جامعة محمد خيضر بسكرة
كلية العلوم الإنسانية والاجتماعية
قسم العلوم الإنسانية

مذكرة ماستر

الشعبة: علوم الإعلام والاتصال

التخصص: اتصال وعلاقات عامة

إعداد الطالبين:
سمطات لزهر
زكور حنان

نوقشت وأجيزت يوم: 2023/06/20

المضامين الترفيهية عبر تطبيق التيك توك وتأثيرها على المتابعين

دراسة مسحية على عينة من متابعي تطبيق التيك توك

لجنة المناقشة:

إيمان نـــوي	أ. مح أ	جامعة بسكرة	رئيسا
مسعودة طلحة	أ. مح أ	جامعة بسكرة	مناقشا
سامية جفال	أ.ت.ع	جامعة بسكرة	مشرفا ومقررا

السنة الجامعية: 2022 – 2023

بسم الله الرحمن الرحيم
Sidi

شكـــر وتقديـــر:

«من لا يشكر الناس لا يشكر الله»

"ربي أوزعني ان أشكر نعمتك التي أنعمت علي وعلى والدي"

نشكر الله العلي القدير الذي وفقنا على انجاز هذا العمل المتواضع نافعا لنا ولجميع الطلبة.

و بعد الحمد والشكر للمولى عز وجل لتوفيقه لإتمام هذا العمل، نتقدم بأسمى عبارات الشكر والتقدير لأستاذتنا الفاضلة «الدكتورة :سامية جفال» على كل التوجيهات والنصائح القيمة التي زودتنا بها طيلة فترة اشرافها على هذا العمل، فخورون وبكل صدق بأنك أستاذتنا، لك كل الشكر والثناء والاحترام، فأنت تستحقين الكثير من الشكر والتقدير، فوالله إشرافها علينا سيبقى راسخا في ذاكرتنا، جزاك ربّكِ بالسعادة والرضا وبنى قصورك في رُبَى الجنات.

و أخيرا يسعدنا ان نتقدم بجزيل الشكر والتقدير والعرفان لأعضاء لجنة المناقشة لتفضلهم بقبول مناقشة هذه المذكرة والحكم عليها واثرائها بآرائهم السديدة.

وفق الله الجميع لما فيه من خير الدنيا والآخرة، انه سميع مجيد.

إهـداءات:

الحمد لله والشكر لرب الأنام على توفيقه وتيسيره لاتمام هذا العمل، فالشكر له كله واسألك ربي أن تزدني علما نافعا.

والشكر حق إلى رمز الوقار والعطاء إلى التي قدمت لي الكثير، وكانت العون والمرشد في هذا العمل، أستاذتي القديرة "سامية جفال"، فلك الشكر الجزيل على دعمك.

أهدي ثمرة جهدي إلى:

إلى من كلله الله بالهيبة والوقار... إلى من علمني العطاء بدون انتظار... إلى من أحمل اسمه بكل افتخار، أرجو من الله أن يرحمك ويتقبلك من الشهداء وستبقى كلماتك نجوم أهتدي بها اليوم وغدا وإلى الأبد، والدي العزيز رحمك الله يا فقيد قلبي.

إلى القلب النابض، إلى رمز الحنان والحب والتضحية، إلى من كانت دعواتها الصادقة سر نجاحي.

وماهذا الانجاز الا بفضل الله ثم وقوفك بجانبي ولولاك بعد الله لم يكن.

إلى اغلى الحبايب، أمي الغالية حفظك الله ورعاك.

إلى أختي وحيدتي "هدى "أنتي أنسي وسعادتي ومصدر الضوء في عمري.

إلى الشموع التي تنير لي الطريق، إلى ضلعي الثابت وسندي في الدنيا، إخوتي"خالد، محمد، رشدي، رمزي، حسني"هم شجعوني وواصلو العطاء دون مقابل، حفظهم الله.

و أوجه بالشكر المكلل بأسمى معاني التقدير والاحترام إلى زميلي في هذا العمل "لزهر سمطات "على تعاونه وجهده في إنجاز هذه المذكرة.

ولا أنسى كل من دعمني من قريب أو بعيد، صديقاتي وزملائي وأحبائي وإلى أساتذة كلية العلوم الانسانية الذين رافقونا طيلة هذه السنوات.

وأخيرا وليس آخرا اهدي هذا العمل المتواضع إلى كل من يتكبد عناء قراءته لهذا العمل سواء لتقييمه أو لنقده لزيادة علمه أو لإشباع فضوله.

* زكور حنان*

الحمدلله والشكر لله الذي وفقني على اتمام هذا العمل، وأتوجه بشكري إلى أستاذتي الفاضلة ومشرفتي على العمل "سامية جفال "التي أشرفت على العمل بتوجيهاتها ونصائحها، وأتوجه بالشكر إلى زميلتي في العمل "زكور حنان"، وعائلتي وكافة من ساندني في هذا المشوار، وأرجو أن أكون قد وفقت في إنجاز وإتمام هذه المذكرة.

سمطات لزهر

ملـخص :

تهدف هذه الدراسة المعنونة بـ"المضامين الترفيهية عبر تطبيق التيك توك وتأثيرها على المتابعين"للكشف أولا عن عادات وأنماط ودوافع استخدام المتابع لتطبيق التيك توك والانعكاسات والتأثيرات الناتجة عن تعرضه للمضامين الترفيهية عبر التطبيق، وذلك على مستوى القيم، وتحديد طبيعة المضامين التي يتابعها المستخدم عبر تطبيق التيك توك.

وبغية تحقيق أهداف الدراسة تم الاعتماد على المنهج المسحي وتحديدا منهج مسح جمهور وسائل الإعلام الذي كان الأنسب لطبيعة الدراسة، حيث قمنا بمسح تأثير الوسيلة الإعلامية تطبيق التيك توك على الجمهور المتلقي المتابعين، وقد عمدت هذه الدراسة إلى تحليل عينة عشوائية بسيطة باستخدام أسلوب كرة الثلج في جمع البيانات المطلوبة، وتم معالجة البيانات وتحليلها كميا وكيفيا وفق برنامج التحليل الإحصائيSPSS ، وقد خلصت الدراسة إلى جملة من النتائج أهمها أن لاستخدام تطبيق التيك توك من أجل الترفيه أثارا على البنية الاجتماعية لدى المتابع تتراوح بين القيم النفسية والاجتماعية والثقافية والدينية حيث اكسبت المتابع ثقافات وأفكار جديدة وتمسكه بقيمه الدينية والتحلي بالأخلاق، وأن المضامين الترفيهية عبر تطبيق التيك توك أكسبت المتابع عدة سلوكيات متفاوتة بين السلب والإيجاب، كما أن فئة المستوى التعليمي والفئة العمرية للمبحوثين الأكثر تجاوبا هم فئة واعية ومثقفة، وبالتالي لها دلالة على الآثار المترتبة عن الاستخدامات الترفيهية لتطبيق التيك توك، وفي الأخير توصلت الدراسة إلى أن التأثيرات التي نتجت عن تعرض المتابع لمضامين تطبيق التيك توك الترفيهية كانت بطريقة إيجابية بنسبة كبيرة حسب المبحوثين.

الكلمات المفتاحية : المضامين الترفيهية، التأثير، تطبيق تيك توك، القيم.

Summary:

This study, entitled"Entertainment Content via TikTok App and its Impact on Followers", aims first to reveal the habits, patterns and motivations of using TikTok App and the implications and effects of exposure to recreational content via the App, at the value level, and to determine the nature of the content followed by the User via TikTok App.

In order to achieve the objectives of the study, the survey curriculum was based specifically on the media survey curriculum, which was best suited to the nature of the study. We surveyed the impact of the TikTok media on the follower audience, This study analyzed a simple random sample using the snowball method to collect the required data. Data have been quantitatively and qualitatively processed and analyzed according to the SPSS statistical analysis program, The study found a number of results, the most important of which are ,The use of the TikTok app for entertainment has affected the social structure of the follower ranging from cultural and religious values where the follower has gained new cultures and ideas and adherence to his religious values and morality , Recreational content via the TikTok app has earned the follower several different behaviors between robbery and positivity. The educational level and age group of the most responsive researchers are conscious, educated and therefore indicative of the effects of the TikTok app's recreational uses، The study found that the effects of the follower's exposure to the content of the TikTok entertainment app were in a very positive way, according to researchers.

Keywords: entertainment content, impact, Tik Tok app, values.

الفـــهارس

1- فهرس المحتويات :

المحتوى	الصفحة
شكر وتقدير.	
إهداءات.	
1- فهرس المحتويات.	
2- فهرس الجداول.	
3- فهرس الأشكال.	
مـقـدمــة.	**أ – جـ**
الفصل الأول: الإطار المنـهجي للدراسة.	
أولا : موضوع الدراسة.	**4**
1- اشكالية الدراسة وتساؤلاتها.	4
2 – مفاهيم ومصطلحات الدراسة.	6
3 – أسباب اختيار الموضوع.	11
4 – أهمية الدراسة.	11
5 – أهداف الدراسة.	12
ثانيا : منـهجية الدراسة.	**12**
1 – منهج الدراسة.	12
2 – أداة جمع البيانات.	14
3 – مجتمع وعينة الدراسة.	15

4 – حدود الدراسة.	17
5 – الدراسات السابقة.	17
الفصل الثاني: الإطار النظري للدراسة.	
تمهيد.	25
أولا :مفهوم الترفيه بين وسائل الإعلام التقليدية وشبكات التواصل الاجتماعي.	**26**
1 – مفهوم الترفيه في وسائل الإعلام التقليدية (الصحافة المكتوبة – الاذاعة – السينما – التلفزيون)	26
2 – مفهوم الترفيه في شبكات التواصل الاجتماعي.	30
ثانيا :تطبيق التيك توك :تطوره ووظائفه الترفيهية.	**32**
1 – تعريف تطبيق التيك توك.	32
2 – نشأة تطبيق التيك توك وتطوره.	32
3 – الترفيه عبر تطبيق التيك توك.	34
4 – موقف الدولة الجزائرية من تطبيق التيك توك.	36
خلاصة.	37
الفصل الثالث: الإطار التطبيقي للدراسة.	
أولا :تحليل وتفسير بيانات الدراسة الأولية.	39
1 – تحليل وتفسير عادات ودوافع استخدام المتابع لتطبيق التيك توك.	43

2 – تحليل وتفسير الانعكاسات المترتبة عن تعرض المتابع للمضامين الترفيهية عبر تطبيق التيك توك.	69
ثانيا :تحليل وتفسير بيانات الدراسة حسب متغيرات الدراسة.	108
ثالثا :عرض النتائج النهائية للدراسة.	**144**
1 – عرض النتائج العامة للدراسة.	144
2 – التوصيات المقترحة.	153
خـاتـمــة.	**15**3
قائمة المصادر والمراجع.	155
قائمة الملاحق.	159

2- فهرس الجداول :

الرقم	عنوان الجداول	الصفحة
1	الجدول (1) :توزيع المبحوثين حسب متغير الجنس.	39
2	الجدول (2) :توزيع المبحوثين حسب متغير السن.	40
3	الجدول (3) :توزيع المبحوثين حسب متغير المستوى التعليمي.	42
4	الجدول (4) :توزيع المبحوثين حسب طبيعة استخدام تطبيق التيك توك.	43
5	الجدول (5) :توزيع المبحوثين حسب منذ متى تستخدم تطبيق التيك توك.	44
6	الجدول (6) :توزيع المبحوثين حسب كم من الوقت تستخدم تطبيق التيك توك.	46
7	الجدول (7) :توزيع المبحوثين حسب تستخدم تطبيق التيك توك بشكل.	47
8	الجدول (8) :توزيع المبحوثين حسب هل تستخدم تطبيق التيك توك كزائر فقط.	48
9	الجدول (9) :توزيع المبحوثين حسب هل تمتلك حسابا خاصا على تطبيق التيك توك.	49
10	الجدول (10) :توزيع المبحوثين حسب هل حسابك على تطبيق التيك توك.	50
11	الجدول (11) :توزيع المبحوثين حسب ماهي الخدمات التي تفضلها أثناء استخدامك لتطبيق التيك توك.	51

12	الجدول (12) :توزيع المبحوثين حسب في رأيك هل تطبيق التيك توك يزيد الحاجة الترفيهية فيك.	54
13	الجدول (13) :توزيع المبحوثين حسب هل يعجبك تطبيق التيك توك.	55
14	الجدول (14) :توزيع المبحوثين حسب ماهي المجالات التي تفضلها عند استخدامك لتطبيق التيك توك.	56
15	الجدول (15) :توزيع المبحوثين حسب تستخدم تطبيق التيك توك بسبب.	58
16	الجدول (16) :توزيع المبحوثين حسب يساعدك تطبيق التيك توك على.	60
17	الجدول (17) :توزيع المبحوثين حسب هل يهمك كل جديد في تطبيق التيك توك.	61
18	الجدول (18) :توزيع المبحوثين حسب هل تطبيق التيك توك يقدم لك المضامين التي تفضلها.	62
19	الجدول (19) :توزيع المبحوثين حسب هل تتصفح المضامين عبر تطبيق التيك توك لأن.	64
20	الجدول (20) :توزيع المبحوثين حسب هل يلبي تطبيق التيك توك احتياجاتك الترفيهية دون اللجوء إلى مصادر أخرى.	65
21	الجدول (21) :توزيع المبحوثين حسب ماذا حقق لك تطبيق التيك توك.	67
22	الجدول (22) :توزيع المبحوثين حسب تصفحك للمضامين عبر تطبيق التيك توك زادك.	69

23	الجدول (23) :توزيع المبحوثين حسب حين لجوئك لتلك المضامين عبر تطبيق التيك توك.	70
24	الجدول (24) :توزيع المبحوثين حسب في رأيك هل هناك انعكاس للمضامين الترفيهية عبر تطبيق التيك توك على نفسيتك وعلاقاتك في الواقع المعاش.	72
25	الجدول (25) :توزيع المبحوثين حسب هل المحتوى الذي تتابعه عبر تطبيق التيك توك خلق فيك.	74
26	الجدول (26) :توزيع المبحوثين حسب من خلال مشاهدتك للمحتوى الترفيهي عبر تطبيق التيك توك لاحظت أنه.	76
27	الجدول (27) :توزيع المبحوثين حسب كيف تقيم علاقاتك الاجتماعية مع محيطك بما أنك تتصفح المضامين الترفيهية عبر تطبيق التيك توك.	78
28	الجدول (28) :توزيع المبحوثين حسب هل تعتقد أن القيم الثقافية والدينية المتضمنة في فيديوهات تطبيق التيك توك جيدة ومفيدة.	79
29	الجدول (29) :توزيع المبحوثين حسب هل تتوافق مع هذه القيم.	81
30	الجدول (30) :توزيع المبحوثين حسب في رأيك هل انعكست هذه القيم على ثقافتك في الواقع المعاش.	81
31	الجدول (31) :توزيع المبحوثين حسب هل اكتسبت ثقافات وأفكار جديدة من خلال مشاهدتك للفيديوهات الترفيهية عبر تطبيق التيك توك.	83

32	الجدول (32) :توزيع المبحوثين حسب هل هاته الثقافات تتوافق مع ثقافتك الأصلية.	84
33	الجدول (33) :توزيع المبحوثين حسب رأيك الشخصي هل تتوافق مع فكرة الانفتاح الثقافي.	85
34	الجدول (34) :توزيع المبحوثين حسب هل ساعدتك مضامين تطبيق التيك توك الترفيهية على.	86
35	الجدول (35) :توزيع المبحوثين حسب ماهي الأمور التي قد تمسكت بها بما أنك تتابع مضامين تطبيق التيك توك الترفيهية.	87
36	الجدول (36) :توزيع المبحوثين حسب ماذا قدمت مضامين تطبيق التيك توك الترفيهية من جانب المبادئ الأخلاقية.	89
37	الجدول (37) :توزيع المبحوثين حسب ماهي الأمور التي يمكن أنك تخليت عنها.	90
38	الجدول (38) :توزيع المبحوثين حسب ماهي الأمور التي يمكن أنك اكتسبتها.	92
39	الجدول (39) :توزيع المبحوثين حسب هل القيم الدينية التي يتضمنها محتوى تطبيق التيك توك قد ساعمت في.	93
40	الجدول (40) :توزيع المبحوثين حسب هل مضامين تطبيق التيك توك الترفيهية قد مست الجانب الأخلاقي والعقائدي فيك.	95

41	الجدول (41) :توزيع المبحوثين حسب هل تظن أن السلوكات التي تشاهدها عبر فيديوهات تطبيق التيك توم سليمة.	96
42	الجدول (42) :توزيع المبحوثين حسب في رأيك هل هناك انعكاس لمضامين تطبيق التيك توك على سلوكياتك في الواقع المعاش.	97
43	الجدول (43) :توزيع المبحوثين حسب هل تتفق مع هذه السلوكيات.	99
44	الجدول (44) :توزيع المبحوثين حسب هل تعلمت سلوكيات جديدة من خلال مشاهدتك للمضامين الترفيهية عبر تطبيق التيك توك.	100
45	الجدول (45) :توزيع المبحوثين حسب ماهي السلوكيات التي تعلمتها من المضامين الترفيهية المقدمة عبر تطبيق التيك توك.	101
46	الجدول (46) :توزيع المبحوثين حسب ماهي السلوكيات التي قدمتها لك مضامين تطبيق التيك توك.	103
47	الجدول (47) :توزيع المبحوثين حسب في الأخير، في رأيك هل مضامين تطبيق التيك توك تؤثر عليك بطريقة.	105
48	الجدول (48) :تحليل وتفسير الخدمات التي يفضلها المتابع أثناء استخدامه لتطبيق التيك توك حسب متغير السن.	108
49	الجدول (49) :تحليل وتفسير المجالات التي يفضلها المتابع عند استخدامه لتطبيق التيك توك حسب متغير الجنس ومتغير السن.	111
50	الجدول (50) :تحليل وتفسير يساعد تطبيق تيك توك المتابع على حسب متغير السن.	118

51	الجدول (51) :تحليل وتفسير حين لجوء المتابع لتطبيق تيك توك حسب متغير السن.	121
52	الجدول (52) :تحليل وتفسير تقييم العلاقات الاجتماعية مع محيط المتابع بما أنه يتصفح مضامين تطبيق التيك توك حسب متغير السن.	124
53	الجدول (53) :تحليل وتفسير مدى اكتساب المتابع لثقافات وأفكتر جديدة من خلال مشاهدته للفيديوهات عبر تطبيق تيك توك حسب متغير السن ومتغير المستوى التعليمي.	127
54	الجدول (54) :تحليل وتفسير اذا القيم الدينية المتضمنة في محتوى تطبيق تيك توك ساهمت في حسب متغير السن.	130
55	الجدول (55) :تحليل وتفسير ما السلوكيات التي قدمها محتوى تطبيق تيك توك للمتابع حسب متغير السن.	134
56	الجدول (56) :تحليل وتفسير طبيعة تأثير المضامين الترفيهية عبر تطبيق تيك توك على المتابع حسب متغير الجنس ومتغير السن ومتغير المستوى التعليمي.	138

3 – فهرس الأشكال :

الرقم	عنوان الأشكال	الصفحة
1	الشكل (1) :توزيع المبحوثين حسب متغير الجنس.	39
2	الشكل (2) :توزيع المبحوثين حسب متغير السن.	41
3	الشكل (3) :توزيع المبحوثين حسب متغير المستوى التعليمي.	42
4	الشكل (4) :توزيع المبحوثين حسب طبيعة استخدام تطبيق التيك توك.	43
5	الشكل (5) :توزيع المبحوثين حسب منذ متى تستخدم تطبيق التيك توك.	45
6	الشكل (6) :توزيع المبحوثين حسب كم من الوقت تستخدم تطبيق التيك توك.	46
7	الشكل (7) :توزيع المبحوثين حسب تستخدم تطبيق التيك توك بشكل.	47
8	الشكل (8) :توزيع المبحوثين حسب هل تستخدم تطبيق التيك توك كزائر فقط.	48
9	الشكل (9) :توزيع المبحوثين حسب هل تمتلك حسابا خاصا على تطبيق التيك توك.	49
10	الشكل (10) :توزيع المبحوثين حسب هل حسابك على تطبيق التيك توك.	51
11	الشكل (11) :توزيع المبحوثين حسب ماهي الخدمات التي تفضلها أثناء استخدامك لتطبيق التيك توك.	52
12	الشكل (12) :توزيع المبحوثين حسب في رأيك هل تطبيق التيك توك يزيد الحاجة الترفيهية فيك.	54

13	الشكل (13) :توزيع المبحوثين حسب هل يعجبك تطبيق التيك توك.	55
14	الشكل (14) :توزيع المبحوثين حسب ماهي المجالات التي تفضلها عند استخدامك لتطبيق التيك توك.	57
15	الشكل (15) :توزيع المبحوثين حسب تستخدم تطبيق التيك توك بسبب.	58
16	الشكل (16) :توزيع المبحوثين حسب يساعدك تطبيق التيك توك.	60
17	الشكل (17) :توزيع المبحوثين حسب هل يهمك كل جديد في تطبيق التيك توك.	62
18	الشكل (18) :توزيع المبحوثين حسب هل تطبيق التيك توك يقدم لك المضامين التي تفضلها.	63
19	الشكل (19) :توزيع المبحوثين حسب هل تتصفح المضامين عبر تطبيق التيك توك لأن.	64
20	الشكل (20) :توزيع المبحوثين حسب هل يلبي تطبيق التيك توك احتياجاتك الترفيهية دون اللجوء إلى مصادر أخرى.	66
21	الشكل (21) :توزيع المبحوثين حسب ماذا حقق لك تطبيق التيك توك.	67
22	الشكل (22) :توزيع المبحوثين حسب تصفحك للمضامين عبر تطبيق التيك توك زادك.	69
23	الشكل (23) :توزيع المبحوثين حسب حين لجوئك لتلك المضامين عبر تطبيق التيك توك.	71
24	الشكل (24) :توزيع المبحوثين حسب في رأيك هل هناك انعكاس للمضامين الترفيهية عبر تطبيق التيك توك على نفسيتك وعلاقاتك في الواقع المعاش.	72

25	الشكل (25) :توزيع المبحوثين حسب هل المحتوى الذي تتابعه عبر تطبيق التيك توك خلق فيك.	74
26	الشكل (26) :توزيع المبحوثين حسب من خلال مشاهدتك للمحتوى الترفيهي عبر تطبيق التيك توك لاحظت أنه.	76
27	الشكل (27) :توزيع المبحوثين حسب كيف تقيم علاقاتك الاجتماعية مع محيطك بما أنك تتصفح المضامين الترفيهية عبر تطبيق التيك توك.	78
28	الشكل (28) :توزيع المبحوثين حسب هل تعتقد أن القيم الثقافية والادينية المتضمنة في فيديوهات تطبيق التيك توك جيدة ومفيدة.	80
29	الشكل (29) :توزيع المبحوثين حسب هل تتوافق مع هذه القيم.	81
30	الشكل (30) :توزيع المبحوثين حسب في رأيك هل انعكست هذه القيم على ثقافتك في الواقع المعاش.	82
31	الشكل (31) :توزيع المبحوثين حسب هل اكتسبت ثقافات وأفكار جديدة من خلال مشاهدتك للفيديوهات الترفيهية عبر تطبيق التيك توك.	83
32	الشكل (32) :توزيع المبحوثين حسب هل هاته الثقافات تتوافق مع ثقافتك الأصلية.	84
33	الشكل (33) :توزيع المبحوثين حسب رأيك الشخصي هل تتوافق مع فكرة الانفتاح الثقافي.	85
34	الشكل (34) :توزيع المبحوثين حسب هل ساعدتك مضامين تطبيق التيك توك الترفيهية على.	86
35	الشكل (35) :توزيع المبحوثين حسب ماهي الأمور التي قد تمسكت بها بما أنك تتابع مضامين تطبيق التيك توك الترفيهية.	88

36	الشكل (36) :توزيع المبحوثين حسب ماذا قدمت مضامين تطبيق التيك توك الترفيهية من جانب المبادئ الأخلاقية.	89
37	الشكل (37) :توزيع المبحوثين حسب ماهي الأمور التي يمكن أنك تخليت عنها.	91
38	الشكل (38) :توزيع المبحوثين حسب ماهي الأمور التي يمكن أنك اكتسبتها.	92
39	الشكل (39) :توزيع المبحوثين حسب هل القيم الدينية التي يتضمنها محتوى تطبيق التيك توك قد ساعمت في.	94
40	الشكل (40) :توزيع المبحوثين حسب هل مضامين تطبيق التيك توك الترفيهية قد مست الجانب الأخلاقي والعقائدي فيك.	96
41	الشكل (41) :توزيع المبحوثين حسب هل تظن أن السلوكات التي تشاهدها عبر فيديوهات تطبيق التيك توم سليمة.	96
42	الشكل (42) :توزيع المبحوثين حسب في رأيك هل هناك انعكاس لمضامين تطبيق التيك توك على سلوكياتك في الواقع المعاش.	98
43	الشكل (43) :توزيع المبحوثين حسب هل تتفق مع هذه السلوكيات.	99
44	الشكل (44) :توزيع المبحوثين حسب هل تعلمت سلوكيات جديدة من خلال مشاهدتك للمضامين الترفيهية عبر تطبيق التيك توك.	100
45	الشكل (45) :توزيع المبحوثين حسب ماهي السلوكيات التي تعلمتها من المضامين الترفيهية المقدمة عبر تطبيق التيك توك.	101
46	الشكل (46) :توزيع المبحوثين حسب ماهي السلوكيات التي قدمتها لك مضامين تطبيق التيك توك.	104

47	الشكل (47) :توزيع المبحوثين حسب في الأخير، في رأيك هل مضامين تطبيق التيك توك تؤثر عليك بطريقة.	105

مـــقدمة

تعد وظيفة الترفيه من الوظائف الأساسية لوسائل الإعلام التقليدي وذلك لمحاولة هذه الوسائل تحقيق بعض الاشباعات النفسية والاجتماعية والعاطفية والمعرفية وكذلك الاشباعات الترفيهية لدى المتلقي، ومع التقدم والتطور الحاصل في شبكة الأنترنت وظهور شبكات التواصل الاجتماعي ظهر معها مفهوم جديد للترفيه ما يسمى بالترفيه الافتراضي، فبعد أن كان الفرد متلقيا سلبيا لبرامج الترفيه أصبح هو من يصممها وينشرها باختلاف هذه المضامين والمحتويات الترفيهية التي يبثها، حيث ظهر مفهوم الترفيه الافتراضي في مختلف مواقع التواصل الاجتماعي على حسب شكل وميزة كل موقع، ومن الأمثلة عليها، موقع الفايسبوك الذي يستخدمه ما يزيد عن 2.5 مليار مستخدم، بالاضافة إلى تويتر والانستغرام والتيك توك.

ونخص بالذكر تطبيق التيك توك، الذي استطاع استقطاب اهتمام وشغف الشباب وتربعه على عرش شبكات التواصل الاجتماعي في ظرف قياسي منذ 2016، وقد عرف التطبيق انتشارا واسعا بين المستخدمين، حيث يقوم مستخدم التطبيق بنشر فيديو أو مقطع قصير مع أصدقائه، فقد أصبح النافذة الأولى للابداع وتفجير المواهب الدفينة لتحقيق الشهرة، بالاضافة إلى اشباع الرغبات الأخرى المتنوعة من أبرزها الاشباعات الترفيهية، الذي سنحاول في هذه الدراسة التطرق إلى مضامينه عبر تطبيق التيك توك ومدى تأثيره على المتابعين.

وقد اخترنا في دراستنا لفئة متابعي تطبيق التيك توك باختلاف أعمارهم وسماتهم وشخصياتهم وميولاتهم، نظرا أن التطبيق موجه لكل الفئات العمرية ويستهوي المتابعين كلٌ حسب اتجاهاته واهتماماته بسبب ما يقدمه من مضامين ترفيهية وتعليمية واخبارية وغيرها من المجالات المتنوعة.

وعلاقة المتابع بتطبيق التيك توك قد تكون إيجابية أو سلبية، فالمؤيدون يرون أن التطبيقات الاجتماعية بصفة عامة إيجابية كونها تطبيقات هامة لنشر المعلومات ومعرفة

الأخبار، وأيضا للترفيه كون الفرد يحتاج بشكل كبير للترفيه عن نفسه والتقليل من الضغوطات التي تواجهه كون الواقع يفتقد لمجالات الترفيه ولا يحقق له الإشباع الترفيهي الكافي ، كما أن المتابع عند تعرضه للمضامين الترفيهية عبر تطبيق التيك توك لديه القدرة على الانتقاء والادراك من ثم اتخاذ سلوك معين قد يكون على شكل تصرفات ونوايا تبرز على شكل ردود أفعال معينة قد تكون سلوكيات إيجابية تجعل منه فردا منتجا أو سلوكيات سلبية تبني له أفكار جديدة متفتحة معارضة لمنظومته القيمية وعاداته.

وقد وقع اختيارنا على هذا الموضوع نتيجة ما لاحظناه مؤخرا على مدى الاستخدام المتزايد لتطبيق التيك توك، وهذا ما ولد لدينا فكرة البحث عن أثر المضامين الترفيهية عبر تطبيق التيك توك على المتابعين.

ومن هذا المنطلق جاءت هذه الدراسة لرصد تأثير المضامين الترفيهية عبر تطبيق التيك توك على سلوكيات وقيم المتابعين للتطبيق، واشتملت هذه الدراسة على مقدمة وثلاثة فصول، وهي كالتالي :الفصل المنهجي، الفصل النظري، الفصل التطبيقي، وأخيرا الخاتمة والملاحق.

حيث تضمن الفصل الأول "الإطار المنهجي للدراسة"، تناولنا فيه مشكلة الدراسة وتساؤلاتها، وتحديد مفاهيم ومصطلحات الدراسة، أسباب اختيار موضوع الدراسة، أهمية وأهداف الدراسة، اضافة إلى الاجراءات المنهجية والتي احتوت على منهج الدراسة، أداة الدراسة، مجتمع البحث والعينة، ثم حدود الدراسة والدراسات السابقة.

أما الفصل الثاني "الإطار النظري للدراسة"، تم تقسيمه إلى عنصرين أساسيين :

*أولا :الترفيه بين وسائل الإعلام التقليدية وشبكات التواصل الاجتماعي، تطرقنا فيه للترفيه في الصحافة المكتوبة من ثم الترفيه في الاذاعة إلى الترفيه في السينما وأخيرا الترفيه في التلفزيون، بالاضافة إلى مفهوم الترفيه في شبكات التواصل الاجتماعي المختلفة.

*ثانيا :تطبيق التيك توك ووظائفه الترفيهية، الذي ضم بطاقة فنية لماهية تطبيق التيك توك، وجاء فيها نشأة وتطور التطبيق، وظاهرة الترفيه عبر التيك توك، بالاضافة إلى موقف الدولة الجزائرية من التطبيق، لينتهي الفصل بخلاصة تشمل كل ما سبق.

وعالجنا في الفصل الثالث "الإطار التطبيقي للدراسة"، الذي يشمل الجداول الإحصائية التي تم التحصل عليها استنادا من استمارة الاستبيان الإلكترونية التي تم توزيعها على العينة، وكذلك تحليل البيانات المتحصل عليها كميا وكيفيا وتمثيلها في جداول تكرارية ونسبية وأشكال توضيحية)دوائر نسبية(، ثم النتائج العامة للدراسة وجملة من التوصيات المقترحة في آخر الدراسة، وفي الأخير تطرقنا إلى خاتمة كمحصلة نهائية للدراسة.

وأثناء قيامنا بانجاز هذه المذكرة واجهتنا بعض الصعوبات تمثلت في قلة الدراسات السابقة التي تناولت ظاهرة الترفيه عبر مواقع التواصل الاجتماعي، وخاصة عبر تطبيق التيك توك، وأيضا وجدنا صعوبة في الوصول إلى المتابعين عن طريق التواصل معهم عبر صفحات المؤثرين الأكثر مشاهدة في تطبيق التيك توك، وعدم استجابة الكثير من المبحوثين الذين يملكون عدد كبير من المتابعين في حساباتهم لأسئلة الاستمارة، وبالتالي لجأنا إلى استخدام أسلوب كرة الثلج نظرا أن مجتمع البحث واسع وغير معروف.

الفصل الأول :

الإطار المنـهجي للدراسة

أولا :موضوع الدراسة.

- 1إشكالية الدراسة وتساؤلاتها.

2 - مفاهيم ومصطلحات الدراسة.

3 - أسباب اختيار الموضوع.

4 - أهمية الدراسة.

5 - أهداف الدراسة.

ثانيا :منـهجية الدراسة.

1 - منهج الدراسة.

2 - أداة جمع البيانات.

3 - مجتمع وعينة الدراسة.

4 - حدود الدراسة.

5 - الدراسات السابقة.

أولا :موضوع الدراسة.

1.إشكالية الدراسة وتساؤلاتها:

تعد شبكات التواصل الاجتماعي وسيلة للتعبير والتواصل والتفاعل بين الأفراد، وكذلك هي وسيلة لتلبية حاجات الفرد المتنوعة كحاجاته الاجتماعية في تكوين علاقات اجتماعية، ولتحقيق اشباعات معرفية كالبحث عن المعلومات ومعرفة الأخبار، وكذا اشباعات نفسية كالبحث عن الحب والاحترام وتقدير الذات، ومنها الاشباعات الترفيهية.

وتظهر بعض الدراسات أن الاستخدامات التي تسعى لتحقيق اشباعات ترفيهية هي من اكثر استخدامات مواقع التواصل الاجتماعي، لأنها الأكثر جذبا وتأثيرا وتجاوبا مع الميولات النفسية للأفراد المتمثلة في البحث عن المتعة والترويج عن النفس والقضاء على الملل والكآبة الناتجة عن تشابك وتعقد الحياة وهروبا من الضغوطات الاقتصادية والاجتماعية والنفسية والسياسية، نظرا لأن الواقع يفتقد إلى الكثير من حاجات الشباب الترفيهية وبالتالي يتعرض لهذه المضامين لكي يشعر بالراحة والاتزان النفسي.

وتعد الظروف النفسية للأفراد مشكلات تواجههم ويحقق هذا التعرض لمواقع التواصل الاجتماعي العلاج الأمثل لهذه المشكلات، في حين أن استمرار الفرد لتعرضه لهذه المواقع والمضامين الترفيهية قد تبني له أفكار جديدة مغايرة لأسلوب حياته المعتاد، والتي تتجسد في أفعال وتصرفات وسلوكيات قد لا تتناسب مع معتقداته وتقاليد بيئته، مما سيؤثر لاحقا في تحديد اتجاهاته وميولاته ومنظومته القيمية والدينية، وتتعارض مع عقيدته وتكسبه أفكارا مخالفة للمرجعية الدينية.

ويرجع استخدام المتابعين لمواقع التواصل الاجتماعي نتيجة عوامل كثيرة أهمها سهولة الولوج إلى العالم الافتراضي وبأقل كلفة مالية، فبعد أن كان الفرد متلقيا سلبيا لبرامج الترفيه، أصبح هو من يصممها ويبثها وأكثر من ذلك، استطاع أن يمرر من خلالها رسائل ضمنية يؤثر بها على غيره، مما أكسب الترفيه أبعادا جديدة.

ويعد تطبيق التيك توك الذي هو من أبرز التطبيقات المستحدثة في الآونة الاخيرة من أكثر التطبيقات استخداما، هو عبارة عن تطبيق اجتماعي متخصص لنشر الفيديوهات بين رواده، حيث يقوم مستخدميه بنشر فيديوهات ومقاطع قصيرة أو مشاركة لحظات من حياته بكل سهولة وامكانية وصوله لأكبر عدد من المستخدمين في وقت قصير. وعلى ضوء هذا لاحظنا استخدام غالبية المتابعين وبشكل كبير لتطبيق التيك توك قصد تلبية حاجاتهم في مجال الترفيه. ومن هذا المنطلق نطرح التساؤل الرئيسي :

كيف يؤثر المضمون الترفيهي عبر تطبيق التيك توك على المتابعين؟

و للإجابة على هذا السؤال الرئيسي نطرح جملة من التساؤلات الفرعية :

1 – ما هي عادات ودوافع استخدام تطبيق التيك توك من طرف المتابعين؟

2 – ما طبيعة المضامين الترفيهية التي يتعرض لها متابع تطبيق التيك توك؟

3 – ما هي الآثار والانعكاسات التي تترتب من تعرض المتابعين لمضامين تطبيق التيك توك الترفيهية؟

2.مفاهيم ومصطلحات الدراسة:

1.2.تطبيق التيك توك TIKTOK ♪:

تطبيق فيديوهات أونلين، هو عبارة عن تطبيق وسائط اجتماعية تستهدف المستخدمين الشباب والمتحركين، تابع لشركة صينية ByteDance، تم اطلاق TikTok بدايات عام 2017، وبدأ نموه الثالث في الولايات المتحدة من خلال الاستحواذ والدمج مع تطبيق مزامنة الشفاه music.ly أواخر عام 2017، كان TikTok هو التطبيق الأكثر تنزيلًا في الولايات المتحدة في عام 2019، والثاني في العالم بعد تطبيق WhatsApp، وهو عبارة عن مقطع فيديو مدته من 5 إلى 60 ثانية، يتم تشغيله عند الانتهاء.[1]

2.2.الترفيه:

يعرفه "زيلمان وبراينت" على أنه أي نشاط مصمم لإسعاد الناس وعرض مهارات خاصة من قبل الآخرين، والتعريف يشمل أي نوع من الألعاب أو اللعب، سواء كانت رياضية أم غير رياضية، تنافسية أو غير تنافسية، بما في ذلك العروض الموسيقية من قبل الذات من أجل الذات أو غيرها، أو من أجل الآخرين، أو مع الآخرين، وبالنسبة إلى "بارنو وكيركلاند" فقد اعتبرا أن الترفيه يعد سلعة أساسية تتطلب الربحية، أي أنها تجربة يمكن بيعها والاستمتاع بها من قبل مجموعات كبيرة وغير متجانسة من الناس.[2]

---

[1] Benjamin Guinaudeau , **Fifteen seconds of fame: TIKTOK and supply side of social video** , Departement of politics and public administration , Phd student , university of konstans , p.4.

[2] سعيدة غراب – داود جفافلة، **تأثير التحديات الترفيهية عبر الشبكات الاجتماعية الرقمية على سلوك المراهق**، مجلة الباحث في العلوم الانسانية، العدد 3، جامعة محمد خيضر بسكرة – مخبر التغير الاجتماعي والعلاقات العامة في الجزائر، 2020، صـ768.

3.2.الترفيه الافتراضي:

هو الترفيه الذي يتم ضمن البيئة الرقمية وهو عكس الترفيه التقليدي الذي يمارس بطرق يدوية في عالم حقيقي، ففي العالم الافتراضي يتم الترفيه بطرق الكترونية رمزية خيالية مع أشخاص لا تربطنا بهم صلة، إلى قرابة افتراضية كوننا نعيش في مكان واحد ونتواجد في زمان واحد ونتواصل دون حواجز ولا وسائط، هو أيضا نوع من التواصل عبر الشبكات الرقمية يكون فيه الفرد طرفا في تفعيل تطبيقات الكترونية معينة، اما أن يشعر بها طرف أخر وأن يقوم البرنامج الإلكتروني بالدور.[1]

***التعريف الاجرائي:**

وهو كل ما يشبع حاجات المتابع من ترفيه، وذلك في العالم الافتراضي الخيالي لا وجود له في الواقع.

4.2.التأثير:

لغة الأثر هو بقية الشيء، وأثر في الشيئ يعني ترك فيه علامة أو أثراً، وفي مجال الإعلام والاتصال نرى أن هدف أي عملية اتصالية أو اعلامية من رسالتها هو احداث تأثير في المتلقي، قد يكون تأثير فوري الظهور مباشر أو غير مباشر، ونقصد بالتأثير كل تغيير قابل للحدوث على سلوك الجمهور من خلال تعرضهم للمضامين عبر وسائل الإعلام. [2]

[1] حيمر سعيدة، **الآثار النفسية والاجتماعية للترفيه الافتراضي لدئ عينة من المراهقين الجزائريين –دراسة أنثوجرافية–**، مجلة دراسات انسانية واجتماعية، المجلد 11، العدد 1، كلية الإعلام والاتصال، جامعة الجزائر 3، 2022 ، صـ160–161.

[2] سعيد غراب – داود جفافلة، مرجع سابق، صـ768.

***التعريف الاجرائي:**

هو اضافة حالة نفسية تم انتاجها عن طريق اضافة أفكار جديدة لدى المتابعين من خلال تلقيهم للمضامين الترفيهية، فهي عملية تفاعلية بين المرسل والمتابع والوسيط هي الرسالة باعتبارها عنصر أساسي في عملية التأثير، أي أن التأثير يضيف قيم جديدة على المتابع وهذا بتعرضه للمضامين الترفيهية.

5.2.الأثر:

ويقصد بالأثر تلك العلاقة التفاعلية بين المستخدمين ومواقع التواصل الاجتماعي وتتميز هذه العلاقة من جانب وسائل التواصل الاجتماعي بمحاولة تكييف محتوياتها مع خصائص المستخدمين الذين تسعى إلى استقطابهم وكسب ثقتهم، لكي يتعرض لمحتوياتها وليس بالضرورة التأثير عليه لكي يغير شيئا ما، على مستوى المعرفي أو الوجداني أو السلوكي، ومن جانب مستخدمي مواقع التواصل الاجتماعي فهم ينتقون محتوياتها لأسباب مختلفة باختلاف سياقاتهم الاجتماعية والنفسية والاقتصادية والثقافية، وهذا وفقا للقيمة التي تحملها هذه المحتويات، وما تمثله بالنسبة لهم ومدى قدرتها على اشباع حاجاتهم المختلفة. [1]

***التعريف الاجرائي:**

نقصد بالأثر في دراستنا هو كل تغير يطرأ على سلوكيات المتابعين، وقيمهم التي تعتبر معايير لتوجيه السلوكيات والاتجاهات بعد تعرضهم للمحتوى الترفيهي عبر تطبيق التيك توك، وقد يكون هذا في سلوكه أو معارفه أو حتى جانبه الوجداني.

[1] حيمر سعيدة، **أثر الترفيه الافتراضي على المراهقين –دراسة ميدانية على عينة من المراهقين في ولاية المسيلة–**، أطروحة دكتوراه في علوم الإعلام والاتصال، قسم علوم الإعلام، كلية علوم الإعلام والاتصال، جامعة الجزائر 3، 2020|2021، صـ39.

6.2.القيم:

تعرف بأنها مجموعة الصفات الأخلاقية التي يتميز بها البشر، وأيضا من أكثر سمات الشخصية تأثرا بمضامين شبكات التواصل الاجتماعي، فمع استمرار الأفراد لتعرضهم الدائم لهذه المضامين قد بتأثر المتابع بما يشاهده فان القيم تتسرب على غير وعي منه بمجرد أن يشاهد ذلك المحتوى الترفيهي، ويعتبر مفهوم القيم من المفاهيم الجوهرية التي تمس العلاقات الانسانية بكافة صورها فهي ضرورة اجتماعية موجودة في كل مجتمع انساني، حيث هي مستوى أو معيار أو انتقاء من بين بدائل أو ممكنات اجتماعية متاحة أمام الشخص في الموقف الاجتماعي[1]، بحيث تبرز على شكل اتجاهات في الأفراد لأنها تغلغلت في تكوينهم فهي تعبر عن نفسها في قوانين وبرامج التنظيم الاجتماعي، وهذه القيم تختلف من مجتمع لآخر، فما نراه مقبولا في مجتمعاتنا قد يراه البعض الآخر على أنه غير صحيح وغير مقبول في بعض المجتمعات الأخرى.[2]

ويمكن تعريف القيم بأنها بمثابة مجموعة المعتقدات التي يؤمن بها المجتمع ويكتسبها الأفراد، فتتحكم القيم باتجاهاتهم وسلوكهم[3]، ويرى مجموعة من الباحثين أن القيم صفات شخصية تحتل الأمور التي تتجه نحوها رغباتنا أو اتجاهاتنا، وتعتمد على ما ينبغي أن يكون من المرغوب أو المرغوب فيه.[4]

---

[1] مهدي تواتي، **برامج الترفيه المستوردة في التلفزيون الجزائري ومدى توافقها مع قيم المجتمع الجزائري**، مجلة الرسالة للدراسات الإعلامية، المجلد 6 – العدد 1، جامعة البليدة 2، 2022، صـ151.

[2] دانة أحمد، **القيم ودورها الاجتماعي والعوامل المؤثرة فيها**، مجلة دراسات في التنمية والمجتمع، المجلد 6 – العدد 4، جامعة الجزائر 2، 2021، صـ119-120.

[3] عبير محمد الشديفات، **القيم المتضمنة في كتب اللغة الانجليزية للصفين الثامن والتاسع الأساسين في الأردن**، مجلة دراسات وأبحاث، العدد 23، جامعة آل-البيت، الأردن، 2016، صـ5.

[4] بوعطيط سفيان، **القيم الشخصية في ظل التغير الاجتماعي وعلاقتها بالتوافق المهني**، أطروحة دكتوراه في علم النفس العمل والتنظيم، قسم علم النفس وعلوم التربية والأرطوفونيا، كلية العلوم الانسانية والاجتماعية، جامعة منتوري، قسنطينة، 2011|2012، صـ66.

***التعريف الاجرائي:**

وهي مجموعة المعايير والضوابط والمعتقدات التي تتحكم في متابع تطبيق التيك توك، وهذه القيم تختلف من متابع لآخر، فهي التفضيلات لدى المتابع، وتنقسم إلى قيم إيجابية تجلب اللذة وقيم سلبية تجلب الألم، قد تتمثل هذه القيم لدى المتابعين عند تعرضهم لمضامين التيك توك في انتشار بعض الألبسة لشخصيات غربية وأيضا ترديد بعض المقاطع الغنائية والتمثيلية مع حركات معينة...والخ.

7.2.المتابع:

يقصد بها المتابع المستمر لذلك الشخص المؤثر عبر مختلف الحسابات الاجتماعية التي يمتلكها، ويتضمن متابعة هذه الشخصيات وجود اهتمام وتفاعل مع عبر المواقع المختلفة وهو ما يمكن التعبير عنه من خلال عدد من الأفعال التي قد تشمل التعليق على المنشورات التي يتم كتابتها من قبل هذا المؤثر أو عمل اعادة نشر لهذا المحتوى أو ذكر أشخاص معينين ومهتمين بهذا المحتوى أو حتى اتخاذ مواقف سلوكية معينة تتمثل في زيارة مواقع او أماكن محددة وغيرها.[1]

***التعريف الاجرائي:**

متابع التيك توك هو المستخدم وكل شخص يشترك في قناة أو صفحة خاصة بمؤثر مشهور اشتهر بصناعة محتوى معين، ويمكنه مشاهدة مقاطع الفيديو التي تنشرها على ملفه الشخصي وابداء الاعجاب بالمحتوى والتعليق وهذا يشمل أيضا TikTok live.

[1] أماني رضا عبد المقصود، **دور مؤثري مواقع التواصل الاجتماعي في تشكيل اهتمامات المتابعين اتجاه أنماط الحياة اليومية**، المجلة العربية لبحوث الإعلام والاتصال، العدد 26، جامعة القاهرة،2019 ، صـ133.

3.أسباب اختيار الموضوع:

- الاهتمام والميول الشخصي بدراسة هذا الموضوع.

- الرغبة في معالجة الموضوع من أجل اثراء المعارف وميدان التخصص.

- اكتساح تطبيق التيك التوك على عرش تطبيقات التواصل الاجتماعي

- قلة الدراسات التي تناولت ظاهرة الترفيه عبر مواقع التواصل الاجتماعي وخاصة التيك توك.

- ملاحظة واقع انتشار ظاهرة اهتمام مستخدمي شبكات التواصل الاجتماعي بالترفيه عبر تطبيق التيك توك، وما يسببه ذلك من آثار على المتابعين لهذا التطبيق.

- البحث عن أسباب انتشار ظاهرة الترفيه باستخدام تطبيق التيك توك.

4.أهمية الدراسة:

- تكمن أهمية الدراسة في الوقوف على ظاهرة الترفيه الافتراضي التي يتم دراستها وعلى قيمتها العلمية وما يمكن أن نخرج به من نتائج يمكن الاستفادة منها.

- أهمية ترابط العناصر الاتصالية (صانع المحتوى – الرسالة – الوسيلة – المتلقي) وما ينتجه هذا الترابط من تأثيرات على الجمهور المتابع للمضامين الترفيهية عبر تطبيق التيك توك على مستوى القيم المختلفة.

- أهمية مجتمع البحث المتمثل في المتابعين لتطبيق التيك توك والتعرف على أهم الآثار والسلوكيات المترتبة لدى المتابعين.

5.أهداف الدراسة:

- محاولة التعرف على عادات وأنماط استخدام المتابعين لتطبيق التيك توك من أجل الترفيه.

- السعي من أجل الكشف على دوافع تعرض المتابعين لتطبيق التيك توك من أجل الترفيه.

- التعرف على طبيعة المضامين الترفيهية التي يتعرض لها متابع تطبيق التيك توك.

- الكشف عن الآثار والانعكاسات الناتجة عن الترفيه باستخدام تطبيق التيك توك على المتابعين.

ثانيا: منهجية الدراسة.

1.منهج الدراسة:

المنهج يعرف أنه مجموع الأفكار التي بها يتم تعلم الكيفية التي عليها الأمر أو التي سيؤول الأمر اليها بحثا وعلما ومعرفة، وأما المنهج العلمي هو مجموعة من القواعد العلمية والمنطقية بها يتمكن الباحث من تفكيك وتركيب وربط المعلومات بموضوعية، وبه تنسج الأفكار وتعرض التصورات المجسدة لها في السلوك والفعل. [1]

[1] عقيل حسين عقيل، **خطوات البحث العلمي :من تحديد المشكلة الئ تفسير النتيجة**، دار ابن كثير، صـ57.

واستعنا في دراستنا بالمنهج المسحي، فهو يعد أحد أنواع المناهج المرتبطة بالبحوث الوصفية، وذلك بمسح عينة من متابعي تطبيق التيك توك التي تتعرض للمضامين الترفيهية فيها، والمنهج المسحي يعرف بأنه: الطريقة أو الأسلوب الأمثل لجمع المعلومات من مصادرها الأولية، وعرض هذه البيانات في صورة يمكن الاستفادة منها سواء في بناء قاعدة معرفية أو تحقيق فروض الدراسة أو تساؤلاتها، وعن طريق هذا المنهج يتم تناول الظاهرة الإعلامية ومتابعتها ودراسة صورها وأشكالها المختلفة والسعي لبناء العلاقات السببية بين عناصرها المختلفة في محاولة للوصول إلى استدلالات علمية ومنطقية بشأن مسارها، والمنهج المسحي منهج بحثي يهدف إلى مسح الظاهرة موضوع الدراسة، لتحديدها، والوقوف على واقعها بصورة موضوعية، تمكن الباحث من استنتاج علمي لأسبابها، والمقارنة فيما بينها وقد تتجاوز ذلك للتقييم تبعا لما تخلص له من نتائج.

وبما أن المنهج المسحي ينقسم لعدة أنواع، ففي دراستنا هذه سنعتمد على نوع من أنواع منهج المسوح وهو مسح جمهور وسائل الإعلام، ويستهدف التعرف على الآراء والأفكار والاتجاهات والمفاهيم والقيم والدوافع والمعتقدات والانطباعات والتأثيرات المختلفة لدى مستخدمي الانترنت ووسائل الإعلام الجديدة، ويشكل هذا المسح دراسة جمهور غير معروف وغير متجانس[1]، وذلك بمسح عينة من متابعي تطبيق التيك توك لتحديد التأثيرات التي تستمد من التعرض للمضامين الترفيهية على ذات التطبيق، وكذلك التعرف على آراء واهتمامات التي يكونها متابع تطبيق التيك توك حول المضامين الترفيهية التي يحتويها ويتعرض لها، وكذلك تصنيف أنماط ودوافع تعرضهم لتلك المضامين، وذلك للوصول إلى نتائج مفادها التأثيرات التي مست المتابع على مستوى قيمه المختلفة (نفسية اجتماعية ثقافية دينية سلوكية) من خلال تعرضه للمضامين الترفيهية المتنوعة عبر تطبيق التيك توك.

[1] سعد سلمان المشهداني، **منهجية البحث العلمي**، دار أسامة للنشر والتوزيع، الطبعة الأولى، الأردن – عمان،2019 ، صـ132-135.

2.أداة جمع البيانات:

يعتمد الباحث في دراسته في جمع البيانات على أدوات علمية ممنهجة للوصول إلى نتائج علمية دقيقة، ولهذا اخترنا أداة لجمع البيانات وهي استمارة الاستبيان، فهي استيضاح استفساري لاستبيان المعلومات التي لدى المبحوث لأجل المعرفة عن كثب كل ما يتعلق بالموضوع قيد الدراسة، وهو عبارة عن أسئلة معدة ومصاغة لمتغيرات الموضوع أو معطيات الحالة وفقا لفروض موضوعية.وقد تُطرح الأسئلة على المبحوث، أو توزع مباشرة في استمارة من الباحث على المبحوثين أو عن طريق فرق من المساعدين أو عن طريق وسائل الاتصال المتعددة. [1]

وقد اخترنا أداة استمارة الاستبيان لجمع المعلومات نظرا لتناسبها مع طبيعة الموضوع وأنها الأداة التي تساعدنا في جمع البيانات المناسبة والتي تمكننا من الوصول إلى النتائج المرجوة، وقد تم الاستعانة بنوع حديث من الاستبيان كون المجتمع البحث واسع ومتباعد جغرافيا، مما تسهل الوصول إلى المبحوثين المطلوبين وهو الاستبيان الإلكتروني، الذي يعتبر من الأساليب المستحدثة التي ارتبطت بظهور شبكات الاتصال الرقمية، وتوظف مثل هذه الأساليب للوصول إلى جمهور متابعي التيك توك الواسع في المناطق البعيدة عن حدود امكانيات الباحث، حيث هذا الأسلوب أصبح بديلاً علمياً ومنهجياً للأساليب الورقية، وتضمنت الاستمارة 48 سؤالا، تنوعت من أسئلة مغلقة إلى أسئلة مفتوحة، وهذا النوع من الاستبيانات مرة لا يترك للمبحوث فرصة التعبير على اجاباته، بل عليه اختيار الاجابة المناسبة من بين الاجابات المعطاة، ومرة يتيح له هذه الفرصة، ويعد هذا النوع من أفضل أنواع الاستبيان[2]، وقد لجأنا إلى هذا النوع من الأسئلة لأنه يعد مناسبا للتعبير عن آراء الجمهور المبحوث.

[1] عقيل حسين عقيل، المرجع السابق، صـ208.

[2] سعد سلمان المشهداني، المرجع السابق، صـ173-174.

وقمنا بتصميم استمارة تغطي عدة محاور، محور البيانات الشخصية، ومحور أنماط ودوافع استخدام تطبيق التيك توك، وكذلك محور الانعكاسات والتأثيرات المترتبة من التعرض للمضامين الترفيهية عبر تطبيق التيك توك، وعرضت الاستمارة على عدة أساتذة محكمين في تخصص علوم الإعلام والاتصال (اتصال وعلاقات عامة)، لمعرفة مدى صلاحيتها للموضوع، وتم اعادة تصحيح وتعديل وصياغة بعض الفقرات وفقا للملاحظات التي قدمها لنا الأساتذة، بحيث تم مسح وتعديل وإضافة بعض الأسئلة وكذلك إعادة ترتيب محاور وأسئلة الاستمارة، للخروج بشكلها النهائي كما عرضناها في الدراسة، ومحاور الاستمارة كالتالي:

*المحور الأول: البيانات الشخصية.

*المحور الثاني: أنماط ودوافع استخدام تطبيق التيك توك.

*المحور الثالث: الانعكاسات والتأثيرات المترتبة من التعرض للمضامين الترفيهية عير تطبيق التيك توك.

3.مجتمع وعينة الدراسة:

مجتمع البحث يعرف أنه جميع الحالات والأفراد والأشياء التي يتجه الباحث لدراستها[1]، ويعني جميع مفردات الظاهرة التي يدرسها الباحث، فهو جميع الأفراد أو الأشخاص أو الأشياء الذين يكونون موضوع مشكلة البحث.[2]

وأما عينة البحث: فإنها ببساطة جزء من المجتمع يتم اختيارها لغرض دراستها والوصول إلى بعض الاستنتاجات عن المجتمع وتكون ممثلة عن مجتمع البحث الأصلي[3] لتحقيق أغراض البحث، ويختارها الباحث بأساليب مختلفة، وتضم عدداً من الأفراد من المجتمع الأصلي.

---

[1] رحيم يونس كرو العزاوي، **مقدمة في منهج البحث العلمي**، دار دجلة، الطبعة الأولى، الأردن – عمان، 2008، صـ181.

[2] ذوقان عبيدات وآخرون، **البحث العلمي –مفهومه وو أدواته وأساليبه–**، دار الفكر، صـ109.

[3] رحيم يونس كرو العزاوي، مرجع سابق، صـ182.

ولهذا فيتمثل مجتمع بحثنا في متابعي مضامين تطبيق التيك توك الترفيهية، وبما أن مجتمع البحث كبير جدا ولا يمكن حصره، سنختار عينة من المجتمع البحث، وفي دراستنا اعتمدنا على العينة العشوائية في اختيار متابعي التيك توك، ففي العينة العشوائية يمكننا من اختيار أفراد من المجتمع الأصلي بعشوائية[1]، فليس هناك أي معيار محدد لاختيار أفراد العينة في هذا النوع من العينات، فالباحث يختار مفردات العينة بشكل عشوائي نظرا لاختلافه في الخصائص وعدم تجانسه، ولصعوبة الحصر الكلي الشامل لمجتمع البحث المكون من آلاف متابعي تطبيق التيك توك، لهذا تم اختيار أسلوب العينة العشوائية البسيطة لملائمتها لطبيعة الدراسة، حيث يتم اختيار الأفراد عشوائياً من بين أطر العينة، وبذلك تعطى لجميع الأفراد فرصاً متساوية في الاختيار وتكافؤ الفرص لجميع عناصر المجتمع لتكون أحد مفردات العينة، وبذلك تكون فرصة الظهور لكل عنصر معروفة ومحددة مسبقاً.[2]

وقد اعتمدنا في دراستنا على هذا النوع من العينة لأن مجتمع البحث الأصلي غير معروف وغير متجانس، فتطبيق التيك توك يتابعه مختلف الشرائح الاجتماعية متفاوتة الخصائص ولا تتصف بالتجانس، ولهذا قد يسمح هذا النوع من العينات من إعطاء فرصة متساوية لأفراد العينة لتمثيل المجتمع، حيث اخترنا العينة بشكل عشوائي مع تساوي الفرصة في الاختيار بين أفراد مجتمع الدراسة (المتابعون الافتراضيون لتطبيق التيك توك)، وقد وزعنا الاستمارة على مجموعة من المتابعين لمضامين تطبيق التيك توك الترفيهية، وتم استرداد 107 ردا من طرف المبحوثين.

[1] ذوقان عبيدات وآخرون، مرجع سابق، صـ110.

[2] سعد سلمان المشهداني، **مناهج البحث الإعلامي**، دار الكتاب الجامعي، الطبعة الأولى، الامارات العربية المتحدة – الجمهورية اللبنانية، 2017، صـ80-81.

4.حدود الدراسة:

وتعتبر حدود الدراسة أو مجال الدراسة أنها المعالم الواضحة لبداية البحث وفترة امتداده ونهايته وما يحتوي عليه من مصادر بشرية وامكانات مادية ومصادر علمية وميدان لاجراء البحث واشكالية أو مشكلة تستوجب البحث.[1]

*الحدود الزمنية: دراستنا كانت في الفترة الممتدة بين نوفمبر 2022 وماي 2023، 2023|2022.

*الحدود المكانية: بما أن الدراسة أجريت على متابعي مضامين تطبيق التيك توك الترفيهية، فالنطاق الجغرافي للدراسة يكون أوسع.

*الحدود البشرية: دراستنا تتمحور حول متايعي المضامين الترفيهية عبر تطبيق التيك توك.

5.الدراسات السابقة:

الدراسات السابقة هي تلك البحوث التي تم انجازها في ميادين البحث العلمي سواء كانت في مراكز البحوث أو الجامعات والأكاديميات العلمية أم التي أجيزت بعد مناقشة في الندوات والمؤتمرات العلمية المتخصصة[2]، وقد واجهتنا صعوبة في ايجاد وجمع المادة العلمية حول هذا الموضوع، وبالتالي لاحظنا قلة الدراسات في هذا الجانب الذي يعالج المضامين الترفيهية وتأثيرها علئ المتابعين عبر تطبيق التيك توك، نظرا لحداثة الموضوع وعدم الاهتمام الكافي والوافي بمثل هاته المواضيع، وبغض النظر أن تطبيق التيك توك لازال محل جدل حول خوارزمياته وطبيعة المضامين التي يقدمها للمتابع.

[1] عقيل حسين عقيل، المرجع سبق ذكره، صـ23.

[2] عقيل حسين عقيل، المرجع نفسه ، صـ178.

الدراسة السابقة الأولى:

*عنوان الدراسة: أطروحة دكتوراه في علوم الإعلام والاتصال – للباحثة"حيمر سعيدة"– 2021–، بعنوان"أثر الترفيه الافتراضي على المراهقين"– دراسة ميدانية على عينة من المراهقين في ولاية المسيلة.

*التساؤل الرئيسي: ماهو أثر الترفيه باستخدام مواقع التواصل الاجتماعي على قيم وسلوكيات المراهق الجزائري؟

*التساؤلات الفرعية:

1–ماهي مواقع التواصل الاجتماعي الأكثر استخداما للترفيه لدى المراهق في المسيلة؟

2–ماهي دوافع المراهق الجزائري للاقبال على مواقع التواصل الاجتماعي من أجل الترفيه؟

3–ماهي عادات وأنماط الترفيه باستخدام مواقع التواصل الاجتماعي لدى المراهق الجزائري؟

4–ماهي الاشباعات المحققة من الترفيه باستخدام مواقع التواصل الاجتماعي؟

5–ماهي الآثار النفسية والاجتماعية لهذا النوع من الترفيه على شخصية المراهق؟

6–ماهو أثر الترفيه باستخدام مواقع التواصل الاجتماعي على القيم الدينية للمراهق الجزائري؟

*منهج الدراسة وأدواتها: استخدمت الباحثة المنهج المسحي التحليلي الأثنوغرافي، وكما اعتمدت على عدة أدوات لجمع البيانات كأداة الاستبيان لجمع البيانات والملاحظة والمقابلة.

*نتائج الدراسة:

–الفيسبوك الموقع الاكثر استخداما من طرف المبحوثين المراهقون بنسبة 100٪كونه وسيلة فردية ترفيهية، ومدة استخدامهم فاقت أكثر من 3 ساعات، ويليه موقع اليوتيوب كونه موقع رئيسي يستخدمونه دائما ولمدة أكثر من ثلاث ساعات وستخدم بنسبة كبيرة للترفيه، وتويتر موقع ثانوي لا يحظى باهتمام المبحوثين واكثر استخداماته من أجل معرفة الأخبار.

-دوافع استخدام المراهقين لهذه المواقع يرجع بالأساس للفراغ وعدم توفر أماكن ترفيهية في الواقع، بالاضافة أن الشريحة الأكثر استخداما لمواقع التواصل الاجتماعي هي الفئة العمرية من 19-21 سنة.

-أظهرت النتائج ان تأثير الترفيه عبر مواقع التواصل الاجتماعي إيجابي بنسبة كبيرة، وكما أن الترفيه الافتراضي له تأثيرا سلبيا على علاقاتهم الاجتماعية.

التعقيب على الدراسة السابقة الأولى:

أوجه التشابه:

*متغيرات الدراسة: التشابه في المتغير المستقل: الترفيه الافتراضي.

*الهدف: تشابه الهدف في معرفة أثر الترفيه لمواقع التواصل الاجتماعي على قيم وسلوكيات المتابع، وأيضا التعرف على أنماط الترفيه الافتراضي، وكذلك الدوافع التي تجعل المتابعين يستخدمون مواقع التواصل الاجتماعي للترفيه، ورصد انعكاسات الترفيه عبر مواقع التواصل الاجتماعي على المتابعين.

*المنهج: تشابه في نوع المنهج: منهج المسح.

*الأدوات المستخدمة: تشابه في أداة استمارة الاستبيان.

أوجه الاختلاف:

*متغيرات الدراسة: الاختلاف في المتغير التابع (المراهقين) فالباحثة هنا درست فئة المراهقين، أما في دراستنا المتابعين بصفة عامة، واختلفت ايضاً مع دراستنا من ناحية مواقع التواصل الاجتماعي، فالباحثة اعتمدت على 3 مواقع هي، اليوتيوب، الفايسبوك وتويتر، في حين دراستنا قمنا بتحديد موقع واحد فقط وهو التيك توك.

*المنهج: دراسة حيمر اعتمدت على أكثر من منهج واحد، المنهج المسحي التحليلي الاثنوغرافي، أما دراستنا اعتمدت على منهج واحد فقط، وهو المنهج المسحي.

*الأدوات المستخدمة: دراسة حيمر اعتمدت على أكثر من اداة واحدة، وتمثلت في المقابلة، الملاحظة والاستبيان، عكس دراستنا اعتمدنا فيها على أداة واحدة فقط بنوعيها، وهي الاستمارة الورقية والإلكترونية.

الدراسة السابقة الثانية:

*عنوان الدراسة: أطروحة دكتوراه للطور الثالث في علوم الإعلام والاتصال – للباحث رياض زروقي –2020|2021 –"الاستخدامات الترفيهية في شبكات التواصل الاجتماعي – دراسة ميدانية على عينة من مستخدمي الفايسبوك – طلبة جامعة محمد خيضر بسكرة أنموذجا"– تحت اشراف: أ.د.عبيدة صبطي.

*التساؤل الرئيسي: ما فعالية استخدام شبكات التواصل –الاجتماعي في تلبية الحاجات الترفيهية لطلبة جامعة محمد خيضر –بسكرة–؟

*فرضيات الدراسة:

*الفرضية الأولى: –طلبة جامعة محمد خيصر بسكرة يمكنهم تحديد دوافع وحاجيات تعرضهم لشبكات التواصل الاجتماعي وتلبيتها.

*الفرضية الثانية: –وجود مصادر اعلامية أخرئ تحدد اختيارات المضامين الترفيهية لطلبة جامعة محمد خيضر –بسكرة–.

*الفرضية الثالثة: –المعايير الثقافية والاجتماعية لطلبة جامعة بسكرة لها تأثير علئ استخدام المضامين الترفيهية عبر شبكات التواصل الاجتماعي.

*منهج الدراسة وأدواتها: الدراسة استعانت بنظريات مؤطرة كالنظرية الوظيفية ونظرية الاستخدامات والاشباعات ونظرية التلاقي والدمج، حيث استوجبت الاعتماد علئ أكثر من منهج واحد، منهج دراسة جمهور وسائل الإعلام كفرع من فروع منهج المسح الاجتماعي كمقاربة كمية، وبالمقابل منهج النتنوغرافيا كمقاربة كيفية.وقد تم جمع البيانات لهاته الدراسة عن طريق أداة جمع البيانات استمارة الاستبيان والتجربة والمقابلة والملاحظة بالمشاركة.

*نتائج الدراسة على ضوء الفرضيات

-بالنسبة للفرضية الأولى: سمحت نتائج الدراسة الميدانية من التحقق من الفرضية الأولى، اذ يمكن اعتبار طلبة جامعة محمد خيضر جمهور نشط تتحكم الفروق الفردية الخاصة بهم في اختيار المضامين المشبعة لحاجاتهم الترفيهية.

-أما الفرضية الثانية: انطلاقا من نتائج الدراسة الميدانية، تم التحقق من الفرضية الثانية، والتي مفادها أن طلبة جامعة محمد خيضر يستخدمون بالخصوص الفيسبوك وبالعموم شبكات التواصل الاجتماعي وبشكل دائم لاشباع حاجياتهم من الترفيه رغم منافسة المصادر الإعلامية الأخرى لها.

-و أما بالنسبة للفرضية الثالثة: يعود التحفظ الملموس في تحقق الفرضية الثالثة إلى اقرار الطلبة بارضاء حاجياتهم من الترفيه بمضامين قد لا يتقبلها المجتمع وبغض النظر عن مصدرها المحلي أو الأجنبي.

-النتائج حسب نظرية الاستخدامات والاشباعات:

-بالنسبة للفرضية الأولى: من اجابات المبحوثين تم التحقق من الفرضية الأولى للدراسة والتي تنص على أن"طلبة جامعة محمد خيضر بسكرة لهم القدرة على تحديد دوافع تعرضهم وحاجاتهم عبر الفيسبوك، لذا فهم يختارون المضامين والوسائل المناسبة لاشباعها.

-أما الفرضية الثانية: الاستخدام الدائم لشبكات التواصل الاجتماعي من طرف طلبة جامعة محمد خيضر وذلك لاشباع حاجياتهم من الترفيه.

-أما الفرضية الثالثة: فقد أجمعت اجابات المبحوثين على أنه يصعب الاستدلال على المعايير الثقافية السائدة في المجتمع من خلال استخدام الطلبة لشبكات التواصل الاجتماعي ولا حتى من خلال محتوى الرسائل فقط.

-النتائج حسب نظرية القيمية الحتمية:

-توصل الباحث إلى تفاوت في درجة الأهمية بين الأبعاد السبعة للقيمة، فاذا كان لكل من الأبعاد الخمسة التالية: البعد التواصلي، البعد النفسي، البعد الاجتماعي، البعد الجمالي والبعد الانساني أهمية عالية في اجابات المبحوثين، فان كل من البعدين الايماني والتربوي لم يحظيا بنفس الأهمية العالية، بل اقتصرت أهميتهما في المستوى المتوسط.

التعقيب على الدراسة السابقة الثانية:

أوجه التشابه:

*المتغيرات: تتشابه دراستنا مع دراسة زروقي في المتغير المستقل: المضامين الترفيهية.

*الهدف: تشابه الهدف في معرفة طبيعة المضامين الترفيهية المنتجة، بما أن المضامين ترفيهية حاملة لرسائل محددة مسبقا، ودراسة أثر هذه الرسائل على المتلقي.

*المنهج: تشابه الدراستين في نوع المنهج، بما أن موضوع الدراستين يختص بمجال الميديا الجديدة"الترفيه في شبكات التواصل الاجتماعي"، بمعنى أن المنهج المعتمد في الدراستين هو منهج مسح جمهور وسائل الإعلام كفرع من فروع منهج المسح الاجتماعي.

*الأدوات المستخدمة: في كلتا الدراستين ستقوم بمسح الجمهور ومنه يتطلب على استخدام أداة استمارة الاستبيان لجمع البيانات من عينة مجتمع البحث، باعتبار هذه الأداة الأنسب حسب طبيعة الدراستين.

*مجتمع البحث: تشابهت الدراستين من ناحية المبحوثين، حيث تم الاعتماد على مستهلكي المضامين الترفيهية عبر الشبكات الاجتماعية.

أوجه الاختلاف:

*متغيرات الدراسة: تختلف كلتا الدراستين في المتغير الثاني التابع، ففي دراسة رياض زروقي شبكات التواصل الاجتماعي -الفايسبوك-، أما في دراستنا شبكات التواصل الاجتماعي -التيك توك-.

*الهدف: دراستنا تسعى لمعرفة عادات وأنماط ودوافع استخدام تطبيق التيك توك، أما دراسة زروقي فتسعى لفهم دور الشبكات الاجتماعية في تلبية الحاجات الترفيهية للجمهور.

*المنهج: دراسة زروقي اعتمدت على أكثر من منهج واحد، أما دراستنا فاعتمدت على منهج واحد فقط.

*الأدوات المستخدمة: دراسة زروقي اعتمدت على أكثر من أداة واحدة، عكس دراستنا اعتمدنا فقط على أداة واحدة، وهي الاستبيان الإلكتروني.

الفصل الثاني :

الإطار النظري للدراسة

تمهيد.

أولا :مفهوم الترفيه بين وسائل الإعلام التقليدية وشبكات التواصل الاجتماعي.

1 – مفهوم الترفيه في وسائل الإعلام التقليدية (الصحافة المكتوبة – الاذاعة – السينما – التلفزيون).

2 – مفهوم الترفيه في شبكات التواصل الاجتماعي.

ثانيا :تطبيق التيك توك :تطوره ووظائفه الترفيهية.

1 – تعريف تطبيق التيك توك.

2 – نشأة تطبيق التيك توك وتطوره.

3 – الترفيه عبر تطبيق التيك توك.

4 – موقف الدولة الجزائرية من تطبيق التيك توك.

خلاصة.

تـمـهـيـد:

يعتبر مفهوم الترفيه من المفاهيم التي تطورت مع تطور الزمن، حيث تطور مصطلح الترفيه صاحب تطور وسائل الإعلام من التقليدية إلى الحديثة، حيث أن مفهوم الترفيه في وسائل الإعلام التقليدية بدأ مع الصحافة المكتوبة ثم انتقل إلى الاذاعة ومن ثم إلى السينما ومنه إلى التلفزيون، فكل وسيلة تحمل مفهوم معين للترفيه.

ومع التغيرات التكنولوجية والتقنية ظهر مفهوم جديد للترفيه يعرف بالترفيه الافتراضي، خاصة عبر مواقع التواصل الاجتماعي، وبالتالي التعرض للمضامين الترفيهية المختلفة، خاصة على تطبيق التيك توك، الذي اكتسح العالم في السنوات الأخيرة نظرا لتصدره في قائمة أهم التطبيقات الأعلى تنزيلا، حيث يتعرض المستخدم للمضامين الترفيهية عبر تطبيق التيك توك نظرا لسهولته ومرونته في عرض الفيديوهات القصيرة المتنوعة والشاملة لشتى المجالات للترويج عن النفس، وفي هذا الفصل سنتطرق إلى مفهوم الترفيه بين وسائل الإعلام التقليدية والحديثة، ونعرض بطاقة تقنية لتطبيق التيك توك.

أولا: مفهوم الترفيه بين وسائل الإعلام التقليدية وشبكات التواصل الاجتماعي.

1.مفهوم الترفيه بين وسائل الإعلام التقليدية:

1.1.الترفيه في الصحافة المكتوبة :لقد تطور مفهوم الترفيه عبر مختلف الوسائل الإعلامية التقليدية، ليتغير هذا المفهوم عبر كل وسيلة وما تحمله من مضامين ترفيهية متنوعة، وبداية ظهر الترفيه في الصحافة المكتوبة، حيث احتل الترفيه مكانة هامة في الصحافة المكتوبة بغض النظر عن دورها الأساسي –الإخبار.–

وتتجلى مكانته بوضوح في الصحافة الشعبية، حينما اخترع الصحفيون عالما من الحقائق لارضاء حاجيات الفرح لدى القراء، والجانب الاقتصادي لعب دورا هاما في تطور الترفيه عبر الصحافة المكتوبة، اذ أخذ مصطلح "صحافة السوق "مجموعة متنوعة من الدلالات، فالبعض يرون انه وسيلة للسعي وراء الأرباح، حيث أن المنظمات الاخبارية في الأسواق ستنتج تلقائيا معلومات موجهة للترفيه على حساب الأخبار الجادة وأن الرد على ظروف السوق سيؤثر على المنظمات الاخبارية لدمج أكبر حيز من الترفيه في أقسام الاعلانات والأخبار[1].

يرى عالم الاجتماع روبرت بارك أن حقيقة الشكل الحديث للصحف يعود إلى ما اكتشفته مجموعة من الناشرين منذ النصف الأول من القرن 19، أن الناس يفضلون الأخبار على مقالات الرأي والترفيه على التثقيف.وفي نفس السياق القارئ يعتبر قراءة الصحيفة هواية في حد ذاتها، اذ أنه لا يسعى فقط للترفيه بمضامينها، وبل أيضا في طريقة اخراجها وتقديم هذه المضامين وذلك لتلبية حاجياته، ولهذا فالقائمين على الصحيفة يراعوا كتابة المقالات بطريقة ممتعة وهيكلة النصوص بأسلوب جذاب يستقطب انتباه القراء دون الاخلال بجدية المضامين.

[1] رياض زروقي، **الاستخدامات الترفيهية في شبكات التواصل الاجتماعي**، أطروحة دكتوراه، تخصص :علوم الإعلام والاتصال، قسم العلوم الانسانية، كلية العلوم الانسانية والاجتماعية، جامعة محمد خيضر، بسكرة،2021|2020 ، صـ121.

وأصحاب الريادة في فن العرض هم المجلات والصحف الأسبوعية والتي عمدت إلى انشاء صفحات غير مكتظة بالمحتويات واستخدام الصور الملونة الكبيرة والعناوين الجذابة ...الخ.وذكر عالم الاجتماع الفرنسي جان ستويتزل أن المكانة الكبيرة المخصصة في الجرائد والمجلات والمعالجة القصصية المخصصة لها هي عملية مناسبة لتلبية الحاجيات الترفيهية للقارئ، وهذا ما يفسر الاهتمام المتزايد للصحف والمجلات بالوظيفة الترفيهية، والتي جنت أموالا طائلة من جراء الترفيه[1].

2.1.الترفيه في الاذاعة :بعد الصحافة المكتوبة، انتقل الترفيه إلى الاذاعة، حيث تغير مفهوم الترفيه مع تغير طبيعة الجماهير، ففي الصحافة المكتوبة يتعرض لها جمهور قراء، وأما في الاذاعة يتعرض لها جمهور مستمعين، وهذا ما جعل الترفيه يأخذ الأولوية في الاذاعة، وبالتالي تصبح وظيفة الترفيه احدى الوظائف الأربعة الأساسية للاذاعة –الاخبار، التعليم، التثقيف والترفيه – والواجب وضعها من أولويات برامج البث الاذاعي، حفاظا على ثقافة وتراث المجتمعات والجاليات.ومن هنا نستنتج أن هدف الوظيفة الترفيهية لا يقتصر في التسلية فقط، بل يتعداه إلى المحافظة على ثقافات الأمم والمجتمعات، كما يمكن استخلاص تأطير المضامين الترفيهية أنها ذات أهداف مسطرة.

وبالعودة إلى نوع المضامين الترفيهية المستخدمة في الاذاعة، نجد أن الموسيقى قد أخذت حصة كبيرة كمادة ترفيهية تلبي رغبات الجمهور في الحجم الساعي للبرامج المذاعة، غير أن هذا الاعتقاد سرعان ما تغير حيث اكتشف القائمون على العمل الاذاعي أن هناك مواد أخرى تلبي تلك الرغبات الترفيهية على غرار المسرحيات والمسلسلات الاذاعية، المسابقات الثقافية والألعاب.

والنقلة التكنولوجية التي عرفها العالم في بداية القرن 21 وما تبعها من تطور هائل للاذاعة عززت هذا الاعتقاد، أين أتاحت الاذاعة للمستمعين فرصة عرض مواهبهم في الشعر، الغناء، الموسيقى، القصة القصيرة والتقليد، أو أن ينتج المستمع الفقرات الاذاعية

[1] رياض زروقي، المرجع السابق، صـ121.

بنفسه، وكذلك عرض انتاج الطلاب بكليات وأقسام الإعلام بالجامعات، وعرض مشكلات بعض المستمعين في قالب درامي جذاب.وهذا ما أدى إلى زيادة مدة برامج الترفيه وتنوع أشكالها استجابة للنمو الهائل لوسائل الترفيه عالميا، واستطاعت الاذاعات الحديثة أن تقدم عددا كبيرا من البرامج المتنوعة والمحطات المختلفة حتى أصبح أمام المستمع مجالا واسعا للانتقاء والاختيار، وفقا لحالته المزاجية، فأساسه الأخبار الجادة والتعليقات السياسية والبرامج الخفيفة والموسيقى والأناشيد والتمثيليات والندوات والأغاني وغيرها.

3.1.الترفيه في السينما: ومع تطور الوسائل الإعلامية، ظهرت السينما، فتغير الجمهور المتعطش للترفيه، فأصبح جمهور مشاهدا ومستمعا للمضمون الترفيهي وتلبية حاجياته الترفيهية بشكل أفضل، حيث تم عرض أول فيلم للأخوين لوميير (أوغيست ولويس) في باريس في 22 مارس 1895، وربما كان هذا أول عرض علني للصور المتحركة بعد تجربة لاناماس في نيويورك في 21 أفريل 1895[1].

وفي وقت لاحق، صنع الأخوان لوميير عددا من الأفلام الأخرى طولها حوالي دقيقة تقريبا، هذا ما يؤكد دور الترفيه في السينما وأنه من استخداماتها الأولى، اذ تعد السينما من مصادر الترفيه الرئيسية في معظم دول العالم، إلى جانب دورها الثقافي والتنويري، واسهاماتهما في مناقشة قضايا المجتمع، وبهدف التخلص من احتكار شركة الأخوين لوميير، أسس توماس اديسون شركة هوليود للصناعة السينمائية بموجب براءة اختراعه ببناء العديد من الأستوديوهات والمخابر، مغتنمة بذلك كساد السينما الأوروبية بسبب الحرب العالمية الأولى، حيث تم انشاء أكبر شركات الانتاج العالمية على غرار فوكس للقرن العشرين Fox for the 20th century، مترو جولدوين ماير Metro Goldwyn Meyer، بارامون Paramon، الاخوة وارتر Warmer Brothers، يونيفيرسال Universal، والت ديزني Walt Disney وكولومبيا Columbia، وكل هذه الشركات وضعت الترفيه في السينما من أولوياتها.

[1] رياض زروقي، المرجع السابق، صـ122.

كما عمدت على ربط الترفيه بنجوم السينما من خلال الكوميديا، الغناء والرقص وأفلام الحركة الأكشن، وأشهر هؤلاء النجوم نجد الكوميدي الانجليزي ومخرج أفلام صامتة شارلي شابلن، والذي يوصف بأنه عبقري السينما الصامتة، كما تأسست شركات عالمية أخرى مختصة في انتاج الأفلام السينمائية على غرار السينما الهندية المعروفة باسم بوليوود، والتي رأت النور سنة 1899 من خلال تصوير المخرج ساخارام باتافدراك لفيلم المصارعون.

ونجد أيضا السينما العربية خاصة المصرية منها السينما التركية، الفرنسية... وغيرها، وكلهم وضعوا الترفيه في صلب انتاجاتهم، والوافد الجديد في مجال صناعة الترفيه عبر السينما في العربية السعودية التي دعمت صناعة الترفيه في السينما من خلال معرض شباب الأعمال التاسع بجدة في بداية عام 2018، والذي شهد مشاركة العديد من القائمين على صناعة السينما ومنتجيها ودعم صناعة الترفيه، وتمكين القطاع الخاص لتقديم برامج ذات قيمة عالية ومتنوعة تواكب أبرز ما توصلت له هذه الصناعة عالميا وبشكل يوافق قيم وثوابت الإسلام.[1]

4.1.الترفيه في التلفزيون: ان أكبر وسيلة اعلامية ساهمت في ابراز وتطوير الوظيفة الإعلامية للترفيه هو التلفزيون، حيث نجد بعض الباحثين في مجال الإعلام جعلوا من التلفزيون الوسيلة الاولى للترفيه كدور أساسي، بل يقرون ضرورته.لذا فقد عمد القائمون على البرامج التلفزيونية على تسلية الجماهير قصد احتواء عوامل التوتر الاجتماعي وتفريغها، وتوفير الاستمتاع والاسترخاء والراحة النفسية والمساعدة في الابتعاد عن المشكلات اليومية وتمضية وقت الفراغ، ولهذا استوجب الأمر الأخذ بعين الاعتبار اهتمامات الجمهور وميولاتهم، والعمل على تجسيدها في مختلف البرامج التلفزيونية كالمسلسلات، الغناء، الموسيقى والألعاب الرياضية، ومن ثمة تحقيق الشعور بالمتعة وتلبية حاجات المجتمع، فضلا عن قدرتها على تعزيز السلوك والأفكار الاجتماعية ومحاربة السلبية من خلال معالجتها بالأسلوب الفني.

[1] رياض زروقي، المرجع السابق، صـ123-124.

ولا يعني ذلك تحويل البرامج الثقافية والاجتماعية والسياسية إلى برامج فكاهية، فللفكاهة والفن برامجها الخاصة، بل المقصود هو استغلال الترفيه لابعاد الملل عن الجمهور في هذه البرامج، التي تمتاز بالجدية المفرطة، اضافة إلى أن الترفيه يعزز قدرة المادة الإعلامية على احداث الجذب وتفعيل الاهتمام تجاه مضامينها، لكن من الضروري الاهتمام بالترفيه الهادف، الا أن الناس يميلون إلى الترفيه للاستراحة من مشكلات الحياة وصعوباتها.

ومن هنا استلزم الأمر ايجاد تكامل تام بين طبيعة الترفيه وقدرات التلفزيون، وتصور الترفيه باعتباره طبيعة وشكلا عاما خفيا لوسائل الاتصال، عوضا عن تصوره قطاعا متخصصا بها.هذا ما يقودنا إلى التبصر في أبعاد الترفيه القيمية، والتي وان كانت ترتكز أساسا على عادات وتقاليد المجتمع في بيئته الجغرافية، فان التلفزيون لا يقر بهذه الحدود بل أمسى العامل الرئيسي المؤثر في تغيير هذه القيم في المجتمعات[1].

2 .مفهوم الترفيه في شبكات التواصل الاجتماعي:

مع ظهور الانترنيت ومع التطورات التقنية والتكنولوجية الحديثة تغير مفهوم الترفيه بنسبة 360°، بظهور مواقع وتطبيقات ومنصات تتميز بالتفاعلية والآنية، مما تسمح للجمهور بالتفاعل مع المضامين الترفيهية بصورة مباشرة.

وتحول مفهوم الترفيه التقليدي إلى الترفيه الافتراضي، حيث بدأت ظاهرة الترفيه الافتراضي منذ تم تطوير أجهزة الحواسيب في السبعينات من القرن الماضي، عبر أشكال الكترونية أكثر بساطة وسرعان ما وقعت قفزات سريعة في التكنولوجيا فشاعت الألعاب الإلكترونية وافتتحت لها صالات مخصصة، ثم شهدت نقلة نوعية كبيرة مع ظهور التكنولوجيا الرقمية مما أتاح هذه الألعاب عبر شاشة التلفاز وشاشة الهاتف في الجيل الأول والثاني والهاتف الذكي الحالي، ثم راحت هذه الألعاب تتطور عبر تطوير التطبيقات وتعددها وحاول بعضها الدمج بين الافتراضي والواقع.

[1] رياض زروقي، المرجع السابق، صـ126.

وشكلت ظاهرة الترفيه أحد أهم افرازات ظهور الانترنت بوصفها تمثل نوعا جديدا من الوجود، ومنذ ظهور وسائل الإعلام الحديثة انقسم الواقع إلى وجود حقيقي تمثله تجربة الحياة المعاشة فعليا ووجود افتراضي تمثله تجربة ترفيهية في عالم افتراضي عن طريق الامكانيات التقنية، واتسم هذا الوجود الجديد بصفة الواقعية لأنه يطابق أو يشابه الوجود الحقيقي لتضيف الانترنت نوعا آخر من الوجود ما يسمى بالوجود الافتراضي.

كما تتسم وسائل التواصل الاجتماعي بخاصية التفاعلية وتبادل الحوار بين المرسل والمتلقي فمستخدمي المواقع الاجتماعية فاعلين على المواقع يستخدمونها لأجل اشباع حاجاتهم الترفيهية والثقافية...، من خلال تصفح مختلف المضامين، ولذلك فان الاستخدام يتمثل في اتجاهين أولهما طريقة التواصل مع الآخرين عبر تطبيقات المحادثة أو من خلال التفاعل المباشر عن طريق التعليق والنشر والاعجاب سواء كان ذلك تواصل لفظي أو غير لفظي، ثانيهما من خلال التصفح مباشر عبر المنصات الاجتماعية لتلبية حاجات مستهدفة، ولا تشمل التلميحات على محتوى التواصل فقط على هذا التحويل تضم أيضا اللغة الجانبية مثل الابتسامات وأيقونات العاطفة أو الأوجه التعبيرية والاختصارات بالاضافة إلى عوامل سياقية مثل المحاكاة الساخرة والبرامج الاخبارية المصطنعة، فالمتابع أو المستخدم أو المتصفح للمضامين الترفيهية عبر مواقع التواصل الاجتماعي تساعده في شغل أوقات الفراغ بصورة تساعد في تثبيت أو تعديل أو تغيير السلوك لدى المستخدمين، من خلال التعرض لجوانبه النفسية والاجتماعية والروحية والسلوكية والعقلية، واستغلالها بالتصفح للأنشطة الترفيهية المختلفة بتحقيق ميولهم وذواتهم وتشبع بعض حاجاتهم الذاتية الترفيهية.[1]

[1] حيمر سعيدة، **الآثار النفسية والاجتماعية للترفيه الافتراضي لدى عينة من المراهقين الجزائريين :دراسة اثنوغرافية**، مجلة دراسات انسانية واجتماعية، المجلد 11، العدد 1، جامعة وهران 2، 2022 ، صـ162-163.

ثانيا: تطبيق التيك توك: نشأته ووظائفه الترفيهية.

1. تعريف تطبيق التيك توك:

تطبيق التيك توك، هو من أكثر التطبيقات استخداما في الآونة الأخيرة، لأنه مليء بالمضامين الترفيهية، حيث عرفه مجموعة من الكُتّاب بأنه تطبيق اجتماعي عبر الهواتف الذكية يقدم خدمة انشاء ورفع للفيديوهات القصيرة الابداعية المصاحبة للموسيقى تستهدف الشباب، ويعمل التطبيق من خلال اختيار وتسجيل ومشاركة الفيديوهات بين المستخدمين ومشاهدتها والتي مدتها 15 ثانية أو أكثر.[1]

2. نشأة وتطور تطبيق التيك توك:

في أوت 2014 قرر "أليكس زو" اطلاق تطبيق ميوزكلي Musical.ly بعد فشل التطبيق الأول الذي طرحه مع شريكه"لويس يانج"في الأسواق، والمتعلق بعرض فيديوهات تعليمية قصيرة لا تتجاوز 5 دقائق لقتل الملل عند الباحثين عن الدورات التعليمية المتخصصة على الخط on-line، ما يتيح لهم فرصة أكبر للتعلم والاستفادة من المحتوى المرئي المعروض، لأن طول الفيديو التعليمي يصيب الأغلبية بالملل، وبالتالي الانصراف عن المحتوى رغم ذلك.

إلا أن التطبيق ومنذ اليوم الأول من طرحه كان مصيره الفشل، فكان البديل تحويل الفكرة من فيديوهات للتعليم إلى الرقص، وتأدية مقاطع بلاي باكPlay-back ، لكونهما في مأزق حيث يدينان 250 ألف دولار للمستثمرين الذين تبنوا فكرتهما، ولم يتبق معهما سوى 8% منها لأن تصوير محتوى تعليمي أمر مكلف، على حد تصريح "زو" وقتها، وقد نجح الأمر، وحاز ميوزكلي على شهرة عالمية وانتشار واسع.

---

[1] مها محمد فتحي، **تأثير تعرض الشباب لفيديوهات التيك توك عبر هواتفهم الذكية على ادراكهم للقيم الاجتماعية في المجتمع**، المجلد 20 – العدد 3 – الجزء الأول،2021 ، صـ388.

و في سبتمبر 2016 أطلق الصيني تسانغ يمينغ تطبيقا جديدا أسماه TikTok يقوم على فكرة ميوزكلي، الذي نجح في جذب المراهقين لمدة عامين متتالين، وحسب تقرير نشره موقع i news البريطاني حينها فان مستخدمي تطبيق ميوزكلي انتقلوا بحساباتهم عليه إلى تيك توك دون حاجة إلى انشاء حساب جديد، والسبب أن أليكس زو صاحب ميوزكلي هو نفسه نائب المدير التنفيذي لتطبيق تيك توك.

واستمر كلا التطبيقين في النجاح كل على حدى، الا أن تيك توك كان الأكثر نجاحا وانتشارا خاصة في 2018، حيث أكدت احصائيات شركة سنسر ناوور للبحوث في السوق، أن التطبيق تم تحميله أكثر من 45.8 مليون مرة في الربع الأول من العام الجاري، وتم تداوله في 150 دولة ومنطقة في العالم، وتصدره قائمة الأكثر تحميلا على المتاجر الإلكترونية، أكثر من فيس بوك، وتويتر، وانستغرام.

كما ذكرت شركة البحوث أنه تم استخدامه في الصين في 2018 فقط من قبل 150 مليون مستخدما، واتسعت دائرته ليصل إلى مناطق جديدة منها كامبوديا واندونيسيا واليابان وماليزيا وتايلاند وفيتنام...، وبالطبع الشرق الأوسط، لينفذ صاحبي ميوزكلي، وتيك توك قرارهما باختفاء الأول لصالح الثاني صبيحة يوم 02 أوت 2018، حيث استيقظ مستخدمي ميوزكلي ليجدوا أنفسهم دون سابق انذار على تطبيق تيك توك، بسبب ضم العلامتين التجاريتين تحت اسم واحد وتطبيق واحد، ووصل عدد مستخدميه إلى 500 مليون مستخدم شهريا[1].

وطبقا لاحصائيات موقع Statista، وصل مستخدمي تطبيق تيك توك إلى 500 مليون حول العالم، ويستخدمه في الهند 120 مليون تقريبا، وفي أمريكا 120 مليونا، وتركيا 24 مليونا، وفي السعودية 10 ملايين، ومصر 8 ملايين وتقف شركة Bytedance الصينية وراء تطبيق تيك توك، بحيث أصبح هذا التطبيق يزاحم الشبكات الاجتماعية الأخرى

[1] محمد زكرياء خراب، **ثقافة استخدام واستهلاك الشباب الجزائري لتطبيق"تيك توك :"رؤية نقدية**، المجلة الجزائرية لبحوث الإعلام والرأي العام، المجلد 2، العدد 2، جامعة الجزائر 3، 2019، صـ451-452.

كالسناب شات والفيس بوك وغيرها، وقد أصبح هذا التطبيق، منصة لعرض الفيديوهات الموسيقية الشخصية حتى في الأوساط الرسمية، ابداع لا يتعدى الا رقصات ولقطات مضحكة، خاصة وما يفره الموقع من امكانية احداث الشهرة، فمن خلاله لم تعد الشهرة حكرا على نجوم الفن أو الرياضة أو الشخصيات البارزة فقط، بل أصبح التطبيق فرصة لمحبي الشهرة[1].

3. الترفيه عبر تطبيق التيك توك:

بإمكانMuser أو الملهم في 60 ثانية أو أكثر على تطبيق تيك توك أن يعبر عن نفسه في فيديو قصير يشاهده الـFans أي المعجبون أو الجمهور المتابع له، الذين كلما زاد عددهم باتت فرصته في الحصول على الـCrown أقرب، ليصبح حسابه Verified أي موثق على التطبيق، ويصبح من المشاهير، مثله مثل الفنانين المشهورين على مواقع التواصل الاجتماعي التي باتت تقليدية مؤخرا، وفكرة تيك توك هي اتاحة مقاطع صوتية لمسلسلات وأفلام ومسرحيات مصرية وعربية وأجنبية، بالاضافة للأغاني والموسيقى التصويرية، ما يغطي كافة تفضيلات المستخدمين.

وبمجرد تحميل التطبيق وتسجيل الدخول باستخدام حساب جديد، أو باستغلال حسابات فيس بوك أو تويتر يمكن للمستخدم أو الـMuser بلغة تيك توك، أن يتعلم من خلال الايموجي emojis المتواجدة للتدريب على حركات الوجه، والتعبير بها عن حالته أو حالة المقطع الجاهز المتوفر في مكتبة التطبيق، وبالتالي نشر الفيديو لجمهوره الذي يقيمه بإعجابLike أو عدم الإعجابdisLike ، ما يرفع تقييمه، أو يحبطه في سباق شرس

[1] بن طيفور مصطفى، **راهن الهوية الثقافية في زمن العولمة –دراسة تحليلية للعلاقة بين الشباب والثقافة الإلكترونية الجديدة في الفضاء السيبراني الجديد**، مجلة الرسالة للدراسات والبحوث الانسانية، المجلد 4 – العدد 2، جامعة الملك عبد العزيز، جدة)المملكة العربية السعودية(، جوان 2019، صـ173.

ليس له قيود أو حدود، في مجتمع من المستخدمين، ليس لديهم رقيب يخبرهم أن ما يفعلونه صواب أو خطأ[1].

و يتيح تطبيق تيك توك العديد من المميزات للمستخدم ومنها :

*انشاء حساب تيك توك :بعد تنزيل تطبيق تيك توك من متاجر التطبيقات على الأجهزة، ويمكن البدء فوراً في تصفح مقاطع الفيديو التي قام الآخرون بنشرها، ومع ذلك لتحميل مقاطع فيديو، يستوجب انشاء حساب جديدٍ في تيك توك، وذلك عن طريق الضغط على Me في أسفل التطبيق ثمّ الضغط على زر Signup واتباع الخطوات.

*انشاء فيديو"تيك توك :"انشاء مقطع فيديو تك توك بالضغط باستمرار على زر تسجيل Record)) أو استخدام ميزة العد التنازلي لجعل التسجيل أسهل، وبداية عملية تسجيل الفيديو بالمدة المحددة بدون ابقاء الضغط على أي زر.

يبلغ الحدّ الأقصى لطول مقاطع فيديو تيك تيوك 15 ثانية، ولكن يمكن ربط مقاطع متعددة معاً لمدة 60 ثانية من اجمالي التسجيل.

*اضافة فلاتر وتأثيرات إلى فيديو"تيك توك :"يمكن إضافة مرشحات فيديو فلاتر ممتعة ومؤثرات خاصة في الوقت الفعلي أو بعد تسجيل مقطع فيديو لجعله أكثر جاذبية وتسلية.

*اضافة الموسيقى إلى مقاطع فيديو"تيك توك :"يحتوي"تيك توك"على مكتبة واسعة من المقاطع الصوتيّة لاستخدامها في مقاطع الفيديو التي يقوم المستخدم بانشائها، أي اضافة الموسيقى والأصوات المناسبة على مقاطع الفيديو المسجلة.

كما يمكن اجراء بث مباشر على تك توك للظهور بشكل مباشر عبر الفيديو في الوقت الفعلي إلى المتابعين.

*انشاء مقاطع فيديو"دويتو–ثنائي :"**Duet**لانشاء أداء في تيك توك باستخدام ميزة"الأداء الثنائي(TikTok Duet)"، حتى لو كان المستخدمين في أماكن مختلفة.وذلك لتصوير ردّ فعلٍ على فيديو آخر. ولتسجيل فيديو لشخصين يقومان بعمل غناء أغنية أو تمثيل مشهد

[1] محمد زكرياء خراب، المرجع السابق، صـ453.

من فيلمٍ مألوف في نفس الوقت، وما إلى ذلك. ويمكن أيضاً اكمال التحديات الممتعة التي ينشرها الآخرون باستخدام ميزة"دويتو(Duet)"، وتعمل ميزة الأداء الثنائي (TikTok Duet) فقط مع مقاطع الفيديو التي تبلغ مدتها 15 ثانية أو أقل، ويجب أن يكون للمستخدم حساب عام لاستخدام ميزة دويتوDuet)) في تيك توك [1].

4. موقف الدولة الجزائرية من تطبيق تيك توك :

اتخذت الدولة الجزائرية موقفا حول تطبيق التيك توك ومضامينه الترفيهية التي تمس جانب القيم للجمهور الجزائري، حيث بدا موقف الدولة من خلال المذكرة التي أصدرتها وزارة التربية والتعليم بتاريخ الاثنين 13 جانفي 2019 الحاملة لرقم 36 التي وقعها الأمين العام"عبد الحكيم بلعابد"، ووزعت على جميع المدارس للتحذير من استخدام الطلبة لتطبيق تيك توك، معتبرة اياه خطرا خاصة على القاصرين.

وعملت وزارة التعليم على عملية توعية لحماية القاصرين والشباب، حيث حثت الطلبة وأوليائهم في المذكرة على الوعي بالأخطار التي يمكن أن تنتج عن سوء استخدام التقنيات الرقمية بشكل عام والشبكات الاجتماعية على وجه الخصوص، اذ يمكن أن تكسبهم قيم وسلوكيات وتعرضهم لمواقف غير أخلاقية وغير صحيحة كالابتزاز والاستغلال من طرف مجهولين...، مرفقة هذه المذكرة بـ"دليل الممارسات الجيدة"على استخدام الشبكات الاجتماعية، وتم المطالبة بنشر هذا الدليل على نطاق واسع في البيئة المدرسية والعائلية [2].

[1] موقع annajah.net، ماهو برنامج تيك توك (Tik Tok)؟ وما أهم احصائياته وكيفية استخدامه؟، أطلع عليه يوم 23 مارس 2023، الساعة 16:00.

[2] محمد زكرياء خراب، المرجع سبق ذكره، صـ454.

خـلاصــة:

ومن خلال عرض هذا الفصل، يمكن تلخيصه على أن مفهوم الترفيه في وسائل الإعلام التقليدية يختلف عن الترفيه في شبكات التواصل الاجتماعي، فمفهوم الترفيه في الصحافة المكتوبة يظهر في الصحف على شكل صور وكتابات هزلية ونكت وكذا ألغاز للترفيه وتسلية الجمهور المهتم بدرجة اولى بالصحف، مما تلبي رغباته إلى جانب دورها في تزويده بالمعلومات والأخبار.

وأما في الاذاعة فنرى الترفيه من خلال البرامج الترفيهية التي تقدمها الهيئات الاذاعية وتتضمن البرامج الكوميدية والألعاب والمسابقات والأغاني والمسرحيات الاذاعية وذلك بالتركيز على المؤثرات الصوتية بدرجة كبيرة لكي تلامس خيال المستمع، و أيضا السينما كانت لها دور في الترفيه من خلال عرض الأفلام المختلفة، واذا ما انتقلنا إلى التلفزيون نرى أنه يمكن للمشاهدين الاستمتاع بالبرامج الترفيهية المتنوعة التي تقدمها القنوات التلفزيونية والتي تشمل البرامج الكوميدية والمسرحيات التلفزيونية وغيرها.

ومع ظهور الانترنت تغير مفهوم الترفيه مع ظهور شبكات التواصل الاجتماعي وذلك ما يعرف بالترفيه الافتراضي، حيث يمكن للمستخدمين الاستمتاع بالمحتوى الترفيهي المتنوع الذي يتم تداوله عبر مختلف التطبيقات والمنصات الرقمية، ويشمل الفيديوهات الكوميدية والألعاب والصور والنكت وغيرها...، ومن أبرز هذه التطبيقات نجد تطبيق التيك توك الذي يعتبر من أهم وسائل الترفيه الافتراضي الأعلى مشاهدة حاليا، وذلك نظرا لتنوع الفيديوهات التي يبثها التطبيق والتي تتصف بالمرونة وكذا تُمكن الافراد من تصوير واعداد مقاطع الفيديو بطريقة سهلة وبسيطة، وسرعة انتشارها بين المتابعين، فالمضامين الترفيهية التي يقدمها تطبيق التيك توك متنوعة ومختلفة تتمثل في ألعاب وتحديات ورقص وغيرها...، وبالتالي نجد أنها تلبي الحاجات الترفيهية المتنوعة لدى المستخدم أو المتابع لهاته المضامين.

الفصل الثالث :

الإطار التطبيقي للدراسة

أولا :تحليل وتفسير بيانات الدراسة الأولية.

1 – تحليل وتفسير عادات ودوافع استخدام المتابع لتطبيق التيك توك.

2 – تحليل وتفسير الانعكاسات المترتبة عن تعرض المتابع للمضامين الترفيهية عبر تطبيق التيك توك.

ثانيا :تحليل وتفسير بيانات الدراسة حسب متغيرات الدراسة.

ثالثا :عرض النتائج النهائية للدراسة.

1 – عرض النتائج العامة للدراسة.

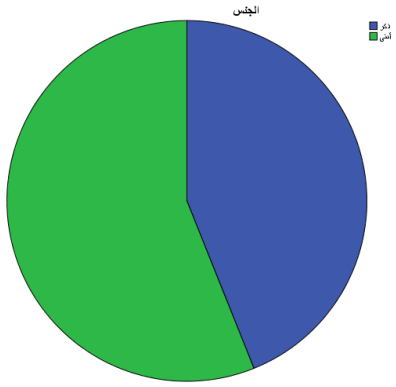
2 – التوصيات المقترحة.

أولا :تحليل وتفسير بيانات الدراسة الأولية.

بعد تناولنا الجانب النظري لموضوع بحثنا وتحديد الإجراءات المنهجية للدراسة التي ساعدتنا على القيام بالدراسة الميدانية، وبعد تحكيم أسئلة الاستمارة من طرف مجموعة من الأساتذة في ذات التخصص، قمنا بتفريغ البيانات التي تم جمعها من المبحوثين وتحويلها إلى جداول احصائية وتحليلية ببرنامج SPSS، من خلال عرض البيانات عن طريق أرقام ونسب مئوية، ويعتبر تحليل البيانات والتعليق عليها وتفسيرها مرحلة هامة في أي بحث علمي، للخروج في الأخير بنتائج واستنتاجات عامة للدراسة وتقديم مجموعة من التوصيات.

الجدول (1): توزيع المبحوثين حسب متغير الجنس :

الجنس	التكرار	النسبة
ذكر	47	43.9%
أنثى	60	56.1%
المجموع	107	100%



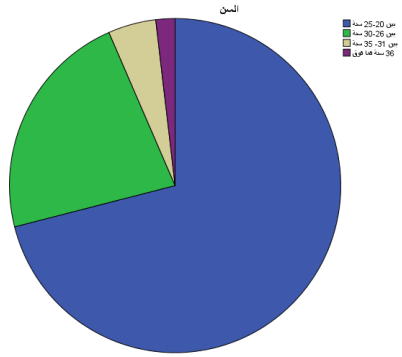
الشكل (1): توزيع المبحوثين حسب متغير الجنس.

كما تبين النتائج الموضحة، والتي توضح توزيع العينة حسب متغير السن، فالملاحظ أن عدد الاناث أكثر من عدد الذكور، حيث بلغ عدد الاناث 60 مفردة بمعدل نسبة قدرت بـ56.1%، بينما بلغ عدد الذكور 47 مفردة بمعدل نسبة قدرت بـ43.9%، ومنه نلاحظ أنه يوجد تقارب نسبي بين الجنسين.

وهذا يعتبر مؤشرا بأن الاناث يستخدمن تطبيق التيك توك ويتابعن مضامينه الترفيهية أكثر من الذكور.وذلك يعود لطبيعة المحتوى المقدم الذي يستهوي الاناث أكثر من الذكور من رقص وغناء وتقليد أصوات وغيرها.

الجدول (2) :توزيع المبحوثين حسب متغير السن :

السن	التكرار	النسبة
بين 20-25 سنة	76	71.0%
بين 26-30 سنة	24	22.4%
بين 30-35 سنة	5	4.7%
36 سنة فما فوق	2	1.9%
المجموع	107	100%

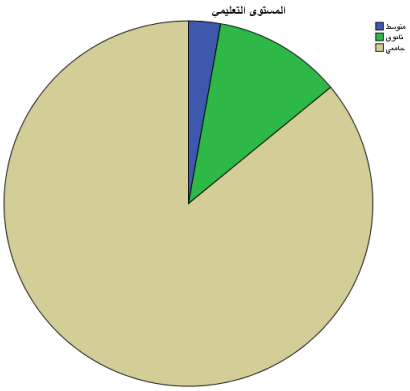


الشكل (2): توزيع المبحوثين حسب متغير السن.

وكما هو موضح في الجدول الذي يوضح توزيع المبحوثين حسب متغير السن، حيث نلاحظ أن الفئة العمرية بين 20-25 سنة هي الأكثر بنسبة قدرت بـ71% ما يعادل 76 مفردة، ثم تليها الفئة العمرية التي تتراوح بين 26-30 سنة بنسبة 22.4% ما يعادل 24 مفردة، وتليها الفئة العمرية من 30 إلى 36 سنة فما فوق باجمالي نسبة 6.6%، وهنا تتضح لنا أن الفئة العمرية التي تتراوح من 20 سنة إلى 30 سنة هم الفئة الأكثر استخداما لتطبيق التي توك ومتابعة لمضامينه الترفيهية، وهذا ما نراه في جل مواقع التواصل الاجتماعي، اذ تحتل فئة الشباب أغلبية نسبة المستخدمين له.

وهذا نتيجة أن الفئة العمرية بين 20-25 سنة هي أكثر الفئات استخداما لهذا التطبيق بسبب فضول التجريب ومعرفة الجديد في مجال صناعة المضامين وغيرها، أما بالنسبة لأقل النسب فقد كانت للفئة العمرية بين 30-35 وأكثر حيث أنها تعتبر أكثر الفئات العمرية نضجا بحيث يمكنهم التمييز بين ما هو مفيد وما هو سلبي.

الجدول (3) :توزيع المبحوثين حسب متغير المستوى التعليمي :		
المستوى التعليمي	التكرار	النسبة
متوسط	3	2.8%
ثانوي	12	11.2%
جامعي	92	86%
المجموع	107	100%



الشكل (3) :توزيع المبحوثين حسب متغير المستوى التعليمي.

توضح نتائج هذا الجدول توزيع العينة حسب متغير المستوى التعليمي، حيث بلغت نسبة المستوى الجامعي أكبر نسبة بـ86% ما يساوي 92 مفردة، ويليها المستوى الثانوي بنسبة 11.2% ما يساوي 12 مفردة، وثم المستوى المتوسط أقل نسبة بنسبة 2.8% ما يعادل 3 مفردة.

ويرجع سبب أن النسبة الغالبة هم الجامعيين كونهم الأكثر فئة من المبحوثين الذين تجاوبوا مع أسئلة الاستبيان والذين استطعنا الوصول اليهم بسهولة، وبسبب الضغوطات التي

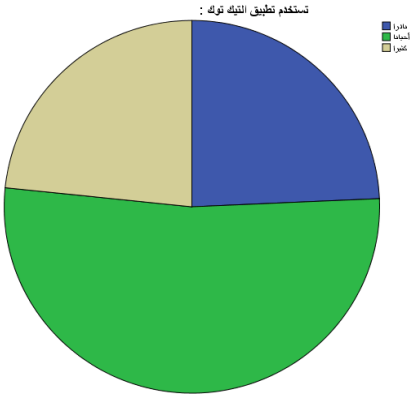
يعاني منها الطالب الجامعي من دراسة والمجهود العملي، يحاول الهروب من هذه الضغوطات إلى تطبيق التيك توك والمضامين الترفيهية المتنوعة التي يقدمها له التطبيق.

1 – تحليل وتفسير البيانات المتعلقة بأنماط ودوافع استخدام المتابع لتطبيق التيك توك.

أ – عادات وأنماط استخدام المتابع لتطبيق التيك توك.

الجدول (4) :توزيع المبحوثين حسب طبيعة استخدامهم لتطبيق التيك توك :

الاجابات	التكرار	النسبة
نادرا	26	24.3%
أحيانا	56	52.3%
كثيرا	25	23.4%
المجموع	107	100%



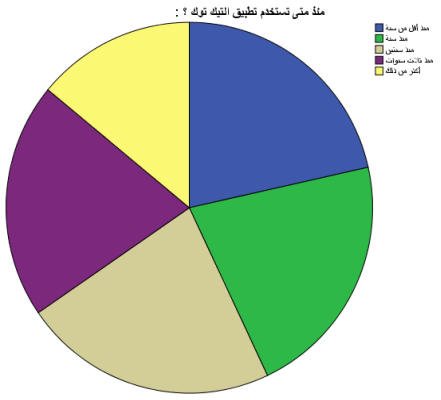
الشكل (4) :توزيع المبحوثين حسب طبيعة استخدامهم لتطبيق التيك توك.

يمثل هذا الجدول توزيع العينة حسب مدى استخدام تطبيق التيك توك، اذ أن النسبة الأعلى للمبحوثين الذين يستخدمون تطبيق التيك توك أحيانا بنسبة 52.3%، يليها نادرا من يستخدمون تطبيق التيك توك بنسبة 24.3%، وأدنى نسبة لمن يستخدمون تطبيق التيك توك كثيرا بنسبة 23.4%.

ويعود سبب اختيار المبحوثين إلى أنهم يشاهدون التيك توك أحيانا، باعتبار أن المبحوثين الأكثر تجاوبا هم الجامعيين، ومنه يتضح لنا أن الطالب الجامعي يشاهد المضامين الترفيهية عبر تطبيق التيك التوك في بعض الأحيان كونه منشغل بالدراسة ولا يجد الوقت لتصفح مضامين تطبيق التيك توك، ولكن يبقى على اطلاع دائم بتطبيق التيك توك ومضامينه، فهناك يجدون متنفسهم الوحيد أمام ضغوط الدراسة.

الجدول (5) :توزيع المبحوثين حسب منذ متى يستخدمون تطبيق التيك توك :

الاجابات	التكرار	النسبة
منذ أقل من سنة	23	21.5%
منذ سنة	23	21.5%
منذ سنتين	24	22.4%
منذ ثلاث سنوات	22	20.6%
أكثر من ذلك ...	15	14%
المجموع	107	100%

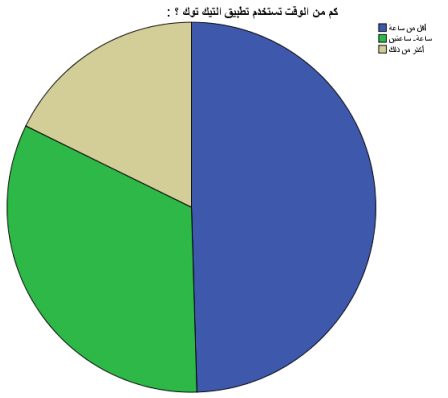


الشكل (5) :توزيع المبحوثين حسب منذ متى يستخدمون تطبيق التيك توك.

يوضح الجدول أعلاه توزيع العينة حسب منذ متى يستخدم المبحوثون لتطبيق التيك توك، فالنسب هنا تبدو متقاربة جدا، بحيث أن أعلى نسبة احتلها الذين يستخدمون تطبيق التيك توك منذ سنتين بنسبة 22.4%، ويليها الذين يستخدمون التطبيق منذ سنة بنسبة 21.5%، وأما النسبة الأدنى فتحصل عليها الذين يستخدمون تطبيق التيك توك منذ ثلاث سنوات وأكثر بنسبة اجمالية قدرت بـ34.6%.

نلاحظ أنه هناك تقارب شديد بين نسب منذ متى تستخدم تطبيق التيك توك، وهذا يدل على أن أغلب المبحوثين بدأوا استخدامهم لتطبيق التيك توك منذ أن بدأ بالانتشار والشهرة بين المستخدمين في العالم وذاع صيته بين مواقع التواصل الاجتماعي.

الجدول (6) :توزيع المبحوثين حسب كم من الوقت يستخدمون تطبيق التيك توك :		
الإجابات	التكرار	النسبة
أقل من ساعة	53	49.5%
ساعة – ساعتين	35	32.7%
أكثر من ذلك ...	19	17.8%
المجموع	107	100%



الشكل (6) :توزيع المبحوثين حسب كم من الوقت يستخدمون تطبيق التيك توك.

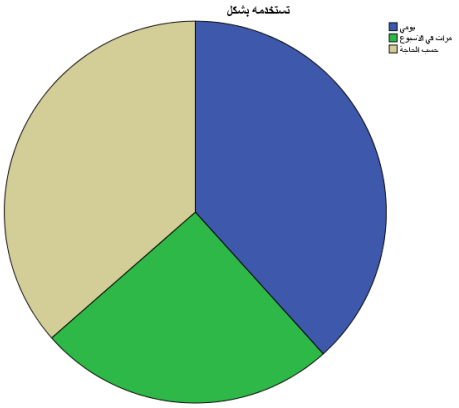
الجدول أعلاه يوضح توزيع المبحوثين حسب المدة التي تستغرقها العينة في استخدام تطبيق التيك توك، ويبدو أن أغلبيتهم يستغرقون في تصفحهم لمضامين تطبيق التيك توك أقل من ساعة بنسبة 49.5%، ثم تليها من ساعة إلى ساعتين بنسبة 32.7%، وأخيرا من يستخدم التطبيق أكثر من ذلك بلغوا نسبة 17.8%.

وبما أن الفئة الجامعيين الأكثر استخداما لتطبيق التيك توك، اذ أنه مع الالتزامات الدراسية يتصفحون التطبيق بين ساعة وساعتين على الأكثر، وكذلك من يتصفح مضامين تطبيق التيك توك الترفيهية أكثر من ساعتين، وهذا يعود إلى الرغبة في مواصلة مشاهدة الفيديوهات، وهذا راجع كذلك لطبيعة المحتوى المقدم في تلك الفيديوهات القصيرة

التي لا تشعر المتابع بالملل، بغض النظر عن للمتصفحين الجدد ورغبتهم في التعرف على كل محتويات التطبيق الترفيهية .

الجدول (7) :توزيع المبحوثين حسب تستخدم تطبيق التيك توك بشكل :

الاجابات	التكرار	النسبة
يومي	41	38.3%
مرات في الأسبوع	27	25.2%
حسب الحاجة	39	36.4%
المجموع	107	100%



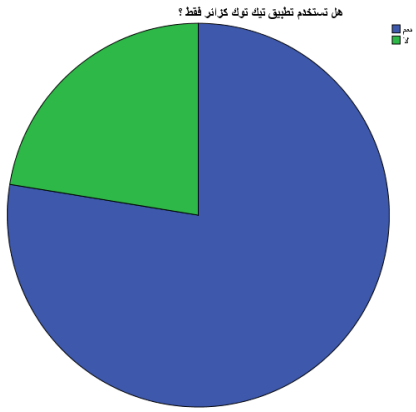
الشكل (7) :توزيع المبحوثين حسب تستخدم تطبيق التيك توك بشكل.

الجدول أعلاه يوضح توزيع العينة حسب أشكال استخدام تطبيق التيك توك، حيث أن الذين يستخدمون تطبيق التيك توك يوميا وصل إلى نسبة 38.3% ما يعادل 41 مفردة، ويليها الذين يتصفحون تطبيق التيك توك حسب الحاجة بنسبة 36.4% بـ39 مفردة، وأما أقل نسبة فتحصل عليها الذين يستخدمون تطبيق التيك توك مرات في الأسبوع بنسبة 25.2%.

وكما أشرنا في الجدول 4 فان أغلب المبحوثين يستخدمون تطبيق التيك توك يوميا ولكن في فترات زمنية قصيرة، أي أن المستخدم يتوجه لتطبيق التيك توك في أوقات الفراغ واذا ما استدعت الحاجة لذلك.

الجدول (8) :توزيع المبحوثين حسب هل تستخدم تطبيق التيك توك كزائر فقط :

الاجابات	التكرار	النسبة
نعم	83	77.6%
لا	24	22.4%
المجموع	107	100%



الشكل (8) :توزيع المبحوثين حسب هل تستخدم تطبيق التيك توك كزائر فقط.

هذا الجدول يوضح اجابات المبحوثين حول اذا ما كان المتابع يستخدم تطبيق التيك توك كزائر فقط، فأغلب اجابات المبحوثين قالوا نعم بنسبة 77.6% ما يعادل 83 مفردة، وباقي المبحوثين فكانت اجابتهم بلا بنسبة 22.4%.

و بما أن أغلب الاجابات نعم، هذا راجع لسمعة التطبيق وما يدور حوله من أخبار، فيفضل البعض التصفح لمضامين التيك توك الترفيهية كزائر فقط دون انشاء حساب أو

صفحة خاصة به، عكس من أجابوا بلا فأولئك يتصفحون التطبيق بحسابات شخصية ولأهداف معينة.

الجدول (9) :توزيع المبحوثين حسب هل تملك حسابا خاصا بك على تطبيق التيك توك :

الاجابات	التكرار	النسبة
نعم	86	80.4%
لا	21	19.6%
المجموع	107	100%

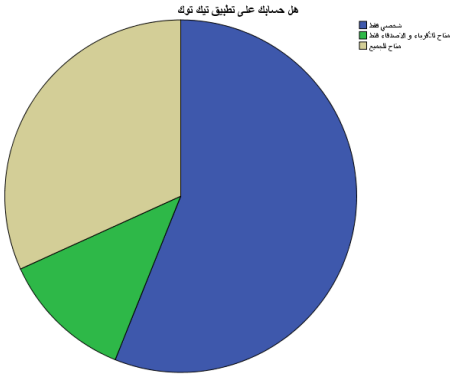
الشكل (9) :توزيع المبحوثين حسب هل تملك حسابا خاصا بك على تطبيق التيك توك.

كما هو موضح في الجدول يمثل توزيع العينة في اذا كانت تملك حسابا على تطبيق التيك توك، فمعظم الاجابات كانت نعم يملكون حسابا خاصا في التطبيق بعدد 86 مفردة بنسبة 80.4%، وأدنى نسبة تحصلوا عليها من لا يملكون حسابات على تطبيق التيك توك بـ19.6%.

هناك تقارب بين نسبة الاجابات في هذا الجدول والجدول السابق، فاحتمالية أن كل من يتصفح مضامين تطبيق التيك توك كزائر فقط لا يملك حسابا شخصيا، وكذلك بالنسبة لمن أجابوا بـلا في كلا السؤالين، حيث أن الذين يمتلكون حسابا شخصيا على هذا التطبيق فأغلبتهم يدخلون بأسماء مستعارة وصور ليست شخصية لعدة أسباب وهناك أيضا من يملك حسابا شخصيا حقيقيا، ويتضح أن من يملكون حسابات شخصية هي رغبتهم في تصفح المضامين الترفيهية وما يعرضه تطبيق التيك توك من فيديوهات متنوعة لكي يستطيع التفاعل معها والتعليق عليها وكذا للتواصل مع الآخرين عن طريق الدردشة.

الجدول (10) :توزيع المبحوثين حسب هل حسابك على تطبيق التيك توك :

الاجابات	التكرار	النسبة
شخصي فقط	60	56.1%
متاح للأقرباء والأصدقاء فقط	13	12.1%
متاح للجميع	34	31.8%
المجموع	107	100%



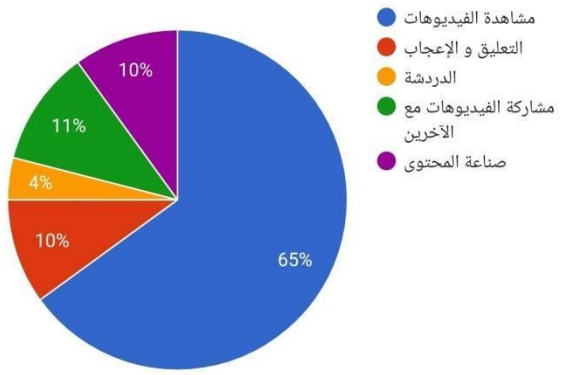
الشكل (10) :توزيع المبحوثين حسب هل حسابك على تطبيق التيك توك.

الجدول أعلاه يبين توزيع العينة حسب طبيعة حسابات التيك توك الخاصة بهم، فأكبر نسبة كانت لمن حساباتهم شخصية فقط بـ56.1% أي ما يعادل 60 مفردة، وتليها من وضعوا حساباتهم متاحة للجميع بنسبة 31.8%، وأقل نسبة كانت من نصيب الذين حساباتهم متاحة للأقرباء والأصدقاء فقط بنسبة 12.1%.

وهنا يتضح لنا أن أغلب المبحوثين يملكون حسابات شخصية خاصة وغير متاحة للجميع، بمعنى أنهم يتابعون ويشاهدون مضامين تطبيق التيك توك الترفيهية، وقد يعجبون بها ويعلقون عليها بأسماء وصور مستعارة، وهذا ما نلاحظه في مختلف الحسابات في الاعجابات والتعليقات، وأما الفئة التي أتاحت حسابها للجميع عادة ما تتابع مضامين التيك توك بكل أريحية عكس الحسابات المتاحة للأقرباء والأصدقاء فقط وأغلبهم من العنصر الأنثوي.

الجدول (11) :توزيع المبحوثين حسب ماهي الخدمات التي تفضلها أثناء استخدامك لتطبيق التيك توك :

الاجابات	التكرار	النسبة
مشاهدة الفيديوهات	97	65.1%
الاعجاب والتعليق	15	10.1%
الدردشة	6	4%
مشاركة الفيديوهات مع الآخرين	16	10.7%
صناعة المحتوى	15	10.1%
المجموع	149	100%



الشكل (11) :توزيع المبحوثين حسب ماهي الخدمات التي تفضلها أثناء استخدامك لتطبيق التيك توك.

الجدول أعلاه يوضح توزيع المبحوثين حسب الخدمات التي يفضلونها أثناء استخدام تطبيق التيك توك، فأكبر نسبة تحصل عليها خدمة مشاهدة الفيديوهات بـ65.1% أي ما يساوي 97 مفردة، وتليها مشاركة الفيديوهات مع الآخرين بنسبة 10.7%، وأما بالنسبة

لخدمات الاعجاب والتعليق وصناعة المحتوى فكانت النسب متساوية بلغت اجماليا 20.2%، وأدنى نسبة تحصل عليها من يفضل خدمة الدردشة على تطبيق التيك توك بنسبة 4%.

وهذا راجع إلى أن أهم ميزة لتطبيق التيك توك هو الفيديوهات القصيرة، وهي أول ما يصادفه المستخدم أول ما يدخل للتطبيق، وأكثر ميزة يستخدمها المتابعون لاكتشاف المضامين ومشاهدتها، وكذلك يقوم البعض بصناعة المحتوى والنشر وكذا الاعجاب ومشاركة هذه الفيديوهات والدردشة وغيرها...، فتطبيق التيك توك يوفر العديد من الميزات والخدمات للمتابع أو المستخدم، وبالتالي المبحوثين يلجئون لمضامين تطبيق التيك توك للترفيه من خلال مشاهدة الفيديوهات الترفيهية ومشاركتها، كما نجد فئة من المبحوثين يتفاعلون مع المضامين الترفيهية في التطبيق بالاعجاب والتعليق ، وكذلك من المبحوثين فئة قليلة من يبحث عن التسلية بالتعرف على أصدقاء جدد من خلال الدردشة والتواصل، ومنه نستخلص أن أفضل طريقة للترفيه بالنسبة للمتابعين للترفيه عبر مضامين تطبيق التيك توك هي من خلال متابعة ومشاهدة الفيديوهات الترفيهية.

وكما أوضحت احدى الدراسات للباحث بن طيفور مصطفى"راهن الهوية الثقافية في زمن العولمة"أن المتابع أصبح يخاطب الملايين بكبسة زر، ويستعمل هذا التطبيق بهدف جمع الاعجابات والمشاركات بأي طريقة كانت.

الجدول (12) :توزيع المبحوثين حسب في رأيك هل ترى أن تطبيق التيك توك يزيد الحاجة الترفيهية فيك :		
الاجابات	التكرار	النسبة
نعم	72	67.3%
لا	35	32.7%
المجموع	107	100%

الشكل (12) :توزيع المبحوثين حسب في رأيك هل ترى تطبيق التيك توك يزيد الحاجة الترفيهية فيك.

الجدول أعلاه يوضح توزيع العينة حسب ما اذا كان تطبيق التيك توك يزيد الحاجة الترفيهية لدى المتابع، أغلب الاجابات كانت لمن قالوا نعم تطبيق التيك توك يزيد فيا الحاجة الترفيهية بمعدل 72 مفردة والتي بلغت نسبتها 67.3%، وباقي الاجابات فكانت أن تطبيق التيك توك لا يزيد فيا الحاجة الترفيهية بمعدل 35 مفردة وبنسبة بلغت 32.7%.

وهنا يمكن القول أن تطبيق التيك توك أصبح الملاذ الوحيد للمستخدمين خاصة لدى فئة الشباب، بمعنى أن تطبيق التيك توك يحمل مضامين ترفيهية متنوعة وميزات ترفيهية

كثيرة كالبث المباشر والتحديات وغيرها، مما يزيد الحاجة الترفيهية في روح المتابع أو المستخدم للتطبيق.

ب – دوافع استخدام المتابع تطبيق التيك توك :

الجدول (13) :توزيع المبحوثين حسب هل يعجبك تطبيق التيك توك :

الاجابات	التكرار	النسبة
نعم	79	73.8%
لا	28	26.2%
المجموع	107	100%

الشكل (13) :توزيع المبحوثين حسب هل يعجبك تطبيق التيك توك.

هذا الجدول يبين توزيع العينة حسب مدى اعجاب المبحوثين بتطبيق التيك توك ومضامينه الترفيهية، فأغلبية المبحوثين أجابوا بنعم يعجبني تطبيق التيك توك بمعدل 79 مفردة ذات نسبة 73.8%، وباقي المبحوثين أجابوا بلا يعجبني تطبيق التيك توك بمعدل 28 مفردة ذات نسبة 26.2%.

ويرجع هذا أن أغلب المبحوثين شباب يفضلون التسلية والترفيه بحكم أعمارهم وخصوصية المرحلة العمرية التى يمرون يها، وكذلك ممارسة هواياتهم من خلال التقليد والرقص والغناء وغيرها، فبعض مفردات العينة أجابوا بأن تطبيق التيك توك يوفر لهم كل ما يبحثون عنه من تنوع في المضامين، ومنه نستنتج أن تطبيق التيك توك يدخل ضمن اهتمامات المستخدمين، حيث يجدون فيه كل ما يمتعهم ويرضيهم بشكل عام من خلال ما ينشر فيه وكذلك الأشخاص التي تنشر فيه أيضا.

الجدول (14) :توزيع المبحوثين حسب ماهي المجالات التي تفضلها عند استخدامك لتطبيق التيك توك :

الاجابات	التكرار	النسبة
اخبارية	32	8.7%
تعليمية	56	15.2%
دينية	62	16.8%
كوميدية	75	20.4%
رياضية	37	10.1%
ثقافية	58	15.8%
طبخ وموضة	48	13%
المجموع	368	100%

الشكل (14) :توزيع المبحوثين حسب ماهي المجالات التي تفضلها عند استخدامك لتطبيق التيك توك.

الجدول أعلاه يوضح توزيع المبحوثين حسب المجالات التي يفضلونها عند استخدام تطبيق التيك توك، حيث نجد أن مشاهدة المضمون الكوميدي بلغ أعلى نسبة قدرت بـ20.4% والتي يفضلها 75 مفردة، ويليها المجال الديني بـ62 مفردة والممثل في نسبة 16.8%، وثم يأتي المضمون أو المجال الثقافي في المرتبة الثالثة بنسبة 15.8%، وهي نسبة متقاربة جدا مع المجال التعليمي التي قدرت نسبته بـ15.2%، ويليه المجال الطبخ والموضة بنسبة 13%، وباقي المجالات كالرياضية والاخبارية يحتلون أقل نسبة باجمالي 18.8%.

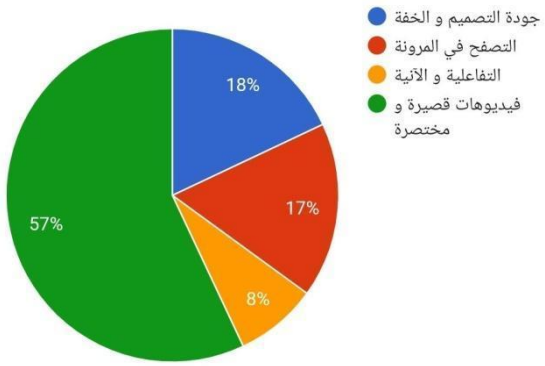
وكما لاحظنا تقارب في الاجابات لمتابعي مضامين التيك التوك والمجالات التي يفضلونها، فالمجال الكوميدي أكثر المجالات المتفق عليها، لأن المتابع الجزائري بطبعه يتابع كل ماهو مضحك وهزلي، فالمعروف أنه وسائل الإعلام تعرض المحتوى الذي يفضله الجمهور، وهذا ما يعمل عليه تطبيق التيك توك، اذ يتبع خوارزمية أن المضامين الترفيهية الأكثر متابعة يعرضها باستمرار، فالذين تتراوح أعمارهم بين 20 إلى 25 سنة اتفقوا على المجال الكوميدي والرياضي والطبخ والموضة وذلك بسبب تقارب في أفكارهم واتجاهاتهم وكذا ميولاتهم وذلك ما نجده مخالف لدى متابعين التيك توك الذين يتراوح أعمارهم بين 26 إلى 35 سنة وأكثر باختلاف اجاباتهم وآرائهم حول مضامين تطبيق التيك توك الترفيهية

المفضلة كونهم أكثر خبرة ومعرفة بأمور الحياة واجاباتهم كانت أكثر عقلانية في المجال الذي يتابعونه والذي يرونه مفيد بالنسبة لهم كالمجالات الاخبارية والتعليمية والدينية والثقافية.

وهنا توافقت هاته النتيجة مع احدى نتائج دراسة أسماء لعموري المعنونة بتأثير الوسائط الرقمية على القيم الاجتماعية لدى المراهق الجزائري، حيث توصلت إلى أن أغلب أفراد العينة التي درستها تهتم بفيديوهات الرقص والغناء وتقليد الأصوات بنسب كبيرة وصلت إلى 86% كأحد المميزات التى تستهويهم حيث أصبح التيك توك مصدرا للترفيه والتعريف بمواهبهم.

الجدول (15) :توزيع المبحوثين حسب تستخدم تطبيق التيك توك بسبب :

الاجابات	التكرار	النسبة
جودة التصميم والخفة	28	17.5%
المرونة في التصفح	27	16.9%
التفاعلية والآنية	13	8.1%
فيديوهات قصيرة ومختصرة	92	57.5%
المجموع	160	100%



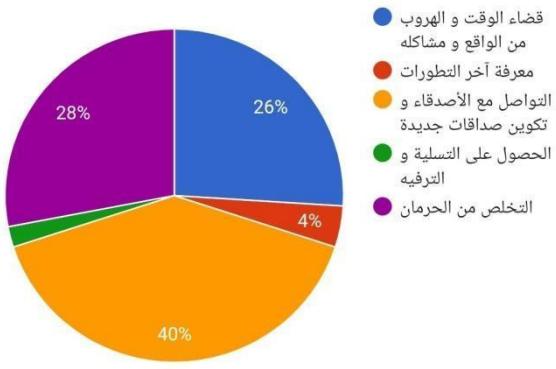
الشكل (15) :توزيع المبحوثين حسب تستخدم تطبيق التيك توك بسبب.

هذا الجدول يوضح توزيع العينة حسب أسباب استخدام المبحوثين لتتطبيق التيك توك، فنرى أن النسبة الأعلى لمن يتصفحون مضامين التيك توك الترفيهية قد كانت بسبب الفيديوهات القصيرة والمختصرة والتي أجاب عنها 92 مفردة والمتمثلة في نسبة 57.5%، وثم يليها تصفح مضامين تطبيق التيك توك بسبب جودة التصميم والخفة وكذلك بسبب المرونة في التصفح بنسب متقاربة بلغت اجمالها 34.4%، وأدنى نسبة تحصلت عليها بسبب التفاعلية والآنية بنسبة 8.1%.

وهذا راجع إلى أن أسلوب عرض المضامين في تطبيق التيك توك تكون بشكل قصير ومختصر، فمدة الفيديو لا تتجاوز دقيقة ونصف، مما يعتاد العقل على أنه يفهم المضمون المقدم في الفيديو بسرعة، بغض النظر عن الواجهة البسيطة والخفيفة والمرونة في التصفح، مما تسمح له بالتفاعل مع المضامين بأسرع وقت ممكن وبشكل آني، وهذا ما يميز تطبيق التيك توك عن باقي التطبيقات الأخرى، أي أن تطبيق التيك توك يتيح للمستخدمين متابعة الفيديوهات القصيرة والمختصرة في شتى المجالات، فهذا التنوع يتيح خيارات عديدة للترفيه، بالاضافة إلى ميزة اقتصار واختصار مدة الفيديوهات والمضامين المعروضة، ولكن في الوهلة الأولى نظن أنه لا يأخذ وقت طويلا لمشاهدة الفيديوهات لكن فيديو يليه فيديو يأخذ وقتا طويلا دون شعور، بالاضافة إلى أن تطبيق التيك توك مرن وسهل الاستخدام ومن أهم ميزاته التفاعلية والآنية.

وتوصلت احدى دراسات د.سالي نصار لنتيجة مفادها أن تنوع المحتوى المقدم عبر تطبيق تيك توك أبرز ما يميز هذا التطبيق، حيث يفرد مجالات متنوعة ومميزة للمستخدمين للتصفح والمشاركة والتعليق مع الأصدقاء دون ملاحظة مرور الوقت.

الجدول (16) :توزيع المبحوثين حسب يساعدك تطبيق التيك توك على :		
الاجابات	التكرار	النسبة
قضاء الوقت والهروب من الواقع ومشاكله	41	25.8%
معرفة آخر التطورات	7	4.4%
التواصل مع الأصدقاء وتكوين صداقات جديدة	64	40.3%
الحصول على النسلية والترفيه	3	1.9%
التخلص من الحرمان	44	27.7%
تغيير الروتين اليومي	0	0%
المجموع	159	100%



الشكل (16) :توزيع المبحوثين حسب يساعدك تطبيق التيك توك على.

الجدول أعلاه يوضح توزيع العينة حسب الاشباع الذي ينتج من تصفح المضامين الترفيهية لتطبيق التيك توك، حيث نجد أن 64 مفردة قد أجابت على أن مشاهدة المضامين الترفيهية لتطبيق التيك توك يمكنهم من التواصل مع الأصدقاء وتكوين صداقات جديدة متمثلة في نسبة 40.3%، وتليها التخلص من الحرمان بنسبة 27.7% وقضاء الوقت

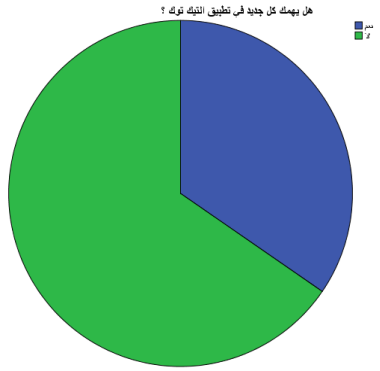
والهروب من الواقع ومشاكله بنسبة 25.8%، وأما عن معرفة آخر التطورات والحصول على التسلية والترفيه فكانت أدنى نسبة وتمثلت في اجمالي 6.3%.

والنسبة الغالبة تعود إلى أن الدردشة هي الطريقة الترفيهية المثلى لدى المتابعين على اختلاف أعمارهم، ومنه فان أغلبهم يتسلون عن طريق المحادثات مع الأهل والأصدقاء وكذا تكوين صداقات وعلاقات جديدة وارسال الصور وحتى الفيديوهات المباشرة، ومنه قد يعزز الترابط بين الأرحام ويزيد التواصل الافتراضي على حساب تبادل الزيارات الفعلية، وهذا ما يساعدهم في قضاء الوقت والهروب من مشاكل الواقع للحصول على التسلية والتخلص من الحرمان للترفيه.

وهذا ما جاءت به دراسة"حيمر سعيدة"المعنونة بـ"الآثار النفسية والاجتماعية للترفيه الافتراضي"، حيث جاء في أحد السطور أن الترفيه قد يكون عن طريق الدردشة والتواصل مع الآخرين بالمحادثات الخاصة من خلال اللغة أو الرموز التعبيرية المختلفة مما يسمح بتوطيد العلاقات.

الجدول (17) :توزيع المبحوثين حسب هل يهمك كل جديد في تطبيق التيك توك :

الاجابات	التكرار	النسبة
نعم	37	34.6%
لا	70	45.4%
المجموع	107	100%



الشكل (17) :توزيع المبحوثين حسب هل يهمك كل جديد في تطبيق التيك توك.

الجدول أعلاه يوضح آراء المبحوثين في اذا كان يهمها كل جديد في مضامين تطبيق التيك توك، فأكبر نسبة كانت لمن أجابوا بلا 70 مفردة وبنسبة 45.4%، في المقابل أن من أجابوا بنعم يهمني كل جديد في تطبيق التيك توك 37 مفردة وبلغوا نسبة أقل تمثلت في 34.6%.

اذ يتضح لنا من خلال هذه النتائج أن المبحوث يتعرض للمضامين الترفيهية عبر تطبيق التيك توك لأنه فقط يريد أن يشاهد مختلف الفيديوهات القصيرة دون الاهتمام بحداثتها أو جدتها، فالهدف الأساسي من متابعة المضامين الترفيهية عبر تطبيق التيك توك هو التسلية وقضاء الوقت لا أكثر.

الجدول (18) :توزيع المبحوثين حسب هل تطبيق التيك توك يقدم لك المضامين التي تفضلها

الاجابات	التكرار	النسبة
نعم	78	72.9%
لا	29	27.1%
المجموع	107	100%

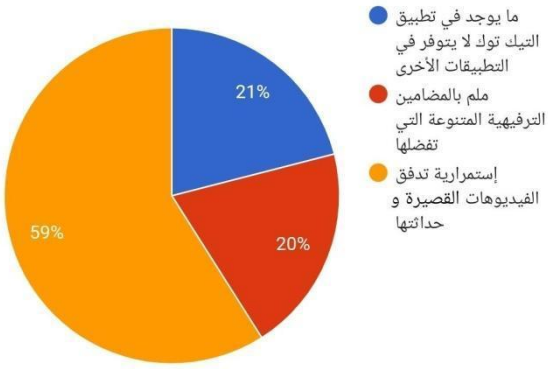
الشكل (18): توزيع المبحوثين حسب هل تطبيق التيك توك يقدم لك المضامين التي تفضلها.

الجدول أعلاه يوضح توزيع العينة في اذ ما كان تطبيق التيك توك يقدم المضامين الترفيهية التي يفضلونها، اذا بلغت النسبة الأكبر للاجابة نعم بنسبة 72.9% والتي اتفق عليها 78 مفردة، وأما النسبة الأدنى فتمثلت في من أجابوا بلا 27.1% والتي اتفق عليها 29 مفردة.

قد تبين من هذه الأرقام أن السبب الرئيسي وراء استخدام تطبيق التيك توك بالنسبة للمبحوثين هو أن التطبيق يمنحهم المضامين الترفيهية التي يفضلونها، ويرجع هذا إلى سياسة التيك توك التي تعتمد على خوارزمية معينة مفادها أنها تعرض لك الفيديوهات التي تقوم أنت بالبحث عنها واعادة تكرار مشاهدتها كما أوضحنا في الجدول 14، وايضاً امكانية متابعة كل الصفحات التي تقدم لك مواضيع تهمك في مجالك مهما كان المجال، بحيث يجدون أن هذه المواضيع أو المضامين لها طريقة عرض خاصة وجذابة بالنسبة لهم، وهذا ما يفسر الجدول 13 في مدى اعجابهم بالتطبيق.

الجدول (19) :توزيع المبحوثين حسب هل تتصفح المضامين عبر تطبيق التيك توك لأن :

الاجابات	التكرار	النسبة
ما يوجد في تطبيق التيك توك لا يتوفر في التطبيقات الأخرى	27	20.8%
ملم بالمضامين الترفيهية المتنوعة التي تفضلها	26	20%
استمرارية تدفق الفيديوهات وحداثتها	77	59.2%
المجموع	130	100%



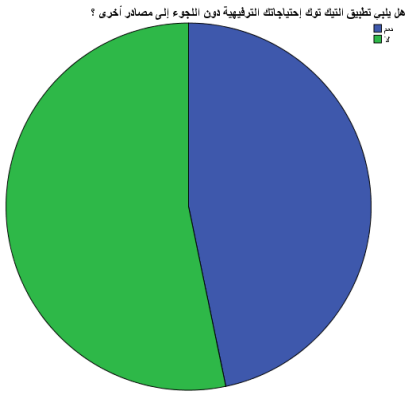
الشكل (19) :توزيع المبحوثين حسب هل تتصفح المضامين عبر تطبيق التيك توك لأن.

الجدول الموضح أعلاه يبين لنا توزيع العينة حسب ما يدفعها لتصفح المضامين الترفيهية عبر تطبيق التيك توك، بحيث نرى أن المبحوثين وهم 77 مفردة اتفقوا على استمرارية تدفق الفيديوهات وحداثتها بنسبة 59.2%، ويليها بأن ما يوجد تطبيق التيك توك لا يتوفر في التطبيقات الأخرى ويليها بأن تطبيق التيك توك ملم بالمضامين الترفيهية المتنوعة المفضلة بنسبة متقاربة جدا قدرت اجماليا بـ40.8%.

وهذا راجع إلى أن محتويات تطبيق التيك توك في تدفق مستمر وفي تحديث دائم، ففي الساعة الواحدة تنشر مئات الفيديوهات بمختلف مجالاتها، مما يدفع المبحوثين إلى متابعة مضامينه الترفيهية لتلبية رغباتهم في الترفيه، بغض النظر على أنه يوفر ميزات وخصائص وأساليب ترفيهية لا تتوفر في تطبيقات أخرى كالتحديات عبر البث المباشر (اللايف) ومختلف الميزات الترفيهية، بغض النظر أنه ملم بالمضامين الترفيهية المتنوعة التي يفضلها المتابع.

الجدول (20) :توزيع المبحوثين حسب هل يلبي تطبيق التيك توك احتياجاتك الترفيهية دون اللجوء إلى مصادر أخرى :

الاجابات	التكرار	النسبة
نعم	50	46.7%
لا	57	53.3%
المجموع	107	100%

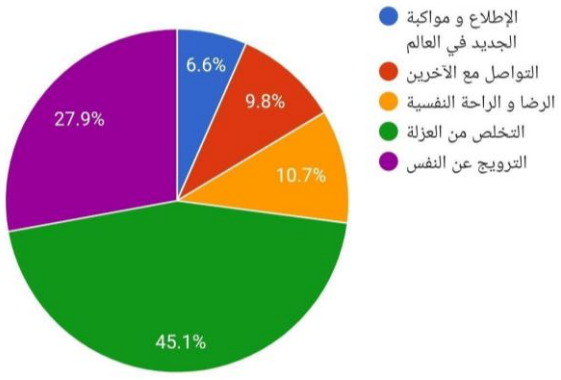


الشكل (20): توزيع المبحوثين حسب هل يلبي تطبيق التيك توك احتياجاتك الترفيهية دون اللجوء إلى مصادر أخرى.

هذا الجدول يوضح توزيع المبحوثين في اذا ما كان تطبيق التيك توك يلبي الاحتياجات الترفيهية دون اللجوء إلى مصادر أخرى، فمعظم الاجابات كانت متقاربة، حيث نجد أن 50 مفردة أجابت بنعم تطبيق التيك توك يلبي احتياجاتي وتمثلت ب نسبة 46.7%، وباقي المبحوثين 57 مفردة أجابوا بأن تطبيق التيك توك لا يلبي احتياجاتي الترفيهية متمثلة بنسبة 53.3%.

وطالما أن النسب متقاربة فهذا يبين لنا أن مضامين تطبيق التيك توك ليس الأمثل في تلبية حاجيات المتابع الترفيهية الا أنه يعتبر الأفضل من ناحية خصائصه وميزاته الاستثنائية، وكذلك هذا لا يلغي دور التطبيقات الأخرى في الترفيه.

الجدول (21) :توزيع المبحوثين حسب ماذا حقق لك تطبيق التيك توك :		
الاجابات	التكرار	النسبة
الاطلاع ومواكبة الجديد في العالم	8	6.6%
التواصل مع الآخرين	12	9.8%
الرضا والراحة النفسية	13	10.7%
التخلص من العزلة	55	45.1%
الترويج عن النفس	34	27.9%
التعرف على ترينند	0	0%
المجموع	122	100%



الشكل (21) :توزيع المبحوثين حسب ماذا حقق لك تطبيق التيك توك.

الجدول أعلاه يوضح توزيع العينة حسب ماذا حقق لهم تطبيق التيك توك، حيث أن النسبة الأكبر حققت التخلص من العزلة بنسبة 45.1%، ويليها تحقيق الترويج عن النفس بنسبة 27.9%، وبعد ذلك نلاحظ أنه يوجد تقارب في الاجابات بين من حققت لهم الرضا والراحة النفسية ومن حققت لهم امكانية التواصل مع الآخرين بنسبة اجمالية قدرت

بـ20.5%، وأدنى نسبة كانت لمن تحقق لهم الاطلاع ومواكبة الجديد في العالم بنسبة 6.6%.

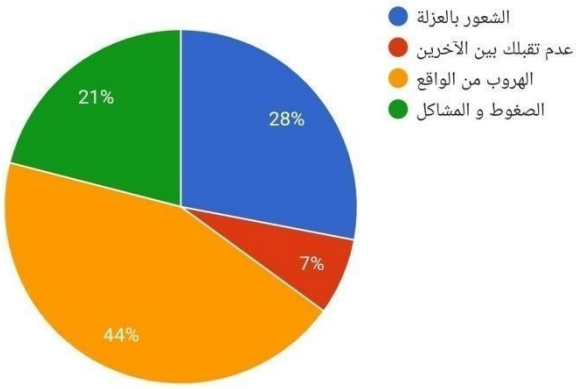
وهنا يتضح أن تطبيق التيك توك حسب عينة الدراسة يساعد على التخلص من العزلة بتواصلهم مع الآخرين من خلال مشاركة آرائهم وابداء اعجابهم بالمضامين الترفيهية عبر التطبيق ومواكبة كل جديد في العالم وابراز أنفسهم، مما يحقق لهم نوعا من الترويج عن النفس الذي بدوره يحقق الشعور بالرضا والراحة النفسية، وكذلك تطبيق التيك توك يمنح للمتابع الشعور بالانتماء والتخلص من الخجل ويجعل منه فردا اجتماعياً، حيث أظهرت نتائج احدى الدراسات لد.سالي نصار"التأثيرات النفسية والاجتماعية لتطبيقات الهواتف الذكية–تيك توك نموذجا– أهمية وجود الأصدقاء بوصفهم عامل تشجيع المستخدم على التفاعل، فالمتابع قد يجد التفاعل الكبير أو المشاركة في الآراء والتعبير، مما ينسيه العزلة الفعلية ويعيش الحضور الافتراضي.

2 – تحليل وتفسير البيانات المتعلقة بالانعكاسات والتأثيرات المترتبة من تعرض المتابع للمضامين الترفيهية عبر تطبيق التيك توك.

أ – التأثيرات النفسية والاجتماعية.

الجدول (22) :توزيع المبحوثين حسب تصفحك للمضامين عبر تطبيق التيك توك زادك :

الاجابات	التكرار	النسبة
الشعور بالعزلة	28	28%
عدم تقبلك بين الآخرين	7	7%
الهروب من الواقع	44	44%
الضغوط والمشاكل	21	21%
أخرى ...	0	0%
المجموع	100	100%



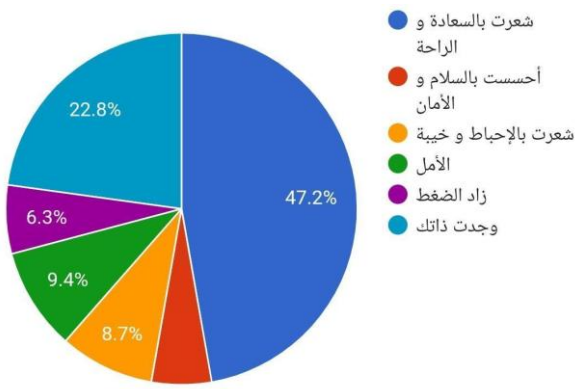
الشكل (22) :توزيع المبحوثين حسب تصفحك للمضامين عبر تطبيق التيك توك زادك.

الجدول أعلاه يوضح توزيع العينة حسب ماذا زاد في المتابع للمضامين الترفيهية بتصفحه لها عبر تطبيق التيك توك ،و النسبة الأكبر كانت أنه زاد من هروبهم من الواقع متمثلة بنسبة 44%، ويليها زيادة الشعور بالعزلة وزيادة الضغوط والمشاكل بنسبة اجمالية قدرت بـ49%، وأقل نسبة كانت لمن زادهم تصفح مضامين التيك توك الترفيهية عدم التقبل بين الآخرين بنسبة 7%.

وهنا يتضح لنا أن متابع التيك توك يشعر بالقلق ويفضل عدم غيابه عن تصفح التطبيق لأي سبب كان، فغيابه عن تطبيق التيك توك يشعره بالنقصان والفراغ، لأنه تعود على تصفح مضامين التطبيق، وهذا راجع لكون التطبيق يحقق له الترفيه بشكل كبير ويحقق التسلية وملء الفراغ لديه، فهو يعتبره وسيلة للهروب من الواقع، هذا بسبب ما يقدمه من متعة وتسلية تساعده على الابتعاد عن الضغوط اليومية.

الجدول (23) :توزيع المبحوثين حسب حين لجوئك لتلك المضامين عبر تطبيق التيك توك :

الاجابات	التكرار	النسبة
شعرت بالسعادة والراحة	60	47.2%
أحسست بالسلام والأمان	7	5.5%
شعرت بالاحباط وخيبة الأمل	11	8.7%
زاد الضغط	12	9.4%
وجدت ذاتك	8	6.3%
تقبل النفس والشعور بالانتماء	29	22.8%
المجموع	127	100%



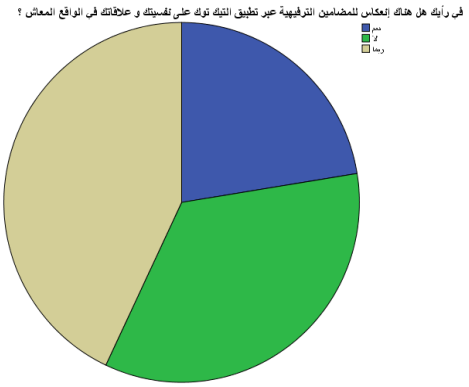
الشكل (23) :توزيع المبحوثين حسب حين لجوئك لتلك المضامين عبر تطبيق التيك توك.

هذا الجدول يوضح توزيع العينة حسب حين لجوئهم للمضامين الترفيهية عبر تطبيق التيك توك، بحيث نرى أن أغلبية المبحوثين 60 مفردة قد اتفقوا على أنه حين لجوئهم لمضامين تطبيق التيك توك الترفيهية قد شعروا بالسعادة والراحة بنسبة 47.2%، ويليها تقبل النفس والشعور بالانتماء لـ29 مفردة بنسبة قدرت بـ22.8%، ونلاحظ أنه هنا تقارب مع نسب منخفضة في الشعور بالاحباط وخيبة الأمل بنسبة اجمالية 18.1%، ويليها الاحساس بالسلام والأمان ووجدت ذاتك بنسبة اجمالية قدرت بـ11.8% .

وهذا راجع إلى أن المتابع يتعرض للمضامين الترفيهية عبر تطبيق التيك توك للتخلص من العزلة كما ذكرنا سابقا (الجدول 21) مما يخلق الشعور بالسعادة والراحة في روح المتابع للتطبيق، وأن مضامين تطبيق التيك توك الترفيهية يراها كوسيلة لتجنب الملل ومحاربة أوقات الفراغ، مما يخلق الشعور بالانتماء لأنه يشارك ويصنع ويشاهد كل جديد، وأما البعض يراه أنه شيء عادي ولا يحقق لهم الا نسبة قليلة من التسلية والابتعاد عن الضغوطات وملء الفراغ.

الجدول (24) :توزيع المبحوثين حسب في رأيك هل هناك انعكاس للمضامين الترفيهية عبر تطبيق التيك توك على نفسيتك وعلاقاتك في الواقع المعاش :

الاجابات	التكرار	النسبة
نعم	24	22.4%
لا	37	34.6%
ربما	46	43%
المجموع	107	100%

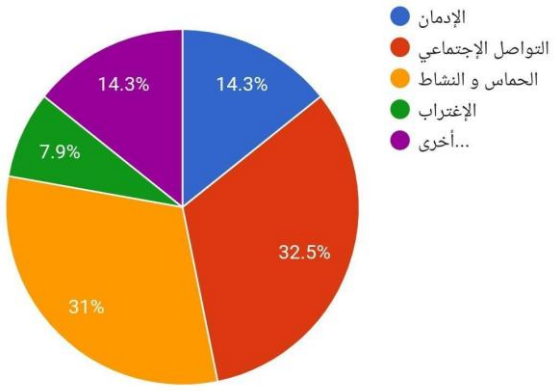


الشكل (24) :توزيع المبحوثين حسب في رأيك هل هناك انعكاس للمضامين الترفيهية عبر تطبيق التيك توك على نفسيتك وعلاقاتك في الواقع المعاش.

الجدول أعلاه يوضح مدى انعكاس المضامين الترفيهية عبر تطبيق التيك توك على نفسية وعلاقات المبحوثين في الواقع المعاش، حيث نجد أن اجابات ربما 46 مفردة مرتفعة حيث قدرت نسبتها بـ43%، ويليها 37 مفردة الذين قالوا لا يوجد انعكاس بنسبة 34.6%، وتحصلت اجابة نعم يوجد انعكاس لـ24 مفردة على أدنى نسبة قدرت بـ22.4%.

وهذا راجع إلى أن أغلب المبحوثين يحتملون أنه يوجد انعكاس للمضامين الترفيهية عبر تطبيق التيك توك على نفسيتهم وعلاقاتهم في الواقع المعاش، وذلك أن في وقتنا الحالي زاد استخدام المواقع والتطبيقات الرقمية بكثرة، وهذه الانعكاسات قد نراها في حالات الاكتئاب بدون سبب مما قد يؤدي إلى الانتحار، وكذلك قطع صلة الرحم والتباعد الكبير، وهنا الاجابات ربما يمكن أنها تزيد احتمالية وجود انعكاسات نفسية واجتماعية على واقع المتابع أو المستخدم.وكذلك الكثير من الدراسات التي أجمعت على هذه النقطة، فدراسة"حيمر سعيدة التي تناولت الآثار النفسية والاجتماعية للترفيه الافتراضي"توصلت إلى نتيجة مفادها أن مدة استخدام التطبيقات لها أثر بالغ على التركيبة النفسية للمراهقين وحياتهم الاجتماعية، خاصة وأن أغلبهم لهم التزامات....

الجدول (25) :توزيع المبحوثين حسب هل المحتوى الذي تتابعه على تطبيق التيك توك خلق فيك :		
الاجابات	التكرار	النسبة
الادمان	18	14.3%
التواصل الاجتماعي	41	32.5%
الحماس والنشاط	39	31%
الاغتراب	10	7.9%
أخرى ...	18	14.3%
المجموع	126	100%



الشكل (25) :توزيع المبحوثين حسب هل المحتوى الذي تتابعه على تطبيق التيك توك خلق فيك.

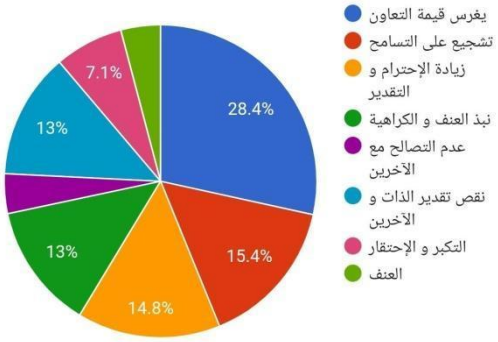
الجدول أعلاه يوضح ماذا خلقت المضامين الترفيهية التي يتابعها المبحوثين عبر تطبيق التيك توك، حيث نرى أن 41 مفردة أجابوا بأن المضامين الترفيهية عبر تطبيق التيك توك، خلق التواصل الاجتماعي تمثلت بنسبة 32.5%، ويليها الحماس والنشاط بنسبة 31، والملاحظ أنها نسب متقاربة ومتفاوتة بالنسبة للذين اتفقوا على أن المضامين الترفيهية عبر

تطبيق التيك توك خلقت فيهم الادمان والاغتراب باجمالي نسبة 22.2%، وباقي النسبة تمثلت في أمور أخرى يراها المبحوثين أنها خلقت فيهم بسبب المضامين الترفيهية لتطبيق التيك توك، واختلفت اجاباتهم من لم يخلق فيهم شيء إلى التسلية والترفيه والفضول والقلق والرغبة في النجاح والاطلاع، ومثلت اجاباتهم نسبة 14.3%.

النسبة الأعلى راجعة إلى أن تطبيق التيك توك يمكن للمتابع أو المستخدم من التواصل المستمر مع الآخرين، بالتعليق أو بالاعجاب أو بالمشاركة أو حتى بالمشاهدة للمضامين عبر التطبيق، فتطبيق التيك توك يعتبر وسيلة من وسائل التواصل الاجتماعي، وكذلك تعرض المتابع للمضامين المختلفة يخلق في ذاته الحماس والنشاط والاقبال على الحياة الا أنهم في بعض الأحيان متهورون، وقد تكون هذه الصفات مؤذية جدا أمام الكثير من المضامين والتحديات التي تنتشر على تطبيق"تيك توك"بشكل مستمر.

وهذا ما أوضحته احدى الدراسات للباحثة د.مها محمد فتحي بعنوان"تأثير تعرض الشباب لفيديوهات التيك توك عبر هواتفهم الذكية على ادراكهم للقيم الاجتماعية في المحتمع"، حيث جاء في دراستها أن المتابع يستفيد من قوة الروابط داخل تطبيق التيك توك للوصول إلى شريحة أكبر من الجمهور، وبالتالي ممارسة تأثير أكبر، مما يسمح بالتواصل والتعاون بكل ما يملكه من سمات اجتماعية – تقنية عبر خلق مساحة ثالثة أمام المتابعين والمستخدمين للتعبير عن قيمهم الاجتماعية في صورة فيديوهات ومن خلال التعليق على الفيديوهات كشكل من التعبير والتواصل الاجتماعي.

الجدول (26) :توزيع المبحوثين حسب من خلال مشاهدتك للمحتوى عبر تطبيق التيك توك لاحظت أنه :		
الاجابات	التكرار	النسبة
يغرس قيمة التعاون	48	28.4%
تشجيع على التسامح	26	15.4%
زيادة الاحترام والتقدير	25	14.8%
نبذ العنف والكراهية	22	13%
عدم التصالح مع الآخرين	7	4.1%
نقص تقدير الذات والآخرين	22	13%
التكبر والاحتقار	12	7.1%
العنف	7	4.1%
المجموع	169	100%



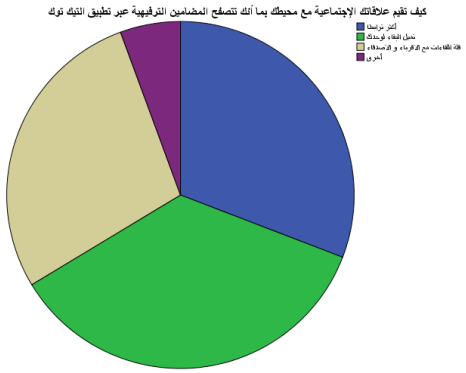
الشكل (26): توزيع المبحوثين حسب من خلال مشاهدتك للمحتوى عبر تطبيق التيك توك لاحظت أنه.

هذا الجدول يوضح توزيع المبحوثين حسب اجاباتهم حول القيم الاجتماعية التي تتضمن في مضامين التيك توك الترفيهية، حيث اتفقت 48 مفردة على أن المضامين الترفيهية عبر تطبيق التيك توك تغرس قيمة التعاون وتمثلت بنسبة 28.4%، ويليها تشجيع على التسامح وزيادة الاحترام والتقدير بنسبة اجمالية قدرت بـ30،2%، ويليها نبذ العنف والكراهية ونقص تقدير الذات والآخرين بنسبة اجمالية قدرت بـ26%، وأدنى نسبة كانت لـ عدم التصالح مع الآخرين والعنف وكذلك بنسبة اجمالية قدرت بـ8.2%.

ومن خلال الاجابات التي توضح عند مشاهدة المتابع للمحتوى الترفيهي عبر تطبيق التيك توك بأن أغلب الاجابات تدور حول القيم الإيجابية التي لاحظها المتابعون في المضامين المقدمة المتمثلة في قيمة التعاون بدرجة أولى، ولعل أن متغير السن له دور في هذه الاجابات، فكما سبق وقلنا أن الفئات العمرية المستجابة تتسم بالنضج والعقلانية، مما يختار ما يتابعه بعقلانية، وهذا أيضا ما استنتجناه في الجدول 26 عندما تحدثنا حول خوارزميات التطبيق في عرض أكثر المضامين مشاهدة ، ولهذا نرى أن قيمة التعاون والتسامح والاحترام والتقدير من أكثر القيم نسبة.

الجدول (27) :توزيع المبحوثين حسب كيف تقيم علاقاتك الاجتماعية مع محيطك بما أنك تتصفح المضامين بتطبيق التيك توك :

الاجابات	التكرار	النسبة
أكثر ترابطا	33	30.8%
تميل للبقاء وحدك	38	35.5%
قلة اللقاءات مع الأقرباء والأصدقاء	30	28%
أخرى ...	6	5.6%
المجموع	107	100%



الشكل (27) :توزيع المبحوثين حسب كيف تقيم علاقاتك الاجتماعية مع محيطك بما أنك تتصفح المضامين بتطبيق التيك توك.

هذا الجدول يوضح توزيع المبحوثين حسب تقييمه لعلاقاتهم الاجتماعية مع محيطهم بما أنهم يتصفحون المضامين الترفيهية في تطبيق التيك توك، حيث ان النسب كانت متقاربة جدا، فأغلبهم 38 مفردة أجابت على أنها تميل للبقاء وحدها وتمثلت في نسبة 35.5%، وتليها 33 مفردة أجابت بأنها أكثر ترابطا مع محيطهم بنسبة قدرت بـ30.8%، ويليها قلة اللقاء مع الأقرباء والأصدقاء قدرت نسبتها بـ28%.

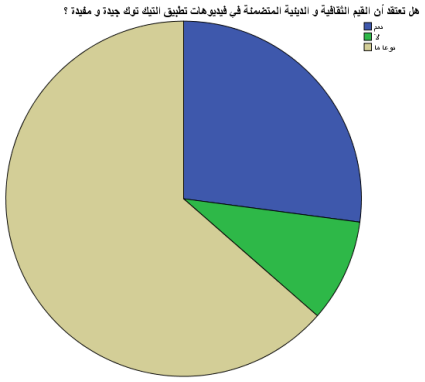
وهذا راجع إلى اعتبار أن المتابع للمضامين الترفيهية عبر تطبيق التيك توك، والوقت الكبير الذي يستغرقه في تصفحه، يزيد من احتمالية الانطواء والانعزال واقعيا، حتى ولو أنه يبدو اجتماعيا في العالم الافتراضي الا أن هذا العالم يختفي باختفاء شبكة الانترنيت، وهذا ما أشرنا اليه في الجدول 24 .

وهذا ما أوضحته احدى الدراسات للباحث أ.محمد زكرياء خراب المعنونة بـ"ثقافة استخدام واستهلاك الشباب الجزائري لتطبيق –تيك توك–رؤية نقدية"، والتي جاء فيها أن أحد الانعكاسات الاجتماعية لمضامين تطبيق التيك توك الترفيهية هي العزلة الاجتماعية، فالشباب الجزائري يجد تطبيق تيك توك كبديل ترفيهي يلهيه عن الواقع المعاش وضغوطاته، وذلك دون قيود أو رقابة أو حدود للمشاهدة، فبمجرد نقرات بسيطة يمكن اعادة صنع فيديوهات تمثيلية قصيرة ... وهذه التقنية تجر الشباب تلقائيا نحو العزلة، فبات الهاتف الذكي وتطبيقاته بديلا عن العلاقات الاجتماعية داخل الأسرة أو مع الجماعات الأخرى، أو بعبارة أخرى سيطر الفضاء السيبراني على العقل والوجدان.

ب – التأثيرات الثقافية والدينية.

الجدول (28) :توزيع المبحوثين حسب هل تعتقد أن القيم الثقافية والدينية المتضمنة في فيديوهات تطبيق التيك توك جيدة ومفيدة :

الاجابات	التكرار	النسبة
نعم	29	27.1%
نوعا ما	10	9.3%
لا	68	63.6%
المجموع	107	100%

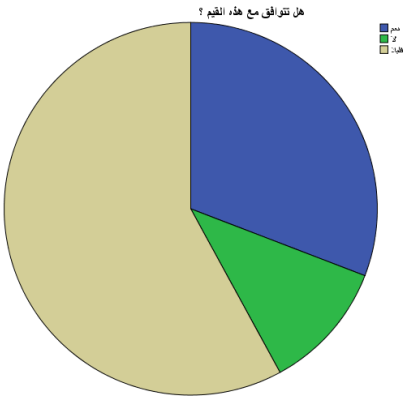


الشكل (28) :توزيع المبحوثين حسب هل تعتقد أن القيم الثقافية والدينية المتضمنة في فيديوهات تطبيق التيك توك جيدة ومفيدة.

الجدول أعلاه يوضح لنا اجابات وآراء المبحوثين حول اذا ما كانت القيم الثقافية والدينية المتضمنة في فيديوهات تطبيق التيك توك جيدة ومفيدة، فأغلب المبحوثين 68 مفردة أجابوا بـلا أي أن القيم الثقافية والدينية التي تحملها فيديوهات تطبيق التيك توك ليست سليمة وتمثلت في النسبة 63.6%، ويليها 29 مفردة أجابت بنعم بنسبة قدرت بـ27.1%، وأقل نسبة كانت اجابة 10 مفردات بن نوعا ما والتي مثلتها نسبة 9.3%.

و كما يبدو من أغلب الاجابات تعبر على أن القيم الثقافية والدينية المتضمنة في فيديوهات تطبيق التيك توك غير جيدة وغير مفيدة، وهذا ما نلاحظه في مختلف المضامين في شتى المجالات، فهي تخفي قيم ضمنية خاصة القيم الثقافية والدينية، مما تهدف إلى تغيير العقليات وجعلها تتبع توجهات معينة خارج القيم الأصلية للمتابع، وقد يلاحظها المتعرض لهاته المضامين الا أنه بطريقة أو بأخرى سيتأثر بها ولو قليلا.

الجدول (29) :توزيع المبحوثين حسب هل تتوافق مع هذه القيم :		
الاجابات	التكرار	النسبة
نعم	33	30.8%
قليلا	12	11.2%
لا	62	57.9%
المجموع	107	100%



الشكل (29): توزيع المبحوثين حسب هل تتوافق مع هذه القيم.

الجدول أعلاه يوضح توزيع العينة حسب توافقهم للقيم الثقافية والدينية المتضمنة في فيديوهات تطبيق التيك توك، فأغلب المبحوثين اتفقت على أنها لا تتوافق تلك القيم بنسبة قدرت بـ57.9%، ويليها 33 مفردة أجابت بنعم ممثلة في نسبة 30.8%، و12 مفردة أجابت بقليلا بنسبة قدرت بـ11.2%.

وكما أشرنا في الجدول السابق أن غالبية القيم الثقافية والدينية المتضمنة في فيديوهات تطبيق التيك توك غير جيدة وغير مفيدة، وهذا ما عكسته اجابات الجدول أعلاه، فأغلبية المبحوثين لا يتفقون مع تلك القيم، لما تحمله من أفكار وتوجهات لا تناسب المتابع المتعرض لها.

الجدول (30) :توزيع المبحوثين حسب في رأيك هل انعكست هذه القيم على ثقافتك في الواقع المعاش :

الاجابات	التكرار	النسبة
نعم	64	59.8%
لا	43	40.2%
المجموع	107	100%

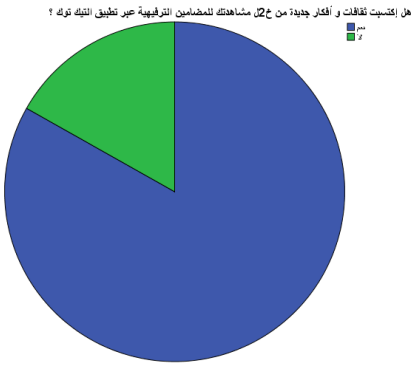
الشكل (30) :توزيع المبحوثين حسب في رأيك هل انعكست هذه القيم على ثقافتك في الواقع المعاش.

هذا الجدول يوضح توزيع العينة ومدى انعكاس القيم الثقافية على ثقافة المتابع في الواقع المعاش، حيث نرى أن معظم المبحوثين 64 مفردة قد أجابوا بنعم يوجد انعكاس للقيم الثقافية على الثقافة في الواقع المعاش وذلك بنسبة قدرت بـ59.8%، و43 مفردة أجابت بلا يوجد انعكاس متمثلة في نسبة 40.2%.

وهذا الجدول يفسر مدى انعكاس القيم الثقافية والدينية المتضمنة في فيديوهات تطبيق التيك توك الترفيهية، فكما أشرنا في الجدول 28، أن المتابع سيتأثر بطريقة أو بأخرى بتلك القيم الموجهة اليه عبر مضامين تطبيق التيك توك الترفيهية، بغض النظر عن سلبيتها أو إيجابيتها.

الجدول (31) :توزيع المبحوثين حسب هل اكتسبت ثقافات وأفكار جديدة من خلال مشاهدتك الفيديوهات عبر تطبيق التيك توك :

الاجابات	التكرار	النسبة
نعم	89	83.2%
لا	18	16.8%
المجموع	107	100%



الشكل (31) :توزيع المبحوثين حسب هل اكتسبت ثقافات وأفكار جديدة من خلال مشاهدتك الفيديوهات عبر تطبيق التيك توك.

الجدول أعلاه يوضح اذا ما اكتسب المتابع ثقافات وأفكار جديدة من خلال مشاهدة المتابع الفيديوهات الترفيهية عبر تطبيق التيك توك، فأغلب المبحوثين الذين بلغ عددهم 89 مفردة أجابوا بـ نعم اكتسبوا ثقافات وأفكار جديدة متمثلة بنسبة 83.2%، وباقي المبحوثين 18 مفردة أجابوا بـلا لم أكتسب وتمثلت بنسبة 16.8%.

وهذا راجع للتأثير الذي تحدثه المضامين الترفيهية عبر تطبيق التيك توك، حيث أن المتابع للمضامين عبر التطبيق قد اكسبته معرفة بثقافات جديدة وأفكار قد تكون سليمة وإيجابية أو العكس، وهذا ما نلاحظه في الواقع من تغيير في سلوكيات الأفراد نتيجة تعرضهم لهذه المضامين من ثقافات غربية دخيلة كاللباس والكلام وطريقة العيش وغيرها، ولا نلغي فكرة أن المتابع قد يكتسب ثقافات جديدة مفيدة.

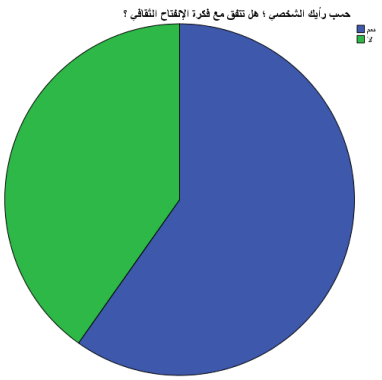
الجدول (32) :توزيع المبحوثين حسب هل هاته الثقافات تتوافق مع ثقافتك الأصلية :		
الاجابات	التكرار	النسبة
نعم	62	57.9%
لا	45	42.1%
المجموع	107	100%

الشكل (32) :توزيع المبحوثين حسب هل هاته الثقافات تتوافق مع ثقافتك الأصلية .

الجدول أعلاه يوضح توزيع العينة لمدى توافق الثقافات المتضمنة في المضامين الترفيهية عبر تطبيق التيك توك مع ثقافة المتابع الأصلية، حيث نرى أن معظم اجابات المبحوثين 62 مفردة كانت بنعم تتوافق ومتمثلة بنسبة قدرت بـ57.9%، و45 مفردة أجابت بـلا تتوافق بنسبة قدرت بـ42.1%.

وكما أوضحنا في آخر نقطة في الجدول السابق، أغلبية الاجابات قالت بأن تلك الثقافات تتوافق مع الثقافة الأصلية، أي أنهم يتأثرون بثقافتهم ويجسدونها في أفكارهم وأفعالهم، وهذا راجع لمتغير السن للمبحوثين الذي يتسم بالنضج (الجدول 12).

الجدول (33) :توزيع المبحوثين حسب رأيك الشخصي هل تتوافق مع فكرة الانفتاح الثقافي :		
الاجابات	التكرار	النسبة
نعم	64	59.8%
لا	43	40.2%
المجموع	107	100%



الشكل (33): توزيع المبحوثين حسب رأيك الشخصي هل تتوافق مع فكرة الانفتاح الثقافي.

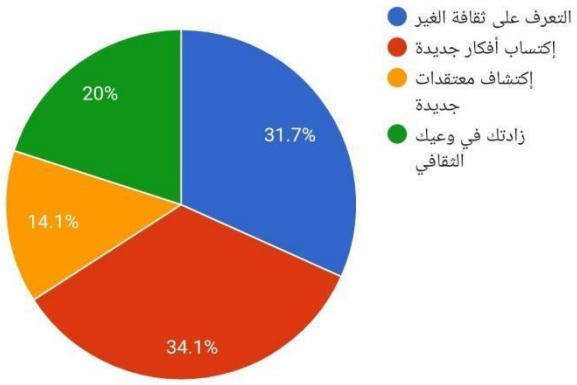
الجدول أعلاه يوضح توزيع المبحوثين حسب توافقهم مع فكرة الانفتاح الثقافي، فالنسبة الأكبر كانت لـ64 مفردة الذين يتوافقون مع فكرة الانفتاح الثقافي وقدرت بـ59.8%، وأما النسبة الأقل فكانت لـ43 مفردة الذين لا يوافقون مع الفكرة وقدرت بـ40.2%.

ويعود سبب توافق المبحوثين على فكرة الانفتاح الثقافي، هو مدى ادراك المبحوثين بمفهوم الانفتاح الثقافي ورغبتهم في الاطلاع على ثقافات الغير وتواصلهم مع الثقافات العالمية كون تطبيق التيك توك يحمل الكثير من ألوان الثقافات باختلافها سواء من الجانب الإيجابي أو ما تحمله هذه الثقافات من أفكار وتوجهات سلبية قد تحدث نوعا من الاختلال في قيم الشباب وقناعاته العقائدية، فالكثير من المفاهيم في عصرنا كمفهوم الحياء الذي صار يعني الخوف ومفهوم العفة الذي صار يعني تخلف والتقليد للتصرفات وغيرها من

الأمور المتفتحة الجديدة، وقد يكون العكس، لا يمكن حصر هذا الانفتاح على السلبيات، قد يكون ذو إيجابيات مما يزيد من وعي المتابع وحب الاكتشاف والتبادل الثقافي السليم مع الغير.

الجدول (34) :توزيع المبحوثين حسب هل ساعدتك مضامين التيك توك على :

الاجابات	التكرار	النسبة
التعرف على ثقافة الغير	65	31.7%
اكتساب أفكار جديدة	70	34.1%
اكتشاف معتقدات جديدة	29	14.1%
زادتك في وعيك الثقافي	41	20%
المجموع	205	100%



الشكل (34) :توزيع المبحوثين حسب هل ساعدتك مضامين التيك توك على.

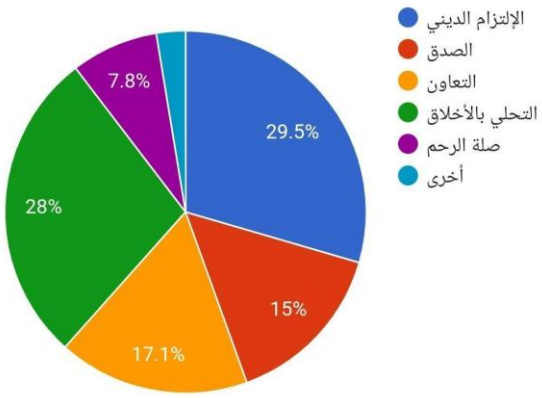
هذا الجدول يوضح توزيع المبحوثين بماذا استفادوا من المضامين الترفيهية لتطبيق التيك توك، فاكتساب أفكار جديدة اتفق عليها 70 مفردة وتمثلت بنسبة قدرت بـ34.1%، وتليها التعرف على ثقافة الغير اتفق عليها 65 مفردة قدرت نسبتها بـ31.7%، و41 مفردة أجابت بأن المضامين الترفيهية لتطبيق التيك توك ساعدتها على الزيادة في وعيها الثقافي

وقدرت بنسبة 20%، وأدنى نسبة كانت لـ 29 مفردة اختارت أن المضامين الترفيهية ساعدتها على اكتشاف معتقدات جديدة بنسبة قدرت بـ14.1%.

وهنا يمكن القول أن المضامين الترفيهية عبر تطبيق التيك توك ساعدت المتابعين في اكتساب أفكار جديدة، قد تكون سلبية أو إيجابية، مما يسمح بالتعرف على ثقافات الغير من خلال الفيديوهات الترفيهية المتنوعة التي يعرضها تطبيق التيك توك، مما يرفع من الوعي الثقافي للمتابع ، وهذا ما أوضحناه في الجدول السابق

الجدول (35) :توزيع المبحوثين حسب ما هي الأمور التي قد تمسكت بها بما أنك تتابع مضامين تطبيق التيك توك :

الاجابات	التكرار	النسبة
الالتزام الديني	57	29.5%
الصدق	29	15%
التعاون	33	17.1%
التحلي بالأخلاق	54	28%
صلة الرحم	15	7.8%
أخرى ...	5	2.6%
المجموع	193	100%



الشكل (35) :توزيع المبحوثين حسب ما هي الأمور التي قد تمسكت بها بما أنك تتابع مضامين تطبيق التيك توك.

هذا الجدول يوضح توزيع العينة المبحوثة للأمور التي قد تمسكت بها بما أنها تتابع مضامين تطبيق التيك توك الترفيهية، 57 مفردة أجابت بالالتزام الدنيي وتعتبر أعلى نسبة وقدرت بـ 29.5%، وثم 54 عينة أجابت بأنها تمسكت بالأخلاق الحميدة وتمثلت في نسبة قدرت بـ 28%، ويليها الصدق والتعاون حيث نرى تقارب في النسب والتي بلغ اجمالها 32.1%، وأقل نسبة للذين تمسكوا بصلة الرحم والتي بلغت نسبتها 7.8%، وأما باقي النسبة فكانت اجابات مفتوحة قدرت بـ2.6%.

ويمكن تفسير هذه النتائج بأن تطبيق التيك توك لا يؤثر على الجانب الديني لدى المتابعين باعتبارهم مدركين جيدا لدينهم وعقيدتهم السليمة، ولا يمكن لتطبيق أن يزعزع من وازعه الديني بل ساعد في التزامهم واطلاعهم أكثر على المعلومات الدينية، ذلك لما يحتويه التطبيق من محتويات إيجابية لمؤثرين يحملون رسالة هادفة اذ تمسكوا بالتزامهم الديني والتحلي بالأخلاق بغض النظر عن القيم الإيجابية الأخرى.

الجدول (36) :توزيع المبحوثين حسب ماذا قدمت مضامين تطبيق التيك توك من جانب المبادئ الأخلاقية :		
الاجابات	التكرار	النسبة
تراجع الالتزام الديني وقيمه السامية	16	17%
ضعف التكافل والتسامح بين الناس	21	22.3%
التطرف الديني	24	25.5%
كثرة المشاجرات والنزاعات والجرائم بين الناس	33	35.1%
قلة الأعمال الخيرية وزيادة الأعمال المنافية للأخلاق	0	0%
المجموع	94	100%

الشكل (36) :توزيع المبحوثين حسب ماذا قدمت مضامين تطبيق التيك توك من جانب المبادئ الأخلاقية.

الجدول أعلاه يوضح اجابات المبحوثين في ماذا قدمت مضامين تطبيق التيك توك الترفيهية من جانب المبادئ الأخلاقية، حيث نرى أن النسبة الأعلى في كثرة المشاجرات والنزاعات والجرائم بين الناس بنسبة قدرت بـ35.1%، وتليها التطرف الديني

بنسبة 25.5%، وثم يليها ضعف التكافل والتسامح بين الناس وتراجع الالتزام الديني وقيمه السامية بنسب متقاربة قدرت بـ22.3% و.17%

وهذا راجع للآثار النفسية التي يخلفها تطبيق التيك توك على المتابع، فكثرة التعرض للمحتوى الغير السليم قد يؤدي بالمتابع بتقليدها وتجسيدها على الواقع بغض النظر عن القيم السلبية الأخرى.

وهذا ما فسرته احدى الدراسات للباحث بن طيفور مصطفى المعنونة بـ"راهن الهوية الثقافية في زمن العولمة"، حيث جاء في احدى نتائجها أنه تطبيق التيك توك يمس بمقومات الهوية الثقافية الاسلامية من أخلاق وعادات وأعراف، خاصة وأن التطبيق أصبح يسوق بشكل غير مباشر لمفاهيم ثقافية دينية دخيلة .

الجدول (37) :توزيع المبحوثين حسب ما هي الأمور التي يمكن قد تخليت عنها :

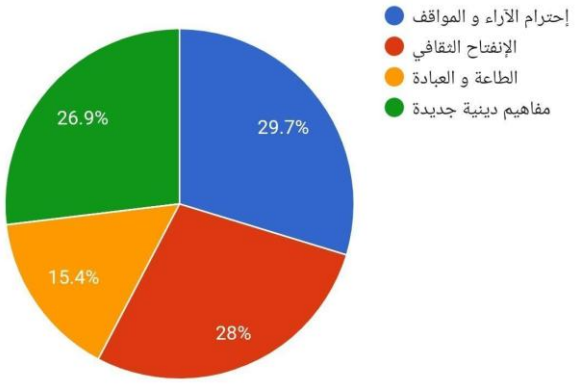
الاجابات	التكرار	النسبة
الالتزام الديني	11	9.6%
الصدق	10	8.7%
التعاون	23	20%
التحلي بالأخلاق	11	9.6%
صلة الرحم	60	52.2%
المجموع	115	100%

الشكل (37) :توزيع المبحوثين حسب ما هي الأمور التي يمكن قد تخليت عنها.

الجدول أعلاه يوضح الأمور التي يمكن أنه قد تخلى عنها المبحوثين الذين يتابعون مضامين تطبيق التيك توك الترفيهية، حيث 60 مفردة وهي النسبة الأكبر أجابت بأنها تخلت عن صلة الرحم وتمثلت بنسبة 52.2%، يليها مبحوثين تخلوا عن التعاون ونسبتها 20%، وأما باقي الاجابات فكانت متقاربة جدا ومتساوية، فالتخلي على الالتزام الديني وعدم التحلي بالأخلاق ومنه انخفاض الصدق بنسبة اجمالية قدرت بـ 27.9%.

وترجع أعلى نسبة اختارها المبحوثين هي تخليهم عن صلة الرحم ذلك بسبب الانشغال الكبير بالجوال ومواقع التواصل الاجتماعي عامة وتطبيق التيك توك خاصة مما أدى إلى الادمان عليها لدرجة أنك تجد الأسرة التي تعيش في مكان واحد لا يتحدثون مع بعض بسبب انشغالهم بمشاهدة البرامج الترفيهية عبر التطبيق وبالتالي أصبح الكل يكتفي بارسال الرسائل فقط، وتلاشت الزيارات بين الأقارب والعائلة نظرا لأن التطبيق يختصر عليهم الوقت ويقلل من المسافات.

الجدول (38) :توزيع المبحوثين حسب ما هي الأمور التي يمكن أنك اكتسبتها :		
الاجابات	التكرار	النسبة
احترام الآراء والمواقف	54	29.7%
الانفتاح الثقافي	51	28%
الطاعة والعبادة	28	15.4%
مفاهيم دينية جديدة	49	26.9%
المجموع	182	100%



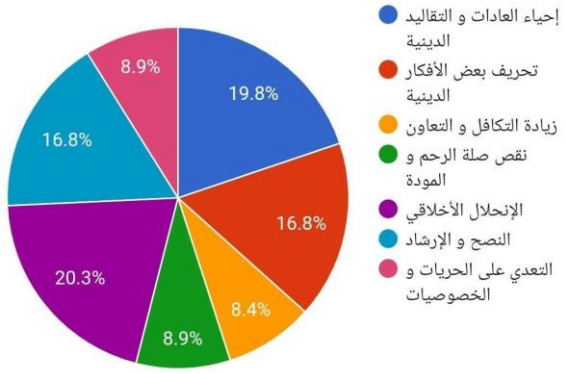
الشكل (38) :توزيع المبحوثين حسب ما هي الأمور التي يمكن أنك اكتسبتها.

الجدول أعلاه يوضح الأمور التي قد اكتسبها المبحوثين من المضامين الترفيهية لتطبيق التيك توك، كما نلاحظ أن احترام الآراء والمواقف كانت بنسبة عالية بـ29.7%، ويليها اكتساب الانفتاح الثقافي التي قدرت نسبتها بـ28%، وثم يليها اكتساب مفاهيم دينية جديدة بنسبة 26.9%، وأقل نسبة كانت لاكتساب الطاعة والعبادة بنسبة 15.4%، فهنا نلاحظ تقارب في نسب اجابات المبحوثين.

و هنا يتضح أن المبحوثين الذين يتعرضون لمضامين التيك توك الترفيهية قد اكتسبوا إيجابيات كاحترام الآراء والمواقف، ويرجع ذلك كون المتابعين يعتبرون تطبيق التيك توك مكان للتعبير عن آرائهم بحرية من خلال نشرهم لمقاطع الفيديو في أي مجال يريدونه، كما نلاحظ أنه قد عزز قيمة الانفتاح الثقافي لدى المبحوثين للاطلاع على الثقافات الأخرى، وذلك من خلال التواصل عبر التطبيق سواء كان عبر نشر مقاطع الفيديو أو عن طريق التفاعل معها ومتابعتها.

الجدول (39) :توزيع المبحوثين حسب هل القيم الدينية التي يتضمنها محتوى التيك توك ساهمت في

الاجابات	التكرار	النسبة
احياء العادات والتقاليد الدينية	40	19.8%
تحريف بعض الأفكار الدينية	34	16.8%
زيادة التكافل والتعاون	17	8.4%
نقص صلة الرحم والمودة	18	8.9%
الانحلال الأخلاقي	41	20.3%
النصح والارشاد	34	16.8%
التعدي على الحريات والخصوصيات	18	8.9%
المجموع	202	100%

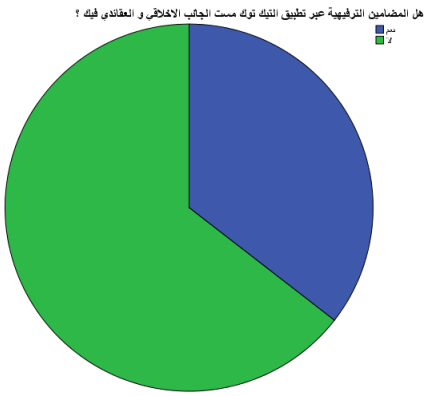


الشكل (39) :توزيع المبحوثين حسب هل القيم الدينية التي يتضمنها محتوى التيك توك ساهمت في.

الجدول أعلاه يوضح اجابات المبحوثين للقيم الدينية التي يتضمنها محتوى التيك توك بماذا ساهمت، كما هو ملاحظ الاجابات متقاربة وتقريبا متساوية، ف الانحلال الأخلاقي قدرت نسبته بـ20.3%، ويليها احياء العادات والتقاليد الدينية بنسبة 19.8%، ويليها تحريف بعض الأفكار الدينية والنصح والارشاد بنسبة متساوية قدرت اجماليا بـ33.6%، وكذلك نسبة متساوية بالنسبة لنقص صلة الرحم والمودة والتعدي على الخصوصيات قدرت اجماليها بـ17.8%، وأدنى نسبة فكانت زيادة التكافل والتعاون وقدرت بـ8.4%.

وهذا راجع إلى أن اعتقاد أغلب المبحوثين بأن المضامين الترفيهية عبر تطبيق التيك توك تؤدي إلى الانحلال الأخلاقي كون أن تطبيق التيك توك يوفر للمستخدمين التزود بمختلف الأفعال والتصرفات الممنوعة في مجتمعنا والغير الأخلاقية، فكثرة الفيديوهات والمضامين التي تنشر عبر التطبيق تؤدي إلى تثبيت سلوكيات في عقل المتابع مما يتأثر بها مع الوقت وقد يراها طبيعية كتحريف بعض الأفكار الدينية والتعدي على الحريات والخصوصيات، ونفس الأمر يعود إلى احياء العادات والتقاليد الدينية، فيمكن للمضامين عبر تطبيق التيك توك أن تحيي وتثبت المفاهيم الدينية الصحيحة والسليمة كالنصح والارشاد والتشجيع على التكافل والتعاون.

الجدول (40) :توزيع المبحوثين حسب هل المضامين عبر تطبيق التيك توك قد مست الجانب الأخلاقي والعقائدي فيك :		
الاجابات	التكرار	النسبة
نعم	38	35.5%
لا	69	64.5%
المجموع	107	100%



الشكل (40) :توزيع المبحوثين حسب هل المضامين عبر تطبيق التيك توك قد مست الجانب الأخلاقي والعقائدي فيك

كما هو موضح في الجدول أعلاه الذي يبين اجابات المبحوثين ما اذا كانت المضامين الترفيهية عبر تطبيق التيك توك قد مست الجانب الأخلاقي والعقائدي فيهم، فأغلب الاجابات 69 مفردة كانت بـ لا أي أن المضامين لم تمس الجانب الأخلاقي والعقائدي فيهم وبلغت نسبتها 64.5%، و38 مفردة أجابت بـ نعم بنسبة قدرت بـ35.5%.

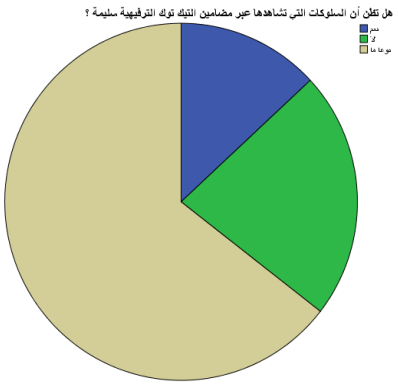
يمكن القول أن تطبيق التيك توك يحتوي على محتوى متنوع، قد يتضمن بعضها محتوى ينتهك القيم الأخلاقية والعقائدية، ونظرا بأن تطبيق التيك توك يعمل على تحسين سلامة المستخدمين وتعزيز الوعي بأهمية هذا الجانب، والجدير بالذكر أن هناك دراسة

أجريت على مستخدمي تطبيق التيك توك في السعودية أظهرت أن المستخدمين يستخدمون التطبيق بشكل إيجابي ويرون أنه يساعد في تعزيز القيم الأخلاقية والعقائدية فيهم.

ج – التأثيرات السلوكية.

الجدول (41) :توزيع المبحوثين حسب هل تظن أن السلوكات التي تشاهدها عبر فيديوهات تطبيق التيك توك سليمة :

الاجابات	التكرار	النسبة
نعم	14	13.1%
نوعا ما	69	64.5%
لا	24	22.4%
المجموع	107	100%



الشكل (41): توزيع المبحوثين حسب هل تظن أن السلوكات التي تشاهدها عبر فيديوهات تطبيق التيك توك سليمة.

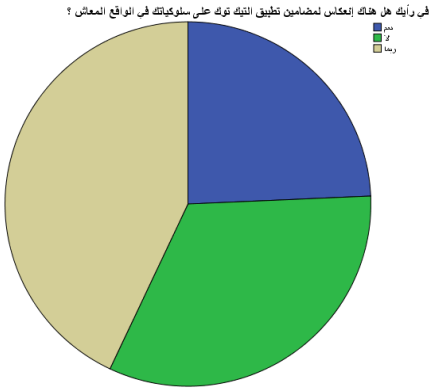
الجدول أعلاه يوضح اجابات العينة ما اذا كانت السلوكيات التي يشاهدها المتابع عبر فيديوهات تطبيق التيك توك الترفيهية سليمة، فاختلفت الاجابات بين نعم ولا ونوعا ما،

فمعظم المبحوثين أجابوا بـ نوعا ما وتمثلت في نسبة قدرت بـ64.5%، ويليها المبحوثين أجابوا بـ لا بنسبة قدرت بـ22.4%، وباقي الاجابات كانت بنعم والملاحظ أنها أقل نسبة وقدرت بـ13.1%.

ويعود هذا إلى أن معظم فيديوهات تطبيق التيك توك لا يمكن الجزم بأنها تتضمن سلوكيات سليمة، حيث يمكن أن بعض الفيديوهات تتضمن محتوى غير لائق أو غير ملائم للجمهور العام، حيث تشير الدراسات إلى أن استخدام تطبيق التيك توك يمكن أن يؤدي إلى انتاج سلوك انحرافي لدى المتابع لها، لكن أيضا لا يمكن تجاهل أنه في وقتنا الحالي ظهر بما يسمى بالمحتوى الهادف والذي يعرض سلوكيات سليمة متوافقة مع القيم المجتمعية بأسلوب النصح والارشاد والتوجيه، بمقاطع قصيرة تحمل قيم نبيلة.

الجدول (42) :توزيع المبحوثين حسب في رأيك هل هناك انعكاس لمضامين تطبيق التيك توك على سلوكياتك في الواقع المعاش :

الاجابات	التكرار	النسبة
نعم	26	24.3%
ربما	46	43%
لا	35	32.7%
المجموع	107	100%

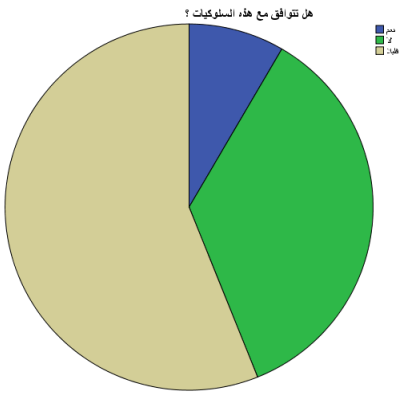


الشكل (42) :توزيع المبحوثين حسب في رأيك هل هناك انعكاس لمضامين تطبيق التيك توك على سلوكياتك في الواقع المعاش.

الجدول أعلاه يوضح اجابات المبحوثين فيما ان كان هناك انعكاس لمضامين تطبيق التيك توك الترفيهية على سلوكياتهم في الواقع المعاش، ف الاجابات لم تختلف كثيرا، فأعلى نسبة أجابت بربما بنسبة قدرت بـ43%، وتليها الذين أجابوا بـ لا بنسبة قدرت بـ 32.7%، وأقل نسبة فكانت للذين اجابتهم كانت بـ نعم وقدرت نسبتها بـ24.3%.

وهذا راجع إلى أن أغلب المبحوثين يرون أنه ربما يوجد انعكاس للمضامين الترفيهية عبر تطبيق التيك توك على السلوكيات في الواقع، فلا يوجد ما يثبت ذلك، لكن أصبحنا نلاحظ الكثير من الناس يتوجهون إلى تقليد كل ما يرونه، وتجسيد كل ما هو مناسب لهم، وأصبح كل فرد يفسر سلوك معين على أنه سليم والآخر يراه غير سليم والعكس، كتقليد شخصيات أو مشاهير في لباسهم أو كلامهم أو أسلوب حياتهم وغيرها من السلوكيات الأخرى، فهذا الانعكاس قد يكون سلبيا أو إيجابيا، حسب ميولات المتابع لمضمون ترفيهي معين.

الجدول (43) :توزيع المبحوثين حسب هل تتفق مع هذه السلوكيات :		
الاجابات	التكرار	النسبة
نعم	9	8.4%
قليلا	60	56.1%
لا	38	35.5%
المجموع	107	100%



الشكل (43) :توزيع المبحوثين حسب هل تتفق مع هذه السلوكيات.

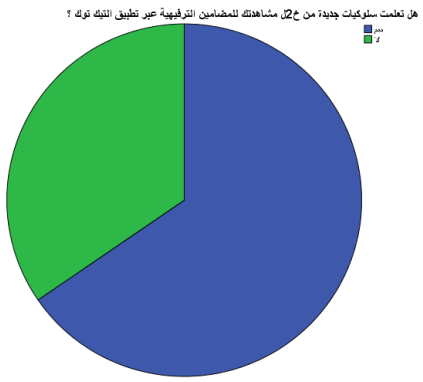
الجدول أعلاه يوضح مدى اتفاق العينة مع السلوكيات التي يشاهدونها عبر المضامين الترفيهية في تطبيق التيك توك، النسبة الأعلى أجابت بـ قليلا وقدرت بـ 56.1%، وثم يليها الذين أجابوا بـلا بنسبة قدرت بـ35.5%، وأقل نسبة للاجابات بـ نعم وقدرت نسبتها بـ8.4%.

وكما أوضحنا في الجدول 41، فأغلب المبحوثين اتفقوا على أن السلوكيات سليمة نوعا ما، وفي المقابل قليلا ما يتفقوا مع هذه السلوكيات، مما نستنتج أن أغلب السلوكيات المتضمنة في محتويات تطبيق التيك توك سلبية أكثر من إيجابية، وما تم توضيحه في الجدول 42، حيث أن أكثر متابعي تطبيق التيك توك من الفئة العمرية الشبابية، حيث

تتعرض هذه الفئة لمختلف المضامين الترفيهية، وذلك حسب ميولهم ورغباتهم، وقد يتأثر سريعا بالسلوكيات التي يشاهدها، تقليدا لها، ما يسمى في نظره بـ التحضر والرقي، وهذا ما يدفع أغلب المبحوثين إلى عدم الاتفاق الكبير مع السلوكيات المعروضة عبر فيديوهات تطبيق التيك توك.

الجدول (44) :توزيع المبحوثين حسب هل تعلمت سلوكيات جديدة من خلال مشاهدتك للمضامين عبر تطبيق التيك توك :

الاجابات	التكرار	النسبة
نعم	70	65.4%
لا	37	34.6%
المجموع	107	100%



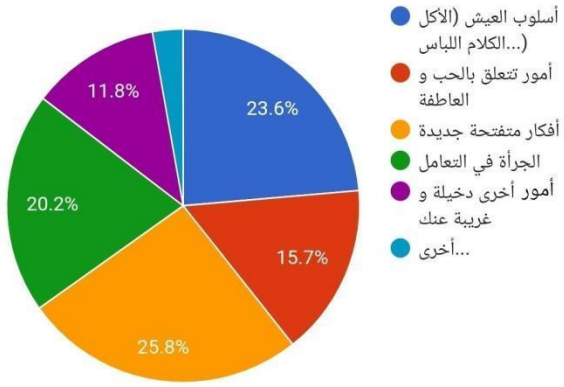
الشكل (44): توزيع المبحوثين حسب هل تعلمت سلوكيات جديدة من خلال مشاهدتك للمضامين عبر تطبيق التيك توك.

الجدول أعلاه يوضح اجابات المبحوثين في اذا ما تعلموا سلوكيات جديدة من خلال مشاهدتهم للمضامين الترفيهية عبر تطبيق التيك توك، فالنسبة الأعلى 70 مفردة للذين أجابوا بـ نعم وتمثلت في نسبة 65.4%، ويليها 37 مفردة الذين أجابوا بـ لا بنسبة قدرت بـ 34.6%.

وطبعا، سيتأثر المتابع للمضامين الترفيهية عبر تطبيق التيك توك بالسلوكيات التي يشاهدها، سواء كانت سلبية أم إيجابية، ويطبقها في حياته الواقعية، فطبيعة السلوك الذي يستمده من مضامين تطبيق التيك توك يقاس على مدى ادراك ووعي المتابع لها.

الجدول (45) :توزيع المبحوثين حسب ما هي السلوكيات التي تعلمتها من المضامين الترفيهية المقدمة عبر تطبيق التيك توك :

الاجابات	التكرار	النسبة
أسلوب العيش (الأكل الكلام اللباس...)	42	23.6%
أمور تتعلق بالحب والعاطفة	28	15.7%
أفكار متفتحة جديدة	46	25.8%
الجرأة في التعامل	36	20.2%
أمور أخرى دخيلة وغريبة عنك	21	11.8%
أخرى ...	5	2.8%
المجموع	176	100%



الشكل (45) :توزيع المبحوثين حسب ما هي السلوكيات التي تعلمتها من المضامين الترفيهية المقدمة عبر تطبيق التيك توك.

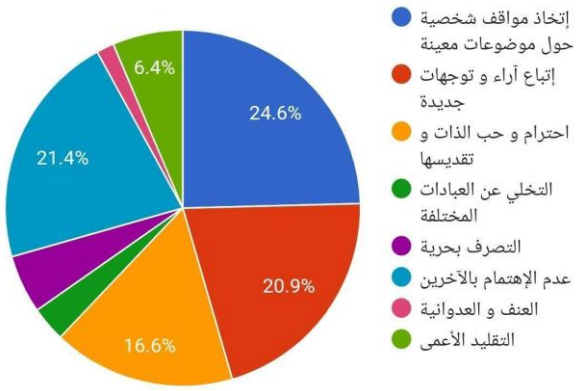
الجدول أعلاه يوضح اجابات المبحوثين حول السلوكيات التي قد تعلموها من المضامين الترفيهية المقدمة عبر تطبيق التيك توك، فكانت النسبة الأعلى تعلمهم لأفكار متفتحة جديدة بنسبة قدرت بـ25.8%، وتليها تعلم أسلوب العيش كطريقة الأكل والكلام واللباس... بنسبة قدرت بـ23.6%، وتليه 36 مفردة أجابت بأنها تعلمت الجرأة في التعامل بنسبة 20.2%، وتليها أمور تتعلق بالحب والعاطفة بنسبة 15.7%، وأما من أجاب بأمور أخرى دخيلة وغريبة عنه فقدرت نسبتها بـ11.8%، وباقي النسبة فكانت اجابات مفتوحة وأغلبها كانت أتصفح تطبيق التيك توك لكن لم أتعلم سلوكيات محددة وقدرت بنسبة 2.8% .

ويرجع سبب اختيار المتابعين للسلوكيات التي اكتسبوها من المضامين الترفيهية عبر تطبيق التيك توك المتمثلة في الأفكار المتفتحة الجديدة على اختلاف وتنوع هذه الأفكار الدخيلة من تصرفات وحركات وأفعال وأفكار غربية منافية للمنظومة القيمية والدينية لثقافتنا، حيث أنه من الواضح أن المستخدمين أو المتابعين لتطبيق التيك توك قد تأثروا بشكل كبير بهذه المضامين الترفيهية، حيث انعكست في طريقة لباسهم وطريقة جلوسهم وأسلوب عيشهم وكذا تحركاتهم اضافة إلى الكلام والغناء وحتى الأفكار المتفتحة الجديدة التي تتعلق بالحب والعاطفة وغيرها...، وهذا ما نلاحظه في واقعنا بحيث أن المتابع الجزائري للمضامين عبر تطبيق التيك توك أصبح دائما يقوم بالمقارنة بين الوضع فى الجزائر وتلك البلدان والرغبة فى تحقيق ما وصلت اليه البلدان الغربية.

وهذه الفكرة على وجه الخصوص جاءت في احدى نتائج دراسة أسماء لعموري"تأثير وسائل التواصل الرقمية على القيم الاجتماعية لدى المراهق الجزائري – التيك توك نموذجا"، حيث توصلت إلى أن الأمر يتعدى فكرة فيديو قصير بمحتوى خاص للرقص والتقليد والغناء فهو يهتك منظومة قيم مجتمع قائم بذاته والدليل تصرفات بعض الشباب والفتيات فالكثير منهن تعرضن أجسادهن فى بضع دقائق على شكل رقصة أو تقليد، شباب يتعاطى المخدرات بكل أنواعها وحتى الحديث منها المخدرات الرقمية ويروج لها في فيديو

قصير يظهر للعامة على أنه مجرد رقصة أو مزحة أو غيره، بل هى برمجة الشباب نحو العديد من السلوكيات والممارسات.

الجدول (46) :توزيع المبحوثين حسب ما السلوكيات التي قدمتها لك مضامين تطبيق التيك توك :		
الاجابات	التكرار	النسبة
اتخاذ مواقف شخصية حول موضوعات معينة	46	24.6%
اتباع آراء وتوجهات جديدة	39	20.9%
احترام وحب الذات وتقديسها	31	16.6%
التخلي عن العبادات المختلفة	6	3.2%
التصرف بحرية	10	5.3%
عدم الاهتمام بالآخرين	40	21.4%
العنف والعدوانية	3	1.6%
التقليد الأعمى	12	6.4%
المجموع	187	100%



الشكل (46) :توزيع المبحوثين حسب ما السلوكيات التي قدمتها لك مضامين تطبيق التيك توك .

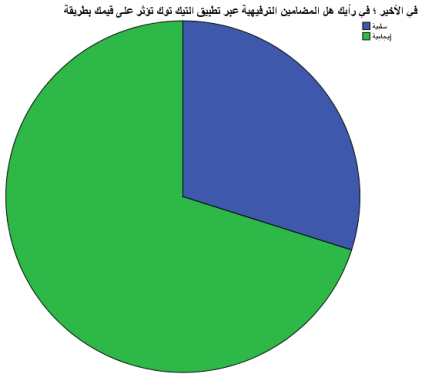
الجدول أعلاه يوضح اجابات المبحوثين حول السلوكيات التي قدمتها لهم مضامين تطبيق التيك توك الترفيهية، فالنسبة الأكبر أجابت بـ اتخاذ مواقف شخصية حول موضوعات معينة وذلك بنسبة قدرت بـ24.6%، وثم من أجاب بـ عدم الاهتمام بالآخرين بنسبة 21.4%، وتليها اتباع آراء وتوجهات جديدة وقدرت نسبتها بـ 20.9%، واحترام وحب الذات وتقديسها بنسبة 16.6%، وأما باقي الاجابات تقاربت بين التقليد الأعمى والتصرف بحرية بنسبة اجمالية قدرت بـ11.7%، والتخلي عن العبادات المختلفة والعنف والعدوانية بنسبة اجمالية قدرت بـ4.8%.

و منه يمكن القول هنا أن مضامين تطبيق التيك توك الترفيهية قد ساعدت المتابع في اتخاذ مواقف شخصية حول موضوعات معينة نظرا لما يقدمه تطبيق التيك توك من موضوعات متنوعة ومختلفة في شتى المجالات، التي تساعد الأفراد في الفهم المعمق لهاته المواضيع وبالتالي تكسبه معرفة جديدة حول كيف يجب أن يتصرف بمقتضاها في المستقبل مع مواقف شبيهة قد تعترضه، وقد تقاربت اجابة المبحوثين ايضا حول عدم اهتمامهم بالآخرين كون التطبيق خلق فيهم نوعا من العزلة والحرية الشخصية جعلتهم لا يهتمون بما يقوله الآخرون ولا يبدون أي ردود أفعال.

*اذا كنت صاحب محتوى ما المجال الذي تفضله؟: هذا السؤال ترك مفتوحا لمنح المبحوثين الفرصة للاجابة بحرية، واختلفت الاجابات والمجالات التي يفضلونها اذا ما كانوا صانعي محتوى على تطبيق التيك توك، من مجال تعليمي وتثقيفي وديني وترفيهي وتوعوي وطبخ وموضة ويوميات وسياحي ورياضي ونصح وارشادي، وأيضا هناك من أجاب بأنه لا يقوم بأي محتوى، فقط يتصفح مضامين تطبيق التيك توك الترفيهية، ولكن أغلبها كانت اجابات متشابهة ومتقاربة، فالمجال الثقافي والترفيهي والديني كانوا من أكثر المجالات حضورا.

الجدول (47) :توزيع المبحوثين حسب: في رأيك هل مضامين التيك توك تؤثر على قيمك بطريقة :

الاجابات	التكرار	النسبة
سلبية	32	29.9%
إيجابية	75	70.1%
المجموع	107	100%



الشكل (47): توزيع المبحوثين حسب في الأخير: في رأيك هل مضامين التيك توك تؤثر على قيمك بطريقة.

الجدول أعلاه يوضح توزيع المبحوثين حول طبيعة تأثير مضامين تطبيق التيك توك الترفيهية على قيمهم، فأغلب الاجابات 75 مفردة للذين من تؤثر عليهم المضامين

الترفيهية عبر تطبيق التيك توك إيجابيا وبنسبة قدرت بـ70.1%، وأما 32 مفردة للذين تؤثر عليهم المضامين الترفيهية عبر تطبيق التيك توك سلبيا وبنسبة 29.9% .

ويعود التقييم الإيجابي إلى المزايا التي أتاحها تطبيق التيك توك للمستخدمين عبر مضامينه الترفيهية منها التعرف على ثقافات الغير واكتساب صداقات افتراضية جديدة وزيادة التعاون والحفاظ على الطاعات والأخلاق وغيرها والاطلاع على الجديد، كما أن المتابع حين يلجأ لمضامين تطبيق التيك توك يشعر بالراحة والرضا والسعادة واشباع رغباته الترفيهية من تسلية وقضاء الوقت، وأما التقييم السلبي فراجع إلى الآثار المترتبة عن هذا النوع من الترفيه حيث صرحت شريحة من المبحوثين أنهم يلجؤون اليها لتحسين الحال المزاجية وانقاص الضغط لكنهم يحسون بالضيق والكآبة والقلق وعدم الانتماء والضغط والانزعاج نظرا للمضامين أو الشخصيات التي تعرض مضامينها ويحس هنا المشاهد أنها أفضل منه، وبالتالي يصبح المتابع أقل اهتماما ب التزامات حياته الواقعية فيصبح أكثر انطوائية وعزلة ويزيد شعوره بالذنب دون سبب.

وعلى الرغم من جل هذه التأثيرات السلبية التي تحصلنا عليها من اجابات المبحوثين، اتضح أيضا أن المضامين الترفيهية لتطبيق التيك توك لها تأثيرات إيجابية على المتابع وخاصة في سياق القيم المختلفة، حيث أوضحت دراسة د.مها محمد فتحي"تأثير تعرض الشباب لفيديوهات التيك توك عبر هواتفهم الذكية على ادراكهم للقيم الاجتماعية في المجتمع"بأن استخدامات المتابعين لتطبيق التيك توك في التعبير عن آرائهم في القضايا الاجتماعية ذات أهمية بالنسبة لهم، ويستخدمون الاسكتشات الكوميدية وغيرها من الطرق الابداعية عبر التيك توك في مساندة رأيهم وأفكارهم حول قضايا اجتماعية وثقافية مختلفة، مما يسمح للنشطاء عبر تطبيق التيك توك في بناء شبكات ضخمة ومتنوعة من المتابعين في أقل وقت ممكن يمكنهم من خلالها دعم بعضهم البعض، وهذا ما يفسر التأثير الإيجابي للمضامين الترفيهية عبر تطبيق التيك توك على المتابع بنشر مقاطع قصيرة تحمل قيم سليمة يتم تداولها على شكل واسع بين المتابعين، وذات الدراسة توصلت لنتيجة تتفق مع

نتيجتنا أنه جاءت أهم تقييمات الشباب لمضامين فيديوهات التيك توك المعروضة في الترتيب الأول"مضمون إيجابي يتسم بالأهمية"ثم"مضمون سلبي لا يتسم بالاحترام ومراعاة الآداب العامة."

وفقط يجب أن ننوه لنقطة مهمة، هي أن أثر تطبيق التيك توك يكون سلبي أو إيجابي يحدده المستخدم أو المتابع الذي يشاهد مضامينه الترفيهية، وهذا كما أشرنا سابقا أن التطبيق يتبع خوارزميات محددة، ويعرض نوع المضامين الترفيهية التي يشاهدها المتابع باستمرار ويفضلها، حيث أن المتابع للمضامين الترفيهية عبر تطبيق التيك توك هو الذي يتحكم في مضامين التطبيق التي تعرض له و ليس العكس لأن هاته التطبيقات من تصميم العقل البشري.

ثانيا :تحليل وتفسير بيانات الدراسة حسب متغيرات الدراسة.

ولتفصيل وتوضيح النتائج أكثر قمنا بتفريغ بعض البيانات على شكل جداول مركبة، المتمثلة في (9) جداول، وذلك حسب متغيرات الأساسية للدراسة كمتغير الجنس ومتغير السن ومتغير المستوى التعليمي.

الجدول (48) :تحليل وتفسير الخدمات التي يفضلها المتابع أثناء استخدامه لتطبيق التيك توك حسب متغير السن :

متغير السن									
الاجابة	مشاهدة الفيديوهات		الاعجاب والتعليق		الدردشة		مشاركة الفيديوهات مع الآخرين		صناعة المحتوى	
/	ت	ن%	ت	ن%	ت	ن%	ت	ن%	ت	ن%
بين 20-25 سنة	68	70.1 %	11	73.3 %	4	66.7 %	11	68.8 %	10	66.7 %
بين 26-30 سنة	23	23.7 %	1	6.7%	2	33.3 %	3	18.8 %	3	20%
بين 31-35 سنة	4	4.1 %	2	13.3 %	0	0%	2	12.5 %	2	13.3 %
36 سنة فما فوق ...	2	2.1 %	1	6.7%	0	0%	0	0%	0	0%
المجموع	97	100 %	15	100%	6	100%	16	100%	15	100%
النسبة العامة	65.1%		10.1%		4%		10.7%		10.1%	
المجموع العام للاجابات :149 | المجموع العام للنسب100% :										

يبين الجدول الموضح أعلاه الخدمات التي يفضلها المتابعون عند استخدامهم لتطبيق التيك توك، حيث النسبة الأكبر كانت في مشاهدة الفيديوهات بنسبة قدرت بـ65.1%، وتليها مشاركة الفيديوهات مع الآخرين بنسبة 10.7%، وثم الاعجاب والتعليق وصناعة المحتوى بنسبة متساوية قدرت بـ10.1%، وتليها الدردشة بنسبة 4%.

فنتائج هذا الجدول الذي يوضح الخدمات المفضلة عند استخدام المتابع أو المستخدم لتطبيق التيك توك وذلك حسب متغير السن، تشير إلى أن النسبة الأعلى للفئة العمرية بين 20-25سنة كانت لمن أجابوا بالاعجاب والتعليق بنسبة قدرت بـ73.3%، وتليها لمن أجابوا بالميزة أو الخدمة المفضلة عند استخدام تطبيق التيك توك هي مشاهدة الفيديوهات لنفس الفئة العمرية بنسبة 70.1%، في حين النسبة الأقل لباقي الخدمات التي تفضلها الفئة العمرية بين 20-25 سنة المتمثلة في خدمة مشاركة الفيديوهات مع الآخرين وخدمة الدردشة وصناعة المحتوى بنسبة متساوية قدرت بـ66.8%.

و أما فيما يخص الفئة العمرية بين 26-30 سنة فجاءت أعلى نسبة لمن أجابوا بتفضيل ميزة الدردشة وقدرت بـ33.3%، ويليها في ذات الفئة العمرية لمن أجابوا بأنهم يفضلون مشاهدة الفيديوهات وهذا بنسبة 23.7%، وأما فيمن يفضلون خدمة صناعة المحتوى ومشاركة الفيديوهات مع الآخرين فكانت نسبة متقاربة تمثلت بين 18.8% و20%، وأما أدنى نسبة فكانت لمن أجابوا بتفضيل الاعجاب والتعليق بنسبة 6.7%.

والفئة العمرية بين 31-35 سنة فالنسبة الأعلى لمن كانت اجابتهم بتفضيل ميزة أو خدمة الاعجاب والتعليق وصناعة المحتوى بنسبة متساوية قدرت بـ13.3%، وفي نفس الفئة العمرية تليها لمن أجابوا بمشاركة الفيديوهات مع الآخرين بنسبة 12.5%، وأدنى نسبة لمن أجابوا بتفضيلهم لميزة مشاهدة الفيديوهات بنسبة 4.1%.

والفئة العمرية 36 سنة فما فوق فاكتفت بالاجابة بأنها تفضل الاعجاب والتعليق بنسبة أعلى قدرت بـ 6.7%، وتليها لمن أجابوا بمشاهدة الفيديوهات بنسبة أقل 2.1%.

ونفسر ذلك أن الفئة العمرية التي تتراوح بين 20 إلى 25 سنة تستخدم كأعلى نسبة تطبيق التيك توك قصد الاعجاب والتعليق وتليها نسبة متقاربة لاستخدامهم التطبيق قصد مشاهدة الفيديوهات، ذلك كون هذه الفئة المتمثلة في فئة الشباب التي تعتبر الأكثر انفتاحا ورغبة في الاطلاع والاكتشاف، وبالتالي تفاعلهم مع الفيديوهات وابداء آرائهم في شكل تعليقات على تلك الفيديوهات، ذلك لما يتيحه لهم التطبيق من حرية في التعبير وكذا مشاهدة الفيديوهات باعتبار الميزة الأساسية للتطبيق هو أنه يعرض فيديوهات قصيرة ومتنوعة في مختلف المجالات، والفئة التي تتراوح أعمارهم بين 26 إلى 30 سنة يفضلون الدردشة بأعلى نسبة حيث تعتبر هذه الفئة المتمثلة في الشباب أكثر فئة تتصف بالفضول ومواكبة للتطور الحاصل في مواقع التواصل الاجتماعي ورغبتهم في التواصل والاتصال مع غيرهم، وبالتالي يستخدمون تطبيق التيك توك قصد الدردشة والتواصل مع الأصدقاء عبر الرسائل، وذلك لرغبتهم في اكتساب علاقات جديدة وتوسيع دائرة معارفهم، ووصولا للفئة العمرية التي تتراوح بين 31 إلى 35 سنة تستخدم تطبيق التيك توك قصد الاعجاب والتعليق بالفيديوهات بنسبة عالية، باعتبار أنه كلما زاد عمر المبحوثين زاد وعيهم وادراكهم بمحتويات التطبيق، وبالتالي يستخدمون ميزة التعليق لابداء آرائهم وتوجيهاتهم وعرض أفكارهم حول مضمون فيديو معين، ويمكن أن تتمثل في تقديم نصائح ومعلومات يضيفونها على تلك الفيديوهات التي علقوا عليها، وهذا لأن تطبيق التيك توك يعرض مضامين مختلفة قد تكون هادفة مفيدة أو العكس، وقليلا ما يشاركون الفيديوهات التي يتعرضون لها مع الآخرين، لأن هذه الفئة تتابع مجالات معينة فقط ويشاركون اهتماماتهم فقط، والفئة العمرية الأكبر من 36 فما فوق هي أقل فئة تلقينا استجابة منهم، بالتالي النسبة كانت ضعيفة، حيث أجابوا أنهم يكتفون بالاعجاب والتعليق على الفيديوهات، باعتبارهم فئة واعية وناضجة ومدركة لما يتلقونه من مضامين ترفيهية متنوعة عبر تطبيق التيك توك.

ومنه نستنتج أن أغلب خدمات تطبيق التيك توك يفضلها المتابعين الذين أعمارهم بين 20-25 سنة أثناء استخدامهم للتطبيق والتعرض لمضامينه، فضلا أن ميزة مشاهدة الفيديوهات أغلب الميزات التي يفضلها المتابع مهما كان سنه.

الجدول (49) :تحليل وتفسير المجالات التي يفضلها المتابع عند استخدامه لتطبيق التيك توك حسب متغير الجنس ومتغير السن :

متغير الجنس

الاجابة	اخبارية		تعليمية		دينية		كوميدية		رياضية		ثقافية		طبخ وموضة	
/	ت	ن%	ت	ن%	ت	ن%	ت	ن%	ت	ن%	ت	ن%	ت	ن%
ذكر	22	68.8%	24	42.9%	27	43.5%	33	44%	30	81.1%	29	50%	10	20.8%
أنثى	10	31.2%	32	57.1%	35	56.5%	42	56%	7	18.9%	29	50%	38	79.2%
المجموع	32	100%	56	100%	62	100%	75	100%	37	100%	58	100%	48	100%
% العامة	8.7%		15.2%		16.8%		20.4%		10.1%		15.8%		13%	

متغير السن

الاجابة	اخبارية		تعليمية		دينية		كوميدية		رياضية		ثقافية		طبخ وموضة	
/	ت	ن%	ت	ن%	ت	ن%	ت	ن%	ت	ن%	ت	ن%	ت	ن%

بين 25-20 سنة	19	59.4%	37	66.1%	44	71%	53	70.7%	22	59.5%	38	65.5%	37	77.1%
بين 30-26 سنة	11	34.4%	14	25%	14	22.6%	18	24%	14	37.8%	15	25.9%	8	16.7%
بين 35-31 سنة	2	6.2%	4	7.1%	3	4.8%	3	4%	1	2.7%	4	6.9%	2	4.2%
36 سنة فما فوق ...	0	0%	1	1.8%	1	1.6%	1	1.3%	0	0%	1	1.7%	1	2.1%
المجموع	32	100%	56	100%	62	100%	75	100%	37	100%	58	100%	48	100%
% العامة	8.7%		15.2%		16.8%		20.4%		10.1%		15.8%		13%	
المجموع العام للاجابات :368 | المجموع العام للنسب100% :														

يمثل الجدول أعلاه المجالات التي يفضلها المتابع في مضامين تطبيق التيك توك ويشاهدها، حيث احتل المجال الكوميدي النسبة الأعلى قدرت بـ20.4%، ويليها المجال الديني بنسبة 16.8%، وثم يأتي المجال الثقافي والمجال التعليمي بنسب متقاربة قدرت اجماليها 31%، ويليها مجال الطبخ والموضة بنسبة 13%، والرياضية والاخبارية في آخر الترتيب بنسبتي 10.1% و.8.7%

فبعد النتائج الإحصائية للجدول السابق حول المجالات أو المضامين التي يفضلها المتابع عند استخدامه ومشاهدته للفيديوهات عبر تطبيق التيك توك حسب متغير الجنس، نلاحظ أن النسبة الأعلى في فئة الذكور لمن أجابوا بأنهم يفضلون المضامين الرياضية وذلك بنسبة 81.1%، ويليها لمن أجابوا بتفضيلهم للمضامين الاخبارية بنسبة 68.8%، في حين المجال أو المضامين الثقافية توسطت النسب بـ50% لدى الذكور، وأما الذكور الذين أجابوا بأنهم يفضلون المضامين الكوميدية فجاءت بنسبة 44%، في حين جاءت النسب متقاربة للذين أجابوا بأنهم يفضلون المضامين الدينية والتعليمية بنسبتي 43.5% و42.9%، وأدنى نسبة فكانت لمن أجابوا بأنهم يفضلون الطبخ والموضة بنسبة 20.8%.

وأما في فئة الاناث، فكانت النسبة الأعلى لمن يفضلن مجال الطبخ والموضة بنسبة قدرت بـ79.2%، وثم جاءت نسب لمن أجبن بتفضيلهن للمضامين التعليمية والدينية والكوميدية بنسب متقاربة جدا أي بـ57.1% و56.5% و56%، بينما اللواتي أجبن بأنهن يفضلن المضمون الثقافي توسطت النسب بـ50%، وأما عن أقل نسبة فكانت 18.9% لمن أجبن بأنهن يفضلن المجال الرياضي.

وبخصوص متغير السن حول المجالات أو المضامين المفضلة للمتابع في تطبيق التيك توك فجاءت كالتالي، الفئة العمرية بين 20-25 سنة فكانت النسبة الأعلى لمن أجابوا بتفضيل مضمون الطبخ والموضة بنسبة 77.1%، وتليها بمن أجابوا بتفضيلهم للمضامين الدينية والكوميدية بنسبتين متقاربتين 71% و70.7%، وكذلك في نفس الفئة العمرية لمن يفضلون المضمون التعليمي والتثقيفي بنسبتين متقاربتين 66.1% و65.5%، أما عن أصغر النسب فكانت لمن أجابوا بتفضيلهم للمجال الرياضي والاخباري بنسبة تقريبا متساوية وتتمثل في 59.5% و59.4%، وكانت النسبة الأصغر لمن يفضلون المضمون الاخباري.

وأما عن الفئة العمرية بين 26-30 سنة، فجاءت النسبة الأعلى لمن يفضلون المجال الرياضي بنسبة 37.8%، وتليها النسبة 34.4% لمن يفضلون المضمون الاخباري،

في حين من أجابوا بأنهم يفضلون المضمون الثقافي جاءت بنسبة 25.9%، وبنفس الفئة العمرية جاءت نسبتي لمن يفضلون المضمون التعليمي والكوميدي متقاربتين بـ25% و24%، وأما عن أقل نسبة فكانت لمن أجابوا بتفصيلهم للمضامين الدينية بنسبة 22.6%.

والفئة العمرية بين 31-36 سنة، النسبة الأعلى لمن أجابوا بأنهم يفضلون المضامين التعليمية وقدرت بـ7.1%، وثم تأتي لمن أجابوا بتفضيلهم للمضمون التثقيفي بنسبة 6.9% من نفس الفئة العمرية، ويليها الذين يفضلون المجال الاخباري بنسبة 6.2%، بينما المضامين الدينية والطبخ والموضة والكوميدية فالمبحوثون من نفس الفئة العمرية جاءت بنسب متقاربة جدا وتمثلت في 4.8% و4.2% و4%، وأما أدنى نسبة فكانت لمن أجابوا بتفضيلهم للمجال الرياضي بنسبة 2.7%.

والفئة العمرية 36 سنة فما فوق... فكانت اجاباتها متقاربة جدا، فأعلى نسبة لمن أجابوا بمجال الطبخ والموضة بنسة 2.1%، وأما لمن أجابوا بتفضيلهم للمجالات التعليمية والثقافية والدينية والكوميدية بنسب شديدة التقارب وتمثلت في 1.8% و1.7% و1.6% و1.3%، بينما المضمون الاخباري والرياضي معدومان تماما.

ويمكن تفسير هاته القراءة للجدول السابق بأن فئة الذكور يفضلون متابعة المضامين الرياضية عبر التيك توك، لأنه المجال الأقرب لميولاتهم الشخصية، نظرا أن الرياضة تعتبر من طرق الترفيه الأساسية لدى الذكور، ولهذا نرى متابعة جميع مجريات وأخبار الرياضات المختلفة وبشكل خاص رياضة كرة القدم، عبر مقتطفات للأهداف وملخص للمباريات وغيرها التي تحظى باهتمام الذكور أكبر بكثير من فئة الاناث في أنحاء العالم، وهذا لما تتطلبه هاته الرياضة من جهد كبير وخشونة في ممارستها، عكس الاناث اللواتي لديهن اهتمامات بنسب ضعيفة للمضامين الرياضية، ونجد أيضا نسبة كبيرة من الذكور تتابع المضامين الاخبارية باعتبارهم أكثر تفرغا وميولا لمشاهدة الأخبار باختلاف أنواعها سياسية، رياضية، ثقافية...الخ، ومنه التعرف على مختلف القضايا ومناقشتها في الوسط ومعرفة كل جديد وحصري، ويليه متابعتهم للمضامين الثقافية بالاطلاع على ثقافات العالم المختلفة واكتساب

معارف وأفكار جديدة، وبنسبة أقل يفضلون المضامين الكوميدية، نظرا لطبيعة المجتمع الجزائري المرحة والذكور خاصة للترويج عن أنفسهم والهروب من الواقع، ونجد بنسب متقاربة للذكور الذين أجابوا بتفضيلهم للمضامين الدينية والتعليمية كون هذان المجالان من المجالات الهادفة التي قد يتلقاها متابع التيك توك، وكثيرا ما نرى أن المحتوى الهادف قليل المتابعة في وقتنا الحالي، وأدنى نسبة لمن يفضلون الطبخ والموضة لأنها لا تتماشى مع ميولاتهم باعتبار الاناث هم الأكثر اهتماما بهذا المجال، ففي فئة الاناث كانت النسبة الأعلى لمن يفضلن مجال الطبخ والموضة، وهذا راجع إلى طبيعة الاناث الجياشة والحساسة وطبيعتها البيولوجية وحبها لكل ماهو جميل وكل ما يساعد في ابراز جمالها ومواهبها كأدوات الزينة والتجميل وصيحات الموضة والوصفات المختلفة كون النساء الجزائريات يتميزون بحبهم للطبخ والابداع في اعداد أطباق متنوعة، ونجد ايضا أن الاناث يفضلن متابعة المضامين التعليمية والدينية والكوميدية بنسب متفاوتة، نظرا أن الاناث لديهم عدة مضامين يفضلونها عند تصفحهم لتطبيق التيك توك على غرار الذكور الذين لديهم اهتمامات محدودة كالرياضة والترفيه مثلا، وهذا ما يوضح الأقل نسبة لمن أجبن أنهن يفضلن المجال الرياضي كون هذا المجال لا يتناسب مع ميولاتهم ولا يستهويهم بغض النظر عن طبيعتها الحساسة وبنيتها الضعيفة.

الفئة العمرية التي تتراوح بين 20 إلى 25 سنة كانت النسبة الأعلى لمن أجابوا بتفضيل مضمون الطبخ والموضة، ونفسر هذا إلى أن نسبة المبحوثين الغالبة في دراستنا هم فئة الاناث، والاختيار لهذا المجال كان هو الغالب، بغض النظر أن الفئة العمرية تمثلت في شابات في مقتبل العمر، وتعتبر الأكثر اهتماما بمجال الطبخ والموضة، وتفضيلهم للمضامين التعليمية والدينية والكوميدية بنسب متقاربة كون الشباب فضولي بطبعه ويحب مشاهدة كل ما يعرضه لهم تطبيق التيك توك ومشاهدة مختلف المضامين في شتى المجالات لاشباع فضولهم، والنسبة الأقل كانت مشاهدة المضامين الرياضية والاخبارية، وكما أوضحنا سابقا أن أغلب المبحوثين هم الاناث، وميولاتهم بعيدة عن الرياضة، والفئة

العمرية الصغيرة لا يفضلن مشاهدة الأخبار حيث يرون أنها مملة، وانتقالا للفئة العمرية بين 26 إلى 30 سنة جاءت النسبة الأعلى لمن يفضلون المجال الرياضي، وذلك راجع إلى اعتبار أن هذه الفئة العمرية هم أغلبهم ذكور، والمجال الرياضي الأقرب إلى ميولاتهم، ويليه مشاهدة المضمون الاخباري كما أوضحنا في الجدول السابق، باعتبار هذه الفئة العمرية واعية وراشدة، وبالتالي كلما زاد عمر المبحوثين زاد وعيهم ورغبتهم في معرفة أخبار العالم والاطلاع على الأحداث الحصرية، وفي المقابل نجد نسبة متقاربة التي تفضل مشاهدة المضامين الثقافية والتعليمية والكوميدية، ويرجع هذا لمتابعتهم مجالات مختلفة وأن التطبيق يعرض مضامين مختلفة في كل المجالات، وفي الأخير جاءت أقل نسبة هي مشاهدة المضامين الدينية وقد يرجع هذا إلى تحفظ هذه الفئة حول متابعة المضامين الدينية في تطبيق مثل التيك توك، ووصولا إلى الفئة العمرية بين 31 إلى 36 سنة، جاءت أعلى نسبة لمن يفضلون المضامين التعليمية، فتتميز هذه الفئة بالوعي الكبير ومثقفة ولديهم القدرة على ادراك واختيار ما يتابعونه بدقة من محتويات في مجالات محددة لزيادة ثقافتهم واكتساب زادهم المعرفي، ويليها تفضيلهم للمضامين الثقافية لادراك هذه الفئة بمدى أهمية الاطلاع على ثقافات العالم المختلفة، وأيضا تفضيلهم للمضامين الاخبارية التي تتجه لميولاتهم بمشاهدة أخبار العالم المختلفة (المحلية والعالمية)، وأما الفئة العمرية من 36 فما فوق، فكانت أعلى نسبة بتفضيلهم مجال الطبخ والموضة، يرجع ذلك بأن هذه الفئة هي أقل نسبة من المبحوثين والنسبة الغالبة من المبحوثين هن الاناث بالتالي كان اهتمامهم بمجال الطبخ والموضة عن غيره مع غياب المضمون الاخباري والرياضي تماما .

و منه نستنتج أن أكثر المجالات والمضامين تفضيلا لدى الذكور عبر تطبيق التيك توك هي المضامين الرياضية والاخبارية، عكس الاناث اللواتي يفضلن مجال طبخ والموضة، فضلا أن المجال الكوميدي هو المجال الغالب متابعة لكلا الجنسين، فحسب متغير السن المتابعين الذين أعمارهم بين 20-25 سنة يفضلون مجال طبخ والموضة كما ظهر في متغير الحنس أن أغلبهن اناث، عكس الفئة العمرية بين 26-30 سنة يفضلون

المجال الرياضي والاخباري مما يتبين أن الذكور من هذه الفئة العمرية، وباقي الفئات العمرية تفضل المجالات الأخرى كالثقافية والتعليمية.

الجدول (50) :تحليل وتفسير يساعد تطبيق تيك توك المتابع على حسب متغير السن :

الاجابة	قضاء الوقت والهروب من الواقع ومشاتله		معرفة آخر التطورات		التواصل مع الأصدقاء وتكوين صداقات جديدة		الحصول على التسلية والترفيه		التخلص من الحرمان		تغيير الروتين اليومي	
/	ت	ن%	ت	ن%	ت	ن%	ت	ن%	ت	ن%	ت	ن%
بين 20- 25 سنة	29	70.7 %	4	57.1 %	46	71.9 %	2	66.7 %	29	65.9 %	0	0%
بين 26- 30 سنة	7	17.1 %	3	42.9 %	14	21.9 %	1	33.3 %	12	27.3 %	0	0%
بين 31- 35 سنة	2	7.3 %	0	0%	3	4.7 %	0	0%	2	4.5 %	0	0%
36 سنة فما فوق ...	0	4.9 %	0	0%	1	1.6 %	0	0%	1	2.3 %	0	0%
المجموع	38	100 %	7	100 %	64	100 %	3	100 %	44	100 %	0	0%
% العامة	25.8%		4.4%		40.3%		1.9%		27.7%		0%	

المجموع العام للاجابات :159 | المجموع العام للنسب100% :

يوضح هذا الجدول في ماذا يساعد تطبيق التيك توك المتابع، حيث النسبة الأكبر كانت في التواصل مع الأصدقاء وتكوين صداقات جديدة بنسبة قدرت بـ40.3%، وتليها التخلص من الحرمان بنسبة 27.7%، ومن ثم قضاء الوقت والهروب من الواقع ومشاكله

بنسبة 25.8%، وأقل نسبة فكانت لمعرفة آخر التطورات وكذلك للحصول على التسلية والترفيه بنسبتي 4.4% و 1.9%.

وكما تبين احصائيات الجدول السابق في أن تطبيق التيك توك يساعد المتابع حسب متغير السن، حيث الفئة العمرية بين 20-25 سنة أجمعوا على أن تطبيق التيك توك يساعدهم على التواصل مع الأصدقاء وتكوين صداقات جديدة بنسبة عالية بلغت 71.9% وأيضا يساعدهم على قضاء الوقت والهروب من الواقع ومشاكله بنسبة بلغت 70.7%، وذات الفئة لمن أجابوا أن تطبيق التيك توك يساعدهم على الحصول على التسلية والترفيه بنسبة 66.7% وأيضا لمن أجابوا بأنه يساعدهم على التخلص من الحرمان بنسبة 65.9%، وبينما أقل نسبة كانت لمن أجابوا بأن التطبيق يساعدهم على معرفة آخر التطورات بنسبة 57.1%.

وأما الفئة العمرية بين 26-35 سنة، فجاءت النسبة الأكبر لمن أجابوا بأن تطبيق التيك توك يساعدهم على معرفة آخر التطورات بنسبة قدرت بـ42.9%، وتليها نسبة 33.3% لمن أجابوا بأنه يساعدهم على الحصول على التسلية والترفيه، ولمن أجابوا بذات الفئة العمرية أن تطبيق التيك توك يساعد على التملص من الحرمان بنسبة 27.3%، وأقل نسبة فكانت لمن أجابوا بقضاء الوقت والهروب من الواقع ومشاكله بنسبة 17.1%.

والفئة العمرية بين 31-35 سنة، فكانت اجاباتهم متقاربة، حيث أعلى نسبة لمن أجابوا بأن تطبيق التيك توك يساعدهم على قضاء الوقت والهروب من الواقع ومشاكله بنسبة 7.3%، بينما لمن أجابوا بأنه يساعد على التواصل مع الأصدقاء وتكوين صداقات جديدة والتخلص من الحرمان بنسب متقاربة جدا أي 4.7% و4.5%، والفئة العمرية 36 سنة فما فوق ... هي كذلك جاءت النسبة الأعلى لمن أجابوا على قضاء الوقت والهروب من الواقع ومشاكله بنسبة 4.9%، ولمن أجابوا على التخلص من الحرمان والتواصل مع الأصدقاء وتكوين صداقات جديدة بنسب متقاربة أيضا أي 2.3% و1.6%.

ويمكن تفسير نتائج الجدول بأن الفئة العمرية بين 20 إلى 25 سنة أجمعوا على أن تطبيق التيك توك يساعدهم في التواصل مع الأصدقاء وتكوين صداقات جديدة، باعتبار أن هذه الفئة اجتماعية وفضولية ولجأوا إلى التطبيق من أجل توسيع دائرة أصدقائهم وتقريب المسافات واختصارا للوقت، بما أن أنسب الأساليب التواصلية هي المحادثات عبر الدردشة وأيضا ساعدهم على القضاء والهروب من الواقع ومشاكله والحصول على التسلية، وأما الفئة العمرية بين 26 إلى 30 سنة، فأكبر نسبة أجابوا بأن تطبيق التيك توك ساعدهم على معرفة آخر التطورات، فهذه الفئة أكثر نضجا واهتماما بمجالات أعمق وأنسب لهم، وأيضا يعتبر تطبيق التيك توك من وسائل الإعلام الحديثة، فقد تجاوز لكونه مجرد تطبيق اجتماعي لما يقدمه من معلومات وآخر التطورات الحاصلة في العالم، وايضا في الحصول على التسلية والترفيه نظرا أن ذات التطبيق يعرض مضامين ترفيهية بدرجة أولى، والفئة العمرية بين 31 إلى 36 سنة فكانت اجاباتهم متقاربة، فأعلى نسبة جاءت بأن تطبيق التيك توك يساعدهم في قضاء الوقت والهروب من الواقع ومشاكله لأن هذه الفئة تعتبر ناضجة وزيادة على ذلك أعمارهم الكبيرة، بالتالي لديهم الكثير من المسؤوليات والضغوطات في حياتهم اليومية سواء في العمل أو الأهل وبيئته ويستخدمون التطبيق هروبا من هذه الضغوطات بمشاهدتهم للمضامين الترفيهية التي يعرضها لهم تطبيق التيك توك .

ومنه نستنتج أن أغلب الفئات العمرية يساعدها تطبيق التيك توك على قضاء الوقت والهروب من الواقع ومشاكله فضلا عن التسلية.

الجدول (51) :تحليل وتفسير حين لجوء المتابع لتطبيق تيك توك حسب متغير السن :

الاجابة	شعرت بالسعادة والراحة		أحسست بالسلام والأمان		شعرت بالاحباط وخيبة الأمل		زاد الضغط		وجدت ذاتك		تقبل النفس والشعور بالانتماء	
/	ت	ن%	ت	ن%	ت	ن%	ت	ن%	ت	ن%	ت	ن%
بين 20- 25 سنة	42	70%	3	42.9%	11	100 %	10	83.3 %	6	75%	21	72.4%
بين 26- 30 سنة	13	21.7 %	3	42.9%	0	0%	2	16.7 %	2	25%	6	20.7%
بين 31- 35 سنة	3	5%	0	0%	0	0%	0	0%	0	0%	2	6.9%
36 سنة فما فوق ...	2	3.3%	1	14.3%	0	0%	0	0%	0	0%	0	0%
المجموع	60	100 %	7	100%	11	100 %	12	100%	8	100%	29	100%
% العامة	47.2%		5.5%		8.7%		9.4%		6.3%		22.8%	

المجموع العام للاجابات :127 | المجموع العام للنسب100% :

يوضح هذا الجدول اجابات المبحوثين ماذا استفادوا عند لجوئهم لتطبيق التيك توك، حيث النسبة الأعلى كانت لشعورهم بالسعادة والراحة بنسبة بلغت 47.2%، ويليها تقبل النفس والشعور بالانتماء بنسبة 22.8%، وثم تأتي نسبة 9.4% التي تعبر على أنه

زاد الضغط، وكذلك بنسبة قريبة 8.7% للشعور بالاحباط وخيبة الأمل، وأدنى نسبة كانت لوجدت ذاتك وأحسست بالسلام والأمان بنسبة 6.3% و 5.5%.

وهذا الجدول يوضح احصائيات المبحوثين حول حين لجوئهم لتطبيق التيك توك حسب متغير السن، حيث الفئة العمرية بين 20-25 سنة، جاءت النسبة الأعلى لمن أجابوا بأن حينما لجؤوا إلى تطبيق التيك توك أشعرهم بالاحباط وخيبة الأمل بنسبة 100%، وتليها لمن أجابوا بأن التطبيق زاد من الضغط بنسبة 83.3%، وفي نفس الفئة العمرية لمن أجابوا بأنهم وجدوا ذاتهم بالتطبيق بنسبة 75%، وجاءت النسبة 72.4% لمن أجابوا بأنهم أحسوا بتقبل النفس والشعور بالانتماء، وتليها نسبة من أجاب أنه شعر بالسعادة والراحة بنسبة قدرت بـ70%، وأدنى نسبة فكانت لمن أجابوا بأنهم أحسوا بالسلام والأمان بنسبة 42.9%.

وأما الفئة العمرية بين 26-30 سنة فالنسبة الأكبر لمن أجابوا بأنهم أحسوا بالسلام والأمان بنسبة 42.9%، وبليها لمن أجابوا بأنهم وجدوا ذاتهم بالتطبيق بنسبة 25%، بينما النسب تقاربا كانت لمن أجابوا بأنهم شعروا بالسعادة والراحة وبتقبل النفس والانتماء بنسبتي 21.7% و20.7%، وأصغر نسبة فجاءت لمن أجابوا بأن التطبيق زادهم ضغطا بنسبة 16.7%، والفئة العمرية بين 31-35 سنة فكانت اجاباتها محدودة جدا، حيث أن لمن أجابوا بأنهم حينما لجؤوا إلى التطبيق تقبلوا أنفسهم وشعروا بالانتماء كانت النسبة الأعلى بالنسبة لذات الفئة العمرية 6.9%، وتليها أدنى نسبة لمن أجابوا بأنهم شعروا بالسعادة والراحة بنسبة 5%، وكذلك الفئة العمرية من 36 سنة فما فوق ... اجاباتها محدودة بين من أجابوا أنهم أحسوا بالسلام والأمان بنسبة عالية قدرت بـ14.3%، في حين أدنى نسبة كانت لمن أجابوا بأنهم شعروا بالسعادة والراحة بنسبة 3.3%.

و تفسير هذا أن الفئة العمرية بين 20 و25 سنة أجابوا أنه حين لجؤوا إلى تطبيق التيك توك شعروا بالاحباط وخيبة الأمل وكذلك أن التطبيق زاد من الضغط، وهذا لتعرضهم للمضامين الترفيهية عبر تطبيق التيك توك ومشاهدتهم لطريقة وأسلوب عيش من يسمونهم بالمؤثرين وغيرهم وما يظهره هؤلاء الأشخاص من الحياة الرفاهية والممتلكات الثمينة، وأيضا

في عرض الجانب الإيجابي فقط من حياتهم، مما يجعل المتابع لهم يتأثر بما يشاهده فيشعر بالنقص والعجز والاضطراب، وفي نفس الفئة العمرية منهم من أجلب أنه أحس بتقبل النفس والشعور بالانتماء وشعورهم بالسعادة والراحة، والملاحظ أنه هناك تداخل أو تعارض في الاجابات بسبب أن فئة الشباب حساسة قد تتأثر بسهولة لما تتعرض له في مواقع التواصل الاجتماعي، وأما عن الفئة العمرية بين 26 إلى 30 سنة فأعلى نسبة أنهم أحسوا بالسلام والأمان ويليها احساسهم أنهم وجدو ذاتهم، نظرا أن هذه الفئة العمرية واعية ولا تتأثر بأي شيء يعرضه لهم التطبيق وأيضا حسب المضامين التي يتابعونها، ووصولا للفئة العمرية بين 31 إلى 36 سنة فما فوق فكانت اجاباتهم مقتصرة على أن حين لجوئهم لتطبيق التيك توك جعلهم يتقبلون أنفسهم وشعروا بالانتماء وأيضا شعروا بالسعادة والراحة وهذا راجع أنه هاته الفئة العمرية تقوم بمواكبة جيل اليوم والسير معه، وكذلك هنا يتضح أنه كلما زاد عمر المبحوثين زاد وعيهم واختيارهم للمضامين الهادفة والإيجابية كون التطبيق يحتوي على مضامين هادفة وموضوعات تجعل الفرد يتأثر بالإيجاب مما يجعله يحب نفسه ويقدسها ولا يتأثر بما يعرضه من محتويات سلبية .

الجدول (52) :تحليل وتفسير تقييم العلاقات الاجتماعية مع محيط المتابع بما أنه يتصفح مضامين تطبيق التيك توك حسب متغير السن :								
الاجابة	أكثر ترابطا		تميل للبقاء وحدك		قلة اللقاءات مع الأقارب والأصدقاء		أخرى ...	
/	ت	ن%	ت	ن%	ت	ن%	ت	ن%
بين 20-25 سنة	25	75.8%	25	65.8%	23	76.7%	3	50%
بين 26-30 سنة	6	18.2%	11	28.9%	5	16.7%	2	33.3%
بين 31-35 سنة	2	6.1%	2	5.3%	0	0%	1	16.7%
36 سنة فما فوق ...	0	0%	0	0%	2	6.7%	0	0%
المجموع	33	100%	38	100%	25	100%	6	100%
% العامة	30.8%		35.5%		28%		5.6%	
المجموع العام للاجابات :107 | المجموع العام للنسب100% :								

يوضح هذا الجدول تقييم العلاقات الاجتماعية في محيط المبحوث أو المتابع لمضامين تطبيق تيك توك، حيث النسبة الأعلى للاجابة تميل البقاء وحدك بمعدل 35.5% ويليها أكثر ترابطا بنسبة 30.8%، وقلة اللقاءات مع الأصدقاء والأقارب بنسبة 28%، وآخر وأقل نسبة كانت لمن قدموا اجابات حرة وكلها تصب في رأي واحد وهو أن هناك قلة اللقاءات مع الناس بنسبة 5.6%.

كما يبين هذا الجدول لاحصائيات المبحوثين حول علاقتهم بمحيطهم بما أنهم يستخدمون ويتابعون تطبيق تيك توك وذلك حسب متغير الجنس، فالفئة العمرية بين 20-25 سنة النسبة الأعلى لمن أجابوا بقلة اللقاءات مع الأقارب والأصدقاء بنسبة بلغت

76.7%، وبنسبة متقاربة مع لمن أجابوا بأكثر ترابطا بنسبة 75.8%، وأقل نسبة لمن أجابوا بتميل للبقاء وحدك بنسبة 65.8%.

والفئة العمرية بين 26-30 سنة فأعلى نسبة لمن أجابوا تميل للبقاء وحدك بنسبة 28.9%، ويأتي لمن أجابوا بأكثر ترابطا من نفس الفئة العمرية بنسبة 18.2%، والنسبة الدنيا كانت لمن أجابوا بقلة اللقاءات مع الأقارب والأصدقاء بنسبة 16.7%.

والفئة العمرية بين 31-35 سنة فكانت بنسبة أعلى لمن أجابوا بأكثر ترابطا بنسبة 6.1%، في حين أدنى نسبة لمن أجابوا بتميل البقاء لوحدك بنسبة 5.3%، وكذلك الفئة العمرية من 36 سنة فما فوق ... فاكتفت بمن أجابوا بقلة اللقاءات مع الأقارب والأصدقاء بنسبة 6.7%.

ونفسر ذلك بأن الفئة العمرية بين 20 و25 سنة قليلا ما تكون هناك لقاءات مع الأقارب والأصدقاء لانشغالهم بأمورهم الشخصية وبضغوطات الدراسة أو العمل مما يجعل الوقت ضيق للقاء أصدقائهم وأقاربهم، وكذلك أيضا قد يوضح أن تطبيق التيك توك يقرب المسافات مما يقلل من اللقاءات في الواقع، وفي نفس الفئة من أجابوا أن تطبيق التيك توك جعلهم أكثر ترابطا وذلك راجع لطبيعة التطبيق في تحقيق التواصل مع الأصدقاء والأقارب بكل سهولة وسرعة، ونسبة قليلة من أجابوا للميل بالبقاء لوحدي، وأما الفئة العمرية بين 26 إلى 30 سنة نجد أن أعلى نسبة لمن يميلون للبقاء وحدهم، وذلك أن هذه الفئة تتعرض للكثير من الضغوطات نظرا لحجم المسؤولية التي يتحملونها في الواقع، وبالتالي هروبهم من كل تلك الضغوطات إلى تطبيق التيك توك ومشاهدة مضامينه الترفيهية بشكل انفرادي لما يقدم لهم من تسلية وترفيه تحقيق اشباعاتهم، وبخصوص الفئة العمرية بين 31 إلى 36 فما فوق فكانت أعلى نسبة بأن التطبيق جعل علاقاتهم الاجتماعية أكثر ترابطا ،حيث أن التطبيق يسمى بموقع تواصل اجتماعي الذي يتيح للمتابع أو المستخدم امكانية الوصول إلى الأصدقاء والأقارب والتواصل معهم واحياء صداقات قديمة، ففي وقت مضى كان الحصول

على صديق أمر صعب على عكس الوقت الراهن لما تقدمه هاته التطبيقات من تقريب المسافات بين مختلف الناس.

الجدول (53) :تحليل وتفسير مدى اكتساب المتابع لثقافات وأفكتر جديدة من خلال مشاهدته للفيديوهات عبر تطبيق تيك توك حسب متغير السن ومتغير المستوى التعليمي :

متغير السن				
الاجابة	نعم		لا	
/	ت	ن%	ت	ن%
بين 20-25 سنة	61	68.5%	15	83.3%
بين 26-30 سنة	21	23.6%	3	16.7%
بين 31-35 سنة	5	5.6%	0	0%
36 سنة فما فوق ...	2	2.2%	0	0%
المجموع	89	100%	18	100%
% العامة	83.2%		16.8%	
متغير المستوى التعليمي				
الاجابة	نعم		لا	
/	ت	ن%	ت	ن%
متوسط	3	3.4%	0	0%
ثانوي	12	13.5%	0	0%
جامعي	74	83.1%	18	100%
المجموع	89	100%	18	100%
% العامة	83.2%		16.8%	

المجموع العام للاجابات :107 | المجموع العام للنسب100% :

يوضح الجدول أعلاه مدى اكتساب المتابع لثقافات وأفكار جديدة بمشاهدته للمضامين الترفيهية عبر تطبيق التيك توك، حيث النسبة العالية كانت للاجابة"نعم"قدرت بـ83.2%، والنسبة الأقل كانت للاجابة"لا"وقدرت بـ16.8%.

و بعد تفصيل نتائج الجدول السابق حول ما اذا كان المتابع لمضامين تطبيق التيك توك الترفيهية قد اكتسب ثقافات وأفكار جديدة حسب متغير السن، حيث نرى أن النسبة الأعلى للفئة العمرية 20-25 سنة كانت لمن أجابوا بـ"لا"بنسبة قدرت بـ83.3%، بالمقابل النسبة الأقل لمن أجابوا بـ"نعم"في نفس الفئة العمرية 68.5%.

و أما الفئة العمرية بين 26-30 سنة، فأعلى نسبة كانت لمن أجابوا بـ"نعم"بنسبة 23.6%، وتقايلها لمن أجابوا بـ"لا"ذات أقل نسبة 16.7%.

و الفئة العمرية بين 31-35 سنة و36 سنة فما فوق فأجابوا بـ"نعم"بنسبة اجمالها 7.8%.

وفيما يخص متغير المستوى التعليمي، ففي المستوى المتوسط والثانوي أجابوا بـ"نعم"بنسبة اجمالها 17.9%، وأما فيما يخص المستوى الجامعي فالنسبة الأعلى كانت لمن أجابوا بـ"لا، بنسبة بلغت 100%، ونسبة 83.1% لمن أجابوا بـ"نعم"لذات المستوى التعليمي.

و حسب قراءتنا للجدول نفسرها بداية بمتغير السن، فالفئة العمرية بين 20 و25 سنة أغلبهم لم يكتسبوا ثقافات وأفكار جديدة أثناء متابعتهم للمضامين الترفيهية عبر تطبيق التيك توك، وذلك راجع إلى أن هذه الفئة العمرية من الشباب يتابعون تطبيق التيك توك فقط لأجل التسلية والمرح ومشاهدة فيديوهات هزلية ومقاطع مضحكة لميلهم لمثل هذه المضامين وينجذبون اليها ولا يتابعون فيديوهات هادفة قد يطلعون بها على ثقافات العالم أو أنهم قد لا يستوعبونها وبالتالي لم تنعكس عليهم وعلى ثقافتهم، وفي المقابل نجد أن الفئة العمرية بين 26 إلى 30 سنة والفئة بين 31 إلى 36 سنة فما فوق كلهم أجابوا بنعم، حيث يمكن تفسير ذلك لااهتمامهم بالمواضيع الثقافية والعلمية ويمكن ارجاع هذا إلى درجة الوعي الثقافي لدى

هذه الفئة كونهم أكبر في العمر ومدى ادراكهم وأخذ ما يفيدهم فقط من التطبيق في اكتساب معارف وثقافات جديدة .

و فيما يخص المستوى التعليمي، نجد أن المستوى المتوسط والثانوي قد اكتسبوا قفافات وأفكار جديدة بتصفحهم لمضامين تطبيق التيك توك، ويمكن تفسير ذلك إلى أنهم لا زالوا يحظون بمراقبة من طرف أوليائهم، وبالتالي أكسبهم جزء كبير من التحلي بالمسؤولية أثناء استخدام لتطبيق التيك توك واختيارهم لنوعية المضامين قصد الوصول إلى معلومات واكتساب معارف يحتاجها، وأما عن المستوى الجامعي فالنسبة الأعلى لم يكتسبوا ثقافات وأفكار جديدة من تطبيق التيك توك، ويمكن تفسير هذا بأنهم محاطون بضغوطات في دراستهم وحياتهم ومنه يتعرض الطالب للمضامين الترفيهية عبر تطبيق التيك توك قصد الترفيه والتسلية وللهروب من الضغط الدراسي.

الجدول (54) :تحليل وتفسير اذا القيم الدينية المتضمنة في محتوى تطبيق تيك توك ساهمت في حسب متغير السن :

الاجابة	احياء العادات والتقاليد الدينية		تحريف بعض الأفتار الدينية		زيادة التعاون والتكافل		نقص صلة الرحم والمودة		الانحلال الأخلاقي		النصح والارشاد		التعدي على الحريات والخصوصيات	
/	ت	ن%	ت	ن%	ت	ن%	ت	ن%	ت	ن%	ت	ن%	ت	ن%
بين 20-25 سنة	29	72.5%	22	61.1%	11	64.7%	12	66.7%	29	69%	26	72.2%	13	65%
بين 26-30 سنة	9	22.5%	12	33.3%	2	11.8%	4	22.2%	10	23.8%	8	22.2%	6	30%
بين 31-35 سنة	1	2.5%	0	0%	3	17.6%	2	11.1%	2	4.8%	1	2.8%	0	0%
36 سنة فما فوق ...	1	2.5%	2	5.6%	1	5.9%	0	0%	1	2.4%	1	2.8%	1	5%
المجموع	40	100%	36	100%	17	100%	18	100%	42	100%	36	100%	20	100%
% العامة	19.8%		16.8%		8.4%		8.9%		20.3%		16.8%		9%	

المجموع العام للاجابات :202 | المجموع العام للنسب100% :

الجدول أعلاه يوضح اذا ما كانت القيم الدينية التي يتضمنها محتوى تطبيق التيك توك ساهم في بالنسبة للمبحوثين، حيث نرى أن الانحلال الأخلاقي بلغ أعلى نسبة قدرت بـ20.3%، وتليها احياء العادات والتقاليد الدينية بنسبة 19.8%، ونسب متساوية لاجابة تحريف بعض الأفكار الدينية والنصح والارشاد بنسبة 16.8%، وتليها أدمى نسبة متقاربة بين نقص صلة الرحم والمودة وزيادة التعاون واالتكافل بنسبتي 8.9% و 8.4%.

وكما هو موضح في احصائيات الجدول اذا ما كان محتوى تطبيق التيك توك ساهم في حسب متغير السن، حيث نلاحظ أن النسبة الأعلى بالنسبة للفئة العمرية بين 20-25 سنة لمن أجابوا باحياء العادات والتقاليد الدينية ولمن أجابوا بالنصح والارشاد بنسبتي بلغت 72.5% و72.2%، ونسبة 69% لمن أجابوا بأن محتوى تطبيق تيك توك ساهم في الانحلال الأخلاقي، وبنسبة متقاربة لمن أجابوا بأنه ساهم في نقص صلة الرحم والمودة والتعدي على الحريات والخصوصيات بنسبتي 66.7% و65% بنفس الفئة العمرية، وأما لمن أجابوا بأن محتوى تطبيق تيك توك الديني ساهم في زيادة التعاون والتكافل بنسبة 64.7%، وأدنى نسبة فكانت لمن أجابوا بأن ذات المحتوى عبر ذات التطبيق ساهم في تحريف بعض الأفكار الدينية بنسبة 61.1%.

والفئة العمرية بين 26-30 سنة، يوجد تقارب في نسب الاجابات، حيث أن النسب الأعلى كانت لمن أجابوا بتحريف بعض الأفكار الدينية وقدرت بـ33.3% والتعدي على الحريات والخصوصيات بنسبة 30%، وفي نفس الفئة لمن أجابوا بأن مضمون تطبيق تيك توك الديني يساهم في الانحلال الأخلاقي بنسبة 23.8%، وكذلك لمن أجابوا باحياء العادات والتقاليد الدينية بنسبة 22.5%، وبنسبة متقاربة لمن أجابوا بنقص صلة الرحم والمودة وبمن أجابوا بالنصح والارشاد بنسبة 22.2%، وجاءت زيادة التعاون والتكافل كناتج للمحتوى الديني عبر تطبيق التيك توك بنسبة 11.8%.

وأما عن الفئة العمرية بين 31-35 سنة فاتفقوا أغلبيتهم أن المحتوى الديني عبر تطبيق تيك توك يساهم في زيادة التعاون والتكافل بنسبة قدرت بـ17.6%، ويليها لمن أجابوا بنقص صلة الرحم والمودة بنسبة 11.1%، وجاءت مساهمة محتوى تطبيق تيك توك الديني في الانحلال الأخلاقي بنسبة 4.8%، والنسب الدنيا بنفس الفئة العمرية جاءت لمن أجابوا بأنه يساهم بالنصح والارشاد بنسبة 2.8% وباحياء العادات والتقاليد الدينية بنسبة 2.8%.

والفئة العمرية من 36 سنة فما فوق ... فكانت اجاباتهم متقاربة جدا، فجاءت النسب الأعلى لمن أجابوا بزيادة التكافل والتعاون بنسبة 5.9% وتحريف بعض الأفكار الدينية بنسبة 5.6%، ولمن أجابوا بالنصح والارشاد واحياء العادات والتقاليد والدينية بنسبتي 2.8% و2.5%، فأقل نسبة جاءت لمن أجابوا بأن محتوى تطبيق تيك توك الديني يساهم في الانحلال الأخلاقي بنسبة 2.4%.

وتفسيرا للقراءة للجدول أعلاه فاجابات الفئة العمرية بين 20 و25 سنة بنسبة كبيرة أن مضامين تطبيق التيك توك ساهمت في احياء للعادات والتقاليد الدينية، وساهمت كذلك في النصح والارشاد، كون هذه الفئة مثقفة وأغلبهم طلبة جامعيين وبالتالي يتابعون المضامين الهادفة وصناع المحتوى الذين يعرضون مواضيع دينية وهادفة، حيث يعتبرونهم أفراد العينة قدوة لهم في التحفيز وذلك بتفسير القرآن والأحاديث بأسلوب سهل وبسيط وواضح، ومنه تذكيرهم بالعادات والتقاليد والأمور الدينية السليمة، وهذا ما يساهم في تحقيق النصح والارشاد الإيجابي المطلوب، وأما الفئة العمرية بين 26 إلى 30 سنة يرون أن المضامين الترفيهية عبر التيك توك ساهمت في تحريف بعض الأفكار الدينية والتعدي على الحريات والخصوصيات، ويرجع هذا إلى أن هذه الفئة تنظر إلى التطبيق بنظرة سلبية ويرون أن التطبيق استولى معظم وقت مستخدميه ولما يحتويه من الغرابة وعرض أفكار وأفعال غربية جديدة تعمل على تحريف الأفكار الدينية للمتابع لها، وبعرض التطبيق لحياة الأفراد الخاصة ويشارك أصحاب هذا المحتوى كل تفاصيل حياتهم وبالتالي غياب الخصوصية في التطبيق، والفئة العمرية بين 31 إلى 36 سنة فما فوق اتفق أغلبهم أن المضامين الترفيهية عبر التيك

توك تساهم في زيادة التعاون والتكافل كقيمة إيجابية، وتفسير ذلك هو أن هذه الفئة أكثر نضجا وأكثر دقة في اختيارهم لما يتابعونه ويشاهدونه عبر التطبيق، ومنه يزداد وعيهم بتلك المضامين الهادفة والأخذ بها وما يرجع عليهم بالفائدة، أي أنه يساهم في زيادة التعاون والتكافل نظرا لما يعرضه التطبيق من فيديوهات لتجارب اجتماعية وحالات واقعية لأشخاص يساعدون غيرهم في فعل الخير وغيره وهذا قد يحرك فيهم روح التكافل والتعاون الانساني.

الجدول (55) :تحليل وتفسير ما السلوكيات التي قدمها محتوى تطبيق تيك توك للمتابع حسب متغير السن :

الاجابة	اتخاذ مواقف شخصية حول موضوعات معينة		اتباع آراء وتوجهات جديدة		احترام وحب الذات وتقديسها		التخلي عن العبادات المختلفة		التصرف بحرية		عدم الاهتمام بالآخرين		العنف والعدوانية		التقليد الأعمى	
/	ت	ن%	ت	ن%	ت	ن%	ت	ن%	ت	ن%	ت	ن%	ت	ن%	ت	ن%
بين 20-25 سنة	31	67.4 %	27	69. 2%	22	70.9 %	5	83.3 %	8	80 %	30	75%	2	66.6 %	10	83.3 %
بين 26-30 سنة	12	26.1 %	11	28. 2%	7	22.5 %	1	16.7 %	2	20 %	5	12.5 %	1	33.4 %	2	16.7 %
بين 31-35 سنة	3	6.5 %	0	0%	1	3.2%	0	0%	0	0%	3	7.5%	0	0%	0	0%
36 سنة فما فوق ...	0	0%	1	2.6 %	1	3.2%	0	0%	0	0%	2	5%	0	0%	0	0%
المجموع	46	100 %	39	100 %	31	100%	6	100 %	10	10 0%	40	100 %	3	100 %	12	100 %
% العامة	24.6%		20.9%		16.6%		3.2%		5.3%		21.4%		1.6%		6.4%	

المجموع العام للاجابات :187 | المجموع العام للنسب100% :

يوضح هذا الجدول ما السلوكيات التي قدمتها مضامين تطبيق التيك توك بالنسبة للمبحوثين، حيث أعلى نسبة كانت لاتخاذ مواقف شخصية حول موضوعات معينة بنسبة بلغت 24.6%، وتليها نسبة 21.4% لعدم الاهتمام بالآخرين، ومن ثم اتباع آراء وتوجهات جديدة بنسبة 20.9%، وتليها احترام وحب الذات وتقديسها بنسبة 16.6%، وأما عن أدنى الاجابات نسبة فجاءت التقليد الأعمى والتصرف بحرية بنسب متقاربة قدرت بـ6.4%

و5.3%، ويليها التخلي عن العبادات المختلفة بنسبة 3.2% والعنف والعدوانية بنسبة صغيرة 1.6%.

وكما تبين احصائيات هذا الجدول للسلوكيات التي قدمتها مضامين تطبيق التيك توك للمتابع وذلك أخذا باجابات المبحوثين حسب متغير السن، فالفئة العمرية بين 20-25 سنة فكانت النسب الأعلى متساوية لمن أجابوا بأنهم تخلوا عن العبادات المختلفة ويتجهون للتقليد الأعمى للأمور بنسبة 83.3%، ونسبة 80% لمن أجابوا بأنهم أصبحوا يتصرفون بحرية، و75% لمن أجابوا بعدم الاهتمام بالآخرين، ومن نفس الفئة العمرية فلمن أجابوا باحترام وحب الذات وتقديسها جاءت بنسبة 70.9%، ويليها لمن أجاب باتباع آراء وتوجهات جديدة بنسبة 69.9%، وأدنى النسب فكانت لمن أجابوا بأنهم يتخذون مواقف معينة حول موضوعات معينة وتجسيد العنف والعدوانية بنسبتين 67.4% و.66.6%

الفئة العمرية بين 26-30 سنة فكانت النسب الأعلى لمن أجابوا بالعنف والعدوانية بنسبة 33.4%، ولمن أجابوا باتباع آراء وتوجهات جديدة واتخاذ مواقف حول موضوعات معينة بنسبتي 28.2% و26.1%، وأيضا لمن أجابوا بأنهم باحترام حب الذات وتقديسها والتصرف بحرية بنسبتي 22.5% و20%، وأما عن أدنى النسب فكانت لمن أجابوا بالتخلي على العبادات المختلفة والتقليد الأعمى بنسب متساوية قدرت بـ16.7%، وكذلك أصغر نسبة في نفس الفئة العمرية فجاءت لمن أجابوا بعدم الاهتمام بالآخرين بنسبة 12.5%.

والفئة العمرية بين 31-35 سنة اجاباتها محدودة، فأعلى نسبة لمن أجابوا بعدم الاهتمام بالآخرين بنسبة 7.5%، يليها لمن أجابوا بأنهم يتخذون مواقف شخصية حول موضوعات معينة بنسبة 6.5%، وأدنى نسبة لمن أجابوا باحترام وحب الذات وتقديسها بنسبة 3.2%، وأما الفئة العمرية من 36 فما فوق ...، فلمن أجابوا باتباع آراء وتوجهات جديدة كانت لهم النسبة الأعلى قدرت بـ3.2%، وأدنى نسبة لمن أجابوا باحترام وحب الذات وتقديسها بنسبة 3.2%.

ونفسر هذا أن الفئة العمرية بين 20 إلى 25 سنة أغلبهم تخلوا عن العبادات المختلفة وتوجهوا للتقليد الأعمى للسلوكيات، وأصبحوا يتصرفون بحرية كبيرة، وذلك راجع إلى أن هذه الفئة هي الأكثر متابعة لتطبيق التيك توك من غيرهم لما يحتويه من مقاطع مثيرة وفيديوهات مصورة استولت على عقول مستخدميه وما يحقق لهم من المتعة ومضيعة للوقت لأداء الفرائض والممارسات الدينية، لأن مشاهدة الفيديوهات التي تبث باستمرار تستنزف معظم وقتهم فتلهيه عن أداء واجباته الدينية والدنيوية وتقليدهم لما يشاهدونه من أفكار وتصرفات معارضة لقيمهم، وأصبحوا يتصرفون بحرية لأن الواقع يقيدهم ويحد من حريتهم بالتالي يهربون إلى تطبيق التيك توك أين وجدوا حريتهم الكاملة في عرض أفكارهم وابداء آرائهم ومواهبهم على نطاق واسع ومشاركتها مع الناس، وأما الفئة العمرية بين 26 إلى 30 سنة كانت النسبة الأعلى لمن أجابوا بالعنف والعدوانية كون هذه الفئة أكبر في العمر فهم يلاحظون السلوكيات العنيفة التي قد يكتسبها المراهقون والشباب من تعرضهم لمضامين تطبيق التيك توك التي تحتوي على العديد من أشكال العنف والحركات العدوانية والرسائل الضمنية محرضة على العنف، وهذا ينعكس عليهم دون وعي منهم، ويليها اجابتهم باتباع آراء جديدة واتخاذ مواقف حول موضوعات معينة لأن هذه الفئة راشدة وواعية في اختيارها لما تتابعه بدقة وتأخذ منه ما يفيدها فقط، ومنه نستنتج أن متغير السن يلعب دورا كبيرا في تحديد السلوكيات التي قد يكتسبها الفرد من تعرضه لمضامين التيك توك، والفئة العمرية بين 31 إلى 36 سنة فما فوق أجابوا بعدم الاهتمام بالآخرين كونها بالغة ولا يتأثرون بما يتابعونه من أهواء وحياة الرفاهية المزيفة التي يعرضها أولئك المؤثرين ويشاركونها، والتي يمكن أن يتأثر بها الشباب فتأثر على سلوكياتهم، وبالتالي الفئة البالغة اهتماماتهم أكبر من أن يهتموا بالناس وحياتهم الشخصية ويقلدوهم.

الجدول (56) :تحليل وتفسير طبيعة تأثير المضامين الترفيهية عبر تطبيق تيك توك على المتابع حسب متغير الجنس ومتغير السن ومتغير المستوى التعليمي :

متغير الجنس				
الاجابة	سلبية		إيجابية	
/	ت	ن%	ت	ن%
ذكر	19	59.4%	28	37.3%
أنثى	13	40.6%	47	62.7%
المجموع	32	100%	75	100%
% العامة	29.9%		70.1%	
متغير السن				
الاجابة	سلبية		إيجابية	
/	ت	ن%	ت	ن%
بين 20-25 سنة	22	68.8%	54	72%
بين 26-30 سنة	9	28.1%	15	20%
بين 31-35 سنة	1	3.1%	4	5.3%
36 سنة فما فوق ...	0	0%	2	2.7%
المجموع	32	100%	75	100%
% العامة	29.9%		70.1%	
متغير المستوى التعليمي				
الاجابة	سلبية		إيجابية	

/	ت	ن%	ت	ن%
متوسط	0	0%	3	4%
ثانوي	1	3.1%	11	14.7%
جامعي	31	96.9%	61	81.3%
المجموع	32	100%	75	100%
% العامة	29.9%		70.1%	
المجموع العام للاجابات :107 | المجموع العام للنسب100% :				

يتضح لنا من خلال بيانات الجدول أعلاه أن النسبة الأكبر للمبحوثين حسب طبيعة تأثير مضامين تطبيق التيك توك الترفيهية على المتابعين جاءت بنسبة 70.1% لمن أجابوا بتأثير إيجابي، وفي المقابل جاءت النسبة 29.9% لمن أجابوا بتأثير سلبي.

يتضح من خلال الإحصائيات الكمية الممثلة في الجدول حسب متغير الجنس للسؤال الأخير (47) في محور الانعكاسات المترتبة من التعرض للمضامين الترفيهية عبر تطبيق التيك توك، أن أعلى نسبة 62.7% لفئة الاناث لمن أجبن بتأثير إيجابي، في حين نفس الفئة ذات أقل نسبة في اجابتها بالتأثير السلبي بـ40.6%، أما في فئة الذكور فالنسبة الأعلى لمن أجابوا بالتأثير السلبي بنسبة 59.4%، وكذلك في نفس الفئة بأقل نسبة لمن أجابوا بتأثير إيجابي بنسبة 37.3%.

كما تبين من هاته النتائج المفصلة حول طبيعة تأثير مضامين تطبيق التيك توك الترفيهية على المتابعين حسب متغير السن، نرى أن النسبة الأعلى للمبحوثين لمن أجابوا بتأثير إيجابي للفئة العمرية بين 20-25 سنة بنسبة قدرت بـ72%، كما أن أقل نسبة في نفس الفئة العمرية جاءت لمن أجابوا بتأثير سلبي وذلك بنسبة 68.8%، وأما للفئة العمرية بين 26-30 سنة فأعلى نسبة كانت لمن أجابوا بتأثير سليي بنسبة 28.1%، في حين أن

أقل نسبة من ذات الفئة العمرية كانت لمن أجابوا بتأثير إيجابي بنسبة 20%، وأما بخصوص الفئة العمرية بين 31-35 سنة فالنسبة العالية كانت لمن أجابوا بالإيجاب بنسبة 5.3%، وجاءت أقل نسبة لذات الفئة العمرية لمن أجابوا بالسلب بنسبة 3.1%، وأخيرا الفئة العمرية 36 سنة فما فوق فأعلى نسبة لمن أجابوا بالإيجاب بنسبة 2.7%، ولا توجد اجابات لمن أجابوا بالسلب في نفس الفئة العمرية.

وجاءت النتائج أيضا من نفس الجدول حسب متغير المستوى التعليمي بنفس السؤال، أن النسبة الأعلى بالنسبة للمستوى المتوسط أجابت بالتأثير الإيجابي بـ4%، في حين لا توجد اجابات بنفس المستوى في التأثير السلبي، وكذلك المستوى الثانوي كانت أعلى نسبة لمن أجابوا بالإيجاب أيضا وقدرت بـ14.7%، وفي ذات المستوى جاءت أقل نسبة لمن أجابوا بالسلب بنسبة 3.1%، ويليه المستوى الجامعي فأعلى نسبة لمن أجابوا بأن المضامين الترفيهية عبر تطبيق التيك توك تؤثر بالسلب بنسبة قدرت 96.9%، في حين أقل نسبة جاءت لمن أجابوا بأنه يوجد تأثير إيجابي للمضامين الترفيهية عبر تطبيق التيك توك بنسبة 81.3%.

ونفسر نتائج هذا الجدول لعلاقة متغير الجنس بطبيعة تأثير المضامين الترفيهية عبر تطبيق التيك توك، أن أعلى فئة نسبة للاناث أجابوا بتأثير إيجابي، ويمكن تفسير هذا أن نسبة الاناث في دراستنا مرتفعة مقارنة بنسبة الذكور، ونظرا لطبيعة المحتوى الذي يعرضه تطبيق التيك توك بما يستهوي فئة الاناث من فيديوهات مسلية عن الموضة والأزياء والطبخ والموسيقى والرقص وغيرها فبالتالي يحقق لهم الاشباعات الترفيهية، وكما نلاحظ اجابة فئة الذكور بأن تأثير تطبيق التيك توك سلبي، ذلك راجع إلى أن فئة الذكور لا يملكون الوقت الكافي لمتابعة التطبيق نظرا لانشغالاتهم الكثيرة عكس الاناث، وبالتالي يعتبرون تطبيق التيك توك سلبي نظرا لطبيعة المضامين الموجودة فيه والتي لا تحقق لهم أي منفعة أو اشباعات معينة، وأيضا كون الذكور أكثر عقلانية من الاناث في التفكير بجدية حول الأمور .

كما يتبين من التحليل السابق حول طبيعة تأثير مضامين تطبيق التيك توك الترفيهية على المتابعين حسب متغير السن، نجد أن الفئة العمرية بين 20 و25 سنة قالوا بأن مضامين تطبيق التيك توك الترفيهية تؤثر عليهم بشكل إيجابي، حيث تعتبر هذه الفئة النسبة الأكبر من المبحوثين بالتالي ترجع الكفة إلى اجاباتهم، ويرجع ذلك إلى أنهم لم يتجاوزوا سن المراهقة بعد، فهي سريعة التأثر ومحبة للاكتشاف والتجريب، ولاشباع فضولهم اتجهوا لتطبيق التيك توك، وبما أن هذا الأخير يحتوي على مضامين مختلفة ومتنوعة وغير محدودة وجدوا متنفسهم فيه، وأما الفئة العمرية بين 26 و30 سنة النسبة الأعلى كانت لمن أجابوا بأن تأثير مضامين تطبيق التيك توك سلبي، كونها لها انشغالات وارتباطات مهنية إلى جانب الدراسة، بالتالي تعرضهم للتطبيق لا يكون بشكل كبير كونهم يتصفون بالوعي، وأيضا ملاحظتهم لما يترتب من مشاهدة المراهقين والشباب للتطبيق ومضامينه من سلوكيات وتصرفات غريبة، فهم ينظرون للمحتويات التي تعرض على التطبيق بنظرة سلبية، بالاضافة إلى الانتقادات الموجهة للتطبيق باستمرار، والفئة العمرية بين 31 و36 سنة فما فوق فأجابوا بأن تأثير تطبيق التيك توك إيجابي، باعتبار أن هذه الفئة بالغة وتحدد ما تتابعه من مضامين وبما يتناسب مع ميولاتهم ورغباتهم واتجاهاتهم وقيمهم، وقد وجدوا كل ما يشبع ذلك في التطبيق عبر مضامينه التي ينتقوها بدقة، ولا ننكر أن تطبيق التيك توك يحقق اشباعات ترفيهية للمتابع اذا أحسنا استخدامه بالحد المعقول وبالطريقة الصحيحة والسليمة.

وجاءت النتائج أيضا من نفس التحليل السابق حسب متغير المستوى التعليمي، أن النسبة الأعلى هي المستوى المتوسط والثانوي حيث ان اجاباتهم تمثلت في أن تأثير المضامين الترفيهية عبر تطبيق التيك توك يعود عليهم بالإيجاب، ويمكن تفسير هذا أنهم المراهقين الذين يستخدمون التطبيق من أجل الترفيه والتسلية بشكل كبير هروبا من الواقع والملل، وباعتبار أن هذه الفئة حساسة وأشد تأثرا بمحيطهم الخارجي فيبحث المراهق عن متنفس يذهب اليه، ويلجأ إلى تطبيق التيك توك الذي وجد فيه متنفسه وحريته الكاملة وحقق له اشباعا لحاجاته الترفيهية، وأما عن المستوى الجامعي فأعلى نسبة كانت أن تطبيق التيك

توك يؤثر بالسلب على المتابعين، وهذا راجع لطبيعة المضامين الموجودة فيه المتمثلة في مضامين غير أخلاقية وبعض مظاهر الانحطاط الأخلاقي الذي قد يصيب المتابع من وراء متابعته للتطبيق والاغراءات المتنوعة التي يحاول التطبيق فرضها، وبالتالي قد يعاني طلاب الجامعات من استخدامهم للتطبيق من تأثيرات سلبية على أدائهم الأكاديمي، ويمكن ان يؤدي قضاء المزيد من الوقت على التيك توك إلى الانحرافات وفقدان مسار الوقت، ومنه يرون أن التطبيق لا يحقق لهم اي منفعة أو اشباعات معينة مقارنة مع الشبكات الأخرى، زد على ذلك فقد تم حضره في العديد من الدول لتداول سلبياته أكثر من إيجابياته.

ومنه نستنتج أن فئة الاناث قد تأثرن بمضامين تطبيق تيك توك الترفيهية بطريقة إيجابية، عكس الذكور الذين تأثروا بالتطبيق بطريقة سلبية، إلا أنه كان التأثير الإيجابي هو الناتج الغالب حسب ما توصلت إليه الدراسة عامة .

ثالثا :عرض النتائج النهائية للدراسة.

***خصائص مفردات العينة :**

كشفت الدراسة أن أعلى نسبة من المبحوثين كانت من فئة الاناث بنسبة 56.1% مقابل 43.9% للذكور، وبالنسبة للسن كانت الفئة العمرية الأعلى نسبة فئة 20-25 سنة بنسبة 71% مقابل نسبة 22.4% لفئة 26-30 سنة، والفئة 30-35 سنة بنسبة 4.7% وفئة 30 سنة فأكثر بنسبة 1.9%.

بينت الدراسة أن أغلب المبحوثين من ذوي المستوى الجامعي حيث بلغت نسبتهم 86% يليها ذوي المستوى الثانوي بنسبة 11.2% ثم يليهم ذوي المستوى المتوسط بنسبة 2.8%.

1 – عرض النتائج العامة للدراسة :

استهدفت دراستنا التعرف على تأثير المضامين الترفيهية عبر تطبيق التيك توك على المتابعين، وقد توصلنا إلى النتائج التالية:

1. جاءت أولى النتائج من حيث متغير الجنس، حيث فاق عدد الاناث عدد الذكور الأكثر استخداما ومتابعة لتطبيق التيك توك بنسبة 56.1%، راجعا لطبيعة المحتوى المقدم الذي يستهوي الاناث.
2. أظهرت الدراسة أن الفئة العمرية التي تتراوح بين 20-25 سنة هي أكثر الفئات استخداما ومتابعة لتطبيق التيك توك بنسبة 71%، اذ تحتل فئة الشباب أغلبية نسبة المستخدمين له بسبب فضول التجريب ومعرفة الجديد في مجال صناعة المضامين.
3. يتوزع أفراد العينة من مستخدمي تطبيق التيك توك حسب المستوى التعليمي، حيث أن ذوي المستوى الجامعي تفردوا على أعلى نسبة بـ 86%.

✓ **النتائج المتعلقة بعادات ودوافع استخدام تطبيق التيك توك.**

أ – عادات وأنماط استخدام المتابع لتطبيق التيك توك:

4. بينت الدراسة أن أغلب المبحوثين يستخدمون تطبيق التيك توك أحيانا، أي أن الاقبال متوسط للتطبيق التيك توك.
5. المبحوثين يستخدمون تطبيق التيك توك منذ سنتين وأكثر، نظرا لحداثة التطبيق ومنذ بدايات ظهوره.
6. بينت الدراسة أن أغلبية المبحوثين يتصفحون تطبيق تيك توك في أقل من ساعة بنسبة قدرت بـ 49.5%.
7. حددت الدراسة أن الفترات المفضلة لدى المبحوثين في تصفحهم لتطبيق تيك توك غير محدد ولكن يتصفحون يوميا لفترات زمنية قصيرة، وذلك بنسبة 38.3%.
8. حسب الدراسة تبين أن أغلب المبحوثين يستخدمون تطبيق التيك توك كزوار فقط، وذلك بنسبة 77.6%.
9. بينت الدراسة أن أغلب العينة تملك حسابا خاصا على تطبيق التيك توك بنسبة 80.4%، حيث هناك تقارب كبير بين هاته النتيجة والنتيجة السابقة، بحيث أن احتمالية كل زائر للتطبيق قد يملك حسابا ولكن دون تفعيله.
10. أوضحت الدراسة أن كل من يملك حساب على تطبيق التيك توك يكتفي به لشخصه بنسبة 56.1%، وطبعا هذا يوضح نتيجة الجدول 8، فكل زائر فقط للتطبيق يملك حسابا لكن خاص.
11. أكدت النتائج في هذه الدراسة أن أغلبية المبحوثين يفضلون مشاهدة الفيديوهات الترفيهية فقط عبر تطبيق التيك توك بنسبة قدرت بـ65.1%.
12. بينت الدراسة أن تطبيق التيك توك زاد الحاجة الترفيهية في روح المتابع مضامينه الترفيهية بنسبة 67.3%.

ب – دوافع المتابع لاستخدام تطبيق التيك توك :

13. توصلت الدراسة إلى أن أغلب المبحوثين يعجبهم تطبيق التيك توك وذلك بنسبة 73.8%.
14. أوضحت الدراسة إلى أن المجالات المفضلة لدى المتابعين لمضامين تطبيق التيك توك عند استخدامهم وتصفحهم له هو مجال الكوميديا بنسبة 20.4%، نظرا لما يتضمنه من فيديوهات قصيرة تروج على النفس.
15. أوضحت الدراسة أن أغلب الذين يتابعون مضامين تطبيق التيك توك بسبب فيديوهاته القصيرة والمختصرة في شتى المجالات بنسبة 57.5%.
16. بينت الدراسة أن غالبية المبحوثين يساعدهم تطبيق التيك توك على التواصل وتكوين صداقات بنسبة 40.3%، نظرا لما يتيح الفرصة في خلق جو اجتماعي افتراضي.
17. بينت نتائج الدراسة أن أغلب المبحوثين لا يهمهم ما هو جديد على تطبيق التيك توك، اذ يتصفحون مضامينه الترفيهية فقط للتسلية وقضاء الوقت.
18. أوضحت الدراسة أن غالبية المتابعين أن تطبيق التيك توك يقدم لهم المضامين الترفيهية التي يفضلونها بنسبة 72.9%، مما يزيد الحاجة الترفيهية في المتابع (نتيجة 12).
19. أوضحت نتائج الدراسة أن أغلب العينة تتصفح مضامين تطبيق التيك توك بسبب استمرارية تدفق الفيديوهات وحداثتها بنسبة 59.2%.

20. أوضحت الدراسة إلى أن معظم المبحوثين لا يلبي لهم تطبيق التيك توك احتياجاتهم الترفيهية دون اللجوء إلى مصادر أخرى بنسبة 53.3%، بغض النظر أن نتائج (الجدول 20) متقاربة جدا بين من قال نعم ومن قال لا.

21. بينت نتائج الدراسة أن دافع المبحوثين في التعرض لمضامين تطبيق التيك توك هو التخلص من العزلة بنسبة 45.1%.

✓ النتائج المتعلقة بالانعكاسات والتأثيرات المترتبة من تعرض المتابع للمضامين الترفيهية عبر تطبيق التيك توك.

أ – التأثيرات النفسية والاجتماعية:

22. توصلت الدراسة إلى أن أغلب المبحوثين لما يتصفحون مضامين تطبيق تيك توك الترفيهية زادهم هروبا من الواقع وذلك بنسبة 44%.
23. بينت الدراسة أن أغلب المبحوثين حين لجوئهم للمضامين الترفيهية عبر تطبيق التيك توك شعروا بالسعادة والراحة بنسبة قدرت بـ47.2%.
24. كشفت الدراسة أنه ربما يوجد انعكاس للمضامين الترفيهية عبر تطبيق التيك توك على نفسية وعلاقات معظم المبحوثين في واقعهم المعاش بنسبة 43%.
25. وضحت الدراسة أن المحتوى الذي يتابعه أغلب المبحوثين على تطبيق التيك توك قد خلق فيهم قيمة التواصل الاجتماعي وقيمة الحماس والنشاط، وذلك بنسبة متقاربة اجمالها 63.5%.
26. أظهرت الدراسة أن غالبية العينة من خلال مشاهدتها للمحتوى الترفيهي عبر تطبيق التيك توك لاحظت أنه محتوى يغرس قيمة التعاون بنسبة كبيرة بلغت 28.4%.

27. بينت الدراسة أن معظم المبحوثين قد أثرت عليهم المضامين الترفيهية عبر تطبيق التيك توك على قيمهم النفسية والاجتماعية اذ أن معظمهم يميلون للبقاء وحدهم بنسبة 35.5%.

*و يمكن القول أن المضامين الترفيهية عبر تطبيق التيك توك قد أثرت إيجابيا بنسبة أعلى على المتابع.

ب – التأثيرات الثقافية والدينية:

28. بينت الدراسة أنه معظم المبحوثين لا يعتقدون أن القيم الثقافية والدينية المتضمنة في فيديوهات تطبيق التيك توك جيدة ومفيدة، وبنسبة قدرت بـ 63.6%.
29. حسب النتيجة السابقة يتضح لنا أن أغلب المبحوثين لا يتوافقون مع القيم الثقافية والدينية المتضمنة عبر فيديوهات تطبيق التيك توك بنسبة 57.9%.
30. كشفت الدراسة أن معظم المبحوثين يرون أن القيم الثقافية والدينية عبر تطبيق التيك توك قد انعكست على ثقافتهم في الواقع المعاش بنسبة بلغت 59.8%.
31. تبين من نتائج الدراسة أن أغلبية المتابعين للمضامين عبر تطبيق التيك توك قد اكتسبوا ثقافات وأفكار جديدة من خلال مشاهدتهم لتلك المضامين الترفيهية بنسبة 83.2%.
32. أظهرت الدراسة بأن معظم المبحوثين يتفقون أن القيم الثقافية المكتسبة تتوافق مع ثقافة المتابع الأصلية وذلك بنسبة 57.9%.
33. توصلت الدراسة أن أغلب المبحوثين تتفق مع فكرة الانفتاح الثقافي بنسبة 59.8%.
34. أوضحت الدراسة أن مضامين تطبيق التيك توك الترفيهية ساعدت أغلب المبحوثين على اكتساب أفكار جديدة بنسبة 34.1%، وهاته النتيجة توضح نتيجة (الجدول 31).

35. كشفت الدراسة أن المضامين الترفيهية عبر تطبيق التيك توك قد جعلت المتابع يتمسك بقيمه الدينية كقيمة الالتزام الديني والتحلي بالأخلاق بنسبة كبيرة قدرت اجمالا بـ57.5%.

36. بينت الدراسة أنه من القيم السلبية التي قدمتها مضامين تطبيق تيك توك الترفيهية من جانب المبادئ الأخلاقية كثرة المشاجرات والنزاعات والجرائم بين الناس بنسبة 35.1%.

37. أوضحت الدراسة كذلك أكثر القيم التي تخلى عنها المتابع قيمة صلة الرحم بنسبة 52.2%.

38. بينت الدراسة أن أغلب المبحوثين قد اكتسبوا قيم دينية وثقافية سليمة من المضامين الترفيهية عبر تطبيق التيك توك كقيمة احترام الآراء والمواقف واكتساب مفاهيم دينية جديدة بنسبة اجمالها 56.6%.

39. كشفت الدراسة أن القيم الدينية المتضمنة عبر مضامين تطبيق التيك توك ساهمت بالانحلال الأخلاقي من جهة وساهمت كذلك باحياء العادات والتقاليد الدينية بنسبة قدرت بـ20.3% و 19.8%.

40. أوضحت الدراسة أن مضامين تطبيق التيك توك الترفيهية لم تمس الجانب العقائدي والأخلاقي لأغلب المبحوثين بنسبة بلغت 64.5%.

*و يمكن القول أن المضامين الترفيهية عبر تطبيق التيك توك قد أثرت على قيم المتابع الثقافية والدينية إيجابيا بشكل نسبي، حيث تقاربت التأثيرات الإيجابية مع التأثيرات السلبية.

جـ – التأثيرات السلوكية :

41. بينت الدراسة أن سلوكيات مضامين تطبيق التيك توك الترفيهية التي يشاهدها المتابع نوعا ما سليمة حسب قول أغلب المبحوثين بنسبة 64.5%.

42. أوضحت الدراسة حسب قول معظم المبحوثين أنه ربما هناك انعكاس لمضامين تطبيق التيك توك على سلوكياته في الواقع المعاش بنسبة 43%.
43. بينت الدراسة أن أغلبية المبحوثين قليلا ما يتفقون مع السلوكيات المتضمنة عبر مضامين تطبيق التيك توك الترفيهية بنسبة 56.1%.
44. أظهرت الدراسة أن أغلب المبحوثين تعلموا سلوكيات جديدة من خلال مشاهدتهم للمضامين الترفيهية عبر تطبيق التيك توك بنسبة 65.4%.
45. كشفت الدراسة أن معظم المبحوثين قد تعلموا أفكار متفتحة جديدة وأسلوب الحياة من أكل وكلام ولباس بنسبة اجمالها 49.4%.
46. أوضحت الدراسة أن المضامين الترفيهية عبر تطبيق التيك توك قدمت عدة سلوكيات للمتابع، فأغلبية المبحوثين اتفقوا على اتخاذ مواقف شخصية حول موضوعات معينة وعدم الاهتمام بالآخرين واتباع آراء وتوجهات جديدة بنسبة اجمالها 66.9%.

*و يمكن القول أن المضامين الترفيهية عبر تطبيق التيك توك قد أثرت على سلوكيات المتابع من جانب القيم بصورة متقاربة بين السلب والإيجاب.

47. في الأخير وحسب استنتاجات وتحليلات وتفسيرات الدراسة، توصلت نتائجها إلى أن أكثر المجالات يفضلها المتابع لو كان صانع محتوى عبر تطبيق التيك توك حسب ما اتفق عليه المبحوثين هو المجال الثقافي والترفيهي والديني.
48. إن تأثيرات المضامين الترفيهية عبر تطبيق التيك توك على المتابع كانت إيجابية، وهذا ما اتفق عليه غالبية المبحوثين، حيث اتفقوا على أن مضامين تطبيق التيك توك الترفيهية تؤثر غلى قيمهم بطريقة إيجابية، وذلك بنسبة قدرت بـ70.1%.

✓ **النتائج المتعلقة بتحليل البيانات حسب متغيرات الدراسة:**

49. كشفت الدراسة أن الفئة العمرية جاءت متغير فاعل في تحديد الخدمات المفضلة التي يستخدمها المتابع لتطبيق التيك توك، حيث أن كل فئة تفضل استخدام ميزة محددة لتصفح تطبيق التيك توك.
50. أوضحت الدراسة أن متغير الجنس يلعب دورا أساسيا في اختيار المجالات والمضامين التي يشاهدها المتابع عبر تطبيق التيك توك، فالمجالات التي يفضلها الذكور تختلف عن المجالات التي تفضلها الاناث، وكذلك يالنسبة لمتغير السن له دور في تحديد المجالات المفضلة التي يعرضها التطبيق حسب ما يتناسب مع سن المبحوث وبمدى ادراكه لها.
51. توصلت الدراسة إلى أن متغير السن ليس له علاقة ارتباطية بمدى تحقيق هدف معين عند لجوء المتابع لتطبيق التيك توك، فأغلب المبحوثين يلجؤون لتطبيق التيك توك لقضاء الوقت والتواصل مع الآخرين فضلا على التسلية، وذلك على اختلاف عمارهم.
52. بينت الدراسة أن متغير الفئة العمرية يلعب دورا رئيسيا في مدى تأثير المضامين الترفيهية عبر تطبيق التيك توك عليهم واختلاف المشاعر التي أحسوا بها حسب كل فئة عمرية محددة، حيث يرتبط رضا المتعرض للتطبيق بمدى وعيه لطبيعة وهدف الفيديوهات التي يشاهدها.
53. أوضحت الدراسة أن متغير السن يرتبط بطبيعة العلاقات الاجتماعية مع محيط المتابع للمضامين الترفيهية عبر تطبيق التيك توك، فالفئة العمرية الأكبر سنا اعتبرت أنه جعل علاقاتهم أكثر ترابطا نظرا لنضجهم ومعرفتهم لقيمة الصداقة والعلاقات مع الاخرين على عكس الفئة العمرية الأصغر سنا.
54. بينت الدراسة أن متغير السن له دور كبير في اكتساب المتابع لثقافات وأفكار جديدة من خلال مشاهدته للفيديوهات عبر تطبيق التيك توك، ويعود لمدى ادراكه لها حسب

سنه وقدرته على استيعابها وتوسع مداركهم وفهم حقيقتها التي تتطلب قوة ادراكية، وأيضا بالنسبة لمتغير المستوى التعليمي فهو يلعب دورا في مدى وعي وقدرتهم على الفهم لتلك المضامين وقدرتهم على تمييز ما يصح اكتسابه وبما لا يصح.

55. أوضحت الدراسة أن متغير السن له علاقة ارتباطية في تحديد مدى مساهمة القيم الدينية المتضمنة في محتوى تطبيق التيك توك بالنسبة للمتابع، وذلك يرجع لمدى ادراك المتابع لقيمه الدينية المتجذرة الخاصة به، فأغلب القيم الدينية كانت تتصف بالإيجاب فضلا على أن التطبيق قد يساهم في تعزيزها.

56. بينت الدراسة أن متغير السن له دور كبير بالسلوكيات التي يقدمها محتوى تطبيق التيك توك للمتابع، وذلك راجع لقدرة المتابع الناضج في ادراك سلامة السلوكيات التي يكتسبها على حسب ما يتناسب مع قيمه.

57. توصلت الدراسة إلى أن متغير الجنس يلعب دورا أساسيا في تحديد طبيعة تأثير مضامين تطبيق التيك توك الترفيهية على المتابع، فنظرة الاناث لمحتويات التطبيق التي تستهويهم تختلف عن نظرة الذكور له ولمضامينه، وذلك حسب طبيعة كل منهم، وأما عن متغير السن فله علاقة ارتباطية بطبيعة التأثير، اذ أن الوعي يلعب دورا في تحديده ان كان سلبيا أو إيجابيا، وأما عن متغير المستوى التعليمي فيلعب دورا كذلك في تحديد طبيعة التأثير للمضامين الترفيهية عبر تطبيق التيك توك لأنه يرجع لمدى مستوى الإدراك لنوعية مضامين التطبيق مشاهدةً ومتابعةً، فضلا على أن النتيجة العامة وضحت بأن المضامين الترفيهية عبر تطبيق التيك توك لها تأثير إيجابي على المتابع على مستوى قيمه.

2 – التوصيات المقترحة :

- ❖ الموضوع الذي تطرقنا اليه في هذه الدراسة يعتبر من أهم المواضيع الجديدة التي يمكن الاهتمام بها نظرا للتطور الهائل الحاصل في مثل هذه التطبيقات وما تقدمه من أفكار متفتحة، وبالتالي يجب دراسة كل جوانبها وتجنب سلبياتها ومحاولة الأخذ فقط من إيجابياتها.
- ❖ العمل على وضع ضوابط لاستخدام تطبيق التيك توك بما لا يتنافى مع القيم الأخلاقية التي حث عليها ديننا الإسلامي.
- ❖ ضرورة الرقابة العائلية للأبناء والتنشئة السليمة والحرص على التربية الحصينة منذ الصغر حتى يكون للمستخدم خلفية مشبعة بالقيم السليمة.
- ❖ دعوة الشباب إلى تقديم محتوى قيم وثري يقدم معلومات مفيدة وقيمة لمستخدمي التطبيق، مثل الفيديوهات الخاصة بالتعليم الصحيح ونطق المصطلحات باللغة الإنجليزية بأسلوب ترفيهي، إدارة وتنظيم الوقت، التكنولوجيا، التربية الإيجابية...الخ.
- ❖ وضع رقابة على ملابس مقدمي الفيديوهات، خاصة الفتيات لأنهم كثيرا ما يرتدون ملابس غير محتشمة لجذب الانتباه وتحصيل المشاهدات.

خـــاتمة

بعد تقديم هذا الموضوع الموسوم بالمضامين الترفيهية عبر تطبيق التيك توك وتأثيرها على المتابعين، وصلنا في ختامه إلى ما يلي:

يعد موضوع الترفيه الافتراضي عبر تطبيق التيك توك وتأثيراته من المواضيع الجديرة بالاهتمام والبحث باعتبار تطبيق التيك توك من أهم تطبيقات وسائل التواصل الاجتماعي التي عرفت رواجا كبيرا في الآونة الأخيرة التي تلبي رغبات المتابعين الترفيهية، بحكم أن مفهوم الترفيه الافتراضي يختلف كليا عن الترفيه التقليدي الذي عهدناه.

أصبح الأفراد بمقتضى تطبيق التيك توك يشبع حاجاته الترفيهية بشكل غير محدود ولا متناهي وبأشكال مختلفة ومتنوعة من الترفيه لما يتميز به التطبيق من ميزات سهلت على المستخدم الولوج اليه وابراز أنفسهم وتبادل المعارف واكتساب ثقافات جديدة، وكذا للتعلم والتثقيف والتسلية، كون التطبيق يتميز بقدر عالي من التفاعلية.

وقد أصبح وسيلة قوية في التأثير على سلوكيات الأفراد وقيمهم الأخلاقية، حيث قد يظهر هذا التأثير بشكل إيجابي أو سلبي حسب استخدامات المتابعين له، كما أن أغلب المبحوثين يستخدمون تطبيق التيك توك بدافع التسلية.

ومن خلال الدراسة التي قمنا بها في هذا الموضوع، اتضح لنا أن تعرض المتابعين للمضامين الترفيهية عبر تطبيق التيك توك لم يتأثر بالسلبيات المتضمنة في مضامين تطبيق التيك توك الترفيهية، بل بالعكس، كان هناك أثر إيجابي على المتابع وقيمه الاجتماعية والثقافية والدينية والسلوكية، نظرا أن فئة المبحوثين تعي جيدا كيفية الاستفادة من المحتوى المعروض على تطبيق التيك توك، وهكذا يمكن القول أننا مهدنا الطريق نحو فتح زوايا جديدة من الموضوع للباحثين.

قائمة المصادر والمراجع

✓ **الكتب العربية:**

1. رحيم يونس كرو العزاوي، مقدمة في منهج البحث العلمي، دار دجلة، الطبعة الأولى، الأردن – عمان،.2008
2. ذوقان عبيدات وآخرون، البحث العلمي –مفهومه وأدواته وأساليبه–، دار الفكر.
3. سعد سلمان المشهداني، منهجية البحث العلمي، دار أسامة للنشر والتوزيع، الطبعة الأولى، الأردن – عمان،.2019
4. سعد سلمان المشهداني، مناهج البحث الإعلامي، دار الكتاب الجامعي، الطبعة الأولى، الامارات العربية المتحدة – الجمهورية اللبنانية،.2017
5. عقيل حسين عقيل، خطوات البحث العلمي :من تحديد المشكلة إلى تفسير النتيجة، دار ابن كثير.

✓ **الكتب الأجنبية :**

1. Benjamin Guinaudeau , Fifteen seconds of fame: TIKTOK and supply side of social video , Departement of politics and public administration , Phd student , university of konstans.

✓ **الأطروحات:**

1. بوعطيط سفيان، القيم الشخصية في ظل التغير الاجتماعي وعلاقتها بالتوافق المهني، أطروحة دكتوراه في علم النفس العمل والتنظيم، قسم علم النفس وعلوم التربية والأرطوفونيا، كلية العلوم الانسانية والاجتماعية، جامعة منتوري، قسنطينة، 2011|2012.

2. حيمر سعيدة، أثر الترفيه الافتراضي علئ المراهقين –دراسة ميدانية علئ عينة من المراهقين في ولاية المسيلة–، أطروحة دكتوراه في علوم الإعلام والاتصال، قسم علوم الإعلام، كلية علوم الإعلام والاتصال، جامعة الجزائر 3،.2020|2021
3. رياض زروقي، الاستخدامات الترفيهية في شبكات التواصل الاجتماعي، أطروحة دكتوراه، تخصص :علوم الإعلام والاتصال، قسم العلوم الانسانية، كلية العلوم الانسانية والاجتماعية، جامعة محمد خيضر، بسكرة،.2020|2021

✓ **المجلات:**

1. أماني رضا عبد المقصود، دور مؤثري مواقع التواصل الاجتماعي في تشكيل اهتمامات المتابعين اتجاه أنماط الحياة اليومية، المجلة العربية لبحوث الإعلام والاتصال، العدد 26، جامعة القاهرة،.2019
2. بن طيفور مصطفى، راهن الهوية الثقافية في زمن العولمة –دراسة تحليلية للعلاقة بين الشباب والثقافة الإلكترونية الجديدة في الفضاء السيبراني الجديد، مجلة الرسالة للدراسات والبحوث الانسانية، المجلد 4 – العدد 2، جامعة الملك عبد العزيز، جدة)المملكة العربية السعودية(، جوان 2019.
3. حيمر سعيدة، الآثار النفسية والاجتماعية للترفيه الافتراضي لدئ عينة من المراهقين الجزائريين –دراسة أنثوجرافية–، مجلة دراسات انسانية واجتماعية، المجلد 11، العدد 1، كلية الإعلام والاتصال، جامعة الجزائر 3،.2022
4. حيمر سعيدة، الآثار النفسية والاجتماعية للترفيه الافتراضي لدى عينة من المراهقين الجزائريين :دراسة اثنوغرافية، مجلة دراسات انسانية واجتماعية، المجلد 11، العدد 1، جامعة وهران 2،.2022
5. دانة أحمد، القيم ودورها الاجتماعي والعوامل المؤثرة فيها، مجلة دراسات في التنمية والمجتمع، المجلد 6 – العدد 4، جامعة الجزائر 2،.2021

6. سعيدة غراب – داود جفافلة، تأثير التحديات الترفيهية عبر الشبكات الاجتماعية الرقمية على سلوك المراهق، مجلة الباحث في العلوم الانسانية، العدد 3، جامعة محمد خيضر بسكرة – مخبر التغير الاجتماعي والعلاقات العامة في الجزائر،.2020

7. عبير محمد الشديفات، القيم المتضمنة في كتب اللغة الانجليزية للصفين الثامن والتاسع الأساسين في الأردن، مجلة دراسات وأبحاث، العدد 23، جامعة آل–البيت، الأردن، 2016.

8. مهدي تواتي، برامج الترفيه المستوردة في التلفزيون الجزائري ومدى توافقها مع قيم المجتمع الجزائري، مجلة الرسالة للدراسات الإعلامية، المجلد 6 – العدد 1، جامعة البليدة 2،.2022

9. مها محمد فتحي، تأثير تعرض الشباب لفيديوهات التيك توك عبر هواتفهم الذكية على ادراكهم للقيم الاجتماعية في المجتمع، المجلد 20 – العدد 3 – الجزء الأول، 2021.

10. محمد زكرياء خراب، ثقافة استخدام واستهلاك الشباب الجزائري لتطبيق"تيك توك :"رؤية نقدية، المجلة الجزائرية لبحوث الإعلام والرأي العام، المجلد 2، العدد 2، جامعة الجزائر 3،.2019

✓ **المواقع الإلكترونية :**

1. موقع annajah.net، ما هو برنامج تيك توك (Tik Tok)؟ وما أهم احصائياته وكيفية استخدامه؟.

الـــملاحق

الاستبيان :

جامعة محمد خيضر – بسكرة –

كلية العلوم الانسانية والاجتماعية

شعبة :علوم الانسانية

قسم :علوم الإعلام والاتصال

عنوان المذكرة

–المضامين الترفيهية عبر تطبيق التيك توك وتأثيرها على المتابعين–

[دراسة مسحية على عينة من متابعي التيك توك]

مذكرة مكملة لنيل شهادة الماستر: اتصال وعلاقات عامة

من اعداد الطلبة :

– سمطات لزهر

– زكور حنان

تحت اشراف:

د. سامية جفال

السنة الجامعية: 2022 – 2023

[أسئلة الاستمارة]

البيانات الشخصية

1. الجنس: ذكر ☐ أنثى ☐
2. السن: 20-25 ☐ 30-35 ☐ 26-30 ☐ 36 فما فوق ☐
3. المستوى التعليمي: متوسط ☐ ثانوي ☐ جامعي ☐

المحور الأول: أنماط ودوافع استخدام المتابع لتطبيق التيك توك

أ.عادات وأنماط استخدام تطبيق التيك توك

1. تستخدم تطبيق التيك توك: نادرا ☐ أحيانا ☐ كثيرا ☐
2. منذ متى تستخدم تطبيق التيك توك؟ :

منذ أقل من سنة ☐ سنة ☐ سنتين ☐ ثلاث سنوات ☐ أكثر من ذلك ☐

3. كم من الوقت تستخدم تطبيق التيك توك؟ :

أقل من ساعة ☐ ساعة – ساعتين ☐ أكثر من ذلك ☐

4. تستخدمها بشكل: يومي ☐ مرة في الأسبوع ☐ حسب الحاجة ☐
5. هل تستخدم تطبيق التيك توك كزائر فقط؟: نعم ☐ لا ☐
6. هل تملك حسابا خاصا بك على تطبيق التيك توك؟: نعم ☐ لا ☐
7. هل حسابك على تطبيق التيك توك؟ :

شخصي فقط ☐ متاح للأقرباء والأصدقاء فقط ☐ متاح للجميع ☐

8. ماهي الخدمات التي تفضلها أثناء استخدامك لتطبيق التيك توك؟ :

مشاهدة الفيديوهات☐ الاعجاب والتعليق☐ الدردشة ☐

مشاركة الفيديوهات مع الآخرين☐ صناعة المحتوى ☐

9. في رأيك هل ترى أن تطبيق التيك توك يزيد الحاجة الترفيهية فيك؟:

نعم☐ لا ☐

ب. دوافع استخدام المتابع تطبيق التيك توك

1. هل يعجبك تطبيق التيك توك؟: نعم☐ لا☐

2. ماهي المجالات التي تفضلها عند استخدامك لتطبيق التيك توك؟ :

اخبارية☐ تعليمية☐ دينية☐ كوميدية☐

رياضية☐ ثقافية☐ الطبخ والموضة☐

3. تستخدم تطبيق التيك توك بسبب:

جودة التصميم والخفة☐ المرونة في التصفح ☐

التفاعلية والآنية☐ فيديوهات قصيرة ومختصرة ☐

4. يساعدك تطبيق التيك توك على :

قضاء الوقت والهروب من الواقع ومشاكله☐ معرفة آخر التطورات ☐

التواصل مع الأصدقاء وتكوين صداقات جديدة☐ الحصول على التسلية والترفيه☐

التخلص من الحرمان ☐ تغيير الروتين اليومي☐

5. هل يهمك كل جديد في تطبيق التيك توك؟: نعم☐ لا☐

6. هل تطبيق التيك توك يقدم لك المضامين التي تفضلها؟: نعم☐ لا☐

7. هل تتصفح المضامين عبر تطبيق التيك توك :

- لأن ما يوجد في تطبيق التيك توك لا يتوفر في التطبيقات الأخرى☐
- ملم بالمضامين المتنوعة التي تفضلها☐
- استمرارية تدفق الفيديوهات القصيرة وحداثتها ☐

8. هل يلبي تطبيق التيك توك احتياجاتك الترفيهية دون اللجوء إلى مصادر أخرى؟:

نعم ☐ لا ☐

9. ماذا حقق لك تطبيق التيك توك؟:

الاطلاع ومواكبة الجديد في العالم☐ التواصل مع الآخرين ☐

الرضا والراحة النفسية☐ التخلص من العزلة ☐

الترويج عن النفس☐ التعرف على تريند ☐

المحور الثاني: الانعكاسات والتأثيرات المترتبة من التعرض للمضامين الترفيهية عبر تطبيق التيك توك

أ. التأثيرات النفسية والاجتماعية :

1. تصفحك للمضامين عبر تطبيق التيك توك زادك:

الشعور بالعزلة☐ عدم تقبلك بين الآخرين ☐

هروبك من الواقع☐ الضغوط والمشاكل ☐

أخرى: ....

2. حين لجوئك لتلك المضامين عبر تطبيق التيك توك:

شعرت بالسعادة والراحة ☐ أحسست بالأمان والسلام ☐

شعرت بالاحباط وخيبة الأمل ☐ زاد الضغط ☐

وجدت ذاتك ☐ تقبل النفس والشعور بالانتماء ☐

3. في رأيك هل هناك انعكاس للمضامين الترفيهية عبر تطبيق التيك توك على نفسيتك وعلاقاتك في الواقع المعاش؟: نعم ☐لا ☐ربما☐

4. هل المحتوى الذي تتابعه على تطبيق التيك توك خلق فيك:

الادمان ☐ التواصل الاجتماعي ☐ الحماس والنشاط ☐ الاغتراب ☐

أخرى:.....

5. من خلال مشاهدتك للمحتوى عبر تطبيق التيك توك لاحظت أنه:

يغرس قيمة التعاون ☐ تشجيع على التسامح ☐ زيادة الاحترام والتقدير☐

نبذ العنف والكراهية☐ عدم التصالح مع الآخرين☐ نقص تقدير الذات والآخرين ☐

التكبر والاحتقار ☐ العنف☐

6. كيف تقيم علاقاتك الاجتماعية مع محيطك بما أنك تتصفح المضامين بتطبيق التيك توك؟ :

أكثر ترابطا☐ تميل للبقاء وحدك☐

قلة اللقاءات مع الأقرباء والأصدقاء ☐

أخرى:.....

ب – التأثيرات الثقافية والدينية :

1. هل تعتقد أن القيم الثقافية والدينية المتضمنة في فيديوهات تطبيق التيك توك جيدة ومفيدة: نعم☐ نوعا ما☐ لا ☐
2. هل تتوافق مع هذه القيم: نعم☐ قليلا☐ لا☐
3. في رأيك هل انعكست هذه القيم على ثقافتك في الواقع المعاش؟: نعم☐ لا ☐
4. هل اكتسبت ثقافات وأفكار جديدة من خلال مشاهدتك الفيديوهات عبر تطبيق التيك توك؟: نعم☐ لا☐
5. هل هاته الثقافات تتوافق مع ثقافتك الأصلية؟: نعم☐ لا☐
6. حسب رأيك الشخصي هل تتوافق مع فكرة الانفتاح الثقافي؟:

نعم ☐ لا☐

7. هل ساعدتك مضامين التيك توك على:

التعرف على ثقافات الغير ☐ اكتساب أفكار جديدة ☐

اكتشاف معتقدات جديدة ☐ زادتك في وعيك الثقافي☐

8. ماهي الأمور التي قد تمسكت بها بما أنك تتابع مضامين تطبيق التيك توك؟:

الالتزام الديني☐ الصدق☐ التعاون☐

التحلي بالأخلاق☐ صلة الرحم ☐

أخرى:.....

9. ماذا قدمت مضامين تطبيق التيك توك من جانب المبادئ الأخلاقية؟

تراجع الالتزام بالدين وقيمه السامية☐ ضعف التكافل والتسامح بين الناس☐

التطرف الديني ☐

كثرة المشاجرات والنزاعات والجرائم وسط الناس☐ قلة الأعمال الخيرية وارتفاع الأفعال المنافية للأخلاق ☐

10. ماهي الأمور التي يمكن قد تخليت عنها :

الالتزام الديني ☐ الصدق ☐ التعاون ☐

التحلي بالأخلاق ☐ صلة الرحم ☐

11. ماهي الأمور التي يمكن أنك اكتسبتها:

احترام الآراء والمواقف ☐ الانفتاح الثقافي ☐ الطاعة والعبادة ☐

مفاهيم دينية جديدة☐

12. هل القيم الدينية التي يتضمنها محتوى التيك توك ساهمت في:

احياء العادات والتقاليد الدينية ☐ تحريف بعض الأفكار الدينية ☐

زيادة التكافل والتعاون ☐ نقص صلة الرحم والمودة ☐ الانحلال الأخلاقي ☐

النصح والارشاد ☐ التعدي على الحريات والخصوصيات ☐

13. هل المضامين عبر تطبيق التيك توك قد مست الجانب الأخلاقي والعقائدي فيك:

نعم ☐ لا☐

ج - **التأثيرات السلوكية :**

1. هل تظن أن السلوكات التي تشاهدها عبر فيديوهات تطبيق التيك توك سليمة:

نعم ☐ نوعا ما ☐ لا ☐

2. في رأيك هل هناك انعكاس لمضامين تطبيق التيك توك على سلوكياتك في الواقع المعاش؟ نعم ☐ ربما ☐ لا ☐

3. هل تعلمت سلوكيات جديدة من خلال مشاهدتك للمضامين عبر تطبيق التيك توك

نعم ☐ لا ☐

4. هل تتوافق مع هذه السلوكيات؟: نعم ☐ قليلا☐ لا ☐

5. ماهي السلوكيات التي تعلمتها من المضامين الترفيهية المقدمة عبر تطبيق التيك توك؟

أسلوب العيش (الكلام والأكل واللباس...) ☐ أمور تتعلق بالحب والعاطفة ☐

أفكار متفتحة جديدة ☐ أمور أخرى دخيلة وغريبة عنك ☐ الجرأة في التعامل☐

أخرى:.....

6. ما السلوكيات التي قدمتها لك مضامين تطبيق التيك توك :

اتخاذ مواقف شخصية حول موضوعات معينة ☐ اتباع آراء وتوجهات جديدة ☐

احترام وحب الذات وتقديسها ☐ التخلي عن العبادات المختلفة ☐ التصرف بحرية ☐ عدم الاهتمام بالآخرين ☐ العنف والعدوانية ☐ التقليد الأعمى ☐

7. اذا كنت صاحب محتوى ما المجال الذي تفضله؟

.....

8. في الأخير: في رأيك هل مضامين التيك توك تؤثر على قيمك بطريقة:

سلبية☐ إيجابية ☐