

المراهقة في ظل العصر الرقمي: علاقات جديدة وأنماط تواصل مختلفة

Adolescence in the Digital Age: New Relationships and Different Communication Patterns

أحمد خان^{1*} ؛ سليمة بشير²¹ مخبر وسائل التقصي وتقنيات العلاج لإضطرابات السلوك، جامعة وهران 2 - (الجزائر).

البريد الالكتروني المهني: khane.ahmed@univ-oran2.dz

² مخبر وسائل التقصي وتقنيات العلاج لإضطرابات السلوك، جامعة وهران 2 - (الجزائر).

البريد الالكتروني المهني: bachir.salima@univ-oran2.dz

تاريخ النشر

2026/06/01

تاريخ القبول

2026/04/30

تاريخ الإيداع

2025/12/03

الملخص: يتناول المقال الحالي النقاشات المعاصرة، والتي غالباً ما تكون مثيرة للجدل، حول مخاطر استخدام المراهقين للوسائط الرقمية وتقنيات الإنترنت. وبالاستناد إلى دراسات بحثية متعددة، يتم التطرق في هذا المقال إلى المفاهيم الحالية لآثار استخدام شبكات التواصل الاجتماعي، والألعاب الإلكترونية، وظواهر أخرى، بما في ذلك التمرر الإلكتروني، والملاحقة الإلكترونية، وإدمان الإنترنت، وذلك لوضع توصيات لتحديد الشباب المعرضين للخطر بفعالية، بالإضافة إلى استراتيجيات للتواصل الواعي حول المخاطر والفرص المتاحة على الإنترنت. وكيف أن النقاش الإعلامي حول المخاطر التي يتعرض لها الأطفال والمراهقين من التكنولوجيا الجديدة عاطفي للغاية، وغالباً ما يكون مبالغاً فيه، ويعود ذلك إلى الهلع الأخلاقي المحيط بالممارسات الثقافية الجديدة التي يمارسها الشباب، والتي لا يفهمها البالغون. وهكذا، تُصوّر المخاطر الإلكترونية على أنها تتمحور حول ثلاثة مجالات، خاصة بالمراهقة، شهدت تغييرات جذرية بسبب تكنولوجيا الإنترنت الجديدة. وتشمل هذه المجالات هوية الشباب، وأنواع المحتوى الذي يتصفحونه، والعلاقات الاجتماعية. لذلك سنركز في مقالنا على مجال العلاقات الاجتماعية لدى المراهقين الشباب، أنماطها وأشكاله المختلفة في ظل العصر الرقمي.

الكلمات المفتاحية: المراهقة ؛ العصر الرقمي ؛ التواصل الاجتماعي الرقمي

Abstract: This article addresses the contemporary, and often controversial, debates surrounding the risks of adolescents' use of digital media and internet technologies. Drawing on multiple research studies, it examines current understandings of the effects of social media, online games, and other phenomena, including cyber bullying, online stalking, and internet addiction. The aim is to develop recommendations for effectively identifying at-risk youth and strategies for conscious communication about the risks and opportunities available online. The article also explores how media discourse on the risks children and adolescents face from new technologies is often highly emotional and exaggerated, stemming from a moral panic surrounding new cultural practices among young people that adults do not understand. Thus, cyber risks are often portrayed as centred around three areas specific to adolescence that have undergone radical changes due to new internet technologies: youth identity, the types of content they consume, and social relationships. Therefore, this article will focus on the area of social relationships among adolescents, exploring their various patterns and forms in the digital age.

Keywords: Adolescence; Digital Age; Digital Social Communication

مقدمة:

من المفيد عند فهم كيفية اختلاف الشبكات الاجتماعية للمراهقين مع التقدم في السن، إعادة النظر في نموذج نموهم النفسي الاجتماعي، حيث أنه ومع انتقال الشباب من مرحلة الطفولة إلى المراهقة، يصبحون أقل تركيزاً على والديهم لتلبية احتياجاتهم الاجتماعية وغيرها، ويقضون وقتاً أطول بكثير مع أقرانهم. ليس هذا فحسب، بل تتغير أيضاً طبيعة علاقاتهم مع أقرانهم. يميل أصغر الأطفال، في بيئات ما قبل المدرسة قبل سن الخامسة، إلى التركيز على واحد أو اثنين من رفاق اللعب المقربين الذين يتشاركون عادةً اهتمامات وتفضيلات لعب مشتركة، والذين يُطلقون عليهم لقب الأصدقاء (Howes, 2009). يعكس العدد المحدود لعلاقات الصداقة في هذه السن المبكرة التوجه الاجتماعي للأطفال الصغار نحو الأسرة: ففي المجتمعات الأكثر تقليدية، تتوافق هذه العلاقات في الغالب مع الأشقاء أو أبناء العم أو أطفال العائلات المجاورة الذين تمارس أمهاتهم بشكل أساسي التربية المشتركة مع أم الطفل.

بين سن الخامسة والعاشرة، تتسع دوائر الصداقة عادةً، لكنها تظل محدودة بفئات خارجية، كتلك التي تفرضها المؤسسات التعليمية، أو الموقع الجغرافي (مثلاً، السكن)، أو

عمر الطفل وجنسه (Hartup, 1992). على سبيل المثال، قد يعتبر طفل في الثامنة من عمره جميع الأولاد في صفه (المحدد عمرياً) "أصدقاءه"، مع أنه قد يكون لديه ضمن هذه المجموعة صديق أو اثنان من "أفضل الأصدقاء" يقضي معهما وقتاً أطول من البقية. قد لا يعرف سوى أسماء الأطفال في الصفوف الأخرى في المدرسة نفسها بشكل واضح، إذا كانت كبيرة نسبياً، وقد تكون لديه علاقات أبعد مع معظم الفتيات في صفه، وربما لا يعتبرهن حتى "أصدقاء". (في دراسة أجراها غراهام وآخرون (Graham et al.1998)، رشح حوالي 60% من الأطفال في السادسة من العمر طفلاً من نفس جنسه ليكون "أفضل صديق لهم"، وبحلول سن الثانية عشرة، كانت النسبة قد فعلت ذلك).

يحدث تغيير كبير آخر في مرحلة ما قبل المراهقة (حوالي 10-12 عاماً) عندما يخضع الأطفال عادةً لنوع من إعادة تنظيم شبكات صداقاتهم (Zimmer-Gembeck, 2002).

هذه العملية تم دراستها حوالي عشر سنوات كجزء من فريق يعمل على تصميم لعبة كمبيوتر لتحسين مهارات حل النزاعات لدى الأطفال في مرحلة ما قبل المراهقة، حيث أجريت مقابلات مع أطفال بريطانيين ويونانيين وبرتغاليين حول مواقف أغضبهم فيها طفل آخر، وأخرى أغضبوا فيها طفلاً آخر، وأخرى لاحظوا فيها صراعاً بين طفلين آخرين أو أكثر (Ingram et al., 2012). وتم التوصل إلى أن مصدراً شائعاً للصراعات (خاصةً لدى الفتيات، ولكن أيضاً لدى بعض الأولاد) هو عندما يعتقد أحد الأطفال أن الآخر هو أفضل صديق له، لكن الطفل الثاني فعل شيئاً جعل الطفل الأول يشك في أنه في الواقع صديق أقرب لطفل ثالث (مثل: إخلاف وعد، أو إفشاء سر أخبره به الطفل الأول). غالباً ما يُعتقد أن هذا التغيير في شبكات الصداقة ناتج عن الانتقال من المرحلة الابتدائية إلى الثانوية وما يترتب عليه من تفكك في مجموعات الأقران (e.g., Felmlee et al., 2018)؛ ومع ذلك، فقد وجد بأن هذه الصراعات موجودة بالفعل لدى الأطفال الذين كانوا في السنة قبل الأخيرة، وليس حتى الأخيرة، من المدرسة الابتدائية (Ingram et al., 2012)؛ وتشير الروايات إلى

وجودها أيضًا في دول مثل كولومبيا، حيث يبقى الأطفال في نفس المدارس ويتنقلون ببساطة بين أقسام المرحلة الابتدائية والثانوية. لذلك، افترضت في مكان آخر (Ingram, 2014; Ingram, 2019) أن مثل هذه الصراعات غالبًا ما تكون ناجمة عن تغيرات داخلية في عقول الأطفال، حيث يتوقفون عن الاختلاط بمجموعة صداقة "افتراضية" قائمة على الاهتمامات المشتركة المبكرة والانتماء إلى فئة اجتماعية واحدة، ويبدأون عملية إعادة بناء (أو إعادة بناء) الهوية، وهي إحدى المهام الرئيسية للمراهقة.

من الجدير بالذكر أن هذه المرونة المكتشفة حديثًا في شبكات الصداقة لا تمتد في البداية إلى الصداقات بين الجنسين. في الواقع، يبلغ ميل الأطفال للتواصل مع أقرانهم من نفس الجنس ذروته في حوالي سن 12 أو 13 عامًا (Pfaff, 2010). في مرحلة ما قبل المراهقة، غالبًا ما يلعب الأولاد في مجموعات كبيرة مختلطة الأعمار، بينما تفضل الفتيات مجموعات صغيرة من نفس العمر أو أزواجًا (Lever, 1978). يميل الأولاد إلى تفضيل ألعاب الفرق التنافسية، بينما تركز الفتيات على الألفة والخصوصية (Maccoby, 2002). لا تزال المجموعات الحصرية من نفس الجنس (التي يتراوح عددها بين 3 و9 أشخاص) شائعة في أوائل المراهقة (Bukowski et al., 1993). في منتصف المراهقة، تندمج هذه المجموعات تدريجيًا في "عصابات" أكبر (عادةً ما تكون مكونة من مجموعات محددة)، ثم تتحول أخيرًا إلى "حشود" مختلطة الجنس، تتكون من روابط فضفاضة من مجموعات ذكور وإناث، بحلول أواخر المراهقة (Thornburg, 1971). خلال هذه الفترة، لا تتلاشى أهمية الاهتمامات المشتركة في بناء علاقات الصداقة، لكن طبيعتها العامة تتغير، حيث تركز بشكل متزايد على الأنشطة المرتبطة بالبالغين (بما في ذلك، على سبيل المثال لا الحصر، الأمور غير القانونية للأطفال: الجنس، والمخدرات، والكحول، والتبغ، والمقامرة؛ Kandel & Davies, 1991). كل هذا يعني أن المراهقين منفتحون بطبيعتهم على تجربة أنشطة جديدة وتكوين علاقات اجتماعية جديدة. ومع ذلك، هناك جانب مظلم لهذا الأمر أشرت إليه سابقًا، وهو أن

مثل هذه التغييرات في الأنشطة والعلاقات الاجتماعية تخلق احتمالات كبيرة للصراع. يصل هذا إلى ذروته في مرحلة ما قبل المراهقة أو المراهقة المبكرة (كما هو الحال مع التتمر)، قبل أن يستقر في منتصف المراهقة وينخفض في أواخر المراهقة، حيث يتحسن لدى الشباب القدرة على تبني وجهات النظر المختلفة وضبط النفس، كما يشكلون تسلسلات هرمية اجتماعية محددة جيداً تتوسطها المكانة الاجتماعية التي يمكنهم اكتسابها في مختلف الأنشطة الاجتماعية (Ingram, 2014).

إذن، سنتناول أولاً كيف تغيرت هذه العلاقات والاهتمامات ومصادر الهوية مع التحول إلى أساليب التفاعل الاجتماعي عبر الإنترنت. فالى جانب بناء الهوية، من المهام الرئيسية للمراهقة، بطبيعة الحال، بناء هوية جنسية وجذب شريك (Gembeck, Zimmer, 2002). تشهد هذه العملية تحولاً ملحوظاً بفضل تطبيقات التعارف شبكات التواصل الاجتماعي المرئية مثل Instagram و Snapchat. تسهّل هذه التطبيقات والشبكات العثور على شريك، إلا أن لها جانباً مظلماً، يتمثل في التزايد المقلق للمطاردة الإلكترونية، والتحرش عبر الإنترنت، والأفلام الإباحية الانتقامية. بمعنى ما، تُعدّ هذه السلوكيات نسخة جنسية من التتمر الإلكتروني. اتساع عما إذا كان ينبغي اعتبار التتمر الإلكتروني شكلاً جديداً وضاراً بشكل فريد من التتمر، أم أنه يُمثل أنماطاً سلوكية "طبيعية" ومتطورة تُترجم إلى شكل جديد افتراضي. أخيراً، من الخطأ تجاهل الآثار الإيجابية للعلاقات الجديدة التي يكوّنها الشباب عبر الإنترنت. ومن أهم جوانب هذا الأمر تدويل شبكة الويب العالمية، لا سيما في عصر تزايد النزعة القومية وإغلاق الحدود: إذ تزايدت عولمة ثقافة الشباب وتتجاوز الحدود الدولية، مع أنها، بطبيعة الحال، لا تزال تتفاوت تفاوتاً كبيراً بين المناطق الثقافية. فهل يُسهم هذا في عصر جديد أكثر سلمية للعلاقات العالمية مما يُمكن تسميته بتأثير التواصل الافتراضي؟

1. أنواع جديدة من التواصل عبر الإنترنت

لقد أصبحت ألعاب الفيديو شائعة للغاية بين المراهقين والشباب، بل جزءاً أساسياً من هويتهم، وخاصةً بين الذكور. ويبرز هنا فرق كبير بين الجنسين، حيث يلعب حوالي تسعة من كل عشرة فتيان أحياناً عبر الإنترنت، بينما تفعل ذلك أكثر بقليل من 50% من الفتيات (أقل من عدد من لعبوا ألعاب الفيديو مع أصدقائهم خارج الإنترنت؛ (Lenhart, 2015). وقد لا يكون واضحاً للقراء غير المراهقين الذين يلعبون الألعاب أن التفاعلات عبر الإنترنت المتعلقة بلعب الألعاب هذه الأيام لا تعتمد فقط على المحادثات النصية، بل تتضمن محادثات صوتية "حقيقية": فقد أفاد ما يقرب من 60% من المراهقين الذين لعبوا عبر الإنترنت مع آخرين باستخدام اتصال صوتي (مثل ديسكورد أو سكايب) أثناء اللعب. ومرة أخرى، أفاد عدد أكبر بكثير من الفتيان (حوالي 80%) مقارنةً بالفتيات (حوالي 50%) باستخدام الدردشة الصوتية أثناء اللعب. في حين أن ألعاب الفيديو مهمة بشكل خاص لتفاعلات الأولاد مع أصدقائهم، فإن شبكات التواصل الاجتماعي أكثر أهمية نسبياً للفتيات (Lenhart, 2015b; see also Goswami & Dutta, 2015; Krasnova et al., 2017;) (McAndrew & Jeong, 2012). بحلول عام 2015، تجاوز الحضور الإعلامي في الولايات المتحدة ثلاثة أرباعه - وهي نسبة من المرجح أن تكون قد ازدادت منذ ذلك الحين - مع سيطرة فيسبوك وإنستغرام وسناب شات على المنصات

يمزج الشباب اليوم بشكل كبير بين التواصل عبر الإنترنت والتواصل وجهاً لوجه مع أصدقائهم في الواقع (وخاصةً منذ عمليات الإغلاق واسعة النطاق المرتبطة بجائحة كوفيد-19). ونظراً لإمكانية استخدام الهواتف الذكية والأجهزة الرقمية الأخرى للتواصل مع أقرانهم "في أي مكان وفي أي وقت" (Thulin & Vilhelmson, 2009). مما يشجع المستخدمين على البقاء "متصلين بالإنترنت دائماً" (Brkljačić et al., 2019)، يميل الشباب إلى استخدامها للتفاعل مع أصدقائهم في الواقع، حتى أثناء تواجدهم معهم جسدياً في بعض

الأحيان (Granholm, 2016). وبالتالي، لا تُستبدل التفاعلات في الواقع تمامًا بالتفاعلات عبر الإنترنت، بل تميل إلى أن تُكملها. ومع ذلك، تشير بعض البيانات، مثل تلك المستمدة من دراسة طويلة مختلطة الأساليب في لوكسمبورغ أجراها ديسيو وآخرون 2019 والتي تشير إلى أن وتيرة التفاعلات غير المتصلة بالإنترنت قد تتراجع مع تراجع حاجة المراهقين إليها، وتسهيل تواصلهم عبر الإنترنت، حيث طُلب من الشباب (الذين تتراوح أعمارهم بين 15 و 25 عامًا) ترتيب الأنشطة الترفيهية حسب أهميتها بالنسبة لهم. وقد أشارت النتائج أن أهمية لقاء الأصدقاء شخصيًا قد حلّ محلها إلى حد ما (حتى قبل الجائحة) تصفح الإنترنت والدرشة، وممارسة الألعاب، والأنشطة الإبداعية البصرية (التي تتضمن على الأرجح هواتف مزودة بكاميرات)، وحتى مجرد الاسترخاء بمفردهم. علاوة على ذلك، أفاد حوالي ثلاثة أرباع المشاركين أنهم استخدموا الإنترنت للتفاعل مع الآخرين أو البقاء على اتصال بهم، وهو ما يمثل السبب الأكثر شيوعًا لاستخدام الإنترنت.

من العوامل المهمة الأخرى غياب الاستفادة من التفاعلات المباشرة التي لاحظها المشاركون، نظرًا لتواصلهم الدائم مع الآخرين عبر الإنترنت. بل إنهم مالوا إلى ربط اللقاءات غير الرسمية بأنشطة محددة، مثل السينما أو الموسيقى أو الرياضة، أكثر من مجرد قضاء الوقت معًا، إذ شعروا بإمكانية جني العديد من الفوائد المعلوماتية والترفيهية التي كان من الممكن الحصول عليها سابقًا من قضاء الوقت معًا، بمجرد الدردشة مع الأصدقاء على هواتفهم أثناء الاسترخاء بمفردهم في غرفهم. ومع ذلك، وصف المشاركون أيضًا كيف اعتادوا على مقابلة معظم أصدقائهم في سياقات غير رسمية، مثل المدرسة أو الرياضة، وكيف أن التعارف الشخصي لا يزال بالغ الأهمية في تكوين الصداقات؛ وبالتالي، فإن "انتشار وسائل التواصل الاجتماعي والأجهزة المحمولة لم يؤدي إلى اختفاء تام للتفاعل غير الرسمي بين الأقران" (Décieux et al., 2019).

يمكن أن يبدأ المزج بين الأنماط التقليدية وغير التقليدية في الصداقات منذ لحظة التقاء الأصدقاء الجدد: فطلاب الجامعات، على سبيل المثال، غالباً ما يُجريون عملية "تدقيق" مكثفة عبر الإنترنت على شخص التقوا به للتو في حفلة أو محاضرة أو من خلال أحد معارفهم المشتركين، لمعرفة ما إذا كان (أو بالأحرى، وجهات نظرهم الاجتماعية والسياسية) متوافقة. وقد وُصفت هذه العملية بالتفصيل من قبل المشاركين في دراسة ستاندي (2019) الإثنوغرافية عبر الإنترنت (عبر فيسبوك) والمقابلات الشخصية، والتي أُجريت في جامعتين أمريكيتين في فترة قريبة من الانتخابات الرئاسية لعام 2016. وتشرح كيف "تعمل التعبيرات عبر الإنترنت عن المواقف الاجتماعية والسياسية كمرشح لإنشاء شبكات من التجانس الاجتماعي والسياسي التي يُنظر إليها على أنها مرغوبة، بل وضرورية، بين المشاركين" (ص 771). هذا مثال على ظاهرة أوسع نطاقاً، حيث يميل الأشخاص ذوو "الروابط القوية"، أي المناصب والدوائر الاجتماعية المتشابهة، إلى مشاركة آراء ومواقف متجانسة عبر الإنترنت - وهو ما يُعرف بتأثير "غرفة الصدى". تعمل هذه الأنواع من الروابط الوثيقة والقوية على حساب "الروابط الضعيفة" للأشخاص مع معارف عابرين من خلفيات مختلفة، مما يضمن تعرضهم نادراً لمواقف ووجهات نظر تختلف اختلافاً كبيراً عن مواقفهم ووجهات نظرهم (Kim & Kim, 2017).

نظراً لانتشار التفاعل مع الأصدقاء عبر الإنترنت، من المنطقي أيضاً التساؤل عن مدى اختلاف السلوك وفقاً للاختلافات الفردية. ومن الفروق المهمة في هذا المجال الخلج: فمنذ نشأة الإنترنت في تسعينيات القرن الماضي، تساءل الباحثون عما إذا كان الأشخاص الخجولون يجدون سهولة أكبر في التفاعل مع الآخرين في بيئات أكثر "تباعداً اجتماعياً" عبر الإنترنت، وربطوا الخلج (والسمات السلوكية المرتبطة به) بمعدل لعب ألعاب الفيديو أو استخدام الإنترنت بشكل عام (Leung, 2004; Roberts et al., 2000 & Chak).

ومن العوامل الحديثة المهمة المرتبطة بالخلل، الحساسية العاطفية (Kowert et al., 2014)، والتي تنطوي على فرط الحساسية للإشارات العاطفية للآخرين (على سبيل المثال، الاعتقاد بأنهم يشعرون بالملل أو الانزعاج منك، بينما في الواقع، يكون لانزعاجهم مصدر آخر). افترض الباحثون أن ألعاب الفيديو عبر الإنترنت قد توفر بيئةً مُحبّةً نسبياً للأفراد ذوي الحساسية العاطفية للتفاعل مع الأصدقاء، لأن النشاط المشترك يركز الانتباه المشترك ويُوّجّه محتوى المحادثات؛ ومع ذلك، في الوقت نفسه، "يمكن أن يكون اللاعبون المشاركون أكثر من مجرد أفراد يُساعدون في تحقيق الأهداف العلية للعبة؛ بل يُمكن أن يكونوا أصدقاءً مقربين وموثوقين ومصادر قِيمة للنصائح عبر الإنترنت" (ص 448). في الواقع، وجد الباحثون أنه على الرغم من أن الأشخاص الأكثر حساسية عاطفية لم يشاركوا في ألعاب اجتماعية أكثر من الأشخاص الأقل حساسية عاطفية، إلا أن لديهم عدداً أكبر من الأصدقاء عبر الإنترنت فقط، وعدداً أكبر من الأصدقاء عبر الإنترنت في البداية الذين التقوا بهم لاحقاً في الواقع، وعدداً أكبر من الأصدقاء غير المتصلين بالإنترنت الذين لعبوا معهم أحياناً عبر الإنترنت.

بالنظر إلى هذه الإمكانيّة، ثمة حاجة ماسة لمزيد من البحث - وخاصةً البحث النوعي والبحث متعدد الأساليب - حول كيفية وأسباب تكوين الناس لصدقات عبر الإنترنت فقط (أو في البداية عبر الإنترنت)، وما يستفيدونه من هذه العلاقات التي لا يجدونها - أو يصعب عليهم إيجادها - في صداقاتهم أو معارفهم خارج الإنترنت. ويبدو أيضاً أن "الصدقات عبر الإنترنت فقط" أقل شيوعاً - أو على الأقل أقل كثافة - بين مستخدمي وسائل التواصل الاجتماعي منها بين لاعبي ألعاب الفيديو. ويبدو أن مدى تطابق علاقة عبر الإنترنت فقط على وسائل التواصل الاجتماعي مع صداقة حقيقية موضوع لم يُدرس جيداً، ويستحق المزيد من البحث.

يستخدم الشباب وسائل التواصل الاجتماعي والألعاب الإلكترونية للقاء أصدقاء جدد ("والتعمق في دراستهم") وللتواصل مع الأصدقاء الحاليين الذين يبدؤون بالتواصل خارج الإنترنت. لا يُفَرِّق هذان النشاطان بالضرورة، مع أن اللقاءات خارج الإنترنت لا تزال مهمة بشكل واضح. قد تكون الألعاب الإلكترونية مفيدة بشكل خاص كنوع من "كسر الجمود" للأشخاص الحساسين عاطفياً والخجولين الذين يجدون صعوبة في تكوين (أو التفاعل) مع الأصدقاء والمعارف في سياقات الحياة اليومية خارج الإنترنت (وهي ظاهرة يمكن تطبيقها في تدخلات، مثل تدخل (Jarusriboonchai et al، 2016). هناك حاجة إلى المزيد من الأبحاث المتعمقة حول كيفية وأسباب تكوين الناس لصدقات عبر الإنترنت فقط أو صدقات عبر الإنترنت أولاً، وخاصة تلك التي تُكوّن عبر وسائل التواصل الاجتماعي أو منتديات النقاش، مقارنةً بالألعاب الفيديو. إن الطبيعة المفتوحة والمرنة لصدقات الشباب على الإنترنت تتماشى مع ميلهم إلى تكوين شبكات اجتماعية جديدة أثناء تكوينهم هوية جديدة لأنفسهم في مرحلة المراهقة. ومع أنه قد يبدو مقلّداً في هذا السياق ميلهم إلى تكوين "غرف صدى" من خلال التحقق من الأشخاص الذين التقوا بهم على الإنترنت، ثم تعزيز صداقتهم على أرض الواقع فقط إذا كانت لديهم آراء سياسية أو غيرها متشابهة، فمن المهم تجنب المبالغة في حجم هذا الاستقطاب، إذ قد يظل الناس "أصدقاء" على الإنترنت حتى لو قرروا عدم تعزيزها على أرض الواقع.

2. التمر الإلكتروني: مشاكل جديدة أم أنماط قديمة؟

توجد عدة سمات متوازية لتلك التي تُميز العلاقة بين "عنف المواعدة الإلكترونية" وإساءة الشريك الحميم في العالم الواقعي - الارتباطات بين ارتكاب الجرائم في البيئتين، والآثار المتشابهة على الصحة النفسية، والسمات المُفاخرة للوضع الافتراضي "المستمر" - في العلاقة بين التمر "التقليدي"، والتمر في العالم الواقعي، والتمر الإلكتروني. وسيكون هذا الأخير موضوعاً شاقاً يصعب تناوله في فصل كامل من هذا الكتاب، ناهيك عن قسم

واحد من فصل. وهذا ليس فقط لأن الأبحاث حول التمر الإلكتروني قد ازدهرت بشكل كبير في العقد الماضي، حيث ارتفعت مُدخلات جوجل سكولار السنوية بأكثر من عشرة أضعاف في عشر سنوات (من 727 مقالة تذكر "التمر الإلكتروني" نُشرت في عام 2010 إلى ما يقرب من 8000 مقالة في عام 2020 وحده)؛ وعدد المراجعات المنهجية لدراسات التمر الإلكتروني أصبح كبيراً لدرجة أن الباحثين باتوا بحاجة إلى نشر "خرائط" لهذه المراجعات (Kwan et al., 2020). ويرجع ذلك أيضاً إلى أن جودة الكثير من هذه الأبحاث مشكوك فيها (أو منخفضة الجودة بشكل صارخ)، مما يجعل من الصعب غربلتها جميعاً وفصل الغث عن السمين، من أجل تحديد العوامل المهمة لتفسير هذه الظاهرة ومعالجتها. وعلى عكس مجالات أخرى من السلوك عبر الإنترنت - لا سيما تلك المتعلقة بالجنس، مثل عنف المواعدة الإلكترونية واستخدام المواد الإباحية - هناك أيضاً وفرة من الأدلة (متفاوتة الجودة، كما ذكرنا سابقاً) حول التمر الإلكتروني بين الأطفال والشباب: من بين 19 مراجعة منهجية رسمها كوان وآخرون (2020)، ركزت 18 مراجعة على هذه الفئة العمرية، بينما استعرضت مقالة واحدة فقط التمر في جميع الأعمار.

من الواضح أن التمر الإلكتروني يرتبط بالعديد من مشاكل الصحة العقلية الضارة، حيث تُظهر غالبية المقالات التي راجعها كوان وآخرون (2020) روابط بين التعرض للتمر الإلكتروني ونتائجه، بما في ذلك الاكتئاب، والأفكار الانتحارية، والقلق، ومشاكل العلاقات مع الأقران. للأسف، من الصعب تحديد ما إذا كان التمر الإلكتروني يُسبب بالفعل هذه النتائج السلبية لدى الضحايا، نظراً لعدم تركيز أي من المراجعات على الدراسات الطولية أو التجريبية (والتي يصعب إجراؤها أخلاقياً بالطبع)، وافتقر معظمها إلى دراسة نقدية كافية لمصادر التحيز المحتملة في الدراسات التي تمت مراجعتها، وكيف يمكن أن يؤثر هذا التحيز على النمط العام للنتائج الواردة في المراجعة. علاوة على ذلك، يبدو أنه لا توجد حتى الآن مراجعة منهجية للدراسات النوعية حول التمر الإلكتروني، وهي دراسات بالغة

الأهمية لفهم التجارب الحياتية للأشخاص الذين يقعون ضحايا لهذا السلوك، والطرق التي يشعرون بها أنه قد يلحق بهم الضرر.

3. التواصل الدولي: فرضية التواصل عبر الإنترنت

مع ذلك، أعتقد أنه على الرغم من أن المخاطر حقيقية، إلا أن هناك أيضًا العديد من الفرص المحتملة لجني أنواع جديدة من الفوائد من التفاعلات عبر الإنترنت في العصر الرقمي. ومن الجوانب المهمة لهذه الفرص، إمكانية دعم الوسائط عبر الإنترنت للتفاعلات بين أشخاص من خلفيات ثقافية ومواقع جغرافية مختلفة تمامًا في عالم حديث العولمة. كان هذا أمرًا في طليعة أذهان الناس عندما اكتسب الإنترنت شعبية كبيرة في أوائل ومنتصف التسعينيات، ولكن يبدو أنه تم اعتباره أمرًا مسلمًا به إلى حد كبير في الآونة الأخيرة، حيث اتجه اهتمام البحث بدلاً من ذلك إلى التركيز على إمكانية أن تؤدي المنتديات عبر الإنترنت إلى تقاوم الخلافات السياسية واستقطاب الآراء.

يُعدّ تعزيز التواصل بين الأشخاص من خلفيات ثقافية مختلفة عبر الإنترنت، كوسيلة للحد من الصراعات بين المجموعات، امتدادًا منطقيًا لـ "فرضية التواصل" الشهيرة في علم النفس الاجتماعي (Amir, 1969). وتتمثل الفكرة الرئيسية لفرضية التواصل، التي وضعها أولبورت Allport (1954)، في أن المعرفة المجردة عن مجموعة أخرى لا تكفي للحد من التحيز ضدها، بل إن التواصل المباشر مع أفراد هذه المجموعة يمكن أن يتجاوز الصور النمطية السائدة، ويؤدي إلى تكوين تصورات جديدة أكثر إيجابية حول سلوكهم. وينطبق هذا (نظريًا) طالما أن التواصل ينطوي على التعاون بدلاً من التنافس، وأهداف مشتركة، ومكانة متساوية، ودعم من السلطات (White et al., 2020). حتى قبل عصر التفاعلات الإلكترونية الشاملة، كانت هناك أدلة على أن "التواصل الاجتماعي" مع أفراد من مجموعات أخرى - على سبيل المثال، مشاهدة المثليين في مسلسل "ويل آند جريس" ومسلسل "كوير آي فور ذا سترايت جاي" - يمكن أن يقلل من التحيز (Schiappa et al., 2005). ظريًا، يُفترض أن

يكون التواصل ثنائي الاتجاه مع المجموعات الإلكترونية في تفاعلات إلكترونية منظمة بشكل جيد أكثر فعالية، كما جادل أميشاي-هامبرغر وماكينيا Amichai-Hamburger and McKenna (2006). وأشار إلى أنه بالإضافة إلى كونها أقل تكلفة وأكثر عملية وأسهل تنظيمًا في مناسبات متكررة، فإن اجتماعات التواصل الإلكترونية يمكن أن تلبي العديد من المعايير التي وضعها أولبورت (1954) في الأصل لنجاح تفاعلات التواصل. وعلى وجه الخصوص، بما أن التواصل مع أعضاء المجموعات الأخرى غالبًا ما يُسبب القلق، فيمكن تخفيف ذلك من خلال دعوة المشاركين للتواصل من بيئة آمنة ومريحة (مادة منازلهم). كما تمنح البيئة الإلكترونية المشاركين تحكمًا كبيرًا في مدى إفصاحهم عن أنفسهم في هذه التفاعلات، مما يساعد على إزالة العلامات الواضحة لاختلاف المكانة الاجتماعية (كان أحد الشروط الأساسية التي وضعها أولبورت لنجاح التفاعلات هو أن يُنظر إلى المشاركين على أنهم متساوون قدر الإمكان في المكانة الاجتماعية). ونظرًا لانخفاض عدد التفاصيل الشخصية المُفصح عنها، فمن شأن ذلك أن يُساعد في تعميم التفاعل لخلق تصورات أكثر إيجابية حول أعضاء المجموعة الآخرين كمجموعة.

في دراسة لاحقة، استعرض أميشاي-هامبرغر وآخرون Amichai-Hamburger et al (2015) بعض الأدلة على نجاح التدخلات القائمة على التواصل عبر الإنترنت، لا سيما فيما يتعلق بالاختلافات بين التدخلات المنظمة (التي يديرها متخصصون ذوو خبرة في حل النزاعات والمجالات ذات الصلة) والتدخلات غير المنظمة (التي تعتمد على التفاعلات الطبيعية بين أفراد من مجموعات مختلفة على شبكات التواصل الاجتماعي مثل فيسبوك، والتي أصبحت أكثر شيوعًا مع النمو الهائل في شبكات التواصل الاجتماعي عبر الإنترنت بين عامي 2006 و 2015). وحددوا سبع خصائص للوسائط عبر الإنترنت يمكنها أن تخلق بيئة أكثر حماية للتواصل بين المجموعات مقارنةً بالوسائط غير المتصلة بالإنترنت، وبالتالي يمكن أن تساعد في تحقيق تفاعلات أكثر إيجابية وتقليل التحيز بشكل أكثر فعالية.

تشمل هذه العوامل عدم الكشف عن الهوية، والتحكم في التعرض المادي (مثل البصري)، والتحكم في عملية التفاعل، وسهولة العثور على أفراد متشابهين، وإمكانية الوصول على نطاق واسع ومستمر، والمساواة، والمتعة. من المثير للاهتمام أن بعض هذه الخصائص (مثل إخفاء الهوية، والتحكم في التعرض، والتحكم في التفاعل، والمساواة) تبدو أكثر فعالية مع الأنشطة المنظمة، بينما غالباً ما يكون تحقيق الخصائص الأخرى (مثل إيجاد عناصر مشابهة، وإمكانية الوصول، والمتعة) أسهل مع الأنشطة غير المنظمة، مما يؤكد أهمية اتباع نهج "الخيول مقابل الدورات" حيث يقرر المنظمون مسبقاً أي جوانب تفاعلات التواصل أكثر أهمية بالنسبة لهم.

يقدم أميشاي-هامبرغر وآخرون (2015) أيضاً أمثلة جيدة على كلا النوعين من تدخلات التواصل، بدءاً من "حل الحدود"، وهي منصة تعليمية عبر الإنترنت مصممة خصيصاً لإشراك تلاميذ المدارس من جميع أنحاء أيرلندا الشمالية وجمهورية أيرلندا في مشاريع تعاونية، ووصولاً إلى "ألعاب من أجل السلام"، التي تعتمد بشكل أكبر على تعزيز التفاعلات الطبيعية بين الشباب الذين يلعبون ألعاباً إلكترونية شهيرة.

فيما يتعلق بأنشطة التواصل المنظم، يبدو أن أحد الأساليب التي أثبتت نجاحاً كبيراً هو تنفيذ هذه الأنشطة بالاعتماد على النص فقط. أظهر وايت وآخرون (2020) في تحليل تلوي أن هذه التدخلات كان لها تأثير قوي على المقاييس المعرفية للتحيز، في المتوسط، وتأثير متوسط على المقاييس العاطفية والسلوكية للتحيز. يساعد الوسيط النصي بشكل خاص على تعزيز بعض العوامل التي حددها أميشاي-هامبرغر وآخرون (2015) كمساهم في نجاح تدخلات التواصل المنظم، ولا سيما إخفاء الهوية، والتحكم في التعرض الجسدي/البصري، والمساواة المدركة. في المقابل، لم تُدرس أشكال التواصل غير المنظم جيداً. ومع ذلك، في المناقشات العامة على وسائل التواصل الاجتماعي بين الأطراف المتعارضة في مجتمعات ما بعد الصراع مثل كولومبيا وأيرلندا الشمالية - كما أشار داجر

ورايلى - يميل المرء إلى رؤية ليس تقارباً عدائياً في تنافس قائم على الاحترام، بل استخداماً عدائياً للإهانات والحجج سيئة النية والأكاذيب المتعمدة الصريحة ("الأخبار الكاذبة") عن الطرف الآخر. وبالعودة إلى تحديد ألبورت الأصلي (1954) للعوامل التي قد تساعد في نجاح تدخل التواصل، يمكننا أن نرى كيف يمكن ربط هذه المشكلة بغياب الأهداف المشتركة وبيئة التعاون على الإنترنت: فبدلاً من التعاون، يتجمع أفراد من جماعات متنافسة على فيسبوك و (ربما على وجه الخصوص) تويتر، وذلك أساساً للتنافس مع بعضهم البعض. السؤال إذن هو كيف نستغل إمكانات إيجاد أشخاص مشابهين، وسهولة الوصول، والمتعة الكامنة في الشبكات الاجتماعية (انظر أميشاي-هامبرغر وآخرون، 2015، كما نوقش سابقاً) مع تجنب مخاطر التفاعلات العدائية التي غالباً ما تحدث بين مجموعات مختلفة في مثل هذه البيئات.

4. التغيرات في العلاقات الاجتماعية للمراهقين في ظل العصر الرقمي

ركزنا في هذه المقالة على توسع العلاقات الاجتماعية التي تنشأ بشكل طبيعي خلال فترة المراهقة، والتي تُسهّل لها هذه الأيام بشكل متزايد وسائل التواصل الاجتماعي، لا سيما عبر وسائل التواصل الاجتماعي. مع تقدم الأطفال في السن، وخاصةً مع دخولهم مرحلة المراهقة، تتوسع دوائر صداقتهم، من كونها مقتصرة على أصدقاء العائلة وزملاء الدراسة إلى كونها قائمة على اختيار مدروس بناءً على الاهتمامات والهوية المشتركة، مما يؤدي إلى تشكيل جماعات وعصابات ومجموعات أكبر حجماً. من الواضح أن استخدام شبكات التواصل الاجتماعي والألعاب الإلكترونية يزيد من إمكانية مقابلة أفراد آخرين يشاركونهم الاهتمامات والمواقف، وبالتالي يمكن أن يكونوا شركاء صداقة جيدين كما أنه يُسهّل تحولاً بيولوجياً نحو إظهار اهتمام رومانسي و/أو جنسي أكثر تجاه الأقران، وفي كثير من الحالات تجاه الجنس الآخر، الذين كانوا يُتجاهلون نسبياً في مرحلة الطفولة المتوسطة و (خاصةً) ما قبل المراهقة.

بالنظر إلى الأنشطة المتعلقة بالصدقة عبر الإنترنت، لاحظنا أن الخط الفاصل بين الصداقات عبر الإنترنت وخارجها أصبح ضبابياً بشكل متزايد. ليس صحيحاً أن الصداقات عبر الإنترنت تحل محل الصداقات التقليدية تماماً، ولكن يبدو أن أشكال "اللقاءات" غير المنظمة خارج الإنترنت تُستبدل جزئياً بالردشة مع الأصدقاء عبر وسائل التواصل الاجتماعي، وخدمات المراسلة عبر الإنترنت، ومكالمات الفيديو. ومع ذلك، لا تزال الأنشطة المشتركة، مثل الرياضة، والسينما، والعروض الموسيقية، أو (في أواخر المراهقة) الخروج لتناول المشروبات، مهمة لتوطيد العلاقات مع الأصدقاء، وخاصةً في المرحلة الأولى من "التعارف" في العلاقة. ويتعلق هذا بجوانب استكشاف الهوية في مرحلة المراهقة الموصوفة في الفصل الثاني: تظل الأنشطة المشتركة بالغة الأهمية للمراهقين لتحديد عضويتهم في مجموعات معينة. على العكس من ذلك، يمكن أن تظهر نفس الديناميكيات أيضاً عبر الإنترنت، حيث يستخدم الأشخاص معلومات وسائل التواصل الاجتماعي "للبحث" عن أصدقاء محتملين ومعرفة ما إذا كانت هويتهم تتوافق مع هويتهم، قبل اتخاذ قرار بشأن قضاء المزيد من الوقت معهم خارج الإنترنت. من المواضيع المهمة للبحوث المستقبلية، والتي يبدو أنها لم تُبحث كثيراً حتى الآن، متى، ولماذا، وكيف تتحول صداقات الإنترنت إلى صداقات خارج الإنترنت، وما هي أنواع الصداقات التي تبقى "عبر الإنترنت فقط". على وجه الخصوص، من المهم دراسة الفروق الفردية في هذه العمليات، وإمكانية مساعدة التفاعلات عبر الإنترنت للمراهقين الخجولين أو ذوي الإعاقة الاجتماعية على تكوين صداقات جديدة، سواء بقيت على الإنترنت أو انتقلت منه.

من الفروقات المهمة بين الجنسين في صداقات الإنترنت خلال مرحلة المراهقة المبكرة أن صداقات العديد من الأولاد تتمحور حول لعب ألعاب الفيديو، وهو نشاط غالباً ما يُكونون من خلاله صداقات جديدة؛ بينما الفتيات أكثر ميلاً من الأولاد إلى التواجد على وسائل التواصل الاجتماعي، وخاصةً على إنستغرام. في مرحلة المراهقة المتأخرة، يستخدم كلا

الجنسين وسائل التواصل الاجتماعي بشكل متزايد للعثور على شركاء رومانسيين محتملين، والتعرف على جوانب اهتماماتهم وهويتهم، تمامًا كما يفعلون عند بدء صداقات أفلاطونية جديدة. ومع ذلك، يتميز استخدام الأفراد لوسائل التواصل الاجتماعي وتطبيقات المواعدة الإلكترونية لأغراض عاطفية باختلافات بين الجنسين، يُرجَّح أن يكون لها أساس تطوري في نظرية الاستثمار الأبوي، حيث غالبًا ما تُركِّز النساء على إظهار جاذبيتهن البصرية، بينما يحاول الرجال عادةً جذب شريك من خلال معلومات نصية وروابط لحسابات أخرى على وسائل التواصل الاجتماعي. كما أن الانتقال من "التمرير" و"المطابقة" القائمة على البصري والحركي إلى محادثات حقيقية عبر الإنترنت مع شركاء محتملين، سواءً على تطبيقات المواعدة على وسائل التواصل الاجتماعي مثل Instagram، أو على خدمات المراسلة عبر الإنترنت مثل WhatsApp، سيُشكِّل موضوعًا قيمًا للبحوث المستقبلية. بشكل عام، لا تزال الفروقات العمرية بين المراهقين القُصَّر والشباب البالغين فوق سن 18 عامًا فيما يتعلق بالسلوك الرومانسي والجنسي عبر الإنترنت غير مفهومة جيدًا، ويعود ذلك إلى حد كبير إلى قضايا أخلاقية تتعلق بهذا البحث. ومن ثم، هناك حاجة إلى وضع منهجيات سليمة أخلاقياً لدراسة تطور هذا المجال السلوكي الحيوي لدى المراهقين اليوم.

تُحدِّد المشكلات الأخلاقية أيضًا من استنتاجات مجال البحث الواسع المعروف باسم "عنف المواعدة الإلكترونية" والذي يركِّز على دراسة ما يحدث عندما تتخذ التفاعلات الجنسية منعطفًا مُظلمًا إلى سلوك مُسيء عبر الإنترنت، ويشمل التحرش الجنسي عبر الإنترنت، والابتزاز الجنسي، والمواد الإباحية الانتقامية، والملاحقة الإلكترونية، والاستدراج. وقد لاحظنا أن جميع هذه الظواهر مترابطة ومتداخلة إلى حد ما. وكما هو الحال في مجالات أخرى من علم النفس السيبراني، ثمة حاجة إلى تطبيق أوسع للنظرية في تحديد أوجه اختلافها بدقة، وكيفية تطبيقها عمليًا في أدوات البحث - على سبيل المثال، تضمين معايير اختلال توازن القوى وتكرار الإساءات في تطبيق السلوك المُسيء عمليًا. إلى جانب

هذا التطبيق المنهجي والمستند إلى النظريات للتعريفات في الدراسات التجريبية، نحتاج أيضاً إلى المزيد من الدراسات النوعية ومتعددة الأساليب التي تتناول التجارب المعاشة لضحايا العنف الموقعة الإلكترونية، بما في ذلك ما يجعل تجاربهم مختلفة ومتشابهة مع تجارب الضحايا في الواقع، وكيف يمكننا مساعدة الناس على تجنب الإساءة الإلكترونية و/أو التعافي منها، وكيف يمكننا مساعدة الجناة المحتملين والفعليين على تجنب ارتكاب مثل هذا السلوك.

يتضح أيضاً من الأبحاث التي استعرضناها في هذه المقالة أن هناك حاجة إلى التمييز بين السلوك المفترس الحقيقي في مجال العنف الموقعة الإلكترونية - مثل "استدراج" الضحايا القاصرين من قبل بالغين أكبر سناً بكثير - وبين الأخطاء (وإن كانت خطيرة للغاية) التي يمكن أن يرتكبها المراهقون أثناء تعلمهم العلاقات العاطفية. مرة أخرى، تتمثل إحدى الطرق الجيدة للقيام بذلك في الاستماع إلى قصص الضحايا (والجناة) في محاولة لفهم الطرق المختلفة التي يمكن أن تحدث بها مثل هذه السلوكيات. ربما يمكن استخدام هذه القصص لإعداد مواد تعليمية للمراهقين تُساعد في منع الجناة والضحايا المحتملين من التورط في هذه السلوكيات. بدلاً من افتراض أن الجناة دائماً ذكور والضحايا دائماً إناث، ينبغي أن يُراعى هذا العمل التعليمي أيضاً تباين ديناميكيات النوع الاجتماعي في مختلف أشكال العنف الموقعة عبر الإنترنت، حيث يُرجح أن يكون ضحايا المواد الإباحية الانتقامية أو الرسائل الجنسية القسرية من الإناث، بينما قد يكون ضحايا الابتزاز الجنسي أو مطاردة الشريك الحميم من الذكور والإناث على حد سواء. وفيما يتعلق بالأشكال الأكثر خطورة من العنف الموقعة عبر الإنترنت، فإن الأدلة المتعلقة بتجارب الضحايا تُبرر معاملتها كجرائم بنفس مستوى الاعتداء الجنسي في الواقع، مع توفير مساعدة نفسية متخصصة لدعم الضحايا في مواجهة الاكتئاب والقلق وحتى اضطراب ما بعد الصدمة الذي غالباً ما ينتج

عن ذلك - خاصةً إذا انتشرت صورٌ محددة تتعلق بالعنف على نطاق واسع، مما يُوْضخ مشاعر الإذلال والعار.

على عكس الأبحاث المتعلقة بعنف المواعدة الإلكترونية، حيث كان هناك عمل محدود نسبياً مع الشباب دون سن 18 عاماً، ركزت دراسات التتمر الإلكتروني بشكل كبير على هذه الفئة العمرية. وبالتالي، فإن وضع التتمر الإلكتروني يُشبه إلى حد كبير وضع الإساءة الجنسية عبر الإنترنت والسلوكيات المرتبطة بها، حيث يوجد نقص في المعرفة حول كيفية ارتباطها بالخطوات الخاطئة في تعلم العلاقات العاطفية والجنسية. في حالة العدوان غير الجنسي عبر الإنترنت، تنشأ مشكلة موازية تتمثل في عدم معرفة كيفية استمرار تطور التتمر الإلكتروني والسلوكيات المرتبطة به في مرحلة البلوغ، وبالتالي كيفية قيام معظم الأفراد بكبح دوافعهم لإيذاء أقرانهم عبر الإنترنت. من شأن إجراء المزيد من الدراسات الطولية طويلة المدى حول التتمر الإلكتروني، والتي تستمر بعد مغادرة المشاركين المدرسة، أن يُساعد في هذا، وكذلك إجراء المزيد من الدراسات النوعية ومختلطة الأساليب لفهم الصعوبات التي يعاني منها الضحايا ودوافع المعتدين. في جميع دراسات التتمر الإلكتروني، ينبغي إيلاء المزيد من الاهتمام للتعريفات المتفق عليها نظرياً على نطاق واسع، والتي لا تُطَق دائماً عملياً، مثل ميل التتمر إلى العدوان المتكرر والمتعمد المؤذي من موقع قوة متفاوتة. ومع ذلك، ينبغي استخدام أساليب نوعية للتحقق مما إذا كانت هذه الجوانب هي الأكثر أهمية للضحايا، وكيفية مقارنة التتمر الإلكتروني بالأشكال التقليدية غير الإلكترونية. في هذا السياق، قد يكون أحد مجالات الدراسة المهمة بشكل خاص هو تأثير تضخيم الجمهور الموجود في التتمر الإلكتروني، والذي يمكن أن يزيد من الآثار الضارة على الضحايا ويغير ديناميكيات القوة لدى المعتدين (على سبيل المثال، في تجنيد "عصابات تويتر" لمهاجمة شخصيات مرموقة على تويتر). على الرغم من آلاف الدراسات حول التتمر الإلكتروني، ربما بسبب الطبيعة سريعة التغير للموضوع، لا يزال هناك نقص في جميع

بحثي فعال من شأنه أن يساعد في توجيه تدخلات فعالة حقاً، والتي من شأنها أن تشمل عوامل مثل إشراك أطراف ثالثة (أو جمهور الإنترنت)، والآثار المخففة للمتغيرات الديموغرافية وغيرها، والآثار طويلة المدى للتنمر الإلكتروني على الصحة العقلية. في هذا الفصل، كما في مواضع أخرى من هذا الكتاب، اقترحتُ أن تستند هذه التدخلات إلى فهم أعمق للتغيرات النفسية الطبيعية للشباب خلال فترة المراهقة - كما ينعكس، على سبيل المثال، في التحول من أشكال العدوان المباشرة إلى أشكال العدوان غير المباشرة.

5. خاتمة:

تناولت هذه المقالة بعض الجوانب الإيجابية للعلاقات الشخصية عبر الإنترنت، لا سيما من حيث إمكانية (ما زالت غير مدروسة) التعرف على أشخاص من خلفيات ثقافية ووطنية مختلفة. كما هو الحال في مجالات إعادة صياغة الهوية وانتشار أشكال جديدة من استهلاك المحتوى، لطالما شهدت العلاقات الاجتماعية تحولات كبيرة مع دخول الأطفال مرحلة المراهقة وتجاوزها. تميل شبكات صداقة الشباب إلى التغير والنمو والتنوع، وقد يُظهرون أيضاً اهتماماً جديداً بإيجاد شركاء رومانسيين، بمن فيهم الجنس الآخر (الذي كان يُتجاهل سابقاً) إذا كانوا من جنسين مختلفين. وقد لاحظنا أنه في الحالة الأولى، قد يرتبط التنافس على المكانة الاجتماعية من خلال العدوان غير المباشر بالتنمر الإلكتروني والتعرض للتنمر عبر الإنترنت؛ بينما في الحالة الثانية، قد تسهم صعوبات إدارة الدوافع الجديدة ونقص الخبرة في توقعات الشركاء في التحرش الجنسي عبر الإنترنت والعنف في المواعدة الإلكترونية. في كلتا الحالتين، من الواضح أن للتدخلات التعليمية دوراً في تعزيز ثقافة لا تُقبل فيها مثل هذه السلوكيات بين المراهقين أو بينهم. كما أن للتدخلات المنظمة دوراً في تعزيز أشكال إيجابية من التواصل عبر الإنترنت بين الشباب من مختلف المجموعات والخلفيات الثقافية.

6. قائمة المراجع:

- Allport, G. W. (1954). The nature of prejudice. Addison-Wesley.
- Amichai-Hamburger, Y., & McKenna, K. Y. A. (2006). The contact hypothesis reconsidered: Interacting via the Internet. *Journal of Computer-Mediated Communication*, 11, 825–843. <https://doi.org/10.1111/j.1083-6101.2006.00037.x>
- Amichai-Hamburger, Y., Hasler, B. S., & Shani-Sherman, T. (2015). Structured and unstructured intergroup contact in the digital age. *Computers in Human Behavior*, 52, 515–522. <https://doi.org/10.1016/j.chb.2015.02.022>
- Amir, Y. (1969). Contact hypothesis in ethnic relations. *Psychological Bulletin*, 71, 319–342. <https://doi.org/10.1037/h0027352>
- Bukowski, W. M., Gauze, C., Hoza, B., & Newcomb, A. F. (1993). Differences and consistency between same-sex and other-sex peer relationships during early adolescence. *Developmental Psychology*, 29 (2), 255. <https://doi.org/10.1037/0012-1649.29.2>.
- Décieux, J. P., Heinen, A., & Willems, H. (2019). Social media and its role in friendship-driven interactions among young people: A mixed methods study. *Young*, 27 (1), 18–31. <https://doi.org/10.1177/1103308818755516>
- Felmlee, D., McMillan, C., Inara Rodis, P., & Osgood, D. W. (2018). Falling behind: Lingering costs of the high school transition for youth friendships and grades. *Sociology of Education*, 91 (2), 159–182. <https://doi.org/10.1177/0038040718762136>
- Graham, J. A., Cohen, R., Zbikowski, S. M., & Secrist, M. E. (1998). A longitudinal investigation of race and sex as factors in children's classroom friendship choices. *Child Study Journal*, 28 (4), 245–245.
- Hartup, W. W. (1992). Peer relations in early and middle childhood. In V. B. Van Hessa & M. Hersen (Eds.), *Handbook of social development* (pp. 257–281).
- Howes, C. (2009). Friendship in early childhood. In K. H. Rubin, W. M. Bukowski, & B. Laursen (Eds.), *Handbook of peer interactions, relationships, and groups* (pp. 180–194). Guilford Press.
- Ingram, G. P. D. (2014). From hitting to tattling to gossip: An evolutionary rationale for the development of indirect aggression. *Evolutionary Psychology*. <https://doi.org/10.1177/147470491401200205>
- Ingram, G. P. D. (2019). Gossip and reputation in childhood. In F. Giardini & R. Wittek (Eds.), *Oxford handbook of gossip and reputation* (pp. 132–151). Oxford University Press.
- Ingram, G. P. D., Hondrou, C., Vasalou, A., Joinson, A., Campos, J., & Martinho, C. (2012). Applying evolutionary psychology to a serious game about children's interpersonal conflict. *Evolutionary Psychology*, 10 (5), 147470491201000510. <https://doi.org/10.1177/147470491201000510>
- Kandel, D., & Davies, M. (1991). Friendship networks, intimacy, and illicit drug use in young adulthood: A comparison of two competing theories. *Criminology*, 29 (3), 441–469.
- Kim, B., & Kim, Y. (2017). College students' social media use and communication network heterogeneity: Implications for social capital and subjective well-being. *Computers in Human Behavior*, 73, 620–628. <https://doi.org/10.1016/j.chb.2017.03.033>

- Kowert, R., Domahidi, E., & Quandt, T. (2014). The relationship between online video game involvement and gaming-related friendships among emotionally sensitive individuals. *Cyberpsychology, Behavior, and Social Networking*, 17 (7), 447–453. <https://doi.org/10.1089/cyber.2013.0656>
- Kwan, I., Dickson, K., Richardson, M., MacDowall, W., Burchett, H., Stansfield, C., ... & Thomas, J. (2020). Cyberbullying and children and young people's mental health: A systematic map of systematic reviews. *Cyberpsychology, Behavior, and Social Networking*, 23 (2), 72–82. <https://doi.org/10.1089/cyber.2019.0370>
- Lenhart, A. (2015a). Video games are key elements in friendships for many boys. In A. Lenhart, A. Smith, M. Anderson, M. Duggan, & A. Perrin, Teens, technology and friendships. Pew Research Center. Retrieved from <https://www.pewresearch.org/internet/2015/08/06/chapter-3-video-games-are-key-elements-in-friendships-for-manyboys/>
- Lenhart, A. (2015b). Social media and friendships. In A. Lenhart, A. Smith, M. Anderson, M. Duggan, & A. Perrin, Teens, technology and friendships. Pew Research Center. Retrieved from <https://www.pewresearch.org/internet/2015/08/06/chapter-4-social-media-and-friendships/>
- Maccoby, E. E. (2002). Gender and group process: A developmental perspective. *Current Directions in Psychological Science*, 11 (2), 54–58
- Thornburg, H. D. (1971). Peers: Three distinct groups. *Adolescence*, 6 (21), 59.
- Thorne, S. L., & Fischer, I. (2012). Online gaming as sociable media. *Apprentissage des Langues et Systèmes d'Information et de Communication*. <https://doi.org/10.4000/alsic.2450>
- Zimmer-Gembeck, M. J. (2002). The development of romantic relationships and adaptations in the system of peer relationships. *Journal of Adolescent Health*, 31 (6), 216–225. [https://doi.org/10.1016/S1054-139X\(02\)00504-9](https://doi.org/10.1016/S1054-139X(02)00504-9) DOI: 10.4324/9781003019459-5