السلوكيات السامة عبر الانترنت لدى الشباب (دراسة مجتمعية)

م.د. مصطفى حسوني علي

Mustafahasony6@gmail.com

مديرية تربية واسط/ م. الصناديد للبنين

الملخص

استهدف البحث الحالي التعرف على:

١. السلوكيات السامة عبر الانترنت لدى الشباب.

٢. الفروق ذات الدلالة الاحصائية في السلوكيات السامة عبر الانترنت على وفق متغيري الجنس(ذكور , اناث) والعمر.

وتحدد البحث الحالي بمراكز شباب ورياضة محافظة واسط للعام (٢٠٢٥-٢٠٢٦) ولتحقيق اهداف البحث اعتمد الباحث مقياس (Díaz-Moreno et al., 2025) المعد وفق نظرية كويرت (Kowert, 2020) وبعد التأكد من اجراءات الترجمة تكون المقياس من (١٨) فقرة موزعة على مجالين هما (الارتكاب و الايذاء) واستخرجت الخصائص السيكومترية من الصدق والثبات, وتكونت عينة البحث من (٣٠٠) شاب وشابة من عمر (١٨-٣٠) سنة وبعد معالجة البيانات توصل البحث الى النتائج الآتية.

١. لا توجد سلوكيات سامة عبر الانترنت لدى أفراد العينة.

٢. لا توجد فروق ذات دلالة احصائية في السلوكيات السامة عبر الانترنت وفق متغيري الجنس (ذكور – اناث) والعمر.

الكلمات المفتاحية: السلوكيات السامة، مرحلة الشباب.

Toxic Online Behaviors Among Youth

(A Community-Based Study)

Asst. Prof. Dr. Mustafa Hassony Ali

Wasit Directorate of Education / Al- sanadid

Secondary School for boys

Abstract

The present study aims to indicate :-

The toxic online behaviors among youth ١-

2-Statistically significant differences in toxic online behaviors according to the sex (male, female) and age٣-

This research was confined to youth and sports centers in Wasit Governorate during the academic year 2025-2026. To attain its objectives, the researcher adopted the scale developed by Díaz-Moreno et al. (2025), which is based on Kowert's (2020) theoretical framework. After confirming translation procedures, the finalized scale consisted of 18 items distributed according two sides : perpetration and victimization. The scale's psychometric properties—validity and reliability—were verified.

The research sample consist of 300 male and female participants aged between 18 and 30 years . after processing the data the research reached to the following results.

1- There is no indication of toxic online behaviors among the individuals in the study sample.

2- No statistically significant differences were found in toxic online behaviors based on gender or age variables.

Keywords: Toxic behaviors, Youth stage.

الفصل الاول: التعريف بالبحث:

مشكلة البحث:

تُعد الألعاب الإلكترونية من البيئات التفاعلية الافتراضية والتي تجذب العديد من الشباب ، إلا أنها أصبحت مسرحاً لظاهرة مقلقة تعرف بـ السلوكيات السامة (Toxic Behaviors) وتتمثل هذه السلوكيات في التحرش اللفظي، الإهانات، مما يخلق بيئة عدائية ومناخاً غير آمن للمستخدمين, وأنَّ المواجهة المستمرة لهذه الألعاب لا يبقى مقيداً في العالم الافتراضي، بل يتجاوزه ليؤثر بشكل مباشر على الجوانب النفسية للشباب, وقد يعاني بعض المتعرضون لهذه السلوكيات من زيادة في مستويات التوتر والقلق، ويمكن أن تسهم هذه التجارب السلبية في نقل سلوكيات التنمر والعدوانية من اللعبة إلى الحياة الواقعية.

ويمكن عزو النمو الهائل في زيادة عدد اللاعبين إلى القيود الاجتماعية التي فرضتها الحكومات حول العالم من خلال جائحة كوفيد-١٩ (Shanley, 2020). وانَّ التطرف في الألعاب عبر الانترنت أمراً قد يثير القلق بشكل خاص نظراً لطبيعة تكوين الروابط الاجتماعية في مثل هذه التحديات التي يواجهها الفرد (Koehler et al.,2023). وقد يؤثر قضاء الاوقات في الالعاب الالكترونية عبر الانترنت بزيادة الشعور بالخطورة ولا سيما التعرض بالحديث المعادي وانَّ تراكم هذه الحالات لفترة طويلة يرتبط بآثار معقدة على المدى البعيد (Wells et al.,2024). وزيادة الاستمرارية في الألعاب عبر الانترنت يقلل من اهتمام الفرد بالأنشطة اليومية , وقد يؤدي به إلى الانسحاب الاجتماعي, وقد يشعر مدمنو هذهِ الالعاب بالضياع عندما لا يتمكنون من لعب لعبة ما ويشعرهم بالحاجة اليها وقد يشتد هذا الميل الى درجة تجعلهم غير مستقرين عاطفيا عند ارغامهم على ترك اللعبة (Mohammad et al,.2023). ويرتبط الاحباط والغصب لدى اللاعبين والتفاعلات السامة بزيادة الضيق النفسي على الاقل بين بعض المشاركين , وأنَّ الرجال يمارسون الالعاب العنيفة والعدوانية أكثر من النساء وانَّ الاناث اللاتي يمارسن الألعاب غالبا ما يتعرضن للتحرش اثناء الالعاب (Zsila et al., 2022). وتكمن مشكلة البحث الحالي في التساؤل هل يوجد لدى أفراد العينة سلوكيات سامة أم لا؟

أهمية البحث:

عملت الألعاب عبر الانترنت في الواقع كحاجز نفسي يحمي الأفراد من مشاعر الانعزال الناتجة عن فترات الحجر المنزلي الطويلة (Díaz-Moreno et al., 2025). ويُعزز هذا الارتفاع في النشاط المرتبط بالألعاب ما تشير إليه الإحصاءات إلى أنَّ(٨٣.١%) من مستعملي الإنترنت الذين تتراوح أعمارهم بين(١٦ -٦٤)عاماً حول العالم قد شاركوا في ألعاب الانترنت وكان من بين أكثرها شيوعاً الهواتف المحمولة وأجهزة الحاسوب المكتبية أو المحمولة ومنصات الألعاب (Kemp, 2024) . وتتراوح النسبة العالمية لانتشار اضطراب ألعاب الإنترنت بين(٣% - ٩%) ، مع ملاحظة نسب أعلى بين الذكور والمراهقين والشباب البالغين (Gao et al., 2022). فقد أدت تلك الإجراءات إلى زيادة استعمال الالعاب الإلكترونية كوسيلة للترفيه، وأيضاً كطريقة للبقاء على تواصل مع الاصدقاء أو تكوين علاقات اجتماعية جديدة (Han et al., 2022). إلا أن السلوكيات السامة والتنمّر الإلكتروني يُعتبران بناءين مختلفين, فلكي يُعتبر السلوك ساماً، لا يشترط أن يكون بقصد التعمد أو موجهاً إلى لاعب واحد بعينه (Beres et al., 2021). وفي بعض الحالات تعد السلوكيات السامة عنصرا مقبولا في الالعاب عبر الانترنت وانَّ اللعب في مجموعات كبيرة يسهل الشعور بالهوية الاجتماعية المشتركة التي قد تؤدي إلى انتشار السلوكيات السامة في جميع افراد المجموعة (Shen et al.,2020). مع مرور الوقت، تطورت ثقافات ألعاب الانترنت إلى ما يُوصف غالباً بـ"الثقافات السامة"، وأصبحت

مرتبطة بالاقصاء أكثر من الإدماج إذا لم يكن اللاعب منتمياً إلى نمط معين (Kowert, 2020) . وتوجد مجموعة من العوامل الشخصية والاجتماعية التي لها علاقات مهمة بالسلوكيات السامة بين لاعبي الألعاب عبر الإنترنت وقد يكون للانفتاح الاجتماعي والشعور بالنقص تجاه الآخرين تنبئ بشكل إيجابي بسلوك الخداع عبر الإنترنت, كما ارتبط السلوك السام ارتباطاً إيجابياً بالسادية (الميل إلى الشعور بإلحاق الالم والمعاناة) والاعتلال النفسي (اضطراب في الشخصية يتميز بسلوك مبغض للمجتمع بشكل مستمر وتدني التعاطف) وأن اثارة الجدل عبر الإنترنت يبدو أنه مظهر من مظاهر السادية اليومية على الإنترنت" (Buckels, et al.2014.p.1). أن الأشخاص الذين يضايقون الآخرين, قد يؤدي بهم الى مضايقة الآخرين كوسيلة لإجبارهم على التنازل عن مساحتهم الخاصة (Kowert et al,. 2017) .

أهداف البحث:

هدف البحث الحالي الى :

١. التعرف على السلوكيات السامة عبر الانترنت لدى الشباب.

٢. التعرف على الفروق ذات الدلالة الاحصائية في السلوكيات السامة عبر الانترنت على وفق متغيري الجنس(ذكور, اناث) والعمر.

حدود البحث: حدد البحث الحالي بمراكز الشباب التابعة لمديرية الشباب والرياضه في محافظة واسط للعام (٢٠٢٥- ٢٠٢٦)

تحديد المصطلحات

السلوكيات السامة: عرفتها كويرت (Kowert, 2020) :

بأنها أي فعل لفظي أو سلوكي داخل الألعاب عبر الإنترنت يؤدي إلى الإضرار بتجربة شخص آخر أو بصحته أو رفاهيته (Díaz-Moreno et al., 2025).

التعريف الاجرائي: هي الدرجة الكلية التي يحصل عليها المستجيب عند اجابته على فقرات مقياس السلوكيات السامة.

مرحلة الشباب: عرفها آرنت (Arnett,2023):

هي مرحلة نمائية وسيطة تمتد من (١٨ – 30) تتميز بالتحلل من القيود الهيكلية للمراهقة قبل تبني الادوار الاجتماعيه الثابته للرشد وتعرف سيكولوجيا بانها الفتره القصوى لاستكشاف الهويه والتركيز على الذات (Arnett,2023).

الفصل الثاني إطار نظري ودراسات سابقة:

هناك العديد من العوامل البيئية والاجتماعية التي يجب مراعاتها عند النقاش, والحديث في السلوكيات السامة عبر الإنترنت، وعلى وجة التحديد في محتوى الالعاب , وهذا يعني أن أي ثقافات سامة موجودة مسبقًا للاعبين داخل محتوى هذه الألعاب من شأنها أن تداوم على

السلوكيات السامة (Ajzen,1991) وتكمن نوايا الافراد في الاندماج في سلوكيات سامة ترتكز إلى السياق المحدد للموقف, وهذا يهدف الى أن الافراد قد يتصرفون سلبياً تجاه الآخرين إذا تم قبول ذلك كمعيار جماعي (أي في ثقافات اللاعبين في الالعاب السامة) وإذا لم يواجه أولئك الذين يديمون السلوك السام عواقب لأفعالهم (Suler,2004)، وأثناء تواجد الفرد على الإنترنت، لا يمكن للآخرين رؤيتك (أنت غير مرئي) وأنهم لا يعرفونك (أنت مجهول), وبشكل عام أن عدم الكشف عن الهوية وعدم الرؤية من بين أهم القوى الدافعة الأساسية للسلوكيات السامة لأنها تخلق مساحة مثالية للأشخاص لدفع الحدود الاجتماعية مع الشعور بتداعيات قليلة, بينما عند زوال عدم الكشف عن الهوية من مواقع التواصل الاجتماعي، فقد أدى ذلك إلى خفض من مقدار سلوك المراقبة (Ridout,2014).

ألعاب الإنترنت والآثار النفسية والاجتماعية السلبية المرتبطة بالسلوكيات السامة:

حددت السلوكيات السامة باعتباره عوامل خطر تؤدي إلى انخفاض مستوى الرفاهية وتراجع الصحة النفسية بين ممارسي الالعاب والرياضات الإلكترونية (Shulze et al., 2023).

إذ أن السلوكيات السامة قد تدعم الازدواجية في الصحة النفسية و تعمل على أن الرفاهية والاعتلال النفسي يؤثران في الصحة النفسية الشاملة للفرد (Iasiello et al., 2020).

وقد وُجد أن التعرّض للسلوكيات السامة بشكل مستمر يمكن أن يؤدي إلى:

* انحدار الأداء في أثناء ممارسة الالعاب (Monge & O'Brien, 2022).
* الاجترار الفكري والمغادرة من اللعب عبر الإنترنت (Fox & Tang, 2017).
* تدني الحاجات النفسية الأساسية مثل الاستقلالية والكفاءة والانتماء (Achterbosch et al., 2024).
* تراجع التماسك الاجتماعي، وزيادة الشعور بالوحدة (Frommel et al., 2023).
* أعراض القلق والتراجع في تقدير الذات (Adinolf & Turkay, 2018).

في المقابل، فإن الانخراط في السلوكيات السامة قد يرتبط أحياناً بـ:

* مشاعر البهجة أو الرضا المؤقت
* إشباع متطلبات الاستقلالية و زيادة مستوى الرفاهية الذاتية (Achterbosch et al., 2024).

وقد تم ربط هذا الاضطراب بعدد من الآثار النفسية والجسدية السلبية، بما في ذلك:

القلق و الاكتئاب وضعف جودة النوم وانخفاض النشاط البدني وتعاطي المواد المخدّرة وارتفاع خطر الانتحار (Díaz-Moreno et al., 2025).

أنتشار وتأثير ثقافة السلوكيات السامة عبر الانترنت

في عام (٢٠١٩) وجدت رابطة مكافحة التشهير أن (١) من كل (١٠) لاعبين أفادوا بوجود أفكار اكتئابية أو انتحارية نتيجة الازعاج في ألعاب التي يتنوع فيها اللاعبين عبر الإنترنت, وأفاد ما يقرب من (١) من كل(١٠) لاعبين أنهم اضطروا إلى اعتماد خطوات للحد من التهديد لصحتهم الجسدية, وأشار تقرير بايتر (Peter) لعام(٢٠٢٠) إلى أن أكثر من نصف اللاعبين واللاعبات قد تعرضوا للإساءة في الألعاب، وأفاد ما يقرب من ثلثهم (٢٨٪) أنهم تعرضوا لها بانتظام, كما أفادوا أيضاً أن (١) من كل(٤) لاعبات أفادوا بأن "السمية المنتشرة" في الألعاب جعلتهم يشعرون بالانزعاج والتخويف وجعلهم لا يرغبون في اللعب مرة أخرى(Díaz-Moreno et al., 2025). وبذلك تؤدي ارتفاع من مستوى القلق وتدني احترام الذات نتيجة للوقوع ضحية في ممارسة هذه الألعاب عبر الإنترنت (Ewoldsen, et al.2012). ووجد أن ما يقرب من (٢٩%) من اللاعبين قد تعرضوا للتجسس (حيث يتم نشر معلومات شخصية يمكن التعرف عليها علناً عبر الإنترنت، مثل عنوانك ورقم هاتفك) ، ويشير هذا إلى العديد من اللاعبين قد تعرضوا لشكل من أشكال التحرش أثناء اللعب عبر الإنترنت ويشير إلى أن ثقافات اللاعبين السامة قد اخترقت بيئات ومجتمعات الألعاب بدرجة كبيرة, وقد يلاحظ أنَّ هذه السلوكيات في مساحات الألعاب عبر الإنترنت، مهما كانت قصيرة، يمكن أن تسبب ضرراً نفسياً للفرد المقصودة (De Mesquita&Becker,2018).

نظرية كويرت (Kowert, 2020) للسلوكيات السامة (المشاركة المظلمة)

يمكن تصنيف جميع السلوكيات الملتوية التي تحدث عبر شبكات الانترنت (سواء داخل الالعاب أو خارجها) تحت عنوان المشاركة المظلمة , الافعال اللفظية والسلوكيات المنحرفة والتي تندرج تحت هذا التصنيف والتي تؤدي إلى الحاق الاذى بالآخرين ويطلق عليها السلوكيات السامة (Quandt,2018) ونما مصطلح "اللاعب" واليوم، لا يمثل هذا المصطلح اللاعبين فحسب، بل يميز "اللاعبين" كحركة ثقافية فرعية خاصة واصبح "اللاعب" جزءًا من المصطلحات اليومية ومدمجاً على نطاق واسع في الهويات الشخصية والاجتماعية والثقافية (kwak&Blackburn,2015). ويرتبط العمر عكسياً بالسلوكيات السامة، إذّ أنَّ اللاعبون الأصغر سناً العديد من أشكال المشاركة المظلمة، مثل التحريض، على أنها أقل خطورة أو حتى طبيعية (Mattinen, et a;. 2018). ويجب أيضاً مراعاة الدوافع الفردية لمرتكبي هذه الأنواع من السلوكيات, للكشف عن بدايات أفعالهم في الألعاب وعلى وجه التحديد, يبين الدافع وراء هذه السلوكيات ويمتد إلى ثلاث فئات عريضة هي, الهجوم، والبحث عن الإحساس، والبحث عن التفاعل, وأن هذه العناصر ليست متبادلة الحصر , وتُعرف سلوكيات التركيز على الهجوم بأنها هجوم مباشر على استمتاع اللاعبين الآخرين باللعبة أو أسلوب اللعب, كان هذا هو الدافع

الأكثر شيوعًا, ويشير التركيز على البحث عن الإحساس إلى السلوكيات التي تؤدي إلى عواقب ممتعة للمتصيد ولكنها ليست جيدة أو سيئة بطبيعتها للاعبين الآخرين ويركز على البحث عن التفاعل على التصيد كطريقة غير تقليدية للتواصل يجندها المتصيدون لإشراك اللاعبين في المحادثة واللعبة, ويلعب البحث عن التفاعل على فكرة أن عدم الاهتمام هو اهتمام سيئ, وأن المحفز الرئيسي للتحول إلى سلوك سام كان اجتماعياً أي إذا تعرضوا هم أنفسهم للتنمر (Kowert, 2020) **وقسمت كويت** (Kowert, 2020) **السلوكيات السامة إلى مجالين هما:**

المجال الاول: الارتكاب:

ان الاستعمال المتزايد والاعتماد على الانترنت وخصوصا في ممارسه العاب الانترنت قد يولد العديد من الاخطاء وبعض الجرائم والتي تكون فيها اجهزة الكومبيوتر وتكنلوجيا المعلومات جزءا لا يتجزء من الجريمة على سبيل المثال الاحتيال عبر الانترنت, وبما أنَّ الانترنت يولد للفرد العديد من الامكانيات فانه يوفر ايضاً فرضا لبعض الافراد لارتكاب الاخطاء عبر حدود متعددة ويمكنهم من استهداف عدد من الافرادفي وقت واحد ويمكن للادوات التي لها العديد من الاستعمالات المشروعة مثل الانترنت عالي السرعة ومشاركة الملفات واستعمال طرق التشفير المتطورة ان تساعد مرتكبي الاخطاء على تنفيذ انشطتهم واخفائها (Franjić, 2020). فقد تم تحديد عدة عوامل رئيسية قد تسهم في ظهور ارتكاب اللاعبين لتكوينهم سلوكيات سامة ، وتشمل:

* العوامل الفردية مثل السمات الشخصية والدوافع (Gandolfi et al., 2023).
* العوامل الاجتماعية مثل ديناميكيات الفريق.
* العوامل الثقافية مثل الخلفية الثقافية للاعبين (Kordyaka et al., 2023).
* عوامل تصميم اللعبة مثل قنوات التواصل (Zhang et al., 2024).

المجال الثاني: الايذاء: قد تؤدي المنافسة في الالعاب بحد ذاتها إلى ظهور سلوكيات سامة, وتظهر الالعاب التي تتميز باشارات عدوانية بارزة مثل العاب ساحة المعركة متعددة اللاعبين عبر الانترنت (MOBA) والعاب التصويب من منظور الشخص الاول (FPS)عدوانية متزايدة لدى اللاعب مقارنه بانواع الالعاب الاخرى, ولذلك فان الالعاب التنافسية والعنيفة التي تنطوي على عدم كشف هوية اللاعب قد ترتبط بتكرار اكبر للتفاعلات السامة ((Zsila et al., 2022).

وركزت على السلوكيات السامة المحددة التي تحدث أثناء اللعب عبر الانترنت وتشمل هذه السلوكيات ما يلي:

* الإزعاج المتعمد: أي سلوك قصدي ومُعطِّل يقلل من استمتاع لاعب آخر بتجربته في ممارسة اللعبة.

* الغش: أي سلوك يستعمله اللاعب لاكتساب ميزة غير منصفة على أقرانه أو لتحقيق هدف داخل اللعبة عبر الإنترنت.

* الإغراق الرسائلي: إرسال رسائل مستمرة أو تنفيذ أفعال مزعجة بشكل متتابع لإزعاج الآخرين.

* الجدال الغاضب : تقديم تعليقات مملوءة عاطفياً أو تحديات لأغراض استفزازية.

* مساعدة العدو : عدم الاكتراث للاستراتيجية الجماعية للفريق لجعل المهمة أيسر على الخصم .

* اللعب المناقض: أي ممارسة للّعبة بطرائق تكون مختلفة عن ما هو مقصود أو متعارف عليه من قبل العديد من اللاعبين الآخرين.

* الاستفزاز أو التهكم: إثارة أو استفزاز الآخرين عمداً

* خطاب الكراهية : استخدام لغة مؤذية تعتمد على الخصائص الشخصية للاعبين الآخرين (Díaz-Moreno et al., 2025).

* الكلام المهين أو السخرية: السخرية من لاعبين آخرين أو التحدث عنهم بطريقة سيئة (Kaye et al., 2022).

* التهديدات: أي سلوك عنيف أو عدواني موجّه نحو لاعبين آخرين(Jagayat & Choma, 2021).

دراسات سابقة

دراسة كويرت (Kowert,2020)

(Dark Participation in Games)

عنوان الدراسة: المشاركة المظلمة في الالعاب

هدفت الداسة لتقديم لمحة شاملة لمفهوم المشاركة المظلمة والسلوكيات السامة داخل سياق الالعاب, وجمعت الباحثة ولخصت الادبيات السابقة حوالي (٥٠) مقال في سياق الالعاب, وتوصلت بنتيجتها الى ان المشاركة المظلمة تشمل طيفا واسعاً من الافعال التخريبية والعدوانية داخل العاب الانترنت, وكذلك اكدت في نتيجتها الى ان السياق الثقافي و الاجتماعي يؤثران في ما يعتبر سلوكا ساما أو مقبولا (Kowert,2020).

دراسة سن وآخرون (Sun et al,.2024)

(Toxic behavior in multiplayer online games: the role of witnessed verbal aggression, game engagement intensity, and social self-efficacy)

عنوانها: السلوك السام في العاب الانترنت الجماعية: دور العدوان اللفظي المشاهد, كثافة الانخراط في اللعب , والكفاءة الاجتماعية الذاتية.

هدفت الدراسة الى استقصاء كيف تؤثر مشاهدة اللاعبين لسلوك عدواني لفظي ودرجة الانخلراط المكثف في اللعب ودرجة الكفاية الذاتية الاجتماعية على ارتكاب السلوك العدواني اللفظي من قبل اللاعبين في العاب الجماعيةاونلاين المتعددة.

تكونت عينة الدراسة من (٦٤٧) طالبا في الصين, وتوصلت في نتيجتها الى:

اللاعبون الذين يشهدون عدواناً لفضيا أكثر في العابهم الجماعية يكونون اكثر احتمالا لارتكاب سلوك عدواني لفظي بأنفسهم(Sun et al,.2024).

الفصل الثالث: منهجية البحث واجراءاته

أولا: منهج البحث: اعتمد الباحث المنهج الوصفي لكونه منهجا ملائما لطبيعة البحث وأهدافه.

ثانياً: مجتمع البحث: تكون مجتمع البحث الحالي من شباب الذين ينتظمون في مراكز ومنتديات الشباب والرياضة في محافظة واسط ولكلا الجنسين (ذكور – اناث) وقد بلغ مجتمع البحث من (14868)[١] شاب وشابه بواقع(11730) شاب بنسبه (79%) و(3138) شابه بنسبة (21%).

ثالثاً: عينة البحث:

تكونت عينة البحث الحالي من (300) شاباً وشابة بلغ عدد الذكور (273) شاباً بنسبة (79%) موزعين على ثلاث فئات حسب العمر الفئة الاولى من (18–21) سنة بلغت (72) شاباً الفئة الثانية من (22–25) سنة بلغت (81) شاباً الفئة الثالثة من (26–30) سنة بلغت (84) شاباً, بلغ عدد الاناث (63) شابه بنسبة (21%) موزعين على ثلاث فئات حسب العمر الفئة الاولى من (18–21) سنة بلغت (40) شابة الفئة الثانية من (22–25) سنة بلغت (9) شابات الفئة الثالثة من (26–30) سنة بلغت (14) شابة.

رابعاً: أداة البحث

مقياس السلوكيات السامة عبر الانترنت

لغرض قياس السلوكيات السامة اعتمد الباحث مقياس (Díaz-Moreno et al., 2025). والمبني وفق نظرية (KOWERT,2020) وهي اداة قياس تفي بغرض قياس السلوكيات السامة وتم التحقق من صدقها وثباتها واتبع الباحث الاجراءات اللازمة لترجمة وتكييف المقياس من اللغة الانكليزية الى اللغة العربية , واستعمل الباحث طريقتي الترجمة العكسية وطريقة الحكام ثنائي اللغة وفيما يأتي عرض لهذه الاجراءات

[١] حسب كتاب مديرية سباب ورياضة واسط/ الشعبة العلمية المرقم (٤٨١٤) في ٢٠٢٥/١١/١٨

١.قام الباحث بترجمة النسخة الاصلية لمقياس السلوكيات السامة من اللغة الانكليزية الى اللغة العربية عبر محكم مختص في اللغة الانكليزية.[١]

٢.اعطيت النسخة العربية الى محكم مختص في اللغة الانكليزية لإعادة ترجمتها من اللغة العربية الى اللغة الانكليزية.[٢]

٣.تم عرض النسختين على محكمين آخرين وبينوا أنَّ الترجمة ممتازة.[٣٤٥]

وصف المقياس: يتكون مقياس السلوكيات السامة من (18) فقرة موزعة على مجالين هما الارتكاب والذي يحمل تسلسل الفقرات (18,17,15,13,11,9,7,5,3,1) ومجال الايذاء والذي يحمل تسلسل الفقرات (16,14,12,10,8,6,4,2) واعتمد الباحث على بدائل المقياس الاصلي وطريقة التصحيح ذاتها وهي (لا اوافق بشدة, لا اوافق, محايد, اوافق, اوافق بشدة) ببدائل تصحيح (5,4,3,2,1) على التتالي.

صلاحية المقياس وفقراته:

أشار المختصين في القياس النفسي ان افضل وسيلة للتأكد من صلاحية الفقرات هو عرضها على عدد من المختصين لتقدير مدى صلاحيتها وملائمتها , لذا قام الباحث بعرض المقياس بصورته الاولية على (١٠) من المحكمين المختصين في علم النفس , وأوضح الباحث عنوان الدراسة ونوع العينة التي سيطبق عليها المقياس والتعريف النظري المعتمد وطلب منهم ابداء آرائهم وملاحظاتهم بشأن المقياس ومدى صلاحية فقراته للمجال الذي تنتمي الية وكذلك صلاحية البدائل المستعملة واعتمد الباحث معيار ديساي وباتيل (Desai& Patel) والذي يبقي على الفقرات التي تحصل على نسبة (80%) فصاعداً (Desai& Patel,2020).

تجربة وضوح التعليمات والفقرات: قام الباحث بتطبيق المقياس على عينة عشوائية مكونة من (25) شاباً وشابه من منتديات ومراكز الشباب والرياضة , وقد اظهر ان تعليمات المقياس وفقراته وبدائله كانت مفهومة وواضحة لدى افراد العينة.

التحليل الاحصائي للفقرات:

تم تحديد عينة التحليل الاحصائي في هذا البحث من (300) شابا وشابة , حسب رأي كومري و لي (Comrey& lee,1992) واللذان اكدوا ان العدد (300) يعطي نتائج جيدة , تم اختيارهم

[١] .أ. د. هاشم عليوي محمد / اللغة الانكليزية / جامعة واسط / كلية التربية.
[٢] أ.م.د. فارس كاظم طعيمة/ اللغة الانكليزية/ جامعة واسط/ كلية التربية.
[٣] م.م. علي كريم حسين عبد/ اللغة الانكليزية/ جامعة واسط/ كلية التربية.
[٤] م.م. محمد ناصر عبد الحسين/ اللغة الانكليزية/ مديرية تربية واسط
[٥] م.م. علي مطنش ايدام/ اللغة الانكليزية/ مديرية تربية واسط.

بطريقة عشوائية طبقية ذات توزيع متناسب حسب الجنس والعمر, وتعد القوة التمييزية والتحليل العاملي التوكيدي اجراءات مناسبة في عملية تحليل الفقرات.

القوة التمييزية للفقرات:

اتبع الباحث الاجراءات الاتية لاستخدام القوة التمييزية للفقرات

١.طبق المقياس على عينة التحليل الاحصائي البالغة (300) شاباً وشابة.

٢.تصحيح المقياس وتحديد الدرجة الكلية

٣.ترتيب الاستمارات الـ (300) من اعلى درجة إلى أدنى درجة وفرز نسبة (27%) من المجموعة العليا والبالغة (81) استمارة و (27%) من المجموعة الدنيا والبالغة (81) استمارة.

٤.وبعد استخراج الوسط الحسابي والانحراف المعياري لكلا المجموعتين العليا والدنيا ولاختبار دلالة الفروق بين اوساط المجموعتين قام الباحث بتطبيق الاختبار التائي لعينتين مستقلتين .

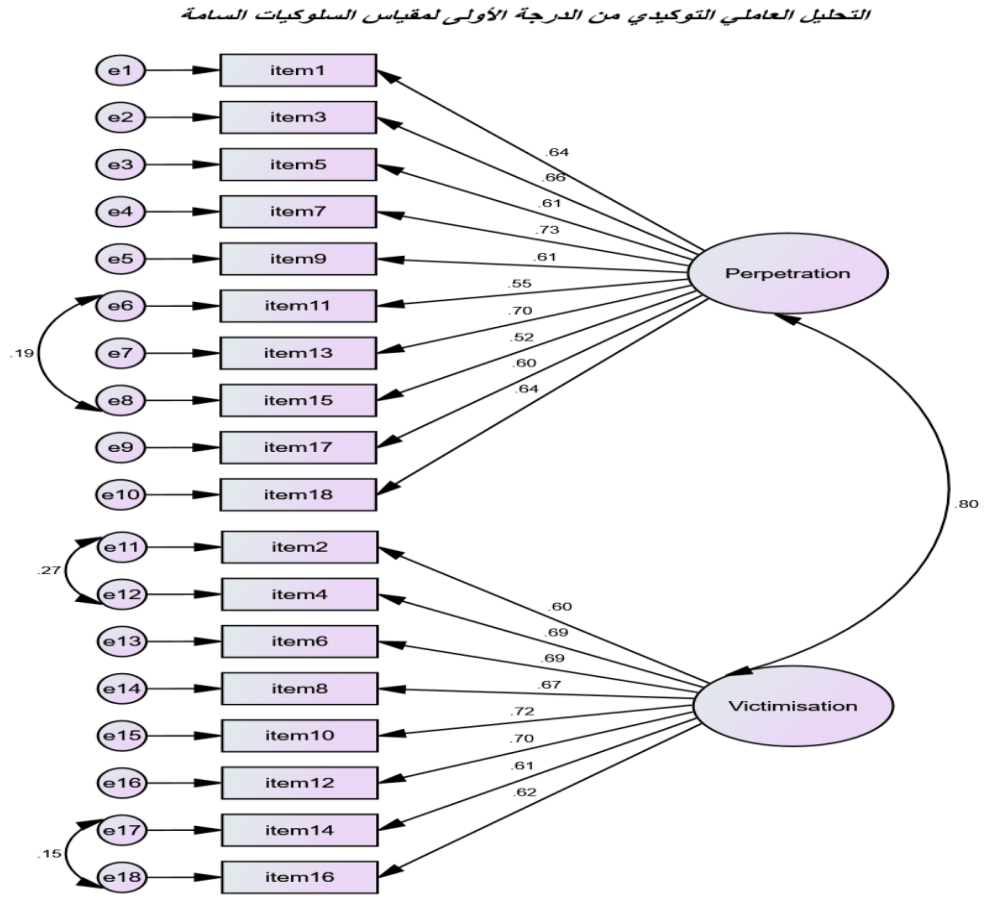
جدول (١)القوة التمييزية بطريقة المجموعتين العليا والدنيا لمقياس السلوكيات السامة عبر الانترنت

ت	المجموعة العليا		المجموعة الدنيا		القيمة التائية المحسوبة	الدلالة
	المتوسط الحسابي	الانحراف المعياري	المتوسط الحسابي	الانحراف المعياري		
1	3.6667	1.18322	1.6173	0.91608	12.326	دالة**
2	3.5556	1.00000	1.7037	1.13407	11.023	دالة**
3	3.3333	1.04881	1.4444	0.63246	13.880	دالة**
4	3.4938	0.97626	1.8148	0.90982	11.324	دالة**
5	3.4938	1.16322	1.6049	0.97055	11.222	دالة**
6	3.3333	0.96177	1.6049	0.80123	12.427	دالة**
7	3.5556	0.96177	1.6296	0.76558	14.100	دالة**
8	3.5185	0.98883	1.8148	0.92346	11.333	دالة**
9	3.6173	1.03160	2.0000	1.09545	9.673	دالة**
10	3.6420	1.06429	1.8642	0.83296	11.839	دالة**
11	3.6420	1.04054	2.1728	1.24288	8.157	دالة**
12	3.7407	1.09291	1.8642	0.99691	11.417	دالة**
13	3.7654	1.05204	1.8642	0.86245	12.578	دالة**
14	3.6049	1.04498	2.2469	1.15684	7.840	دالة**
15	3.6420	1.14355	2.3086	1.11402	7.517	دالة**
16	3.5556	1.09545	1.8889	0.88034	10.674	دالة**
17	3.4938	1.24623	1.7901	0.90438	9.958	دالة**
18	3.4568	1.11859	1.6049	0.78548	12.194	دالة**

**** جميع الفقرات مميزة عند مقارنتها بالقيمة الجدولية (2.57) عند مستوى دلالة (0.01) ودرجة حرية(160)**

التحليل العاملي التوكيدي من الدرجة الاولى:

يستعمل التحليل العاملي التوكيدي للتأكد من فروض البنية العاملية هما العامل العام والعوامل المتعددة (من الدرجة الاولى) إذ يفترض ان المفردات تتشبع على العامل العام بشكل مباشر وأنَّ المفردات تتشبع على عوامل عدة من الدرجة الاولى إذّ يفترض وجود عامل كامن أو عاملين أو عدد من العوامل الكامنة والتي ترتبط بمؤشراتها المقاسة الخاصة بها ولاكن لا يفترض وجود عامل أكبر أو عامل عام أو عامل أكثر اتساعاً تنطوي العوامل السابقة تحته إذ تصبح العوامل السفلى غير كافية بذاتها بل تشتق قدر كبير من دلالاتها من النموذج العام . واستعمل الباحث اسلوب التحليل العاملي التوكيدي من الدرجة الاولى للتثبت من صدق البناء لمقياس السلوكيات السامة عبر الانترنت, واعدت مؤشرات جودة المطابقة محكاً لقبول النموذج أو رفضه, وقد وجد الباحث ان بعض مؤشرات جودة المطابقة كانت ضعيفة لهذا قام الباحث بإجراءات تحسين النموذج والشكل (1) والجدول (٢) يبين ذلك.



شكل (1) التحليل العاملي التوكيدي من الدرجة الاولى بعد تحسين النموذج

جدول (٢)مؤشرات جودة المطابقة لمقياس السلوكيات السامة عبر الانترنت بعد تحسين النموذج

ت	اسم لمؤشر	قيمة المؤشر	محك القبول	المطابقة
١	مربع كاي (CMIN)	251.869	غير دالة	–
٢	(درجة الحرية) DF	120	–	–
٣	نسبة مربع كاي الى درجة الحرية (CMIN/DF)	2.099	من (١– ٣)	جيدة
٤	مؤشر حسن المطابقة (GFI)	.916	أكبر من ٠.٩٠	جيدة
٥	مؤشر حسن المطابقة المعدل (AGFI)	.901	أكبر من ٠.٩٠	جيدة
6	مؤشر جذر متوسط مربع الخطأ التقريبي (RMSEA)	.049	٠.٠٨ – ٠.٠٥	جيدة
7	مؤشر المطابقة المعياري (NFI)	.900	أكبر من ٠.٩٠	جيدة
8	مؤشر المطابقة المقارن (CFI)	.941	أكبر من ٠.٩٠	جيدة
9	مؤشر توكر لويس (TLI)	.924	أكبر من ٠.٩٠	جيدة
10	مؤشر المطابقة المتزايد (IFI)	.941	أكبر من ٠.٩٠	جيدة
11	مؤشر هولتر لجودة المطابقة (HOELTER)	209	أكبر من ٢٠٠	جيدة

الخصائص السيكومترية لمقياس السلوكيات السامة عبر الانترنت:

يعد الصدق والثبات من اهم الخصائص السيكومترية التي تعتمد عليها دقة المعلومات وبهذا تم التحقق من هذه الخصائص باستخراج بعض من مؤشرات الصدق والثبات.

اولاً: الصدق (Validity): تم التحقق من مؤشرات الصدق للمقياس على النحو الآتي:

١. **الصدق الظاهري(Face Validity):** تم التحقق من هذا النوع من الصدق بعرض المقياس على مجموعة من المحكمين والبالغ عددهم (10) محكمين.

٢. **صدق البناء(Construct Validity):** تم التحقق من هذا النوع من الصدق عن طريق المؤشرات الاتية:

١. القوة التمييزية كما موضح في جدول (١)

٢. التحليل العاملي التوكيدي كما موضح في الشكل (١) والجدول (٢).

ثانياً: الثبات (Reliability): استخرج الباحث مؤشرات الثبات للمقياس بطريقتين هما طريقة تحليل التباين (الفاكرونباخ) والطريقة الثانية هي (الاختبار– اعادة الاختبار).

١. **الفا كرونباخ (Cronbach s Alpha):** استخرج الباحث معامل ثبات الفا كرونباخ على عينة التحليل الاحصائي والبالغ عددها (300) شاباً وشابة, وقد بلغ معامل ثبات الفا كرونباخ (0.814) وهو معامل ثبات جيد.

٢.**طريقة الاختبار- اعادة الاختبار (test-Retest Method):** قام الباحث بتطبيق المقياس لاستخراج الثبات بهذه الطريقة على عينة الثبات المكونة من (40) شاباً وشابة, تم اختيارهم بالطريقة العشوائية , ذات التوزيع المتناسب وبعد مرور اسبوعين من التطبيق الاول قام الباحث بتطبيق المقياس مرة اخرى على العينة ذاتها واستعمل معامل ارتباط بيرسون لمعرفة العلاقة بين درجات التطبيق الاول والتطبيق الثاني, وبلغ معامل الثبات بطريقة الاختبار- اعادة الاختبار(0.835) وهو معامل ثبات ممتاز يمكن الركون الية.

وصف المقياس بصيغته النهائية

يتكون مقياس السلوكيات السامة من (18) فقرة مكون من مجالين (الارتكاب) تكون من (10) فقرات والايذاء من (8) فقرات ببدائل تصحيح خماسية, اذ ان أعلى درجة للمقياس (90) واقل درجة (18) واعتمد الباحث على بدائل المقياس الاصلي وطريقة التصحيح ذاتها وهي (لا اوافق بشدة, لا اوافق, محايد, اوافق, اوافق بشدة) ببدائل تصحيح (5,4,3,2,1) على التتالي.

خامساً: الوسائل الاحصائية.

١.الاختبار التائي لعينتين مستقلتين لاستخراج القوة التمييزية.

٢.معامل ارتباط بيرسون لاستخراج الثبات بطريقة الاختبار- اعادة الاختبار.

٣.تحليل التباين الثنائي بتفاعل لمعرفة الفروق حسب متغيري الجنس والعمر.

٤.الاختبار التائي لعينة واحدة لإيجاد الفرق بين المتوسط الحسابي والمتوسط الفرضي لمقياس السلوكيات السامة عبر الانترنت.

الفصل الرابع: عرض النتائج ومناقشتها وتفسيرها:

الهدف الاول: التعرف على السلوكيات السامة عبر الانترنت لدى الشباب.

ولتحقيق هذا الهدف تم ايجاد الوسط الحسابي والانحراف المعياري للعينة البالغة (300) اذ بلغ الوسط الحسابي (53.1200) والانحراف المعياري(15.38466) اما الوسط الفرضي فقد بلغ(54) ولحساب دلالة الفرق بين المتوسطين استعمل الباحث الاختبار التائي لعينة واحدة والجدول (٣) يوضح ذلك.

جدول (٣)الاختبار التائي لعينة واحدة لمعرفة دلالة الفرق بين الوسط الحسابي والوسط الفرضي لمقياس السلوكيات السامة عبر الانترنت

العينة	الوسط الحسابي	الانحراف المعياري	الوسط الفرضي	القيمة التائية المحسوبة	الدلالة
300	53.1200	15.38466	54	-0.991	غير دالة

- **القيمة التائية الجدولية تساوي (1.96) عند مستوى دلالة (0.05) ودرجة حريه (299).**

ويتضح من الجدول اعلاه ان القيمة التائية المحسوبة البالغة (0.991-) وهي أصغر من القيمة التائية الجدولية (1.96) عند مستوى دلالة (0.05) ودرجة حرية (299). وهذا يعني انه لا توجد فروق احصائية بين الوسطين بالرغم من ان الوسط الفرضي كان اعلى من الوسط الحسابي وان الفرق بين المتوسط الحسابي والمتوسط الفرضي كان دال لصالح المتوسط الفرضي, وتشير هذه النتيجة الى ان عينة البحث تقل لديها السلوكيات السامة, ويمكن أن يفسر ذلك إلى أنَّ عينة البحث يتمتعون بالوعي بسلوكياتهم ولديهم القدرة في ضبط سلوكهم بالإضافة الى ذلك ملتزمين بالقيم الاجتماعية الايجابية, ويعمل على تقليل السلوكيات العدوانية ويمتلكون استراتيجيات نفسية تعمل على التحكم في الانفعالات السلبية.

الهدف الثاني تعرف الفروق ذات الدلالة الاحصائية في السلوكيات السامة عبر الانترنت حسب متغيري الجنس والعمر.

لتحقيق هذا الهدف استعمل الباحث تحليل التباين الثنائي بتفاعل (Tow away Analysis anova) وللتعرف على دلالة الفروق للجنس والعمر والتفاعل بين الجنس والعمر للسلوكيات السامة عبر الانترنت , علما ان عدد الذكور بلغ (237) والاناث بلغ (63), أما العمر فتكون من ثلاث , الفئة الاولى من (18-21) سنة بلغت (112) شاباً وشابة الفئة الثانية من (25-22) سنة بلغت (90) شاباً وشابة الفئة الثالثة من (26-30) سنة بلغت (98) شاباً وشابة,

جدول (٤)تحليل التباين الثنائي لمعرفة دلالة الفروق في السلوكيات السامة تبعا لمتغيري الجنس والعمر

مصدر التباين	مجموع المربعات	درجة الحرية	متوسط المربعات	القيمة الفائية المحسوبة	الدلالة
الجنس	264.706	1	264.706	1.128	غير دالة
العمر	76.364	2	38.182	0.163	غير دالة
الجنس X العمر	856.185	2	428.092	1.824	غير دالة
الخطأ	69006.826	294	234.717		
الكلي	70769.680	299			

القيمة الفائية الجدولية (3.84) ودرجة حرية (1-294) عند مستوى دلالة (0.05)

القيمة الفائية الجدولية (٣) ودرجة حرية (2-294) عند مستوى دلالة (0.05)

اشارت نتائج تحليل التباين الى مايأتي

أ. **الجنس** : لا توجد فروق دالة احصائيا في السلوكيات السامة عبر الانترنت تبعا لمتغير الجنس اذ بلغت القيمة الفائية المحسوبة (1.128) وهذه القيمة أصغر من القيمة الفائية الجدولية البالغة (3.84) عند مستوى دلالة (0.05) ودرجة حرية (1-294).

ب. **العمر:** لا توجد فروق دالة احصائيا في السلوكيات السامة عبر الانترنت تبعا لمتغير العمر اذ بلغت القيمة الفائية المحسوبة (0.163) وهذه القيمة أصغر من القيمة الفائية الجدولية البالغة (3) عند مستوى دلالة (0.05) ودرجة حرية (2-294).

ت. **بتفاعل (الجنس , العمر)** : لا توجد فروق دالة احصائيا في السلوكيات السامة عبر الانترنت تبعا لمتغيري(الجنس, العمر) اذ بلغت القيمة الفائية المحسوبة (1.824) وهذه القيمة أصغر من القيمة الفائية الجدولية البالغة (3) عند مستوى دلالة (0.05) ودرجة حرية (2-294).

ويمكن تفسير ان عدم وجود فروق في السلوكيات السامة عبر الانترنت حسب متغيري الجنس والعمر ,قد يعود إلى أنَّ بيئات الالعاب الرقمية قد تفرض معايير متشابهة على جميع الذين يمارسون تلك الالعاب بصرف النظر عن خصائصهم الديموغرافية كما أنَّ الالعاب التنافسية والضغوطات المرتبطة بالخسارة والفوز تؤدي إلى طرائق سلوكية مختلفة بالإضافة الى ذلك فان ثقافة الالعاب قد تفوق تأثير كلا من الجنس والعمر, وقد يعكس ذلك ان السلوكيات السامة قد تشكل استجابات حسب المواقف وتكون مرتبطة بسياق اللعبة اكثر من كونها سمات فردية ثابتة.

الاستنتاجات:

١.أنَّ عدم وجود سلوكيات سامة لدى افراد العينة قد يعكس مدى الالتزام بطرائق التنشئة الاجتماعية الايجابية في تعزيز التعاون واحترام القيم في بيئات الالعاب ويلاحظ من ذلك ان الالعاب قد لا تنفصل عن منظومة القيم الموجودة في المجتمع والتي يحملها الشباب.

٢.ان التشابه بطرق التفاعل لأفراد العينة , وقد يعكس هذا التشابه دور القيم في ضبط السلوكيات السامة وهذا بدورة ادى الى عدم وجود فروق احصائية حسب متغيري الجنس والعمر.

التوصيات:

١.تنظيم برامج توعوية تعزز الجانب القيمي والحث على السلوكيات الايجابية اثناء اللعب.

٢.عمل ندوات تثقيفية تساهم في الضبط الذاتي للحد من الممارسات السلبية في البيئات الرقمية.

المقترحات:

١.اجراء دراسة ارتباطية بين السلوكيات السامة عبر الانترنت والقلق.

٢.اجراء دراسة السلوكيات السامة عبر الانترنت مع عينات اخرى كطلبة الثانوية.

المصادر

• Achterbosch, L., Vamplew, P., & March, E. (2024). *Assessing the impact of griefing in MMORPGs using self-determination theory*. Computers in Human Behavior, 161, 108388.

• Ajzen, I. (1991). *The theory of planned behavior. Organ. Behav. Hum. Decis*. Process. 50, 179–211.

• Arnett, J. J. (2023). *Emerging adulthood: The winding road from the late teens through the twenties*. Oxford University Press.

• Beres, N. A., Frommel, J., Reid, E., Mandryk, R. L., & Klarkowski, M. (2021). *Don't you know that you're toxic: Normalization of toxicity in online gaming. Conference on Human Factors in Computing Systems - Proceedings.*

• Buckels, E. E., Trapnell, P. D., and Paulhus, D. L. (2014). *Trolls just want to have fun.* Personal. Individ. Differ. 67, 97–102.

• Comrey, A. L., & Lee, H. B. (1992). *A first course in factor analysis (2nd ed.)*. Lawrence Erlbaum Associates, Inc.

• De Mesquita Neto, J. A., and Becker, K. (2018). *Relating conversational topics and toxic behavior effects in a MOBA game. Entertain*. Comput. 26, 10–29.

• Desai, S., Patel N,.(2020). *ABC of Face Validty for Questionnaire*. Int J PharmSci Rev Res. 2020;65(1): 164-168.

• Díaz-Moreno, A., Bonilla, I., & Chamarro, A. (2025). *Gaming Toxicity Scale (GTOX): an assessment tool of toxic behaviours within online video games*. Behaviour & Information Technology, 1-17.

• Ewoldsen, D. R., Eno, C. A., Okdie, B. M., Velez, J. A., Guadagno, R. E., and DeCoster, J. (2012). *Effect of playing violent video games cooperatively or competitively on subsequent cooperative behavior*. Cyberpsychol. Behav. Soc. Netw. 15, 277–280.

• Fox, J., & Tang, W. (2017). *Sexism in Video Games and the Gaming Community (R. Kowert* & T. Quandt, Eds.; p. 135.

• Franjić, S. (2020). Cybercrime is very dangerous form of criminal behavior and cybersecurity. *Emerging Science Journal*, 4(18), 18-26.

• Frommel, J., Johnson, D., & Mandryk, R. L. (2023). *How perceived toxicity of gaming communities is associated with social capital,*

satisfaction of relatedness, and loneliness. Computers in Human Behavior Reports, 10, 100302.

• Gandolfi, E., Ferdig, R. E., Krause, K., Copus, A., Ostrowski-Delahanty, S., & Alemagno, S. (2023*). Problematic gaming at a crossroad: Exploring the interplay between internet gaming disorder, toxic attitudes, and empathy in digital entertainment.* Games and Culture, 15554120231211991.

• Gao, Y.-X., Wang, J.-Y., & Dong, G.-H. (2022). The prevalence and possible risk factors of internet gaming disorder among adolescents and young adults: Systematic reviews and meta-analyses. *Journal of Psychiatric Research*, 154, 35–43.

• Han, T., Cho, H., Sung, D., & Park, M.-H. (2022). *A systematic review of the impact of COVID-19 on the game addiction of children and adolescents*. Frontiers in Psychiatry, 13.

• Iasiello, M., Van Agteren, J., & Cochrane, E. M. (2020). *Mental Health and/or Mental Illness: A Scoping Review of the Evidence and Implications of the Dual-Continua Model of Mental Health.* Evidence Base, 2020(1), 1–45.

• Jagayat, A., & Choma, B. L. (2021). *Cyber-aggression towards women: Measurement and psychological predictors in gaming communities*. Computers in Human Behavior, 120, 106753.

• Kaye, L. S., Hellsten, L. M., McIntyre, L. J., & Hendry, B. P. (2022). *'There's a fine line between trash-talking and cyberbullying': A qualitative exploration of youth perspectives of online gaming culture*. International Review of Sociology, 32(3),442.

• Kemp, S. (2024). Digital 2024: Global overview report.

• Koehler, D., Fiebig, V., and Jugl, I. (2023). *From gaming to hating: Extreme-right ideological indoctrination and mobilization for violence of children on online gaming platforms. Polit*. Psychol. 44, 419–434.

• Kordyaka, B., Park, S., Krath, J., & Laato, S. (2023). *Exploring the Relationship Between Offline Cultural Environments and Toxic Behavior Tendencies in Multiplayer Online Games.* ACM Transactions on Social Computing, 6(1–2), 1–20.

• Kowert, R., Breuer, J., and Quandt, T. (2017). "*Women are from FarmVille, men are from ViceCity: the cycle of exclusion and sexism in video game content and culture," in New Perspectives on the Social Aspects of Digital Gaming*. Multiplayer, eds R. Kowert and T. Quandt (London: Routledge), 2.

• Kwak, H., Blackburn, J., and Han, S. (2015). *"Exploring cyberbullying and other toxic behavior in team competition online games," in Proceedings of the 33rd Annual ACM Conference on Human Factors in Computing Systems*, New York, NY: ACM, 3739–3748.

• Mattinen, T., and Macey, J. (2018). "*Online abuse and age in Dota 2," in Proceedings of the 22nd International Academic Mindtrek Conference*, New York, NY.

• Mohammad, S., Jan, R. A., Alsaedi, S. L., & Jabir, S. A. M. (2023). *Symptoms, mechanisms, and treatments of video game addiction*. Cureus, 15(3).

• Monge, C. K., & O'Brien, T. C. (2022). *Effects of individual toxic behavior on team performance in League of Legends*. Media Psychology, 25(1), 82–105.

• Quandt, T. (2018). Dark participation. Media Commun. 6, 36–48. doi: 10.17645/mac.v6i4.1519.

• Ridout, B., and Campbell, A. (2014). *Using Facebook to deliver a social norm intervention to reduce problem drinking at university.* Drug Alcohol Rev. 33, 667–673.

• Shanley, P. (2020, March 17). *Gaming Usage Up 75 Percent Amid Coronavirus Outbreak, Verizon Reports.* The Hollywood Reporter.

• Shen, C., Sun, Q., Kim, T., Wolff, G., Ratan, R., & Williams, D. (2020). *Viral vitriol: Predictors and contagion of online toxicity in World of Tanks.* Computers in Human Behavior, 108, 106343.

• Shulze, J., Marquez, M., & Ruvalcaba, O. (2023). The biopsychosocial factors that impact eSports players' well-being: A systematic review. *Journal of Global Sport Management,* 8(2), 478-502.

• Suler, J. (2004). *The online disinhibition effect. Cyberpsychol. Behav.* 7, 321–326.

• Sun, X., Yu, V., & Chen, V. H. H. (2024). Toxic behavior in multiplayer online games: the role of witnessed verbal aggression, game engagement intensity, and social self-efficacy. *Chinese Journal of Communication*, 1-19.

• Wells, G., Romhányi, Á., & Steinkuehler, C. (2025). *Hate speech and hate-based harassment in online games. Frontiers in Psychology,* 15, 1422422.

• Zhang, Z., Moradzadeh, S., Woan, A., & Kou, Y. (2024). *Toxicity by Game Design: How Players Perceive the Influence of Game Design on Toxicity. Proceedings of the ACM on Human-Computer Interaction,* 8(CHI PLAY), 1–31.

• Zsila, Á., Shabahang, R., Aruguete, M. S., & Orosz, G. (2022). *Toxic behaviors in online multiplayer games: Prevalence, perception, risk factors of victimization, and psychological consequences*. Aggressive Behavior, 48(3), 356-364.