي.

كما تكمن أهمية الدراسة في شهرة التطبيق داخل الوطن العربي بشكل سريع بين فئة الشباب والتقاء الناس داخل التطبيق من كل أنحاء العالم واختلاف الثقافات وهذا ما يزيد من فعل هذا السلوك وهو التنمر الالكتروني داخل تطبيق loops live.

نقص الدراسات على هذا التطبيق وقد تكون الدراسة الأولى من نوعها التي سلطت الضوء على هذا النوع من التنمر داخل تطبيق البث المباشر loops live.

6. تحديد مفاهيم الدراسة:

الأثر:

 $^{-1}$ لغة :اثربے , اثر على , اثر في يؤثر ,تأثيرا ,فهو مؤثر ,والمفعول مؤثر به

اصطلاحا: وهو إبقاء العلامة في الشيء، تأثر الشيء ظهر فيه الأثر. 2

إجرائيا: ويعرف إجرائيا بأنه الفارق الدال إحصائيا الذي يحدثه التنمر الالكتروني على الضحية.

التنمر الالكتروني:

https://www.almaany.com/ar/dict/ar- قاموس المعاني النسخة الالكترونية 1

²معجم الوجيز معجم اللغة العربية ،القاهرة ،الهيئة المصرية للمطابع الأميرية ،2001

لغة: تنمر الشخص، نمر ,غضب و ساء خلقه ,وصار كالنمر الغاضب .

اصطلاحا :هو إرسال صور تسئ لشخص ونشرها على الانترنت ، 1 هي مضايقات وتحرشات عن بعد باستخدام وسائل الاتصال الالكترونية من طرف المتنمر 2

إجرائيا: هي كل الطرق التي تسئ أو تقلل من شان الشخص بشكل لفضي أو غير لفضي وتشعره بالإحراج داخل البث المباشر لتطبيق اللوبس.

الاستخدام:

لغة: استخدم، يستخدم، استخداما، فهو مستخدم.

اصطلاحا: هو الشخص الذي يستخدم شيئا ما لغرض ما³,وهو الشخص الذي يستخدم خدمة التكنولوجيا المعلومات بشكل يومي .⁴

إجرائيا: هو الشخص الذي يستخدم تطبيق البث المباشر.

: loops live تطبيق

اصطلاحا:

" loops live تطبیق صمم لتواصل بین الأفراد ,و هو تطبیق یضم العدید من المستخدمین داخل غرفة تسمی غرفة البث المباشر , تكون إما فیدیو مباشر أو میكرفونات فقط دون صورة 5 .

إجرائيا:

هو تطبيق خاص بالبث المباشرة للتفاعل والتواصل بين المستخدمين.

7. الدراسات السابقة:

¹Willard N·E·2007 Cyber bullying and cyber threats. Research Press p1.

² هشام عبد الفتاح المكانين، نجاتي احمد يونس، غالب محمد الحياري، <u>التنمر الالكتروني لدى عينة من الطلبة المضطربين سلوكيا</u> وانفعاليافي مدينة الزرقا، مجلة الدراسات التربوية والنفسية، جامعة السلطان قابوس، العدد12، الأردن، 2018، ص 118

³https://www.oxfordlearnersdictionaries.com/definition/17:35

⁴ مرجع سبق ذکره ttps://www.almaany.com/ar/dict/ar

⁵الموقع الرسمي لتطبيق لوبس لايف للبث المباشر https://www.loopslive.com/#/live/index

الدراسة الأولى

قامت بها كلمن الطالبتين سليماني أسماء ومقدم نسرين تحت عنوان واقع التنمر الالكتروني في الألعاب كثيفة اللاعبين لعبة ببجي pubg نموذجا، اعتمد فيها على دراسة اثنوغرافية على عينة من لاعبي pubg بالسعودية وهي دراسة لنيل شهادة الماستر أكاديمي في علوم الإعلام والاتصال ميدان العلوم الإنسانية تخصص سمعي بصري بجامعة قاصدي مربح ورقلة لسنة ميدان العلوم الإنسانية تخصص سمعي بصري بجامعة قاصدي مربح ورقلة لسنة 12020/2019.

تمثل تساؤل الدراسة الرئيسي في: ماهر واقع التنمر الالكتروني في لعبة ببجي pubg؟ أما التساؤلات الفرعية فكانت كالاتى:

ما هو دور التركيبة الاجتماعية للفرد السعودي في ممارسة فعل التنمر الالكتروني في لعبة pubg?

ما هي أشكال ممارسة فعل التنمر الالكتروني في لعبة pubg من وجهة نظر المتنمرين؟

ما هي أشكال فعل التنمر الالكتروني في لعبة pubgمن وجهة نظر الضحايا؟

هل يساهم وجود الإناث في لعبة pubg من زيادة فعل التنمر الالكتروني داخلها؟

هل للانتماء العرقي والصراع السياسي بين البلدان العربية دور في ممارسة فعل التنمر في لعبة pubg?

هل تؤثر الصورة النمطية المستقاة من وسائل الإعلام ومواقع التواصل الاجتماعي في ممارسة فعل التنمر الالكتروني داخل اللعبة؟

ما هي الانعكاسات النفسية والاجتماعية على ضحايا التنمر الالكتروني في لعبة pubg؟ وللإجابة على هذه الأسئلة تم الاعتماد على عينة عشوائية قدرت هذه العينة ب 1010 لاعبا سعوديا من كلا الجنسين مقسمة بين الاستبيان والمقابلة، إذ بلغ عدد الذكور 388 مفردة أما الإناث 322

10

¹ اسماء سليماني، نسرين مقدم: واقع التنمر الالكتروني في الالعاب كثيفة اللاعبين (MMOGs) لعبة بابجي (PUBG) نمودجا، مذكرة لنيل شهادة ماستر، سمعي بصري، علوم الاعلام والاتصال، العلوم الانسانية والاجتماعية، قاصدي مرباح ورقلة، الجزائر، 2020/2019.

مفردة بالنسبة للاستبيان، أما المقابلة فقدر عددها بـ 300 مقابلة مقسمة بالتساوي بين الذكور والإناث ب 150 مفردة. ومن أهم نتائج هذه الدراسة:

إن التركيبة النفسية والاجتماعية للفرد السعودي تتدخل في قدرة ممارسة الفرد الالكتروني في لعبة ببجى مثل التعرض للعنف والاضطهاد في مرحلة الطفولة.

يمارس اغلب المتنمرين فعل التنمر الالكتروني في لعبة ببجي فقط لأنهم يشعرون بالملل، عين طريق السخرية والتهكم.

يتعرض اغلب الضحايا للتنمر الالكتروني في لعبة ببجي خلال تواجدهم في القاعة لإعداد المباراة عن طريق الميكروفون، بسبب انتمائهم العرقي

توجد علاقة بين كثرة وجود الإناث في اللعبة وزيادة ممارسة فعل التنمر الالكتروني وهذا راجع اللي طبيعة اللعبة وتصنفها كلعبة إطلاق نار وهو ما يميل إليه الذكور أكثر من الإناث في غالب الأحيان، وهذا الأمر يسمح لهم بالقيام بتجاوزات في حق الإناث داخل اللعبة.

الانتماء العرقي والصراع السياسي بين البلدان العربية من أكثر أسباب التنمر في اللعبة، يتم ممارسة التنمر في اللعبة من خلال رؤية إعلام بلدان اللاعبين عند دخولهم.

تؤثر الصورة النمطية المستقاة من وسائل الإعلام ومواقع التواصل الاجتماعي في ممارسة فعل التنمر من خلال ترسيخ الأفكار والمفاهيم المغلوطة التي تبثها وسائل الإعلام ومواقع التواصل الاجتماعي.

الدراسة الثانية

من إعداد الباحث خالد بن هايف خلف الرقاص تحت عنوان التنمر الالكتروني وعلاقته بالاتجاه نحو التطرف لدى عينة من طلاب الجامعة هي ورقة علمية مقدمة استكمالا لمتطلبات درجة الماجستير في تخصص علم النفس الجنائي، كلية الآداب والعلوم الإنسانية، قسم علم النفس بجامعة الملك عبد العزيز بالسعودية لسنة 2021.

كان تساؤل الدراسة كالتالي: هل توجد علاقة بين التنمر الالكتروني والاتجاه نحو التطرف؟

أ خالد بن هايف خلف الرقاص: التنمر الالكتروني وعلاقته بالاتجاه نحو التطرف لدى عينة من طلاب الجامعة، المجلة العربية للنشر العلمي، العدد 29، دم، السعودية، 2021.

وتم طرح مجموعة من التساؤلات تمثلت في:

هل توجد علاقة بين التنمر الالكتروني والاتجاه نحو التطرف لدي طلاب الجامعة؟

ما أكثر أساليب التنمر الالكتروني الشائعة لدى طلاب الجامعة؟

هل توجد فروق في التنمر الالكتروني لدى طلاب الجامعة تبعا لاختلاف الكليات (إنسانية، صحية، علمية)؟

هل توجد فروق في الاتجاه نحو التطرف لدى طلاب الجامعة تبعا لاختلاف الكليات (إنسانية، صحية، علمية)؟

هل توجد فروق في التنمر الالكتروني لدى طلاب الجامعة تبعا لاختلاف المرحلة العمرية (مراهقين، راشدين)؟

هل توجد فروق في الاتجاه نحو التطرف لدى طلاب الجامعة تبعا لاختلاف المرحلة العمرية (مراهقين، راشدين)؟

هل يمكن التنبؤ بالاتجاه نحو التطرف من خلال التنمر الالكتروني؟

وللإجابة على هذه الأسئلة اعتمد الباحث على المنهج الوصفي ألار تباطي المقارن، وتكونت عينة الدراسة من 300 طالب تتراوح أعمارهم بين 18 و 24 سنة، من جامعة الملك سعود بالرياض للعام الدراسي 2019–2020 م من الكليات الإنسانية، العلمية، الصحية، وتم اختيارهم بالطريقة القصدية. وكانت نتائج الدراسة كالتالى:

اتضح وجود علاقة ارتباطيه طردية (موجبة) ودالة إحصائية عند مستوى الدلالة (0.04) بين الدرجة الكلية لمقياس التنمر الالكتروني والدرجة الكلية لمقياس الاتجاه نحو التطرف لدى طلاب الجامعة.

تبين أن أكثر أساليب التنمر الالكتروني لدى طلاب الجامعة جاءت في المرتبة الأولى القذف وفي المرتبة الثانية المضايقات إما في المرتبة الثالثة المطاردة الالكترونية وأخيرا أسلوب التخفي الالكتروني.

تبين وجود فروق ذات دلالة إحصائية بين متوسط درجات الكليات الصحية والعلمية والكليات الإنسانية في التنمر الإلكتروني، مما يعني أن طلاب الكليات الإنسانية أكثر تنمرا من طلاب الكليات الصحية والعلمية.

اتضح عدم وجود فروق ذات دلالة إحصائية في الاتجاه نحو التطرف لدى طلاب الجامعة باختلاف الكليات

أظهرت النتائج عدم وجود فروق دالة إحصائية بين متوسط درجات التنمر الالكتروني لدى طلاب الجامعة باختلاف المرحلة العمرية (مراهقين، راشدين) وهذا يعني أن التنمر الالكتروني موجود بالمرحلتين ولا يختلف باختلاف العمر. أظهرت النتائج عدم وجود فروق دالة إحصائية بين متوسط درجات الاتجاه محو التطرف لدى طلاب الجامعة باختلاف المرحلة العمرية (مراهقين، راشدين) وهذا يعني أن التنمر الالكتروني موجود بالمرحلتين ولا يختلف باختلاف العمر. أظهرت النتائج أن التنمر الالكتروني يسهم في التنبؤ بالاتجاه نحو التطرف.

الدراسة الثالثة

قام بها ثناء هاشم محمد , والتي كانت بعنوان واقع ظاهرة التنمر الالكتروني لدى طلاب المرحلة الثانوية في محافظة الفيوم ,وسبل مواجهتها دراسة ميدانية , مجلة جامعة الفيوم للعلوم التربوية والنفسية , العدد الثاني الجزء الثاني ,سنة 2019.

وتهدف الدراسة إلى التعرف ماهية التنمر الالكتروني وإشكاله، تعرف على العوامل المسببة له، وتحليل النظريات المفسرة له، بغية الوصول إلى معرفة حجم انتشار ظاهرة التنمر الالكتروني وأشكاله لدى طلاب المرحلة الثانوية، بمحافظة الفيوم وذلك من أجل الوصول إلى مقترحات للحد من انتشار هذه الظاهرة.

واستخدمت هذه الدراسة منهج الوصفي التحليلي الذي يختص بجمع البيانات والحقائق بالإضافة اللي تحليلها تحليلا دقيقا، وتفسير النتائج التي يتم الوصول مركزا على الدالة الإحصائية له، وللحصول على نتائج طبق على دراسته العينة العنقودية العشوائية وتكون مجتمع البحث من طلاب المرحلة الثانوية الصف الأول الثانوي بمحافظة الفيوم لعام 2018_2019 قدرت بـ

13

¹ ثناء هاشم محمد، <u>واقع ظاهرة التنمر الالكتروني لدى طلاب المرحلة الثانوية في محافظة الفيوم وسبل مواجهتها، مجلة جامعة الفيوم للعلوم التربوية والنفسية، ج 2، العدد 12، مصر، 2019.</u>

249 طالبا للصف الأول ثانوي اختيرت بشكل عشوائي وللحصول على نتائج مرضية قام الباحث بتصميم استبانة للحصول على نتائج دقيقة.

وقد توصلت الدراسة إلى أن نسبة انتشار التنمر الالكتروني جاء ت بدرجة متوسطة بلغت مركب المرحلة الثانوية بمحافظة الفيوم يمارسون العديد من أشكال التنمر الالكتروني الذي جاء ترتيبها على النحو التالي: السخرية عن طريق الاقتراع، التشهير بشخص ما من خلال الشائعات نشر معلومات مغلوطة أو صور مزعجة، وتشويه السمعة.

انتحال الشخصية وبناء على ما توصلت إليه الدراسة من نتائج، وضعت الباحثة مجموع من المقترحات للحد من انتشار هذه الظاهرة.

الدراسة الرابعة

قامت بها بودبوزة زينب، بعنوان التنمر الالكتروني و تأثيره على مستخدمي مواقع التواصل youtube 'twitter 'facebook' ميدانية على عينة من مستخدمي، instgram ، مذكرة مكملة لشهادة ماستر في علوم الإعلام والاتصال تخصص اتصال جماهيري دراسة ميدانية ، كلية العلوم الإنسانية والاجتماعية ، جامعة أم البواقي، سنة 2020_2021.

وتهدف الدراسة إلى تسليط الضوء على ظاهرة التنمر الالكتروني المنتشرة عبر مواقع التواصل الاجتماعي والتعريف بها إلى مجتمعاتنا خاصة أن مواقع التواصل الاجتماعي اليوم هي جزء في حياتنا وكل مستخدمي لشبكات التواصل الاجتماعي اليوم هو معرض لمخاطرها ومعرفة أسباب وراء انتشار هذه الظاهرة عبر فضاء السيبرياني ودراستها من شتى الجوانب الكشف عن الآثار الوخيمة على نفسية ضحايا التنمر الالكتروني ونتائجها على المستوى الاجتماعي حتى نولي الاهتمام والانتباه للفئة التي تعرضت للتنمر الالكتروني ,محاولة وضع استراتيجيات وسبل للحد من هذه الظاهرة والتقليل منها على اقل تقدير .

كما استخدمت هذه الدراسة منهم الوصفي لأنه يصف بدقة الظواهر الموجودة داخل المشكلة المراد دراستها وبوسائله المعينة، كما استخدمت العينة الغير احتمالية والتي يتم في اختيار العينة بشكل عشوائي وتكون مجتمع دراستها من 100 مستخدم من مستخدمي مواقع التواصل الاجتماعي،

¹ زينب بودبوزة، التنمر الالكتروني و تأثيره على مستخدمي مواقع التواصل الاجتماعي دراسة ميدانية على عينة من مستخدمي مستخدميinstgram,youtube, twitter, facebook، مذكرة لنيل شهادة ماستر، اتصال جماهيري، قسم العلوم الإنسانية، كلية العلو الإنسانية و الاجتماعية، جامعة ام بواقي، الجزائر، 2021/2020.

الإطار المنهجي

ولتحقيق أي بحث علمي والحصول على نتائج اعتمدت الباحثة على الملاحظة المنظمة وهي الملاحظة العلمية توجهها فرضية معينة أو نظرية محددة، كما قامت بتصميم الاستبيان لتحقيق نتائج مفيدة ومرضية للبحث.

وقد توصلت هذه الدراسة إلى أن توجد دلالة إحصائية بين التنمر الالكتروني والاتجاه نحو التطرف لدى طلاب الجامعة، كما أنها توصلت لا توجد فروق ذات دلالة إحصائية في التنمر الالكتروني لدى طلاب الجامعة في اختلاف الكليات، لا توجد فروقات ذات دلالة إحصائية في الاتجاه نحو التطرف لدى طلاب الجامعة باختلاف المراحل العمرية، ومن الممكن التبوء بالاتجاه نحو التطرف من خلال التنمر الالكتروني.

ومن خلال هذه الدراسات التي استعنا بها في تحديد وضبط عنوان دراستنا ومن خلال أوجه التشابه فيما بينهم, فدراسة الأولى واقع التنمر الالكتروني في الألعاب كثيفة اللاعبين لعبة ببجي pubg نموذجا و دراسة التنمر الالكتروني وعلاقته بالاتجاه نحو التطرف, ساعدتنا في ضبط الأسئلة الفرعية للدراسة وتحديد عينة الدراسة فالدراسة الأولى استخدمت العينة العشوائية وهذا قد يساعدنا أكثر دام مجتمعنا أكبر وأوسع وخاصة أنه تطبيق مشابه لتطبيق المستخدم في دراستنا , أما بالنسبة للدراسة الثانية والثالثة بعنوان بعنوان واقع ظاهرة التنمر الالكتروني لدى طلاب المرحلة الثانوية في محافظة الفيوم , بعنوان التنمر الالكتروني و تأثيره على مستخدمي مواقع المواصل الاجتماعي دراسة ميدانية على عينة من مستخدمي، facebook التواصل الاجتماعي دراسة ، عموما فان الدراسات التي سبقت كانت مفيدة لدراسات من حيث مشكلة ومجتمع الدراسة ، عموما فان الدراسات التي سبقت كانت مفيدة لدراستنا ومهدت لنا الطريق أكثر من خلال أخد فكرة أوضح عن التنمر الالكتروني والنتائج التي توصل اليها كل منها.

8 .المدخل النظرى للدراسة:

هناك نظريات عديدة حاولت تفسير السلوك التنمري ومن بينها رأينا أن هذه النظريات هي التي تخدم موضوع دراستنا هذا، وهي كالاتي:

نظرية الاستخدامات والإشباعات:

مفهوم الاستخدام:

يعرف على أنه نشاط اجتماعي يتحول إلى نشاط عادي في المجتمع بفضل التكرار و القدم, فحينما يصبح الاستعمال متكررا و يندمج في ممارسات وعادات الفرد يمكن حينئذ الحديث عن الاستخدام¹.

وعليه فاستخدام وسيلة إعلامية أو مضمون إعلامي ما يتحدد بالخلفيات الديموغرافية و الثقافية و الاقتصادية للأفراد 2 وذلك أن الغرض هو الذي يقف وراء الاستخدام , حيث يشير الباحث "عبد الوهاب بوخنوفة" إلى أن مفهوم الاستخدام يقتضي أو لا الوصول إلى التقنية أو الوسيلة , بمعنى أن تكون متوفرة ماديا 3 وبعدها تأتي العوامل الاجتماعية و الفردية التي تعمل على تشجيع الاستخدام أو إعاقته .

مفهوم الإشباع:

هو إرضاء رغبة أو بلوغ هدف ما أو خفض دافع ما, فالإشباع في نظرية التحليل النفساني تعني خفض التنبيه و التخلص من التوتر⁴.

ووفقا لنظرية الاستخدامات والاشباعات فان الأفراد يوصفون بأنهم مدفوعين بمؤثرات نفسية واجتماعية لاستخدام وسائل الإعلام بغية الحصول على نتائج خاصة، يطلق عليها "الاشباعات ",على العموم وحسب وينر winner فوسائل الإعلام تحقق نوعين من الاشباعات هي إشباعات المحتوى وتنتج عن التعرض لمحتوى الوسيلة الإعلامية وإشباعات العلمية وتتتج عن العملية الإعلامية في حد ذاتها.

إلى وضع الفئات الاجتماعية بجانب الدوافع و الحاجات في الاختبار , بالإضافة إلى أن فئات عامة بينما يتطلب الأمر أيضا تقسيمها إلى فئات فرعية عديدة قد يختلف الأفراد في استخدامهم لها .5

الإشكالية الثانية التي يرتكز عليها " دنيس ماكويل،D.M.et S.W.83.69 " أن نتائج هذه البحوث ربما تتخذ ذريعة لإنتاج المحتوى الهابط خصوصا عندما يرى البعض أنه يلبي حاجات أعضاءه المتلقين في مجالات التسلية و الترفيه.

^{1.} صالح خليل أبو إصبع ، استر انيجيات الاتصال و تأثير انه، دار مجدلاوي للنشر و التوزيع، الأردن، ط1، 2005، ص21.

^{1.} إسماعيل محمود حسن، مبادئ علم الاتصال و نظريات التأثير، الدار العالمية للنشر و التوزيع القاهرة ط2. 2003ص ص 25-255.

^{3.} فضيلدليو ، الاتصال مفاهيمه نظرياته وسائله، دار الفجر للنشر و التوزيع، القاهرة، ط1، 2003، ص 28.

بعبد الوهاببوخنوفة: المدرسة،التلميذ و المعلم وتكنولوجيا الإعلام و الاتصال، أطروحة دكتوراه، كلية العلوم السياسية و الإعلام، قسم علوم الاعلام و الاتصال جامعة الجزائر.2007.

⁵ محمد عبد الحميد، نظريات الإعلام واتجاهات التأثير. ط3 ، عالم الكتب ، القاهرة ، 2004 ، ص292.

الإشكالية الثالثة في تطبيق هذه النظرية يراها " بلومر، Blumer 79 هي عدم التحديد الواضح لمفهوم النشاط الذي تصف به جمهور المتلقين في علاقته بالاستخدام و الإشباع ،فهناك العديد من المعاني التي تشرح المفهوم منها: المنفعة Utility، فوسائل الإعلام لها استخدامات محددة للجمهور و الأفراد يضعون هذه الوسائل في إطار هذه الاستخدامات و هذا يعني أن وسائل الإعلام هي التي تحدد وظائفها ثم يحدد الفرد استخدامه لأي من هذه الوظائف.

ومن جانب أخر فان تطبيق هذه النظرية يطرح تساؤلا حول قياس الاستخدام فهل يكفي الوقت الذي يقضيه الفرد في التعرض إلى وسائل الإعلام أو محتواها في قياس كثافة التعرض أو الاستخدام.

فروض النظرية:

- 1. أعضاء الجمهور مشاركون فاعلون في عملية الاتصال الجماهيري ويستخدمون وسائل الاتصال لتحقيق أهداف مقصودة تلبى توقعاتهم.
- 2. يعبر استخدام وسائل الاتصال عن الحاجات التي يدركها أعضاء الجمهور ويتحكم في ذلك عوامل الفروق الفردية وعوامل التفاعل الاجتماعي وتنوع الحاجات.
- 3. التأكيد على أن الجمهور هو الذي يختار الرسائل والمضمون الذي يشبع حاجاته، فالأفراد هم الذين يستخدمون الوسائل وليس العكس.
- 4. يستطيع أفراد الجمهور دائما تحديد احتياجاتهم ودوافعهم وبالتالي يختارون الوسائل التي تشبع تلك الحاجات.
- 5. يمكن الاستدلال على المعايير الثقافية السائدة من خلال استخدامات الجمهور لوسائل الاتصال و ليس من خلال محتوى الرسائل فقط 1

نظرية التعلم بالملاحظة

تعرف نظرية التعلم بالملاحظة بأسماء أخرى مثل نظرية التعلم الاجتماعي و التعلم بالتقليد أو نظرية النمذجة، و هي من النظريات الانتقائية التوفيقية، لأنها حلقة وصل بين النظريات المعرفية و النظريات السلوكية (نظرية الارتباط – المثير و الاستجابة)، فهي في تفسيرها لعملية التعلم تستند إلى توليفة من المفاهيم المختلفة المستمدة من تلك النظريات².

^{1.} عواجي الصلوي عبد الحافظ نظريات التأثير الإعلامية ، دط ، د د ن ، د ب ، د س، ص 9

² مروة هاشم عدنان، <u>نظرية باندورا</u>، ماجيستير طرائق تدريس الرياضيات، قسم الدراسات العلية، كلية التربية الاساسية، جامعة المستنصرية، العراق، ص 2

وفقا لبندورا فان إحدى القضايا الرئيسية لأي نظرية مناسبة للتعلم هي الإجابة على السؤال التالي: كيف يتعلم الإنسان استجابة جديدة في موقف اجتماعي؟

وإحدى الإجابات هي أن الإنسان يكافأ كلما قام بتقريبات للاستجابة النهائية. وفي حين أن هناك دلائل توحي أن كل أشكال السلوك الاجتماعي فعلا قد تكتسب من خلال إجراء تشكيل الإجراءات هذه، إلا أن تقارير الابحاث توضح كذلك ان اناس يستطيعون تعلم الاستجابات الجديدة لمجرد ملاحظة سلوك الاخرين. وهؤلاء الناس الآخرون يعتبرون من الناحية التقنية نماذج (model)، واكتساب الاستجابات من خلال مثل هذه الملاحظة يسمى الاقتداء بالنموذج (modeling). وعلاوة على ذلك فان القضية الرئيسية للنظرية التي تختص في التعلم بالملاحظة هي تفسير اكتساب الاستجابات الجديدة كنتيجة لملاحظة شخص أخر.

والفرضية الثانية لأي نظرية للتعلم بالملاحظة في توضيح قدرة الإنسان التي تتوسط بين ملاحظة نموذج الاستجابات، وما يعقب ذلك من أداء لهذه السلوكيات من قبل الملاحظ. وبالإضافة لذلك فان الدليل الصريح على أن الاستجابة الملاحظة التي قد تم اكتسابها قد لا تظهر في أيام وأسابيع بل حتى في شهور. ولذلك فان هذه القضية تتصدى للسؤال عما إذا كان تحليل تعزيز الاستجابة يكفي لتفسير الظواهر التي وصفناها فيما سبق، أو ما إذا كانت قدرت الملاحظة على إدخال المعلومات وخزنها و استرجاعها حول الاستجابات التي صيغت على نمط النماذج التي تعرضت لها ينبغي أن تتضمن في نظرية عن التعلم بالملاحظة أ.

أما القضية الثالثة فتتعلق بالجانب الانتقائي في التعلم بالملاحظة. وعلى سبيل المثال حتى عند تحريض الأطفال إلى نفس النموذج فان بعضهم يتعلم جوانب مختلفة من جوانب سلوك ذلك النموذج. ونظرية شاملة للتعلم بالملاحظة لابد من أن تفسر ليس فقط كيفية اكتساب أنماط الاستجابات فحسب بل لماذا يهتم الملاحظ ببعض الجوانب ويحتفظ بها دون غيرها من الجوانب الأخرى 2 .

لعل من أبرز نواتج التعلم بالملاحظة، تعلم أنماط سلوكية جديدة، وهو أمر متوقع من الجميع خاصة الأطفال، لانعدام خبراتهم مقارنة بالبالغين، أما عند البالغين فيزداد تعلم السلوك في حال تفاعلهم مع بيئة جديدة.

¹ تر. علي حسين حجاج، <u>نظريات التعليم</u>، ج 2، علم المعرفة، الكويت، 1978، ص 134

²تر. علي حسين حجاج، <u>نظريات التعليم</u>، المرجع نفسه، ص 135

ومن نواتجه أيضاً، أنه يتم التوقف عن سلوك عند معاقبة النموذج لقيامه بالسلوك، بينما يتم القيام بالسلوك وممارسته في حال حصول العكس، كما يمكن تسهيل ظهور السلوك الذي تم تعلمه من قبل، حتى بعد إهماله أو نسيانه، بمجرد مشاهدة نموذج يقوم به، مما يجعل من السهل العودة للسلوك مرة أخرى 1 .

لا تقل نظرية التعلم بالملاحظة أهمية عن غيرها من النظريات التي تناولت السلوك ألتمري بالدراسة والبحث .

ويعتبر باندورا هو المؤسس الحقيقي لنظرية التعلم بالملاحظة، حيث تقوم هذه النظرية على ثلاثة أبعاد رئيسية: نشأة جذور التنمر بأسلوب التعلم والملاحظة والتقليد، الدافع الخارجي المحرض على التنمر، تعزيز التنمر. يؤكد باندورا وهوستون على أن معظم السلوك التنمري متعلم من خلال الملاحظة والتقليد، وهناك ثلاثة مصادري تعلم منها الفرد بالملاحظة هذا السلوك وهي:

التأثير الأسري، وتأثير الأقران، وتأثير النماذج الرمزية، ويشير كلا من هوستون وباندورا إلى أن الأطفال والمراهقين يكتسبون نماذج السلوك التي تتسم بالعدوان والتنمر من خلال ملاحظة أعمال الكبار العدوانية، بمعنى أن الأطفال والمراهقين يتعلمون السلوك التنمري عن طريق تقليد سلوك الكبار، ويضيف البعض إن تأثير الجماعة على اكتساب السلوك التنمري يتم عن طريق تقديم النماذج العدوانية للأطفال فيقلدونها، أو عن طريق تعزيز السلوك التنمري لمجرد حدوثه.

وتفترض نظرية التعلم بالملاحظة أن السلوك التنمري لا يتشكل فقط بواسطة التقليد والملاحظة، ولكن أيضا بوجود التعزيز، وان تعلم السلوك التنمري عملية يغلب عليها الجزاء آو المكافئة التي تلعب دورا هاما في اختيار الاستجابة للتنمر وتعزيزها، حتى تصبح عادة يلجأ إليها الفرد في اغلب مواقف الإحباط وقد يكون التعزيز الخارجي مادي مثل إشباع السلوك التنمري لدافع محبط آو مكافئة محسوسة.

وبذلك ترى هذه النظرية أن أساليب التنشئة الاجتماعية الخاطئة تلعب دورا في اكتساب سلوك التنمر من خلال الملاحظة والتقليد للنماذج الاجتماعية المتاحة في البيئة المحيطة في الأسرة

19

¹علي الهنداوي، عماد الزغول، مدخل الى علم النفس، ط 8، دار الكتاب الجامعي، الامارات العربية المتحدة،2014، ص 225

ووسط الإقران في المدرسة، حيث إن سلوك التنمر يعد حالة نمذجة لسلوك يلاحظه الفرد من خلال إخوته واقرأنه في المدرسة 1 .

فرضيات النظرية:

تستند نظرية التعلم بالملاحظة الى:

- الكثير من التعلم الانساني المعرفي: يتميز تعلم الانسان بالتصور المعرفة، وتتضمن هذه المعرفة النظم اللغوية والصور الذهنية والموز الموسيقية والعددية، وتصبح المعرفة عمل رئيسي في مجالات الوظيفة مثل الادراك وحل المشكلات والدافعية.
- نتاج الاستجابات مصدر التعلم الانساني: يؤدي حدوث استجابة الى نتيجة ايجابية او سلبية ومحايدة فهي تمارس تأثيرها على رصيد السلوك وتأخذ هذه التأثرات ثلاث ابعاد وهي المعلومات، الدافعية، والتعزيز (التدعيم)².

9. منهج الدراسة وطبيعتها:

إن كلمة منهج ليست مصطلح أحاديا المعنى في العلم, فقد نسعى إلى تجنبها ولكننا لا نستطيع تجاهلها طالما هي مستعملة, إن استعمالها عادة ما يكون بنعت يحدد ماهر المنهج المأخوذ بعين الاعتبار, مناهج كمية وكيفية, منهج علمي وتجريبي, تاريخي, أو تحقيق ميداني, وذلك على سبيل ذكر البعض منها فقط من المتفق عليه, على مستوى الإجراءات, إن نميز في بحوث العلوم الإنسانية بين تلك التي تهدف إلى قياس الظواهر عن تلك التي تسمح بأحد معطيات كيفية لا يمكن قياسها أو عدها لهذا تتطلب المناهج الكيفية والكمية مجموعة من الإجراءات المختلفة.

وفي دراستنا حسب ما يتوافق معها من مناهج وجدنا أن المنهج الوصفي التحليلي المناسب ولأشمل للموضوع الذي اخترناه وهو التنمر الالكتروني، ومحاولة إتباع خطواته والوصول إلى نتائج سليمة.

أثناء هاشم محمد، واقع ظاهرة التنمر الالكتروني لدى طلاب المرحلة الثانوية في محافظة الفيوم وسبل مواجهتها، مجلة جامعة الفيوم للعلوم التربوية والنفسية، ج 2، العدد 12، مصر، 2019. ، مصر، ص ص 211-212

²تر. على حسين حجاج، نظريات التعليم، المرجع سبق ذكره، ص ص 145-146

قموريس انجرس <u>منهجية البحث العلمي في العلوم الإنسانية</u>, ترجمة بوزيد صحراوي واخرون دار القصبة للنشر ط الثانية, 2004,ص ص 101 98

يقوم المنهج الوصفي التحليلي على وصف ظاهرة من ظواهر للوصول إلى أسباب هذه الظاهرة و العوامل التي تتحكم فيها واستخلاص نتائج تعميمها ويشتمل على العديد من الطرق أو ويعطي المشوخي تعريفا شاملا لمنهج الوصفي التحليلي فيقول واليعتمد المنهج الوصفي التحليلي على دراسة الظاهرة كما توجد في الواقع ويهتم بوصفها وصفا دقيقا ويعبر عنها كيفيا أو كميا والتعبير الكيفي يصف الظاهرة ويوضح خصائصها وأما التعبير الكمي فيعطيها وصفا رقميا يوضح مقدار هذه الظاهرة أو حجمها أو درجة ارتباطها مع الظواهر الأخرى.

10.أدوات جمع البيانات:

من أجل الإحاطة بالظاهرة والوصول إلى نتائج يلجأ الباحث إلى استعمال أدوات جمع البيانات وتختلف من دراسة إلى أخرى، وحسب دراستنا فقد استعملنا الاستبيان والملاحظة بالمشاركة وساعدتنا للوصول إلى الهدف المطلوب.

الاستبيان الرقمى:

الاستبيان ويسمى أيضا بالاستقصاء, وهو إحدى الوسائل الشائعة للحصول على معلومات, وحقائق تتعلق بآراء واتجاهات الجمهور حول موضوع معين أو موقف معين.3

ويعرفها موريس أنجرس بالاستمارة بشكلها الأكثر شيوعا بسبر الآراء ,وتقنية مباشرة لطرح الأسئلة على الأفراد وبطريقة موجهة، وذلك لان صيغ الإجابات تحدد مسبقا ,هذا ما يسمح بالقيام بمعالجة كمية بهدف اكتشاف علاقات رياضية وإقامة مقارنات كمية , مجموعة من الأسئلة والاستفسارات المتنوعة والمرتبطة يبعضها البعض بشكل يحقق الهدف أو الأهداف التي يسعى إليها الباحث بضوء موضوعه والمشكلة التي اختارها لبحثه.

وفي دراستنا فقد كان الاستبيان الكترونيا وقمنا بإرسال80 نسخة الكترونية لأفراد العينة من مستخدمي تطبيق loops live عن طريق مواقع التواصل الاجتماعي التي تمثلت في Instagram, email, What's up.

وقد تضمنت الاستمارة على 33 سؤالا قسمت هذه الأسئلة على خمسة محاور أساسية هي كالاتي:

¹ محمد سرحان محمود <u>,مناهج البحث العلمي</u> ,دار الكتب ,ط الثالثة ,صنعاء ,2019,ص 46

² المشوخي حمد سلمان <u>, تقنيات و مناهج البحث العلمي</u> ,ط الأولى ,القاهرة ,دار النهضة العربية ,2002

³مباركة خمقاني, أساليب وادوات جمع البيانات , مجلة الذاكرة , العدد التاسع , جامعة قاصدي مرباح ,ورقلة ,2017,ص 45 موريس انجرس ,منهجية البحث العلمي في العلوم الإنسانية ,مرجع سبق ذكره ,ص323

المحور الأول: ماهي عادات وأنماط مستخدمي تطبيق loops live ؟

المحور الثاني : ماهي أشكال التنمر التي تحدث داخل البث المباشر loops live ؟

المحور الثالث: ما السبب الذي يجعل المتنمر داخل تطبيق loops live يتجه إلى فعل التنمر على الضحية ؟

المحور الرابع: ما امدى اثر التنمر على نفسية الضحية داخل التطبيق المباشر loops live ؟ المحور الخامس: ما هو أثر التنمر على المتنمر داخل التطبيق loops live

الملاحظة بالمشاركة: تعد الملاحظة واحدة من أقدم وسائل جمع المعلومات, حيث استخدمها الإنسان الأول في التعرف على ظواهر طبيعية وغيرها من الظواهر, ثم انتقل استخدامها إلى العلوم بشكل عام والى العلوم الإنسانية والاجتماعية بشكل خاص.

إن الملاحظة في عين المكان تقنية مباشرة للتقصي تستعمل عادة في مشاهدة مجموعة ما أو قرية , أو جمعية الخ بصفة مباشرة أو ذلك بهدف أخد معلومات كيفية من أجل فهم مواقف وسلوكيات , تكون الملاحظة المنتظمة عندما يتعلق الأمر بوصف صادق للسلوكيات والتبوء بها, يمكن لعملية جمع معطيات من خلال ملاحظة إن يسيطر عليها الطابع الكمي و كذلك للملاحظة في عين المكان أن تأخذ أشكالا عديدة بالمشاركة أو بدون مشاركة ,مستترة أو مكشوفة و هذا ما استخدمناه في هذه الدراسة 2

إن الملاحظة بالمشاركة هي مصدر ظهور أشكال أخرى للملاحظة في عين المكان ,أنها تتطلب اندماج في مجال حياة الأشخاص محل الدراسة مع مراعاة عدم تغير أي شيء في الوضع ,وعلى هذا شرح اختصاصيون آخرون في فروع مختلفة من العلوم الإنسانية في استعمال هذه التقنية للاقتراب من الواقع³, وكان اعتمادنا عليها بحكم أننا مارسنا هذا التطبيق loops live لمدة تقارب 6 أشهر, وهو ما جعلنا نلاحظ انتشار ظاهرة التنمر في هذا التطبيق بشكل كبير بين المستخدمين داخل تطبيق على المستخدمين داخل تطبيق على هذا قررنا دراسة هذه المشكلة .

الربحي مصطفى عليان, عثمان محمد غنيم مناهج وأساليب البحث العلمي النظرية والتطبيق, دار الصفاء للنشر والتوزيع, عمان,الأردن طالأولى, 2000م, ص148

² محمد سرحان محمود مناهج البحث العلمي ,دار الكتب ,ط الثالثة ,صنعاء ,2019,ص 46.

³ كامل محمد المغربي ,أساليب البحث العلمي في العلوم الإنسانية و الاجتماعية ,دار الثقافة ,عمان ,ط1, 2006, ص132 .

11. حدود الدراسة:

من الضروري على الباحث أن يوضح المحددات الجغرافية للبحث وقد يكون من المستحيل أيضا دراسة المشكلة أو الظاهرة في كل الفترات الزمنية ,لذا يكون من الضروري توضيح الحدود الزمنية للبحث أ، من اجل بحث يوصل إلى نتائج مرضية على الباحث أن يضبط مجتمع الدراسة ويحدد أيضا الإفراد الذين تتوفر فيهم شروط المطلوبة حتى يتمم دراسته على أسس ومنهجية سليمة , وعلى هذا فقد التزمت هذه الدراسة بالحدود التالية:

الحدود الموضوعية:

دافع هذه الدراسة هو معرفة اثر التنمر مستخدمي تطبيق loops live دراسة على عينه من مستخدمي تطبيق loops live في الوطن العربي.

الحدود المكانية:

أجريت عمليه البحث الميداني لهذه الدراسة على مواقع التواصل الاجتماعي تويتر (what's up).

الحدود الزمنية:

أجريت هذه الدراسة من فيفري 2022 إلى غاية جوان 2022_2023.

12. تحديد مجتمع الدراسة: بناء على موضوع الدراسة واشكاليتها وأهدافها المطروحة تم تحديد مجتمع الدراسة من مستخدمي تطبيق loops live من مختلف الجنسيات العربية.

ومن هنا فان مجتمع الدراسة هو كامل الأفراد أو الأحداث أو المشاهدات التي تشكل موضوع . 2 البحث . 2

ويعرف كذلك: مجوعة من الوحدات الإحصائية المعرفة بصورة واضحة والتي يراد منها الحصول على البيانات "3

السعد سلمان المشهداني: مناهج البحث الإعلامي، ط1، دار الكتاب الجامعي، الإمارات، 2017، ص44

² ريما ماجد ، منهجية البحث العلمي ، دط ، مؤسسة فريدريش ابيرت، لبنان ،2012، 29-

³يسمينة خدنة ، البحث العلمي في الجامعة الجزائرية،أطروحة مقدمة لنيل شهادة الدكتوراء علوم في علم الاجتماع ، إدارة الموارد البشرية ،علم الاجتماع ،كلية علوم الإنسانية والاجتماعية ،جامعة محمد لمين دباغين، سطيف الجزائر ، 2018/2017 ص 214 .

وبهذا يعني مجتمع البحث او الدراسة جميع مفردات الظاهرة التي يدرسها الباحث أو جميع الأفراد أو الأشخاص أو الأشياء الذين يكونون موضوع مشكلة البحث اي انه كل العناصر التي تنتمى لمجال الدراسة. 1

13 . تحديد عينة الدراسة:

عينة البحث فتعني بها تلك المجموعة من إفراد المجتمع الذين يختارهم الباحث ليكوموا هم مصدر جمع بياناته في أثناء تنفيذه لبحثه، وعلى هذا الأساس فان العينة الجيدة والسليمة هي العينة التي تعكس خصائص المجتمع الأصلي وتمثله تمثيلا صحيحا. 2

هي إجراء أساسي يظهر من جديد في مرحلة ما أو أخرى في الأصناف الأخرى من المعاينات الاحتمالية ³,إن مصطلح عشوائية يعني أننا نستعين بالحض أو الصدفة في اختيارنا للعناصر, إن الصدفة التي نعنيها هنا هي الصدفة مراقبة, نستخدم في العلم كذلك العشوائية مصطلح للدلالة على أننا سنعمل بالصدفة المقصودة وليس بالصدفة الفجائية إن مصطلح البسيط يعني أن السحب سيتم بطريقة مباشرة, على أساس قاعدة مجتمع البث ⁴.

عينة هذه الدراسة هي عينة عشوائية والتي قدرت ب 80مستخدم لتطبيق عينة هذه الدراسة هي عينة عشوائية والتي قدرت ب 80مستخدم الاستمارة التطبيق وزعت عليهم نسخة من الاستمارة الالكترونية وقد بالضغ عدد الذكور 41 مفردة، وعدد الإناث 39 مفردة

¹ سهيل رزق دياب ، مناهج البحث العلمي ،د ط ، غزة فلسطين مارس 2003م ،ص 89،

²سعد سلمان المشهداني: مناهج البحث الإعلامي ، المرجع سبق ذكره , ص 43

¹عامر ابراهيم قندليجي <u>البحث العلمي واستخدام مصادر المعلومات التقليدية الالكترونية</u> , ط 1,دار اليازوري العلمية للنشر والتوزيع, ص180 .

⁴موريس انجرس ,منهجية البحث العلمي في العلوم الإنسانية ,مرجع سبق ذكره ,ص304.

الإطار التطبيقي

فكرة اللعبة وتطويرها loops live

تم إصدار أول نسخة تنزيل برنامج Loops يوم 26 من شهر فبراير عام 2016 عن طريق شركة RINGS TV Dev و يعتبر من أسرع منصات البث المباشر، التي تعمل على توصيل أصحاب المواهب مع ملايين المتلقين و المتابعين من جميع أنحاء العالم و من أولى الشركات التي بدأت في دعم البث المباشر للألعاب و الاستمتاع بتعليقات المشاهدين أثناء البث.

يعمل برنامج Ioops أجهزة الهواتف المحمولة التي تعمل بنظام تشغيل اندرو يد يمكنك تحميله عن طريق متجر Google play الرسمي, وأيضا يمكنك تجربة تطبيق Apple store على أجهزة الجوال التي تعمل بنظام تشغيل IOS عن طريق تحميله من خلال متجر Apple store الرسمي للعمل على هواتفIPhone, يتمتع تطبيق IPhoneبحمه الصغير و هو ما يساعد الأشخاص على تحميل و تثبيت البرنامج بكل سهوله على أجهزة الهواتف المحمولة بدون الحاجة إلى مساحة كبيرة من ذاكرة تخزين الجوال كما انه يدعم العمل على الهواتف ذات المواصفات البسيطة.

برنامج Loops live يتميز بتصميم بسيط و أنيق مع دعم العديد من اللغات المختلفة بينها دعم كامل لواجهة باللغة العربية و هو ما يساعد على سهوله استخدامه بدون الحاجة إلى شرح, يحتاج كامل لواجهة باللغة العربية و هو ما يساعد على سهوله استخدامه بدون الحاجة إلى شرح, يحتاج Loops إلى تسجيل دخول سواء عن طريق حسابك على موقع التواصل الاجتماعي Facebook أو حساب Google بالإضافة إلى العمل بنظام المستخدم إلى توصيل هاتفة بشبكة الانترنت, يساعد هذا النوع من تطبيقات البث المباشر إلى عرض المواهب للأشخاص الذي من الصعب إظهارها و التي يساعد إلى الشهرة بشكل اكبر و إمكانية وصولك إلى مكتشفى المواهب بشكل اكبر.

الهدف الرئيسي من التطبيق تخصيصه لجمع العرب من جميع أنحاء العالم والتفاعل وتكوين مجتمعات متقدمة مع اللوبس بإمكانك أن تجد مجتمعات التي لديها محتوى يهمك، وتفاعل مع الناس بنفس اهتماماتك والتعرف على أشخاص جدد كما يوفر التطبيق صفات مميزة كخاصية الفيديو أو فتح بث خاص بالميكرفونات أو اللعب مع أصدقاء أو أشخاص لا تعرفهم داخل التطبيق , فكرة التطبيق بث حي داخل غرفة تسمى غرفة البث المباشر تحتوي على ميكروفونات للضيوف, وفي أعلى الشاشة على اليسار تجد ميكرفون الخاص بالمضيف وعلى اليمين هناك أرقام تمثل المشاهدين غير المستضيفين وقد يتفاعلون بتعليق كتابي و إرسال هدايا ,وقد يوفر لك

أيضا خاصية فتح بث مباشر عن طريق الكاميرا ,وبذلك يعطيك المجال للتحدث معهم بمواضيع عامة ومشاركة أراء عن أي محادثة كانت كما يمكنك اللعب في فريق ومشاركة البث مع أي شخص كان في أي مكان ,هذا التطبيق مناسب حتى للعائلات أو مراهقين لأنه يعين مراقبين داخل كل بث على مدار الساعة ليتخدرا أي إجراء في حالة وجود مشكل أو محتوى غير مناسب فورا للحفاظ على المجتمعات أمنة ومحترمة .

كيفية استخدام تطبيق loops live

هو عبارة عن تطبيق يحتوي على الصفحة الرئيسية التي يكون فيها كل البثوث الحية ويتم ترتيبها حسب البلدان العربية تم تجد الصفحة الشخصية على الجهة اليمين التي تنظمن معلومات المستخدم بوتجد بجانبها خانة الرسائل الخاصة مع أي مستخدم تريد مراسلته داخل التطبيق ,وفي الوسط تجد زر اخضر كبير هذا الزر خاص بفتح بث خاص بك بعد الضغط عليه سيتم فتح غرفة خاصة ببثك تسمى room ويمكنك اختيار التوقيت المناسب لك ثم سينطفئ تلقائيا ويمكنك تعديله وإغلاقه بنفسك، وفي داخل الغرفة الخاص بالبث الحي تستطيع اختيار إما بث على شكل ميكرفونات تكون على شكل المضيف في أعلى الشاشة يسارا وتجد الضيوف تحته مباشرة على عرض الشاشة في الوسط يتراوح حوالي 4 إلى الهميكرفونات حسب اختيار المضيف، وتجد في أسفل الشاشة خانة التعليق الناس الذين يريدون مشاهدة البث والتعليق ,ويمكن لأي شخص توزيع هدايا تكون على شكل عملات ذهبية داخل التطبيق ويمكنك شحنها واستخراجها بالـ visa card، وهناك خيار الثاني فتح بث حي أي صوت وصورة على شكل فيديو وتبدأ بالتكلم ويشاهدك الناس بكل وضوح وهنا يمكنك يوجد ضيفين فقط تجدهم على يمين شاشة يمكنهم فتح الكاميرا أو لا وتبقى أيضا خانة التعليق موجودة .

في loops لا يقتصر فقط على البث المسموع أو المرئي يمكنك اللعب أيضا مع الضيوف watermelon,lodo إلى لعبة متوفرة على التطبيق تتراوح إلى 4 لعب هم لعبة Domino,billard, التي تضيف الحماس والاستمتاع بالوقت أكثر داخل التطبيق.

27

¹ الموقع الرسمي لتطبيق لوبس لايف للبث المباشر https://www.loopslive.com/#/live/index1

عرض ومناقشة نتائج الدراسة:

الخصائص الديموغرافية للعينة:

جدول رقم 01: يبين توزيع عينة الدراسة وفقا لمتغير الجنس

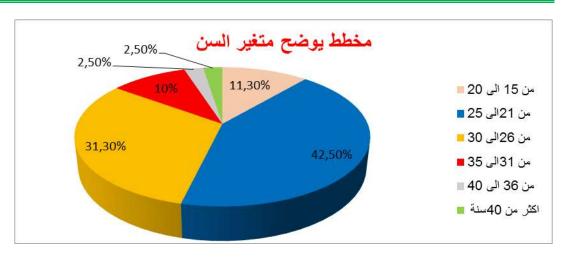
النسبة	التكرار	الجنس
51,2%	41	ذكر
48,8%	39	أنثى
100%	80	المجموع



من خلال الجدول يبين لنا أعلاه أن عدد الإناث 39 مفردة ممن يستخدمون تطبيق loopslive أي بنسبة 51,2 %,أما الذكور فنجد 39 مفردة أي بنسبة 48,8 وهي نسبة متقاربة لبعضهم البعض لكن عموما نسبة الإناث أكثر من الذكور .

الجدول رقم 02: يبين توزيع عينة الدراسة وفقا لمتغير السن

النسبة	التكرار	السن
11,3%	9	من 15 إلى 20 سنة
42,5%	34	من 21 إلى 25 سنة
31,3%	25	من 26الى 30سنة
10%	8	من 31الى 35سنة
2,5%	2	من 36الى 40سنة
2,5%	2	أكثر من 40 سنة
100%	80	المجموع



من خلال الجدول أعلاه للمعطيات الإحصائية للسن نجد أن أكبر فئة عمرية تمارس تطبيق loopslive الفئة من 12الى 25سنة بنسبة 42,5%و يمثلون 34 مفردة، الفئة من 16الى 30سنة بنسبة 31,3% وتمثل حوالي 25 مفردة، ثم من 15 إلى 20 سنة بنسبة 11,3% مقدرة بـ 9 مفردات , تليها بنسبة متقاربة من 11الى 35سنة مقدرة ب 8 مفردة بنسبة 10% , بعدها الفئة المتساوية كانت من 36الى 40سنة مقدرة ب 2 مفردة و نسبة 2,5% هي نفسها أكثر من 40 سنة .

وهنا نجد أن الفئة الأكثر استخدام للتطبيق 21الى 25سنة، وذلك يعود إلى أن التطبيق شبابي أكثر ويهمهم من حيث الخاصيات التي فيه ويجدب وله معجبين من هذه الفئة بالذات لتميزه بفعاليات والعاب وأيضا تسهل تكوين صداقات عن طريق غرفة البث

جدول رقم 03: يبين توزيع عينة الدراسة وفقا لمتغير المستوى التعليمي

النسبة	التكرار	المستوى التعليمي
61,3%	49	جامعي
30%	24	ثانوي
5%	4	متوسط
3%	3	ابتدائي
100%	80	مجموع



من خلال الجدول أعلاه نلاحظ أن مستخدمي تطبيق doops live التعليمي جامعي و ذلك بـ 49 مفردة، و يمثلون نسبة 61,3%، أما في ما يخص الطور الثانوي فنسبتهم قليلة و قدرت بـ 30 % ممثلة في 24 مفردة, ثم بعدا الطور المتوسط بنسبة منخفضة قدرت بنسبة 5% و هي حوالي 4 مفردات ,ثم الطور الابتدائي بنسبة قليلة جدا حوالي 3 مفردات بنسبة 3%.

من خلال هذه القراءة يمكننا أن نستنتج مستخدمي تطبيق loops live مهتم بموضوع التعليم كما نلاحظ أن الأغلبية جامعيون وهو ما يدل على أن شريحة كبيرة منهم متعلمون ومهتمون بالتطبيق كوسيلة للتعرف وقضاء الوقت في تبادل الأفكار والتسلية بالألعاب المتوفرة، بغض النظر عن عمرهم أو مستواهم التعليمي على أنها تلهي المراهقين أو صغار السن لان نسبتهم داخل التطبيق ضعيفة جدا مع انه يحتوي العاب يستطيع عقلهم تقبلها.

محور الأول: عادات وأنماط مستخدمي تطبيق loops live

جدول رقم 04: يبين التوقيت المناسب لدخول المبحوث تطبيق loops live

النسبة	التكرار	توقيت لدخول تطبيق
12,5%	10	في الصباح
11,2%	9	في الظهر
18,8%	15	في المساء
57,5%	46	في الليل
100%	80	المجموع

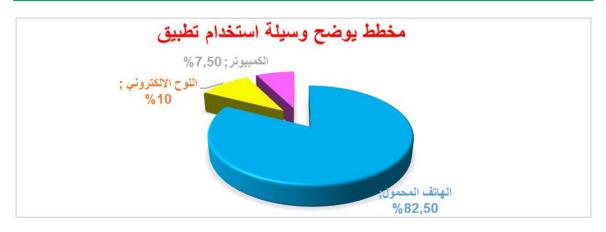


من خلال الجدول أعلاه يبين دخول تطبيق loopslive من قبل المستخدمين في الليل بنسبة 57,5% مقدرة ب 46 مفردة بعدها تأتي فترة المساء مقدرة ب 15 مفردة بنسبة 18,8%, ثم فترة الصباح بنسبة 12,5% مقدرة ب 10 مفردات ,ثم فترة الظهر ب 9 مفردات بنسبة 11,2% وهي نسبة ليست ببعيدة عن الفترة الصباحية .

نستنتج من خلال الإحصائيات المقدمة في الجدول أن أفضل وقت لدخول تطبيق بالنسبة لمستخدمين التطبيق الوقت لهم هو الليل، وذلك باعتباره وقت فراغ لأي شخص كان يعمل بعد يوم طويل ومتعب، يستطيع قضاء الوقت للترفيه عن نفسه داخل التطبيق دون الحاجة للانشغال.

جدول رقم 05: يبين كيفية استخدام تطبيق loops live

النسبة	التكرار	وسيلة استخدام تطبيق
82,5%	66	الهاتف المحمول
10%	8	اللوح الالكتروني
7,5%	6	الكمبيوتر
100%	80	المجموع

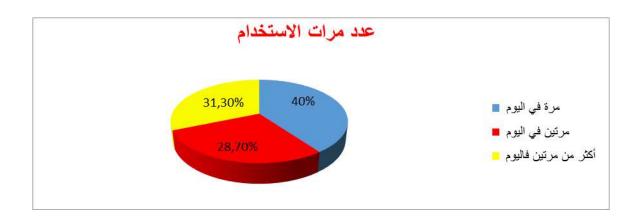


من خلال الجدول أعلاه نرى أن استخدام الهاتف المحمول مقدرة بنسبة 82,5% التي تمثل 66 مفردة، ثم استخدام اللوح الالكتروني مقدرة بنسبة 10% والتي تمثل حوالي 8 مفردات، إما بالنسبة لاستخدام الكمبيوتر فقدر بنسبة 7,5% الذي يمثل 6 مفردات.

من خلال النتائج نستنتج أن الأشخاص الذين يستخدمون تطبيق loopslive يفضلون استخدام الهاتف المحمول بنسبة كبيرة عن الوسائل الأخرى وذلك لسهولة استعماله ويستطيع التحرك به بكل سهولة وأحده معه لأي مكان دون أن يأخذ مساحة كبيرة، بعده تليه نسبة استخدام اللوح الالكتروني وذلك لتشابه مميزاته تقريبا للهاتف المحمول

جدول رقم 06: يبين كم مرة تستخدم عينة الدراسة تطبيق loops live

النسبة	التكرار	عدد مرات الاستخدام
40%	33	مرة في اليوم
28,7%	23	مرتين في اليوم
31,3%	25	اكثر من مرتين في اليوم
100%	80	المجموع



من خلال الجدول نرى أن عدد مرات الاستخدام لتطبيق loopslive مرة في اليوم كانت بنسبة 20% المقدرة بسية 33% التي كانت حوالي 23 مفردة ,ثم مرتين فاليوم مقدرة بنسبة 31,3% التي تمثل 25 مفردة .

نستنتج أن مستخدمي تطبيق loopslive يستخدمون تطبيق مرة في اليوم كأعلى نسبة وذلك ما يتناسب مع توقيتهم ووقت فراغهم وحاجتهم للتطبيق وخاصة أنه تطبيق للعب

والدردشة، ثم بنسبة تليها مرتين فاليوم وقد يكون هذا تطابقا مع اختيارهم فترة الليل والظهر وهو وقت الراحة والاسترخاء وترفيه عن النفس.

جدول رقم 07: يبين مقدار الوقت الذي تستغرقه العينة في استخدام تطبيقLoops live

النسبة	التكرار	الموقت
33,75%	27	من ساعة إلى ساعتين
25%	20	من 3الى 5ساعات
41,25%	33	أكثر من 5ساعات
100%	80	المجموع



من خلال الجدول أعلاه نرى أن الوقت الذي يستغرقونه داخل تطبيق loops live من ساعة اللي ساعتين مقدرة بنسبة 33,75% التي تمثل 27 مفردة، ثم من 3 إلى 5 ساعات مقدرة بنسبة 25% والتي تمثل حوالي 20 مفردة، أما بالنسبة فقدر بالنسبة لأكثر من 5 ساعات 41,25% الذي يمثل 33مفردات.

من خلال النتائج نستنتج أن الأشخاص الذين يستخدمون تطبيق loops live يستخدمون التطبيق أعلى مدة بتوقيت أكثر من 5 ساعات وهذا يمثل وقت كبير جدا مقارنة بفترة الدخول وعدد المرات يعني أن المستخدم يفضل تقليل المرات لكن لفترات أطول. ثم بنسبة قريبة من 3 الى 5 ساعات وهذا يعني أن المستخدم يقضي معظم وقته داخل التطبيق عدا توقيت الانشغال.

المحور الثاني: أشكال التنمر التي تحدث داخل البث loops live

جدول رقم 08: يبين الطريقة التي يمارس بها المتنمرين فعل التنمر في تطبيق loops live

النسبة	التكرار	طرق التنمر
41,25%	33	السخرية والاستهزاء
32,5%	26	السب والشتم والقذف
3,75%	3	التهديد
22,5%	18	الطرد من غرفة البث
100%	80	المجموع



من خلال الجدول أعلاه نرى طرق التنمر التي تمارس بكثرة داخل تطبيق loops live السخرية والاستهزاء مقدرة بنسبة % 41,25 التي تمثل 33 مفردة، ثم السب والشتم والقذف مقدرة بنسبة 32,5 % والتي تمثل حوالي 26 مفردة، إما بالنسبة للتهديد فقدر بنسبة 3,75 % الذي يمثل 3 مفردات، ثم الطرد من غرفة البث بنسبة 22,5 % التي تمثل 18 مفردة.

من خلال الإحصائيات المقدمة نستنتج أن كمية السخرية والاستهزاء داخل التطبيق فاقت كل النتائج الأخرى وهذا يعني أن معظم المستخدمين في التطبيق يقضون وقتهم في التنمر، على بعض وذلك من خلال عدد المستخدمين وعدد الأفراد الذين أقروا أنهم تعرض لهذه الأنواع من التنمر ثم

تليها بنسبة متقاربة السب والشتم والقذف، وهذا يفسر معانات الضحية داخل التطبيق إذ يصل إلى أهانته وسبه وهذا قد يخلف الكثير من الأحاسيس السلبية في نفسيته.

جدول رقم 09: يبين أن كان مستخدم التطبيق من مفردات العينة طرف في أحد مشكلات التنمر

النسبة	التكرار	الإجابة
%52,5	38	نعم
%47,5	42	У
%100	80	المجموع

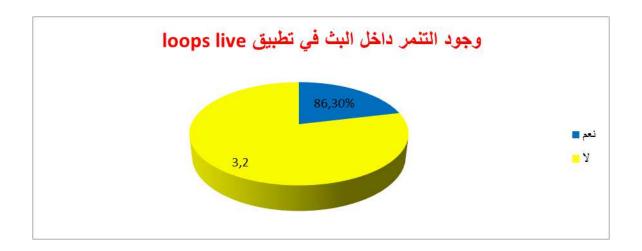


من خلال الجدول أعلاه نرى أن كان المبحوث طرف في أحد مشكلات التنمر على تطبيق داخل تطبيق المدوث على تطبيق الإجابة بنعم مقدرة بنسبة 52,5% التي تمثل 38 مفردة بنسبة 47,5% والتي تمثل حوالي 24 مفردة

من خلال الإجابتين التي تحصلنا عليهما من خلال المبحوثين نجد أن الإجابتين متقاربتين نوعا ما بنسبة 5%, والنسبة الأكبر كانت لنعم وهذا من خلال إذا كانت العينة طرفا في أحد مشكلات التنمر يوما ما، قد يفسر هذا الجواب أن العينة إما كانت ضحية لتنمر داخل المشكلة ولذلك أجاب بنعم أو أنه كان الطرف المتنمر وبالنسبة للإجابة ب لا فقد تفسر أن العينة كانت متفرج داخل التطبيق أو لم تصادف مشكلة فيها تنمر من هذا النوع.

جدول رقم 10: يبين ان سبق لمستخدمي التطبيق حضور بث فيه تنمر

النسبة	التكرار	الإجابة
%86,3	69	نعم
%13,7	11	У
%100	80	المجموع



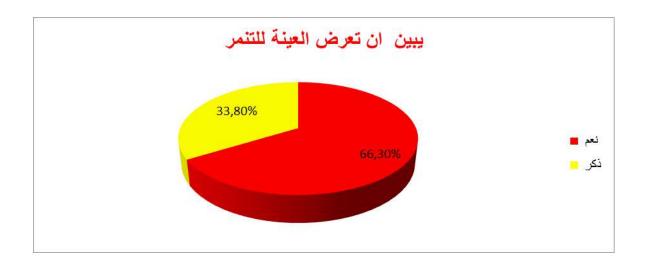
من خلال الجدول أعلاه يبين هل حضرت عينة الدراسة إلى بث كان فيه التنمر داخل تطبيق loopslive فحسب الإجابتين بالنسبة للإجابة بنعم مقدرة بنسبة 86,3% التي تمثل 69 مفردة ,ثم الإجابة بلا مقدرة بنسبة 13,7% والتي تمثل حوالي 11مفردة .

حسب النتائج الموضحة من خلال الجدول فنجد أن نسبة عالية من المبحوثين حظروا البثوث كان فيه التنمر وهذا أمر يدل على خطورة هذا التطبيق على المستخدمين داخل التطبيق وخاصة أن نسبة قليلة جدا من العينة لم تحضر لبث كان في التنمر، فمن دون شك أن هذه الظاهرة التي بدأت تعم التطبيقات أصبحت تهدد أجيالنا وتؤثر على نفسيتهم ومستقبلهم وقد تؤدي إلى تغير شخصيتهم أو تعريض أنفسهم للأذي بسبب ما تعرضوا له.

جدول رقم 11: يبين ان سبق وتعرض مستخدمو التطبيق من مفردات العينة للتنمر داخل تطبيق loops live

النسبة	التكرار	الاجابة
%66,3	53	نعم
%33,8	27	У

_			
	%100	80	المجموع

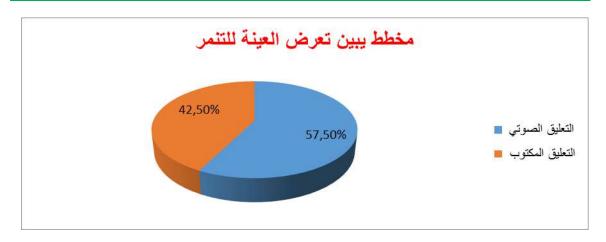


من خلال الجدول أعلاه يبين هل تعرضت العينة من قبل للتنمر داخل تطبيق loops live فحسب الإجابتين بالنسبة للإجابة بنعم مقدرة بنسبة 66,3% التي تمثل 69 مفردة ,ثم الإجابة بلامقدرة بنسبة 13,7% والتي تمثل حوالي 11مفردة .

حسب النتائج المتحصل عليها في الجدول فالإجابة بنعم كانت أعلى بكثير من النسبة المقدمة على الإجابة بـ لا وهذا أمر غير مطمئن أبدا إذا كانت كل هذه النسبة قد تعرضت للتنمر يعني أن التطبيق جل بثوثه عبارة عن بث يحتوي على أشخاص متنمرين ويحاولون أذية الضحية بأي وسيلة كانت وخاصة أن معظم المستخدمين هم شباب وهذه الفئة مازالت في فترة لتكوين الشخصية وعند تعرضهم للتنمر قد يؤثر على نفسيتهم ويجعلهم يشعرون بالإحراج وضعف في الشخصية .

جدول 12: يبين عبر ماذا تعرض مستخدمو تطبيق loops live للتنمر

النسبة	التكرار	الإجابة
%42,5	34	من خلال التعليق المكتوب
%57,5	46	من خلال تعليق الصوتي
%100	80	المجموع



من خلال الجدول أعلاه يبين كيف تعرضت العينة من قبل للتنمر داخل تطبيق loops live، فحسب الإجابتين بالنسبة من خلال التعليق المكتوب مقدرة بنسبة 42,5% التي تمثل 34 مفردة، ثم من خلال تعليق الصوتي مقدرة بنسبة 57,5% والتي تمثل حوالي 46مفردة.

من خلال النتيجة المتحصل عليها نرى أن النسب متقاربة بشكل كبير وهذا يفسر أن التطبيق يحتوي على كمية تنمر كبيرة فان لم يكن بالتعليق الصوتي كان بالمكتوب وهذه الظاهرة تشكل خطرا على أو لادنا وشبابنا يعني أن المستخدم محاط بالتنمر من كل النواحي عوضا أن يستخدم التطبيق في شيء يساعده على الترفيه والتغذية الفكرية يصبح ضحية وقد تؤدي إلى تسبب في تحطيم كيانه.

جدول 13: يبين ان سبق وتعرض أحد أفراد عينة الدراسة للطرد من البث داخل تطبيق loops live

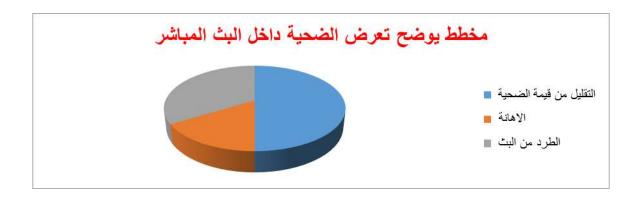
النسبة	التكرار	الإجابة
%68,8	55	نعم
%31,3	25	У
%100	80	المجموع
	ن تعرض العينة للطرد من البر 31,30%	نعم ■ لا ■

من خلال الجدول أعلاه يبين هل تعرضت العينة للطرد من قبل داخل تطبيق loops live فحسب الإجابتين بالنسبة للإجابة بنعم مقدرة بنسبة 68,8% التي تمثل 55 مفردة ,ثم الإجابة بنسبة 31,3% والتي تمثل حوالي 25مفردة .

هذا يفسر إن مستخدمي التطبيق تقريبا كلهم يتعاملون بصفة أنانية ويشكلون ربما بثوث خاصة لأفراد معينين أو أن لهم مجموعات فيها نفس الميول بصفة أنانية فيقومون بطرد من لا يتوافق معهم ويتركون الذي يناسبهم وهدا من خلال المستخدمين الذين أجابوا لا أي أنهم لم يتعرضوا للطرد وهذا يفسر أنهم لم يتعرضوا للتتمر آو أنهم كانوا نفسهم المتتمرون.

جدول 14: يبين كيف يتم التنمر على الضحية داخل البث المباشر loops live

النسبة	التكرار	الإجابة
%50	40	التقليل من قيمة الضحية
%16,25	13	الاهانة
%33,75	27	الطرد من البث
%100	80	المجموع



من خلال الجدول أعلاه يبين كيف يتم التنمر على الضحية داخل البث المباشر Loops live، فحسب الإجابتين بالنسبة التقليل من قيمة الضحية بنسبة 50% التي تمثل 40 مفردة، ثم الإهانة مقدرة بنسبة 16,25% والتي تمثل حوالي 13مفردة، ثم الطرد من البث الذي يمثل 27 مفردة مقدرة بنسبة 33,75%.

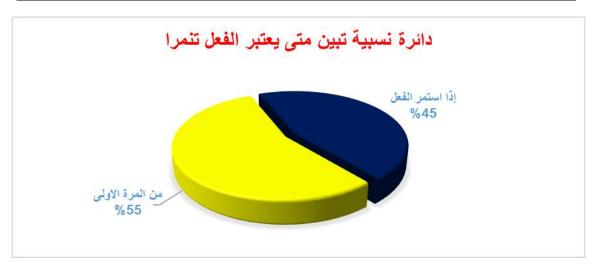
من خلال الإحصائيات المقدمة فان معظم الضحايا المتعرضون للتنمر غن طريق استخدام تطبيق loops عن طريق التقليل من قيمة الضحية وهذا لكي يكون المتنمر نجم البث وجذب الانتباه له

من خلال فعل هذه التصرفات التي لا تدل إلا على نقص في شخصيته، وهو يحاول الاستهزاء بالشخص وتعنيفه لفظيا أو معنويا أو أيا كانت الطريقة، فكلها تؤدي الشخص، والنسبة المتقدمة في الجدول تجعلنا نشير أن هده الظاهرة في ازدياد كبير.

المحور الثالث: السبب الذي يجعل المتنمر داخل تطبيق loops live يتجه إلى فعل التنمر على الضحية

جدول رقم 15: يبين آراء المبحوثين حول متى يعتبر الفعل تنمرا

النسبة%	التكرار	الإجابة
%55	44	من المرة الأولى
%45	36	إذا استمر الفعل
%100	80	المجموع



من خلال الجدول والدائرة النسبية يتبين لنا أن نسبة المبحوثين الذين يعتبرون الفعل تنمرا من المرة الأولى هو 55% بتكرار 44 من مجموع 80، إما نسبة المبحوثين الذين يعتبرون الفعل تنمرا إذا استمر الفعل هو 45% بتكرار 36 من مجموع 80.

تفسر هذه النتائج إن اغلب من تعرضوا للتنمر داخل تطبيق Loops live يعتبرون هذا الفعل تتمرا بمجرد وقوعه من المرة الأولى و الباقي يعتبرونه تنمرا في حال استمرار وقوع هذا الفعل،

وهذا ربما لتأكد ما إن كان الفعل تنمرا أم مزاح لهذا تنمح الفئة الثانية فرصا لفاعلي هذا الأمر لقطع الشك واتخاذ قرار لتصنيف الفعل إن كان تنمرا أو مزاحا.

جدول رقم 16: يبين آراء المبحوثين في الأسباب الأكثر شيوعا في ممارسة فعل التنمر الالكتروني

النسبة	التكرار	الإجابة
%6.25	5	الانتقام من الأخرين
		من اجل المرح
		كره المتنمر للمتنمر عليه
		للشعور بالقوة
		تقليدا للمتنمرين
%2.5	2	الانتقام من الآخرين
		من اجل المرح
		كره المتنمر للمتنمر عليه
		للشعور بالقوة
%1.25	1	الانتقام من الأخرين
		من اجل المرح
		كره المتنمر للمتنمر عليه
		تقليدا للمتنمرين
%1.25	1	الانتقام من الأخرين
		من اجل المرح
		للشعور بالقوة
		تقليدا للمتنمرين
%1.25	1	من اجل المرح
		كره المتنمر للمتنمر عليه
		للشعور بالقوة
		تقليدا للمتنمرين

0/4.05		Šti . 100.611
%1.25	1	الانتقام من الأخرين
		من اجل المرح
		تقليدا للمتنمرين
%1.25	1	الانتقام من الآخرين
		كره المتنمر للمتنمر عليه
		للشعور بالقوة
%1.25	1	من اجل المرح
		للشعور بالقوة
		تقليدا للمتنمرين
%1.25	1	كره المتنمر للمتنمر عليه
		للشعور بالقوة
		تقليدا للمتنمرين
%6.25	5	الانتقام من الآخرين
		من اجل المرح
%1.25	1	الانتقام من الأخرين
		كره المتنمر للمتنمر عليه
%18.75	15	من اجل المرح
		للشعور بالقوة
%1.25	1	من اجل المرح
		تقليدا للمتنمرين
%3.75	3	كره المتنمر للمتنمر عليه
		للشعور بالقوة
%1.25	1	كره المتنمر للمتنمر عليه
		تقليدا للمتنمرين
%1.25	1	للشعور بالقوة
		تقليدا للمتنمرين

%7.5	6	الانتقام من الأخرين
%8.75	7	من اجل المرح
%5	4	كره المتنمر المتنمر عليه
%18.75	15	للشعور بالقوة
%8.75	7	تقليدا للمتنمرين
%100	80	المجموع

جدول رقم 17: يبين تكرار ونسبة كل بديل من البدائل في الأسباب الأكثر شيوعا في ممارسة فعل التنمر الالكتروني في نظر المبحوث

النسبة%	التكرار	الإجابة
%15.33	23	الانتقام من الآخرين
%26.66	40	من اجل المرح
%13.33	20	كره المتنمر للمتنمر عليه
%30.66	46	للشعور بالقوة
%14	21	تقليدا للمتنمرين
%100	150	المجموع



من خلال الجدولين أعلاه والدائرة النسبية نرى أن خمسة (5) أفراد من مجموع 80 اختاروا الانتقام من الآخرين، من اجل المرح، كره المتنمر للمتنمر عليه وللشعور بالقوة وتقليدا للمتنمرين كسبب من الأسباب الأكثر شيوعا في ممارسة فعل التنمر الالكتروني بنسبة 6.25%، و فردان (2) اختارا الانتقام من الآخرين، من اجل المرح، كره المتنمر للمتنمر عليه و للشعور بالقوة كسبب لممارسة فعل التنمر الالكتروني بنسبة 2.5%، و فرد واحد (1) اختار الانتقام من الآخرين، من اجل المرح، كره المتنمر للمتنمر عليه و تقليدا للمتنمرين كسبب من أسباب ممارسة فعل التنمر الالكتروني بنسبة 1.25%، أيضا فرد واحد (1) اختار الانتقام من الآخرين، من اجل المرح، للشعور بالقوة و تقليدا للمتنمرين كسبب من الأسباب الأكثر شيوعا لفعل التنمر الالكتروني بنسبة 1.25%، كذلك مبحوث واحد (1) فقط أجاب بـــ: من اجل المرح، كره المتنمر للمتنمر عليه و للشعور بالقوة و تقليدا للمتنمرين كسبب من أسباب الأكثر رواجا في ممارسة التنمر الالكتروني داخل تطبيق loops liveبنسبة 1.25%، و من وجهة نظر مبحوث أخر (1) من أصل 80 مبحوث يرى إن الانتقام من الآخرين، من اجل المرح ، و تقليدا للمتنمرين واحدة من أسباب ممارسة التنمر الالكتروني بنسبة 1.25%، أيضا مبحوث واحد (1) يرى أن من الأسباب الأكثر شيوعا في ممارسة فعل التنمر الالكتروني هو الانتقام من الآخرين، كره المتنمر للمتنمر عليه و للشعور بالقوة بنسبة 1.25%،كذلك و بنفس النسبة 1.25% و بفرد واحد (1) من مجموع 80 يرى إن من أسباب ممارسة فعل التنمر هو من اجل المرح ، للشعور بالقوة و تقليدا للمتنمرين، كذلك فرد واحد (1) أجاب كره المتنمر للمتنمر عليه و للشعور بالقوة و تقليدا للمتنمرين من أسباب الأكثر رواجا في ممارسة فعل التنمر الالكتروني بنفس النسبة 1.25%، يرى خمسة (5) مبحوثين آخرين من أصل 80 مبحوث إن من أسباب ممارسة فعل التنمر الالكتروني داخل تطبيق loops liveهو للانتقام من الآخرين، من اجل المرح بنسبة 6.25%، و يرى مبحوث (1) أخر إن الانتقام من الآخرين و كره المتنمر المتتمر عليه من أسباب انتشار فعل التنمر الالكتروني بنسبة 1.25%، و من وجهة نظر خمسة عشرة (15) فردا آخرين فإن من الأسباب الأكثر شيوعا في ممارسة التنمر الالكتروني هو من اجل المرح و للشعور بالقوة بنسبة 18.75% وهي أعلى نسبة، و مجددا بنسبة 1.25% يري المبحوث من اجل المرح و تقليدا للمتنمرين كسبب من أسباب فعل التنمر الالكتروني في loops live، اختار ثلاثة (3) مبحوثين كره المتنمر للمتنمر عليه و للشعور بالقوة كسبب لممارسة فعل التنمر في تطبيق loops liveبنسبة 3.75%، هناك فرد واحد (1) يرى إن كره المتنمر للمتنمر عليه و تقليد المتنمرين

سبب لممارسة هذا الفعل داخل التطبيق و آخر يرى إن الشعور بالقوة و تقليد المتتمرين سبب لفعل التنمر الالكتروني في التطبيق بنسبة 1.25%، من جهة أخرى يرى ستة (6) مبحوثين إن الانتقام من الآخرين من أكثر الأسباب شيوعا في ممارسة التنمر الالكتروني بنسبة 7.5% و سبعة (7) آخرون يرون أن سبب ممارسة التنمر الالكتروني هو من اجل المرح فقط بنسبة 7.5% و أربعة (4) يرون أن كره المتنمر للمتنمر عليه هو السبب لممارسة هذا الفعل بنسبة 5% و خمسة عشر (15) مبحوث اختاروا الشعور بالقوة من أكثر الدوافع لممارسة التنمر داخل التطبيق بنسبة عشر (15) مبحوث أخرين فقط وهذا بنسبة (7) مبحوثين يرون أن السبب وراء ممارسة التنمر الالكتروني هو تقليدا لمتنمرين آخرين فقط وهذا بنسبة 8.75%.

أما حسب جدول تكرار ونسبة كل بديل من بدائل الأسباب الأكثر شيوعا في ممارسة فعل التنمر الالكتروني فإن ممارسة التنمر للشعور بالقوة جاءت في صدارة بتكرار 46 وبنسبة 30.66% وثاني أعلى تكرار ونسبة كان من اجل المرح بتكرار 40 وبنسبة 66.66% وتليها إجابة للانتقام من الآخرين بتكرار 23 ونسبة 15.33%، تليها إجابة تقليدا للمتنمرين كسبب لفعل التنمر بتكرار 20 وبنسبة 14% وفي الأخير نجد إجابة كره المتنمر للمتنمر عليه بتكرار 20 وبنسبة 13.33%.

من خلال القراءة الإحصائية للنتائج النسبية يمكننا استنتاج أن اغلب من يرتاد البث المباشر على تطبيق loops live يشعره بالقوة أو من اجل التنمر على صاحب البث لان هذا يشعره بالقوة أو من اجل التسلية والمرح وهذا ربما من اجل إفراغ الطاقة السلبية أو الشحنات المترتبة من ضغط ما (دراسي/ اسري/ اجتماعي/نفسي/عملي) هذا بحسب نتائج الأغلبية إما الأقلية فاختافت في سبب تردد المتنمرين على البث المباشر في التطبيق فهناك من أجاب أنهم يرتادوها من اجل الانتقام لكرههم للمتنمر عليهم أو تقليدا لأشخاص مارسوا هذا الفعل أمامهم.

جدول رقم 18: يبين إن كان للمزاجية أثر في التنمر

النسبة	التكرار	الإجابة
%81.2	65	نعم
%18.8	15	X
%100	80	المجموع

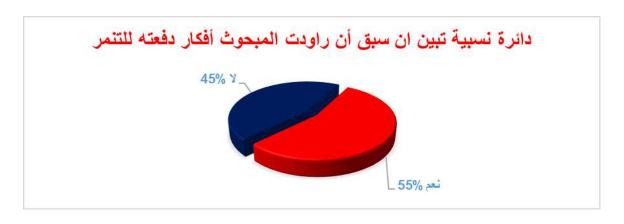


من خلال الجدول والدائرة النسبية يتبين لنا أن 81.2% من المبحوثين يمارسون التنمر تأثرا بمزاجهم بتكرار 65 و18.8% لا تؤثر مزاجهم بفعل التنمر وهذا حسب إجابة 15 من أفراد العينة من أصل 80 فردا.

نستنتج من هذه النتائج أن المزاجية تؤثر على أفعال الشخص فحسب الإحصائيات التي في الأعلى تدل على أن اغلب المتنمرين يمارسون هذا الفعل على حسب مزاجهم، فالمتنمر يعاني من اضطراب الحالة المزاجية فتكون حالته العاطفية العامة غير متوافقة مع ظروف الشخص المتنمر فتتعارض مع قدرته على أداء مهامه ربما يشعر بقدر من الحزن أو الفراغ أو الانفعال أو الغضب أو حتى الفرح ربما يمر بفترات من الاكتئاب الذي يتناوب مع الشعور بقدر هائل من السعادة، فالتقلبات المزاجية له تدفعه إلى فعل شيء ما فيختار ممارسة التنمر كأسرع حل لهذه الاضطرابات، فما يحدث به الناس عادة يكون صادرا عن حالتهم المزاجية إما في مزاج جيد أو في مزاج سيء.

جدول رقم 19: يبين ان سبق أن راودت المبحوث أفكار دفعته للتنمر

النسبة	التكرار	الإجابة
%55	44	نعم
%45	36	¥
%100	80	المجموع



من خلال الجدول والدائرة النسبية أعلاه يتبين لنا إن 55% من أفراد العينة تراودهم أفكار تدفعهم للتنمر بتكرار 44 في المقابل 45% لا تراودهم أفكار تدفعهم للممارسة فعل التنمر حسب 36 فرد من مجموع 80 فرد.

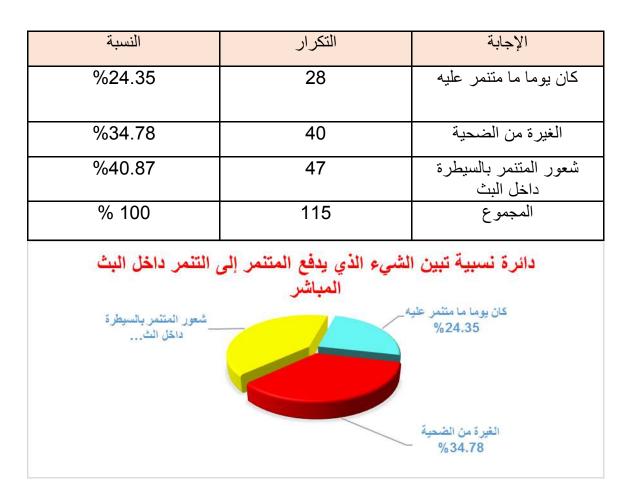
نستنتج من خلال تحليل الجدول والدائرة النسبية في الأعلى إن اغلب الأشخاص تراودهم أفكار تدفعهم للتنمر وربما هذا راجع للمزاجية كما ذكرنا سابقا أو للشعور بالملل أو لرؤية شيئا يستفزهم فتأتيهم أفكارا للقيام بهذا الفعل.

جدول رقم 20: يبين ما الشيء الذي يدفع المتنمر إلى التنمر داخل البث المباشر

النسبة	التكرار	الإجابة
%6.25	5	كان يوما ما متنمر عليه الغيرة من الضحية شعور المتنمر بالسيطرة داخل البث
%7.5	6	كان يوما ما متنمر عليه الغيرة من الضحية
%8.75	7	كان يوما ما متنمر عليه شعور المتنمر بالسيطرة داخل البث
%15	12	الغيرة من الضحية شعور المتنمر بالسيطرة داخل البث

%12.5	10	كان يوما ما متنمر عليه
%21.25	17	الغيرة من الضحية
%28.75	23	شعور المتنمر بالسيطرة داخل البث
%100	80	المجموع

جدول رقم 21: يبين تكرار ونسبة كل بديل من البدائل الشيء الذي يدفع المتنمر إلى التنمر داخل البث المباشر



من خلال الجدولين والدائرة النسبة أعلاه يتبن لنا أن 6.25% من المبحوثين يرون أن الشيء الذي المتنمر إلى التنمر داخل البث هو انه كان يوما ما متنمر عليه، الغيرة من الضحية وشعور

المتنمر بالسيطرة داخل البث بتكرار 5 من مجموع 80، و7.5% يرون انه كان يوما ما متنمر عليه، الغيرة من الضحية الشيء الذي يدفع المتنمر إلى فعل التنمر داخل البث بتكرار 6، 8.75% يرون أن من الأشياء التي تدفع المتنمر للقيام بهذا الفعل داخل البث هو كان يوما ما متنمر عليه وشعور المتنمر بالسيطرة داخل البث بتكرار 7، و15% كانت وجهة نظرهم أن الغيرة من الضحية وشعور المتنمر بالسيطرة داخل البث هو الشيء الذي يدفع المتنمر لهذا لفعل بتكرار 12 من بين 80، و12.5% وجهة نظرهم كانت أن الشيء الذي يدفع المتنمر لفعل التنمر داخل البث المباشر هو انه كان يوما ما متنمر عليه بتكرار 10، و 21.25% من أفراد العينة يرون أن الغيرة من الضحية هي الشيء الذي يدفع المتنمر للقيام بهذا الفعل بتكرار 17، و اخير 17. و اخير 18.25% من المبحوثين يرون أن شعور المتنمر بالسيطرة داخل البث هو الذي يدفع المتنمر لهذا الفعل بتكرار

وحسب جدول تكرار ونسبة كل بديل من بدائل الشيء الذي يدفع المتنمر إلى التنمر داخل البث المباشر يبين أن شعور المتنمر بالسيطرة داخل البث جاءت في المرتبة الأولى بنسبة 40.87% وبتكرار 47 من أصل 150 رد على هذا البديل، تليها الغيرة من الضحية كثاني اعلي نسبة بـ 34.78% بتكرار 40 وتليها كان يوما ما متنمر عليه كآخر إجابة بنسبة 24.35% بتكرار 28.

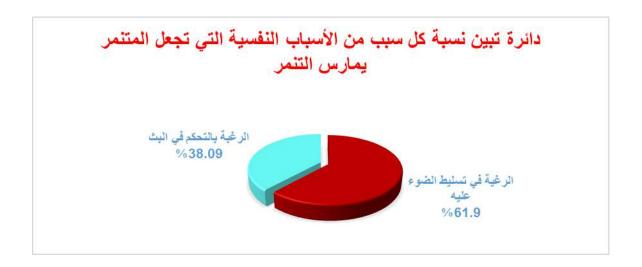
وهذا ما يفسر أن اغلب أفعال التنمر في تطبيق loops live ناتجة عن حب المتنمر للسيطرة داخل البث والشعور بها، وهذا راجع لدافع شخصي لدى المتنمر يدفعه للقيام بهذا الفعل كالغيرة من الضحية أو انه كان عرضة للتنمر في وقت سابق.

جدول رقم 22: يبن الأسباب النفسية التي تجعل المتنمر يمارس التنمر

النسبة	التكرار	الإجابة
%31.25	25	الرغبة في تسليط الضوء
		عيله
		الرغبة بالتحكم في البث
%50	40	الرغبة في تسليط الضوء
		عليه
%18.75	15	الرغبة بالتحكم في البث
%100	80	المجموع

جدول رقم 23: يبين تكرار ونسبة كل بديل من البدائل في الأسباب النفسية التي تجعل المتنمر يمارس التنمر

النسبة	التكرار	الإجابة
%61.90	65	الرغبة في تسليط الضوء عليه
%38.09	40	الرغبة بالتحكم في البث
%100	105	المجموع



من خلال الجدولين والدائرة النسبية أعلاه يتبين لنا أن31.25% من أفراد العينة يرون أنالرغبة في تسليط الضوء عليه والرغبة بالتحكم في البث هي من الأسباب النفسية التي تجعل المتنمر يمارس التنمر بتكرار 25، و50% من المبحوثين يرون أن الرغبة في تسليط الضوء عليه هي السبب النفسي الذي يدفع المتنمر للقيام بهذا الفعل بتكرار 40 من أصل 80، و18.75% يرون أن الرغبة بالتحكم في البث في السبب النفسي الذي يدفع المتنمرين للقيام بهذا الفعل بتكرار 15.

وحسب جدول تكرار ونسبة كل بديل من بدائلالأسباب النفسية التي تجعل المتنمر يمارس التنمر فإن إجابة الرغبة في تسليط الضوء عليه جاءت في المرتبة الأولى بنسبة 61.90% بتكرار من مجموع الإجابات 105، وتليها إجابة الرغبة بالتحكم في البث بنسبة 38.09% بتكرار 40.

من خلال هذه المعطيات نفسر أن ممارسة التنمر الالكتروني لمستخدمي تطبيق loops live هي من اجل الرغبة في تسليط الضوء عليهم والرغبة بالإحساس في وجود اهتمام نحوهم ومتابعة الآخرين لهم فهذا يحفزهم أكثر ويدفعهم للتنمر بغية لفت الانتباه والحصول على مزيد من الاهتمام والظهور أمام الآخرين كشخصية محورية مهمة وقوية تعلق وتنتقد عن طريق التنمر تحت شعار حرية التعبير خاصة انه فضاء الكتروني يصعب التحكم فيه ومراقبة كل تعليق خلال البث الحي.

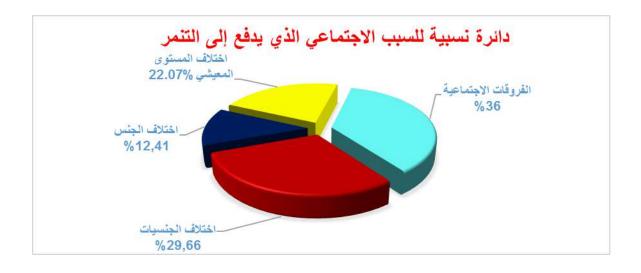
جدول رقم 24: يبين ما هو السبب الاجتماعي الذي يدفع إلى التنمر

النسبة	التكرار	الإجابة
%12.5	10	الفر وقات الاجتماعية
		اختلاف الجنسيات
		اختلاف الجنس اختلاف المستوى المعيشي
%1.25	1	الخدرف المسلوى المعيسي الفروقات الاجتماعية
701.25	'	الختلاف الجنسبات
		اختلاف الجنس
%10	8	الفروقات الاجتماعية
		اختلاف الجنسيات
		اختلاف المستوى المعيشي
%7.5	6	الفروقات الاجتماعية
		اختلاف الجنسيات
%2.5	2	الفروقات الاجتماعية
		اختلاف الجنس
%5	4	الفروقات الاجتماعية
		اختلاف المستوى المعيشي
%2.5	2	اختلاف الجنسيات
		اختلاف الجنس
%3.75	3	اختلاف الجنسيات
		اختلاف المستوى المعيشي
%26.25	21	الفرو قات الاجتماعية
%16.25	13	اختلاف الجنسيات
%3.75	3	اختلاف الجنس

%8.75	7	اختلاف المستوى المعيشي
%100	80	المجموع

جدول رقم 25: يبين تكرار ونسبة كل بديل من بدائل السبب الاجتماعي الذي يدفع إلى التنمر

النسبة	التكرار	الإجابة
%35.86	52	الفرو قات الاجتماعية
%29.66	43	اختلاف الجنسيات
% 12.41	18	اختلاف الجنس
%22.07	32	اختلاف المستوى المعيشي
% 100	145	المجموع



من خلال الجدولين و الدائرة النسبية يتبين لنا أن عشرة (10) أفراد بنسبة 12.5%يرون أن الفرو قات الاجتماعية، اختلاف الجنسيات، اختلاف الجنس، واختلاف المستوى المعيشي هي السبب الاجتماعي الذي يدفع إلى التنمر، وفرد واحد (1) بنسبة 12.5% يرى أن الفروقات الاجتماعية، اختلاف الجنسيات، واختلاف الجنس كسبب اجتماعي يدفع المتنمر إلى التنمر، و ثمانية (8) أفراد اختاروا الفروقات الاجتماعية، اختلاف الجنسيات واختلاف المستوى المعيشي كسبب اجتماعي يدفع إلى التنمر وجاء ذلك بنسبة 10%، و 7.5% من المبحوثين أجابوا أن الفرو

قات الاجتماعية واختلاف الجنسيات من الأسباب الاجتماعية التي تدفع إلي هذا الفعل بتكرار 6 أفراد، وفردان (2) وجهة نظرهم كانت أن الفرو قات الاجتماعية واختلاف الجنس من الأسباب الاجتماعية التي تدفع للقيام بهذا الفعل بنسبة 2.5%، و أربعة (4) آخرون يرون أن الفرو قات الاجتماعية واختلاف المستوى المعيشي كسبب اجتماعي يدفع المتنمر لفعل التنمر بنسبة 5%، و يرى فردان (2) أن اختلاف الجنسيات واختلاف الجنس من الأسباب الاجتماعية لممارسة هذا الفعل بنسبة 2.5%، كذلك 37.5% يرون أن اختلاف الجنسيات واختلاف المستوى المعيشي سبب اجتماعي لتنمر على الآخرين بتكرار 3 أفراد من العينة، و واحد و عشرون (12) فرد بنسبة 25.65%أجابوا أن الفروقات الاجتماعية هي السبب الاجتماعي القوي الذي يدفع إلى التنمر، و ثلاثة عشر (13) فردا أجابوا أنا اختلاف الجنسيات في السبب الاجتماعي وراء فعل التنمر بنسبة 16.5%، و ثلاثة (3) آخرون يرون أاختلاف الجنس هو السبب الاجتماعي وراء فعل التنمر بنسبة 3.75%، أما السبعة (7) أفراد الباقين فينظرون إلى أن اختلاف المستوى المعيشي هو السبب الاجتماعي الذي يدفع إلى ممارسة التنمر بنسبة 15.8%.

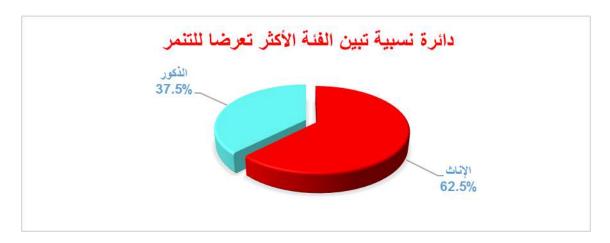
وحسب جدول تكرار ونسبة كل بديل من بدائل السبب الاجتماعي الذي يدفع إلى التنمر فإن الفروقات الاجتماعية تأتي في المرتبة الأولى بنسبة 35.86% وبتكرار 52 من أصل 145 إجابة، بعدها اختلاف في الجنسيات بنسبة 29.66%وبتكرار 43، تليها اختلاف المستوى المعيشي بنسبة 22.07% بتكرار 32، وأخيرا يأتي اختلاف الجنس كسبب اجتماعي يدفع إلى التنمر بنسبة 12.41%و بتكرار 18.

على حسب النتائج توضحان أبرز الأسباب التي تدفعا لمتنمرين لممارسة التنمر الالكتروني داخل تطبيق sloops live الفروق الاجتماعية، فالتدرج الاجتماعي والتقسيم الطبقي موجود منذ وقت طويل وارتبط هذا بالسلوك الاجتماعي للإنسان أيضا فالحالة المادية المختلفة للمتنمر تحفزه للقيام بهذا سوءا كانت حالته الاجتماعية جيدة بحيث تجعله يتفاخر ويتباهى بها ويحتقر من هو اقل منه من الناحية الاجتماعية وإذا كانت حالته الاجتماعية سيئة تجعله يستنكر لكل ما يقوم به الذي هو أحسن منه من الناحية المادية، كما أشار المبحوثين إلى سبب آخر و هو اختلاف الجنسيات، حيث يتم ممارسة التنمر بشكل كبير داخل البث المباشر في التطبيق بمجرد تعرف المتنمر على جنسية صاحب البث من خلال رؤية العلم بجانب اسم الحساب فيربط الموضوع بالمشاكل و الخلافات السياسية وحتى التاريخية في العالم العربي خصوصا التطبيع مع الكيان الصهيوني ضد القضية

الفلسطينية و ثورات الربيع العربي، في حقيقة الأمر لا يمكن أن يخلو تجمع بشري من الفرو قات الفردية و الاجتماعية ، لكن ثقافة المجتمع ككل و تربية الأفراد هي التي تتحكم بطريقة التعامل مع هذه الفرو قات التي لطالما كانت سببا للتنمر.

جدول رقم 26: يبين الفئة الأكثر تعرضا للتنمر

النسبة	التكرار	الإجابة
%62.5	50	الإناث
%37.5	30	الذكور
%100	80	المجموع



من خلال المعطيات الإحصائية أعلاه يتضح لنا أن الإناث هي الفئة الأكثر تعرضا للتنمر بمعدل 50 مفردة ونسبة 37.5%.

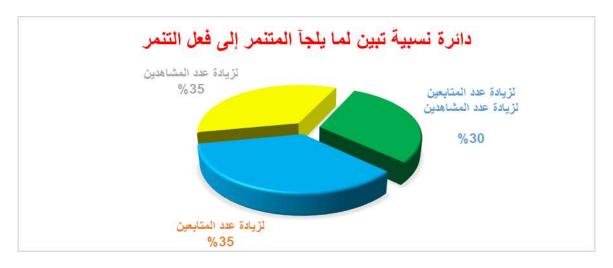
من خلال نتائج الجدول والدائرة النسبية نستنتج أن الإناث هي الفئة الأكثر عرضة للتنمر وهذا شيء منطقي، فإذا قمنا بالدخول إلى بث مباشر للإناث سنجد نسبة المشاهدة لديهن عالية مقارنة بالذكور وكذا النظر المجتمعية للمرأة في البلدان العربية وهذا ما يفسر تعرض هذه الفئة للتنمر من كلا الجنسين فهم يفعلون هذا من اجل ملء وقت الفراغ والتسلية عن طريق التجريح وإحراج الآخرين.

جدول رقم 27: يبين لما يلجآ المتنمر إلى فعل التنمر

النسبة	التكرار	الإجابة
%30	24	لزيادة عدد المتابعين لزيادة عدد المشاهدين
%35	28	لزيادة عدد المتابعين
%35	28	لزيادة عدد المشاهدين
%100	80	المجموع

جدول رقم 28: يبين تكرار ونسبة كل بديل من بدائل لما يلجآ المتنمر إلى فعل التنمر

النسبة	التكرار	الإجابة
%50	52	لزيادة عدد المتابعين
%50	52	لزيادة عدد المشاهدين
%100	104	المجموع



من خلال معطيات الجدولين والدائرة النسبية يتضح لنا أن المتنمر يلجأ إلى فعل التنمر لزيادة عدد المتابعين وزيادة عدد المشاهدين معا وجاء ذلك بمعدل 24 مفردة من العينة بنسبة 30%، ويلجأ لتنمر لزيادة عدد المتابعين فقط بتكرار 28 وبنسبة 35% كذلك يرى باقي المبحوثين العينة أن المتنمر يلجأ لهذا الفعل من اجل زيادة عدد المشاهدين فقط وذلك بتكرار 28 مفردة وبنسبة 35%.

وحسب جدول تكرار ونسبة كل بديل من بدائل لما يلجآ المتنمر إلى فعل التنمر فإن كل من البديلين لزيادة عدد المتابعين ولزيادة عدد المشاهدين تحصلا على نفس معدل التكرار بــ 52 من مجموع 104 وبنسبة 50% لكل منهما.

من خلال بيانات الجدول والدائرة في الأعلى يمكننا القول إن كل المتنمرين يقومون بأي شيء في حال انه هو صاحب البث المباشر فيسعى لفعل كل ما باستطاعته بغية زيادة

عدد المتابعين ورفع نسب المشاهدة للحصول على نقاط أكثر، ولا يهم إن كان هذا يؤذي الآخرين أم لا ما دام فعل التنمر يلفت الأنظار إليه ويمكنه من الحصول على ما يريد.

جدول رقم 29: يبين آراء المبحوثين على أي أساس يتم التنمر على الضحية في البث المباشر داخل التطبيق loops live

النسبة%	التكرار	الإجابة
%26.25	21	على أساس صوته على أساس لهجته على أساس انتمائه
%10	8	على أساس صوته على أساس لهجته
%6.25	5	علی أساس صوته علی أساس انتمائه
%11.25	9	على أساس لهجته على أساس انتمائه
%17.5	14	على أساس صوته
%10	8	على أساس لهجته
%18.75	15	على أساس انتمائه
%100	80	المجموع

جدول رقم 30: يبين تكرار ونسبة كل بديل من بدائل على أي أساس يتم التنمر على الضحية في البث المباشر داخل التطبيق loops live

النسبة	التكرار	الإجابة
%33.33	48	على أساس صوته
% 31.94	46	على أساس لهجته
% 34.72	50	على أساس انتمائه
%100	144	المجموع



من خلال المعطيات الإحصائية للجدولين وكذا الدائرة النسبية يتبين لنا أنواحد وعشرون (21) مفردة ترى أن التنمر في البث المباشر داخل تطبيق يتم على أساس الصوت، اللهجة والانتماء وهذا بنسبة 26.25%، وثمانية (8) أفراد من العينة يرون أن التنمر في البث المباشر يتم على أساس الصوت وعلى أساس اللهجة وهذا بنسبة 10%، وخمسة (5) آخرون يرون أن التنمر داخل تطبيق يتم على أساس الصوت والانتماء بنسبة 6.25%، ويرى تسعة (9) مبحوثين أن التنمر يكون على أساس اللهجة والانتماء بنسبة 11.25%، وأجاب أربعة عشر (14) مبحوث أن التنمر يتم على أساس صوت صاحب البث المباشر وجاء هذا بنسبة 17.5%، ومن وجهة نظر أخرى يتم التنمر على أصحاب البث على أساس لهجتهم وهذا بمعدل 8 مفردات من العينة نظر أخرى يتم التنمر على أصحاب البث على أساس لهجتهم وهذا بمعدل 8 مفردات من العينة

وبنسبة 10%، و يرى 18.75% من أفراد العينة انه يتم فعل التنمر داخل التطبيق على أساس الانتماء وذلك بمعدل 15 مفردة من أصل 80.

وحسب جدول تكرار ونسبة كل بديل من بدائل على أي أساس يتم التنمر على الضحية في البث المباشر داخل تطبيق loops live فإن التنمر على أساس الانتماء جاء في المرتبة الأولى بنسبة 34.72% بتكرار 50 من مجموع 140 بعدها يأتي التنمر على أساس الصوت بتكرار 48 و نسبة 33.33% و في الأخير يأتي التنمر على أساس اللهجة بنسبة 31.94% وبمعدل 64 تكرار.

هذه النتائج تبين لنا أن اغلب المبحوثين يرون أن انتماء الضحية لمنطقة ما أو مجتمع معين هو السبب الأول الذي يدفع المتنمر لتنمر على غير وهذا بسبب اختلافه عنهم من ناحية نمط معيشته أو لهجته أو ثقافته، أشاروا كذلك إلى صوت الضحية فهي من الحوافز التي تجعل المتنمر يقبل على مثل هذا الفعل فيقوم بتقليده بطريقة ساخرة أو الضحك عليه وتشبيهه بصوت من أصوات الحيوانات دون رد اعتبار لنفسية المتنمر عليه أو ما يترتب عن هذا الفعل.

المحور الرابع: مدى أثر التنمر على نفسية الضحية داخل التطبيق loops live المحور الرابع: مدى أثر التنمر على نفسية جدول رقم 31: يبين آراء المبحوثين حول تأثير التنمر داخل التطبيق loops live على نفسية الضحية

النسبة	التكرار	الإجابة
%92.5	74	نعم
%7.5	6	X
%100	80	المجموع
للبيق لوبس لايف	ضح ان كان التنمر داخل التع يؤثر في نفسية الضحية يؤثر في نفسية الضحية 92.5	الدائرة نسبية تو

من خلال الجدول والدائرة النسبية أعلاه يتضح لنا أن 92.5% يؤثر التنمر في نفسيتهم داخل تطبيق loops live وهذا بمعدل 74 رد من أصل 80 رد في المقابل 7.5% لا يؤثر التنمر في نفسيتهم داخل التطبيق وهذا بمعدل 6 ردود من أصل 80.

حسب المعطيات الإحصائية للجدول والدائرة النسبية نستنتج أن اغلب المبحوثين أجابوا أن هناك تأثير نفسي من فعل التنمر عليهم داخل التطبيق، وهذا ما قد يعرضهم لجملة من الاضطرابات النفسية التي قد تصل تأثيراتها السلبية على سلوك الفرد وتمتد لتنعكس على حياته اليومية مستقبلا لدرجة انه قد يصبح التنمر على الآخرين سلوكا لديه وهو ما يتطلب التعامل السريع من خلال احتواء الشخص الذي تم التنمر عليه وأيضا العمل على وقايته بعدة طرق.

جدول رقم 32: يبين يبين رأي المبحوثين حول ردة فعلهم إذا تم ممارسة فعل التنمر عليهم داخل التطبيق loops live

النسبة	تكرار	الإجابة
%40	32	اخرج من غرفة البث
%28.75	23	أتنمر عليه أيضا
%27.5	22	أتجاهل الموقف
%1.25	1	أقوم بحظر حسابه
%1.25	1	ابلغ على حسابه
%1.25	1	أرد عليه
%100	80	المجموع



من خلال معطيات الجدول والدائرة النسبية في الأعلى يتضح لنا أن40% من المبحوثين يفضلون الخروج من غرفة البث وهذا بمعدل 32 مفردة، و28.75% من المبحوثين يقومون بالتنمر على من تنمر عليهم أيضا وهذا بتكرار 23 رد من أصل 80، و27.5% من مفردات العينة يتجاهلون الموقف وجاء هذا بتكرار 22 مفردة، أما 1.25% فهي كانت من قبل 3 مفردات كل مفردة أجابت كتالي: ابلغ على حسابه، أقوم بحظر حسابه وأرد عليه بما أن السؤال كان يسمح بزيادة إجابة أو بديل آخر على حسب منظورهم أن السؤال كان به إجابة مفتوحة "غير ذلك".

تشيرا لنتائج إلى أن نسبة جيدة من المبحوثين ينسحبون من غرفة البث أو يتجاهلون الموقف أثناء قيام المتنمر بعملية التنمر وهذا لمنع تفاقم الأمر، لان بقائهم في غرفة البث والرد عليه سواء بالتنمر عليه أيضا أو بسبه وشتمه أو حتى بتقديم نصيحة فهذا سيستفزه أكثر ويعطيه شحنة من الغضب والكره اتجاههم مما يجعله يعلو بمستوى تنمره إلى مستوى أخر أقسى وأفظع، فإجابة المبحوثين تدل على مدى وعيهم وتصرفهم بعقلانية تجاه هذا الأمر و تصديهم لهذا الفعل كيلا يتم تكبير الأمر و تجنب الدخول في مواجهات مع المتنمرين من الممكن أن تجعلهم يصبحون أكثر تنمرا منهم.

جدول رقم 33: يبين كيف يكون شعور مستخدم التطبيق إذا تم التنمر عليه

النسبة	التكرار	الإجابة
%35	28	الحزن و الإحباط

%22.5	18	الخجل و الإحراج
%21.25	17	الرغبة في العزلة
%21.25	17	محاولة تغيير الشخصية
%0	0	إيذاء نفسك
%100	80	المجموع



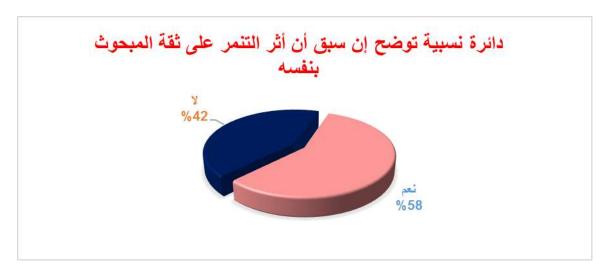
من خلال المعطيات الإحصائية للجدول والدائرة في الأعلى يتبين أن 35% من مبحوثين العينة يشعرون بالخجل يشعرون بالحزن والإحباط بمعدل 28 مفردة، و22.55%من مفردات العينة يشعرون بالخجل والإحراج عندما يتم التنمر عليهم وهذا بمعدل 18 مفردة، و21.25% من المبحوثين صرحوا بأنهم يرغبون في العزلة وآخرون بنفس النسبة وبنفس عدد المفردات 17 يحاولون تغيير شخصيتهم حينما يتم التنمر عليهم في المقابل لم يحاول أي أحد من أفراد العينة إيذاء نفسه وهذا حسب معطيات الجدول إذا جاء بنسبة 0% وبمعدل 0 مفردة من أصل 80.

تشير النتائج إلى أن فعل التنمر في تطبيق ينجم عنه شعور بالحزن والإحباط وهذا على حسب ما ورد في نتائج الجدول والدائرة في الأعلى، يمهد الإحساس بالحزن والإحباط إلى تأثيرات سلبية على الضحية خاصة إذا كان ذو طابع حساس وشخصية ضعيفة يؤثر فيه أي تصرف أو فعل غير متوقع لا يعجب الضحية يترتب عنه فقدان الثقة بالنفس والخجل، الرغبة في العزلة والانطواء التخوف من إقامة علاقات صداقة مع الآخرين والتفكير في الانتحار ... وما إلى غير ذلك من آثار نفسية واجتماعية طويلة المدى أو قصيرة المدى.

جدول رقم 34: يبين إن سبق أن أثر التنمر على ثقة المبحوث بنفسه

النسبة%	التكرار	الإجابة
%57.5	46	نعم

%42.5	34	У
%100	80	المجموع



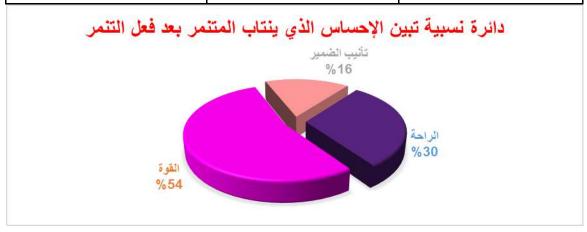
من خلال معطيات الجدول أعلاه يتبين لنا أن 57.5% من المبحوثين يؤثر التنمر على تقتهم بنفسهم وجاء هذا بتكرار 46 من مجموع 80 مبحوث في المقابل 42.5% لا يؤثر التنمر في تقتهم بنفسهم وجاء هذا بتكرار 34 من مجموع 80.

نفسر إجابة أغلبية المبحوثين في العينة بتأثير التنمر على ثقتهم بنفسهم بخطورة هذا الفعل على ضحايا التنمر الالكتروني، فالتنمر يمكنه أن يدمر قدرة الشخص المتنمر عليه على رؤية نفسه بإيجابيه فيبدأ بتصديق ما يقوله المتنمر وتبدأ تراوده أفكار عن انه شخص ضعيف وعديم الفائدة لا يستطيع ردع والتصدي لكلام المتنمر، وغالبا يتسبب هذا الفعل في حدوث أضرار واضطرابات نفسية للشخص المتنمر عليه ما لم يتم التدخل بإحدى الطرق لإيقافه، إلا أن هناك شق ايجابي في الأمر إذ أن هناك من لا يؤثر التنمر في ثقتهم بنفسهم و هذا أمر ايجابي و شيء جيد يدل على قوة شخصية هؤلاء و تمتعهم بالقدرة على مواجهة هذه المواقف فبإمكان هؤلاء المساعدة في التصدي لفعل التنمر و ردع من يقومون به عن طريق تقديم نصائح و إرشادات و القيام بملتقيات للذين يأثرون بهذا الفعل لتقوية شخصيتهم وثقتهم بنفسهم وإعطائهم الحل أما للتصدي و مواجهة هذا الفعل أو تجاهل الأمر كله و عدم إز عاج نفسهم بالتفكير فيه و الالتفات إلى ما هو أهم.

المحور الخامس: ما هو أثر التنمر على المتنمر داخل التطبيق loops live

جدول رقم 35: يبين الإحساس الذي ينتاب المتنمر بعد فعل التنمر

النسبة%	التكرار	الاجابة
%30	24	الراحة
%53.7	43	القوة
%16.2	13	تأنيب الضمير
%100	80	المجموع



من خلال الجدول والدائرة النسبية أعلاه يتضح لنا أن 53.7% من أفراد العينة يرون أن الإحساس الذي ينتاب المتنمر بعد ممارسته لفعل التنمر داخل التطبيق هو القوة بمعدل 43 مفردة، و 30% أجابوا أن إحساس المتنمر يكون الراحة بمعدل 24 مفردة، و 16% الباقون يرون انه يشعر بتأنيب الضمير بعد قيامه لهذا الفعل وهذا بمعدل 13 مفردة من مجموع 80 مفردة بالعينة.

من خلال هذا يمكننا تفسير قيام المتنمر لهذا الفعل بغية الشعور بالقوة على حسب وجهة نظر أغلبية المبحوثين، وهذا يدل على اتصاف المتنمر بالسلوك العدواني منذ الطفولة والعدوانية عند الأطفال تعتبر جزءا من تكوين شخصيتهم فغالبا ما يجرب الأطفال انتزاع ما يريدونه بالغصب وهذا ما يشعرهم بالقوة والسيطرة وهذا ما يحدث مع المتنمر، أشار المبحوثين إلى إحساس المتنمر بالراحة بعد قيامه بفعل التنمر وهذا ما يفسر لجوئه إلى البث المباشر لتخلص من الضغوطات النفسية والتخفيف عن النفس والشعور بالارتياح ، في حين أن هناك فئة ترى انه ينتابه شعور بتأنيب الضمير بعد قيامه بالتنمر على الغير داخل البث المباشر في التطبيق رغم معرفتهم بسوء ما يقومون به.

جدول رقم 36: يبين إن كان التنمر يزيد من قوة شخصية المتنمر

النسبة	التكرار	الاجابة
%35	28	نعم

%65	52	У
%100	80	المجموع



من خلال المعطيات الإحصائية يتضح لنا أن 65% أجابوا انه لا يزيد التنمر من قوة شخصية المتنمر وهذا المتنمر وهذا بمعدل 52 مفردة وبالمقابل 35% أجابوا انه نعم يزيد من قوة شخصية المتنمر وهذا بمعدل 28 مفردة من العينة.

تشير النتائج في الأعلى إلى أن التنمر لا يزيد من قوة شخصية المتنمر داخل تطبيق loops النعل، فعادة يسعى المتنمر إلى إضعاف شخصية المتنمر عليه بهذا الفعل، ليتمتع باللحظات التي يشعر فيها بقوته على الضحية، في حين أن بعض المبحوثين يرون انه يزيد فعلا من قوة شخصيته بجعله أكثر عدوانية وغطرسة.

جدول رقم 37: يبين رأي المبحوثين في التنمر داخل تطبيق loops live

النسبة	التكرار	الإجابة
%56.25	45	جذب الانتباه
%28.75	23	تعويض نقص معين
%15	12	الاستقواء
%100	80	المجموع



حسب المعطيات الإحصائية للجدول والدائرة النسبية يتبين أن 56.25% أجابوا أن المتنمرون يمارسون فعل التنمر من اجل جذب الانتباه إليهم وهذا بتكرار 45 مفردة، و28.75% أجابوا أنهم يمارسونه من اجل تعويض نقص معين لديهم مثلت 23 مفردة، أما 15% الباقية فيرى مفرداتها أنهم يمارسونه فقط من اجل الاستقواء وهذا بحسب إجابة 12 مبحوث.

تفسر النتائج الإحصائية أعلاه أن المتنمر يمارس فعل التنمر الالكتروني بغية جذب الانتباه إليه وهذا على حسب إجابة غالبية المبحوثين، فيلجأ المتنمر للقيام بهذا الفعل ليشعر انه محل اهتمام الآخرين ولتسليط الضوء عليه فهذا يشعره بالسعادة ويريحه ويخلصه من الضغوطات التي يتعرض لها يوميا سواء كانت نفسية، اجتماعية، أسرية، مدرسية وحتى في مكان العمل لهذا يلجئ إلى التنمر في الفضاء الالكتروني لإفراغ طاقته السلبية وكسر الروتين اليومي رغم علمه بخطورة الأمر الذي يقوم به وتأثيره السئ على الآخرين لكن هذا لا يهم مادام هذا لا يؤذيه هو شخصيا فيستمر بفعله هذا إلى أن يحقق هدفه و يحصل على مبتغاه، كما يجدر الإشارة إلى أن المبحوثين نوهوا إلى أن المتنمر يفعل هذا لتعويض نقص معين لديه و حاجته لملء فراغ عنده ، فلو كان سوي التفكير ذو عقل سليم و سلوك طبيعي لسعى لتعويض هذا النقص بشيء مفيد كمطالعة الكتب، ممارسة الرياضة أو تعلم حرفة ما ... لكنه يفضل الدخول إلى العالم الافتراضي ، يرتاد التطبيقات ، يدخل في البث المباشر لشخص ما ويبدأ بممارسة التنمر على هذا الشخص أو هو من يقوم بالبث و يبدأ بالرد على التعليقات بشكل سيء أو طردهم من البث أو حظرهم نهائيا و كل يقوم بالبث و يبدأ بالرد على التعليقات بشكل سيء أو طردهم من البث أو حظرهم نهائيا و كل هذا يدل على انه إنسان ذو مشاكل و غير طبيعى يفتقد إلى الوعي.

جدول رقم 38: يبين إن كان فعل التنمر يكسب المتنمر شعبية ام يحمي الشخص من أن يكون ضحية للمتنمرين داخل التطبيق

النسبة	التكرار	الإجابة
%66.25	53	يكسب المتنمر شعبية داخل
		التطبيق
%33.75	27	يحمي الشخص من ان يكون ضحية للمتنمرين
		ضحية للمتنمرين
%100	80	المجموع



من خلال الجدول والدائرة النسبية يتبين أن 66.25% يرون أن التنمر داخل تطبيق يكسب المتنمر شعبية داخل التطبيق بمعدل 53 مفردة في المقابل 33.75% يرون انه يحمي الشخص من أن يكون ضحية للمتنمرين بمعدل 27 مفردة من مجموع 80 مفردة.

وكما تبين لنا في نتائج سابقة كنا قد أشرنا إلى أن المتنمر يلجأ لتطبيق loops live ممارسة التنمر الالكتروني فيه للفت الانتباه والإحساس بالقوة وها هي نتائج الجدول في الأعلى تؤكد لنا ما سبق فغالبية المبحوثين يرون أن المتنمر يمارس فعله هذا بغية كسب شعبية داخل التطبيق، يسعى الناس بطبيعتهم إلى كسب شعبية واهتمام الآخرين، لكن الشعبية تأتي من السلوك الصحيح والحكيم وإتباع سلوكيات غير عادية فإنها تكسب المرء شعبية مؤقتة فقط ، من بين الطرق السليمة لكسب شعبية هو السلام الداخلي و هذا ما لا يتمتع به الشخص المتنمر ففي مكان السلام يوجد لديه العنف والعدوانية، صحيح أنها تكسبه شعبية داخل التطبيق لكن سرعان ما يمل منه الناس ويكر هونه فهي غير دائمة، و هناك من يرى أن التنمر لا يكسبه شعبية بل يجعل المرء منه الناس ويكر هونه فهي غير دائمة، و هناك من يرى أن التنمر لا يكسبه شعبية بل يجعل المرء

ينفر منه بمجرد الإحساس من الولهة الأولى أن هذا الشخص متنمر فيقرر عدم الدخول إلى البث المباشر له أو حظره كليا كي لا يظهر أمامه مجددا في الصفحة الرئيسية للتطبيق.

جدول رقم 39: يبين تقييم المبحوث لمدى انتشار التنمر داخل تطبيقloops live

النسبة%	التكرار	الإجابة
%85	68	بشکل کثیر
%15	12	بشكل قليل
%100	80	المجموع



حسب بيانات الجدول والدائرة النسبية أعلاه يتضح لنا أن 85% قيموا مدى انتشار التنمر داخل تطبيق loops live بشكل قليل بتكرار 68، و15% قيموا انتشاره بشكل قليل بتكرار من أصل 80.

من خلال نتائج الجدول والدائرة نستتج فعل التنمر داخل تطبيق منتشر وبكثرة وعلى حسب المبحوثين فان من أسباب انتشار ظاهرة التنمر الالكتروني أسباب سوسيولوجية وأسباب السيكولوجية، فمن الناحية السيكولوجية عادة يكون المتنمر من الشخصيات السيكوباتية حيث يلجأ إلى التنمر نتيجة اضطراباته السلوكية التي تحتاج إلى علاج وتدخل من قبل أشخاص مهنيين مثل المختصين في طب النفس، فالمتنمر يمارس التنمر داخل تطبيق loops live من الجل التسلية والمرح والقضاء على الملل وملء الفراغ، وتزيد ممارسته لهذا الفعل كلما لقي تفاعلا من

الإطار التطبيقي

المتابعين أو مشاهدين البث فتزيد فيه شحنة المواصلة و الاستمرار في هذا لأن الأمر أصبح ممتع بنسبة له و مشوق أكثر.

النتائج العامة للدراسية:

من خلال تحليل النتائج الخاصة بالدراسة توصلنا إلى النتائج التالية:

- أن مستخدمي تطبيق oops liveايستعمله كلا الجنسين من ذكر و أنثي ونسبهم متقاربة .
 - أغلب مستخدم تطبيق loops liveاتتراوح أعمار هم من 21 إلى 25 سنة.
 - أثبتت نتائج الدراسة أن أغلب مستخدمي التطبيق بنسبة عالية جدا مستواهم جامعي.

المحور الأول: عادات وأنماط مستخدمي تطبيق loops live

- معظم مستخدمي يرون أن الوقت المناسب لدخول التطبيق واستعماله في الليل.
 - كل المستخدمين ماعدا القليل يفضل استخدام التطبيق بالهاتف المحمول.
- أظهرت الدراسة أن مستخدمي تطبيق يستعملونه مرة في اليوم إمرتين في اليوم بنسب
 متقاربة جدا.
 - أثبتت الدراسة أن مستخدمي تطبيق يستخدمون التطبيق أكثر من 5ساعات.

المحور الثاني: أشكال التنمر التي تحدث داخل البث المباشر loops live

- أكدت الدراسة إن الطريقة التي يمارس بها المتنمر فعل التنمر على الضحية من خلال السخرية والاستهزاء أكثر من الأفعال الأخرى.
 - أغلب المستخدمين للتطبيق أقروا أنهم لم يكونوا طرفا في مشكلات التنمر
 - أقرا كل مستخدمين التطبيق ماعدا القليل أنهم حظروا لبث كان في التنمر.
 - أظهرت الدراسة أن معظم المستخدمين للتطبيق تعرضوا للتنمر.
 - أكدت الدراسة أن أغلبية الكبيرة لمستخدمي التطبيق تعرضوا للطرد من داخل البث .
- أثبتت الدراسة أن الطريقة التي يفضلها المتنمر للتنمر على الضحية من خلال التقليل من قيمة الضحية .

المحور الثالث: السبب الذي يجعل المتنمر داخل تطبيق loops live يتجه إلى فعل التنمر على الضحية

- يعتبر اغلب المبحوثين أن الفعل تنمر ا بمجرد حدوثه من المرة الأولى.

- اجمع اغلب المبحوثين أن المتنمرون يرتادون تطبيق لوبس لايف ويدخلون للبث المباشر فقط من اجل الاستقواء وملء أوقات الفراغ عن طريق التسلية والمزاح.
- أظهرت الدراسة أن اغلب المتنمرين يعانون من اضطرابات مزاجية، فهي تؤثر على أفعالهم وتقودهم إلى ممارسة فعل التنمر.
 - اقر معظم المبحوثين انه راودتهم أفكارا تدفعهم لممارسة التنمر.
- تبين من خلال النتائج أن الشيء الذي يدفع المتنمر للقيام بفعل التنمر هو حب السيطرة والشعور بها وكذلك غيرة الشخص المتنمر من الضحية.
- أظهرت نتائج الدراسة أن الرغبة في تسليط الضوء على الشخص المتنمر هي سبب من الأسباب النفسية التي تجعله يقوم بهذا.
- أكد اغلب المبحوثين أن للتنمر أسباب اجتماعية مختلفة تدفع المتنمر لممارسة التنمر ومن بين هذه الأسباب الفروقات الاجتماعية فهي تدفع المتنمر دائما لنظر إلى الجانب المادي للضحية، وعلى هذا الأساس يقوم بفعل التنمر.
- أثبتت الدراسة أن أكثر فئة يتم التنمر عليها هي الإناث، وهذا راجع إلى نظرة المجتمع العربي للمرأة ولكون الذكور يتسمون بطابع الانفعالي والاندفاعي، أما الإناث فينجرون وراء فطرة الغيرة لديهم.
- أظهرت نتائج الدراسة أن المتنمرون يمارسون فعل التنمر داخل تطبيق بغية رفع نسب المشاهدة داخل البث وزيادة عدد المتابعين حسابه، و وجد أن التنمر على الآخرين هو السبيل الأقرب لتحقيق هذين الهدفين.
- أكدت الدراسة أن انتماء الشخص يجعله عرضة للتنمر وذلك بسبب العنصرية لدى الشخص المتنمر ويرتبط هذا بعدة عوامل كاختلاف في المعيشة والثقافة واللهجة وسياسية البلدان العربية مما يجعل البث المباشر عبارة عن ميدان لتصفية الحسابات والخلافات.

المحور الرابع: مدى أثر التنمر على نفسية الضحية داخل التطبيق البث المباشر loops

- معظم ضحايا التنمر تتأثر نفسيتهم جراء ممارسة التنمر الالكتروني عليهم.
- بينت الدراسة درجة وعي مستخدمي تطبيق بانسحابهم من غرفة البث وتجاهلهم الموقف كرد فعل على ممارسة التنمر عليهم.

- اقر مستخدمي تطبيق بأنهم يشعرون بالحزن والإحباط والخجل والإحراج وراء كل فعل تتمر يتعرضون له، وهذا يتسبب لهم بمشاكل من الناحية النفسية والاجتماعية.
- أكد اغلب مستخدمي تطبيقبأن تعرضهم لتنمر يؤثر كثيرا على ثقتهم بنفسهم، ويرجع هذا لطبيعة شخصيتهم إما ضعيفة أو حساسة فيصعب عليهم تقبل فعل التنمر.

المحور الخامس: ما هو أثر التنمر على المتنمر داخل التطبيق loops live

- اقر مستخدمي تطبيق أنهم يشعرون بالقوة والراحة بعد ممارسة التنمر على الآخرين ونادرا مايحسون بتأنيب الضمير.
 - أكدا غلب المبحوثين أن ممارسة فعل التنمر لا يزيد من قوة شخصية المتنمر.
- أثبتت الدراسة أن المتنمر يمارس فعل التنمر داخل التطبيق بغية لفت الانتباه اليه والحصول على اهتمام مستخدمي تطبيق.
- حسب آراء المبحوثين فإن المتنمر يتعمد ممارسة التنمر لكسب شعبية داخل التطبيق وهذا
 لدرايته بطبيعة تفكير المجتمعات العربية ووراء ماذا تنجر.
- تبين الدراسة أن التنمر داخل تطبيق منتشر وبكثرة، ويبدو انه مستمر إلى اجل غير معروف ما لم يتم التدخل الفوري لمنع انتشاره و تفشيه بين مستخدمي هذا التطبيق.



وفي نهاية هذه المذكرة ومما سبق يمكننا من خلال هذه الدراسة أن نسلط الضوء على كل الجوانب المتعلقة بموضوع الدراسة والموسوم ب عنوان: أثر التنمر الإلكتروني على مستخدمي مواقع التواصل الاجتماعي مستخدمو تطبيق loops live أنموذجا، وعلى حسب هذا وضعنا و وظفنا كل الجوانب النظرية والعملية اللازمة لهذه الدراسة، حيث عرضنا كل المفاهيم والنظريات في الجانب المنهجي من الدراسة وعرضنا كل النتائج بتحليلاتها وتفسيراتها في الجانب التطبيقي للدراسة، وهذا تطلب منا دراسة واسعة في هذا الموضوع، يضاف إلى ذلك الجوانب الشخصية التي فرضت نفسها في الدراسة.

بالخوض في ظاهرة التنمر الالكتروني نجد أنها متشعبة الأطراف، ولاحظنا من خلال الدراسة أنها مقترنة بالعديد من المشكلات والظواهر الاجتماعية التي امتدت جذورها إلى المواقع الافتراضية، ولذلك ولوضع حل لهذه الظاهرة، يجب إيجاد حلول لباقي الظواهر، من ترسيخ للقيم الاجتماعية، وثقافة التنوع الاجتماعي، وتقبل الآخر، ما يستلزم تكثيف وتكاتف جهود العديد من القطاعات، بداية من الأسرة والمدرسة للتوعية، وصولا إلى الأمن السيبراني والقانون للردع.

لقد توصلنا في نهاية الدراسة إلى هذه النتائج:

أن من عادات وأنماط مستخدمي تطبيق loops live أنهم يستخدمونه في الفترة الليلية عن طريق الهاتف المحمول مرة إلى مرتين في اليوم لمدة تزيد عن خمس ساعات.

تتعدد أشكال التنمر التي تحدث داخل البث المباشر على تطبيق loops live، إذ أكدت الدراسة أن السخرية والاستهزاء هي أكثر طريقة يلجأ إليها المتنمرون لإيذاء الضحية، وأظهرت الدراسة أن معظم مستخدمي هذا التطبيق لم يسلموا من التنمر فيه إما بالطرد من غرفة البث أو بالتقليل من قيمة الضحية.

تتعدد الأسباب والدوافع التي تجعل المتنمر يقدم على فعل التنمر داخل تطبيق loops live حيث الأغلبية فيه تعتبر فعل التنمر تنمرا من المرة الأولى وترى أن المتنمر يرتاد تطبيق loops live من أجل الاستقواء وملء أوقات الفراغ من خلال التسلية والمزاح، إضافة إلى المزاجية التي يقدم من ورائها الشخص بارتكاب فعل ما إما جيد أو سيء كذلك المتنمر فهو ينجر وراء مزاجيته، وصرح غالبية مستخدمي تطبيق loops live فعلا راودتهم أفكارا مسبقة تدفعهم للإقدام على فعل التنمر من أجل الشعور بالسيطرة و الإحساس باهتمام الآخرين به و رفع نسبة المشاهدة لديه

في البث الحي زيادة متابعين حسابه وجعل الضحية يحس بضعف شخصيته و فقدانه لثقته بنفسه ويرجع كل هذا للفر وقات الاجتماعية بينه و بين الضحية و لانتمائه العرقي.

تختلف آثار التنمر الإلكتروني على الصحة النفسية للضحية فمنها من هي طويلة لمدى ومنها من هي قصيرة المدى، ومن الآثار التي يتركها هذا الفعل الحزن، الإحباط، الخجل والإحراج، ومدى تأثر الضحية بهذا يختلف على حسب درجة وعي المستخدمين فمنهم من يتصدى لهذا بتجاهل الموقف والخروج من غرفة البث وبذلك يكون قد حمى نفسه من واقع التنمر عليه.

أما فيما يخص الأثر الذي يترتب من فعل التنمر على المتنمر نفسه فهو يشعره بالقوة والراحة ومن وجهة نظر المبحوثين فهو لا يزيد من قوة شخصيته بل سلوكه العدواني هذا يزيده فقط غطرسة، كره وغرور، ورغم تيقنه وتيقن الآخرين بسوء هذا السلوك غير سوي إلا أنه يلفت الانتباه إليه ويكسبه شعبية داخل التطبيق، و للأسف الشديد فظاهرة التنمر الإلكتروني سواء في تطبيق داخل التطبيق، و للأسف الشديد فظاهرة التواصل الاجتماعي فهو أخذ في الانتشار و التوسع لقلة الرقابة على هذه الظاهرة في الفضاء الالكتروني و لصعوبة الصعوبة الستحكم فيها من أجل الحدد من انتشارها وتفاقم.

قائمة المصادر والمراجع

<u>المعاجم والقواميس:</u>

1. معجم الوجيز معجم اللغة العربية الهيئة المصرية للمطابع الأميرية، القاهرة،2001.

الكتب:

- 1. أبو إصبع صالح خليل: استراتيجيات الاتصال وتأثيراته، ط1، دار مجدلاوي للنشر والتوزيع، الأردن، 2005.
- 2. أنجرس موريس: منهجية البحث العلمي في العلوم الإنسانية، ترجمة بوزيد صحراوي و آخرون، ط 2، دار القصبة للنشر، 2004.
 - 3. ترجمة. على حسين حجاج: نظريات التعليم، ج 2، علم المعرفة، الكويت، 1978.
- 4. حسن إسماعيل محمود: مبادئ علم الاتصال ونظريات التأثير، ط2، الدار العالمية للنشر والتوزيع، القاهرة، 2003.
- دليو فضيل: الاتصال مفاهيمه نظرياته وسائله، ط1، دار الفجر للنشر والتوزيع، القاهرة،
 2003.
 - 6. رزق دياب سهيل: مناهج البحث العلمي، دط، غزة فلسطين مارس 2003م.
- 7. عبد الحميد محمد: نظريات الإعلام واتجاهات التأثير، ط3، عالم الكتاب، القاهرة، 2004.
- عليان ربحي مصطفى، غنيم عثمان محمد: مناهج وأساليب البحث العلمي النظرية والتطبيق، ط 1، دار الصفاء للنشر والتوزيع، عمان، الأردن، 2000.
- 9. قندليجي أمر إبراهيم: البحث العلمي واستخدام مصادر المعلومات التقليدية الالكترونية، ط 1، دار اليازوري العلمية للنشر والتوزيع، د ب، د س.
 - 10. ماجد ريما: منهجية البحث العلمي، دط، مؤسسة فريدريش ايبرت، لبنان ،2012.
 - 11 محمود محمد سرحان: مناهج البحث العلمي، ط3، دار الكتب، صنعاء، 2019.
- 12. المشهداني سعد سلمان: مناهج البحث الإعلامي، ط1، دار الكتاب الجامعي، الإمارات، 2017.
- 13. المشوخي حمد سلمان: تقنيات ومناهج البحث العلمي، ط 1، دار النهضة العربية، القاهرة، 2002.
- 14. المغربي كامل محمد: أساليب البحث العلمي في العلوم الإنسانية والاجتماعية، ط1، دار الثقافة، عمان، 2006.

15. الهنداوي علي، الزغول عماد: مدخل إلى علم النفس، ط 8، دار الكتاب الجامعي، الإمارات العربية المتحدة، 2014.

لأطروحات والمذكرات العلمية:

- 1. بوخنوفة عبد الوهاب: المدرسة التاميذ والمعلم وتكنولوجيا الإعلام والاتصال، أطروحة دكتوراه، كلية العلوم السياسية والإعلام، قسم علوم الإعلام والاتصال، جامعة الجزائر،2007.
 - 2. بودبوزة زينب: التنمر الالكتروني و تأثيره على مستخدمي مواقع التواصل الاجتماعي دراسة ميدانية على عينة من مستخدمي facebook , المدانية على عينة من مستخدمي instgram,youtube,twitter، مذكرة لنيل شهادة ماستر، اتصال جماهيري، قسم العلوم الإنسانية، كلية العلو الإنسانية و الاجتماعية، جامعة ام بواقي، الجزائر، 2021/2020.
- 3. خدنة يسمينة: البحث العلمي في الجامعة الجزائرية، أطروحة مقدمة لنيل شهادة الدكتوراه علوم في علم الاجتماع، إدارة الموارد البشرية، علم الاجتماع، كلية علوم الإنسانية والاجتماعية، جامعة محمد لمين دباغين، سطيف الجزائر، 2018/2017.
 - 4. سليماني اسماء، مقدم نسرين: واقع التنمر الالكتروني في الالعاب كثيفة اللاعبين (MMOGs) لعبة بابجي (PUBG) نمودجا، مذكرة لنيل شهادة ماستر، سمعي بصري، علوم الاعلام والاتصال، العلوم الانسانية والاجتماعية، قاصدي مرباح ورقلة، الجزائر، 2020/2019.
 - 5. عدنان هاشم مروة: نظرية باندورا، ماجستير طرائق تدريس الرياضيات، قسم الدراسات العلية، كلية التربية الأساسية، جامعة المستنصرية، العراق.

المجلات العلمية:

1. بن هايف خلف الرقاص خالد: التنمر الالكتروني وعلاقته بالاتجاه نحو التطرف لدى عينة من طلاب الجامعة، المجلة العربية للنشر العلمي، العدد 29، د م، السعودية، 2021.

- 2. خمقاني مباركة: أساليب وأدوات جمع البيانات، مجلة الذاكرة، العدد 9، جامعة قاصدي مرباح، ورقلة ،2017.
- 3. شرارة حياة، حاسي مليكة: التنمر الالكتروني دراسة نظرية في الأبعاد والممارسات،
 مجلة الإعلام والمجتمع، جامعة الشهيد حمه لخضر الوادي، عدد 01، الجزائر، 2020.
- 4. المكانين هشام عبد الفتاح، يونس نجاتي احمد، الحيارى غالب محمد: التنمر الالكتروني لدى عينة من الطلبة المضطربين سلوكيا وانفعاليا في مدينة الزرقا، مجلة الدراسات التربوية والنفسية، جامعة السلطان قابوس، عدد12، الأردن، 2018.
- 5. هاشم محمد ثناء: واقع ظاهرة التنمر الالكتروني لدى طلاب المرحلة الثانوية في محافظة الفيوم وسبل مواجهتها، مجلة جامعة الفيوم للعلوم التربوية والنفسية، ج 2، العدد 12، مصر، 2019.

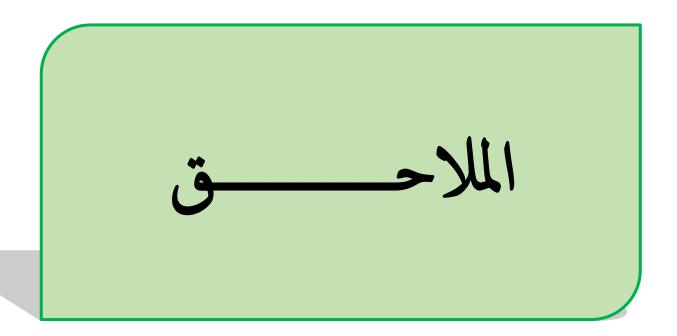
مصادر أجنبية:

- 1. Ditch the label, brand watch ,cyber bullying and hate speech, 2013.
- 2. Trolley B. Hanel C. & Shields L. (2009 March. Cyberbullying and Cyber balance: Cultivating respect for technology. Paper based on a program presented at the American Counseling Association Annual Conference and Exposition Charlotte
- 3. Willard, N, E: Cyber bullying and cyber threats, Research Press, 2007

المواقع الالكترونية:

- 17:35https://www.oxfordlearnersdictionaries.com/definition/.1
- 2. قاموس المعاني النسخة الالكترونية https://www.almaany.com/ar/dict/ar-
 - 3. لموقع الرسمي لتطبيق لوبس لايف للبث

المباشر https://www.loopslive.com/#/live/index



جامعة قاصدي مرباح _ورقلة _ كلية العلوم الإنسانية والاجتماعية

تخصص: سمعي بصري

قسم: علوم الإعلام والاتصال

استبيان



حول:

الأثر الذي يتركه التنمر الالكتروني على مستخدمي تطبيقloops live

دراسة على عينة من مستخدمي تطبيق loops live

بعد التحية والسلام:

في إطار إجراء بحث علمي يرجى منكم ملء هذه الاستمارة بدقة مع العلم أن كافة المعلومات المدلى بطار إجراء بحث علمية التامة المتعدم الأغراض علمية، وستحظى بالسرية التامة

إعداد الطالبتين:

لمياء مزوار/ آية مزوار

إشراف:

الزاوي محمد الطيب

استنادا إلى الأسئلة الفرعية قمنا بتحضير مسودة تشمل بعض الأسئلة التي تمثل مؤشرات الدراسة، وبعد استكمالها ومناقشتها مع الأستاذ المشرف قمنا بتوزيع نموذج استمارة المقابلة على مجموعة من الأساتذة المحكمين وهم كالتالى:

- استاذ عبد القادر بودربالة (استاذ محاضر أ)
 - استاذ عبد القادر قندوز (استاذ محاضر أ)

وبعد استرجاع استمارات التحكيم لاحظنا بعض اختلافات بين الأساتذة المحكمين فأخذنا برأي الأغلبية في صياغة أسئلة الاستبيان، وقمنا بتوزيعها على مستخدمي تطبيق loops live من مختلف الجنسيات عبر مواقع التواصل الاجتماعي التالية:

ايمايل، انستغرام، واتساب.

	أنثى		البيانات الشخصية: الجنس: ذكر
			السن:
ن 21 الى25 سنة	م		من 15 إلى 20 سنة
31 إلى 35 سنة	من		من 26 إلى 30 سنة
أكبر من 40 سنة	i	:	من 36 إلى 40 سنة
ثانوي ابتدائي		متو سط جامعي	المستوى التعليمي:
loops l	•		محور الأول: ما هي عاداد 1-ماهر الوقت المناسب لد
		في الظهر	في الصباح في المساء
		ق loops live؟	2-كيف تستخدم هذا التطبير
	بيوتر	ILZA	الهاتف المحمول اللوح الالكتروني
		!loops live	3-كم مرة تستخدم تطبيق
] مرتين في اليوم]	مرة في اليوم أكثر من مرتين

4-كم تستغرق من وقت على تطبيق loops live؟	
من ساعة الى ساعتين من 3الى 5ساعات	
أكثر من 5 ساعات	
المحور الثاني: أشكال التنمر التي تحدث داخل البث المباشر لوبس	
ملاحظة: يمكن اختيار إجابتين	
1-ما هي الطريقة التي يمارس بها المتنمرون فعل التنمر في تطبيق loops live؟	
السخرية والاستهزاء السب والشتم والقذف	
التهديد الطرد من غرفة البث	
2-هل سبق لك أن كنت طرفا في أحد مشكلات التنمر على تطبيق loops live؟	
\text{ \ \exit{ \text{ \text{ \text{ \text{ \text{ \text{ \text{ \text{ \	
3-هل حضرت من قبل لبث كان فيه التنمر داخل التطبيق loops live?	
نعم	
4-هل سبق أن تعرضت للتنمر في تطبيقloops live ؟	
نعم لا	
لــــــا 5-إذا كانت الإجابة نعم فكيف تعرضت للتنمر داخل البث؟	
كيف تعرضت للتنمر داخل البث؟	
من خلال التعليق المكتوب	
من خلال الصوت	
6-هل تعرضت للطرد من البث المباشر داخل التطبيق loops live ؟	
نعم لا	
X	

7-برأيك كيف يتم التنمر على الضحية داخل البث المباشر ؟
التقليل من قيمة الضحية
الإهانة
الطرد من البث
المحور الثالث: السبب الذي يجعل المتنمر داخل تطبيق loops live يتجه إلى فعل التنمر على الضحية
ملاحظة: يمكن اختيار إجابتين
1-برأيك متى تعتبر الفعل تنمرا
من المرة الأولى
إذا استمر هذا الفعل
2- ما الأسباب الأكثر شيوعا في ممارسة فعل التنمر الإلكتروني في نظرك؟ الانتقام من الآخرين لأن المتنمر عليهم يستحقون ذلك من أجل المرح كره المتنمر للمتنمر عليه للشعور بالقوة تقليدا للمتنمرين 3- هل المزاجية لها أثر في التنمر؟ لا نعم لا
4- هل سبق أن راودتك أفكار دفعتك للتنمر؟ نعم لا
5ما الشيء الذي يدفع المتنمر إلى التنمر داخل البث المباشر ؟
کان یوما ما متنمر علیه
الغيرة من الضحية

شعور المتنمر بالسيطرة داخل البث المباشر	
5-ماهي الأسباب النفسية التي تجعل المتنمر يمارس التنمر ؟	
الرغبة في تسليط الضوء عليه	
الرغبة في التحكم في البث	
6-ما هو السبب الاجتماعي الذي يدفع إلى التنمر ؟	
الفروقات الاجتماعية	
اختلاف الجنسيات	
اختلاف الجنس	
اختلاف المستوى المعيشي	
7-من الفئة التي تتعرض للتنمر أكثر من غيرها ؟	
الذكور الإناث	
لزيادة عدد المتابعين الزيادة عدد المشاهدين	
و- على أي أساس يتم التنمر على الضحية في البث المباشر د	داخل التطبيقloops live ؟
على صوته	
على لهجته على الهجته	
انتمائه	
المحور الرابع: مدى أثر التنمر على نفسية الضحية داخل التط	طبيق المباشر لوبس
ملاحظة: يمكنك اختيار إجابتين	
1- برأيك هل التنمر داخل التطبيق loops live يؤثر في نفس	سية الضحية ؟
نعم لا	
2-برأيك ما هي ردة فعلك إذا تم ممارسة فعل التنمر عليك داخل	خل التطبيق loops live؟
أتجاهل الموقف أخرج من غرفة البث	
أتنمر عليه أيضا	

سلوك آخر، أذكره:
3-كيف يكون شعورك إذا تم التنمر عليك ؟
الحزن و الإحباط الرغبة في العزلة
محاولة تغيير الشخصية الخجل و الإحرج
إيذاء نفسك
4-هل سبق أن أثر التنمر على ثقتك بنفسك ؟
نعم لا ا
المحور الخامس: أثر التنمر على المتنمر داخل التطبيق loops live
1-ما الإحساس الذي ينتاب المتنمر بعد فعل التنمر؟
الراحة القوة تأنيب الضمير
2-حسب رأيك هل يزيد التنمر من قوة شخصية المتنمر ؟
نعم
3يمارس المتنمر فعل التنمر في تطبيق Loops live من أجل:
جذب الانتباه تعويض نقص معين
الاستقواء
4-برأيك هل التنمر داخل التطبيق loops live ؟
يكسب المتنمر شعبية داخل التطبيق
يحمي الشخص من أن يكون ضحية للمتنمرين
5-حسب رأيك ما هو تقيمك لمدى انتشار التنمر داخل تطبيقloops live ؟
بشکل کثیر بشکل قلیل اسکا کثیر