مواقع التواصل الاجتماعي وتأثيراتها الايجابية والسلبية واستخدام الالعاب الالكترونية العنيفة وأثرهما على السلوك العدواني لدى طلبة الجامعة

This study investigates the positive and negative effects of social media by using violent electronic games on university student's aggressive behavior

إعداد

ام.د/ سعاد حامد سعيد

أ.م. د/ بلقيس حمود كاظم أ.د/ شذى عادل فرمان

Doi: 10.33850/ejev.2020.101838

استلام البحث: ٢١ / ٥ / ٢٠٢٠ قبول النشر: ١٨ / ٦ / ٢٠٢٠

المستخلص:

يهدف البحث الحالي (تعرف التأثيرات الايجابية والسلبية لمواقع التواصل الاجتماعي واستخدام الالعاب الالكترونية العنيفة وأثرهما على السلوك العدواني لدى طلبة الجامعة) ولتحقيق أسئلة (فرضيات) البحث أُعدت ثلاثة مقاييس طبقت على عينة من طلبة الجامعة بلغ عدد افرادها (٣٠٠) طالب وطالبة، بلغ عدد فقرات المقياس الاول (٤٠) فقرة منها (٢٠) فقرة منها للتأثيرات الايجابية لمستخدمي مواقع التواصل الاجتماعي و(٢٠) فقرة للتأثيرات السلبية لمستخدمي هذه المواقع بحسب مقياس ليكرت ذات التدرج الخماسي وبلغ عدد فقرات المقياس الثاني الالعاب الالكترونية العنيفة (١٦) فقرة ايضا بحسب مقياس ليكرت الخماسي وبلغ عدد فقرات المقياس الثالث السلوك العدواني (٢٠) فقرة ذات تدرج خماسي بحسب المقياس نفسه وتوصلت الدراسة لعدد من النتائج والتوصيات والمقترحات

Abstract:

Three scales are applied to 300 university male and female students. The first scale consists of 40 items, 20 of which are for the positive effects on social media users, whereas the other 20 are for the negative ones, according to Likert scale. Of five-level gradation. The second scale involves 16 items for the evident electronic games

according to Likert scale. The third scale of 20 items is for the aggressive behavior according to Likert scale. A number of results, recommendations and suggestion are made

المقدمة

احدثت التطورات التكنلوجية في القرن الماضي، وانتشرت شبكات المعلومات الدولية شبكات (الانترنت) في ارجاء العالم كله ومهدت الطريق للمجتمعات كافة للتفاعل والتقارب وتبادل الآراء والافكار والمعلومات.

واستفاد الكثيرون من أبناء المجتمع من الوسائط المتعددة التي توفرها هذه الشبكات، واهتم الكثير من الافراد من طلبة الجامعة خاصة بالترفيه والالعاب الالكترونية وهذه التقنية جعلت العاب الفيديو سهلة الوصول الى الافراد فأصبح الكثير من هؤلاء الشباب يقضون اوقاتا طويلة في اللعب، أصبح التفاعل مع هذه بألعاب الفيديو غير مناسبة كألعاب تتسم بالعنف، وما زاد هذا الاقبال على مثل هذه الافعال الغاء الحدود الجغرافية بين الشباب من طلبة الجامعة من الذكور والاناث.

كل ذلك كان له الاثر في الكثير من الامور السلبية من الناحية الصحية ورفع مستوى السلوك العدواني لهذه المرحلة العمرية ممن هم في المرحلة الجامعية.

مشكلة البحث

اصبح الاستخدام الشبكي لمواقع التواصل الاجتماعي بشكل كبير لافت للانتباه من قبل القائمين على المؤسسات التربوية في دول العالم فهي تمثل بيئة مناسبة لتعليم متقدم منفتح يعتمد على التواصل والمشاركة عبر شبكات التواصل الاجتماعي بعيدا عن التقليد (التعليم الاعتيادي) يشهد اقبالا منقطع النظير من فئات عمرية مختلفة في العالم العربي بشكل عام والعراق بشكل خاص وعلى الرغم من الفوائد الكبيرة لهذه المواقع من تبادل للاتصالات والمعرفة والقضاء على العوائق الزمانية والمكانية وفاعليتها في زيادة التفاعل الاجتماعي بين الافراد وتختزل الكثير من الاجراءات والتعاملات والمبادلات التجارية وغيرها الا انها، تشكل مصدرا خطرا حقيقيا على العلاقات الاجتماعية ،اي يولد قطيعة مع التقاليد الثقافية والعزلة لأنها اقتحمت الحياه الاسرية وقللت فرص التفاعل والتواصل داخل الاسرة الواحدة ، وهذا ما اكدته دراسات عدة منها دراسة (سمية ٢٠١٧، عوض ٢٠١٤، عبدلي ٢٠١٤)

تتركز مشكلة الدراسة:

في ظل هذا الازدهار والتطور للتكنلوجيا الحديثة والالعاب الالكترونية العنيفة ووسائل التواصل الاجتماعي وتفاعل العديد من افراد المجتمع معها تطرح التساؤلات التالية:

-هل هناك تأثيرات ايجابية وسلبية لمواقع التواصل الاجتماعي لدى طلبة الجامعة؟

- هل هناك أثر للألعاب الالكترونية العنيفة في السلوك العدواني لدى طلبة الجامعة؟

-هل هناك أثر لمواقع التواصل الاجتماعي والالعاب الالكترونية العنيفة في السلوك العدواني لدى طلبة الجامعة؟

اهمية البحث

شهد العالم ثورة معلوماتية كبيرة ادى ذلك لأحداث تغييرات كثيرة في مختلف مفاصل الحياة، اي شاركت بظهور تحديات اجتماعية علمية اقتصادية وثقافية، اي احدثت طفرة هائلة في منظومة القيم والعادات والتقاليد داخل المجتمعات العربية بشكل عام والعراق بشكل خاص

(عبدلي، ٢٠١٤ :٥١-٦٤) الشباب والمراهقين استخدموا شبكات التواصل الاجتماعي في بداية الامر في الدردشة والتواصل ومن ثم اصبحت وسيلة اساسية لتبادل وجهات النظر حول القضايا المختلفة، فتحولت الى قرية الكترونية صغيرة تتلاشى فيها حواجز المكان والزمان

(الحايس، ٢٠٠٥: ٣٧٩-٣٨٦)

ولأهمية شبكات التواصل الاجتماعي الالكترونية من الوسائل الاسرع لتوفير المعلومات وتداولها ولها دور في البحث وما يحدث في العالم لحظه بلحظة وانعكس على ثقافات افراد المجتمع وبشكل خاص شباب الجامعة (الجمل، احمد علي، عصر، احمد مصطفى، ٢٠٠٧:٥١-٨٥)

وترى الباحثات امتداد تأثير هذه التقنية الحديثة ليشمل جميع مظاهر الحياة ويمتد هذا الدور للأسرة وهي التي تمثل المجتمع بتراثه وتقاليده وقيمه ومعتقداته وعاداته، وتعد المؤسسة الاجتماعية الاولى، حيث تصيغ بصيغة اجتماعية، ولها الدور الكبير في تنمية شخصية الانسان.

والاسرة هي خلية المجتمع وان عملية التطور التقني والمعلوماتي في ظل الازدهار والتطور التقني أسهمت في أحداث تغييرات في المجتمعات العربية والغربية في ظل التفاعل المستمر بين افراد المجتمع. وتعد الاسرة وحدة اجتماعية لا يمكن دراستها بمعزل عن غيرها من المؤثرات الاخرى الاقتصادية والاجتماعية والثقافية...الخ، وهذه الوحدة الاساسية في كل المجتمعات الانسانية بصرف النظر عن الفوارق الثقافية. بأنها لا تتمكن من تلبية الحاجات الاساسية للأفراد فقط لكنها تلبي حاجته للانتماء. (الخطيب،٢٠٠٦ :٥٠)

فالأسرة العراقية ليست بمعزل عن هذه السيطرة التكنلوجية الذي أحدث تحولات عميقة داخل الاسرة والتي أصبح ابناؤها يقضون اوقاتا طويلة امام شبكات التواصل الاجتماعي وخدماتها التي لا تحصى، مما ادى الى الفتور والتفتت بين افراد الاسرة الواحدة، فأصبح التواصل بين افرادها يقتصر على الجمل القصيرة وأصبح التفاعل الاسري ضعيفا ومحددا وكثرت الخلافات والمشكلات التي تحدث بين الاباء والابناء فضلا

عن الخلافات الزوجية، وقل الترابط والتماسك الاسري ويأتي نتيجة غياب ومراقبة الوالدين لأبنائهم وسلوكهم العدواني.

بان التطور التكنولوجي الهائل جعل التصوير الغرافيكي أكثر حقيقة وواقعية في إطار جديد يسمى بالألعاب الالكترونية وتطورت هذه الالعاب وتمحورت على التكنولوجيا الحديثة التي تستحوذ على عقول الكثير من الطلبة ممن هم في سن الشباب والمراهقة وكثير من هذه الالعاب تدفع الكثير الى مشاعر واحاسيس العنف والتنافس الاجتماعي، فالخطر يكمن في تذكر احداثا ومشاهد يعينها من تلك الالعاب المرعبة فيعلمون احداث حياتية سلبية ومؤلمة يربكهم ويؤثر فيهم وتريهم متوترين وبشكل خاص احداث وقعت في الطفولة وما بعدها (قوبدر، ٢٠١٢:١٤٥)

وتجلى استعمال الألعاب الالكترونية العنيفة في العنف والعدوان في سلوكيات عنيفة يمارسها الطلبة ضد الأساتذة بأشكال مختلفة ومتفاوتة الانتشار والاعتداءات الجدية (كالتهديد والضرب) وتخريب الممتلكات فضلا عن انواع العنف اللفظي كالشتم والسخرية مما انعكس سلبا على العلاقات الاجتماعية والدراسية والاسرية بشكل خاص الالعاب الالكترونية العنيفة (سمية ،٢٠١٧: ١١)

وتتجلى اهمية البحث من:

١- انه يمس قضية اساسية يتصدى لها المجتمع العربي بشكل عام والمجتمع العراقي بشكل خاص (الجامعات العراقية) في احداث تغيير اجتماعي لدى الطلبة الجامعيين عن طريق ما تقدمه هذه المواقع من خدمات وتسهيلات للمستخدمين

٢- التغييرات الايجابية والسلبية التي تسببت بها مواقع التواصل الاجتماعي في العالم.

٣- التغييرات التي تحدثها شبكات التواصل الاجتماعي والالعاب الالكترونية العنيفة على منظومة القيم والاخلاق والعادات والتقاليد واكتساب السلوك العدواني لدى طلبة الجامعات.

٤- افادة نتائج هذه الدراسة الخاصة بمواقع التواصل الاجتماعي والالعاب الالكترونية العنيفة على السلوك العدواني لدى الطلبة الجامعة بوصفها اول دراسة حسب علم الباحثات.

٥- شبكات التواصل الاجتماعي مرتبطة بعضها بالبعض الاخر اي ترتبط بالكمبيوتر وعبر الجوال بأرسال والمعلومات واستقبالها ولها القدرة الخارقة في اختزال المسافات ومن وسائل الاعلام فيها خير كثير وشر خطير.

هدف البحث: يرمي البحث الحالي الى التعرف:

(مواقع التواصل الاجتماعي وتأثيراتها الايجابية والسلبية واستخدام الالعاب الالكترونية العنيفة وأثرهما على السلوك العدواني لدى طلبة الجامعة).

من طريق الإجابة على التساؤلات (الفرضيات) التالية:

١.هل توجد فروق ذوات دلالة إحصائية للتأثيرات الإيجابية والسلبية لمستخدمي مواقع التواصل الاجتماعي؟

٢.هل توجد فروق ذوات دلالة إحصائية بين متوسط العينة ومتوسط الفرضي في استخدام الألعاب الالكترونية العنيفة؟
٣. هل توجد فروق ذوات دلالة إحصائية بين متوسط العينة ومتوسط الفرضي في توافر السلوك العدواني لدى عينة البحث؟
٤. هل توجد فروق ذوات دلالة إحصائية في معاملات الارتباط بين كل من استخدام الألعاب الالكترونية العنيفة والتأثيرات السلبية لمواقع التواصل الاجتماعي على السلوك العدواني لدى عينة البحث؟

تحديد المصطلحات

١- مواقع التواصل الاجتماعي: عرفها الشرعة ٢٠١٥ بانها (مجموعه من الشبكات الالكترونية تسمح للمستخدم انشاء حساب او صفحة خاصة به ويتم من خلاله تبادل الخبرات والمعلومات والقيم والعادات والتقاليد والتعارف الاكثر سهولة وسرعة (فيسبوك، توتير، يوتيوب، واتساب. الخ) (الشرعة، ٢٠١٥ :١١٧)
عرفته الدراسة الحالية اجرائيا انها: (مجموعه من شبكات الاتصال المرتبطة بعضها ببعض الاخر وترتبط بأجهزة المحمول او الكومبيوتر وبإمكان الشباب والمراهقين من طلبة الجامعة ارسال ما يشاؤون من المعلومات والخبرات والقيم والعادات وتبادل الافكار وقد تكون سلبية او ايجابية
٢- الالعاب الالكترونية العنيفة: عرفها محمد ٢٠٠٩ بانها انواع العاب الفيديو باعتماد اجهزة المحمول او الكومبيوتر وتتم ممارستها عن طريق شبكات التواصل الاجتماعي تجذب الشباب والمراهقين لممارسة هذه الالعاب التي تؤدي الى اكتساب سلوك عدواني ومنحرف ويؤدي احيانا الى الموت او الانتحار وعرفته الدراسة الحالية بأنها الدرجة والتي بحصل عليها طلبة الجامعة عن طريق مقياس معد من هذه الدراسة (محمد ،٢٠٠٩، ٩٣)
٣- السلوك العدواني / عرفها المجذوب ٢٠٠٩ بانها (مظهر سلوكي للتنفيس او الإسقاط لما يعانيه الفرد من ازمات انفعالية حادة حيث يميل الفرد الى سلوك تخريبي او عدواني نحو الاخر ينفي اشخاصهم وامتعتهم في المنزل او المدرسة او المجتمع) (المجذوب، ٢٠٠٩، ٥٠)
وعرفته الدراسة الحالية بأنه (عملية قياس السلوك العدواني عن طريق مقياس معد من هذه الدراسة)

حدود البحث:

١.تحديد المجال البشري: ويتمثل بطلبة جامعة بغداد (الكليات العلمية والانسانية الدراسة الصباحية).
٢.تحديد المجال المكاني: ويتمثل بجامعة بغداد التخصصات الإنسانية والعلمية (الآداب والتربية ابن رشد والتربية ابن الهيثم والصيدلة والهندسة والعلوم واللغات والشريعة).

٣.تحديد المجال الزماني: ويتمثل بالعام الدراسي (٢٠١٨_٢٠١٩) م.

الدراسات السابقة والإطار النظري

عرضت الدراسة الحالية بعض الدراسات السابقة التي لها علاقة بهذه الدراسة

اولا: إثر استخدام وسائل التواصل الاجتماعي الالكترونية على الانجاز الأكاديمي والتثاقف والاتجاه نحو الاجانب لدى طلاب كلية التربية بجامعة حائل

هدفت الدراسة الحالية إلى فهم تأثير استخدام مواقع وبرامج وشبكات التواصل لاجتماعي الإلكترونية على التثاقف، والإنجاز الأكاديمي، والاتجاه نحو الأجانب وذلك من خلال نموذج بنائي جمع المتغيرات معا. وهدفت الدراسة أيضا إلى التعرف على عما إذا كان تأثير استخدام برامج وشبكات التواصل الاجتماعي الإلكترونية على التثاقف، والاتجاه نحو الأجانب يظهر في وجود الإنجاز الأكاديمي المرتفع أم المنخفض لطلاب كلية التربية، وكذلك التعرف على ما إذا كان يوجد دور معدل للإنجاز الأكاديمي على النموذج، وما إذا كان يوجد دور وسيط لاستراتيجيات التثاقف (الاستيعاب، والانفصال، والتكامل، والتهميش) بين العلاقة بين الوعي باستخدام مواقع وبرامج وشبكات التواصل الاجتماعي الإلكترونية والاتجاه نحو الأجانب. وأشارت النتائج إلى وجود تأثير مباشر وحيد ودال لاستخدام مواقع وبرامج وشبكات التواصل الاجتماعي الإلكترونية على الاتجاه نحو الأجانب، وأن هذا التأثير يظهر مع الإنجاز الأكاديمي المنخفض. ولم يوجد تأثير معدل للإنجاز الأكاديمي على النموذج، كذلك لم تتوسط استراتيجيات التثاقف العلاقة بين استخدام مواقع وبرامج وشبكات التواصل الاجتماعي الإلكترونية والاتجاه نحو الأجانب. كشفت نتائج الدراسة عن نموذج بناتي شمل متغيرات جديرة بالدراسة... حيث بالغ الكثير حول تأثير استخدام برامج التواصل الاجتماعي الإلكترونية على الشباب بوصفها متغير قد يعيق الإنجاز الأكاديمي أو قد يكون مدخلا للتثاقف والتماهي الذي تذوب معه الهوية الذاتية، وقد كانت النتائج مبشرة، حيث لم يكن هناك تأثير لهذا المتغير المهم إلا على الاتجاه نحو الأجانب. (ابراهيم، زايد، ٢٠١٦ /٢٧٩)

ثانيا: أثر استخدام مواقع التواصل الاجتماعي على منظومة القيم الدينية والاخلاقية لدى عينة من طلبة الجامعة الهاشمية في الاردن

للباحث ممدوح منبزل فليح الشرعة

هدفت هذه الدراسة إلى التعرف على أثر استخدام مواقع التواصل الاجتماعي على منظومة القيم الدينية والأخلاقية لدى عينة طلبة الجامعة الهاشمية في الأردن. استخدم الباحث المنهج الوصفي في دراسته وقام باختيار عينة الدراسة بالطريقة القصدية من طلبة الجامعة الهاشمية المسجلين في الفصل الدراسي الثاني والصيفي الأول/٢٠١٥، المكونة من (٢١٠) طالبا وطالبة بواقع ٧٧ من الذكور و١٣٣ من الإناث٢٠١٤.

وتوصلت الدراسة إلى مجموعة من النتائج أهمها: أن أثر استخدام طلبة الجامعة الهاشمية لمواقع التواصل الاجتماعي عال، كما أوضحت النتائج وجود فروق ذوات دلالة إحصائية

عند مستوى الدلالة ($\alpha \leq$ ٠,٠٥) في استخدام طلبة الجامعة الهاشمية لمواقع التواصل الاجتماعي تعزى للجنس ولمصلحة الإناث، كما تبين أن هناك ارتباط دال إحصائيا بين أثر استخدام مواقع التواصل الاجتماعي ومنظومة القيم الدينية والأخلاقية لدى طلبة الجامعة الهاشمية لكن هذا الارتباط ضعيف. وفي ضوء نتائج الدراسة أوصى الباحث بجملة من التوصيات أهمها: عقد مؤتمرات وندوات لتوجيه الشباب بأخطار الانترنت وبيان الجانب الإيجابي منها وكيفية التعامل معها، تفعيل دور الأهل بالرقابة على أبنائهم وما يتم تداوله وتصفحه عبر مواقع التواصل الاجتماعي كذلك دراسة جوانب أخرى من منظومة القيم في البحوث مثل القيم الاجتماعية والاقتصادية، وعمل بحوث خاصة بمواقع التواصل الاجتماعي على مجتمعات أخرى كمؤسسات أو وزارات أو على أعضاء هيئة التدريس، أو على عينات متساوية بين الذكور والإناث.
(الشرعة، ٢٠١٧، ١١٣)

ثالثا: هدفت الدراسة إلى التعرف إلى دور مواقع التواصل الاجتماعي في تعزيز التواصل بين المدرسة واولياء امور الصف العاشر الاساسي في محافظة شمال غزة، في محاولة من الطلاب الباحثين لتشخيص هذا الواقع آملين أن تتمكن الدراسات في المستقبل من تطوير رؤية متكاملة تساهم في تسهيل التواصل بين المدرسة وأولياء الأمور.

ولتحقيق أهداف الدراسة استخدم الطلاب الباحثون المنهج الوصفي التحليلي، حيث تكون مجتمع الدراسة من جميع طلاب الصف العاشر في محافظة شمال غزة في العام الدراسي ٢٠١٦/ ٢٠١٧م.

بينما تكونت عينة الدراسة والبالغ عددهم (٢٥٠) فردا من أولياء أمور طلاب الصف العاشر الأساسي تم اختيارهم بطريقة العينة القصدية، حيث تم استرداد (٧٠) استبانة صالحة للتحليل الإحصائي، وتكونت الاستبانة من (١١) فقرة موزعة على مجالين، حيث استخدم الطلاب الباحثون التكرارات والنسب المئوية في المعالجات الإحصائية للبيانات.

وخلصت الدراسة إلى أن استخدام صفحة المدرسة على موقع التواصل الاجتماعي (فيسبوك) في متابعة أنشطة المدرسة المختلفة من وجهة نظر أولياء الأمور هي بدرجة كبيرة (٦٨,٦٩ %)، بينما استخدام صفحة المدرسة على موقع التواصل الاجتماعي (فيسبوك) في متابعة أولياء الأمور لمستوى تحصيل أبنائهم هي بدرجة قليلة (٤٦,٨٦ %).

وأوصت الدراسة إلى ضرورة زيادة الاهتمام بتفعيل موقع التواصل الاجتماعي (فيسبوك) في تعزيز التواصل بين المدرسة وأولياء الأمور، وإدخال مواقع التواصل الاجتماعي ضمن المواد التدريبية الخاصة بمديري المدارس، وزيادة الاهتمام بنشر صفحات المدارس على مواقع التواصل الاجتماعي بين أولياء الأمور.

رابعا": هدفت هذه الدراسة الى معرفة أثر مواقع التواصل الاجتماعي والألعاب الإلكترونية على طلاب الصف الثالث متوسط في مدرسة السيح بالخرج، واستخدم الباحث

المنهج الوصفي، وتكون مجتمع الدراسة من طلاب الصف الثالث متوسط في مدرسة السيح بالخرج، واستخدم الباحث البرنامج الإحصائي للعلوم الاجتماعية (SPSS) وأظهرت النتائج أن أفراد عينة الدراسة موافقون على أهمية دور الأسرة في استخدام أبنائها لمواقع التواصل الاجتماعي قد بلغت (٢,٨٢ من ٤,٠٠) فيما يتعلق بالآثار السلبية لمواقع التواصل الاجتماعي أظهرت نتائج الدراسة موافقة أفراد عينة الدراسة حيث بلغ متوسط استجابات أفراد عينة الدراسة (٢,٨٦ من ٤,٠٠)، فيما يتعلق بالآثار السلبية لمواقع التواصل الاجتماعي أظهرت نتائج الدراسة موافقة أفراد عينة الدراسة لعبارات محور سلبيات ممارسة الألعاب الإلكترونية (٢,٨٧ من ٤,٠٠)
(https://drive.google.com/open?id=1e3NOG9SyyW2Tg9IRzWXtTIAMiEAvhYwr)

الإطار النظري

نشأة وسائل التواصل الاجتماعي:

انشئ موقع (classmate.com) عام ١٩٥٥م للربط بين الدارسين وموقع (sixdegrees.com) عام ١٩٧٧م اي تم الربط بين الافراد وتلك المواقع عبارة عن ملفات شخصية للمستخدمين لخدمة ارسال المعلومات الخاصة عن طريق الرسائل لمجموعه من الافراد او الزملاء (عمار، ١٩، ٢٠١٠)

وبالرغم من توافر هذه المواقع لشبكات التواصل الاجتماعي الا انها لم تتمكن من زيادة الارباح لمالكيها ويعد من الاسباب الرئيسة لغلقها (خالد،٢٠٠٨، ٥) ومن ثم ظهرت شبكات تواصل اجتماعية اخرى ولكنها لم تحقق النجاح المطلوب بين الاعوام ١٩٩٩ الى ٢٠٠١ م

ولكن الميلاد او الظهور الرسمي لشبكات التواصل الاجتماعي كما نعرفها في هذا الوقت عام ٢٠٠٢م اذ ظهرت (Friendster)التي حققت نجاحا دفع جوجل الى محاولة شرائها ٢٠٠٣ م

وفي النصف الثاني من العام نفسه ظهرت في فرنسا شبكة (sky rock) كمنصة للتدوين ثم تحولت بشكل كامل الى شبكة اجتماعية عام ٢٠٠٧ م وحققت نجاحا كبيرا وانتشارا واسعا حسب الاحصائيات وصلت المركز السابع في ترتيبها في الشبكات الاجتماعية (عمار، ٢٠١٠ ،٩)

ظهر موقع (Myspace) الامريكي الشهير عام ٢٠٠٥ م ويعد من اوائل الشبكات الاجتماعية والاكبر على مستوى العالم ونافسه الشهير الفيس بوك الذي انتشر بشكل موازٍ مع (Myspace) حيث وصل عدد المشتركين في الفيس بوك ٨٠٠ مشترك بعد مرور ٦ سنوات من انحاء العالم كافة (السيد ،٢٠٠٩، ١١)

ومن ثم ظهور شبكات الويب وتعد مواقع تعليمية تتيح للمتعلمين والمعلمين المشاركة في الانشطة والآراء عن طريق الاصدارات شخصية ومدونات وتواصل مع الاصدقاء فضلا عن انشاء ملفات شخصية (عوض، رشا اديب محمد، ٢٠١٣، ١٣)

وحسب الاحصاءات فقد بيلغ عدد مستخدمي مواقع الاتصال الاجتماعي منها فيسبوك تجاوز ٨٠ مليون مستخدم ٧٠% يتمركز في مصر والمغرب وتونس والسعودية والامارات وغيرها (www.arabsocialmediareport.com)

وفي الآونة الاخير تحولت مواقع الاتصال الاجتماعي بكافة انواعها فيسبوك وتوتير وواتساب...الخ الى اداة للتأثير على المراهقين بشكل خاص وعلى المجتمع بشكل عام ومن جميع النواحي الاجتماعية والاقتصادية والسياسية والخلقية والمهنية والبيئية وتعمل على التأثير بشكل سلبي وايجابي

الالعاب الالكترونية نبذه تاريخية:

ان الالعاب الالكترونية تعد من اكثر المغريات التي تعد من تقنيات الكمبيوتر وباتت تجذب الافراد واصبحت هواية تستحوذ على معظم اوقاتهم بالرسوم والالوان والخيال والمغامرة، وهي التي تدرب مهارات الفرد على ادائها ، وبشكل خاص العاب الفيديو وعلى شاشة الكمبيوتر لأنها زودت الافراد بالمتعة عن طريق استخدام اليد مع العين وتطورت هذه الالعاب الالكترونية في الاربعين من القرن الماضي (floppy disk) الى القرص المدمج (CD) الى شبكة الانترنت واصبحت تمتاز بنظام ثلاثي الابعاد للصورة وسرعة معالجة عالية من الامكانات الصوتية بشكل لاعب فردي ضد الحاسوب وضد الاشخاص الموجودين على الانترنت

علما ان العاب الفيديو ليست متشابهة منها العاب الحركة (العين واليد) والعاب الاستراتيجية العاب التفكير المنطقي والالغاز والشطرنج والعاب المغامرة تتضمن الاستكشافات وحل المشكلات وغيرها. (مؤيد، ٢٠١٢، ١٢٢)

وتعد هذه الالعاب سلاح ذو حدين، فيها السلبي والايجابي ويقول علماء الاجتماع: لو كانت هذه الالعاب الالكترونية فيها ضوابط رقابية يحرص على تنفيذها بموجب تراخيص نظامية وبأشراف تربوي لكان لها بعض الايجابيات.

سلبيات الالعاب الالكترونية

يقول الدكتور (كليفورد هيل) المشرف على اللجنة البرلمانية البريطانية لتقصي مشكلة الالعاب الالكترونية ان هذه الالعاب قتلت براءة الاطفال مساعدة اهاليهم بل واستعمال الاموال كوسيلة للحصول عليها عرضت هذه الألعاب باعتبار هذه الالعاب عرضت الكثير من الافراد الى الادمان المفرط، وضعف التحصيل الدراسي واهمال الواجبات البيتية واكتساب عادات سيئة وثقافة مشوهة فضلا عن الكسل والعزلة الاجتماعية والتوتر الاجتماعي

وفي الآونة الاخيرة انتشرت العاب عنف بين فريقين (كالبوجي) وغيرها والحوت الازرق ومريم هذ الألعاب الى العزلة والابتعاد عن اللعب الجماعي وأحيانا تؤدي الى العدوانية او الانتحار او الموت.

كذلك الوسائل الاعلامية ادت الى ظهور العنف من خلال هذه الالعاب الالكترونية تخالف تعاليم الاسلام والسخرية احيانا، وبعض الافلام والرسوم المتحركة المشبعة بالضرب والقتل (ابوسعدية ،٢٠١١، ٤١-٥٥)

وكل ذلك يعود الى دور الاسرة في تشكيل السلوك العدواني والسلوك السوي وتعد أحد العوامل الاساسية في ظهور العنف داخل المؤسسة التعليمية والمتعلم الذي يعاني مشكلات اسرية ينقل العنف من هذه الاسرة الى المؤسسة التعليمية لضعف التواصل الاسري والمؤسسة التعليمية وضعف الرقابة الوالدية وبالتالي تؤدي الى طريق الجريمة التي تحدث نتيجة مواقف يثيرها ويدفع الى ارتكابها (حلمي ،١٩٩٩، ٢٤)

وهناك دراسات تؤكد دور شبكة التواصل الاجتماعي والالعاب الالكترونية وأثرهما على العنف الاسري.

ايجابيات وسلبيات شبكات التواصل الاجتماعي

تتيح شبكات التواصل الاجتماعي بجميع مواقعها العالمية الفرصة للمستفيدين للغموض والخوض فيها عن طريق حصولهم على المعلومات والخبرات التي يرغب فيها من يحتاجها ومن فوائدها:

١- قلة تكلفتها قياسا بأي مشروع اخر خارج الشبكة العنكبوتية.

٢- من السهل الحصول على نتائج عن طريق الحصول على الخبرات المطلوبة ومن أصغر موقع من شبكة التواصل الاجتماعي تتساوى مع المواقع والشركات العالمية الكبرى.

٣- اصبحت عملية التسوق عبر الانترنت أكثر فعالية من التسوق العادي.

٤- الطالب الجامعي لا يعاني من الحصول على مصادر المعلومات بجهد اقل بكثير عن طريق شبكات الانترنت قياسا بالمصادر العادية باهضه الثمن.

٥- فرص للكسب المادي يكون أكثر عن طريق شبكات التواصل الاجتماعي (علي، ٢٠١٠، ٨٥-٨٦)

اما سلبيات شبكات التواصل الاجتماعي:

ولشبكات التواصل الاجتماعي سلبيات وتأثيرها على السلوك العدواني للمراهقين والشباب كبير جدا، اذ:

١- اكثر الشباب في المرحلة الجامعية يقضون معظم اوقاتهم في التواصل مع اقرانهم على الفيس بوك وتوتير والوا تساب ..الخ وهذا ما يؤدي الى العزلة عن اسرهم

٢- اغلب الشباب والمراهقين بعانون من ادمان الكمبيوتر والهاتف النقال وشعورهم المستمر للحاجة الكبيرة لاستعمال الانترنت

٣- كثرة الخلافات الاسرية نتيجة اهمال واجباتهم تجاه اسرهم ودراستهم او عملهم.
٤- التعرف على المواقع الاباحية واللاأخلاقية مما يؤدي الى اعتماد السلوك المنحرف والعدواني.
٥- تعرض البريد الالكتروني للسرقة والاختراق ويؤدي الى المساومة على متطلباته وخصوصياته واسراره الخاصة.
٦- القضاء على الهوية العربية الاسلامية والتمسك بالثقافة الغربية والسلوكيات المنافية للقيم والعادات والتقاليد.
٧- حدوث جرائم التشهير لكثير من مستخدمي الانترنت وتشويه سمعتهم عن طريق الحصول على معلومات مغلوطة (ابوهمام ،٢٠١١ :٢٣١) (بوشلبي، عيدابي ،٢٠٠٦: ٤٧٩)

سلبيات الالعاب الالكترونية العنيفة:

١- ضعف الوعي الثقافي حول سلبيات الالعاب العنيفة على السلوك الانساني ودوره في تنمية مشاعر سلبية تصل الى الادمان والاجرام والجنوح والانحراف.
٢- عدم مراقبه مراكز الالعاب الإلكترونية لمنع الالعاب التي تنمي العنف والعدوان.
٣- ضعف الجانب التوعوي حول اضرار الالعاب العنيفة على المجتمع والاسرة والمؤسسات التعليمية كالجامعة
٤- قلة مراقبة بعض الاسر لأبنائهم من المراهقين والشباب الجامعي لقضائهم أوقات طويلة في ممارسة الالعاب العنيفة بما يتجاوز الساعة الواحدة في اليوم (الحشاش، دلال، ٢٠٠٨:٢٠)

منهجية البحث (Method of Research):

اعتمد البحث الحالي على المنهج الوصفي في ظل متغيرات البحث وأهدافه. حيث يعتمد هذا المنهج على كشف متغيرات البحث وتحديد العلاقات بين عناصرها أو بينها أو بين ظواهر تعليمية أو نفسية أو اجتماعية، ولا يقف البحث الوصفي عند حدود وصف الظاهرة موضوع البحث، إنما يذهب أبعد من ذلك فيحلل، ويفسر الظاهرة موضوع الدراسة، ويقارن فيما بينها ويقيمها وصولاً إلى تعميمات ذات مغزى مما يزيد من معرفتنا عن تلك الظاهرة. (الزوبعي وآخرون، ١٩٨١ :٥٣).

ثانياً: إجراءات البحث (Procedures of Research):

١. مجتمع البحث (Society of Research):

يقصد بمجتمع البحث المجموعة الواسعة ذات العناصر الشاملة والواضحة التي يسعى الباحث فيها إلى أن يُعمم عليها النتائج ذات العَلاقة بالمشكلة أو هم الأفراد جميعهم الذين يقوم الباحث بدراسة الظاهرة أو الحدث لديهم للحصول على البيانات ذات الصلة (ملحم، ٢٠٠٠:٢١٩)(داود وعبد الرحمن ،١٩٩٠ : ٢٦).

حيث تألف مجتمع البحث الحالي من طلبة الدراسات الصباحية في كليات جامعة بغداد للعام الدراسي (٢٠١٨/ ٢٠١٩)، وعددهم (٣٤٩٩٨) طالباً وطالبة يتوزعون على (١٢) كلية علمية و (١٢) كلية إنسانية، بواقع (١٥٧٣٥) طالباً وطالبة للكليات العلمية بنسبة (٤٥%) في التخصص العلمي، و(١٩٢٦٣) طالباً وطالبة للكليات الانسانية بنسبة (٥٥%) في التخصص الإنساني، وبواقع (١٢٩١٩) للذكور بنسبة (٣٧%) و(٢٢٠٧٩) للإناث بنسبة (٦٣%)،

٢. عينة البحث (Sample Research):

العينة هي جـزء من عناصر المجتمـع الذي تُجرى عليــه البحث والتقصي، تختار على وفق قواعد محددة لإجراء الدراسة عليها لكي تُمثل المجتمع تَمثيــلاً واضحا وصريحا (داود وعبد الرحمن ، ١٩٩٠: ٦٧).

حيث اختيرت عينة الدراسة الحالية بالأسلوب العشوائي الطبقي ويستعمل هذا الاسلوب عندما يكون مجتمع البحث على شكل طبقات واسعة ويمكن تقسيمه إلى طبقات منفصلة وفقاً لمتغيرات البحث، وتُعَد كل طبقة وحدة واحدة، ومن ثم اختيار أفراد عينة البحث عشوائياً من هذه الطبقات (ملحم: ٢٠٠٠، ١٢٦)، حيث بلغت عينة البحث الحالي (٣٠٠) طالباً وطالبة. من الكليات العلمية والانسانية متمثلة بكليات (الهندسة وتربية ابن الهيثم للعلوم والعلوم والصيدلة والتربية ابن رشد والآداب واللغات والشريعة)

٣. أدوات البحث (Tools of Research):

لتحقيق أهداف البحث الحالي والتوصل الى نتائج الدراسة يجب من توافر ادوات لقياس مواقع التواصل الاجتماعي، الالعاب الإلكترونية العنيفة اعدت ثلاثة مقاييس وعلى النحو الاتي:

١.وصف المقياس الاول مواقع التواصل الاجتماعي لدى طلبة الجامعة: بعد الاطلاع على الأدبيات ودراسات سابقة ذات العَلاقة بموضوع البحث التي تُساعد على أن يكتسب الباحث فهم عميق للبحث موضع الدراسة فضلاً عن مساعدة الباحث على تحديد وضع دراسته تاريخياً، وكيف أو ماذا سيُضيف بحثه للمعرفة القائمة" (أبو علام، ٢٠٠٩: ١٠١).

لذا تم اتخاذ ما يلزم بإعداد مقياس لمواقع التواصل الاجتماعي وبعد الاطلاع على الادبيات يعرف مواقع التواصل الاجتماعي بانها (مجموعة من المواقع على شبكة الانترنت ظهرت مع الجيل الثاني للويب او ما يعرف باسم ويب 2 مثل الانستغرام ، التويتر،الفيس بوك، الكوكل وغيرها كل هذه تتيح التواصل بين الافراد في بيئة مجتمع افتراضي يجمعهم اهتمام واحد او شبكات انتماء " بلد ، جامعة ، مدرسة ، شركة ....الخ كل هذا يتم عن طريق خدمات التواصل المباشر مثل ارسال الرسائل او الاطلاع على الملفات الشخصية للأخرين ومعرفة اخبارهم ومعلوماتهم التي يتيحونها للعرض) تألف المقياس من (٤٠) فقرة تقيس استعمال مواقع التواصل الاجتماعي لطلبة الجامعة وبشقيها ذات التأثيرات الايجابية لمستخدميها والتأثيرات السلبية حيث تمثلت التأثيرات

الايجابية ب (٢٠) فقرة و تمثلت التأثيرات السلبية ب(٢٠) فقرة أيضا ذات بدائل هي (دائما / غالبا / احيانا/ نادرا/ ابدا) وبدرجات هي (٥/ ٤/٣/٢/١)

٢.وصف المقياس الثاني مقياس الالعاب الالكترونية العنيفة : بعد قراءة عميقة للأدبيات والدراسات السابقة التي عرفت الى تعريف للألعاب الالكترونية العنيفة وهي بانها(تلك الالعاب الالكترونية العنيفة التي يتم عرضها على شاشات التلفزيون او الحاسوب او الهواتف المحمولة والتي تزود الفرد بالمتعة من خلال تحدي استخدام اليد مع العين او ما يسمى التأزر البصري الحركي والتي تحدد الامكانات العقلية للفرد ، ومن هذه الالعاب الحوت الازرق، تحدي مومو ، لعبة مريم ، البكيمون غو ، جنية النار ، تحدي شارلي ، دوكي دوكي ، بوبجي ، فورت نايت، كول اوف ديوتي، وغيرها). وقد تكون المقياس من (١٦) فقرة ذات التدرج الخماسي كسابقه في مقياس مواقع التواصل الاجتماعي.

٣.وصف المقياس الثالث مقياس السلوك العدواني لدى طلبة الجامعة بعد الاطلاع على الادبيات والدراسات التي عرفت السلوك العدواني بانه :(أي شعور بالغضب أو سلوك يصدره الفرد أو جماعة معينة لفظيًا أو بدنيًا أو ماديًا مباشر أو غير مباشر بقصد إيقاع الأذى لشخص أو جماعة أخرى أو للذات أو الممتلكات الخاصة أو العامة.) هذا ومن خلال الاطلاع على الدراسات والادبيات والاعتماد على بعض الدراسات السابقة في اعداد مقياس السلوك العدواني كدراسة (الصالح، ٢٠١٢) تم اعداد (٢٠) فقرة ذات تدرج خماسي كسابقتها في المقياسين.

صدق الاداة وثباتها:

للتحقق من صدق الادوات وثباتها وزعت الادوات على مجموعة من الخبراء والمتخصصين في العلوم التربوية والنفسية والاجتماعية وفي مجال التكنولوجيا وتم الاخذ بجميع الملاحظات والمقترحات حول الفقرات وفي ضوئها عدلت بعض الفقرات من حيث الصياغة وبذلك قد تم التحقق من الصدق الظاهري لأدوات المقياس، اما فيما يتعلق بثبات الادوات فقد استخدم معامل ارتباط بيرسون عن طريق اعادة تطبيق المقياس بعد مدة من الزمن وحسب المعامل بين فترتي التطبيق كما حسب معامل ثبات الفا كرو نباخ للمقاييس الثلاثة والجدول رقم(١) يوضح ذلك.

جدول (١) قيم معامل الارتباطات لحساب قيمة الثبات للمقاييس الثلاثة

اسم المقياس	معامل ارتباط بيرسون	الفا كرو نباخ
مواقع التواصل الاجتماعي	٠,٨٢	٠,٧٧
الالعاب الالكترونية العنيفة	٠,٨٦	٠,٨١
السلوك العدواني	٠,٧٨	٠,٧٤

نتائج الدراسة: عرضت نتائج الدراسة حسب اسئلتها وكما يأتي
اولا: النتيجة المتعلقة بالسؤال الاول والذي نصه (هل توجد فروق ذات دلالة احصائية للتأثيرات الايجابية والسلبية لمستخدمي مواقع التواصل الاجتماعي)
وللإجابة عن هذا السؤال حسبت المتوسطات الحسابية والانحرافات المعيارية لفقرات المقياس ولمجالات المقياس. ولأجل تصنيف المستويات والدرجات للمقاييس الثلاثة الى (ضعيف جدا / ضعيف/ / متوسط /كبير / كبير جدا) اتفق الخبراء على ما يلي:
((١,٠٠ فأقل ضعيف جدا //١,٥ – ٢,٤٩ ضعيف // ٢,٥- ٣,٤٩ متوسط // ٣,٥ فأكثر كبير))

الجدول (٢) يوضح الاوساط الحسابية والانحرافات المعيارية لفقرات مقياس التواصل الاجتماعي بتأثيراته الايجابية والسلبية

رقم الفقرة للتأثيرات الايجابية	الوسط الحسابي	الانحراف المعياري	المستوى/ الدرجة	رقم الفقرة للتأثيرات السلبية	الوسط الحسابي	الانحراف المعياري	المستوى/ الدرجة
١-	٣,٨٨٢	١,٠٠٢	كبير	١-	٣,٩٤٥	١,٥٣١	كبير
٢-	٣,٠٢٥	١,٥١٧	متوسط	٢-	٣,٩٤٥	١,٣١٢	كبير
٣-	٣,٠٨٩	١,٦١١	متوسط	٣-	٣,٨٨٨	١,٣٧١	كبير
٤-	٣,٦٧١	١,٠٢٢	كبير	٤-	٣,٧١١	١,٦٠٣	كبير
٥-	٢,٦٤٢	١,٣٣٥	متوسط	٥-	٣,٨٩٠	١,٧١٠	كبير
٦-	٣,٩١٤	١,٢٨٦	كبير	٦-	٣,٨١٣	١,١١٦	كبير
٧-	٤,١٠١	١,٤٦٢	كبير	٧-	٣,٧٧١	١,٧٢٠	كبير
٨-	٣,٩٦٧	١,١١٠	كبير	٨-	٢,٦٥٤	١,٦٦٣	متوسط
٩-	٣,٨٨١	٠,٩٩٣	كبير	٩-	١,٥١٠	١,٤٢٦	ضعيف
١٠-	٣,٦٧٢	١,٨٥٦	كبير	١٠-	٣,٢١١	١,٥١١	متوسط
١١-	٤,٢٢٠	١,١١١	كبير	١١-	٣,١١٠	١,٠٠١	متوسط
١٢-	٢,٥٥١	١,٦٧٢	متوسط	١٢-	٣,٦٢٨	١,٣٨٢	كبير
١٣-	٣,٧٨٢	١,٠٨	كبير	١٣-	٣,٥٩١	١,٤٧١	كبير
١٤-	٤,١٤٦	١,٧٧٩	كبير	١٤-	٣,٨١٧	١,٣٣٢	كبير
١٥-	٢,٨٢١	١,٠٤٠	متوسط	١٥-	٣,٧٥٠	١,٤٠٠	كبير
١٦-	٢,١١١	١,٢٦١	ضعيف	١٦-	٣,١٦٦	١,٥١٨	متوسط
١٧-	٣,٧٠٤	١,٠٦٦	كبير	١٧-	٣,١٩١	١,٢٥٣	متوسط
١٨-	٣,١١١	٠,٨٤٦	متوسط	١٨-	٣,٧٦٠	١,٢٢٢	كبير
١٩-	٢,٥٢١	١,٣٩٤	متوسط	١٩-	٢,٦٤١	١,١٤٢	متوسط
٢٠-	٣,١٦١	١,٢٢٥	متوسط	٢٠-	٣,١٨٨	١,٠١٠	متوسط

جدول (٣) الاختبار التائي للتعرف على دلالة الفروق الاحصائية للتأثيرات الايجابية والسلبية لمستخدمي مواقع التواصل الاجتماعي

المجال	المتوسط الحسابي	المتوسط الفرضي	الانحراف المعياري	القيمة التائية	
				المحسوبة	الجدولية
التاثيرات الايجابية لمواقع التواصل الاجتماعي	٦٩	٦٠	١٢,١٣٣	١٢,٨٥	١,٩٦
التأثيرات السلبية لمواقع التواصل الاجتماعي	٧٤	٦٠	١٦,١٨٠	١٤,٩٩	

من خلال البيانات اعلاه وبعد تطبيق المقياس على عينة البحث البالغة (٣٠٠) طالب وطالبة ومن خلال استخدام الاختبار التائي لعينة واحدة من اجل معرفة الفروق الاحصائية بين متوسط العينة والمتوسط الفرضي للتأثيرات السلبية والايجابية لمقياس مواقع التواصل الاجتماعي كانت القيمة المحسوبة لكلا التأثيرات السلبية والايجابية اعلى من القيمة الجدولية البالغة (١,٩٩) عند درجة حرية (٢٩٩) وهذا دليل عل وجود فروق ذوات دلالة احصائية لمصلحة العينة مما يشير الى وجود التأثيرات الايجابية وتأثيراته السلبية ذاتها على مستخدميه ومن خلال ملاحظة المتوسطات الحسابية نجد ان متوسط التأثيرات السلبية هو اكثر من متوسط التأثيرات الايجابية.

و يمكن تفسير هذه النتيجة للتأثيرات الايجابية للفقرات .في ضوء ان مواقع التواصل الاجتماعي وسيلة من وسائل الاعلام الحديثة التي تغزو المجتمع والتي احدثت طفرة كبيرة في عالم التواصل الالكتروني وساعدت الافراد في التعبير بسهولة عن آرائهم واتجاهاتهم الفكرية التي لا يستطيعون التعبير عنها صراحة في المجتمع وتوفر قدراً كبيراً من الحرية دون رقابة او قيود مما يجعلها مواقع مفتوحة للتعبير عن الآراء السياسية والاجتماعية والثقافية والاقتصادية بكل صراحة وديمقراطية حيث يمكن لأي شخص ان يعبر عما يجول في نفسه من مشاعر واراء وان يتلقى ردود القراء بحيث يشعر ان صوته يصل لجمهور عريض وبالتالي ينمو لديه شعور مفعم بالتحقيق الذاتي .

وان الاتصال عبر هذه المواقع له تأثيرات واضحة في طبيعة العلاقات الشخصية فعمل على خلق علاقات اجتماعية بين جماعات افتراضية اسهمت في خلق فضاءات اجتماعية لالتقاء الافراد رغم تباعد المسافة الجغرافية التي يتواجدون فيها حيث نجحت هذه الشبكات في الجمع بين اصحاب الاهتمامات عبر الفضاء المعلوماتي وذلك من خلال تقديم مادة يدور حولها الحوار او من خلال تقديم معلومات ونصائح يشعر الفرد من خلال الحديث عنها بالثقة بالنفس بالإضافة الى الابتعاد عن العزلة لما لهذه المواقع من دور في تكوين علاقات اجتماعية ذات طابع مختلف مع اشخاص مجهولين الاسم وبواسطة اجهزة مادية حيث يستطيع الفرد ان يجد من يتواصل معهم على مدار الساعة ويطلع على العالم وهو في بيته خلال وقت وجيز مما يؤدي الى الابتعاد عن العزلة والانطواء.

اما فيما يخص التأثيرات السلبية لمستخدمي مواقع التواصل الاجتماعي:

تبين ان الوقت الذي ينفق على مواقع التواصل من خلال تتبع اخبار افراد العائلة والمستخدمين الاخرين والمشاهير يزيد عن الفائدة المرجوة منها اذ انها تأتي على حساب انشطة اخرى اجتماعية ومعرفية.

وهذا بعد اخر من ابعاد التأثيرات السلبية لمواقع التواصل الاجتماعي على العلاقات الاسرية والتفاعل الاجتماعي مع الاسرة وهو البعد المتعلق بتذمر هذه الاسر من ابنائها بسبب هذا الاستخدام لأنهم لم يعودوا يجلسون معهم ويتبادلون أطراف الحديث في الشؤون الاسرية والقضايا العامة كما كان الحال عليه قبل تعودهم على هذه الوسيلة الاتصالية

وهذا يعطي مؤشر واضح على اثارها السلبية التي تكون سبب في انهيار الاسرة وتحطيم الروابط بين افرادها وذلك من خلال الاشاعات والاكاذيب التي يتم تلفيقها على الافراد او يتم انتحال شخصياتهم وانشاء حسابات وهمية بهدف التشهير بهم وابتزازهم.

كذلك تبين ان عدد زيارات افراد العينة للأقارب قد قل فقد شغلهم هذا الاستعمال حيث لم يعد لديهم الوقت الكافي لممارسة هذه العادة الاجتماعية المألوفة في مجتمعهم او اختزلوا الزيارات باستخدام الصوت والصورة على ما يبدو.

حيث ان استخدام هذه الشبكة العملاقة اثر على عادات وتقاليد وافكار الاسرة العراقية تجاه بعض القضايا مثل (الحجاب ، حرية المرأة ، الاختلاط بين الرجل والمرأة قبل الزواج ، الزواج عن طريق الانترنت ، اقامة علاقات عاطفية بين الجنسين) وذلك من خلال الاطلاع على ثقافة المجتمعات الغربية ومحاولة تقليدها والقضاء على الثقافة العربية الاسلامية المتعارف عليها.

ان عدم تنظيم الوقت بين استخدام مواقع التواصل الاجتماعي وقضاء وقت مع الاسرة يؤدي الى حدوث مشكلات مستمرة بين الاب والام بسبب كثرة ساعات استخدام مواقع التواصل الاجتماعي والاستغراق في علاقات افتراضية والابتعاد عن العلاقات الروحية والوجدانية والاجتماعية والفكرية لأفراد العائلة.

ثانيا: النتيجة المتعلقة بالسؤال الثاني والذي نصه (هل توجد فروق ذات دلالة احصائية بين متوسط العينة ومتوسط الفرضي في استخدام الالعاب الالكترونية العنيفة) والجدول رقم (٤) ويوضح الاوساط الحسابية والانحرافات المعيارية لكل من فقرات المقياس.

الجدول (٤) يوضح الاوساط الحسابية والانحرافات المعيارية لفقرات مقياس الالعاب الالكترونية العنيفة

رقم الفقرة	الوسط الحسابي	الانحراف المعياري	المستوى/ الدرجة	رقم الفقرة	الوسط الحسابي	الانحراف المعياري	المستوى/ الدرجة
١-	٣,٩١٥	١,٠٥١	كبير	٩-	١,٥٦١	٠,٨٩٥	ضعيف
٢-	٣,٦١١	١,١٢٣	كبير	١٠-	٣,٦٠١	١,٤٩٦	كبير
٣-	٣,٥٧٤	١,٤٢٩	كبير	١١-	٣,٥٣٠	١,٧٨١	كبير

٤-	٣,٥٥١	١,٦٨٢	كبير	١٢-	٣,٥٥٥	١,٨٤٩	كبير
٥-	٢,٦١٢	٠,٦٦١	متوسط	١٣-	٣,٨١٠	١,٦٢٣	كبير
٦-	٢,٥٠٠	٠,٨٩٥	متوسط	١٤-	٣,٦١١	١,٢٢٠	كبير
٧-	٢,٧١٢	١,٠١١	متوسط	١٥-	٣,٥٤١	١,٥٤٦	كبير
٨-	٣,٨١٤	١,٦٩٣	كبير	١٦-	٣,٦١٤	١,٢٧٥	كبير

جدول (٥) الاختبار التائي للتعرف على دلالة الفروق الاحصائية بين متوسط العينة والمتوسط الفرضي لمقياس استخدام الالعاب الالكترونية العنيفة

المجال	المتوسط الحسابي	المتوسط الفرضي	الانحراف المعياري	القيمة التائية	
				المحسوبة	الجدولية
مقياس الالعاب الالكترونية	٦٢	٤٨	٦,٤٨١	٣٧,٤	١,٩٦

بما ان القيمة المحسوبة أكبر من القيمة الجدولية للاختبار التائي تبين ان هناك استخدام من قبل العينة للألعاب الالكترونية العنيفة، وذلك بسبب زيادة انتشار هذه الالعاب وسهولة تناولها من قبل الشباب وبدون أي ثمن مقابل والادمان على اللعب عليها.

ثالثا: النتيجة المتعلقة بالسؤال الثالث والذي نصه (هل توجد فروق ذات دلالة احصائية بين متوسط العينة ومتوسط الفرضي في توافر السلوك العدواني لدى عينة البحث) والجدول رقم (٦) ويوضح الاوساط الحسابية والانحرافات المعيارية لكل من فقرات المقياس.

الجدول (٦) يوضح الاوساط الحسابية والانحرافات المعيارية لفقرات مقياس السلوك العدواني

رقم الفقرة	الوسط الحسابي	الانحراف المعياري	المستوى/ الدرجة	رقم الفقرة	الوسط الحسابي	الانحراف المعياري	المستوى/ الدرجة
١-	٣,٥٧١	١,٧٥٣	كبير	١١-	٣,٥٤٤	١,٢٢٤	كبير
٢-	٤,١١٠	١,٠٣٤	كبير	١٢-	٢,٧١٢	١,٦٧٥	متوسط
٣-	١,٢٢٤	٠,٨٣٠	ضعيف	١٣-	٣,٠٠٠	١,١٨٢	متوسط
٤-	٣,٦١٠	١,٩٤٥	كبير	١٤-	٣,٧١٩	١,٧٢٩	كبير
٥-	٣,٧٧٢	١,٥٣٤	كبير	١٥-	٣,٦٤١	١,٩٩٣	كبير
٦-	٢,٦٠٤	١,٠٠٢	متوسط	١٦-	٢,٦١٣	١,٠٣٤	متوسط
٧-	٣,٩٠١	١,٨٩٤	كبير	١٧-	٢,٨٢٠	١,٢٨٥	متوسط
٨-	٢,٨١٢	١,٠٧٨	متوسط	١٨-	٣,٩٩١	١,٨٣٠	كبير
٩-	٢,٦٧١	١,٢٣١	متوسط	١٩-	٣,٦٦٦	١,٣٠٠	كبير
١٠-	٣,٨٠٤	١,٨٦٣	كبير	٢٠-	٢,٥١١	١,٠٠٥	متوسط

جدول (٧) الاختبار التائي للتعرف على دلالة الفروق الاحصائية بين متوسط العينة والمتوسط الفرضي لمقياس السلوك العدواني

المجال	المتوسط الحسابي	المتوسط الفرضي	الانحراف المعياري	القيمة التائية	
				المحسوبة	الجدولية
مقياس السلوك العدواني	٧٤	٦٠	١٤,١٢١	١٧,١٧٧	١,٩٦

رابعا: النتيجة المتعلقة بالسؤال الرابع والذي نصه (هل توجد فروق ذات دلالة احصائية في معاملات الارتباط بين كل من استخدام الالعاب الالكترونية العنيفة والتأثيرات السلبية لمواقع التواصل الاجتماعي على السلوك العدواني لدى عينة البحث). والجدول (٨) يوضح ذلك

جدول (٨) دلالة الفروق لمعاملات الارتباط بين متغيرات الدراسة

نوع المتغير المستقل	المتغير التابع	قيمة معامل الارتباط	قيمة التائية لدلالات معامل الارتباط	مستوى الدلالة ٠,٠٥
التأثيرات السلبية لمواقع التواصل الاجتماعي	السلوك العدواني	٠,٤٢٦	٨,٢	دالة
الالعاب الالكترونية العنيفة		٠,٦٦٢	١٥,٧٦	دالة

للتعرف على السؤال الرابع تم استعمال دلالة معاملات الارتباط للمتغيرات ومعرفة اثر كل التأثير السلبي لمواقع التواصل الاجتماعي والالعاب الالكترونية العنيفة على السلوك العدواني لدى عينة البحث. فلقد بلغت القيمة التائية المحسوبة لدلالة معامل الارتباط بين كل من التأثيرات السلبية لمواقع التواصل الاجتماعي والالعاب الالكترونية العنيفة وتأثيرها المرتبط بالسلوك العدواني (٨,٢) و (١٥,٧٦) وهي أكبر من القيمة الجدولية والبالغة (٠,١١٣) بدرجة حرية (٢٩٨)، مما يشير الى وجود ارتباط ذي دلالة احصائية الفرق فيه حقيقي لا يرجع الى عوامل الصدفة. وان السبب الذي يكمن وراء هذا ان المتغيرين المستقلين يعدان من المتغيرات التي تحمل الطابع السلبي الذي يؤثر سلبا في شخصية الفرد من خلال التمرس المستمر والتي تؤثر في السلوك الاجتماعي للفرد. وقد يكون هذا التعرض للسلوك العدواني قصير المدى وقد يطول ويؤدي بالفرد الى سلوكيات أكثر ابتعادا عن النهج الاجتماعي.

تفسير النتائج:

١- وجود فروق ذوات دلالة احصائية حقيقية ولا ترجع الى عامل الصدفة للتأثيرات السلبية لمواقع التواصل الاجتماعي وايضا التأثيرات الايجابية على مستخدميها. لكن ظهرت التأثيرات السلبية أكثر من التأثيرات الايجابية وهذا يرجع الى المستخدم.

٢- وجود فروق ذوات دلالة احصائية حقيقية ولا ترجع الى عامل الصدفة الى استعمال واستخدام من قبل عينة البحث للألعاب الالكترونية العنيفة بمختلف مسمياتها
٣- وجود هناك فروق ذوات دلالة احصائية حقيقية ولا ترجع الى عامل الصدفة سلوك عدواني ذاتي ونحو الاخرين متواجد لدى عينة البحث.
٤- وجود فروق ذاوات دلالة احصائية في معاملات الارتباط مما يدل على وجود فروق حقيقية في تأثير كل من الالعاب الالكترونية العنيفة والتأثير السلبي لمواقع التواصل الاجتماعي على السلوك العدواني لدى عينة البحث.

التوصيات:

بناء على ما تقدم توصي الدراسة بالاتي:
١- توعية مستخدمي شبكات التواصل الاجتماعي للإفادة من وجودها في زيادة الوعي الثقافي والاجتماعي والاقتصادي والسياسي والعلمي الأكاديمي
٢- تحديد اوقات معينة لاستخدام هذه الشبكات والابتعاد عن الاسراف في قضاء اوقات طويلة مما يؤدي الى ظهور مشكلات عدة.
٣- وضع قواعد وضوابط لحضر شبكات التواصل التي تحث على العدوان والانحراف
٤- الحث على استخدام الالعاب الالكترونية الهادفة الى تنمي المهارات التفكير، والقدرة على حل المشكلات والابتعاد عن الالعاب العنيفة التي تؤدي الى العدوان والموت احيانا.
٥- نشر الوعي الثقافي والديني الاسلامي عبر شبكات التواصل الاجتماعي والابتعاد عن الشبكات التي تلغي الهوية العربية الاسلامية بشكل خاص العراقية.
٦- توفير شبكات الانترنت لأغراض التعليم داخل المؤسسات التعليمية كالجامعات لأهميتها العلمية التعليمية.
٧- تحويل المقررات الدراسية النصية الى مقررات الكترونية ممكن تناقلها والاستفادة منها

المقترحات:

بناء على ما تقدم تقترح الدراسة الاتي:
١- اجراء دراسة مماثلة للدراسة الحالية على عينات واعمار زمنية، ومتغيرات أخرى.
٢- اجراء دراسة مماثلة للمقارنة بين المؤسسات الجامعية في العراق مع الجامعات العربية او الغربية.
٣- اجراء دراسة تجريبية بأثر شبكات التواصل الاجتماعي والالعاب التعليمية في تنمية التحصيل الدراسي.
٤- اجراء دراسة واقع مواقع التواصل الاجتماعي والالعاب الالكترونية في تنمية مهارات التفكير الابداعي التشعبي... الخ
٥- اجراء دراسة تقويم محتوى التعليم عبر شبكات التواصل الاجتماعي في ضوء معايير جودة مواقع الشبكة العالمية.

المصادر

- أبو علام، صلاح الدين محمود. (٢٠٠٩). القياس والتقويم التربوي والنفسي اساسياته وتطبيقاته وتوجهاته المعاصرة، الطبعة الاولى، دار الفكر، عمان، الاردن.
- بو حمام، عزام (٢٠١١) الاعلام والمجتمع دار اسامة للنشر والتوزيع الأردن
- بو سعدية، مسعود (٢٠١١) ظاهرة العنف في الجزائر والعلاج المتكامل، مؤسسة كنوز الحكمة للنشر والتوزيع /الجزائر.
- بوشلبي، ماجد، عيدابي، يوسف (٢٠٠٦) ثقافة الانترنت وأثرها على الشباب وقائع ندوة علمية، دائرة الثقافة والاعلام، الشارقة.
- الجمل، احمد علي، عصر، احمد مصطفى(٢٠٠٧)، توظيف البرامج الاجتماعية في تنمية التعاون بين طلاب تكنلوجيا التعليم في مشروعات التخرج، القاهرة مجلة الجمعية المصرية لتكنلوجيا التعليم مجلة ١٧ عدد ٢ ابريل.
- الحشاش، دلال (٢٠٠٨) أثر ممارسة الالعاب الالكترونية في السلوك العدواني لدى طلبة المرحلة الثانوية في المدارس الحكومية لدولة الكويت، رسالة ماجستير غير منشورة، جامعه عمان العربية للدراسات العليا الاردن عمان.
- حلمي، جلال إسماعيل(١٩٩٩)، العنف الاسري، دار الوفاء القاهرة.
- خالد، هيما محمد، مواقع الشبكات الاجتماعية، ما هي؟ منتديات اليسير للمكتبات وتقنية المعلومات.
- الخطيب، احمد والخطيب، رداح (٢٠٠٦) المدرسة المجتمعية وتعليم المستقبل، الاردن: دار الفكر للنشر والتوزيع.
- داود، عزيز حنا، وعبد الرحمن، أنور حسين. (١٩٩٠). مناهج البحث التربوي' بغداد. وزارة التعليم العالي والبحث العلمي، جامعة بغداد.
- الزوبعي، عبد الجليل، والكناني، إبراهيم، وبكر، محمد اليار، (١٩٨١)، الاختبارات والمقاييس النفسية، دار الكتب للطباعة والنشر، الموصل – العراق ٠
- سمية، برتيمة (٢٠١٧) الالعاب الالكترونية والعنف المدرسي دراسة ميدانية على عينة من تلاميذ متوسطة الشهيد عروك هويدر بلدية المرارة ولاية الوادي، رسالة ماجستير جامعة محمد، بكر.
- السيد، عامر محمد: دراسة لبعض الاثار السلبية للأنترنت ودور الخدمة الاجتماعية فيها مجلة١١ .
- الشرعة، ممدوح منذل فليح (٢٠١٧) أثر استخدام مواقع التواصل الاجتماعي على منظومة القيم الدينية والاخلاقية لدى عينه من طلبة الجامعة الهاشمية في الاردن، مجلة دراسات العلوم التربوية مجلة ٤٤ ملحق٨.
- الصالح، تهاني محمد، (٢٠١٢). درجة ومظاهر اسباب السلوك العدواني لدى طلبة المرحلة الاساسية من وجهة نظر المعلمين.

- عبدلي، احمد (٢٠١٤) الاستخدام الاجتماعي لتكنلوجيا الاتصال الانترنت نموذجي، مقاربة نظرية، الملتقى الدولي الاول حول نظريات الاعلام المعاصرة بين التنظير الغربي والتطبيق داخل البيئة العربية، مجلة العلوم الاجتماعية، جامعة عمار فهمي بالاعواط / كلية العلوم الانسانية والاجتماعية عدد٦.
- علي، محمد النوبي محمد، (٢٠١٠)، ادمان الانترنت في عصر العولمة، دار صفاء للنشر والتوزيع عمان.
- عمار، صلاح(٢٠١٠): انماط ودوافع استخدام الشباب المصري للفيس بوك، مجلة الاهرام، عدد٢٢.
- عوض، رشا محمد، (٢٠١٤)، اثار استخدام مواقع التواصل الاجتماعي على التحصيل الدراسي للأبناء في محافظة طر تقدم من وجهة نظر ربات البيوت، مشروع تخرج، جامعة القدس المفتوحة، كلية التقنية الاجتماعية والاسرية
- قولدر، مريم (٢٠١٢) أثر الالعاب الالكترونية على السلوكيات لدى الاطفال، مذكرة لنيل شهادة الماجستير في علوم الاعلام والاتصال جامعة الجزائر
- المجذوب، احمد (٢٠١٩) السلوك العدواني وأثره على التحصيل العلمي لطلبة المدارس الحكومية (رسالة ماجستير غير منشورة) الرياض، المملكة العربية السعودية
- محمد، عبد الفتاح محمد (٢٠٠٩) ظواهر ومشكلات الاسرة والطفولة المعاصرة من منظور الخدمة الاجتماعية المكتب الجامعي.

-