Journal of Al-Quds Open University for Humanities & Social Studies - No (67) – July 2025
https: //journals.qou.edu/index.php/jrresstudy
E-ISSN: 2616-9843/ P-ISSN: 2616-9835

The Role of TikTok in Shaping Digital Culture and Social Interaction Among New Generations in Palestine

***Mr. Ammar Khaled Malee* ***

PhD student, Department of Media Sociology, Faculty of Humanities, Abdelmalek Essaadi University, Tetouan, Morocco.

Orcid No: 0009-0007-6401-4064
Email: amaarmalee@gmail.com

Received:
03/01/2025

Revised:
03/01/2025

Accepted:
13/04/2025

***Corresponding Author:**
amaarmalee@gmail.com

Citation: Malee, A. K. The Role of TikTok in Shaping Digital Culture and Social Interaction Among New Generations in Palestine. Journal of Al-Quds Open University for Humanities and Social Studies, 7(67). https://doi.org/10.33977/0507-000-067-007

2024©jrresstudy. Graduate Studies & Scientific Research/Al-Quds Open University, Palestine, all rights reserved.

- **Open Access**

This work is licensed under a Creative Commons Attribution 4.0 International License.

Abstract

Objectives: This study aims to identify the role of the TikTok application in shaping digital culture and social interaction among Palestinian youth, considering variables such as gender, age, educational level, and duration of use.
Methods: The descriptive analytical method was adopted.
Results: The findings indicate that TikTok's role in shaping digital culture is moderate, with an arithmetic mean of 3.02, and its role in shaping social interaction is also moderate, with an arithmetic mean of 2.89. No statistically significant differences were observed at the significance level of $\alpha \leq 0.05$ in TikTok's role in shaping digital culture based on gender, age, or educational level. However, significant differences were found concerning the duration of use, favoring users engaging with the app for more than six hours. Similarly, no significant differences were noted in TikTok's role in shaping social interaction concerning gender and age. Yet, differences emerged regarding educational level, favoring individuals with a bachelor's degree or higher, and duration of use, again favoring those using the app for more than six hours.
Conclusions: The study recommends that the Ministry of Education incorporate digital communication skills into educational curricula to enhance awareness among younger generations.
Keywords: Tik Tok, digital culture, social interaction.

دور التيك توك في تشكيل الثقافة الرقمية والتفاعل الاجتماعي بين الأجيال الجديدة في فلسطين

أ.عمار خالد معالي*

طالب دكتوراه ، قسم علم الاجتماع الإعلامي، كلية العلوم الإنسانية، جامعة عبد المالك السعدي، تطوان، المغرب.

الملخص

الأهداف: هدفت الدراسة الحالية التعرف على دور تطبيق التيك توك في تشكيل الثقافة الرقمية والتفاعل الاجتماعي من وجهة نظر الشباب الفلسطيني، في ضوء متغيرات (الجنس، والعمر، والمستوى التعليمي، ومدة الاستخدام).
المنهج: اعتمدت المنهج الوصفي التحليلي.
النتائج: أظهرت النتائج أن دور تطبيق التيك توك في تشكيل الثقافة الرقمية جاء متوسطاً وبمتوسط حسابي قدره (3.02)، وأن دور التيك توك في تشكيل التفاعل الاجتماعي جاء بدرجة متوسطة، وبمتوسط حسابي قدره (2.89)، كما كشفت النتائج عن عدم وجود فروق ذات دلالة إحصائية عند مستوى الدلالة ($\alpha \leq .05$)، في دور تطبيق التيك توك في تشكيل الثقافة الرقمية تبعا لمتغيرات الجنس، والعمر، والمستوى التعليمي، في حين وجد فروق ذات دلالة إحصائية في دور تطبيق التيك توك في تشكيل الثقافة الرقمية تبعا لمتغير مدة الاستخدام ولصالح أكثر من 6 ساعات، كما أظهرت النتائج عدم وجود فروق ذات دلالة إحصائية في دور تطبيق التيك توك في تشكيل التفاعل الاجتماعي يعزى لمتغير الجنس والعمر، في حين وجد فروق في متغير المستوى التعليمي لدور التيك توك في تشكيل التفاعل الاجتماعي لصالح بكالوريوس فأعلى، وكذلك لمتغير مدة الاستخدام لصالح أكثر من 6 ساعات .
التوصيات: فإن الدراسة توصي بضرورة إدراج وزارة التربية والتعليم مهارات التواصل الرقمي في المناهج التعليمية لزيادة الوعي لدى الأجيال الشابة.
الكلمات المفتاحية: التيك توك، الثقافة الرقمية، التفاعل الاجتماعي.

المقدمة

أدى التطور السريع في وسائل التواصل الاجتماعي إلى ظهور منصات جديدة تلعب دوراً كبيراً في تشكيل الثقافة الرقمية الحديثة، ومن أبرز هذه المنصات تطبيق "تيك توك"، الذي شهد انتشاراً واسعاً وأصبح جزءاً لا يتجزأ من الحياة اليومية لملايين المستخدمين حول العالم، ويعتبر "تيك توك" واحداً من التطبيقات التي تتيح للمستخدمين إنشاء ومشاركة مقاطع فيديو قصيرة تعكس اهتماماتهم وأفكارهم بشكل مبتكر وسريع، مما جعله ساحة للتفاعل الاجتماعي، والتبادل الثقافي بين مختلف الفئات العمرية، وخاصة بين الأجيال الجديدة.

كما ولعب تطبيق "تيك توك" دوراً محورياً في تشكيل الثقافة الرقمية الحديثة، حيث ساهم بشكل كبير في تغيير طرق تفاعل الأفراد، وخاصة الشباب، مع المحتوى الرقمي، من خلال أدوات تحرير متقدمة وسهلة الاستخدام، ويتيح التيك توك للمستخدمين إمكانية إنشاء مقاطع فيديو قصيرة تتسم بالإبداع والتجديد، مما يشجع على مشاركة القصص والأفكار بطرق مبتكرة، فهذه القدرة على إنتاج المحتوى بسرعة وسهولة أسهمت في ظهور أشكال جديدة من التعبير الرقمي، وشكلت ما يعرف بثقافة الفيديو القصير التي تعتمد على المحتوى البصري السريع والمباشر.

وأدى التيك توك أيضاً إلى إعادة تشكيل القيم الثقافية، حيث يعكس المحتوى المتنوع في المنصة اهتمامات الجيل الجديد، من التحديات إلى الرقصات إلى مقاطع التمثيل والتعليم، حيث يقدم التيك توك مجموعة واسعة من المحتوى التي تتنوع بين الترفيه والتعليم، مما يساهم في تشكيل اهتمامات المستخدمين بطرق جديدة.

وفي ظل التوسع الكبير في استخدام وسائل التواصل الاجتماعي، أصبح التفاعل الاجتماعي الرقمي جزءاً أساسياً من حياة الأجيال الجديدة، حيث يعد الإنترنت ومنصات التواصل، مثل: فيسبوك، تويتر، إنستغرام، وتيك توك، بمثابة منصات لتبادل الأفكار، وبناء العلاقات بين الأفراد من مختلف أنحاء العالم، لكن في الوقت نفسه، يعكس التفاعل الاجتماعي الرقمي تحديات اجتماعية ونفسية، خاصة بالنسبة للأجيال الجديدة، فقد أظهرت العديد من الدراسات أن الأجيال الجديدة أصبحت أكثر اعتماداً على الوسائل الرقمية في تفاعلاتهم اليومية، مما أثر بشكل واضح على طريقة تفاعلهم مع المحيط الاجتماعي، حيث أشار الحسيني (2021) إلى أن هذا التفاعل بين البشر يسهم في تقليل التفاعل الاجتماعي المباشر، مما يؤدي إلى تدهور العلاقات الإنسانية التقليدية، كما يساهم الاستخدام المفرط لهذه الوسائل في ظهور مشاكل صحية، مثل: الشعور بالوحدة والاكتئاب، لا سيما لدى الأفراد الذين يفتقرون إلى الدعم العاطفي الفعلي، وفي المقابل يرى الشريف (2020) أن التفاعل الاجتماعي الرقمي يقدم فرصاً جديدة للأجيال الجديدة لتوسيع شبكة علاقاتهم، والتفاعل مع أفكار وآراء من ثقافات متعددة، مما يعزز من وعيهم الاجتماعي، ويمنحهم أدوات للتعبير عن أنفسهم بطرق غير تقليدية.

وتناولت عدد من الدراسات دور التيك توك في تشكيل الثقافة الرقمية والتفاعل الاجتماعي، التي طبقت في بيئات عربية وأجنبية، وفق متغيرات عدة، وكان من بين هذه الدراسات، دراسة عبد الله (2022) التي هدفت إلى معرفة كيفية تأثير تطبيق التيك توك على التفاعل الاجتماعي بين الشباب العربي، واعتمدت الدراسة على المنهج الوصفي التحليلي من خلال عينة بلغت (400) شاب عربي في الفئة العمرية 18–25 عام من دول عربية مختلفة، وتوصلت الدراسة إلى أن تطبيق التيك توك يتيح للشباب العربي مساحة للتعبير عن أنفسهم وتكوين صداقات جديدة، كما وأوضحت النتائج أن هناك ارتباطاً بين استخدام تطبيق التيك توك، وزيادة مستويات التفاعل الاجتماعي، خاصة بين فئة الشباب.

وهدفت دراسة دايز وديوارتي (Dias & Duarte2022) إلى التعرف على تأثير تعرض الشباب لفيديوهات التيك توك، واعتمدت هذه الدراسة على منهج المسح الاجتماعي من خلال عينه بلغت (347) من المراهقين في البرتغال أعمارهم من (10_16) عاماً من خلال أداة طبقت إلكترونياً، وبينت نتائج الدراسة اختلافات واضحة باستخدام التيك توك بين المراهقين من حيث العمر، إذ إن المراهقين الأصغر عمراً أكثر حرصاً بشأن الخصوصية، ويتمتعون بمزيد من التجارب كمنشئي محتوى، بينما يركز الأكبر سناً بشكل أكبر بناء على الجمهور، وأن أهم أسباب تعرض الشباب لفيديوهات التيك توك المعروضة عبر الهواتف هي" الترفية والتسلية".

وسعت دراسة الحربي (2022) إلى تحليل الأثر الذي يتركه المحتوى المقدم عبر تيك توك على القيم الاجتماعية لدى الشباب العربي، واستخدمت الدراسة منهج تحليل المحتوى لفحص عينة مكونة من 200 مقطع فيديو شائع على تيك توك، بالإضافة إلى إجراء مقابلات مع 30 مستخدماً تتراوح أعمارهم بين 18 و25 عاماً من عدة دول عربية، أظهرت النتائج أن 60% من المحتوى

الذي تمت دراسته يحمل طابع ترفيهي، بينما 20% منه يعبر عن قضايا اجتماعية وثقافية، كما بينت المقابلات أن غالبية المستخدمين يتأثرون بالقيم التي يقدمها التطبيق، خاصة فيما يتعلق بأساليب المعيشة، وأوصت الدراسة بضرورة وضع ضوابط على المحتوى لضمان انسجامه مع القيم المجتمعية.

وهدفت دراسة الزهراني (2020) إلى معرفة مدى استخدام منصة التيك توك كوسيلة للتعبير عن القضايا المجتمعية ونشر الوعي، ولتحقيق هدف الدراسة اعتمد على المنهج النوعي عبر عمل مقابلات مع 30 شاباً وشابة من المستخدمين النشطين للتطبيق، إضافة إلى تحليل 50 مقطع فيديو يركز على قضايا مجتمعية، مثل: حقوق المرأة، وحماية البيئة، حيث أظهرت النتائج أن 65% من المشاركين يرون أن تيك توك يُعتبر منصة فعالة لزيادة الوعي، خاصة بين الفئات العمرية الشابة، في حين أشار 25% إلى أن طبيعة المحتوى الترفيهي قد تقلل من جدية النقاشات المجتمعية، وأوصت الدراسة بتشجيع صناع المحتوى على تقديم مقاطع تخدم القضايا المجتمعية.

في حين هدفت دراسة الشريف (2020) إلى استكشاف كيفية تأثير تيك توك على أنماط التفاعل الاجتماعي بين المستخدمين في العالم العربي، ولتحقيق هدف الدراسة اعتمد على المنهج المختلط، حيث شملت تحليل محتوى 150 مقطع فيديو شائع على تيك توك، بالإضافة إلى استبيان استهدف 300 مستخدم تتراوح أعمارهم بين 16 و30 عاماً من دول عربية مختلفة، وتناولت الدراسة عدة محاور، منها دور تيك توك في تعزيز العلاقات الاجتماعية الافتراضية، وتأثيره على الأنماط التقليدية للتواصل، ومدى تأثيره في توجيه النقاشات المجتمعية، وقد توصلت الدراسة إلى أن 55% من المستخدمين يرون أن تيك توك يسهم في بناء علاقات اجتماعية جديدة، وفي ضوء ذلك أوصت الدراسة بضرورة توجيه المستخدمين نحو استغلال المنصة لتعزيز التفاعل الاجتماعي.

وهدفت دراسة العظامات (2022) إلى معرفة تأثير تطبيق التيك توك على القيم الاجتماعية في المجتمع الأردني من وجهة نظر طلبة الجامعات الأردنية، ولتحقيق هدف الدراسة استُخدم المنهج الوصفي، حيث صُممت استبانة مكونة من (42) فقرة، ووزعت على أفراد العينة بطريقة عشوائية بعد التأكد من صدقها وثباتها، وبعد جمع البيانات وتحليلها، أظهرت النتائج وجود درجة تأثير مرتفعة لتطبيق التيك توك على القيم الاجتماعية في المجتمع الأردني، ووجود فروق ذات دلالة إحصائية لصالح الإناث، وفي ضوء تلك النتائج أوصت الدراسة بضرورة متابعة الأهل لأبنائهم الطلبة في التعامل مع التيك توك، وتجنب السلبيات التي تؤثر على قيم المجتمع.

تطبيق التيك توك

يعتبر تطبيق التيك توك أحد أهم تطبيقات مشاركة المحتوى التي فرضت نفسها بقوة في الأونة الأخيرة، نظراً لما يحتويه من فيديوهات متنوعة على كافة الأصعدة، وهو ما دفع العديد من المستخدمين إلى الدخول عليه لمتابعة الفيديوهات، ومن ثم التأثر بها خصوصاً بين الشباب، حيث ذكر البعض أن الشباب يكتسبون مواقف واتجاهات إيجابية نتيجة استخدام التطبيق، إذ يعلمهم المهارات المفيدة في حياتهم عن طريق الفيديوهات القصيرة التي تشجعهم على المشاركة في الأنشطة المختلفة على أرض الواقع (فتحي،2021)، وعلى الرغم من أن عام 2016 كان بداية التطبيق، فإنه في عام 2019 وصل لما يقرب من 1.5 مليار تحميل، ليصبح أكثر التطبيقات تنزيلاً، ومن أسرع التطبيقات نمواً (Guarda et.al 2021).

مفهوم الثقافة الرقمية

تعتبر الثقافة الرقمية أحد الأبعاد الرئيسية التي تحدد الهوية المعاصرة للمجتمعات الحديثة، حيث أصبح الأفراد يتبنون نمط حياة جديد يعتمد على التكنولوجيا الرقمية بشكل متزايد، حيث عرفها السيد (2019) على أنها مجموعة الأنماط السلوكية التي يتبعها الأفراد في تعاملاتهم اليومية مع التكنولوجيا الرقمية، بدءاً من استخدام الإنترنت وحتى التأثيرات النفسية والاجتماعية الناتجة عن هذه الأدوات التكنولوجية، أما الزهراني (2020) فيرى أن الثقافة الرقمية لا تقتصر على استخدام التكنولوجيا فقط، بل تتعداها إلى التأثيرات التي تتركها هذه الأدوات على القيم الاجتماعية والعادات وحتى العمليات الثقافة التقليدية، أما عبد الله (2022) فإنه يعرف الثقافة الرقمية على أنها ظاهرة معقدة تتداخل فيها عناصر متعددة من التقنية كالإنترنت، والأجهزة الذكية، بحيث تؤثر هذه الأدوات بشكل مباشر على طبيعة التفاعل الاجتماعي والثقافة الاجتماعية.

إيجابيات الثقافة الرقمية وسلبياتها

يرى العديد من الباحثين أنه كما للثقافة الرقمية إيجابيات فإن هناك سلبيات، وتتمثل هذه الإيجابيات والسلبيات فيما يلي:

أولاً: إيجابيات الثقافة الرقمية:

تسهم الثقافة الرقمية في تسهيل التواصل بين الأفراد عبر تطبيقات ومنصات التواصل الاجتماعي، مما يتيح تبادل الأفكار والخبرات بسهولة، فالمنصات الرقمية أسهمت في تعزيز التفاعل بين الأفراد من مختلف الثقافات والجنسيات، كما أصبحت الثقافة الرقمية مصدراً رئيسياً للمعلومات والمعرفة، حيث يمكن الوصول إلى المحتوى التعليمي والترفيهي بسهولة من أي مكان، فالتطبيقات الرقمية مثل تيك توك أصبحت منصات تعليمية غير رسمية تقدم محتوى مبسط وسهل الفهم، ناهيك عن أن الثقافة الرقمية أسهمت في تطوير الاقتصاد الرقمي من خلال خلق فرص عمل جديدة، وإنتاج المحتوى الرقمي، والعمل عن بُعد، فالثورة الرقمية وفرت بيئة مرنة للأفراد لكسب الدخل بطرق غير تقليدية (عبد الله،2022)، ومن أهم الإيجابيات أيضاً أنه من خلال الأدوات والتطبيقات الرقمية، يمكن تحسين العملية التعليمية، وتعزيز فرص التعلم مدى الحياة، حيث إن المنصات الرقمية تسهم في سد الفجوات التعليمية من خلال توفير موارد تعليمية مجانية ومفتوحة للجميع (صالح،2020)، كما أن الثقافة الرقمية تسهم في زيادة الوعي بالقضايا المجتمعية، وتعزيز دور الأفراد في المشاركة المدنية، حيث أشار حسن (2021) إلى أن الوسائط الرقمية أصبحت منصة للضغط المجتمعي، وتنظيم الحملات التي تسهم في تحقيق التغيير الاجتماعي.

ثانيًا: سلبيات الثقافة الرقمية:

تتمثل سلبيات الثقافة الرقمية في كونها عامل هام في طمس الهوية الثقافة، فالدعوة إلى الانفتاح الثقافي الذي تتيحه الثقافة الرقمية قد يؤدي إلى تراجع الاهتمام بالهوية المحلية، خاصة بين الشباب، حيث أكد الزهراني (2021) أن الاستخدام المفرط للمنصات العالمية سيؤدي إلى انتشار قيم وعادات جديدة تبتعد عن الموروث الثقافي، كما أصبح الإدمان على استخدام التكنولوجيا الرقمية مشكلة شائعة، مما يؤثر على الصحة النفسية والجسدية للأفراد.

ميزات الثقافة الرقمية:

تتميز الثقافة الرقمية بعدة ميزات تجعلها مختلفة عن الثقافة التقليدية، حيث ظهرت كنتيجة مباشرة للتطور التكنولوجي، وتحول المجتمع للرقمية، حيث تشير الدراسات إلى أن التفاعلية هي السمة الأبرز للثقافة الرقمية، فهي تمكن المستخدمين من التفاعل مع المحتوى الرقمي والمشاركة فيه بشكل مباشر، كونها تعزز الانخراط الاجتماعي، وتزيد من قدرة المستخدمين على التعبير عن آرائهم ومشاركة خبراتهم مع الآخرين (إبراهيم،2022)، أما السمة الثانية فهي العالمية والانفتاحية والمقصود بها أن الثقافة الرقمية تسمح بتواصل الأفراد من مختلف أنحاء العالم من خلال المنصات الرقمية، ما يسهم في تعزيز التفاهم الثقافي، وتبادل الأفكار بين الثقافات المختلفة (الصباغ،2020)، وهناك التوفر وما نعنيه هنا أن الثقافة الرقمية تتيح الوصول إلى المعرفة والمعلومات بسرعة، كما تساهم في تقليل استهلاك الموارد المادية، مما يجعلها أكثر استدامة بيئياً مقارنة بالثقافة التقليدية (الحنفي،2020)، وهناك أيضاً التشاركية والتي تعني أن الثقافة الرقمية تشجع على بناء مجتمعات تشاركية تعتمد على تبادل المحتوى وإثراء النقاشات عبر الإنترنت، مما يعزز من قوة المساهمات الفردية والجماعية في تطوير المعرفة (Douglas,2020)، ومن السمات أيضاً الإبداعية والابتكار حيث تشكل البيئة الرقمية منصة مثالية للإبداع والابتكار، كونها توفر للمستخدمين الأدوات اللازمة لإنتاج محتوى مبتكر، فالمنصات الرقمية، مثل تيك توك أصبحت وسيلة لتقديم أعمال إبداعية بطرق غير تقليدية، مما أدى إلى انتشار ثقافة المحتوى المصنوع من قبل المستخدمين (Marcus, 2020).

مفهوم التفاعل الاجتماعي:

أصبح التفاعل الاجتماعي يتخذ أشكالاً جديدة في عصر التكنولوجيا الحديثة، وذلك بفضل الإنترنت ووسائل التواصل الاجتماعي، حيث أصبح بإمكان الأفراد التواصل وتبادل الأفكار والمشاعر عبر منصات رقمية متنوعة، مثل: فيسبوك، وتويتر، وتيك توك، مما حول العالم إلى قرية صغيرة، فالتفاعل الاجتماعي الرقمي يقدم إمكانيات كبيرة في ربط الأفراد، ولكنه في الوقت نفسه يعكس تحديات تتعلق بالخصوصية، والهوية، والصحة النفسية، حيث يشير العريفي (2020) إلى أن التفاعل الاجتماعي الرقمي لا يعزز فقط من التواصل بين الأفراد، بل يساهم في تغيير هياكل العلاقات الاجتماعية التقليدية، فالتفاعل الاجتماعي الرقمي هو شكل من أشكال التفاعل الذي يحدث باستخدام منصات الإنترنت أو التطبيقات الرقمية، كما أنه يختلف عن التفاعل التقليدي في أنه يحدث بشكل غير مباشر، من خلال وسائل، مثل: الرسائل النصية، التعليقات على المنشورات، أو المحادثات الصوتية والمرئية عبر الإنترنت، لذلك يمكن للأفراد بناء علاقات اجتماعية عبر الإنترنت دون الحاجة إلى التواجد الفعلي في المكان نفسه، فوفقاً لما

أشار إليه (Peterson et al,2021) فإن التفاعل الاجتماعي الرقمي يشمل أنماطاً جديدة من التواصل التي تسمح للأفراد بالتعبير عن أنفسهم، وتبادل الأفكار والمعلومات بسهولة وسرعة ودقة.

أنماط التفاعل الاجتماعي:

يشير (Marcus,2020) إلى أن أنماط التفاعل الاجتماعي في الآونة الأخيرة تعددت في الفضاء الرقمي بشكل ملحوظ كونها تسمح بتبادل ثقافات وآراء متنوعة، مما يخلق بيئة تفاعلية تسمح بالانفتاح على الثقافات الأخرى، ومن أهم هذه الانماط التفاعل عبر منصات التواصل الاجتماعي، مثل: فيسبوك، وتويتر، وإنستغرام، حيث يمكن للأفراد نشر الأفكار، والصور، والفيديوهات والتفاعل مع محتوى الآخرين من خلال الإعجابات، والتعليقات والمشاركات، مما يتيح للأفراد التفاعل السريع والمرن، ويعتبر هذا التفاعل أحد أشكال التفاعل الاجتماعي الجديد.

مشكلة الدراسة:

في ظل الانتشار الواسع لتطبيق "تيك توك" وتأثيره الملحوظ على الأجيال الجديدة، برزت إشكالية تتعلق بتأثير هذه المنصة على تشكيل الثقافة الرقمية وتفاعل الأفراد اجتماعياً، خاصة بين فئة الشباب، فبينما يُعتبر "تيك توك" أداة قوية لتعزيز التواصل الثقافي والاجتماعي، إلا أن هناك جوانب تتعلق بالآثار السلبية المحتملة، مثل: انتشار المحتوى غير الملائم، والسطحية في التفاعل الاجتماعي، والإدمان على استخدام التطبيق، ومن هنا تتضح مشكلة هذا البحث في محاولة فهم كيفية تأثير "تيك توك" على الثقافة الرقمية، والتفاعل الاجتماعي للأجيال الجديدة، مع التركيز على تحليل الجوانب الإيجابية والسلبية لهذا التأثير، واستكشاف مدى تأثير التطبيق على الهوية الرقمية، والقيم الاجتماعية، وأشكال التواصل لدى الشباب، ففي ضوء مراجعة الدراسات السابقة حول موضوع الدراسة الحالية فقد تبين للباحث بإن دراسة (عبد الله،2022) أوضحت أن هناك ارتباطاً بين استخدام تطبيق التيك توك وزيادة مستويات التفاعل الاجتماعي، خاصة بين فئة الشباب، ومن هذا المنطلق، وبناءً على ما تقدم فإن مشكلة الدراسة تتمثل في الإجابة عن التساؤل الرئيسي الآتي: ما دور تطبيق التيك توك في تشكيل الثقافة الرقمية والتفاعل الاجتماعي لدى الأجيال الجديدة في فلسطين؟

وينبثق عن التساؤل الرئيس للدراسة الأسئلة الفرعية الآتية:

1. ما دور تطبيق التيك توك في تشكيل الثقافة الرقمية والتفاعل الاجتماعي من وجهة نظر الشباب الفلسطيني؟
2. هل يوجد فروق دالة إحصائياً عند مستوى الدلالة (α<.05) حول دور تطبيق التيك توك في تشكيل الثقافة الرقمية والتفاعل الاجتماعي من وجهة نظر الشباب الفلسطيني بحسب متغيرات (الجنس، العمر، المستوى التعليمي، ومدة الاستخدام)؟

فرضيات الدراسة:

سعت هذه الدراسة إلى التحقق من صحة الفرضية الصفرية الآتية:

لا يوجد فروق دالة إحصائياً عند مستوى الدلالة (α<.05) حول دور تطبيق التيك توك في تشكيل الثقافة الرقمية والتفاعل الاجتماعي من وجهة نظر الشباب الفلسطيني بحسب متغيرات (الجنس، والعمر، والمستوى التعليمي، ومدة الاستخدام).

أهداف الدراسة:

تسعى الدراسة إلى تحقيق الأهداف الآتية

1. التعرف على دور تطبيق التيك توك في تشكيل الثقافة الرقمية والتفاعل الاجتماعي من وجهة نظر الشباب الفلسطيني؟
2. الكشف عما إذا كان هناك فروق في استجابات المبحوثين حول دور تطبيق التيك توك في تشكيل الثقافة الرقمية والتفاعل الاجتماعي من وجهة نظر الشباب الفلسطيني تبعاً لمتغير(الجنس، والعمر، والمستوى التعليمي، ومدة الاستخدام).

أهمية الدراسة:

تتمثل أهمية الدراسة الحالية في جانبين، الأهمية النظرية والأهمية التطبيقية، وذلك كما يلي:

أولاً: الأهمية النظرية:

تكمن أهمية الدراسة النظرية في كونها وسيلة لفهم كيفية تأثير منصات التواصل الاجتماعي الحديثة على الثقافة الرقمية والممارسات الاجتماعية، وكيف يشكل السلوك الجماعي والتفاعلات الشخصية عبر الأجيال الجديدة، فمن خلال دراسة تيك توك، يمكننا تسليط الضوء على النظريات التي تربط استخدام وسائل التواصل الاجتماعي بالتغيرات الثقافية والاجتماعية، وبعد قيام

الباحث بمراجعة البحوث ذات الصلة بموضوع البحث اتضح له بأن هناك حاجة ماسة للمزيد من البحوث ذات العلاقة بعنوان البحث، لما لهذه الدراسة من أهمية في تغيير نمط الحياة للأجيال الشابة الصاعدة.

ثانياً: الأهمية التطبيقية:

أما بالنسبة للأهمية التطبيقية للدراسة، فإنها ستفيد الباحثين وأصحاب القرار والمعنيين في إجراء دراسات وأبحاث لاحقة، تسهم في لفت النظر إلى أهمية التيك توك في تكوين صورة إيجابية لدى الأجيال الجديدة، وفهم كيفية الاستفادة من هذه المنصة كأداة للتعليم والتوعية، وتوجيه السلوكيات بشكل إيجابي، مع العمل على الحد من التأثيرات السلبية التي قد تؤثر على النمو الشخصي والاجتماعي للشباب.

حدود الدراسة ومحدداتها:

اقتصرت هذه الدراسة على الحدود الآتية:

1. حدود مكانية: أجريت هذه الدراسة في فلسطين.
2. حدود زمانية: أجريت الدراسة في الفترة ما بين (2024/9-2025/2).
3. حدود بشرية: تقتصر الدراسة على فئة الشباب مستخدمي التيك توك في فلسطين.
4. حدود إجرائية: تتمثل في الإستبانة من حيث صدقها وثباتها وإجراءات تطبيقها.
5. حدود مفاهيمية: المفاهيم والمصطلحات الواردة في هذه الدراسة.

تعريفات الدراسة الاصطلاحية والإجرائية:

تطبيق التيك توك: يعرف العظامات (2022) التيك توك على أنه "تطبيق للفيديوهات القصيرة، طورته شركة Byte Dance الصينية، ويتيح للمستخدم دمج الصورة مع الصوت بالإضافة إلى النص، وذلك عن طريق تقنيات بسيطة وسهلة الاستخدام، وهو ما سيسهم في زيادة انتشاره، ويتبنى الباحث هذا التعريف جملة وتفصيلا".

الثقافة الرقمية: يقصد الباحث في الثقافة الرقمية في هذه الدراسة بالقيم والعادات والسلوكيات التي تتشكل لدى الأجيال الجديدة عبر تفاعلهم مع تطبيق التيك توك، حيث تعمل الثقافة الرقمية على تغيير طريقة تفكير الأفراد وأساليب تواصلهم جراء استخدامهم لهذا التطبيق، وهذا ما تقيسه أداة الدراسة المعدة لهذا الغرض.

التفاعل الاجتماعي: يقصد الباحث في التفاعل الاجتماعي في هذه الدراسة بالعملية التي تتبادل فيها الأجيال الجديدة الأفكار والأفعال عبر تطبيق التيك توك لبناء وتطوير العلاقات الاجتماعية، كون هذا التطبيق يسهم في تكوين العلاقات الاجتماعية، وهذا ما تقيسه أداة الدراسة المعدة لهذا الغرض.

الأجيال الجديدة: يقصد الباحث في الأجيال الجديدة في هذه الدراسة بأنهم الفئة العمرية من الشباب الذين نشأوا في ظل التطورات التكنولوجية والإنتشار الواسع لوسائل التواصل، مما أثر على طرق تشكيل هويتهم الثقافية وتفاعلهم الاجتماعي.

منهجية الدراسة وإجراءاتها:

تضمن هذا الجزء الإجراءات التي تتعلق بتصميم الدراسة وتنفيذها، والنتائج ومناقشتها

منهج الدراسة:

تنتمي هذه الدراسة إلى الدراسات الوصفية حيث استخدم الباحث المنهج الوصفي التحليلي، ولتحقيق أهداف الدراسة، فقد صنفت البيانات التي جمعت من المبحوثين، ومن ثم حُللت باستخدام الطرق والأساليب الإحصائية المناسبة.

مجتمع الدراسة:

تكون مجتمع الدراسة من فئة الشباب المستخدمة لتطبيق التيك توك في فلسطين.

عينة الدراسة:

بسبب كبر حجم مجتمع الدراسة، وعدم معرفته بشكل دقيق قام الباحث باختيار عينة متيسرة من مستخدمي التيك توك، ووزع عليهم استبانة إلكترونية، وعند تفريغها تبين أن (221) استبانة منها صالحة للتحليل شكلت عينة الدراسة، والجدول الآتي يوضح أفراد العينة بحسب متغيرات الدراسة.

الجدول (1): توزيع أفراد عينة الدراسة حسب متغيرات الدراسة

المتغير	التصنيف	التكرار	النسبة المئوية %
الجنس	ذكر	92	%41.6
	انثى	129	%58.4
العمر	أقل من 18 سنة	4	%1.8
	18- 25 سنة	90	%40.8
	26 - 35 سنة	73	%33
	36 سنة فأكثر	54	%24.4
المستوى التعليمي	ثانوي فاقل	23	%10.4
	دبلوم	24	%10.85
	بكالوريوس	139	%62.9
	دراسات عليا	35	%15.85
مدة الاستخدام	أقل من ساعة	97	%43.9
	1-3 ساعات	100	% 45.2
	4-6 ساعات	14	%6.38
	أكثر من 6 ساعات	10	%4.52
المجموع		221	%100

أداة الدراسة:

بهدف جمع البيانات اللازمة لهذه الدراسة صمم الباحث أداة، وهي الاستبانة من خلال إطلاعه على الإطار النظري السابق المتصل بدور التيك توك في تشكيل الثقافة الرقمية والتفاعل الاجتماعي لدى الأجيال الجديدة، كما تم ذلك أيضاً من خلال الاطلاع على بعض الدراسات السابقة، وبعض الأدوات التي اعتمدت في دراسات سابقة كدراسة عبد الله (2022) ودراسة الشريف (2020)، إذ تكونت الاستبانة في صورتها الأولية من ثلاثة أقسام هي:

أولاً: القسم المتعلق بالمتغيرات الديمغرافية:

1. الجنس، وكان بمستويين هما: ذكر وأنثى.
2. العمر، وكان بأربعة مستويات هي: أقل من 18 سنة، 18-25 سنة، 26-35 سنة، 36 سنة فأكثر.
3. المستوى التعليمي، وكان بأربعة مستويات هي: ثانوي فأقل، دبلوم، بكالوريوس، دراسات عليا.
4. مدة الاستخدام، وكان بأربعة مستويات هي: أقل من ساعة، 1-3 ساعات، 4-6 ساعات، أكثر من 6 ساعات.

ثانياً: القسم المتعلق بقياس دور تيك توك في تشكيل الثقافة الرقمية:

لقياس دور تيك توك في تشكيل الثقافة الرقمية لدى الأجيال الجديدة في فلسطين ضم هذا القسم من الاستبانة في صورته الأولية (10) فقرات.

ثالثاً: القسم المتعلق بقياس دور تيك توك في تشكيل التفاعل الاجتماعي:

لقياس دور تيك توك في تشكيل التفاعل الاجتماعي لدى الأجيال الجديدة في فلسطين ضم هذا القسم من الاستبانة في صورته الأولية (10) فقرات.

صدق الأداة:

للتحقق من صدق أداة الدراسة عرضت بصورتها الأولية على لجنة من المحكمين من ذوي الخبرة والاختصاص والبالغ عددهم (5) محكمين لإبداء آرائهم، وبناءً على ذلك، استجاب الباحث لهذه الآراء فحذف عدداً من الفقرات، وأضاف أخرى، وعدل الباحث صياغة عدة فقرات، إلى أن استقر عدد فقرات القسم المتعلق بدور التيك توك في تشكيل الثقافة الرقمية بعد التحكيم على

(11) فقرة، في حين استقر عدد فقرات القسم المتعلق بدور التيك التوك في تشكيل التفاعل الاجتماعي بعد التحكيم على (11) فقرة.

وقام الباحث بعد ذلك بتوزيع الأداة على عينة قدرها (221) مستخدماً من مستخدمي التيك توك في فلسطين للتحقق من صدق بنائها من خلال حساب قيمة معامل الارتباط بين كل فقرة من فقرات قسميها مع الدرجة الكلية للقسم، لتتكون الأداة في صورتها النهائية من (11) فقرة للقسم المتعلق بالثقافة الرقمية، و (11) فقرة للقسم المتعلق بالتفاعل الاجتماعي.

ثبات الأداة:

بعد التحقق من صدق أداة الدراسة، حُسب معامل الثبات كرونباخ ألفا لكل قسم من قسميها (مستوى الثقافة الرقمية، والتفاعل الاجتماعي)، ولكل فقرة من فقرات هذين القسمين، على عينة صدق البناء نفسها، وكانت النتائج التي تم الحصول عليها كما في الجدول الآتي:

الجدول (2): معامل الثبات لكل قسم من أقسام الأستبانة

الرقم	القسم	الفقرات	قيمة (كرونباخ ألفا)
.1	الثقافة الرقمية	11	.906
.2	التفاعل الاجتماعي	11	.937

يتضح من الجدول (2) أن قيم معامل الثبات قد كانت عالية، وتزيد عن (90.)، وذلك لقسمي الاستبانة مما يدعم ثبات أداة الدراسة في قسميها والمتعلقة بقياس دور التيك توك في تشكيل الثقافة الرقمية والتفاعل الاجتماعي.

المعالجات الإحصائية:

بعد جمع الاستبانات من عينة الدراسة، وقيام الباحث بتفريغ إجابات أفراد العينة، وإدخالها إلى الحاسب الآلي ومعالجتها باستعمال برمجية الـــ (spss)، مستعيناً بمختص إحصائي، فحسبت المتوسطات الحسابية، والانحرافات المعيارية، وأجري اختبار الثبات بطريقة معادلة كرونباخ ألفا" (Cronbach-Alpha)، واختبار تحليل التباين الأحادي (One-Way ANOVA)، واختبار الارتباط بيرسون (Pearson Correlation).

مفتاح أداة الدراسة:

الجدول(3): طريقة ترميز البيانات وادخالها

درجة الاستجابة	كبيرة جداً	كبيرة	متوسطة	قليلة	قليلة جداً
رمز الإدخال	5	4	3	2	1

نتائج الدراسة ومناقشتها:

للإجابة على أسئلة الدراسة، ولتسهيل عرض ومناقشة النتائج المتعلقة بهما، فقد وزعت درجات الاستجابة لأفراد العينة على مقياس ليكرت الخماس كما هو موضح في الجدول (4) الآتي:

الجدول(4): توزيع درجات الاستجابة لأفراد العينة على مقياس ليكرت الخماسي

الرقم	المتوسط الحسابي		الوزن النسبي المئوي		درجة الموافقة
	من	إلى	من	إلى	
1	1.00	1.80	20.00%	36.00%	قليلة جداً
2	1.81	2.60	36.00%	%52.00	قليلة
3	2.61	3.40	52.00%	68.00%	متوسطة
4	3.41	4.20	68.00%	%84.00	كبيرة
5	4.21	5.00	84.00%	100.00%	كبيرة جداً

وفيما يلي عرض نتائج إجابات المبحوثين وتحليلها على أسئلة الدراسة:

النتائج المتعلقة بالسؤال الأول من أسئلة الدراسة الذي ينص على:

أولاً: ما دور التيك توك في تشكيل الثقافة الرقمية لدى الأجيال الجديدة في فلسطين؟

للإجابة عن السؤال السابق فقد حُسبت المتوسطات الحسابية، والانحرافات المعيارية، لكل فقرة من فقرات المقياس لإجابات أفراد العينة، ودرجة التقدير، والجدول (5) يوضح ذلك:

الجدول (5): المتوسط الحسابي، والانحراف المعياري، ودرجة التقدير لفقرات مقياس دور التيك توك في تشكيل الثقافة الرقمية لدى الأجيال الجديدة في فلسطين مرتبة تنازليا

الرقم	الفقرة	المتوسط الحسابي	الانحراف المعياري	درجة التقدير
1	يتيح للأجيال الجديدة التعرف على ثقافات جديدة ومختلفة.	3.29	.739	متوسطة
2	يؤدي إلى انتشار ثقافة تقليد الآخرين بدلاً من الإبداع.	3.15	.683	متوسطة
3	يساعد على نشر الفنون الشعبية الفلسطينية للعالم.	3.10	.623	متوسطة
4	يعكس المحتوى الذي يُنتجه المستخدمون على تيك توك اهتمامات الأجيال الجديدة.	3.06	.644	متوسطة
5	يساهم تيك توك في تعزيز الحوار بين الثقافات المختلفة.	3.01	.690	متوسطة
6	يساهم في تعزيز مهارات التسويق الرقمي لدى الشباب.	3.009	.680	متوسطة
7	يساهم استخدام تيك توك في تغيير طرق التفكير والسلوكيات بين المستخدمين.	3	.667	متوسطة
8	يساهم تيك توك في زيادة الوعي بالتحديات الاجتماعية والسياسية.	2.99	.790	متوسطة
9	يساهم في تعزيز الهوية الثقافة الوطنية.	2.98	.680	متوسطة
10	يساهم في تطوير مهارات تكنولوجية جديدة لدى المستخدمين.	2.95	.728	متوسطة
11	يدعم مشاركة المعلومات الثقافية بين المستخدمين.	2.74	.809	متوسطة
	الدرجة الكلية	3.02	.703	متوسطة

يتضح من الجدول (5) أن متوسط الدرجة الكلية لمقياس الثقافة الرقمية جاءت بدرجة متوسطة حيث حصلت على متوسط حسابي قدره (3.02) وأن المتوسطات الحسابية لفقرات دور التيك توك في تشكيل الثقافة الرقمية لدى الأجيال الجديدة في فلسطين قد تراوحت من (3.29–2.74)، وجاءت فقرة "يتيح التيك توك للأجيال الجديدة التعرف على ثقافات جديدة ومختلفة، بالمرتبة الأولى بمتوسط حسابي قدره (3.29) بتقدير متوسط، ويعزو الباحث هذه النتيجة إلى أن تيك توك يُتيح للمستخدمين، وخصوصاً الأجيال الجديدة، فرصة الاطلاع على محتوى متنوع يعكس ثقافات مختلفة، مما يساعد على توسيع مداركهم وإثراء تجربتهم الرقمية، وهذا يعكس طبيعة المنصة التي تعتمد على مقاطع الفيديو القصيرة والمتنوعة والتي تتيح الوصول إلى ثقافات متنوعة بسهولة وسرعة، بينما جاءت فقرة " يدعم مشاركة المعلومات الثقافية بين المستخدمين" في المرتبة الأخيرة، بمتوسط حسابي بلغ (2.74) بتقدير متوسط، ويعزو الباحث النتيجة في ذلك إلى أن تطبيق التيك توك يركز بشكل أكبر على الترفيه والمحتوى السريع بدلاً من دعم التبادل الثقافي العميق.

ثانياً: ما دور التيك توك في تشكيل التفاعل الاجتماعي لدى الأجيال الجديدة في فلسطين؟

للإجابة عن السؤال السابق فقد حُسبت المتوسطات الحسابية، والانحرافات المعيارية، لكل فقرة من فقرات المقياس لإجابات أفراد العينة، ودرجة التقدير، والجدول (6) يوضح ذلك:

الجدول (6): المتوسط الحسابي، والانحراف المعياري، ودرجة التقدير لفقرات مقياس دور التيك توك في تشكيل التفاعل الاجتماعي لدى الأجيال الجديدة في فلسطين مرتبة تنازليا

الرقم	الفقرة	المتوسط الحسابي	الانحراف المعياري	درجة التقدير
1	يسهم في تعزيز الثقة بالنفس لدى المستخدمين من خلال التفاعل.	3.113	.739	متوسطة
2	يؤدي استخدام تيك توك إلى تقوية الروابط الاجتماعية بين أفراد الأسرة.	3.031	.696	متوسطة

الرقم	الفقرة	المتوسط الحسابي	الانحراف المعياري	درجة التقدير
3	يسهم في تقليل الفجوة بين الأجيال من خلال التفاعل المشترك.	3	.726	متوسطة
4	يدعم إنشاء شبكات اجتماعية جديدة بين الأجيال.	2.977	.722	متوسطة
5	يُعزز تيك توك شعور الانتماء لمجتمعات رقمية.	2.972	.706	متوسطة
6	يُشجع على التواصل مع أشخاص من خلفيات ثقافية مختلفة.	2.950	.746	متوسطة
7	يتيح عرض قضايا مجتمعية بطريقة جذابة للشباب.	2.936	.754	متوسطة
8	يُشجع على التعاون والمشاركة في إنتاج محتوى مشترك.	2.810	.750	متوسطة
9	يمكن أن يؤدي تيك توك إلى ظهور علاقات اجتماعية سطحية وغير متينة.	2.796	.797	متوسطة
10	يعزز حس المسؤولية الاجتماعية من خلال التحديات والأنشطة المجتمعية.	2.791	.793	متوسطة
11	يتيح مناقشة قضايا اجتماعية بين مختلف الفئات العمرية.	2.457	.876	قليلة
	الدرجة الكلية	2.893	.755	متوسطة

يتضح من الجدول (6) أن متوسط الدرجة الكلية لمقياس التفاعل الاجتماعي جاءت بدرجة متوسطة حيث حصلت على متوسط حسابي قدره (2.893)، وأن المتوسطات الحسابية لفقرات دور التيك توك في تشكيل التفاعل الاجتماعي لدى الأجيال الجديدة في فلسطين قد تراوحت من (3.11–2.45)، وجاءت فقرة "يسهم في تعزيز الثقة بالنفس لدى المستخدمين من خلال التفاعل"، بالمرتبة الأولى بمتوسط حسابي قدره (3.11) بتقدير متوسط، ويعزو الباحث هذه النتيجة إلى أن تطبيق التيك توك يُشجع الأفراد على التفاعل مع المحتوى الذي ينشرونه، مما يسهم في تعزيز الثقة بالنفس لدى المستخدمين، إذ تتيح المنصة للمستخدمين تلقي ردود أفعال سريعة، مثل: الإعجابات، والتعليقات، مما يمنحهم شعور بالتقدير الاجتماعي، ويعزز رغبتهم في المشاركة والتفاعل، بينما جاءت فقرة "يتيح مناقشة قضايا اجتماعية بين مختلف الفئات العمرية"، في المرتبة الأخيرة، بمتوسط حسابي بلغ (2.45) بتقدير قليل، ويعزو الباحث النتيجة في ذلك إلى أن تطبيق التيك توك يركز أكثر على المحتوى الترفيهي والسطحي، مما يقلل من فرص مناقشة القضايا الاجتماعية العميقة بين مختلف الفئات العمرية، فلربما تكون الفجوة بين الأعمار أو الاهتمامات المختلفة داخل المنصة عاملاً مؤثراً يقلل من إمكانية تحقيق التفاعل الهادف حول الموضوعات الاجتماعية المهمة.

النتائج المتعلقة بفرضية الدراسة والتي تنص على: لا يوجد فروق دالة إحصائياً عند مستوى الدلالة (α<.05) حول دور تطبيق التيك توك في تشكيل الثقافة الرقمية والتفاعل الاجتماعي من وجهة نظر الشباب الفلسطيني بحسب متغيرات الجنس، والعمر، والمستوى التعليمي، ومدة الاستخدام؟

وتتفرع من الفرضية الصفرية الثانية الفرضيات (1–4) الآتية:

1. لا يوجد فروق دالة إحصائياً عند مستوى الدلالة (α<.05) حول دور تطبيق التيك توك في تشكيل الثقافة الرقمية والتفاعل الاجتماعي من وجهة نظر الشباب الفلسطيني تعزى لمتغير الجنس.

ومن أجل فحص الفرضية وتحديد الفروق تبعاً إلى متغير الجنس، استخدم الباحث اختبار (ت) لمجموعتين مستقلتين (Independent Samples t-test)، ونتائج الجدول (7) تبين ذلك:

الجدول (7): نتائج اختبار "ت" لمجموعتين مستقلتين لفحص دلالة الفروق بين متوسطات دور تطبيق التيك توك في تشكيل الثقافة الرقمية والتفاعل الاجتماعي من وجهة نظر الشباب الفلسطيني تعزى لمتغير الجنس

المقياس	الجنس	العدد	المتوسط الحسابي	الانحراف المعياري	قيمة ت	مستوى الدلالة
الثقافة الرقمية	ذكر	92	3.011	.51	.438	.662
	انثى	129	3.042	.50		
االتفاعل الاجتماعي	ذكر	92	2.892	.62	.042	.966
	انثى	129	2.895	.56		

دال إحصائياً عند مستوى الدلالة (.05 > p)

يتضح من خلال الجدول (7) أن قيمة مستوى الدلالة المحسوب على مقياسي الثقافة الرقمية والتفاعل الاجتماعي أكبر من قيمة مستوى الدلالة المحدد للدراسة (α≤.05)، وبالتالي عدم وجود فروق في متوسطات إجابات الأجيال الجديدة لدور التيك توك في تشكيل الثقافة الرقمية والتفاعل الاجتماعي في فلسطين تعزى إلى متغير الجنس، وعليه تُقبل الفرضية الصفرية، وتبين أن دور التيك توك في تشكيل الثقافة الرقمية والتفاعل الاجتماعي لدى الأجيال الجديدة في فلسطين لا يختلف باختلاف جنسهم، ويعزو الباحث هذه النتيجة إلى إن استخدام التيك توك يتمحور حول محتوى عام وغير موجه لجنس محدد، حيث تتاح للجميع الفرص نفسها للتفاعل مع المحتوى الرقمي والاجتماعي دون تمييز، مما يجعل الفرق متقارباً بين الجنسين.

2. لا يوجد فروق دالة إحصائياً عند مستوى الدلالة (α<.05) حول دور تطبيق التيك توك في تشكيل الثقافة الرقمية والتفاعل الاجتماعي من وجهة نظر الشباب الفلسطيني تعزى لمتغير العمر.

ومن أجل فحص الفرضية، استخدم الباحث تحليل التباين الأحادي (One-Way ANOVA) للتعرف على دلالة الفروق تبعاً إلى متغير العمر، والجدول (8) يبين ذلك:

الجدول(8): نتائج اختبار تحليل التباين الأحادي، لاختبار مستوى دلالة الفروق حول دور تطبيق التيك توك في تشكيل الثقافة الرقمية والتفاعل الاجتماعي من وجهة نظر الشباب الفلسطيني تعزى لمتغير العمر

المقياس	مصدر التباين	مجموع المربعات	درجات الحرية	متوسط المربعات	F قيمة	مستوى الدلالة
الثقافة الرقمية	بين المجموعات	1.025	3	.342	1.335	.264
	خلال المجموعات	55.511	217	.256		
	المجموع	56.536	220			
التفاعل الاجتماعي	بين المجموعات	1.468	3	.489	1.402	.243
	خلال المجموعات	75.723	217	.349		
	المجموع	77.191	220			

* دالة إحصائياً عند مستوى الدلالة(α = .05)

يتضح من خلال الجدول (8) أن قيمة مستوى الدلالة المحسوب على مقياسي الثقافة الرقمية والتفاعل الاجتماعي، أكبر من قيمة مستوى الدلالة المحدد للدراسة (α≤.05)، وبالتالي عدم وجود فروق في متوسطات إجابات الأجيال الجديدة لدور التيك توك في تشكيل الثقافة الرقمية والتفاعل الاجتماعي في فلسطين تعزى إلى متغير العمر، وعليه قُبلت الفرضية الصفرية، وتبين أن دور التيك توك في تشكيل الثقافة الرقمية والتفاعل الاجتماعي لدى الأجيال الجديدة في فلسطين لا يختلف باختلاف عمرهم، ويعزو الباحث هذه النتيجة إلى أن تطبيق تيك توك يعتمد على محتوى مرئي وسريع يناسب جميع الفئات العمرية الشابة، حيث يتعرض المستخدمون لمحتوى متنوع ومتشابه بغض النظر عن أعمارهم.

3. لا يوجد فروق دالة إحصائياً عند مستوى الدلالة (α<.05) حول دور تطبيق التيك توك في تشكيل الثقافة الرقمية والتفاعل الاجتماعي من وجهة نظر الشباب الفلسطيني تعزى لمتغير المستوى التعليمي.

ومن أجل فحص الفرضية، استخدم الباحث تحليل التباين الأحادي (One-Way ANOVA) للتعرف على دلالة الفروق تبعاً إلى متغير المستوى التعليمي، والجدول (9) يبين ذلك:

الجدول(9): نتائج اختبار تحليل التباين الأحادي، لاختبار مستوى دلالة الفروق حول دور تطبيق التيك توك في تشكيل الثقافة الرقمية والتفاعل الاجتماعي من وجهة نظر الشباب الفلسطيني تعزى لمتغير المستوى التعليمي

المقياس	مصدر التباين	مجموع المربعات	درجات الحرية	متوسط المربعات	F قيمة	مستوى الدلالة
الثقافة الرقمية	بين المجموعات	1.922	3	.641	2.546	.057
	خلال المجموعات	54.613	217	.252		
	المجموع	56.536	220			
التفاعل الاجتماعي	بين المجموعات	3.043	3	1.014	2.969	.033
	خلال المجموعات	74.148	217	.342		
	المجموع	77.191	220			

* دالة إحصائياً عند مستوى الدلالة ($\alpha = 0.05$)

يتضح من خلال الجدول (9) أن قيمة مستوى الدلالة المحسوب على مقياس الثقافة الرقمية أكبر من قيمة مستوى الدلالة المحدد للدراسة ($\alpha \leq .05$)، وبالتالي عدم وجود فروق في متوسطات إجابات الأجيال الجديدة لدور التيك توك في تشكيل الثقافة الرقمية في فلسطين تعزى إلى متغير المستوى التعليمي، وعليه قُبلت الفرضية الصفرية، وتبين أن دور التيك توك في تشكيل الثقافة الرقمية لدى الأجيال الجديدة في فلسطين لا يختلف باختلاف مستواهم التعليمي، ويعزو الباحث هذه النتيجة إلى أن المحتوى الرقمي الذي يقدمه تطبيق التيك توك متاح لجميع المستخدمين بشكل متساو بغض النظر عن مستواهم التعليمي، حيث يركز التطبيق على توفير محتوى بسيط وسهل الوصول يناسب مختلف المستويات أو الفئات التعليمية.

كما بينت النتائج المتعلقة بالجدول (9) أن قيمة مستوى الدلالة المحسوب على مقياس التفاعل الاجتماعي أقل من قيمة مستوى الدلالة المحدد للدراسة ($\alpha \leq .05$)، وبالتالي وجود فروق في متوسطات إجابات الأجيال الجديدة لدور التيك توك في تشكيل التفاعل الاجتماعي في فلسطين تعزى إلى متغير المستوى التعليمي، وعليه رُفضت الفرضية الصفرية، وللكشف عن موقع الفروق بين المتوسطات الحسابية في إجابات الأجيال الجديدة لدور التيك توك في تشكيل الثقافة الرقمية والتفاعل الاجتماعي في فلسطين تعزى إلى متغير المستوى التعليمي، أجري اختبار (LSD) والجدول (10) يوضح ذلك:

الجدول (10): نتائج اختبار(LSD) للمقارنات البعدية بين المتوسطات الحسابية على مقياس دور التيك توك في تشكيل التفاعل الاجتماعي لدى الأجيال الجديدة تعزى إلى متغير المستوى التعليمي.

المتغير	المستوى	المتوسط	ثانوي فأقل	دبلوم	بكالوريوس	دراسات عليا
التفاعل الاجتماعي	ثانوي فأقل	2.78			-.446*	
	دبلوم	2.95				
	بكالوريوس	3.23				
	دراسات عليا	2.85				

*دال إحصائياً عند مستوى الدلالة ($p < .05$ *)

يتبين من الجدول (10) وجود فروق دالة إحصائياً عند مستوى الدلالة ($\alpha < .05$)، في دور التيك توك في تشكيل التفاعل الاجتماعي لدى الأجيال الجديدة تعزى إلى متغير المستوى التعليمي بين (ثانوي فأقل) و(بكالوريوس)، وجاءت الفروق لصالح الذين مستواهم التعليمي(بكالوريوس)، ويعزو الباحث هذه النتيجة إلى أن الأفراد الذين مستواهم التعليمي "بكالوريوس" يمتلكون مهارات اجتماعية أكثر تطوراً تمكنهم من استخدام تيك توك بطريقة أوسع لتحقيق التفاعل الاجتماعي، بينما يكون استخدام الأفراد بمستوى "ثانوي فأقل" محدود وموجه نحو المحتوى الترفيهي، ما يجعل تأثير التطبيق عليهم أقل وضوحاً.

4. لا يوجد فروق دالة إحصائياً عند مستوى الدلالة ($\alpha < .05$) حول دور تطبيق التيك توك في تشكيل الثقافة الرقمية والتفاعل الاجتماعي من وجهة نظر الشباب الفلسطيني تعزى لمتغير مدة الاستخدام.

جدول(11): نتائج اختبار تحليل التباين الأحادي، لاختبار مستوى دلالة الفروق حول دور تطبيق التيك توك في تشكيل الثقافة الرقمية والتفاعل الاجتماعي من وجهة نظر الشباب الفلسطيني تعزى لمتغير مدة الاستخدام

المقاييس	مصدر التباين	مجموع المربعات	درجات الحرية	متوسط المربعات	F قيمة	مستوى الدلالة
الثقافة الرقمية	بين المجموعات	26.14	3	8.714	62.209	.000
	خلال المجموعات	30.39	217	.140		
	المجموع	56.53	220			
التفاعل الاجتماعي	بين المجموعات	26.79	3	8.932	38.462	.000
	خلال المجموعات	50.39	217	.232		
	المجموع	77.19	220			

يتضح من خلال الجدول (11) أن قيمة مستوى الدلالة المحسوب على مقياس الثقافة الرقمية والتفاعل الاجتماعي أقل من قيمة مستوى الدلالة المحدد للدراسة ($\alpha \leq .05$)، وبالتالي وجود فروق في متوسطات إجابات الأجيال الجديدة لدور التيك توك في تشكيل

الثقافة الرقمية والتفاعل الاجتماعي في فلسطين تعزى إلى متغير مدة الاستخدام، وعليه رُفضت الفرضية الصفرية، وتبين أن دور التيك توك في تشكيل الثقافة الرقمية والتفاعل الاجتماعي لدى الأجيال الجديدة في فلسطين يختلف باختلاف مدة الاستخدام، وللكشف عن موقع الفروق بين المتوسطات الحسابية في إجابات الأجيال الجديدة لدور التيك توك في تشكيل الثقافة الرقمية والتفاعل الاجتماعي في فلسطين تعزى إلى متغير مدة الاستخدام، أجري اختبار (LSD) والجدول (12) يوضح ذلك:

الجدول (12): نتائج اختبار(LSD) للمقارنات البعدية بين المتوسطات الحسابية على مقياس دور التيك توك في تشكيل الثقافة الرقمية والتفاعل الاجتماعي لدى الأجيال الجديدة يعزى إلى متغير مدة الاستخدام.

المتغيرات	المستوى	المتوسط	أقل من ساعة	1–3 ساعات	4–6 ساعات	أكثر من 6 ساعات
الثقافة الرقمية	أقل من ساعة	2.17		-.405*	-.899*	-1.49*
	1–3 ساعات	2.57				
	4–6 ساعات	3.07				
	أكثر من 6 ساعات	3.66				
التفاعل الاجتماعي	أقل من ساعة	1.85		-.853*	-1.10*	-1.58*
	1–3 ساعات	2.44				
	4–6 ساعات	2.96				
	أكثر من 6 ساعات	3.44				

دال إحصائياً عند مستوى الدلالة ($p < .05$)

يتبين من الجدول (12) وجود فروق دالة إحصائياً عند مستوى الدلالة ($\alpha<.05$)، في دور التيك توك في تشكيل الثقافة الرقمية والتفاعل الاجتماعي لدى الأجيال الجديدة تعزى إلى متغير مدة الاستخدام، بين الذين مدة استخدامهم (أقل من ساعة) و (1–3) ساعة من جهة، ومن جهة أخرى بين (أقل من ساعة) و(4–6) ساعات، ومن جهة أخرى بين (أقل من ساعة) وأكثر من 6 ساعات، وجاءت الفروق لصالح الذين مدة استخدامهم أكثر من 6 ساعات، ويعزو الباحث هذه النتيجة إلى أن الذين يستخدمون تيك توك لمدة طويلة يكونون أكثر تعرض للمحتوى المتنوع على تطبيق التيك توك، مما يعزز لديهم فرص اكتساب المعرفة الرقمية والتفاعل الاجتماعي مقارنة بمن يستخدمونه لفترات أقصر، حيث تتيح لهم المدة الأطول التفاعل بشكل أعمق واستكشاف محتوى أكثر تأثيراً.

التوصيات:

بناء على النتائج السابقة يوصي الباحث بما يلي:

1. تطوير محتوى هادف من قبل وزارة التربية والتعليم لتعزيز التبادل الثقافي، وتشجيع مناقشة القضايا الاجتماعية.
2. توجيه الشباب لاستغلال وقتهم بشكل متوازن بين الترفيه والفائدة.
3. إدراج وزارة التربية والتعليم مهارات التواصل الرقمي في المناهج التعليمية لزيادة الوعي لدى الأجيال الشابة.
4. تشجيع الشباب على تقديم محتوى يعزز الثقة بالنفس والتفاعل الإيجابي.
5. إطلاق مبادرات لتشجيع مناقشة القضايا الاجتماعية بين المستخدمين على منصة التيك توك.
6. تطوير محتوى موجه يتناسب مع احتياجات المستويات التعليمية المختلفة.

المصادر والمراجع باللغة العربية:

- إبراهيم، نجلاء.(2022). الأبعاد النفسية لاستخدام تطبيق تيك توك بين الشباب الجامعي في مصر، جامعة عين شمس، دورية العلوم النفسية، 17(1):15–35.
- الحربي، محمد.(2022). تأثير تيك توك على القيم الاجتماعية: دراسة تحليلية، جامعة الأمارات، مجلة دراسات التواصل الاجتماعي، 10(1): 112–130.
- حسن، علي.(2021). دور الوسائط الرقمية في تعزيز الوعي المجتمعي، جامعة الإمارات، دورية الإعلام الجديد، 11(2): 78–92.

- الحسيني، فهد.(2021). تأثير وسائل التواصل الاجتماعي على العلاقات الاجتماعية للأجيال الجديدة، جامعة الملك سعود، مجلة الإعلام الرقمي، 17(2): 45-59.
- الحنفي، يوسف.(2020). الثقافة الرقمية وأثرها على الاستدامة البيئية، جامعة البحرين، مجلة التنمية المستدامة، 9(1): 33-50.
- الزهراني، عبدالله.(2020). دور تيك توك في تعزيز القضايا المجتمعية: دراسة على الشباب السعودي، جامعة جدة، مجلة الإعلام الجديد، 13(2): 33-50.
- الزهراني، فاطمة.(2020). التواصل الرقمي وتحديات الفهم العاطفي، جامعة جدة، مجلة الدراسات الاجتماعية الحديثة، 9(1):85-102.
- السيد، أحمد.(2019). الثقافة الرقمية: المفهوم والتأثيرات على المجتمع العربي، جامعة القاهرة، مجلة دراسات الإعلام الجديد، 25(1): 56-72.
- الشريف، روان.(2020). التفاعل الاجتماعي في العصر الرقمي: تيك توك كنموذج، جامعة بيروت، دورية العلوم الاجتماعية، 18(4): 200-220.
- الشريف، مروة.(2020). التفاعل الاجتماعي الرقمي: الفوائد والتحديات، جامعة الأميرة نورة، مجلة الدراسات الاجتماعية، 12(3): 88-102.
- صالح، أحمد. (2020). استخدام المنصات الرقمية في التعليم الجامعي، جامعة الملك سعود، مجلة التعليم والتكنولوجيا، 8(1): 33-50.
- الصباغ، أحمد.(2020).التحولات الثقافة في العصر الرقمي، جامعة الإسكندرية، مجلة العلوم الإنسانية والاجتماعية، 22(2): 78-95.
- عبدالله، خالد. (2022). التعليم الرقمي ومستقبل المعرفة، جامعة القاهرة، مجلة التعليم المفتوح، 15(3): 45-60.
- العريفي، خالد.(2020). تأثير التفاعل الاجتماعي الرقمي على العلاقات الاجتماعية، جامعة الملك عبد العزيز، مجلة الإعلام الرقمي، 14(2): 34-49.
- العظامات، خديجة.(2022). تأثير تطبيق التيك توك على القيم الاجتماعية في المجتمع الأردني من وجهة نظر طلبة الجامعة، جامعة عين شمس، مجلة كلية التربية للعلوم التربوية،46(185-214).
- فتحي، مها.(2021). تأثير تعرض الشباب لفيديوهات التيك توك عبر هواتفهم الذكية على إدراكهم للقيم الاجتماعية في المجتمع، المجلة المصرية لبحوث الرأي العام،20(3):373-443.

Reverences:

- Abdullah, Khaled (2022). Digital Education and the Future of Knowledge, Cairo University, Journal of Open Education, (in Arabic), 15(3): 45-60.
- Al-Harbi, Muhammad (2022). The Impact of TikTok on Social Values: An Analytical Study, UAE University, Journal of Social Media Studies,(in Arabic), 10(1): 112-130.
- Al-Husseini, Fahd (2021). The Impact of Social Media on Social Relations for New Generations, King Saud University, Journal of Digital Media, (in Arabic), 17(2): 45-59.
- Al-Zahrani, Abdullah (2020). The Role of TikTok in Promoting Societal Issues: A Study on Saudi Youth, University of Jeddah, New Media Magazine, (in Arabic), 13(2): 33-50.
- Arifi, Khaled. (2020) The Impact of Digital Social Interaction on Social Relations, King Abdulaziz University, Journal of Digital Media, (in Arabic), 14(2): 34-49.
- Bones, Khadija (2022). The Impact of Tik Tok Application on Social Values in Jordanian Society from the Point of View of University Students, Ain Shams University, Journal of the Faculty of Education for Educational Sciences, (in Arabic), 46(185-214.(
- Dias, P., & Duarte, A. (2022). TikTok Practices among Teenagers in Portugal: A Uses & Gratifications Approach. Journalism and Media, 3(4), 615-632.
- Douglas, Thomas (2020). Fake news on social media: Causes and solutions. International Journal of Media Ethics,22(4):91-110.
- Fathi, Maha (2021). The effect of young people's exposure to Tik Tok videos via their smartphones on their perception of social values in society, Egyptian Journal of Public Opinion Research,(in Arabic), 20(3): 373-443.

- Guarda, T. et.al. (2021). The Impact of TikTok on Digital Marketing. In: Rocha, A., Reis, J. L., Peter, M.K., Cayolla, R., Loureiro, S., Bogdanović, Z. (eds) Marketing and Smart Technologies.
- Hanafi, Yusuf (2020). Digital Culture and its Impact on Environmental Sustainability, University of Bahrain, Journal of Sustainable Development, (in Arabic), 9(1): 33-50.
- Hassan, Ali (2021). The Role of Digital Media in Enhancing Community Awareness, UAEU, New Media Journal, (in Arabic), 11(2): 78-92.
- Ibrahim, Najla (2022). Psychological Dimensions of TikTok Use among University Youth in Egypt, Ain Shams University, Journal of Psychological Sciences, (in Arabic), 17(1):15-35.
- Marcus, D. (2020) Social interaction via social media platforms: The effects of the digital age. Journal of Digital Media Studies,13(4):22-37.
- Mr. Ahmed. (2019). Digital Culture: Concept and Impacts on Arab Society, Cairo University, Journal of New Media Studies, (in Arabic), 25(1): 56-72.
- Peterson, M., Thomas, J., & Ford, L. (2021). Digital Social Interaction: A Study of Online Communication Practices. Journal of Social Media Research, 18(1):35-50.
- Sabbagh, Ahmed. (2020). Cultural Transformations in the Digital Age, Alexandria University, Journal of Humanities and Social Sciences, (in Arabic), 22(2): 78-95.
- Saleh, Ahmed. (2020). The use of digital platforms in university education, King Saud University, Journal of Education and Technology, (in Arabic), 8(1): 33-50.
- Sharif, Marwa. (2020). Digital Social Interaction: Benefits and Challenges, Princess Nourah University, Journal of Social Studies, (in Arabic), 12(3): 88-102.
- Sharif, Rowan. (2020). Social Interaction in the Digital Age: TikTok as a Model, Beirut University, Journal of Social Sciences, (in Arabic), 18(4): 200-220.
- Zahrani, Fatima. (2020). Digital Communication and the Challenges of Emotional Understanding, University of Jeddah, Journal of Modern Social Studies, (in Arabic), 9(1):85-102.