

الجمهورية الجزائرية الديمقراطية الشعبية

وزارة التعليم العالي والبحث العلمي

Université Ahmed Draiaia Adrar

Faculté des Sciences Humaines

Sociales et Sciences Islamiques

Département des Sciences Humaines

جامعة أحمد درايعية أدرار

كلية العلوم الإنسانية والاجتماعية

والعلوم الإسلامية

قسم العلوم الانسانية



صناعة المحتوى الرقمي وتحقيق الذات داخل
المجتمع الافتراضي

"دراسة حالة لتطبيق التيك توك"

مذكرة مكملة بنيل شهادة الماستر في علوم الاعلام والاتصال

تخصص: صحافة مطبوعة وإلكترونية

تحت إشراف الأستاذة:

د. فاطمة الزهراء دريم

من اعداد الطالبتين:

- أقوجيل هوارية
- ميداني خولة

لجنة المناقشة

الاسم واللقب	الصفة
د. خيرة خديم	رئيسا
د. فاطمة الزهراء دريم	مشرفا ومقررا
د. مؤمنة كرفيس زكية	عضوا ومناقشا

الموسم الجامعي: 2022 / 2023م

بِسْمِ اللَّهِ الرَّحْمَنِ الرَّحِيمِ

الاهداء

أهدي هذا العمل إلى من وصاني ربي ببرهما.

إلى الذي كان سنداً لي ... أي ثم أي ثم أي إلى آخر يوم في حياتي
إلى قرة عيني ... أمي التي لن أستطيع أن أوفيهما جميلها مهما قلت أو فعلت

إلى أختي ذراعي الأيمن

إلى إخوتي حماة ظهري

إلى نساء اخوتي ... مهما حدث لن أنسى جميلهن [إلى محمد وفؤاد ثلايتا سرياسين

إلى رفيقتي خولة التي أعانتني بكل ضمير هذا العمل

إلى صديقتي رفيقات دراستي وكل من وقف بجاني في مشواري الدراسي

هوارية H

الاهداء

أهدي هذا البحث إلى من قال الحق تعالى فيهما: ﴿وقل رب ارحمهما كما ربياني صغيرا﴾

إلى خالد الذكر، الذي وافته المنية منذ أعوام، وكان خير مثال لرب الأسرة، والذي لم يتهاون يوما في توفير سبيل الخير والسعادة لي... أبي الغالي.

إلى من سهرت ليالي طويلة من أجل راحتي، ومن استيقظت فجرا من أجل الدعاء لي... أمي الحبيبة.

إلى من كان لهم بالغ الأثر في كثير من العقبات والصعاب اخوتي كل باسمه

إلى أسرتي إلى أصدقائي وزملائي

إلى جميع أساتذتي الكرام، ممن لم يتوانوا في مد يد العون لنا.

إلى زميلتي ومتحملتي هوارية

إلى كل عزيز علي ذكره قلبي ولم يذكره قلبي

إلى كل هؤلاء أهدي ثمرة هذا العمل.

خـويلد

الشكر والعرفان

الحمد لله رب العالمين والصلاة والسلام على أشرف المرسلين سيدنا محمد المبعوث
رحمة للعالمين وعلى آله وصحبه أجمعين ومن تقيد بدعواهم إلى يوم الدين.

أما بعد:

نوجه أنا وزميلتي آيات الشكر والتقدير والعرفان والجميل إلى أستاذتنا الفاضلة
"الدكتورة دريم فاطمة الزهراء" لقبولها الاشراف على هذه المذكرة والتي لم تبخلنا
بأي معلومة، فكلمة شكرا لا توفيا حقها، نسأل الله أن يحميها ويجازيها خير الجزاء.
كما نتقدم بالشكر إلى كافة أساتذة قسم العلوم الانسانية بجامعة أحمد درايعية
أدراار.

ومن خالص المحبة نقدم تحية شرف لمن وقف وساندنا ولو بالدعاء في هذا البحث
الأكاديمي.

إلى كل هؤلاء نهدي هذا العمل

قائمة المختصرات:

إهداء الطالب الأول

إهداء الطالب الثاني

شكر وعرفان

فهرس المحتويات

فهرس الجداول

فهرس الأشكال

مقدمة

الجانب النظري

مدخل

أولاً: إشكالية الدراسة

ثانياً: أسباب الدراسة

ثالثاً: أهمية الدراسة

رابعاً: أهداف الدراسة

خامساً: مجتمع البحث وعينة الدراسة

سادساً: نوع الدراسة ومنهجها

سابعاً: أدوات جمع المعلومات

ثامناً: مجالات الدراسة

تاسعاً: نظرية الدراسة

عاشرا: تحديد المفاهيم لمتغيرات الدراسة

الحادي عشر: الدراسات السابقة

الثاني عشر: صعوبات الدراسة

الفصل الأول: الإطار المفاهيمي لصناعة المحتوى الرقمي والمجتمع الافتراضي

المبحث الأول: مدخل إلى صناعة المحتوى الرقمي

المطلب 01: مفهوم صناعة المحتوى الرقمي

المطلب 02: أنواع صناعة المحتوى الرقمي

المطلب 03: كيفية صناعة المحتوى الرقمي

المبحث الثاني: المجتمع الافتراضي (المفهوم، الأنواع، الخصائص)

المطلب 01: مفهوم المجتمع الافتراضي

المطلب 02: تقسيمات المجتمع الافتراضي

المطلب 03: خصائص المجتمع الافتراضي

الفصل الثاني: آليات تحقيق ذات المجتمع الافتراضي

المبحث الأول: المجتمع الافتراضي من خلال المحتوى الاعلامي

المطلب 01: الأبعاد التي تحتم التوجه نحو صناعة المحتوى الرقمي

المطلب 02: خصائص المؤثرون على مواقع التواصل الاجتماعي

المطلب 03: الفرق بين المجتمع الطبيعي والمجتمع الافتراضي

المبحث الثاني: آليات تحقيق الذات داخل المجتمع الافتراضي

المطلب 01: تعريف تحقيق الذات

المطلب 02: كيفية تحقيق الذات

المطلب 03: تقييم أثر المحتوى الرقمي في المجتمع الافتراضي

الفصل الثالث: تحقيق الذات من خلال تطبيق TikTok

المبحث الأول: ماهية تطبيق التيك توك

المطلب 01: نشأة تطبيق التيك توك TikTok

المطلب 02: تعريف تطبيق التيك توك TikTok

المطلب 03: إيجابيات وسلبيات تطبيق التيك توك

المبحث الثاني: الدراسة الميدانية

المطلب 01: عرض وتحليل البيانات

المطلب 02: النتائج العامة للدراسة

خاتمة

ملاحق

قائمة المصادر والمراجع

ملخص الدراسة باللغة العربية

ملخص الدراسة باللغة الفرنسية

ملخص الدراسة باللغة الإنجليزية

فهرس المحتويات

إهداء الطالب الأول

إهداء الطالب الثاني

شكر و عرفان

فهرس المحتويات

فهرس الجداول

فهرس الأشكال

مقدمة

.....10.....

.....12.....

.....13.....

.....أ.....

.....15..... الإطار النظري: صناعة المحتوى الرقمي وتحقيق الذات داخل المجتمع الافتراضي "دراسة حالة لتطبيق التيك توك"

.....16..... الفصل الأول: الإطار المفاهيمي لصناعة المحتوى الرقمي والمجتمع الافتراضي

.....17.....

المبحث الأول: مدخل إلى المحتوى الرقمي

.....17.....

المطلب 01: مفهوم صناعة المحتوى الرقمي

.....18.....

المطلب الثاني: أنواع صناعة المحتوى الرقمي

.....19.....

المطلب الثالث: كيفية صناعة المحتوى الرقمي

.....21.....

المبحث الثاني: المجتمع الافتراضي

.....21.....

المطلب الأول: مفهوم المجتمع الافتراضي

.....24.....

المطلب الثاني: تقسيمات المجتمع الافتراضي

.....27.....

المطلب الثالث: خصائص المجتمع الافتراضي

.....28.....

الفصل الثاني: آليات تحقيق الذات في المجتمع الافتراضي

.....29.....

المبحث الأول: المجتمع الافتراضي من خلال المحتوى الاعلامي

.....29.....

المطلب 01: مجالات صناعة المحتوى الرقمي

.....29.....

المطلب 02: الابعاد التي تحتم التوجه نحو صناعة المحتوى

.....31.....

المطلب 03: مزايا ومخاطر الواقع الافتراضي.

.....33.....	المبحث الثاني: آليات تحقيق الذات داخل المجتمع الافتراضي
.....33.....	المطلب 01: تعريف تحقيق الذات
.....33.....	المطلب 02: كيفية تحقيق الذات
.....34.....	المطلب 03: أثر صناع المحتوى في المجتمع الافتراضي.
.....36.....	الفصل الثالث: تحقيق الذات من خلال تطبيق TikTok
.....37.....	المبحث الأول: ماهية تطبيق التيك توك
.....37.....	المطلب الأول: نشأة تطبيق التيك توك Tik Tok
.....38.....	المطلب الثاني: تعريف تطبيق التيك توك
.....38.....	المطلب الثالث: إيجابيات وسلبيات التيك توك
.....40.....	الجانب التطبيقي
.....41.....	المنهجية
.....43.....	عرض وتحليل النتائج
.....43.....	من حيث الشكل
.....50.....	من حيث المضمون
.....59.....	الاستنتاجات العامة
.....73.....	خاتمة
.....75.....	الملاحق
.....77.....	قائمة المصادر والمراجع
.....81.....	الملخص

فهرس الجداول:

الصفحة	العنوان	رقم الجدول
41	جدول الرموز	1
43	فئة المدة الزمنية	2
44	فئة الأشكال والألوان التعبيرية	3
45	فئة الحركة	4
47	فئة الخلفيات الصوتية	5
46	فئة المكان	6
49	فئة التفاعلات الرمزية	7
50	فئة الموضوع	8
53	فئة القيم	9
55	فئة الأطراف المتفاعلة	10
56	فئة اللغة المستعملة	11
58	فئة العادات والتقاليد والمظاهر الجيدة	12

فهرس الأشكال:

الصفحة	عنوان الشكل	رقم الشكل
44	دائرة نسبية تمثل فئة المدة الزمنية الخاصة بعينة الدراسة	1
45	دائرة نسبية تمثل فئة الحركة	2
46	دائرة نسبية تمثل فئة المكان	3
48	دائرة نسبية تمثل فئة المؤثرات الصوتية	4
54	دائرة نسبية تمثل فئة القيم	5
55	دائرة نسبية تمثل فئة الأطراف الفاعلة	6
57	دائرة نسبية تمثل فئة اللغة المستعملة	7
58	دائرة نسبية تمثل فئة العادات والتقاليد والمظاهر الجديدة	8

حقائق

بعد أن ظهر الانترنت سنة 1950 مر بعدة تطورات إلى أن وصل الى الحال الذي هو عليه الآن من اقبال وتميز من طرف مستخدميه، بحيث يعتبر وسيلة اتصال جماهيرية ذات طابع متميز جعل من العالم قرية صغيرة مما ساهم أيضا في تغيير نمط الحياة المجتمعية، ومع ظهور التكنولوجيا خلال القرن العشرين شهدت الصحافة تطورا هائلا فأصبحت لها القدرة على تنوير الجماهير وكذا تكوين ثقافة الفرد وتشكيل فلسفته في كيفية التعامل مع المحيط الخارجي. في ظل التطور الذي أحدثته شبكة الأنترنت فرضت الصحافة الالكترونية نفسها على الساحة الإعلامية كمنافس للصحافة الورقية، بحيث الأجيال الجديدة لاتقبل على الصحافة المطبوعة بل العكس. وما يميز الصحافة الالكترونية نقلها للنص والصورة معا لتوصيل الرسالة بشكل أسرع في حين يستطيع فهمها القارئ والأمي الكبير والصغير.

يمكن أن نعرف صحافة المواطن على أنها شكل من أشكال الممارسة الصحفية غير المهنية، أي بوسع أي شخص ممارستها ويوجد من يطلق عليها صحافة المواطن، وظهرت في الوم أ عام 1995.

تعد صحافة المواطن كصحافة بديلة عن الصحافة الورقية التقليدية نشأت على يد أمريكي ومع مرور الوقت تناولتها المجتمعات العربية وأصبحت تعمل بها كونها جزء من الصحافة ومع هذا التقدم حظيت المجتمعات الافتراضية باهتمام كبير من طرف الشعوب بحيث أتاحت لهم¹ فرص

¹سعد سلمان المشهداني، الصحافة العربية والدولية (مفهوم الخصائص المشاكل النماذج الاتجاهات) ، دار الكتاب الجامعي، العراق، 1997، ص 163، 164.

التعارف والدرشة مع بعضهم البعض وتكوين صداقات الى ان اعتبروا أنفسهم عائلة واحدة وتبادل الثقافات. كما اتاحت للبعض فرص العمل وأيضاً التسويق والترويج للسلع لأبعد نطاق¹، فالיום أصبحنا نواكب التكنولوجيا بفضل الاعلام الجديد الذي هو عبارة عن اعلام لكافة فئات المجتمع لأنه لا تتحكم فيه قادة الاعلام أو النخبة، ومن مميزاته الانتشار والمشاركة أي يمكن لأي شخص أن ينشر رسالة ويشاركها مع الجميع، وساهمت كذلك في تكوين شخصيات افتراضية عبر انشاء محتوى رقمي عبر مواقع التواصل الاجتماعي كالفيسبوك وتويتر وتيك توك ويوتيوب وغيرها.

ـ الاشكالية:

منذ ظهور المجتمعات الافتراضية أصبح الاتصال عبر الانترنت يشجع على إخراج وإظهار الذات الداخلية للفرد من خلال الأجهزة الذكية، ولم يقتصر الاستعمال فيها على الدردشة فحسب بل أصبحت وسيلة لنقل الاخبار والتسويق ونقل المحتوى والتأثير في المستخدم، فمن بين التطبيقات تطبيق التيك توك الذي بات الصوت الابرز في السنوات الاخيرة بحيث يتيح لمستخدميه مشاهدة مقاطع موسيقية كما يتيح للمستخدمين فيه عمل مقاطع فيديو لاتزيد عن ثلاث دقائق وإرفاقها بمؤثرات وخدع بصرية من مكتبة التطبيق المجانية، كما يحتوي أيضاً على قائمة موسيقية، ويعد التطبيق المجاني الاكثر شعبية بين مواقع التواصل الاجتماعي من خلال جذبته للمستخدمين عن طريق محتوياته، ومن هنا نطرح التساؤل الآتي:

¹المرجع نفسه، ص164، 163.

كيف ساهمت صناعة المحتوى الرقمي في تحقيق الذات داخل المجتمع الافتراضي من خلال تطبيق التيك توك؟

- ومن هذا التساؤل طرحنا تساؤلات فرعية وهي:

- 1 - ما معنى صناعة المحتوى على مواقع التواصل الاجتماعي؟
- 2 - ما هي الأشكال اللغوية والتعبيرية للمحتوى الرقمي على تطبيق تيك توك؟
- 3 - ما هي المعاني والسلوكيات التي تضمنها لتطبيق تيك توك؟
- 4 - ما أهم الاشباكات المحققة على تطبيق تيك توك؟

الفرضيات:

- 1_ صناعة المحتوى على مواقع التواصل الاجتماعي هي عمل الكتروني لمونتاج مقاطع فيديو مصورة.
- 2_ اللغة الوحيدة لتصوير فيديوهات تطبيق تيك توك للمجتمع الجزائري هي الدارجة.
- 3_ لتصوير الفيديوهات نعتد بشكل كبير على حركات الجسد دون غيرها لتوصيل المعلومة.
- 4_ تطبيق تيك توك يحتوي فقط على القيم الإيجابية.
- 5_ حقق تطبيق تيك توك نسب مشاهدة عالية بحيث أصبح المسيطر رقم 1 في عصرنا الحالي.

6_ المؤثرون حققوا ذاتهم من خلال تطبيق تيك توك.

– أسباب اختيار موضوع الدراسة:

ان السبب من دراستنا لهذا الموضوع كانت نتيجة لقناعة شخصية مبنية على اسباب موضوعية وذاتية متمثلة فيمايلي:

أ - الأسباب الموضوعية:

- 1 - التعرف والتعرف على صناعة المحتوى الرقمي وكيفية صناعته داخل المجتمع الافتراضي.
- 2 - حادثة الموضوع إذ يشهد تطبيق تيك توك اقبالا واسعا من مختلف فئات المجتمع.
- 2 - الوقوف على كيفية داخل المجتمع الافتراضي عبر تطبيق تيك توك.
- 3 - تدعيم مكتبة علوم الإعلام والاتصال ببحوث من هذا النوع تحاكي التطور التكنولوجي والرقمي في السنوات الاخيرة.

ب - الأسباب الذاتية:

- 1 - الرغبة العلمية للاطلاع على هذا الموضوع وإزالة الغموض في مثل هذه البحوث وفق المقاربات العلمية الحديثة.
- 2 - وقوع الموضوع محل الدراسة ضمن مجال اهتماماتنا بحيث لم يحظى القسم بدراسات سابقة في هذه الدراسة للاستفادة والإفادة.

تكتسي الدراسة اهمية كبيرة كونها تناولت موضوع مس مجتمعاتنا وتمثلت هاته الأهمية في نقاط أهمها:

- 1 - بروز صناعة المحتوى الرقمي لتحقيق الذات داخل المجتمع الافتراضي.
- 2 - القيمة الجوهرية التي يبرزها صناعة المحتوى الرقمي من خلال تطبيق التيك توك.
- 3 - بيان كيفية تحقيق الذات من خلال المجتمع الافتراضي.

أهداف الدراسة:

ان الهدف من هذه الدراسة تتمثل في جملة من الأهداف أهمها:

- 1 - التعريف والتعرف بصناعة المحتوى الرقمي والمجتمع الافتراضي.
 - 2 - الاطلاع على بعض الدراسات والكتابات حول الموضوع.
 - 3 - معرفة كيفية تحقيق الذات من خلال تطبيق التيك توك.
- **مجتمع البحث وعينة الدراسة :** تعتبر مرحلة مجتمع البحث من أهم الخطوات المنهجية في بحوث الاعلام والتي تتطلب من الباحث دقة بالغة حيث يتوقف عليها اجراء البحث وتصميمه وكفاءة نتائجه، وفي دراستنا مجتمع البحث هو مجموعة مقاطع المستخدمين وقد تم اختيار عينة بحثنا وهي عينة قصدية وقدرت ب 20 فيديو قصير .

– نوع الدراسة ومنهجها:

تستوجب كل دراسة الاعتماد على منهج علمي واضح لكي تتصف بالعلمية، ونستطيع الوثوق بنتائجها وانطلاقاً من الموضوع المتناول " صناعة المحتوى الرقمي وتحقيق الذات داخل المجتمع الافتراضي، دراسة حالة تطبيق تيك توك " نستطيع ادراج هذه الدراسة ضمن الدراسات الوصفية.

– أدوات جمع البيانات:

بناءً على طبيعة المعلومات المراد جمعها وعلى المنهج المتبع في البحث وجدنا ان الاداة الأكثر ملائمة لتحقيق هدف الدراسة تحت عنوان " صناعة المحتوى الرقمي وتحقيق الذات داخل المجتمع الافتراضي دراسة حالة تطبيق تيك توك " هي تحليل المضمون والتي تعتمد على تحليل فئات الشكل وفئات المضمون.

– مجالات الدراسة:

تعتبر مجالات الدراسة خطوة مهمة وأساسية في البناء المنهجي لأي دراسة، وتتمثل مجالات دراستنا في مجالين يتمثلان في:

أ – المجال المكاني: الحدود المكانية هي مكان اجراء البحث ويتمثل في المجتمع الافتراضي

باستخدام تطبيق Tik Tok

ب – المجال الزمني: من 24 ديسمبر 2022 إلى 30 أفريل 2023

تعرف النظرية بأنها قضية تثبت صحتها بحجة ودليل أو برهان، فالنظرية تعرف بأنها " مجموعة من البنى المترابطة، والمفاهيم والمقترحات التي تقدم وجهة نظر منهجية عن طريق تحديد العلاقات بين المتغيرات، وذلك بهدف الشرح والتنبؤ.

ستسعى هذه الدراسة لاختبار الفرضيات الآتية في إطار المقاربة النظرية:

1/ نظريات التأثير غير المباشر:

نظرية التأثير المعتمد على تقديم النموذج: تقول أن تعرض الفرد لنماذج السلوك التي تعرضها وسائل الاعلام تقدم للفرد مصدر من مصادر المتعلم الاجتماعية، مما يدفعه لتبني هذه النماذج في سلوكه اليومي (الحلم الأمريكي من خلال السينما، فتيات الإعلانات).¹

نظرية المعنى: يمكن لوسائل الاعلام أن تقدم معان جديدة لكلمات اللغة، وتضيف عناصر جديدة للمعاني القديمة، وبما أن اللغة عامل حاسم في الإدراك والتفسير والقرارات فإن وسائل الاعلام يصبح لها دور حاسم في تشكيل السلوك بشكل غير مباشر (الثورة، النكسة، الفتح العربي).

نموذج الحاجات والاشباع: وتقول تلك النظرية أن جزء هام من استخدام الناس لوسائل الاعلام موجه لتحقيق أهداف يحددها الأفراد، وهم يقومون باختيار وسائل إعلامية معينة لإشباع

¹ نضال فلاح الضلاعين وآخرون، نظريات الاتصال والاعلام الجماهيري، دار الاعصار العلمي للنشر والتوزيع، ط1، 2016، ص 243، 244

احتياجاتهم مثلما قال مارك ليفي هناك 5 أهداف من استخدام الناس لوسائل الاعلام (مراقبة البيئة، التوجه المعرفي، عدم الرضا، التوجه العاطفي، التسلية).¹

2/ نظريات الاستخدامات والاشباعات:

(وتسمى نظرية الاستعمالات والرضا)

تهتم هذه النظرية بدراسة الاتصال الجماهيري دراسة وظيفية منظمة وهي ترى أن الجماهير فعالة في انتقاء أفرادها لرسائل ومضمون مفضل من وسائل الاعلام وهي جاءت كرد فعل لمفهوم قوة الاعلام الطاغية.

لقد تعددت توجهات الباحثين حول تحديد فرضيات تقوم عليها نظرية الاستخدامات والاشباعات، ومن أهم تلكالاتجاهات التي يكاد يتفق عليها الكثيرون ما يلي:

- ان الجمهور يشارك بفاعلية في عملية الاتصال الجماهيري ويستخدم وسائل الاتصال لتحقيق أهداف مقصودة تلبي توقعاته.
- يعبر استخدام وسائل الاتصال عن الحاجات التي يدركها أعضاء الجمهور ويتحكم في ذلك عوامل الفروق الفردية، وعوامل التفاعل الاجتماعي وتنوع الحاجات باختلاف الأفراد.
- التأكيد على أن الجمهور هو الذي يختار الرسائل والمضمون الذي يشبع حاجاته فالأفراد هم الذين يستخدمون وسائل الاتصال، وليست وسائل الاتصال هي التي تستخدم الأفراد، أي أن

¹نفسه، ص 243-244.

الجمهور المتلقي هو صاحب المبادرة في التعرض للوسيلة الإعلامية وذلك بما يتوافق مع حاجاتهم ورغباتهم¹.

■ يستطيع أفراد الجمهور دائما تحديد حاجاتهم ودوافعهم (النفسية والاجتماعية) وبالتالي يختارون الوسائل التي تشبع تلك الحاجات.

■ يمكن الاستدلال على المعايير الثقافية السائدة من خلال استخدامات الجمهور لوسائل الاتصال، وليس من خلال محتويات الرسائل فقط.

■ ان رغبات الجمهور المتلقي للوسائل الإعلامية متعددة والاعلام لا يلبي إلا بعضا منها.²

المصطلحات والمفاهيم:

صناعة المحتوى الرقمي: la production de contenu numérique

هو عملية بناء المحتوى الرقمي (المعلومات الحاملة للقيمة) من قبل صناع المحتوى الرقمي (مؤسسات وأفراد).³

ومن هنا نبين التعريف الاجرائي لصناعة المحتوى الذي يقصد به عملية توليد الأفكار عن موضوعات تناسب جمهور معين، ثم تعرض هذه الأفكار في قالب محتوى سواء كان مرئيا أو مكتوبا، حيث يمكن للجمهور تلقيه عن طريق صفحة على الويب أو فيديو وغيرها من الصور.

¹ نضال فلاح الضلاعين وآخرون، المرجع السابق، ص 243

² نفسه، ص 244.

³ فاطمة محمد أحمد محمد، المحتوى الرقمي الصحي "المفهوم والافادة"، مجلة كلية الآداب، الجزء الأول، العدد 51، جامعة سوهاج، أبريل 2019، ص 523.

المحتوى الرقمي Le contenu numérique

هي النصوص الالكترونية المكتوبة بإحدى لغات التكويد الخاصة بتحويل النص التناظري إلى نص رقمي.¹

تحقيق الذات : Réalisation de soi

يعرف تحقيق الذات بأنه نزعة فطرية ودافع رئيسي لدى الفرد لتوظيف كل مكاناته وقدراته لخدمة وتحقيق هذه النزعة.²

المجتمع الافتراضي: La société virtuelle

تعرف الهوية الافتراضية أو الهوية الرقمية أو الهوية عبر الأنترنت أو الهوية الشبكية أو هوية الواب، بأنها الشخصية التي يتم انشاؤها من طرف المستخدم (الانسان)، وهي السمات والمواصفات التي يقدمها الفرد الطبيعي للآخرين عبر الأنترنت، فعملية الاتصال تتم بين ثلاثة أطراف وليس طرفين وهي: الشخص العادي والهوية الافتراضية والأشخاص الآخرين.³

¹ نفسه، ص 516.

² مريم محيبس حميد، مساهمات العاملين وأثرها في تحقيق الذات (دراسة استطلاعية)، كلية الادارة والاقتصاد، الجامعة المستنصرية، ص 927.

³ تومي فضيلة، أثر شبكات التواصل الاجتماعي على تشكل الهوية الافتراضية "دراسة ميدانية لتمثلات عينة من المستخدمين الجزائريين لموقع facebook خلال الفترة (2014_2015)"، أطروحة لنيل شهادة الدكتوراه علوم في علوم الاعلام والاتصال، كلية علوم الاعلام والاتصال، قسم الاتصال، جامعة الجزائر 03، 2015-2016، ص 46.

تعريف التيك توك: TIKTOK

تيك توك البرنامج المعروف في الصين باسم دوين Douyin بالصينية هي خدمة شبكة اجتماعية لمشاركة الفيديو مملوكة لشركة بايت دانس الصينية، وتستخدم منصة الوسائط الاجتماعية لإنشاء مجموعة متنوعة من المقاطع المرئية القصيرة، مثل الرقص والكوميديا والتعليم، والتي تتراوح مدتها من 3 ثواني إلى عشر دقائق، يعد تيك توك نسخة دولية من دوين والتي طرحت في الأصل في السوق الصينية في سبتمبر 2016، وفي وقت لاحق أطلق تيك توك في عام 2017 لنظامي أي أو إس أندرويد في معظم الأسواق الصين القارية، ومع ذلك فقد أصبح متاحا في جميع أنحاء العالم فقط بعد اندماجه مع خدمة وسائط اجتماعية صينية أخرى، وهي ميوزكلي في 2 أغسطس

2018.¹

اجرائيا: هو تطبيق الكتروني يمتاز بخدمة نشر الفيديوهات ذات المدة القصيرة ليس مربوط بوقت او مكان محدد ويحتوي على عدة خواص منها التفاعلية والبث المباشر.

وفي موضوعنا هذا نتبعنا خطوط قياسية وهي في الفصل الأول تحدثنا عن الإطار المفاهيمي لصناعة المحتوى الرقمي والمجتمع الافتراضي ومن خلاله تحدثنا في مبحثين عن مدخل إلى صناعة المحتوى الرقمي، وكذا المجتمع الافتراضي (المفهوم، الأنواع، الخصائص)، في كل مبحث منهما تناولناه في ثلاث مطالب.

¹متاح على الموقع الالكتروني:

https://ar.m.wikipedia.org/wiki/%D8%AA%D9%8A%D9%83_%D8%AA%D9%88%D9%83
تم الاطلاع عليه يوم: 2023/03/16، على الساعة: 20:20.

وفي الفصل الثاني تحدثنا عن آليات تحقيق ذات المجتمع الافتراضي ومن خلاله عرضنا مبحثين

الأول بعنوان المجتمع الافتراضي من خلال المحتوى الإعلامي، والمبحث الثاني بعنوان آليات

تحقيق الذات داخل المجتمع الافتراضي، وفي كل مبحث منهما تطرقنا إلى ثلاث مطالب.

أم الفصل الثالث كان عبارة عن دراسة ميدانية وعرضنا فيه أجزاء معلومات تيك توك واتخذنا أداة

لتبيين دقة معلوماته وهي تحليل المضمون وبيننا من خلاله تحاليل دقيقة واستنتاجات لبعض

المقاطع فيديو صناع المحتوى.

الدراسات السابقة:

لحدثنا موضوعنا اعتمدنا على دراستين هما:

الدراسة الأولى:

بن يحيى حميدة " الهوية الافتراضية للطالب الجامعي على شبكة الأنترنت (شبكات التواصل الاجتماعي Facebook نموذجاً)" مذكرة لنيل شهادة ماستر تمت مناقشتها بقسم علم الاجتماع، جامعة تلمسان 2013/2012، انطلقت هذه الدراسة من إشكالية: ما هي أسباب تشكيل الهوية الافتراضية داخل شبكة الفيسبوك؟ وه هذه الهويات تأخذ الصفات والمسؤوليات من منشئها الأساسي أي أنها تتنوع على حسب طبيعة هذا التفاعل؟

لجأت الباحثة للإجابة على هذه الأسئلة إلى استخدام المنهج التجريبي الذي يقوم بمراقبة أدق التفاصيل المرتبطة بالوضع ولجمع المعلومات استهدفت الباحثة عينة من مستخدمي الفيسبوك في الجامعة وحددت 20 طالب وقد توصلت الباحثة على عدة نتائج من أهمها:

- قيام الأشخاص بطلبات صدقات من أشخاص لا يعرفونهم برغم المعايير الموضوعة من طرف إدارة الفيسبوك تجاه المستخدمين.
- بينت ان الأفراد يختارون أصدقائهم في المجتمع الافتراضي على حسب ما يخدم مصالحهم وأهدافهم.
- إشارة إلى أنه يتم انشاء علاقات افتراضية من خلال شبكة التواصل الاجتماعي فيسبوك تتحدى سلطة التقاليد والقيم.
- يوفر الفيسبوك فرصة للجنسين للترفيه والتعارف والتواصل وحتى الزواج.

الدراسة الثانية:

دراسة مريم ناريمان نومان بعنوان: " استخدام مواقع الشبكات الاجتماعية وتأثيره في العلاقات الاجتماعية". هدفت الدراسة إلى الكشف عن عادات استخدام مواقع التواصل الاجتماعي الفيسبوك لدى الجزائريين، والدوافع والحاجات التي تكمن وراء استخدام الجامعيين للمواقع، وأثر استخدام موقع الفيسبوك في العلاقات الاجتماعية لدى الجزائريين، وتمحورت إشكالية دراستها حول التساؤل: ما أثر استخدام مواقع الشبكات الاجتماعية على العلاقات الاجتماعية؟ وتندرج تحته التساؤلات الفرعية:

➤ ما هي عادات وأنماط استخدام مواقع التواصل الاجتماعي فيسبوك لدى الجزائريين؟

➤ ما هي الدوافع والحاجات التي تكمن وراء استخدام الجزائريين لموقع فيسبوك؟

➤ كيف يؤثر استخدام الفيسبوك في العلاقات الاجتماعية لدى الجزائريين؟

أما المنهج الذي استخدمته الباحثة في دراستها فهو المنهج الوصفي في حين كانت عينة الدراسة هي العينة القصدية حيث كان عدد مفرداتها 265 مفردة بالاعتماد على أداة الملاحظة والاستبيان، وتوصلت الدراسة لعدة نتائج منها:

- تقضي النسبة الكبر من المبحوثين أكثر من ثلاث ساعات في استخدام الفيسبوك، ويقضي أغلبهم خدمة التطبيقات والدرشة.
- يستخدم أغلب أفراد العينة الموقع بدافع التواصل مع الأهل والأصدقاء إلى جانب التتقيف.
- المستخدمين الكبر سنا يتعاملون بنوع من الوعي في استخدامهم لموقع الفيسبوك.
- استخدام الموقع يسفر عن الانسحاب الملحوظ من التفاعل الاجتماعي ويؤثر في تفاعل المستخدمين مع أسرهم وأقاربهم.

الدراسة الثالثة:

دراسة الباحثة بن زغمان كلثوم، كانت بعنوان تظاهرات الهوية الافتراضية وعلاقتها بالروابط الاجتماعية، دراسة ميدانية لعينة من الشباب الجزائري المرتاد لمواقع التواصل الاجتماعي (فيسبوك أنموذج)، مذكرة مقدمة لاستكمال متطلبات شهادة الماستر الأكاديمي، تخصص علم اجتماع الاتصال ميدان علم الاجتماع، جامعة قاصدي مرباح – ورقلة، الموسم الجامعي 2015_2016.

انطلقت هذه الدراسة من الإشكالية التالية: هل تظاهرات الهوية الافتراضية لدى الشباب الجزائري على علاقة بأنماط روابطه الاجتماعية ضمن المجال الاجتماعي الذي ينتمي إليه؟

وكان الهدف الأساسي من الدراسة تسليط الضوء على الفضاء الافتراضي كمؤسسة اجتماعية وكمجال للتفاعل مفرزة من التقدم التكنولوجي ومحاولة الكشف عن تظاهرات الهوية الافتراضية وأبعاد التفاعل الرقمي لدى الشباب ودراسة علاقة الروابط الاجتماعية لدى الشباب الجزائري بتمظهر هويتهم الافتراضية.

اعتمدت هذه الدراسة على المنهج الوصفي باعتباره المنهج المعتمد في دراسات الجمهور، أجريت هذه الدراسة على عينة قوامها 25 مفردة ومجتمع البحث ككل الشباب الجزائري، استعملت

مجموعة من الأدوات وهي المقابلة والملاحظة وتحليل المضمون، تم توزيع المقابلة الكترونيا على عينة البحث وتوصلت هذه الدراسة إلى مجموعة من النتائج نذكرها فيما يلي:

فيما يخص علاقة مظهرات الهوية لدى الشباب الجزائري بتماسك روابطهم الأسرية فإن:

الأشخاص الذين يحضون بروابط أسرية يميلون إلى عرض هوية افتراضية تعبر عن صلتها وامتدادها بواقعها الاجتماعي مقارنة بأولئك الذين يعانون ارتخاء في روابطهم الأسرية فإنهم يميلون إلى عرض هوية افتراضية لا تمتد للواقع بأي صلة، أما فيما يخص علاقات مظهرات الهوية الافتراضية لا تمتد للواقع بأي صلة.

أما فيما يخص علاقة مظهرات الهوية الافتراضية لدى الشباب الجزائري بتدينهم تبين أن الأشخاص الذين لديهم علاقة قوية بتدينهم يسعون إلى عرض هوية افتراضية تعبر عن امتدادها وصلتها بالواقع الاجتماعي الذي تنتمي إليه عكس الأفراد الذين لديهم علاقة سطحية مع الدين، أما علاقة مظهرات الهوية الافتراضية لدى الشباب بإكراهات مجالهم الاجتماعي فقد أكدت الدراسة على وجود علاقة ارتباطية بين ظهور الهوية الافتراضية لدى الشباب والاكراهات التي يتعرض لها هؤلاء الشباب في مجالهم الاجتماعي.

الدراسة الرابعة:

دراسة بأية يوسف مسعودة "الهوية الافتراضية"، الخصائص والأبعاد "دراسة استكشافية على عينة من المشتركين في المجتمعات الافتراضية بجامعة قاصدي مرباح ورقلة، مذكرة لنيل شهادة الماجستير في علوم الاعلام والاتصال وتدور الإشكالية حول علاقة الهوية الافتراضية بالهوية الحقيقية وكيف يتفاعل الأفراد داخل المجتمع الافتراضي وأبعاد هذا التفاعل على الحياة الواقعية؟ اعتمدت هذه الدراسة على المنهج الوصفي والذي يهدف إلى وصف الظواهر أو الوقائع وأشياء معينة من خلال جمع الحقائق والمعلومات والملاحظات الخاصة بها، وتدرج هذه الدراسة ضمن البحوث الاستطلاعية التي تهدف إلى استكشاف الظروف المحيطة بالظاهرة.

اعتمدت هذه الدراسة على الاستبيان الذي يكون موجوداً على الخط ضمن مهام صفحة الويب المعنية، حيث قامت الباحثة بتصميم استبيان بواسطة خدمات موقع مستندات جوجل.

نتائج الدراسة:

- يفضل الأفراد المبحوثين الانضمام إلى أكثر من مجتمع افتراضي كما أنهم يفضلون المجتمعات الافتراضية ذات البعدين العربي والعالمي وذات الطابعين الثقافي والعلم.
- ان الانضمام إلى المجتمعات الافتراضية كان بدافع الحوار وتبادل الآراء بالدرجة الأولى.
- تمثل الهوية الافتراضية عند غالبية الأفراد انعكاساً لهوياتهم الحقيقية وهو ما يفسر تصريحهم ببياناتهم الحقيقية حول السن، الجنس والمواصفات.
- هناك عوامل تزيد من فاعلية الأفراد داخل المجتمعات الافتراضية وتزيد من تمسكهم بها.
- يرى الغالبية أنهم عن طريق الهوية الافتراضية يكون أكثر تفاعلاً ونشاطاً ومشاركة وأحسن تصرفاً في المجتمع الافتراضي.

الدراسة الخامسة:

دراسة كهينة بن حامة: صورة الذات لمنتسبي مواقع التواصل الاجتماعي، دراسة ميدانية بجامعة محمد بوضياف بالمسيلة، مذكرة لنيل شهادة الماستر في علوم الاعلام والاتصال، وتدور إشكالية الدراسة حول كيف تظهر صورة الذات لمنتسبي مواقع التواصل الاجتماعي من خلال طبيعة الاستخدام ونوع التفاعل في ظل موقع الفيسبوك؟

اعتمدت الدراسة على منهج المسح الشامل لأنه يتلاءم مع موضوع الدراسة واعتمدت هذه الدراسة على الدراسات الوصفية التي تستخدم لأغراض الوصف المجرد للظاهرة.

اعتمدت الدراسة على أسلوب الحصر الشامل كأسلوب من أساليب حصر البيانات نظراً لصغر حجم المجتمع الكلي للدراسة، حيث يعتبر أسلوب الحصر الشامل من أفضل الأساليب في جمع البيانات.

اعتمدت هذه الدراسة على أداة جمع البيانات وهي استمارة الاستبيان وهي أداة محورية مستعملة في دراستنا وهي موجهة إلى عينة من المستخدمين.

نتائج الدراسة:

- مواقع التواصل الاجتماعي التي تستأثر بقبول وتجاوب الكثير من الناس وفي جميع أنحاء العالم تطرح في ثنايا استخدامها العديد من القضايا.
- تعتبر المواقع الاجتماعية عامة والفيسبوك خاصة الفضاء الأنسب للتعبير عن الذات وتقديمها بهامش غير محدود وغير مقترن بأي ضوابط أو قيود من شأنها أن تتبع الذات والتعبير عما بداخلها.
- يعتمد الأفراد المبحوثين محل الدراسة على عدة طرق وآليات استخدام المواقع الاجتماعية حيث فضل المبحوثين بأكبر نسبة استخدامها في البيت وفي الفترة الليلية.
- يستخدم الأفراد المبحوثين مواقع التواصل الاجتماعي لتلبية عدة اشباكات أولها التواصل مع أقاربهم وأصدقائهم ثم الترويح عن النفس.

الصعوبات:

- من بين الصعوبات التي واجهتنا في البحث نجد:
- صعوبة إيجاد المصادر والمراجع وكل ما يخص موضوعنا.

خطة البحث:

الفصل الأول: الإطار المفاهيمي لصناعة المحتوى الرقمي والمجتمع الافتراضي

المبحث الأول: مدخل إلى صناعة المحتوى الرقمي

المطلب 01: مفهوم صناعة المحتوى الرقمي

المطلب 02: أنواع صناعة المحتوى الرقمي

المطلب 03: كيفية صناعة المحتوى الرقمي

المبحث الثاني: المجتمع الافتراضي (المفهوم، الأنواع، الخصائص)

المطلب 01: مفهوم المجتمع الافتراضي

المطلب 02: تقسيمات المجتمع الافتراضي

المطلب 03: خصائص المجتمع الافتراضي

الفصل الثاني: آليات تحقيق ذات المجتمع الافتراضي

المبحث الأول: المجتمع الافتراضي من خلال المحتوى الاعلامي

المطلب 01: الأبعاد التي تحتم التوجه نحو صناعة المحتوى الرقمي

المطلب 02: خصائص المؤثرون على مواقع التواصل الاجتماعي

المطلب 03: الفرق بين المجتمع الطبيعي والمجتمع الافتراضي

المبحث الثاني: آليات تحقيق الذات داخل المجتمع الافتراضي

المطلب 01: تعريف تحقيق الذات

المطلب 02: كيفية تحقيق الذات

المطلب 03: تقييم أثر المحتوى الرقمي في المجتمع الافتراضي

الفصل الثالث: تحقيق الذات من خلال تطبيق TikTok

المبحث الأول: ماهية تطبيق التيك توك

المطلب 01: نشأة تطبيق التيك توك Tik Tok

المطلب 02: تعريف تطبيق التيك توك Tik Tok

المطلب 03: إيجابيات وسلبيات تطبيق التيك توك

المبحث الثاني: الدراسة الميدانية

المطلب 01: عرض وتحليل البيانات

المطلب 02: النتائج العامة للدراسة

ملاحق

قائمة المصادر والمراجع

ملخص الدراسة باللغة العربية

ملخص الدراسة باللغة الفرنسية

ملخص الدراسة باللغة الإنجليزية

الإطار النظري

صناعة المحتوى الرقمي وتحقيق الذات داخل

المجتمع الافتراضي "دراسة حالة لتطبيق التيك

توك"

الفصل الأول

الإطار المفاهيمي لصناعة المحتوى

الرقمي والمجتمع الافتراضي

الفصل الأول: الإطار المفاهيمي لصناعة المحتوى الرقمي والمجتمع الافتراضي

المبحث الأول: مدخل إلى المحتوى الرقمي

المطلب 01: مفهوم صناعة المحتوى الرقمي

وتعتبر صناعة المحتوى الرقمي إحدى الصناعات الحديثة الهامة في مجتمع المعلومات، ويتطلب الاستثمار فيها تغييراً في طرق عمل المؤسسات وفي تفاعلها. وتساعد هذه الصناعة في خلق فرص عمل جديدة ومتنوعة يصعب حصرها أو التنبؤ بتطورها بسبب سرعة نموها واتساع آثارها.

1. مفهوم صناعة المحتوى الإلكتروني:

يقصد بصناعة المحتوى الرقمي:

"عملية توليد الأفكار حول موضوع معين موجهة لفئة معينة، ليتم عرضها لأفكار فيقوا بالمختلفة سواء مكتوبة أو مسموعة أو مرئية بحيث يمكن لجمهور هذا المحتوى تلقي المحتوى عبر مختلف القنوات كوسائل التواصل الاجتماعي لتتعد الأكثر شيوعاً ومحتواها الأكثر استقطاباً".¹

2. تعريف صانع المحتوى:

صانع المحتوى الرقمي: "هو الشخص صاحب الفكر الإبداعي الذي استطاع تجسيد أفكاره في محتواه من خلال طرق مبتكرة تثير إعجاب الجمهور المستهدف بهدف تعليمهم أو تثقيفهم أو حتتنر فيهم".²

وحسب منصة يعرف صانع المحتوى بأنه: "الشخص الذي يتخصص في كتابة المحتويات على الانترنت، تلك المحتويات القادرة على إمتاع الجمهور، تسليته وتعليم الجمهور".³

¹ م.ش، لبيب، صناعة المحتوى الرقمي والبنية ومقومات تطويرها، منتدى تقنية المعلومات والاتصال الخامس المرافق، معرض اليمن، JITCOM، 2006، ص 05.

² ع. عطية، س. زيزاح و أ. عطا الله، تأثير صناعة المحتوى على الطلبة عبر وسائط التواصل الاجتماعي، التكامل في البحوث الاجتماعية والرياضية، 2021، ص 245.

³ منصة BLOG/Hotmart، تعرف على صانع المحتوى الرقمي أو الكونتكتريبتير ولماذا تعتبر المهنة العصرية في هذا العالم؟،

الفصل الأول: الإطار المفاهيمي لصناعة المحتوى الرقمي والمجتمع الافتراضي

وعلى العموم، فإن صانع المحتوى هو ذلك الشخص الذي يستخدم وسائل التواصل الاجتماعي كأداة منصات الكترونية أخرى لتقديم قيمة معلوماتية أو معرفية ممتعة للمتابعين، تكون في شكل مكتوب أو مرئي أو مسموع...، وحتى في الحالات التي لا يكون فيها هناك ماركة أو علامة تجارية تغذي ذلك.

3. تعريف الشخص المؤثر:

الشخص المؤثر من عملية صنع المحتوى الرقمي: "هو صانع المحتوى الذي تكون له صفة نشطة عبر مواقع التواصل الاجتماعي، بحيث يكون لديه عدد مهم من المتابعين وعدد جيد جدا من المنشورات والتفاعلات".¹

المطلب الثاني: أنواع صناعة المحتوى الرقمي

قامت Géraldine بتقسيم صناع المحتوى على أساس عدد المتابعين على النحو التالي:

- **صناع المحتوى الذين لديهم عدد صغير من المتابعين (500 الى 5000) متابع LES**
"NANO": لديهم عدد متابعين صغير، وسبب متابعتهم البحث عن الاخلاص والشفافية والأصالة والعفوية، يمكن له الرد على جميع الطلبات سواء في التعليقات او الرسائل لقلّة عدد متابعيه بالتالي فانه يحافظ على عالقة وطيدة مع متابعيه.²

- **صناع المحتوى الذين لديهم عدد متوسط من المتابعين (5000 الى 30000 متابع) LES**
"MICRO": يملكون عدد معتدل من المتابعين، في مجال معين واغلب متابعيهم متحمسين ومهتمين متخصصين بكل ما يقوم صانع المحتوى بنشره، بالتالي فانه قريب جدا من متابعيه حتى انه لا يزال لديه الوقت للرد على متابعيه، يمكن التعرف عليه من خلال النقطة الزرقاء التي بجانب اسمه.³

¹ منصة، BLOG/Hotmart مرجع سبق ذكره.

² 4 types d'influenceurs sur les réseaux sociaux, agorapulse, le 28/12/2022, a 01:39

³ Alexandre : QUELS TYPES D'INFLUENCEURS ADOPTER POUR SA STRATÉGIE, D'INFLUENCE SUR INSTAGRAM ?, DIGITAL, le 09/12/2022, a 12.47

الفصل الأول: الإطار المفاهيمي لصناعة المحتوى الرقمي والمجتمع الافتراضي

صناع المحتوى الذين لديهم عدد كبير من المتابعين (30000 إلى 700000 متابع) "LES":
"MACRO" يعتبرون من نجوم الشبكات الاجتماعية كمحترفين حقيقيين، وهم متخصصون في مجال معين ولكن على مر السنين فانهم استقطبوا متابعين من خلفيات مختلفة، كل أنحاء العالم.¹

المطلب الثالث: كيفية صناعة المحتوى الرقمي
هناك مجموعة من الخطوات عليك مراعاتها في البداية:

الخطوة الأولى: إعداد ملف شخصي احترافي.

لكل منصة من منصات التواصل الاجتماعي خصائصها، عليك أن تتعرف عليها بشكل جيد، وإذا كان هدفك التأثير فيمن حولك فعليك أن تقدم نفسك من خلال الجانب الذي ستؤثر به في الآخرين.² إذا كنت ناشطا اجتماعيا على سبيل المثال يجب أن يعكس ملفك الشخصي ذلك، يجب أن تعرّف الآخرين على مهنتك، ومستواك التعليمي واهتماماتك وانتماءاتك الفكرية والدينية والثقافية. عليك أن تكون واضحا ومباشرا، وأن تتبع أسلوبا بسيطا أثناء إعداد ملفك الشخصي، ويمكنك الاستفادة من بعض المؤثرين الآخرين من خلال العودة إلى صفحاتهم، فكّر في الانطباع الذي يبقى معك حين تزور صفحة أحد المؤثرين، واقتبس فكرة من ذلك الانطباع، حاول أن تصل إلى التعريف الذي يقدمك بصورة واضحة للجمهور.³

الخطوة الثانية: الاسم والصورة.

اختر اسم المستخدم بعناية لأنه لا يتغير، وسيكون عنوان صفحتك، ويمكنك اعتباره كرقم هاتفك الشخصي الذي تعطيه للآخرين من أجل التواصل معك، اسمك الشخصي هو الذي سيعرفك

¹ -Myriam R. IBID, le 30/12/2022, a01:55

² - مدونة تبيان مجلة وايرد: دليلك لفهم سلوك المؤثرين على مواقع التواصل الاجتماعي، فريق العمل، متوفر على الرابط :
-influencers-understand/com.tipyan://https behavior

³ -kolsquar, Trouvez vos influenceurs innovation et technologie (2020):

الفصل الأول: الإطار المفاهيمي لصناعة المحتوى الرقمي والمجتمع الافتراضي

الآخرون من خلاله، وهو أيضا ما يعكس هويتك، لذلك من الممكن أن يحمل في جزء منه ما يشير إلى مهنتك سواء كنت طبيبا أو صحافيا أو محاميا أو غير ذلك.¹

وتذكر أن صورة الملف الشخصي فرصة أخرى للتعبير عن نفسك، اختر صورتك بعناية وتذكر أن أغلب مواقع التواصل الاجتماعي يكون حجم الصورة فيها صغيرا جدا، وأنت تحتاج أن يتعرف عليك المستخدمون بسرعة، حدد الصورة التي تستخدمها بناء على مجالك.

الخطوة الثالثة: الجمهور

حتى تفهم أهمية التعرف على جمهورك، تخيل أنك تغضب عينيك وأنت تتحدث مع الآخرين دون أن تراهم... كيف ستعرف الانطباع الذي تتركه فيهم، ومدى تفاعلهم معك؟ ما الذي ستفقد من ردود الفعل والتواصل المباشر والأخذ والرد؟

معرفة جمهورك ستوضح لك الرؤية حول الموضوعات التي تختارها، والأسلوب والطريقة التي تعتمد. يجب أن تحدد من هو جمهورك المستهدف، وما الذي تريده منه.

مثلا أنا كمشجع لأحد الفرق الرياضية، لست معنيا أبدا بجماهير الأندية الأخرى، ولا أوجه المحتوى الذي أنشره إلى جمهور آخر، وليست لدي رغبة في التفاعل والتواصل معهم، نفس الشيء ينطبق على كل المجالات، سواء كانت سياسية أو اجتماعية أو دينية أو غير ذلك.² العناية بهذه الخطوة من البداية ستساعدك على معرفة الأمور التي يجب أن تتجنبها والمواضيع التي عليك أن تطرحها، ولكي تتجز هذه الخطوة ارجع إلى هويتك، حدد من أنت؟ ماذا تريد أن تطرح؟ ومن هو جمهورك؟

¹–ReputationVip, Qu'est-ce qu'un influenceur ?, reputation

[vip:https://www.reputationvip.com/fr/guide/definitions/qu-est-ce-qu-un](https://www.reputationvip.com/fr/guide/definitions/qu-est-ce-qu-un)

²–gtouch Smart التسويق عبر المؤثرين: أهمية وفوائد استخدام التسويق عبر المؤثرين، فريق الموقع، متوفر على الرابط <https://www.smarttouch.me/ar/blog/influencer-marketing-importance-and-benefits-of-using-influencer-marketing-arv.htm>.

الفصل الأول: الإطار المفاهيمي لصناعة المحتوى الرقمي والمجتمع الافتراضي

المبحث الثاني: المجتمع الافتراضي

المطلب الأول: مفهوم المجتمع الافتراضي

ظهرت المجتمعات الافتراضية على الخط *on line communities* في بداياتها بفعل احتياجات التعليم واستخدامات تكنولوجيا الحاسوب والاتصالات الرقمية منذ منتصف ثمانينيات القرن الماضي، ثم انبثقت بعد ذلك ما عرف بالمجتمعات الشبكية *networked communities* مع تقريبا أوائل التسعينيات حيث تطورت في شكل جماعات معروفة من مستخدمي الأنترنت تشترك في الخصائص والاحتياجات والمهارات، ثم انتشرت هذه المجتمعات الرقمية بانتشار تكنولوجيا الويب.¹

فقد نجح الفضاء الرمزي الذي شكله الإنترنت في الجمع بين أفراد ينتمون إلى هويات مختلفة، ويعد هاوردرينجولد *Haward Rhingold* من الأوائل الذين ساهموا في توجيه نظر العالم صوب دراسة المجتمعات الافتراضية وقد جاء ذلك في كتابه الجماعات الافتراضية *Virtual Community* عام 1993.

والذي يؤكد فيه بأن هذه الجماعات هي جماعات اجتماعية تشكلت من أشخاص متفرقة في أنحاء العالم يتقاربون ويتواصلون فيما بينهم عبر شاشات الكمبيوتر والبريد الإلكتروني، يتبادلون المعارف فيما بينهم ويكونون صداقات حيث يجتمعون هؤلاء الأفراد اهتمام مشترك ويحدث بينهم ما يحدث في عالم الواقع من تفاعلات ولكن ليس عن قرب، وتتم هذه التفاعلات عن طريق آلية اتصالية هي الأنترنت الذي بدوره ساهم في حركات التشكل الافتراضية.²

إن الشكل الجديد للتفاعل الذي طرحه *Rhingold* - وكان أول من كتب عنه - هو نظام الدردشة على الإنترنت؛ ويتم ذلك من خلال تبادل الحديث والمشاركات عبر الكمبيوتر وهذه التفاعلات لا يشترط أن تكون عن طريق الوجه بالوجه بل تحدث في اللحظات التي تتم فيها الدردشة بدخول

¹ أبايوسف مسعودة، "الهوية الافتراضية: الخصائص والأبعاد دراسة استكشافية على عينة من المشتركين في المجتمعات الافتراضية"، مجلة العلوم الإنسانية والاجتماعية، عدد خاص، ص 468.

² وليد رشاد زكي، المجتمع الافتراضي: نحو مقاربة للمفهوم، أبريل 2009، digital.ahram.org

الفصل الأول: الإطار المفاهيمي لصناعة المحتوى الرقمي والمجتمع الافتراضي

أكثر من طرف في تفاعل أنيعبر الإنترنت، إلا أنهذا يمكنه والخط الوحيد لتجمعات الإنترنت الافتراضية فهناك تفاعلات اجتماعية فائقة لا تتم في نفس اللحظة ولكن تتم عن طريق البريد الإلكتروني.¹ وقد أطلق Ronlido A-Beghetto (2001) على التفاعلات التي تتم داخل التجمعات الافتراضية "اتصال إلكتروني تفاعلي" يضم هذا الاتصال أفرادا متنوعين يشتركون في نفس الأفكار والأنشطة. وعلى الرغم من أن هذه الاتصالات تفاعلية إلا أن المشتركين في هذه التفاعلات هوياتهم غير معروفة، فالفرد في التجمعات الافتراضية يتكرر في أكثر من شخصية ويستطيع الفرد بذلك أن يعيد نفسه في ذات الجماعة بأكثر منهوية وهذا هو الجزء الذي يقف تحديا أمام دراسة هذه التجمعات.²

إن أهم ما يميز هذه التجمعات الافتراضية هي أنها متاحة للأفراد الذين يريدون المشاركة في أحداث أنماطها فالمدينة الافتراضية على حد قول البرتا روبرت وميشيل جينكنسون مدينة لا تنام . فهناك دائما أفراد مشتركون في التفاعلات الافتراضية حتى في منتصف الليل فلقد أصبح الإنترنت بشكل عام جزءا من حياة الناس، والجماعات الافتراضية بأنماطها المختلفة باتت تشكل أهمية للعديد من المهتمين بالإنترنت على وجه خاص وذلك ما دعا ماريا باكر دجيفا إلى أن تعلن أن الحاسوب أصبح أسلوب حياة وذلك في الفصل الذي أعدته بعنوان التكنولوجيا في حياتنا اليومية.³

وقد تنوعت التعريفات حول مفهوم الجماعات الافتراضية منذ ويا التخصصات المختلفة ما بين مهتمين بعلوم الحاسب والاتصالات ومهتمين بعلوم الاجتماع وعرجا لالسياسة وقد عرف المفهوم عمرو الجويلي "بأنها جماعات تشكلت إثر الثورة المعلوماتية التي أتاحت الفرصة إلى تقليص التباعد

87 .¹ Mathewj Smith, Community Building Strategies in online fanzines, journal of popular culture vol 33, issue 2, p99

² معن البرازي، البحث عن نموذج تواصل للربيع العربي، 2014/02/4، www.academia.edu

³ وليد رشاد زكي، المجتمع الافتراضي. نحو مقاربة للمفهوم، مرجع سابق.

الفصل الأول: الإطار المفاهيمي لصناعة المحتوى الرقمي والمجتمع الافتراضي

الجغرافي مما أتاح الفرصة للاتصال بين أفراد يقعون عبر مسافات متباعدة يجمع بين أفرادها نوعاً من الإحساس بالولاء والمشاركة¹.

وعرفها بيسوني ابراهيم حمادة "على أنها تجمعات اجتماعية تظهر عبر شبكة الإنترنت كشكل تفيض ثورة الاتصالات الحديثة، تجمع بين ذوي الاهتمامات المشتركة وتواصلون فيما بينهم ويشعرون كأنهم في مجتمع حقيقي".

من خلال الطرح السابق للمفاهيم التي تتعلق بالجماعات الافتراضية تجدر الإشارة إلى أنها كاتفاقاً حول الآتي:

➤ الجماعات الافتراضية تشير إلى التجمعات اجتماعية لا مكانية بمعنى أنها لا يشكّل أعضاؤها تجمعا مكانيا فلا يجمع بين أعضائها إطار جغرافي ولكن هذه التجمعات تنطلق لتشمل أفراداً ينتمون إلى هويات وقوميات مختلفة.

➤ ثمة وسيلة تجمع بين أعضائها هذه الجاليات التي تنتشر في الفضاء الرمزي وهي الشبكة الدولية للمعلومات.

➤ هناك اهتمامات مشتركة بحيث يشترط لعضوية الفرد في إحدى الجماعات الدخول في الموقع

الجماعة التي تتفقوا اهتماماتهم بحيث يتقابل معاً أعضاء آخرون من نفس الاهتمامات بشكل مستمر أو منقطع.

➤ يمكن لأي عضو في الجماعة أن يدخل في مناقشات مع فرد واحد أو أكثر في مضامين تتفقوا اهتمامات الأفراد كما يمكن للفرد أن يشارك في أكثر من جماعة على حسب ميوله واهتماماته.

¹ نبيل علي، الثقافة العربية وعصر المعلومات: رؤية لمستقبل الخطاب الثقافي العربي، عالم المعرفة، عدد 265، 2001، ص

الفصل الأول: الإطار المفاهيمي لصناعة المحتوى الرقمي والمجتمع الافتراضي

المطلب الثاني: تقسيمات المجتمع الافتراضي

ان الاتصال الافتراضي يوفر للتفاعل الاجتماعي العديد من إمكانيات العرض الذاتي الذي يعتبر المفاوضات الهوية والتحويلات الدائمة والتلاعب بالذات، فالحياة الافتراضية هي تجربة اجتماعية وجماعية في فضاء اجتماعي، أين تتعدد سبل تجسيد وتحقيق عملية التواصل الاجتماعي بين الأفراد المجهولين، بالإضافة إلى أن التجربة الافتراضية تسمح للأفراد المستخدمين لها بالعيش بهوية افتراضية بمجرد امتلاك أو وجود وسائل متعددة ومواقع في هذه الفضاءات الرقمية، والعمل المستخدم الذي يكشف ويتفاعل وينشط في سياق المتحاورين المتخيلين اجتماعيا في شبكة الأنترنت في واجهة خاصة به، على تدوين هويته عبر هذا الفضاء الرقمي من جهة، ومن جهة أخرى ينتج هوية افتراضية متصورة وخيالية من خلال تمثّل النوع، الجنسية والدين والوظيفة، والملاحظ أيضا أن هناك استخدامات كثيرة تحققها المجتمعات الافتراضية ويتوقف ذلك على أنواعها والغايات من التواصل داخلها، كما تختلف دوافعها وحاجياتها وأهدافها، ومن هذا المنطلق يمكن القول أن المجتمعات الافتراضية على اختلاف أشكالها وأنواعها هي مجالات اجتماعية افتراضية تقوم على مبدأ التفاعل والتبادل المشترك بين أعضائها لكن لن يتأتى لهم تحقيق تلك الحاجيات الاجتماعية في التواصل إلا من خلال تشكيل هوياتهم وتمثلهم في صور وبيانات رقمية لإقامة مجموعة من العلاقات الافتراضية والتي تتجسد في هذا النوع من المجتمعات.

ففي دراسة اجتماعية معاصرة أنجزتها الباحثة الفرنسية الموضوع لبحث خصائص الهوية الافتراضية في ضوء الشبكات الاجتماعية، توصلت نتائج الدراسة إلى نتيجة هي أن عملية عرض الذات ليست إلا جزءا من الهوية الرقمية التي تعرض في المجتمع الافتراضي، حيث تنتج هذه الأخيرة من خلال عملية الجمع بين مجموع الرموز التي اكتسبها الفاعل ومجموع الرموز التي يتوفر منها الجهاز والتي تكون انعكاسا مباشرا للمؤشرات الثقافية التي هي عرضا لها،¹

¹ مرموم صهيب عبد الحفيظ وآخرون، تمثيلات الهوية الافتراضية لدى الشباب الجزائري عبر مواقع التواصل الاجتماعي (دراسة ميدانية لعينة من طلبة جامعة ابن خلدون مستخدمين فيسبوك)، مذكرة تخرج ضمن متطلبات الحصول على شهادة الماستر، تخصص: اتصال وعلاقات عامة، كلية العلوم الانسانية والاجتماعية، جامعة ابن خلدون، تيارت، 2022، ص 43 .

الفصل الأول: الإطار المفاهيمي لصناعة المحتوى الرقمي والمجتمع الافتراضي

ويتجلى ذلك من خلال استخدام مجموع العناصر الرمزية القابلة للملاحظة على الشاشة والحاملة لمعاني معينة سواء كانت كلمات أو صور أو مقاطع فيديو ذات أبعاد دلالية تساهم في التعبير¹ عنها، حيث تنقسم الهوية الافتراضية إلى ثلاثة عناصر رئيسية تعكس مظهراتها في المجتمع الشبكي، تبرز ملامحها والتغيرات الحاصلة لها:

أ/ **الهوية التصريحية:** تبرز من خلال المعلومات التي يجري إدخالها من قبل صاحب الحساب مثل: الاسم، تاريخ الميلاد، الصورة... إلخ. أي أن هذا النمط يعبر عما يصرح به المستخدم من بيانات أولية حول ذاته.²

ب/ **الهوية النشطة:** تبرز من خلال التقارير الدورية الصفحة انطبعا حول هويته الاجتماعية تحديدا وحول تفصيلاته وموافقته أيضا.³

ج/ **الهوية المحسوبة:** تبرز من خلال متغيرات عددية يعدها النظام وتعرض على الصفحة، توضح عدد الأصدقاء، عدد المجموعات والتواريخ المهمة. وتسمح هذه الأبعاد الثلاثة بالتحليل الكمي لتغيرات ملامح الهوية وسياق تواجدها في الفضاء الرقمي.

أنتجت مواقع التواصل الاجتماعي فضاءات لا تحكمها مرجعية التوقع بالمعنى الفيزيائي، متمثلة في الواقع الافتراضي الذي يتشكل وينتج في منصات هذه المواقع الاجتماعية من طرف المستخدمين المتفاعلين في هذا المجال، ومنه فهو بمثابة تجاوز الاكراهات الفيزيائية المرتبطة بالزمان والمكان، وهذا ما يتجسد من خلال الاشتراك والتحاور والتفاعل في هذا المجتمع الافتراضي الذي يتم بالكشف عن الهويات الحقيقة أحيانا، أو دون الاضطرار للكشف عنها في أحيان أخرى، إن هذا النوع من التحرر دفع بالمستخدمين إلى خلق هويات افتراضية بما يتناسب وتحقيق رغباتهم وميولاتهم عن طريق التلاعب بالبيانات الشخصية.

² مرموم صهيبي عبد الحفيظ وآخرون، المرجع السابق، ص 43.

³ مرموم صهيبي عبد الحفيظ وآخرون، المرجع السابق نفسه، ص 43.

الفصل الأول: الإطار المفاهيمي لصناعة المحتوى الرقمي والمجتمع الافتراضي

ويحيل مصطلح الهوية الافتراضية في هذا السياق إلى الهوية التي تنتج أو تتشكل في مواقع التواصل الاجتماعي من طرف المستخدمين والتي يفترض أن تكون بمثابة إعادة العرض للهوية الحقيقية في الملفات الشخصية، أو انتاجا لهوية غير حقيقية تتنافى وتلك التي يكتسبها المستخدم والتي يطلق عليها الظاهرية أو الافتراضية، هذا وتتسم الهويات الناشئة في المجتمعات الشبكية بالحركية والديناميكية، يكونها الفرد في مجتمع الأنترنت.¹

فالهوية الرقمية من الصعب ان تتسم بالاستقرار والثبات وإنما هي على الدوام في حالة تغير وتطور مستمرين حسب طبيعة التفاعل الاجتماعي للأفراد عبر الشبكات الاجتماعية، فنادرا ما يعرض المستخدمون لمواقع التواصل الاجتماعي في ملفاتهم الشخصية أسماؤهم الحقيقية ومعلوماتهم الحقيقية المكونة لهويتهم الحقيقية بل يلجئون في تشكيل الهوية الافتراضية المكملية أو النسخة المطابقة لتلك الحقيقية، والتي يعتبرها الباحثون امتدادا تقنيا للهوية الحقيقية إلى بيانات مزيفة، فأثناء تواجد المستخدم في هذه الفضاءات الرقمية يسجل بيانات ومعلومات رقمية عن نفسه يطلبها نظام تشغيل هذه المواقع من أجل السماح له بالدخول لهذه المنصات الافتراضية، وتعد هذه الخطوة الأولى للدخول إلى المجتمع الشبكي بديناميكيته المختلفة.²

¹ مرموم صهيب عبد الحفيظ وآخرون، المرجع السابق، ص 44.

² المرجع نفسه، ص 44.

الفصل الأول: الإطار المفاهيمي لصناعة المحتوى الرقمي والمجتمع الافتراضي

المطلب الثالث: خصائص المجتمع الافتراضي

الأعضاء لديهم غرض مشترك مصلحة واهتمام واحتياج، أو نشاط بسبب الانتماء للمجتمع المعني.

الأعضاء ينخرطون في مشاركة متكررة نشطة، وغالبا ما تكون تفاعلات مكثفة وروابط حماسية قوية، تتمثل في مشاعر يظهرونها وأنشطة مشاركة تحدث بين المشاركين.

الأعضاء لديهم الوصول والنفاد إلى موارد مشتركة بينهم، وتوجد سياسات ولوائح لتحديد الوصول بهذه الموارد.

وجود المعلومات وتوافرها والدعم والخدمات بين الأعضاء أمر مهم في حركة المجتمع.

هناك إطار مشترك للتقاليد الاجتماعية واللغة والبروتوكولات المتبعة.¹

¹ شابونية زهية، وسام عطوم، الشباب ما بين الواقع والمجتمع الافتراضي، مجلة دراسات اقتصادية، العدد 38، أوت 2019، ص 157.

الفصل الثاني

آليات تحقيق ذات المجتمع

الاقتصادي

المبحث الأول: المجتمع الافتراضي من خلال المحتوى الاعلامي

المطلب 01: مجالات صناعة المحتوى الرقمي

يمكن تصنيف مجالات المحتوى الرقمي الى ثلاث رئيسية كالتالي:

1/ الاعلام والترفيه ببنوده المتعددة: ينتج محتوى موجه الى سوق الافراد ويتم توزيعه عبر

وسائط متعددة مختلفة مثل: الوسائط الورقية والبث عبر الاقمار الصناعية والانترنت ويتضمن

اللعب والترفيه والمجلات وغيرها.

2/ مجال الاعمال والتجارة الالكترونية: حيث استفاد من المزايا التي تنتجها تكنولوجيا المعلومات

والاتصالات والتي تتمثل في تخفيض التكلفة وسرعة تبادل المعلومات المتعلقة بالمنتجات.

3/ مجال الخدمات العامة: وهي الخدمات التي تقدمها الدولة بدون مقابل او بمقابل مادي بسيط

وذلك لإيصال هذه الخدمات الى جميع المواطنين بتكلفة أقل.¹

المطلب 02: الابعاد التي تحتم التوجه نحو صناعة المحتوى

هناك العديد من الابعاد والدوافع التي فرضت وتقرض التوجه نحو صناعة المحتوى والاهتمام بها

منها:

1/ البعد الاقتصادي: حيث تحقق صناعة المحتوى عوائد مرتفعة وتتزايد بإطراء أهميتها في

اقتصاديات الدول.

¹فاطمة محمد احمد محمد، المحتوى الرقمي الصحي: المفهوم والافادة، مجلة كلية الآداب، العدد 51، جامعة سوهاج، الجزء الأول، ابريل 2019، ص 520/519.

2/ البعد التكنولوجي: يتم نقل هذه المحتويات عبر شبكات الانترنت لأنها ذات ساعات عالية مما يتطلب محتوى رقمي جديدة.

3/ البعد التربوي: صناعة المحتوى والاهتمام به عنصر أساسي لعملية التربية فهي تحقق أربع غايات وفقا لتقرير اليونسكو وهي: تعلم لتعرف، تعلم لتعمل، تعلم لتكون، تعلم لتشارك مع الآخرين.

4/ البعد السياسي: في ظل العولمة ومجتمع المعلومات العالمي تعتبر صناعة المحتوى عنصرا أساسيا لتكوين تكتلات سياسية ذات أبعاد معلوماتية وتكنولوجية.

5/ البعد الاجتماعي: في ظل العولمة أصبحت بعض المجتمعات تتجه نحو التأثير السلبي من خلال الصراع على الثقافات مما يتطلب سد الفجوة الرقمية داخل المجتمع من خلال انتاج محتوى محلي يلبي جميع متطلبات السكان.

6/ البعد الثقافي: نشر الثقافة المحلية للمجتمعات والبلدان والترويج لها وعولمتها.

7/ البعد الاعلامي: أدى التطور المعلوماتي لحدوث نقلة نوعية في مفهوم الاعلام الحديث بحيث أصبح تفاعليا فصار الحوار الاعلامي ايجابيا بين المرسل والمستقبل وليس مجرد بث من اتجاه واحد.

8/ البعد اللغوي: صناعة المحتوى ترتبط باللغة لذلك تتجه العديد من البلدان للاهتمام بصناعة المحتوى لتحافظ على ثقافتها وهويتها وتوسع من اماكن انتشارها

9/ البعد الديني: لصناعة المحتوى دور بارز في نشر الافكار والمعتقدات من خلال الابداعات

الفنية وصناعة السينما ومختلف منتجات الصناعة التي يمكن من خلالها اما الترويج لأفكار دينية او هدمها.

10/ البعد المعرفي: صناعة المحتوى تهتم بالتعامل مع المعرفة وبالتالي فان تلاقح المعلومة

والخبرة التي تتيحها صناعة المحتوى تجعل الاهتمام بصناعة المحتوى امر ضروري للمستخدم

11/ البعد الأمني: تتيح تكنولوجيا المعلومات والاتصالات لمختلف الجماعات في العالم عرض

افكارها والتي قد يكون بعضها هداما لأخلاقيات مجتمعات اخرى، وكذا اعمال العنف التي قد تهدد امن المجتمعات.¹

المطلب 03: مزايا ومخاطر الواقع الافتراضي.

+ مزايا الواقع الافتراضي:

يمكن حصر مزايا الواقع الافتراضي فيما يلي:

1. يمكن المتعلم من استكشاف الاشياء الحقيقية ' دون الاخلال بمقياس الحجم والابعاد والزمن

2. يقدم التعليم بصورة جذابة تحتوي على المتعة والتسلية ومعايشة المعلومات.

3. البيئة الافتراضية تحقق الامان لمستخدمها.

شداني سالمة، تأثير صناع المحتوى على الشباب الجزائري عبر مواقع التواصل الاجتماعي، ورقة بحثية مقدمة ضمن الملتقى الدولي: رهان صناعة المحتوى الرقمي وتداعياته على الأمن الاجتماعي: 28 فيفري 2023، جامعة أدرار، الجزائر، ص 7، 8.

4. تعزز الصور المجسمة للإدراك الحسي.

5. تقديم بيئة افتراضية للإبحار من خلال فراغ ثلاثي الأبعاد.¹

+ مخاطر الواقع الافتراضي:

منذ بداية التسعينات في القرن الماضي، بدأت ملاحظة بعض الظواهر المتعلقة باستخدام الحاسوب، وهي بمثابة المخاطر التي توصل إليها الباحثين منها:

1. الإدمان على الانترنت والهوس الإلكتروني.

2. إهمال الواجبات المدرسية أو الأسرية أو المهنية أو الاجتماعية.

3. الإدمان ألعاب الحاسوب أو ألعاب القمار المرضية.

4. العزلة عن المجتمع واضطرابات العلاقات مع الآخرين.

5. تكوين العنف لدى الطفل من خلال ألعاب الحاسوب.

6. الجلوس لفترات طويلة دون حركة تساعدت طويلة أمام الحاسوب ينجم عنه أمراض

المفاصل، والسمنة، وآلام الظهر وتشوهات العمود الفقري.²

¹ رشا إبراهيم حجازي و آخرون، نظام تعليمي افتراضي مقترح لتنمية مهارات شبكات الحاسب الآلي، مجلة بحوث التربية،
Mbse.journals.ekb.eg2023 فيفري 12:06، ص: 27.

² مطاع بركات، الواقع الافتراضي: فرصه ومخاطره وتطوره ، العدد 2، المجلد 22، مجلة جامعة دمشق، 2006، ص: 417_426.

الفصل الثاني آليات تحقيق ذات المجتمع الافتراضي

المبحث الثاني: آليات تحقيق الذات داخل المجتمع الافتراضي

المطلب 01: تعريف تحقيق الذات

قدم مجموعة من الباحثين عدة تعاريف لتحقيق الذات منها:

. يشير "ماسلو Maslow" الى ان تحقيق الذات هو ان يكون للفرد اتجاها واقعيا وان يتقبل

نفسه والآخرين والعالم الخارجي كما هو ، وأن يتمركز حول المشاكل بدلا من تمركزه حول

نفسه، وان يتسم بالاستقلال الذاتي عن الآخرين.

ويرى "ادلر Adler" ان تحقيق الذات يعني السعي وراء تحقيق التفوق والافضلية والكمال التام.¹

اجرائيا: تحقيق الذات هو تلك الامكانيات والقدرات التي يقوم بها الفرد داخل المجتمع.

المطلب 02: كيفية تحقيق الذات

لقد وضع ماسلو مجموعة من الطرائق لتحقيق الذات تتمثل في:

1. التركيز: يقصد بالتركيز في تحقيق الذات اي الخبرة الكلية الذاتية المتوفرة لدى الفرد.

2. خيارات النمو: ويعني اتخاذ قرارات مناسبة لنمو الذات.

3. الادراك الذاتي: اي ان الفرد المحقق لذاته يكون أكثر ادراكا لها ووعيا بطبيعته الداخلية

الخاصة، فيقرر لنفسه ما يريد.

¹ حمري صارة، علاقة تقدير الذات بالدافعية للإنجاز لدى تلامذة الثانوية ، مذكرة تخرج لنيل شهادة الماجستير في علم النفس وعلوم التربية، تخصص الصحة النفسية والتكيف المدرسي، كلية العلوم الاجتماعية، قسم علم النفس وعلوم التربية والارطوفونيا، جامعة وهران، الجزائر، 2011-2012، ص 13.

4. الامانة والاخلاص : تعتبر الامانة والاخلاص وتحمل الفرد المسؤولية عن افعاله واعماله

عنصرا اساسيا في تحقيق الذات.

5. الحكم والتقييم: يؤدي التقييم الى الحصول على خيار أفضل حول ماهو صحيح بالنسبة لكل فرد.

6. تطوير الذاتية: تتحقق الذات من خلال التطوير المستمر لإمكانات الفرد وقدراته.

7. خبرات الذروة: تمثل خبرات الذروة لحظات عابرة في تحقيق الذات، وهي اللحظات التي يشعر فيها الفرد أنه متكامل.

8. فقدان الدفاع عن الانا : وذلك من خلال تبني آليات دفاعية كالكبت والاسقاط وغيرهما من الوسائل الدفاعية.¹

المطلب 03: أثر صناع المحتوى في المجتمع الافتراضي.

مهما اختلفت الاهداف بين مستخدمي مواقع التواصل الاجتماعي الا ان هناك نقطة وركيزة

اساسية واحدة هامة تجتمع فيها وتعد بمثابة العمود الفقري لها وهي المحتوى. ومن الضروري جدا تحديد نوع المحتوى الذي تريد انشائه والتركيز عليه لأنه السبب الرئيسي في تحقيق النجاح الذي تصبو إليه.

¹رعد حسن الصرن، إدارة الإبداع والابتكار، الجامعة الافتراضية السورية، ص 23-24.

وعليه فصناعة المحتوى على مواقع التواصل الاجتماعي منذ ان تم استخدام مصطلح المحتوى

أصبح متلاصقا ومقترنا بوسائل التواصل الاجتماعي، ولعل استخدام كلمة المحتوى يتدارك

مباشرة في ذهن المستخدم للحديث حول التأثير في سلوك الاشخاص وتحفيزهم للتفاعل مع منتج

او فكرة ما، وكذلك الحكومات والسياسيون استخدمتها للترويج عن افكارهم وبرامجهم.

ومن الناحية الاجتماعية والثقافية فقد أصبح صناع المحتوى يقدمون الارشادات والمعلومات

واستطاعوا ايضا التميز عن غيرهم من خلال جذب الجماهير وتعزيز مكانة حساباتهم على مواقع

التواصل الاجتماعي.¹

¹شُداني سالمة، المرجع السابق، ص 9.

الفصل الثالث

تحقيق الذات من خلال تطبيق

TikTok

المبحث الأول: ماهية تطبيق التيك توك

المطلب الأول: نشأة تطبيق التيك توك Tik Tok

تم انشاء تطبيق التيك توك على يد كل من تشيد هارلي وستيف تشين، وجاويد كريم في سان فرانسيسكو وجميعهم تتراوح أعمارهم ما بين 38 _ 40 عام حيث جاءتهم الفكرة عقب تصوير العديد من الفيديوهات معا، وأدركوا حينها أنه لا توجد طريقة لمشاركة تلك الفيديوهات مع بعضهم البعض.

بعد عدة سنوات، خرجت هذه الفكرة إلى النور وتم بيعها إلى شركة جوجل مقابل 1,6 مليار دولار.

وظهر تطبيق التيك توك في بداياته عام 2016 تحت مسمى ميوزكلي، وفي عام 2017 تغير الاسم إلى المسمى الحالي "التيك توك" وأصبح أكثر رواجاً بين المستخدمين.

وتم أيضا تغيير شعار التيك توك في مارس 2019 ليعكس الهدف الحقيقي للتطبيق وهو الفيديوهات الموسيقية، كما أن معظم مستخدمي التطبيق¹ من الشباب.

ويعتبر التيك توك منصة فيديو قصيرة شهيرة نشأت في الصين، وشهدت عند نشأتها في عام 2016 تقدما ملحوظا حيث بلغ عدد المستخدمين للتطبيق قرابة نصف مليار مستخدم من جميع أنحاء العالم، بحيث يعد التطبيق منصة تدعم العديد من الميزات خاصة بالفيديو مثل :

¹مها محمد فتحي، "تأثير تعرض الشباب لفيديوهات التيك توك عبر هواتفهم الذكية عند ادراكهم للقيم الاجتماعية في المجتمع"، المجلد 20، العدد 03، كلية الاعلام، مصر، يوليو/ سبتمبر 2021م، ص ص: 388 _ 389.

Duct لإنشاء فيديو ثنائي مع مستخدم آخر، و React (التعليق بمقطع الفيديو)، لتشجيع الخبرات التعاونية بين المستخدمين للتطبيق .

المطلب الثاني: تعريف تطبيق التيك توك

هناك عدة تعاريف لتطبيق التيك توك منها:

التيك توك هو تطبيق اجتماعي شهير متخصص بصناعة مقاطع الفيديو القصيرة ومشاركتها مع الأصدقاء وغيرهم من المتابعين على منصات التواصل الاجتماعي المختلفة، ويتيح التطبيق للمبدعون الهواة والمحترفين ميزات إضافة المؤثرات والتسجيلات الصوتية والفلاتر والملصقات إلى المقاطع الفيديوية الخاصة بهم، بالإضافة إلى قدرة رواده على إنشاء مقاطع فيديو ثنائية مشتركة متناسيا مواقعهم الجغرافية المختلفة.¹

إجرائيا: هو عبارة عن منصة عن الأنترنت يتم من خلالها نشر فيديوهات قصيرة من ثواني لعدة دقائق سواء كوميدية أو تعليمية تنشر على نطاق واسع عبر التطبيق.

المطلب الثالث: إيجابيات وسلبيات التيك توك

(أ) الإيجابيات:

□ التطبيق متاح مجانا للتحميل عبر برامج تشغيل الأبل والأندرويد .

□ يستخدم تطبيق تيك توك مجموعة من الخصائص الاجتماعية والفنية للحفاظ على شبكة

متناسكة من العلاقات الاجتماعية أي أن تتسم بالتنوع والاختلاف .

¹متاحة على الموقع الإلكتروني: <https://tech.mawdoo3.com/01/05/2023/08:08> mawdoo3

□ يستخدم تطبيق التيك توك الذكاء الاصطناعي لتوزيع الفيديوهات.

□ إمكانية الحصول على أكبر عدد من المتابعين في أقل وقت.

□ يحتوي تطبيق التيك توك على سمة تكرار الأداء في فيديو جديد بالاستعانة بالفيديو الأصلي¹.

ب) السلبيات:

□ يؤدي الاستخدام المكثف لتطبيق التيك توك بين الشباب إلى مشكلات نفسية مثل : التشتت،

ضعف القدرة على إدارة الوقت، انخفاض وقت التعليم يعود إلى الإدمان.

□ انخفاض القدرة على الأداء في العمل.

□ ضعف العلاقات الاجتماعية

□ يتضمن تطبيق التيك توك تكنولوجيا تسمح بتبديل الوجوه وعمل فيديوهات بوجوه وهمية، وهو ما

يسمح بإمكانية الترويج لتلك الشائعات بدون التعرف على هوية مصدرها.

حدوث العديد من المشكلات الصعبة.²

¹ https://m.marefa.org/26_03_2023/00:40

² منها محمد فتحي، مرجع سابق، ص ص: 392_393.



الجانحة التطبيقي

الرمز	صاحب الفيديو	العنوان
V1	سارة بلحاج	رمضان كريم
V2	ناظم مانويل	التجارة الالكترونية
V3	ايمن بودراع	توصيل الشاحن
V4	معمّر	أقدم مدينة صخرية في العالم (سيفار).
V5	crepeyender	الرهبان الجزائري
V6	دكتور عيادة عبد الحفيظ	علامة إذا ظهرت فيك فانت مريض
V7	La boratoire	كيف اكسر الصيام
V8	نزيّم اكيب	أفضل مرطب بسعر هائل
V9	حلاقة في دارك	إزالة صبغة الشعر طبيعيا
V10	خبيب	عدة أبواب لوهران
V11	سارة رجيل	ردة فعل

الجانب التطبيقي

بعد مشاهدة الفكرة على التيك توك حول الفطر جربها فنجح في التجربة	حياة تجارية	V12
نظام غذائي تبنيين	Coach sarah 7	V13
كيف تحصل على صور احترافية بالهاتف؟	Oum dax	V14
قصة مسجد كتشاوة	Jow plus	V15
الجزائر تستعرض عضلاتها	جريدة فورين الامريكية	V16
كيف تنطق break fast	المدرّب عماد أنور	V17
تحلية بدون شكولا	سارة بلقاسم	V18
علاش الزرافة رقبته طويلة	امير الشلفي	V19
أخطر نصاب في الجزائر	Crimzstorytelling	V20

الجانب التطبيقي

عرض وتحليل النتائج:

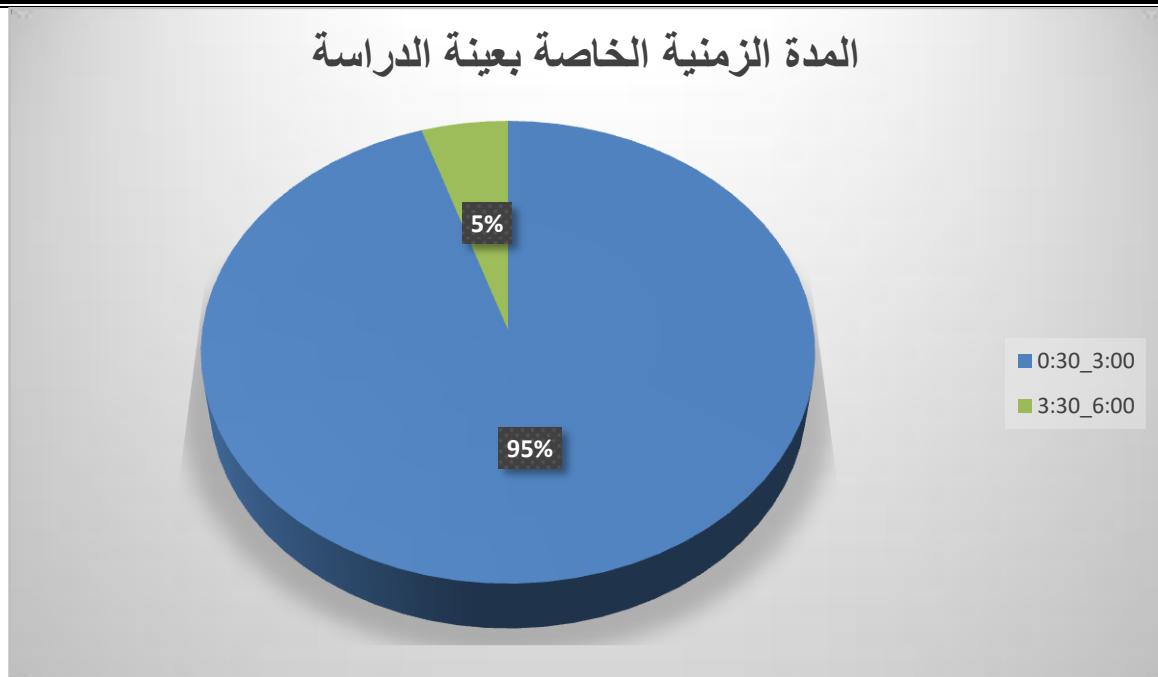
+من حيث الشكل:

الجدول 1: فئة المدة الزمنية الخاصة بعينة الدراسة

النسبة المئوية	التكرار	الفئة
95	19	3.00-0.30
5	1	6.00-3.30
100	20	المجموع

نلاحظ من خلال الجدول أعلاه ان غالب الفيديوهات المدروسة لتطبيق التيك توك تتراوح مدتها بين 0:30 حتى 6:00 دقائق كأفضل حد فقد حصلت الفيديوهات مدة 0:30 حتى 3:00 د على أكبر نسبة والتي تقدر ب 95 بالمئة وذلك راجع لتطبيق التيك توك لأنه يعم خاصية الفيديوهات القصيرة.

أما فئة الفيديوهات التي تتراوح مدتها من 3:00 إلى 6:00 دقائق حصلت على أدنى نسبة مثلت ب 5 % بحيث أن الفيديوهات الطويلة صارت في وقتنا الحالي تشعر المتابع بالملل مما يجعله يرفض متابعة المحتوى المعروض ويغير القناة بحثا عن مقطع قصير محتواه شامل وواضح.



الشكل رقم (01): دائرة نسبية تمثل المدة الزمنية الخاصة بعينة الدراسة

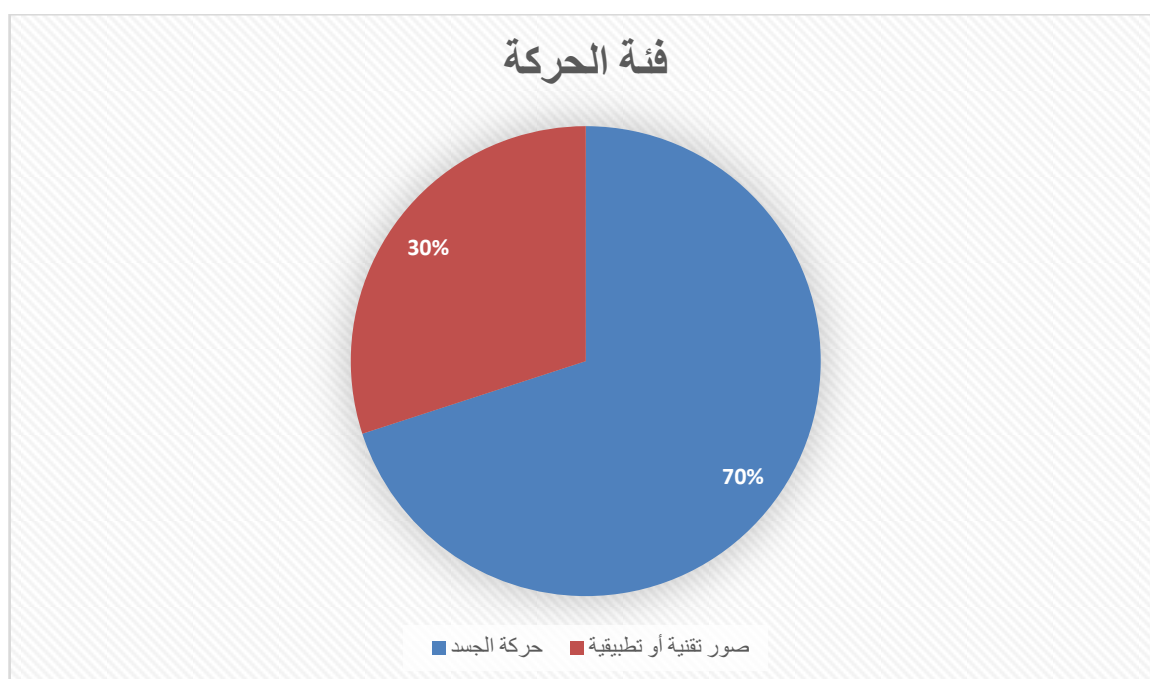
التعليق على الدائرة:

يمثل الرسم دائرة نسبية توضح المدة الزمنية لكل فيديو تم تحليله سنة 2023 نلاحظ نسبة 95% باللون الأزرق تمثل المدة الأكثر اعتماداً في الفيديوهات، أما الشطر الأخضر يعبر عن المدة الأقل استعمالاً في فيديوهات التيك توك المحللة.

ارتفاع نسبة استعمال المدة الزمنية ما بين 0:30 إلى 3:00 دقائق وذلك راجع إلى تشجيع خاصية المقاطع القصيرة في تطبيق التيك توك وتشجيع المشاهدين لها بكثرة، وانخفاض نسبة استعمال المدة الزمنية ما بين 3:30 إلى 6:00 دقائق كان سببه عدم اهتمام المتابعين بالفيديوهات ذات المدة الطويلة لإشعارهم بالملل وإضاعة وقتهم.

النسبة المئوية	التكرار	الفئة
70	14	حركة الجسد
30	6	صور تقنية أو تطبيقية
100	20	المجموع

نستنتج من خلال الجدول ان حركات الجسد هي التي حازت على النسبة الأكبر أي 70 بالمئة والصور التقنية او التطبيقية بنسبة 30 بالمئة نتيجة لتطبيق التيك التوك الذي يعتمد أغلب فيديوهات على حركات الجسد أكثر من الحركات التقنية وذلك لتوصيل الرسالة أو شرحها من خلال فيديوهات.



الشكل رقم (02): دائرة نسبية تمثل فئة الحركة

فئة الحركة. يمثل الرسم دائرة نسبية توضح فئة الحركة للفيديو تم تحليله سنة 2023

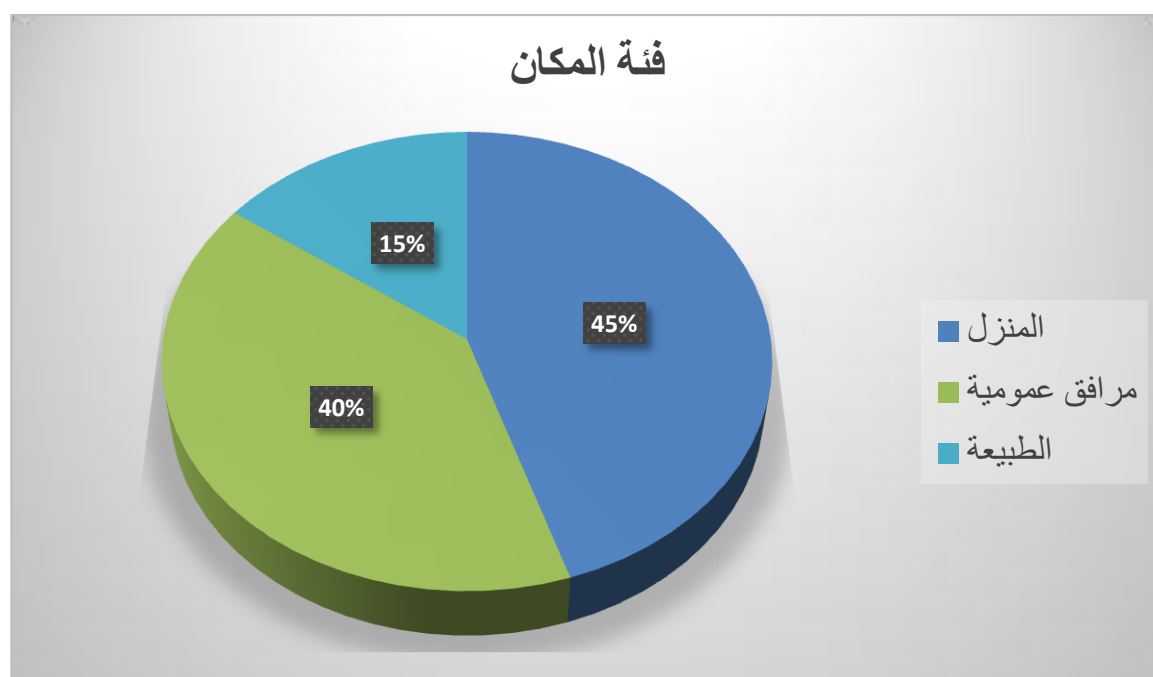
الجانب التطبيقي

نلاحظ أن اللون الأزرق يمثل نسبة 70% التي هي حركة الجسد، وأما الربع الأحمر يمثل نسبة 30% التي هي صور تقنية أو تطبيقية - تصاعد نسبة حركات الجسد لأنها توضح و تشرح المبتغى الوصول إليه من فيديوهات التيك توك ، و تراجع نسبة الصور التطبيقية أو التقنية يعود إلى تعقيد و عدم تفسير المحتوى الإلكتروني للمتلقي.

الجدول 3: فئة المكان

الفئة	التكرار	النسبة المئوية
المنزل	9	45
مرافق عمومية	8	40
الطبيعة	3	15
المجموع	20	100

نرى من خلال الجدول أعلاه أن المكان الذي صور فيه 20 فيديو سواءا في المنزل أو المرافق العمومية أو الطبيعة حققت مبتغاها المنشور بحيث نسب المنزل والمرافق العمومية متقاربة أي المنزل 45 بالمئة ونسبة المرافق العمومية 40 بالمئة وأقل نسبة للطبيعة وهي 15 بالمئة.



الشكل رقم (03): دائرة نسبية تمثل فئة المكان

يمثل الرسم دائرة نسبية توضح فئة المكان لكل فيديو تم تحليله سنة 2023

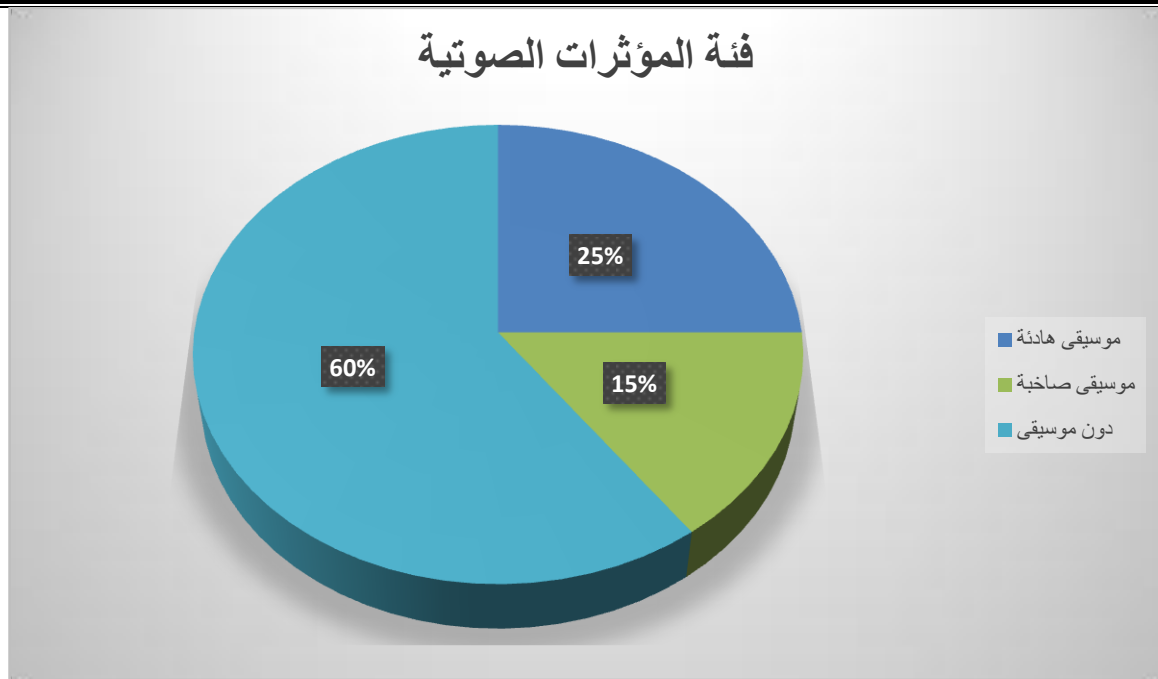
نلاحظ أن اللون الازرق القاتم نسبته 45% والتي تمثل مكان تصوير الفيديو وهو المنزل أي منتصف ربع دائرة، واللون الاخضر بنسبة 40% وتمثل المرافق العمومية التي تم تصوير فيها بعض المقاطع، أما اللون الازرق الفاتح نسبته 15% تمثلت في الطبيعة مكان التصوير.

تبين لنا أن المكان الذي احتل المرتبة الاولى في الفيديوهات هو المنزل بنسبة متقاربة للمرافق العمومية والذي يساعده في تقريب الصورة المرجوة لمتابعيه وقد يكون المكان الأقرب والأسهل لصانع المحتوى، أما الطبيعة فتحصلت على المرتبة الأخيرة لأنها أبعد مكان لصانع المحتوى ويصعب عليه إيصال فكرة الفيديو لمتابعيه.

الجدول 4: فئة المؤثرات الصوتية

النسبة المئوية	التكرار	الفئة
25	5	موسيقى هادئة
15	3	موسيقى صاخبة
60	12	بدون موسيقى
100	20	المجموع

نلاحظ من خلال الجدول أعلاه أن فيديوهات تطبيق التيك توك تحتوي على مؤثرات صوتية متنوعة فمنها من يحتوي على موسيقى صاخبة ومنها من يحتوي على موسيقى هادئة ومنها من هو بدون موسيقى حيث حازت الفيديوهات التي بدون موسيقى على النسبة الأكبر وهي 60 بالمئة وبعدها تأتي الفيديوهات ذات الموسيقى الهادئة وأخيرا الفيديوهات ذات الموسيقى الصاخبة.



الشكل رقم (04): دائرة نسبية تمثل فئة المؤثرات الصوتية

يمثل الشكل أعلاه دائرة نسبية توضح فئة المؤثرات الصوتية لكل فيديو تم تحليله سنة 2023.

نلاحظ أن اللون الأزرق الفاتح يحيز مكان كبير في الدائرة بنسبة 60 %، واللون الأزرق القاتم يمثل ربع دائرة بنسبة 25 %، واللون الأخضر يمثل ثلث الدائرة بنسبة 15 % الفيديوهات التي حللناها تبين لنا أنها كانت مركزة بنسبة كبيرة على النوعية التي بدون موسيقى نظرا لاعتماد فيديوهات التيك توك على هذا النوع ، بينما حازت الفيديوهات ذات الموسيقى الهادئة على نسبة متوسطة لقلة متابعة هذه النوعية من الموسيقى، أما الفيديوهات ذات الموسيقى الصاخبة فتحصلت على أقل نسبة كونها تساهم في تشتيت انتباه المشاهد عما يحصل في الفيديو المقدم من حركات ولقطات.

الجدول 5: فئة التفاعلات الرمزية

النسبة المئوية	التكرار	الفئة	
%35	6	K	مشاهدات
%65	11	M	20
%94	17	K	اعجاب
%5,5	1	M	20
%80	8	500-0	20 التعليق
%20	2	8000-501	
%21	4	500-0	المشاركة
%10,5	2	1000-501	
%64	13	30000-1001	

نستنتج من خلال الجدول وحسب رأينا أن فيديوهات تطبيق التيك توك تحقق نسب مشاهدة ومتابعة كبيرة إذ أن نسبة المشاهدة وصلت للمليون وهي نسبة جد مرتفعة في 11 لفديو بينما من ناحية الإعجابات فبلغت النسبة الأكبر للآلاف وهي نسبة ممتازة ل 17 فيديو، ومن جانب اخر نرى ان نسبة التعليقات منخفضة في فيديوهات التيك توك بحيث تنحصر ما بين 0 إلى 500 تعليق، وأخيرا نسبة المشاركات التي بلغت النسبة الأكبر ما بين 1001 إلى 30000 مشاركة.

الجانب التطبيقي

+ من حيث المضمون:

الجدول 6: فئة الموضوع

الموضوع	المؤشرات	التكرار	النسبة المئوية
ديني	شهر رمضان-القرانالكريم-الايمان-التقوى- الصدقة-الصلاة-الشبهاتالحرام-العبادات- اعمالالصالحه.	10	6
اقتصادي	مشروع - منتج-سوق-متجرالكثروني- شركةالتوصيل-التمن - حملة إعلانية- fcbads-bussnis manager.	10	6
الكثروني	الهاتف - وضع الشحن-واصلالشحن- الاندرويد-تطبيق batterie - macro droid alimentation -conecter-branchee- debranche-texte par syntheses vocale.	10	6
تاريخي	اقدام-رسومات-نقوش-15عام-1830-كان - القديمة-تاريخية-1520-اساطيل عثمانية- بربروس-داي حسين-الاستعمار - 1832-الدوق دوروفيغو- مؤرخين - 1844-130سنة- البشير الابراهيمى.	19	11
كوميدي	علاش الزرافة رقبتهاطويلة - ولادها رفعولها راسها بلقرابة .	3	2
رياضي	تظخيم-كربوهيدرات-الياف-صحية-وجبة كاملة متكاملة-PROTIEN-sport.	8	5
فوتوغرافي	صور - التصوير - جودة-صورة - camera	8	5

الجانب التطبيقي

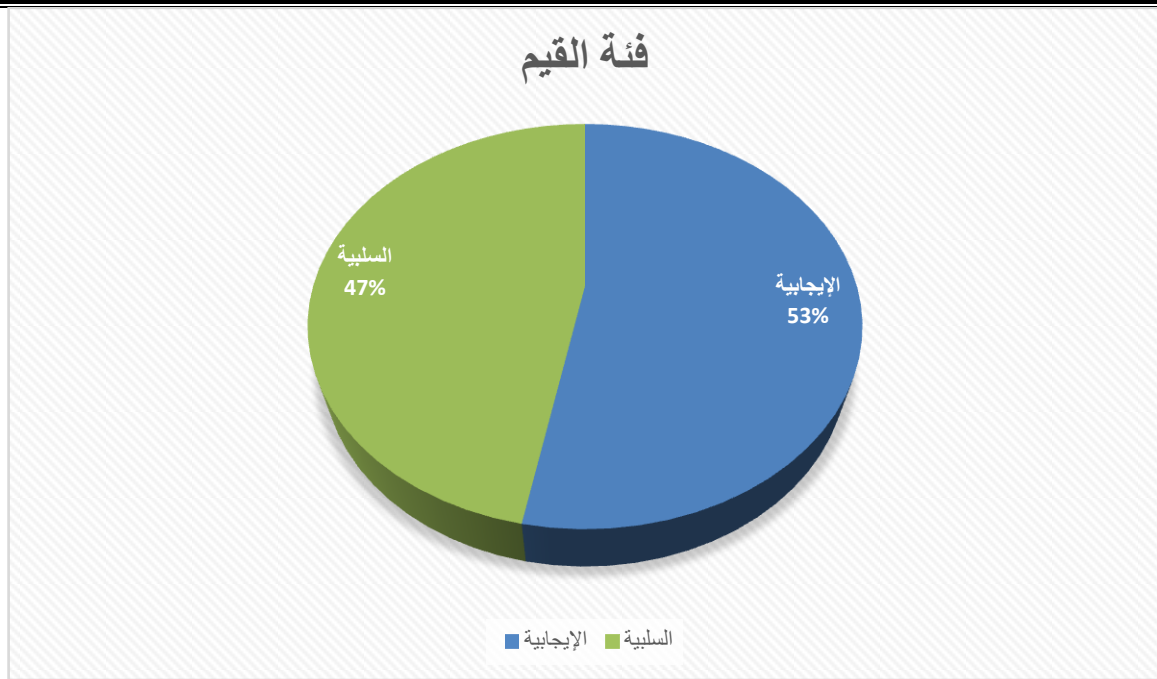
		– portrait – lowangle– overhead.	
9	16	عالمية – ممول الغاز-حرب – الديبلوماسية – النفط – تهديدات – كونغرس – بريكس – أسلحة – إقليم – المفوضية – معاهدة – السلطات العليا – اتحاد – الوثيقة – سياسة.	سياسي
6	10	نصاب – سراق – سحر .	جنايات
8	13	انطق – رد – معي – ممتاز – ملاحظة – break – fast .	تعليمي
5	8	تحلية – شوكولا – ذوق – الطهي – الخلط – طبق – ابناء – la recette	طبخ
3	6	الرهبان – اسطورة – أرجل ماعز – كنز – الجن .	اسطورة
8	13	التغذية – الصحة – المعدة – افرازات معدية – بروتين – الكازين – الاكتوز – هضم – غازات – جهاز هضمي – مرض – جسم – امراض	طبي
2	4	أفضل – اشهار .	اشهاري
3	6	صبغ – حناء – القص – صابون – الشب – لون .	تجميل
5	8	اعتقاد – . Monniveau	نصائح
5	8	مزارعين – انتاج – ازرع – رؤوس – ثمرية – رطوبة – استيراد .	زراعة
5	8	استونيا – اسبانيول – وهران – كاناستيل – تلمسان – سانتون . سانتاكروز – مدينتها .	سياحي
%100	167	المجموع	

نرى من خلال الجدول أن معظم الفيديوهات التي اخترناها كنموذج لتحليلنا كانت لها مؤشرات عدة وأن متابعين التيك توك ليس لديهم ميل واحد في مجال واحد وللتوضيح :المواضيع ذات المجال الديني والاقتصادي والجنايات والإلكتروني بلغت نسبة مؤشراتهم 6%، وأما مؤشرات المواضيع كالطبخ والزراعة والسياحة والرياضة والفوتوغراف والنصائح فبلغت نسبة هاته المجالات ب5%.

أما موضوع التجميل والأسطورة لقصر مدة مقطعيهما تتاولا 3% مؤشرات ووقع تشابه فيما يخص قصر مدة الفيديو للمجال الإشهاري والكوميدي بحيث مثلت نسبة مؤشراتهما 2%، وعززنا فيديوهاتنا بمحتوى تاريخي كانت نسبة مؤشرات 11% وهذا راجع لطول مدة مقطعه، وأضفنا إلى مواضيع فيديوهاتنا موضوعين هما التعليمي والطبي حيث قدرت نسبتهما ب 8%، وختاما لمواضيعنا أخذنا الموضوع السياسي الذي بلغت نسبته 9%، وذلك بسبب الوضع الراهن للجزائر.

القيم	المؤشرات	التكرار	النسبة المئوية
الإيجابية	الكرم-المساعدة-الصدق-العبادة-التعاون- الثقة بالنفس-التوعية-النصائح-حب الاستكشاف-الشعور بالانتماء-الكفاءة- السلامة البدنية-النزاهة-المسؤولية-المحافظة على التقاليد-التضامن-الاتحاد-الدفاع - السخاء-الجد	20	53
السلبية	العبودية-العنصرية-الاستغلال - التسليح- التهديدات-السيطرة - الطمع - الكذب - الاحتيال - التخوف - الشعوذة-التماطل - التكبر -التصديق بالخرافة-السخرية-الاستسلام - الخيانة-طمس الديانة	18	47
الموضوع		38	100

نستنتج من خلال الجدول أن عينة الفيديوهات التي اخترناها كانت ذات محتوى جيد وليست ذات محتوى تافه وهذا راجع إلى نسب المؤشرات الإيجابية التي قدرت ب 53% عكس القيم السلبية التي كانت نسبة مؤشراتها 47% وذلك راجع لأهمية ونوعية الفيديوهات التي تمت دراستها.



الشكل رقم (07): دائرة نسبية تمثل فئة القيم

يمثل الرسم دائرة نسبية توضح فئة القيم لكل فيديو تم تحليله سنة 2023

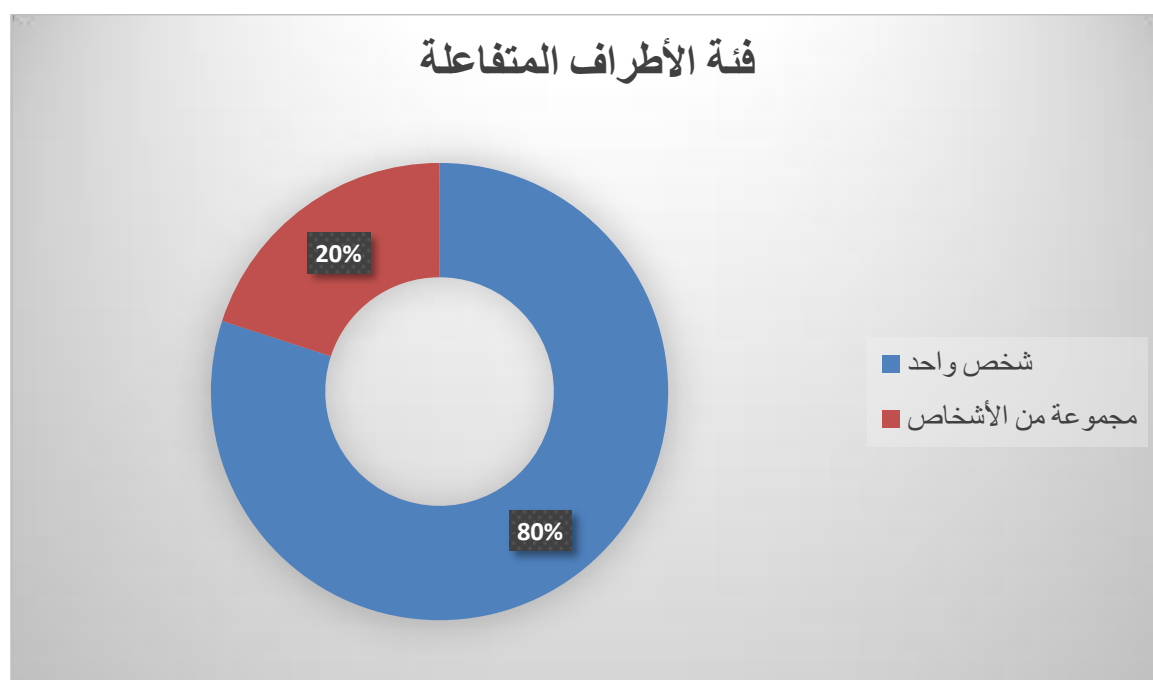
نلاحظ أن اللون الأزرق بلغت نسبته أكثر من النصف وهي 53% والتي تمثل القيم الإيجابية، وأما اللون الأخضر فبلغت نسبته تحت النصف وهي 47% تمثلت في القيم السلبية.

وبعيدا عن اللون الأزرق وجدنا أن القيم الإيجابية هي الأكثر اعتماداً في الفيديوهات التي درسناها ويعود ذلك إلى اتباع المتابعين لمثل هذه الفيديوهات التي تتضمن هذه القيم، وأن الفيديوهات ذات القيم السلبية هي الأقل متابعة لعدم قدرتها على كسب نظر المشاهد وتأثيرها في هؤلاء راجع لنفسيته وهواه.

الجدول 8: فئة الأطراف المتفاعلة:

الأطراف المتفاعلة	التكرار	النسبة المئوية
شخص واحد	16	80
مجموعة من الأشخاص	4	20
المجموع	20	100

نلاحظ من خلال الجدول أن فيديوهات التيك توك التي اخترناها تعتمد بكثرة على شخص واحد في الفيديو ولا تعتمد على مجموعة من الأشخاص بحيث بلغت نسبة الشخص الواحد 80 بالمئة بينما نسبة مجموعة من الأشخاص 20 بالمئة، ومن هنا يمكننا القول أن أغلب فيديوهات التيك توك التي عالجناها تعتمد على خاصية الشخص الواحد.



الشكل رقم (08): دائرة نسبية تمثل فئة الأطراف المتفاعلة

يمثل الرسم دائرة نسبية توضح فئة الأطراف المتفاعلة لكل فيديو تم تحليله سنة 2023

الجانب التطبيقي

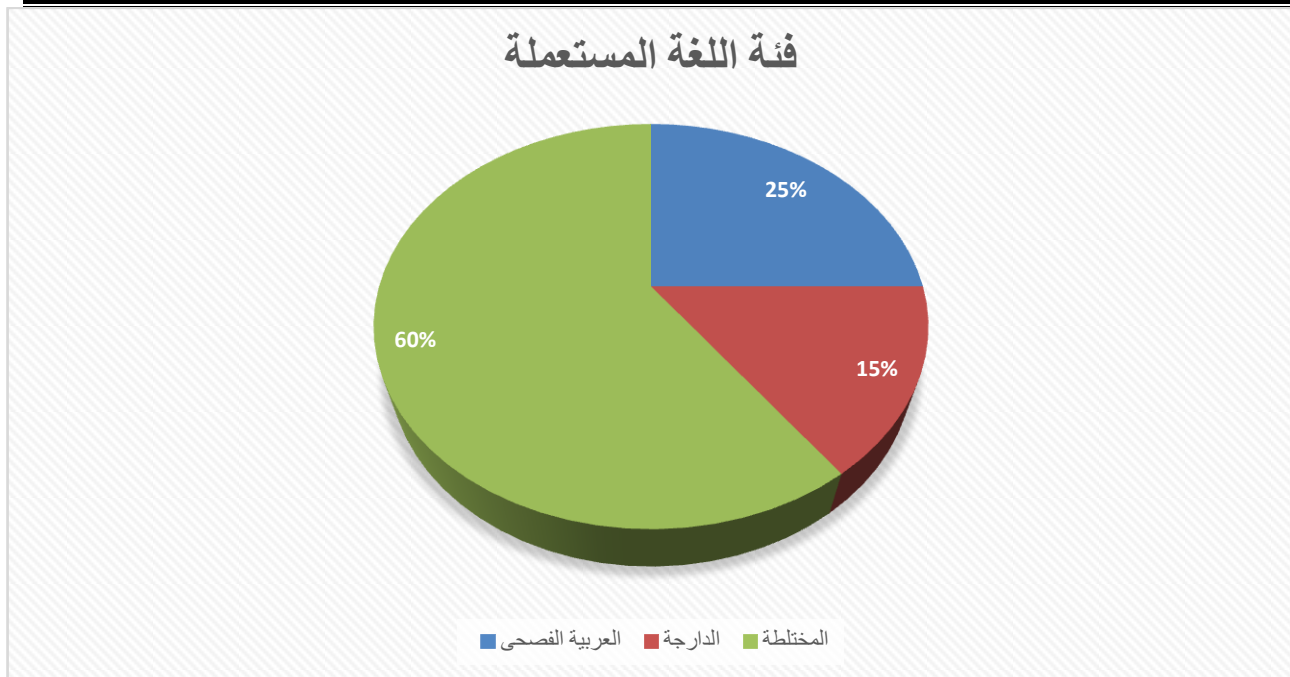
نلاحظ أن اللون الأزرق نسبته 80% بحيث تمثلت في فئة الشخص الواحد، أما اللون الأحمر نسبته 20 % وتمثلت في مجموعة من الأشخاص.

ارتفاع نسبة عينة الشخص الواحد في الفيديوهات المدروسة مقارنة بعينة مجموعة من الأشخاص وهذا يعني أن الشخص الواحد قادر على إيصال الفكرة لوحده إستغناء عن مجموعة من الأشخاص فهذا ليس بمقدار قياس جودة الفيديو.

الجدول 9: فئة اللغة المستعملة:

النسبة المئوية	التكرار	اللغة
25	5	العربية الفصحى
15	3	الدارجة
60	12	المختلطة
100	20	المجموع

نرى من خلال الجدول أعلاه أن فيديوهات تطبيق التيك توك التي استهدفناها تتمحور بكثرة حول اللغة المختلطة حيث كانت نسبتها 60% أكثر استعمالا من اللغة العربية الفصحى حيث قدرت ب 25% وبالتقريب توافقها الدارجة وتعتبر نسبة ضعيفة في استعمالها ضمن الفيديوهات لتوصيل الرسالة إلكترونيا، وهذا راجع إلى أن اللغة المختلطة نتيجة للاستعمار وتبلور الثقافات في وطننا الجزائر.



الشكل رقم (09): دائرة نسبية تمثل فئة اللغة المستعملة

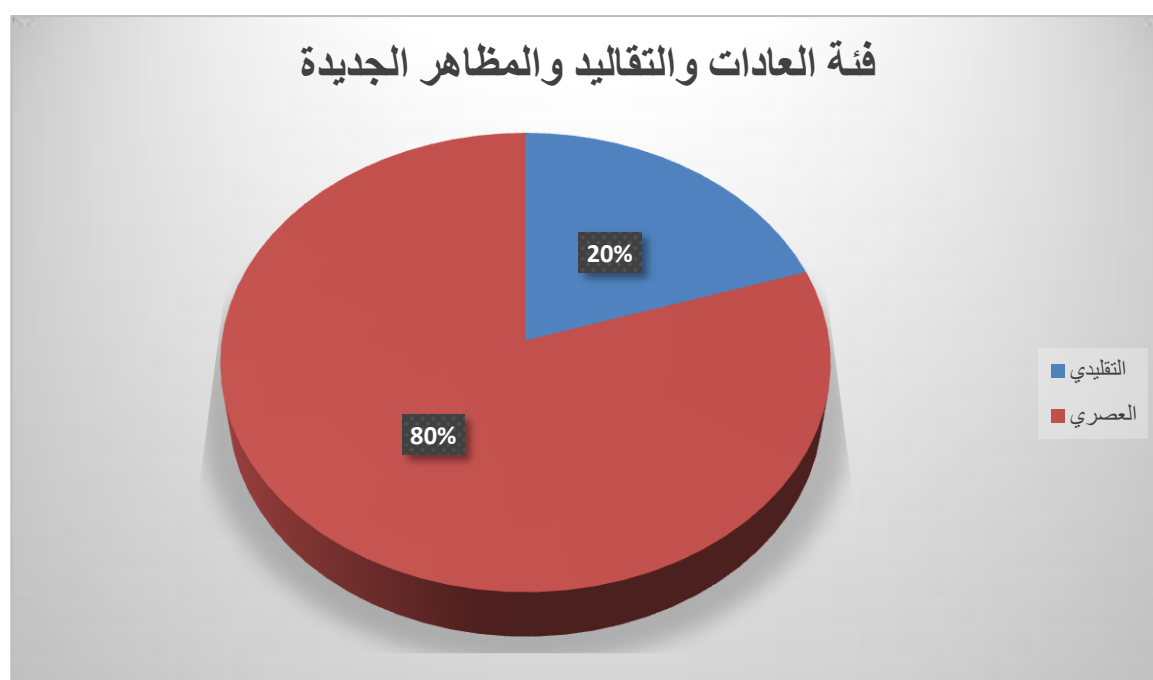
مثل الشكل دائرة نسبية توضح فئة اللغة المستعملة لكل فيديو تم تحليله سنة 2023

نلاحظ ان اللون الأخضر بلغت نسبته 60% والمتمثلة في اللغة المختلطة، بينما اللون الأزرق بلغت نسبته 25% وتمثلت في اللغة العربية الفصحى، وحازت نسبة اللغة الدارجة على 15% بتبين لنا من خلال الجدول أن اللغة المختلطة هي الأكثر استعمالا في هاته الفيديوهات لأنها حازت على النسبة الأكبر ويعود ذلك إلى أنها المسيطرة في المجتمع الجزائري، ولا تقتصر على فئة أو جنس معين (مثقف أو أمي) و يعني أي شخص يمكنه أخذ العبرة من هذه الفيديوهات، و بالنسبة للغة الفصحى و اللغة الدارجة فكلاهما نسبتهما محدودة ويدل ذلك على عدم الاعتماد عليهم كثيرا في طرح فيديوهات تطبيق التيك توك.

الجدول 10: فئة العادات والتقاليد والمظاهر الجديدة

النسبة المئوية	التكرار	الفئة
20	4	التقليدي
80	16	العصري
100	20	المجموع

نستنتج من خلال الجدول ان فيديوهات تطبيق التيك توك التي درسناها تميل بكثرة الى الجانب العصري ذات المظاهر والثقافات الجديدة بنسبة 80 بالمئة، على عكس الجانب التقليدي فهي قليلة بنسبة 20 بالمئة، ويرجع ذلك إلى عصرنة وأصالة العصر الحالي.



الشكل رقم (10): دائرة نسبية تمثل فئة العادات والتقاليد والمظاهر الجديدة

يمثل الشكل دائرة نسبية توضح فئة العادات والتقاليد والمظاهر الجديدة لكل فيديو تم تحليله سنة

2023

نلاحظ أن اللون الأحمر احتل الدائرة إلا ربع وقد بلغت نسبته 80% والمتمثلة في الجانب العصري، أما الربع الأزرق فبلغت نسبته 20% والمتمثلة في الجانب التقليدي.

سيطرة الجانب العصري على الجانب التقليدي في الفيديوهات التي تمت دراستها نظرا لمواكبة التكنولوجيا وعصرنة وقتنا الحالي.

الاستنتاجات العامة:

- 1 من خلال تحليلنا لعينة من فيديوهات التيك توك استنتجنا تعريف يخص صناعة المحتوى وتحقيق الذات: هو تقديم كل ما يخص المجتمع في أي مجال عبر فيديوهات في تطبيق إلكتروني (التيكتوك)، وصناع المحتوى يملكون ميزة الإقناع والتأثير وتوصيل الرسالة بشكل واضح وبسيط، ولبيان مكانتهم في المحيط وهذا راجع إلى تحقيق مبتغاهم وزيادة توسع شهرتهم سواء كان مجاني أو بالمقابل.
- 2 نستنتج أن الفيديوهات على التيك توك الخاصة بالمبشرين قيد الدراسات اعتمدوا بشكل كبير على حركة الجسد واستخدام اللغة المختلطة لتوصيل رسالتهم وشرحها بطريقة توصل الفكرة لعقل المتابع وتقنعه وتبعده عن الشك.
- 3 كما لاحظنا أن لولا مؤشرات القيم الإيجابية التي برزت بمستوى ملحوظ في تحليلنا لما وصلت هاته العينة من الفيديوهات إلى الكم الهائل من المشاهدات والتعليق والإعجابات التي تلقوها.
- 4 للإشباع التي تم تحقيقها من خلال مؤشرات الموضوع والقيم الإيجابية المدروسة للفيديو المعنون برمضان كريم لسارة بلحاج 98 تتمثل في:

- تشجيع المسلمين على القيام بالطاعات في رمضان وتتبع العبادات.

- النهي عن القيام بالشبهات وطي كل أشكال الحرام.

- زيادة وربح متابعين وعدد المشاهدات للمحتوى.

المحتوى 1:

حضارات المستمعين الاكارم طائفة شهر رمضان الكريم قد وصلت هذه الرحلة تصل في السنة مرة قائدتها القران الكريم ورقم الرحلة 1444 هـ مسافة الرحلة من 29 يوم الى 30 يوما ومدة الطيران من 14 الى 15 ساعة في اليوم الرجاء من المسافرين ربط حزام الأيمان و التقوى والرجاء من المسافرين الصدقة وتفقد المحتاجين في الرحلة والحفاظ على الصلاة.....تنويههم مهم الرجاء من المسافرين طي كل اشكال الشبهات و الحرام وتجنبنا للمطبات اثناء الرحلة و التزام العبادات و الاعمال الصالحة و مع أروع رحلة في العمر كل عام و انتم بألف خير.

موسيقى: يا نور الهلال اقبل تعال فالشوق طال.

المحتوى 2:

هاته هي 7 مراحل لمن يريد فتح مشروع وهو مبتدأ ولا يعرف

BUSINESS MANAGER 1

-كيف تقوم بفتحه اذهب الى يوتيوب.

-اكتب كيفية فتح BUSINESS MANAGER

تجد الفيديوهات كثيرا

2-تعلم اساسيات

FB ADS

نفس الشيء تذهب الى يوتيوب لتفهم الأساسيات

- 3- تبحث عن منتج يكون مطلوب في السوق هنا نستطيع استخدام الأدوات التي تحدثنا عليها في فيديو سابق لتسهيل عملية البحث.
- 4-فتح متجر الكتروني خاص بك حتى وان كنت في بداياتك من المستحسن فتح متجر الكتروني خاص بك حتى ولو كان عندك منتج واحد.
- 5-البحث عن شركة التوصيل تكون ممتازة من ناحية العمل والتمن ونسبة الارجاع تكون منخفضة 20 25 بالمئة.
- 6 - عرض منتجك بفيديو.
- 7-اطلاق حملة إعلانية و حل النتائج.

المحتوى 3 :

انتبه صديقي عندما نضع الهاتف في وضع الشحن "شكرا يا زعيم " تقول لك ماتشاء من الكلام وعندما تنزع واصل الشحن تقول لك لماذا فصلت كيف نطبق الطريقة في هاتف الاندرويد طريقة جد بسيطة اذهب مباشرة لتحميل تطبيق macrodroid .

ادخل يا صديقي وأنقر على سهم التعدي في الأسفل تخطاهم جميعا après

اختار الخيار هذا الذي فيه علامة + اختار الخيار الاول اذهب أين مكتوب / alimentation batterie

وبعدها اختر concter

وعندما تحب وصل الشاحن نختر alimentation branchée

أو عند فصله نختر alimentation débranchée نجرب عند وصل الشاحن اضغط ok

اضغط ok واذهب عند البطاقة الزرقاء نضغط على ajouter

واختر الخيار الأول واذهب أين توجد . Texte par synthèse vocale

اذهب مكان الاسم سمها كما تشاء مثل: كما فعلنا شكرا " شكرا" يازعيم" واذهب إلباختيار اللغة العربية من بعدها اضغط على زر التجربة (شكرا يا زعيم) اضغط ok .

وبعدها اكتب أي شيء مثال حرف "س" فقط من اجل الاحتفاظ بملفنا اضغط تسجيل ونغلق الهاتفونفصل الشاحن ثم نوصله " شكرا يا زعيم."

المحتوى 4:

تعلم أن هناك اكبر وأقدم مدينة حصرية في العالم موجودة هنا في الجزائر هذه المدينة المدعوة بالمدينة اللغز أو مدينة الجن أو المدينة التي اذا دخلتها لن تخرج منها والتي اسمها مدينة سيفار انا شخصا عندما رأيته كنت مندهش ليس لأنني رأيت جنا أو دخلتها ولم اخرج لأنني كما ترون انا هنا اصنع في هذا الفيديو وإنما كنت مندهش لأجل شيئين الشيء الاول هو عظمة الخالق الذي صور لنا كل تلك المناظر الجميلة والصخور والصحراء والتي عندما تبقى تتأمل فيهم ستأخذ نفسك والشيء الثاني هو الرسومات والنقوش الحجرية التي تاريخها يعود لأكثر من 15 ألف عام هذه الرسومات تجدها بأشكال غريبة ومنها التي تمثل التكنولوجيا الموجودة حاليا ومن هذه الرسومات هناك حتى إشكال تشبه المخلوقات الفضائية التي نراهم في الأفلام وهذا الأمر يدعك تفكر كيف كان يعيش الإنسان في ذلك الوقت وفي ماذا كان يفكر عند رسمها لكن الحاجة التي اريد معرفتها هي.

المحتوى 5 :

الرهبان أسطورة جزائرية تحكي عن رجل عجوز من الجن عملاق الحجم يسكن الجبال ويرتدي ملابس تقليدية وتسمى بالقشابية ويغطي رأسه بقلونسوة وأرجله مثلأرجل الماعز ويفاجئ اي حطاب أو راعي في المناطق الجبلية ويعطيه اختباروهو أن يركب على أكتافه فإذا نجح الشخص في

ذلك الاختبار سيجد كنزا عند عودته إلى البيت وإذا فشل فيه فيظل الرهبان يصرعه مثل الجن حتى يعود الى بيته.

المحتوى 6 :

اخواني أخواتي السلام عليكم ورحمة الله تعالى وبركاته

معاكم الدكتور من عنابة الجزائر

اليوم 16 فيفري 2023

ربي سبحانه خلق الانسان ووضع فيه صفات من بين هاته الصفات الخوف القلق الفرح الحزن مشاعر ولكن هاته المشاعر الفطرة تقول ان الانسان لابد من السلام النفسي اهذا الانسان يعيش وهو سعيد وفرح في حالة واحدة إذا كان مرتبط بالله سبحانه وتعالى اذا خرج عند سنن الكون وفك الارتباط لله سبحانه هنا يأتيه الخوف والقلق والحزن والكآبة الى غيره هناك قاعدة لابد من وضعها في طريقكم الانسان في حياته معرض الى عدة حوادث وامور تغير مزاجه وشعوره

ممکن يأتي مرض يخيفه ويقلقه

ممکن يأتي مشكل في العمل يقلقه

او حالة نرفزة من شخص يغضبه

او وفاة تحزنه.....

هذا الامر كله طبيعي لأن الله سبحانه وتعالى وضع فينا المشاعر لتتفاعل مع اي حدث يأتي

أين المشكل

المشكل عندما تكون هاته المشاعر مستمرة في الزمن هنا تصبح مرض ولا تعود فطرة او سلوك غريزي او حاجة طبيعية في جسم الانسان تصبح مرض وهذه هيا التي نسميها الأمراض النفسية

يعنى عندما يخاف الشخص من مشكل معين لفترة وجيزة هذا يعتبر طبيعى

اما إذا خاف لوقت مستمر وطويل شهور وسنوات هنا يصبح مرض

المحتوى 7:

اد مازلتم تكسرون صيامكم بالبن والتمر وتعتقدون بانها سنة نبوية تابعو الفيديو للأخير... بماذا نكسر الصيام... معكم دكتورة مال درويش طبيبة مختصة في التغذية ومع مخابر frater rares سوف نرافقكم طويلة شهر لتقديم نصائح لرمضان أكثر صحة... جرعة توعية ... بعد يوم طويل من الصيام المعدة تكون فارغة وتحتوي فقط على الإفرازات المعدية الحامضية Le suc gastrique

عند تناولنا للحليب أو اللبن على معدة فارغة وبما أنه يحتوي على بروتين الكازينين سكر اللاكتوز وهذا اثنان يتم هضمهما على مستوى المعدة هذا الأمر سيحفزهم على انتاج افرازات معدية حامضية اكثر والذي سوف يسبب لنا مشاكل الهضم بعد ذلك من الام حرقا المعدة غازات عسر الهضم ... جرعة توعية... افضل طريقة لكسر الصيام هي تناول كأس ماء مع اثنين الي ثلاث تمرات وهي فعلا الطريقة النبوية والتي سوف تنشط الجهاز الهضمي لاستقبال وجبة الإفطار وانتم قولوا لي بماذا تكسرون صيامكم نلتقي في فيديو مقبل صبا فطوركم انتبهو على صحتكم سلام ... جرعة توعية .

المحتوى 8 :

L'équipe

اليوم سأحدث لكم على مابين أفضل المرطبات و

LE PRIX

بسعر زهيد وهذا إشهار كما تعلمون يلزمنا اكتشاف

DES PRODUITS APETIT PRIX

جيدين

PARCE QUE

ليسوا جميع الناس يستطيعون شراء

DES CREMES HUDRATONTE

ألفين وثلاث مئة و

Crème hydratante

التي سوف أحدث عندها اليوم

DIADERMINE

تحدثت عنها من قبل لكن هذه المرة اشتريتها لأختي الصغيرة لكي تجربها وتعطيني رأيها أعجبتها

كثيرا وشكرتها لي والشيء الجيد فيها أنها

DISPONIBLE

الجانب التطبيقي

تجدونها في جميع المحلات وتجدون اثنان واحدة خضراء للبشرة العادية المختلطة والوردية للبشرة الحساسة والجافة يعني ترطب وتعتبر حماية يومية ويعني نطبقها صباحا عادي

700دينار جزائري

تجدونها بسعر منخفض أكثر أو مرتفع قليلا من دواعي سروري تتركون لي جميع آرائكم

DE COMMENTER

لكي تستفاد الناس وأنا نستفاد معكم وقولوا لي ما رأيكم لو استمر بجلب

DE PRODUIT

مثل هذه أعطيهم لأختي للتجربة وأتحدث لكم عنها ادعوا لنا بدعوة خير

LES QUIPES.

المحتوى 9:

قمتي بصبغ شعرك بالحناء او بصبغة كيميائية وذهبتني الى الصالون لمعالجة الامر وقالت لك ان شعرك معرض للحرق يلزمه القص لا داعي لكل هذا اتيتك بفكرة تغنيك عن كل قلق ونزع كل الألوان المزعجة طبيعيا وبدون صالون.

تحضري قطعة صابون تقومي بصحن ماء وخذي كمية على حسب طول شعرك.

تحظري كمية من الشب الغير المعطر.

10 اخلطي المكونات واضيفي الماء واتركيهم مدة زمنية ثم ضعي الخليط على شعرك لمدة دقائق. ثم اخلطي شعرك جدا وفي كل مرة اخلطي القليل من الشب في الأخير عند الغسل

وهاته الطريقة واطبي عليها كلما تستحمين لمدة شهر وعندما يرجع اللون الطبيعي لشعرك تستطيعين استخدامها بلّي صباغة.

المحتوى 10:

يوجد عدة أبواب لكن مثل هذا الباب الذي يوجد خلفي ليس مثل الأبواب التي نعرفها وهران قديما كانت تملك أربعة مداخل أربع أبواب يدخلون منها هذا واحد اسمه باب كناستيل والباب الثاني اسمه باب تلمسان للناس التي تأتي من مدينة تلمسان والباب الثالث اسمه باب سانتون في اتجاه سانتا كروز والباب الرابع باب اسبانيول لما يأتيهم شخص يقولون له أي الأبواب نلتقي الأول أو الثالث أو الرابع ترون هذه الحجارة كم هي قديمة أتعلمون بماذا ذكرني لقد ذكرني بأحد فيديوهاتني في استونيا في مدينتنا القديمة وأبوابها مثل أبوابها.

المحتوى 11:

التي تعتقد نفسها "شاكيرا " تأتي تقول لك أنت لست mon niveau

أقول لها لديك الحق كم يلزمني لنزول من درجة للحاق بك أو أنت كم يلزمك لكي تصعدي إلي

المحتوى 12:

الفكرة في بداية الأمر رأيته في وسائل التواصل الاجتماعي و أردت تجربتها وسألت حول موضوعها ووصلت إلى مزارعين كبار وسألتهم وتعلمت منهم وجربت أربعة أكياس ونجحوا وبعد ذلك جربت 150 كيس وأعطوا نتائج جد مبهرة والان أزرع 310 كيس كل كيس ينتج من 2.5 إلى 3.5 كيلوغرام إذ وجدت مكان لأنتجت أكثر وبعد مرور فترة على مدة الحضانة ونبتت الرؤوس الثمرية ونختار رؤوس ثمرية جيدة ونجلب أداة حادة ونقطع الكيس إلى ثقاب بهذه الطريقة يفسد الإنتاج يلزمننا عدم الاقتراب منها نختار الرؤوس الثمرية الجيدة والكبيرة بهذا النظام مثل: بخاخات وبلاطو نقدر نتحكموا في الرطوبة نعدلها كما نشاء عن طريق الخ نزيد من

الربوطة إن شاء الله مع الدعم نكبر حجم المشروع وننتج كمية أكثر وننقص من كمية الإستيراد لهذه المادة لأنه الأفضل أن نأكل من إنتاجنا وبهذا موضع قوة للجزائر .

المحتوى 13:

وجبة تضخيم نأكلها après le sport. donc الكربوهيدرات اخترت الأرز مغلي في الماء
و protéine اخترت + 01 escalopes.

le tomate في الألياف

والزيتون مصدر زيوت صحية وجبة كاملة متكاملة.

المحتوى 14:

لكي تلتقط صور احترافية بالهاتف أولا قبل التصوير يجب مسح الكاميرا جيدا، ثانيا في تطبيق الكاميرا نضع الكاميرا أعلى جودة ممكنة، ثالثا تجنب مسك الهاتف بشكل مائل فعند التصوير نمسكه بشكل عمودي

Portrait

أو بشكل أفقي

landscape

نقوم بترتيب عناصر في الصورة وإضافة عناصر أمام الكاميرا لخلق عمق الصورة لا تصور بالزاوية الاعتيادية مملة فحرب زوايا أخرى مثل الزاوية المنخفضة

Low angle

أو الزاوية العلوية

المحتوى 15:

عندما نقول جامع كتشاوة نقول ريحة البلاد نقول القصبة نقول الجزائر القديمة ولكن هل تعرفون ماهي قصة هذا الجامع ، هو واحد من أشهر المساجد التاريخية في البلاد تم بناؤه عام 1520 في القصبة التي كانت معروفة بالمدينة القديمة على يد أحد أكبر قادة الأساطيل العثمانية خير الدين بربروس في عام 1794 فعل الداوي حسين تعديلات كبيرة و أعاد جامع كتشاوة من أهم المساجد في الجزائر ولكن مع دخول الاستعمار الفرنسي عام 1830 ، فرنسا نفت بوعودها التي من بينها عدم طمس معالم الديانة الجزائرية، وفي 18 ديسمبر 1832 فرنسا فعلت جريمة كبيرة في حق مسجد كتشاوة والجزائريين ومن بين أولى القرارات التي اتخذها الحاكم العسكري الفرنسي " الدوق دو روفيغو " تحويل المسجد إلى كنيسة للتبشير بالمسيحية في الجزائر وحرقوا الاف المصاحف والكتب والمخطوطات ، وخرج بعدها إمام المسجد و طلب من سكان المنطقة أن ينقذوا كتشاوة، وفعلا ذهبوا من كل مكان من الجزائر العاصمة، واعتصموا داخل الجامع وحسب المؤرخين الجزائريين فرنسا قتلت ما لا يقل عن 5 الاف شهيد تم قتلهم بشاعة بسبب دفاعهم عن كتشاوة وبعد أسبوع من تنظيف المكان ونقل جثث الموتى، أقاموا صلاة القديس بداخل المسجد وقاموا بتهديمه عام 1844 ، وأنشؤا في مكانه الكنيسة المسيحية وبعد 130 سنة في نفس المكان الذي وقف فيه الدوق دو روفيغو أين اتخذ قرار تحويل المسجد إلى كنيسة وقف العلامة البشير الإبراهيمي وخطب الجزائريين الذين جاءوا بالآلاف لكي يحضروا أول صلاة جمعة فيه بعد استقلال الجزائر .

المحتوى 16:

السلام عليكم ورحمة الله تعالى وبركاته

احبائي المتابعين هذا الفيديو سيكون مركز بالمعلومات ركزوا معي

إذا الجريدة المختصة في الامور العالمية فورين بوليسي الأمريكية اخرجت مقال حول الجزائر

قالت في مضمونه ان الجزائر في الفترة الحالية تستعرض في عضلاتها وتستغل الفرصة لكونها

اول ممول للغاز لأوروبا في الفترة الحالية في ظل شح الغاز بسبب حرب أوكرانيا

للتموقع دبلوماسيا ونفطيا في العالم

بالرغم من تهديدات الكونغرس وعضائه واللهجة القوية التي وجهوها الى الجزائر الا انها لا تبالي

وقالو أخافتنا بالانضمام الي مجموعة بركس على حسب ماتقول الجريدة ان الجزائر طلبت

الانضمام الى مجموعة بركس وبما ان الصين هيا الممون الاول للجزائر في إفريقيا وروسيا تبيع

80% من الاسلحة للجزائر فهيا متقوية بهم هذا ماجلعههم يوافقون على انضمامها حتى أنها كانت

سبب لدول أخرى مثل السعودية ومصر الذين عبروا لرغبتهم في الانضمام الى البركسومن هذا

نقول إذا الجزائر لم تستغل الفرصة الآن متى تستغل وتتاح لها فرصه كهذه

رئيس إقليم فالنسيا توجه الى المفوضية الاوروبية ينوح ويبكي ان اقليم فالنسيا وكتالونيا ايضا

برشلونة انهم يعاون كثيرا بسبب الجزائر التي قطعت معاهدة التجارة هذا ما أدخلهم في وضع

صعب هذا ما جعله يطلب تدخل السلطات لعليا لتجنب خسائر كبيرة وبعد فشل سانشاز بالضغط

على الجزائر

قال رئيس المفوضية الأوروبية انه سيقوم بزيارة للجزائر للوقوف على طرف حل للمعاهدات التي

بين الاتحاد الأوروبي والجزائر

الجزائر قامت بحظر بالمنتجات الاوربية وقالت عندنا تقفون على تطبيق مضمون الوثيقة وسياسة

النند بالنند.

..انطق هذه الكلمة

Breakfast بريك فاست ... غلط النطق الصحيح بركفست تعال معايا نجزئها الى جزئين هذا الجزء توقف وردد معايا برك ممتاز هذا الجزء فست كلمة واحدة بركفست مرة أخرى بركفست ممتاز ولكن في ملاحظة هذه اصلا عبارة عن كلمتين نطقها غير الكلمة الواحدة هدي المتحدة بركفست هذه الكلمة Break بريكfastفست Break يكسرfastيفصوم

المحتوى 18:

تصدقوني لو قلت أن هذه التحلية لم استعمل فيها ولو حبة شوكولا، تحلية شوكولا بدون شوكولا هذه لكم جميعا، لو كنت عروس جديدة أو لست عروس جديدة هذه يجب كلكم تجربوها وتكثرون منها في رمضان، لا تنسوا متابعة أختكم " سارة بلقاسم " وترك تعليق وإعجاب وتابعوا معي

La recette

في إناء نضع 3 كؤوس حليب وملعقتين فلان و 3 ملاعق نشاء والسر هو حبة بيض تعطيها ذوق رائع، والذي لا يملك عادي لا يستعمله، ضعيه فوق النار واستمري في الخلط حتى يعقد الخليط وبعدها أحضروا طبق الطهي ضعيفا فيه وغطيها بورق الشفاف واتركوها تبرد جيدا وأحضروا أي نوعية من البسكويت تكون محشية لكيلا نستعمل الزبدة، إذ لم تكن محشية أضيفوا لها الزبدة وضعوها كطبقة أولى في كأس التقديم، وبعدها تبرد الكريمة الأولى أضفت لها كأس غير ممتلئ من Crème chantilly en poudre وظللت أخلطها حتى تماسك قوامها جيدا، قسمتها على ثلاثة أقسام متساوية وأضفت لكل قسم منها علبة دانبت واحدة نوع شوكولا بيضاء وواحدة نوع شوكولا سوداء وواحدة نوع شوكولا بالحليب، هكذا لكي يصبح لدي تدرج في الألوان والذوق بدون وصف، ونضع كل منها في طبق وهذه الوصفة هناك من طلبها مني بشدة وضعوا لها الزينة كما تحبون، إن شاء الله تصنعوها وتتذوقوها وتنال إعجابكم.

المحتوى 19:

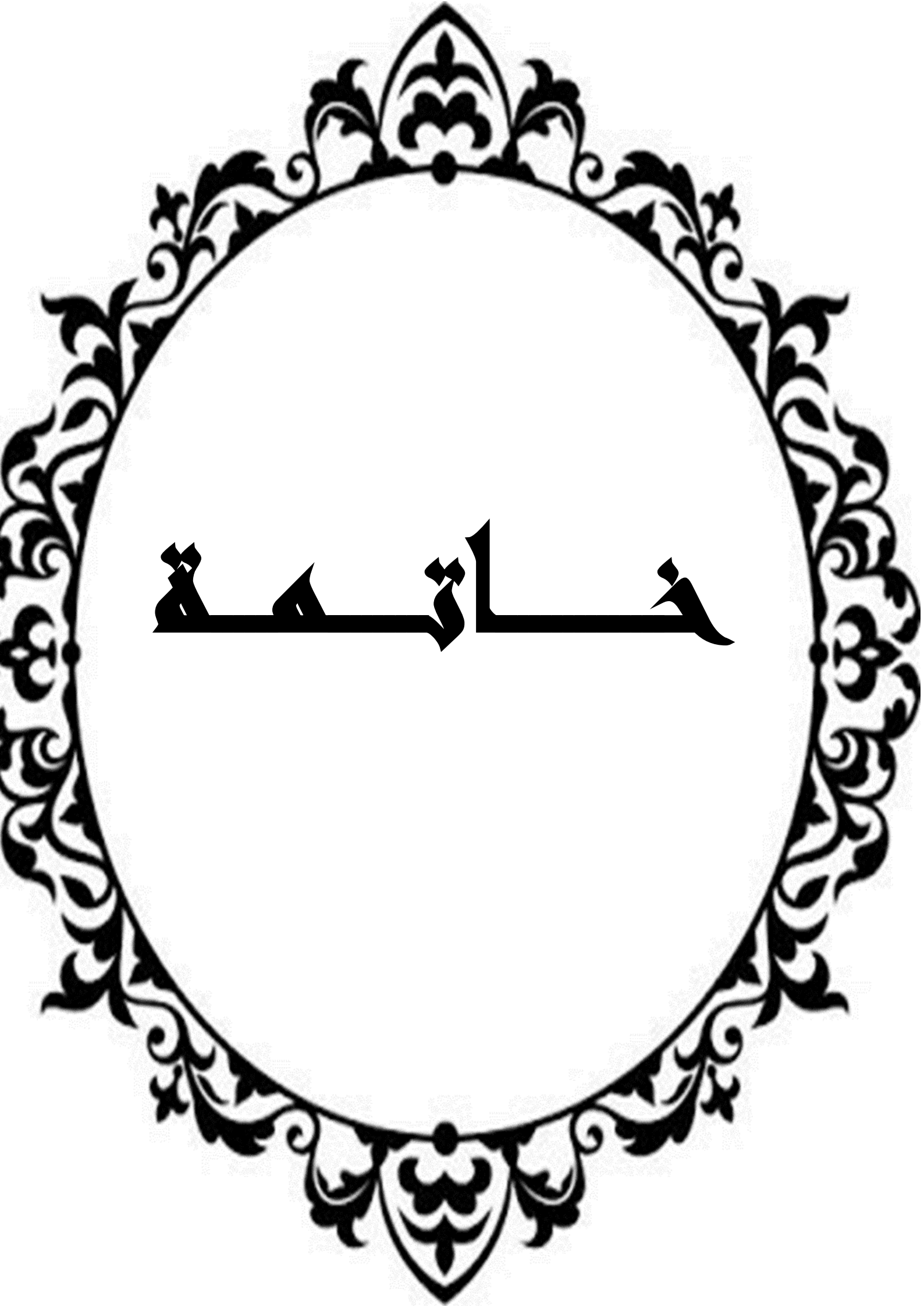
ماما أردت سؤالك، ادرس عندما تنهي دراستك أسأل، أسألك في أمر يخص الدراسة، إبدأ في سؤالك، لماذا الزرافة رقبته طويلة؟

Par ce que

أولادها رفعوا لها رأسها بنتائجهم الممتازة، إذا أمي رقبته جميلة اتركها كما هي.

المحتوى 20 :

أخطر نصاب في الجزائر، مؤخرا ظهر شخص نقدر أن نقول عليه أخطر سارق في الجزائر بسبب التي يستعملها غريبة جدا لا أعلم إذ نصنفها سحر أو تنويم مغناطيسي أي أحياء، المهم هذا السيد يدخل يشتري عادي وبعدما يتكلم مع البائع قليلا ويسلم عليه وينظر في عينيه يصبح الشخص البائع في يديه وماذا يطلب منه يعطيه، هذه الظاهرة انتشرت من قبل في دول عربية أخرى كالمغرب وهذا النصاب انتشر له فيديو من قبل في تيزي وزو، حين ينظر بعد سحره أو تنويمه لصاحب المحل وهو يقدم له الأموال بنفسه، ومؤخرا انتشر له فيديو جديد في العاصمة في برج الكيفان ونفس العملية نرى الطفلة تقدم له كل الأموال داخل المحل، طقوس غريبة يستعملها هذا النصاب تتركك غائب عن وعيك وتنفذ كل ما يطلب منك، حصنوا أنفسكم وانشروا المقطع لكي تعرف الناس جميعا هذا النصاب.

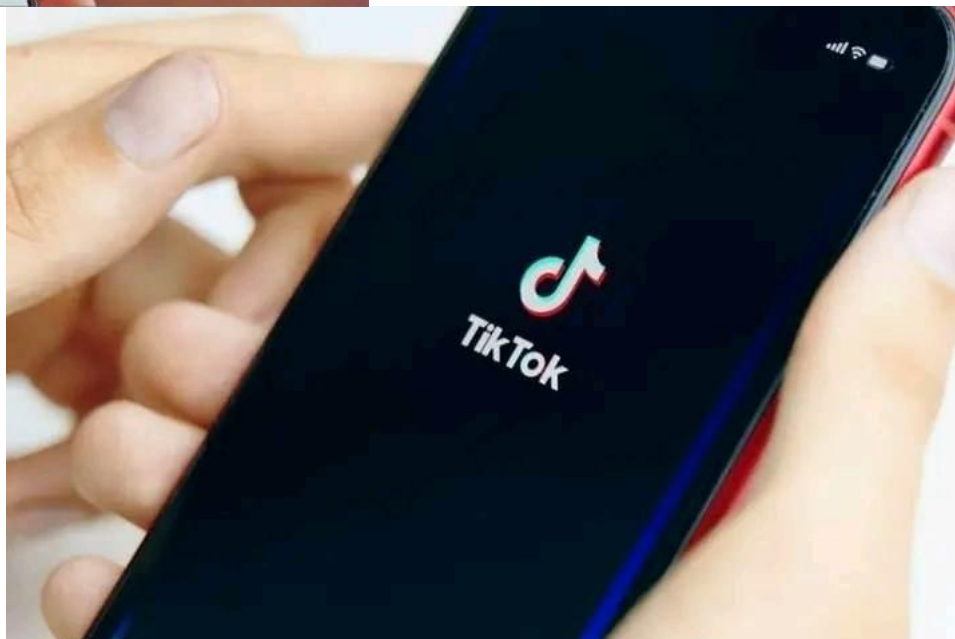


خاتمة

تعرف صناعة المحتوى الرقمي على أنها طريقة يتم من خلالها طرح مشكل أو معالجة موضوع يخص المصلحة العامة، ويمكن أن يكون تابع لأي مجال من المجالات.

وتطبيق التيك توك تلقى نجاح باهر في الأونة الأخيرة، وأصبح من أكثر المواقع مشاهدة لأنه يعتمد على نشر آخر الأخبار مهما كانت مدة فيديوهاتها قصيرة، فقد ساعد على بروز شخصيات لم تكن معروفة وبفضل هذا التطبيق أصبحت مشهورة ولها مكانة في المجتمع وتحقق دخل مادي من خلاله، بحيث ساهم في إشباع رغبات المؤثر وتحقيق ذاته وإظهارها للمشاهد.

الملاحق





قائمة المصادر

والمراجع

قائمة المصادر والمراجع

1/ المراجع:

1. رشا إبراهيم حجازي وآخرون - نظام تعليمي افتراضي مقترح لتنمية مهارات شبكات الحاسب الآلي - مجلة بحوث التربية.
2. رعد حسن الصرن - إدارة الابداع والابتكار - الجامعة الافتراضية السورية.
3. سعد سلمان المشهداني - الصحافة العربية والدولية.
4. شداني سالمة - تأثير صناع المحتوى على الشباب الجزائري عبر مواقع التواصل الاجتماعي - ورقة بحثية مقدمة ضمن الملتقى الدولي: رهان صناعة المحتوى الرقمي وتداعياته على الامن الاجتماعي - 28-02-2023 - جامعة ادرار - الجزائر.
5. ع. عطية، س. زيزاحوا. عطا الله - تأثير صناعة المحتوى على الطلبة عبر وسائط التواصل الاجتماعي - التكامل في البحوث الاجتماعية والرياضية - 2021.
6. مريم محيبي سحميد - مساهمات العاملين وأثرها في تحقيق الذات (دراسة استطلاعية) - كلية الإدارة والاقتصاد - الجامعة المستنصرية.
7. نضال فلاح الضلاعي وآخرون - نظريات الاتصال والاعلام الجماهيري - دار الاصدار العلمي للنشر والتوزيع - ط 1 - 2016.

2/ المجلات:

1. بايوسف مسعودة - الهوية الافتراضية: الخصائص والابعاد دراسة استكشافية على عينة من المشتركين في المجتمعات الافتراضية - مجلة العلوم الإنسانية والاجتماعية.
2. شابونية زهية - وسامعطوم - الشباب ما بين الواقع والمجتمع الافتراضي - مجلة دراسات اقتصادية - العدد 38 - اوت 2019.
3. فاطمة محمد أحمد محمد - المحتوى الرقمي الصحي "المفهوم والإفادة" - مجلة كلية الآداب - الجزء الأول - العدد 51 - جامعة سوهاج - ابريل 2019.
4. مطا عبركات - الواقع الافتراضي: فرصة ومخاطر هو توطوره - العدد 2 - المجلد 22 - مجلة جامعة دمشق - 2006.

قائمة المصادر والمراجع

5. مها محفّتي -

تأثير تعرض الشباب لفيديوهات التيك توك عبر هواتفهم الذكية على ادراكهم للقيم الاجتماعية في المجتمع - المجلد 20 - العدد 3 - كلية الاعلام - مصر - يوليو - سبتمبر 2021.

6. نبيل علي - الثقافة العربية وعصر المعلومات: رؤية لمستقبل الخطاب الثقافي العربي - عالم المعرفة - عدد 265 - 2001.

3/ المذكرات والرسائل الجامعية:

1. توميفضيلة - أثر شبكات التواصل الاجتماعي على تشكيل الهوية الافتراضية

"دراسة ميدانية لتمثيلات عينة من المستخدمين الجزائريين لموقع Face book. خلال الفترة (2015-2014) - أطروحة لنيل شهادة الدكتوراه - علوم في علوم الاعلام والاتصال - كلية علوم الاعلام والاتصال - قسم الاتصال - جامعة الجزائر 3 - 2016. 2015.

2. حمري صارة - علاقة تقدير الذات بالدافعية للإنجاز لدى تلامذة الثانوية - مذكرة تخرج لنيل شهادة الماجستير في علم النفس وعلوم التربية - تخصص الصحة النفسية والتكيف المدرسي - كلية العلوم الاجتماعية - قسم علم النفس وعلوم التربية والارطوفونيا - جامعة وهران - الجزائر.

3. مرموم صهيب عبد الحفيظ وآخرون. تمثيلات الهوية الافتراضية لدى الشباب الجزائري عبر مواقع التواصل الاجتماعي (دراسة ميدانية لعينة من طلبة جامعة ابن خلدون مستخدمي فايسبوك) - مذكرة تخرج ضمن متطلبات الحصول على شهادة الماستر - تخصص: اتصال وعلاقات عامة - كلية العلوم الإنسانية والاجتماعية - جامعة ابن خلدون - تيارت - 2022.

4/ الدراسات الميدانية:

1. م. ش. لبيب - صناعة المحتوى الرقمي والبنية ومقومات تطويرها - منتدى تقنية المعلومات والاتصال الخامس المرافق - معرض اليمن - 2006-Jitcon.

2. وليد رشا زكي - المجتمع الافتراضي: نحو مقارنة للمفهوم - افريل 2009 digital. ahram.org.

قائمة المصادر والمراجع

+ المواقع الأجنبية:

- التسويق عبر المؤثرين : أهمية وفوائد استخدام التسويق عبر المؤثرين-فريق الموقع-متوفر على الرابط <https://www.smarttouch.me>
- مدونة تبيان مجلة وايرد: دليلك لفهم سلوك المؤثرين على مواقع التواصل الاجتماعي-فريق العمل-متوفر على الرابط <https://www.smarttouch.me>
- Blog /hotmart منصة understand /com.tipyan :httpsbehavior تعرف على صانع المحتوى الرقمي أو الكونتكتريبتير ولماذا تعتبر المهنة العصرية في هذا العالم <https://hotmart.com>
- معن البرازي -البحث عن نموذج تواصل الربيع العربي www.academia.edu
- Alexandre :quels types d influenceurs adopter pour sa stratégie , D influence sur Instagram ? Digital.
- <https://ar.m.wikipedia.org>
- <https://m.marefa.org>
- <https://www.reputationvip.com>
- Kolsquar-trouvez vos influenceurs innovation et technologie
- Mathewj Smith-community Building Strategies in online fanzines, journal of popular culture87 vol33,issue2
- Myriam R.Ibid
- S4 types d'influenceurs sur les réseaux sociaux, agorapulse

الملخص

1/ ملخص الدراسة باللغة العربية:

هدف الدراسة إلى معرفة المستوى الذي وصل إليه المؤثرين من خلال فيديوهاتهم في الواقع الرقمي، فتمت صياغة الإشكال الرئيسي كما يلي: كيف ساهمت صناعة المحتوى الرقمي في تحقيق الذات داخل المجتمع الافتراضي؟ "دراسة حالة لتطبيق التيك توك" حيث كان المبتغى من هذه الدراسة التعريف والتعرف بصناعة المحتوى الرقمي والمجتمع الافتراضي والاطلاع على بعض الدراسات و الكتابات حول الموضوع و لكي نعرف كيفية تحقيق الذات من خلال تطبيق التيك توك .واستعنا بالمنهج الوصفي الذي مكننا وسهل علينا رسم خطوات دراستنا الميدانية وربطها بالجانب النظري للوصول في النهاية لتحقيق هدف الدراسة، من خلال تحليل وتفصيل نتائج تطبيقية للخروج باستنتاجات تثبت صحة الفرضيات وبالتالي الإجابة على التساؤل الرئيسي ولتحقيق أهداف الدراسة تم تحليل مضمون 20 فيديو لعينة عشوائية من صناع المحتوى على تطبيق التيك توك، وقد لخصت الدراسة لمجموعة من النتائج نذكر منها:

1/ ذكر كل ما يخص صناعة المحتوى الرقمي وتحقيق الذات في المجتمع الافتراضي.

2/ نستنتج من خلال الفيديوهات على التيك توك الخاصة بالمبشرين الذين هم قيد الدراسات نسب مئوية مثلت الأشكال التعبيرية و اللغة....الخ الأكثر اعتمادا في الفيديوهات . ثم اعتمدنا في هذا المشروع الأكاديمي على نظريتي:

1 التأثير غير المباشر

2 نظرية الاستخدامات والاشباع.

2/ الملخص باللغة الفرنسية:

Résumé de l'étude :

L'étude vise à connaître le niveau atteint par les influenceurs à travers leurs vidéos dans la réalité numérique, donc le problème principal a été formulé comme suit : Comment l'industrie du contenu numérique a-t-elle contribué à la réalisation de soi au sein de la réalité virtuelle ? "Une étude de cas de l'application de Tik Tok", où le but de cette étude était de présenter et d'identifier l'industrie du contenu numérique et la communauté virtuelle, et de passer en revue certaines études et écrits sur le sujet, et de savoir comment se réaliser –réalisation à travers l'application de Tik Tok. Et nous avons utilisé l'approche descriptive qui nous a permis et facilité de tracer les étapes de notre étude de terrain et de la relier (Dans l'aspect théorique, pour finalement atteindre le but de l'étude, en analysant et en détaillant les résultats appliqués pour arriver à des conclusions qui prouvent la validité des hypothèses et ainsi répondre à la question principale, et pour atteindre les objectifs de l'étude, le contenu de 20 vidéos d'un échantillon aléatoire de créateurs de contenu sur l'application Tik Tok ont été analysées, et l'étude a été résumée Pour un groupe de résultats, nous mentionnons :

1. Mentionnez tout ce qui concerne la production de contenu numérique et la réalisation de soi dans la communauté virtuelle.

2. Nous concluons à partir des vidéos sur Tik Tok des répondants en cours d'études, les pourcentages qui représentaient les formes expressives, la langue, etc. qui étaient les plus invoquées dans les vidéos. Puis il s'assombrit). (Dans ce projet académique, nous nous sommes appuyés sur ma théorie 1– L'influence indirecte. 2– La théorie des usages et des gratifications.)

3/الملخص باللغة الانجليزية:

This study aims to discover the level ,which influencers have reached through their videos in technological era. Thus, the principal question was articulated like the following: How did the digital media creation contribute in self–fulfilment within the virtual community? "A case study of TikTok application" The purpose of this study is to define digital content creation and the virtual community, and to review a number of studies on this topic. Also, to know how self–fulfilment is achieved through TikTok application. We relied on the descriptive method which allowed us to easily determine the practical examination steps and relate it with the theoretical part to finally achieve the study's goals, through analysing and detailing the practical results to get conclusions that prove the validity of hypotheses; hence, answering the principle question. In order to accomplish the study's goals, 20 videos' contents of a random sample of content creators on

TikTok application were analysed. The study has reached a number of results, some of these are:

1. Definition of all what is related to digital content creation and self-fulfillment in the virtual community.

2. Knowing, through the participants' videos on TikTok, the most used expressive forms and language. Then, in this academic project, we relied on the two theories:

1. The indirect influence theory.
2. Uses and gratifications theory.

الجمهورية الجزائرية الديمقراطية الشعبية

وزارة التعليم العالي والبحث العلمي



جامعة أحمد دراية. أدرار

كلية العلوم الإنسانية والاجتماعية والعلوم الإسلامية

قسم العلوم الإنسانية

تصريح شرفي خاص بالالتزام بقواعد النزاهة العلمية لإنجاز بحث

المراجع: القرار الوزاري رقم: 933 المؤرخ في: 28 جويلية 2016 المحدد للقواعد المتعلقة بالوقاية من السرقات العلمية ومكافحتها.

أنا الممضي أدناه،

السيد(ة): خولة ميداني

الصفة: طالب، أستاذ باحث، باحث دائم: طالبة

الحامل(ة) لبطاقة التعريف الوطنية رقم: 1100000 18000 86000 6

والصادرة بتاريخ: 2023/04/04 عن: بلدية قفيلي - أدرار

المسجل(ة) بكلية: العلوم الإنسانية والاجتماعية والعلوم الإسلامية قسم: العلوم الإنسانية

المستوى: ثانوية ماستر تخصص: دراسة مطبوعة وإلكترونية

والمكلف(ة) بإنجاز أعمال بحث (مذكرة التخرج، مذكرة ماستر، مذكرة ماجستير، أطروحة دكتوراه)، عنوانها:

دراسة المحتوى الرقمي وتحقق الذات داخل المجتمع الافتراضي
دراسة حالة لتطبيق النكث نول

أصرح بشرفي أنني ألتزم بمراعاة المعايير العلمية والمنهجية ومعايير الأخلاقيات المهنية والنزاهة الأكاديمية المطلوبة في

إنجاز البحث المذكور أعلاه.

التاريخ: 2023/04/04

إمضاء المعني