مجلة دراسات إنسانية واجتماعية (Journal of Social and Human Science Studies) / ج. وهران02
المجلد 11 ع 01، 16 /01/ 2022
ISNN : 2253-0592 EISSN : 2588-199X Prefix: 10.46315

الآثار النفسية والاجتماعية للترفيه الافتراضي لدى عينة من المراهقين الجزائريين: دراسة اثنوجرافية.

The psychological and social effects of virtual entertainmenthave a sample Algerian teenager's Ethnographic study

حيمرسعيدة* Himeur Saida Saida@univ-alger3.dzhimeur.	وسائل الإعلام والمجتمع	كلية الإعلام والاتصال/ University of Algiers 3/ الجزائر
بعزيز إبراهيم Beaziz Ibrahim homebrahim@yahoo.fr	إعلام واتصال	كلية علوم الإعلام والاتصال/ University of Algiers 3/ الجزائر

DOI : 10.46315/1714-011-001-010

الإرسال: 29/ 06/ 2020 **القبول**: 03/ 01/ 2021 **النشر**: 2022/00/16

ملخص: تهدف دراستنا إلى الكشف عن الآثار النفسية والاجتماعية الناتجة عن ممارسة الترفيه افتراضيا فظاهرة الترفيه الافتراضي لها تبعات وأثار تتعدى الفرد إلى الأسرة والمجتمع ككل ولتحقيق أغراض الدراسة استعنا بأداتي الملاحظة المنظمة والمقابلة التي أجريت على عينة قصدية قوامها عشرين مراهقا مع أباءهم واتبعنا المنهج الاثنوجرافي الأنسب لموضوع الدراسة وتأسيسا على ما سبق خلصت هذه الدراسة إلى جملة من النتائج أهمها: تغيير وتطوير السلوك النفسي والاجتماعي للفرد ومحيطه الأسري والاجتماعي وما يصاحبه من تغيير في العلاقات الاجتماعية ،كما رصدت دراستنا دوافع تلبية الحاجة للترفيه افتراضيا والاشباعات المحققة منه والفروقات بينه وبين الترفيه واقعيا .

كلمات مفتاحية: الترفيه الافتراضي؛ مو اقع التواصل الاجتماعي؛ الأثر.

Abstract: Our study aims to detect the psychological and social effects resulting from the exercise of entertainment by default .the phenomenon of virtual entertainment has implications and effects beyond the individual to the family and society as a whole.to achieve the objectives of the study. we used the scientific observation and interviews conducted on an intentional sample of 20adolescents with their parents and followed the descriptive and analytical method best suited to the subject of our study. based on the above this study concluded a the most important of which are changing and developing the psychological and social behavior of the individual and his family and social environment and the attendant change in social relations realistic all.

Keywords :entertainment virtual; social media sites ; effect.

*- المؤلف المرسل: Saida@univ-alger3.dzhimeur

ISNN : 2253-0592 EISSN : 2588-199X Prefix: 10.46315

1-مقدمة:

أدى التطور التكنولوجي المتسارع إلى تغير كبير في حياة الإنسان في مختلف أنحاء العالم، فقد زادت الحاجة بشكل كبير إلى وسائل اتصالية وإعلامية جديدة ومغايرة تهدف إلى تلبية حاجات الإنسان ورغباته المتزايدة كان من نتائجه أن نشأت بيئة اتصال جديدة سميت بالبيئة الافتراضية أو السيبرانية، أو غيرها من التسميات التي تعكس خصوصية هذه البيئة التي بدأت تظهر ملامحها الأولى مع ظهور الإنترنت إذ يعد الأخير ثورة غير مسبوقة في وسائل الإعلام والاتصال من خلال ما أتاحته هذه الثورة من حرية وسرعة عالية ودقة فائقة في مجالات عديدة .

ونتيجة هذا المدى الواسع من الإمكانات الاتصالية للإنترنت ظهرت شبكات التواصل الاجتماعي لتؤكد هذه الثورة في مجال تكنولوجيا الإعلام والاتصال باعتبارها ليست وسيلة للتعبير والتفاعل والتواصل فقط بل وسيلة لقضاء حاجات الفرد المتنوعة ،والحاجات ذات صلة قوية بالدوافع، فكلما ظهر دافع مهد لظهور حاجة مناسبة له وإذا تم إشباع حاجات الإنسان بطريقة سليمة كان العائد إيجابيا يسهم في تكوين وتنشئة الفرد ،أما إذا لم يتحقق الإشباع بشكل سليم في ظل غياب البديل المناسب سعى الإنسان لإشباع حاجاته بأسلوب يؤدى إلى تراكم مشكلات تقود إلى الانحراف والضياع، ولما كانت حاجات الإنسان المادية أسهل تحديدا من حاجاته النفسية والروحية انصرفت جهوده إلى محاولة توفيرها وجمعها وخزنها وكانت أنانية الإنسان سببا في تصارع الأفراد والجماعات الإنسانية في سبيل توفير هذه الحاجات وضمان المزيد منها وكان طبيعيا أن تزيد هذه الصراعات في أسى الإنسان وبؤسه وشقائه .

دراسات كثيرة اهتمت بموضوع الترفيه باستخدام الألعاب الإلكترونية أو مشاهدة القنوات الفضائية والآثار الناتجة عنه، دراستنا تتناول جانب أخر هو الترفيه عبر مواقع التواصل الاجتماعي بحكم أنها مواقع تفاعلية تشاركية منفتحة على ثقافات سائر الشعوب والأمم هنا تزداد المخاوف خاصة على الفئات الهشة كالأطفال والمراهقين، ومنه تهدف هذه الدراسة إلى إبراز الآثار الناتجة عن استخدام هذا النوع من الترفيه المستحدث على ثقافة وهوية مستخدميها.

2.مشكلة الدراسة:

يستخدم الإنسان مواقع التواصل الاجتماعي للبحث عن بعض الإشباعات، مثلا لإشباعات الاجتماعية كالتواصل مع الآخرين وتكوين علاقات اجتماعية ،وإشباعات معرفية كالبحث عن المعلومات ومعرفة الأخبار وكذا إشباعات نفسية كالبحث عن الحب والاحترام وتقدير الذات ومنها الإشباعات الترفيهية ، في هذا السياق فإن المراهق من بين الفئات الأكثر حاجة للترفيه والبحث عن

ISNN : 2253-0592 EISSN : 2588-199X Prefix: 10.46315

المتعة للتخلص من الضغوطات النفسية والاجتماعية وللتخفيف من حدة تبعات هذه المرحلة، يبحث المراهق عن تحقيق إشباعا ته المختلفة عبر مواقع التواصل الاجتماعي إلا أن عملية التعرض لا تمر دون تأثيرات تبعا لخصوصية هذه المرحلة. ومنه وجب توعية طالبي هذا النوع من الترفيه بالانعكاسات المنجرة من وراءه وهذا ما يقودنا لطرح تساؤل رئيس مفاده: ما الآثار النفسية والاجتماعية للترفيه باستخدام مواقع التواصل الاجتماعي على المراهقين الجزائريين؟

2-أهمية الدراسة:

هناك جملة من المحددات، تجعل من دراسة هذا الموضوع أهمية بالغة في الوقت الراهن، نوردها فيما يلي: -تتناول ظاهرة هامة من ظواهر العصر الحديث، ألا وهي استخدام مواقع التواصل الاجتماعي للترفيه والتسلية.

- تناولها لمرحلة مهمة وهي مرحلة المراهقة، التي تتسم بكثير من المشكلات النفسية والاجتماعية.

- إنها دراسة علمية للتعرف على مشكلات المراهقين الناتجة عن استخدام مواقع التواصل الاجتماعي.

- إلقاء الضوء على بعض العوامل المؤثرة على شخصية المراهق.

- التنويه للمخاطر التي قد تنتج عن لعب المراهق في وسط بيئة منفتحة على العالم.

3-أهداف الدراسة: وهناك جملة من الأهداف نطمح للتوصل إليها في إطار المشكلة الخاضعة لمتطلبات البحث وأبرزها:

- الهدف الأساسي هو التعرف على مدى استخدام المراهقون لمواقع التواصل الاجتماعي بحثا عن الترفيه داخل الفضاء الترفيهي الافتراضي.

- البحث عن أسباب إدمان المراهقون على الترفيه عن طريق مواقع التواصل الاجتماعي.

- التوصل إلى مؤشرات علمية تساهم في تحديد واقع الوظيفة الترفيهية للعالم الافتراضي.

- أكثر الدوافع التي تجعل المراهقون يستخدمون مواقع التواصل الاجتماعي للترفيه.

- الكشف عن الآثار النفسية والاجتماعية للترفيه عبر مواقع التواصل الاجتماعي.

4-تساؤلات الدراسة:

1 -ما مدى انتشار ظاهرة الترفيه عبر مواقع التواصل الاجتماعي بين المراهقين الجزائريين؟

2 -ما الأسباب التي تدفعهم للإقبال على مواقع التواصل الاجتماعي من أجل الترفيه؟

3 -ما أكثر أنواع مواقع التواصل الاجتماعي استقطابا لاهتمام المراهق؟

4 -ما حدود التأثير النفسي والاجتماعي لهذا النوع من الترفيه على شخصية المراهق؟

ISNN : 2253-0592 EISSN : 2588-199X Prefix: 10.46315

5-الإطار النظري والمنهجي للدراسة:

5-1-التوجه النظري للدراسة: يكثر استخدام منظور الاستخدام والإشباع في بحوث الميديا الجديدة، فهو أنسب منظوريشرح العلاقة بين استخدام المراهقين لمو اقع التواصل الاجتماع لإشباع حاجتهم للتسلية والترفيه وبين الآثار المترتبة عن هذا الاستخدام على قيم وسلوكيات المراهقين والاثر النفسي الناجم عن الترفيه افتراضيا.

5-2.منهج الدراسة وأدواتها: تندرج دراستنا ضمن البحوث الاتصالية النوعية وهي نوع من البحوث العلمية "التي تفترض وجود حقائق وظواهر اجتماعية يتم بناءها من خلال وجهات النظر للأفراد والجماعات"(سليمان،سليمان،30،201)،استعنا بالمنهج الاثنوجرافي الذي يندرج ضمن المناهج الكيفية ويهتم بدراسة الظاهرة أو الفرد ضمن السياق الموجود فيه ويعد من أكثر المناهج شيوعا للدراسات في العالم الافتراضي ولجمع البيانات استخدمنا أداة الملاحظة من خلال تتبع طبيعة استخدامات المراهقين لمواقع التواصل الاجتماعي للترفيه بالإضافة إلى أداة المقابلة المفتوحة المعمقة.

5-3-مجالات الدراسة:

المجال الزمني للدراسة: تم تطبيق أداة الدراسة على مدار أسبوعين متتالين في الفترة الممتدة من 2020/02/5 إلى 2020/02/20.

المجال المكاني: أجريت الدراسة على عينة من المراهقين في ولاية المسيلة تم اختيارهم بدقة ومن مناطق مختلفة من الولاية ذلك أن بيئة المراهق ترتبط بطبيعة الاستخدام ودرجة التأثر الحاصل من وراءه، وقدر عددهم بعشرين مراهقا وأوليائهم، أجريت المقابلات بواسطة تطبيق المسنجر حسب قواعد المنهج الاثنوجرافي من خلال توجيه جملة من الأسئلة المفتوحة تتعلق بظاهرة الترفيه الافتراضي.

المجال البشري: اخترنا العينة القصدية، فهي أنسب الأنواع لملائمتها أغراض الدراسة والتي أجريت على عينة قوامها عشرين مراهقا مستخدما لمواقع التواصل الاجتماعي بالإضافة إلى أباءهم تمت جميع المقابلات عبر تطبيق المسنجر بغية الحصول على معلومات معمقة حول ممارسة الترفيه افتراضيا والآثار الناتجة عن ذلك.

5-4.مفاهيم ومصطلحات الدراسة:

- **مفهوم 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

ISNN : 2253-0592 EISSN : 2588-199X Prefix: 10.46315

إلكترونية 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، إما أن يشعر بها طرف أخر وأن يقوم البرنامج الالكتروني بالدور.

- **الفرد الافتراضي:** والمقصود هنا بالفرد الافتراضي أو الهوية الافتراضية بأنها هوية متحركة وديناميكية، يكونها الفرد البشري في مجتمع الانترنت(رحومة،25،200)

ويعرف كذلك بأنها مجموع السمات والمواصفات التي يقدمها الفرد الطبيعي للآخرين عبر الانترنت، فتكون عملية الاتصال تتم بين ثلاثة أطراف وليس طرفين وهي: الشخص العادي والهوية الافتراضية والأشخاص الآخرين. (تومي ،بوخبزة،2017 ،541)

-**المجتمع الافتراضي:** ويعني جماعة من البشر تربطهم اهتمامات مشتركة ولا تربطهم بالضرورة حدود جغرافية أو أواصر عرقية أو قبلية أو سياسية أو دينية يتفاعلون عبر وسائل الاتصال وهو مواقع التواصل الاجتماعي الحديثة ويطورون فيما بينهم شروط الانتساب إلى الجماعة وقواعد الدخول والخروج وآليات التعامل والقواعد والأخلاقيات التي ينبغي مراعاتها (الجموسي،2016)، هو مجتمع شبكي يشبه شبكة العنكبوت ويتشابك فيما بينه ويرتبط عبر الشبكة ويتواصل عن بعد عبر نظم تواصل جماعية تحول مع الأيام إلى مسكن للجماعات الافتراضية (السويدي،2013): "وهي تجمعات اجتماعية تشكلت من خلال الإنترنت من أفراد يقطنون في أماكن متفرقة في أنحاء العالم ،يتواصلون مع بعضهم عبر شاشات الكمبيوتر والبريد الإلكتروني ويتبادلون المعارف والهويات ،وتجمع بينهم اهتمامات مشتركة ،ويحدث بينهم ما يحدث في العالم الواقعي أو الفعلي من تفاعلات ولكنها ليست وجها لوجه ،وهي من هذا المنطلق تجمعات مفتوحة لكل من يريد المشاركة في نشاطاتها"(raeingad.h.2003.58)"برز هذا المصطلح من خلال ثورة التواصل الاجتماعي الحديثة التي أحدثتها الإنترنت وشكل هذا النوع من المجتمعات عالما رحبا ومفتوحا عمل على إنهاء العزلة الجغرافية التي كانت تقف عائقا أمام التواصل بين البشر وأوجد بذلك ثقافة جديدة لها قيمها الخاصة وسلوكياتها ومفاهيمها التي بدأت تفرض نفسها على المجتمع الواقعي".(ساري،ح،2006، 134)

6-ظاهرة الترفيه عبر مو اقع التواصل الاجتماعي؟

عرف الإنسان الترفيه في الوقت الذي عرف فيه العمل، ومن هنا نشأت أشكال الفنون في مجتمعات الصيد والزراعة، إذ كان الصيادون في البر والبحر يؤدون أغنيات جماعية تعينهم على

ISNN : 2253-0592 EISSN : 2588-199X Prefix: 10.46315

مشاق العمل بينما كانت مواسم الحصاد تتوج بأشكال متعددة من الترفيه وأولها الرقص والغناء والألعاب اليدوية المختلفة، السباحة وركوب الخيل والعدو ،ثم تطور ذلك إلى المسرح عند اليونان وأشكال مشابهة في المجتمعات الأخرى وتطور الأدب والشعر والفنون وتبادل الزيارات والسمر تعلوها الضحكات والقهقهات، بطرق تقليدية في حياة واقعية ومع أشخاص تربطنا معهم علاقات اجتماعية كانت تسعدنا حقا.

الترفيه يختلف من جيل إلى جيل ومن مكان إلى أخر كما يختلف بناءان على الخلفيات والعادات الاجتماعية عبر مر العصور لكنه يشترك في هدف واحد هو الترويح على النفس والهروب من الضجر والملل أي الحصول على بعض السعادة الوقتية إذن هو غريزة مرتبطة بالإنسان منذ تواجده على الأرض، فيعد حاجة من حاجات الإنسان يرغب في إشباعها بأي طريقة تأتى له، ولا يخفي عن أحد أهمية الترفيه في حياتنا ومنافعه التي تتعدى حدود الإنسان إلى محيطه، فله أثار إيجابية على نفسية طالبه وينعكس على ظروفه الاجتماعية والثقافية وحتى علاقاته الإنسانية والاقتصادية وحياة الإنسان قائمة على مضماري العمل والراحة والاسترخاء فالعلاقة وطيدة بين الراحة والمردود.

تطورت ظاهرة الترفيه باستخدام التكنولوجيا، مرورا بعدة مراحل، ففي وقت كان التلفزيون الوسيلة الأكثر شعبية اتجهنا له كمصدر للترفيه بمشاهدة الأفلام والمسلسلات والرسوم المتحركة والبرامج الترفيهية، وباستخدام المذياع في سماع الأغاني والبرامج والحصص ثم دور السينما وقاعات المسرح، وبظهور شبكة الانترنت جعل ممارسة الترفيه أكثر حيوية وبذلك نتج لنا ترفيه يحاكي الترفيه الواقعي فيمكنك الحصول على كل الألعاب المتاحة في الواقع وبصورة رمزية عنه ضمن العالم الافتراضي.

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 الالكترونية وافتتحت لها صالات مخصصة gammes coffee ثم شهدت نقلة نوعية كبيرة مع ظهور التكنولوجيا الرقمية مما أتاح هذه الألعاب ليس على أجهزة الكمبيوتر فحسب بل عبر شاشة التلفاز وشاشة الهاتف في الجيل الأول والثاني والهاتف الذكي الحالي، ثم بعد ذلك، راحت هذه الألعاب تتطور عبر تطوير التطبيقات وتعددها وحاول بعضها الدمج بين الافتراضي والواقع مثل لعبة بكيمون ولعبة الحوت الأزرق وغيرها من الألعاب .

ISNN : 2253-0592 EISSN : 2588-199X Prefix: 10.46315

شكلت ظاهرة الترفيه أحد أهم إفرازات ظهور الانترنت بوصفها تمثل نوعا جديدا من الوجود «فخاصية الإنترنت الأساسية هي بنية من النهاية –النهاية ،التي يختصرها كلاي شيركي في :الإنترنت هي مجرد مجموعة من الاتفاقات حول كيفية نقل البيانات بين نقطتين"(كولدري،ن،201، 11)منذ ظهور وسائل الإعلام انقسم الواقع إلى وجود حقيقي تمثله تجربة الحياة المعاشة فعليا ووجود رمزي تقيمه وسائل الإعلام عن طريق إمكاناتها التقنية يتسم هذا الوجود الرمزي أيضا بصفة الواقعية لأنه يطابق أو يشابه الوجود الحقيقي لتضيف الانترنت نوعا أخر من الوجود هو الوجود الافتراضي.

7-نتائج الدراسة:

-النتائج المرتبطة بأسباب انتشار ظاهرة الترفيه الافتراضي:

تعتبر مواقع التواصل الاجتماعي الأكثر انتشارا على شبكة الإنترنت، لما تمتلكه من خصائص تميزها عن المواقع الإلكترونية، مما شجع متصفحي الإنترنت من كافة أنحاء العالم على الإقبال المتزايد عليها، في الوقت الذي تراجع فيه الإقبال على المواقع الإلكترونية (العريشي، الدوسري،2015، 20) من خلال إجرائنا لعدة مقابلات عبر موقع الفيسبوك مع مراهقين يستخدمون مواقع التواصل الاجتماعي وسؤالهم عن تجربتهم الترفيهية عبر الفضاء الافتراضي كانت إجاباتهم تقريبا متشابهة يستخدمون شبكة الانترنت من أجل الولوج إلى حساباتهم التواصلية وأغلبهم لديه حساب وأكثر على الفيسبوك، وجميع أفراد العينة يفضلون موقع الفيسبوك في الترتيب الأول وموقع اليوتيوب ثانيا وفي الترتيب الثالث موقع الانستغرام ويعود سبب تفضيلهم لموقع الفيسبوك كونه يوفر بدائل ترفيهية متنوعة وله استخدامات كثيرة: تعليمية، تثقيفية.

وإجابة عن سؤالنا حول أسباب استخدام مواقع التواصل الاجتماعي للترفيه جاءت ردودهم متشابهة تقريبا فكلهم يرجعون تفضيلهم لممارسة الترفيه افتراضيا إلى عدم توفر بدائل ترفيهية في الواقع من مسابح وقاعات للعلب ومساحات التسلية، أما السبب الثاني فهو الفراغ ومن ثم فهم يلجؤون لتمضية الوقت من خلال تصفح حساباتهم التواصلية.

النتائج المتعلقة بأسباب الإقبال على الترفيه الافتراضي:

تتسم وسائل التواصل الاجتماعي بخاصية التفاعلية وتبادل الحوار بين المرسل والمتلقي فمستخدمي المواقع الاجتماعية فاعلين على المواقع يستخدمونها من أجل إشباع حاجاتهم الترفيهية والثقافية... من خلال تصفح المنشورات ولذلك فإن الاستخدام يتمثل في اتجاهين أولهما طريقة التواصل مع الآخرين عبر تطبيقات المحادثة أو من خلال التفاعل المباشر عن طريق

ISNN : 2253-0592 EISSN : 2588-199X Prefix: 10.46315

التعليق والنشر والإعجاب سواء كان ذلك تواصل لفظي أو غير لفظي،ثانيهما من خلال التصفح مباشر عبر المنصات الاجتماعية لتلبية الحاجات مستهدفة كما وينطبق هذا على وجه الخصوص خلال مرحلة الطفولة إلى مرحلة البلوغ، ولا تشمل التلميحات على محتوى التواصل فقط على هذا التحويل تضم أيضا اللغة الجانبية مثل الابتسامات وأيقونات العاطفة أو الأوجه التعبيرية والاختصارات بالإضافة إلى عوامل سياقية مثل مكان التواصل الهجاء والمحاكاة الساخرة السياسية والبرامج الحوارية الترفيهية التعليمية والمعتمدة على المحاكاة الساخرة والبرامج الإخبارية المصطنعة.

إن شغل أوقات الفراغ بصورة ايجابية وبطريقة مخططة يساعد كثيرا في تعديل السلوك لدى المستخدمين،(عوض،2017: 5) ويساعد على تربية الناشئ من جميع جوانبه النفسية والاجتماعية والروحية والسلوكية والعقلية، واستغلال أوقات الفراغ لديهم في الأنشطة المختلفة يحقق ميولهم وذواتهم وتشبع بعض حاجاتهم النفسية كالحاجة للتقدير، والحاجة إلى الحب والحاجة إلى الانتماء واللعب والمرح وتنمية المهارات والهوايات المختلفة ،وصقل المواهب ،تعد الأنشطة الترفيهية المختلفة التي يمارسها مستخدمو مواقع التواصل الاجتماعي سواء كانت أنشطة ثقافية أو اجتماعية أو فنية من الأمور المهمة جدا لتنمية المهارات وصقل المواهب وشحذ الهمم وجلب الراحة وقضاء أوقات مسلية إذا ما مورست بطرقها الصحيحة.

اجمالا يمكن ايعاز أسباب تفضيل المراهقين الترفيه عبر مو اقع التواصل الاجتماعي: للمز ايا العديدة التي تقدمها المو اقع التواصلية نوجزها في الآتي:

أولا-الترفيه العلمي: عن طريق قراءة الكتب والاطلاع على الأبحاث ومشاهدة الفيديوهات العلمية والتعرض لمختلف المواد العلمية والتعليمية بذلك يشبع حاجته الترفيهية ويتزود بالعلوم والمعارف وينمي قدراته الفكرية ويوسع مداركه وفهمه لحقيقة الأمور فيشعر بالرضا والراحة والتوازن النفسي.

ثانيا-الترفيه الثقافي: من خلال التعرف على ثقافات الشعوب والأمم عن طريق مشاهدة الفيديوهات التي تعرض أفلام ومسلسلات تنقل من خلالها ثقافات بلدها أو عن طريق التبادل والانفتاح الثقافي من خلال التواصل الشخصي عن طريق مواقع التواصل الاجتماعية وكذا بمتابعة أراء وأفكار لأشخاص يعبرون من خلالها على هواياتهم الثقافية كل هذا يعد مصدر للتعرف على الأنماط الثقافية المختلفة ويوطد العلاقات الاجتماعية ويخلق التعارف والاندماج في الحياة الاجتماعية.

ISNN : 2253-0592 EISSN : 2588-199X Prefix: 10.46315

ثالثا-الترفيه الاجتماعي: عن طريق الدردشة والتواصل مع الآخرين بالنشر أو التعليق أو المحادثات الخاصة من خلال اللغة أو الرموز التعبيرية المختلفة لغة الإيموجي، توطيد علاقات الاجتماعية وتقدير الذات المساهمة والمشاركة في الحياة الاجتماعية من خلال التعاون.

رابعا-الترفيه التفاعلي: فالفرد يكون هنا نشط يعلق وينشر محتويات ترفيهية ويبدي رؤية في المواضيع الاجتماعية والسياسية بأسلوب خفيف كوميدي وينصح الآخرين فكاهة ويحاول إصلاح الواقع الاجتماعي من خلال عرض أفكاره وآراءه بأسلوب فرح وهذا النوع من الترفيه له مزايا كثيرة فهو ينمي شخصيته.

-النتائج المتعلقة بالمواقع الالكترونية الأكثر استقطابا للمراهق:

تحليل الظاهرة الترفيه عبر موقع الفيسبوك:

يجمع المراهقون المستجوبون على أن موقع الفيسبوك هو الخيار الأمثل لممارسة الترفيه بشكل يحاكي الواقع من خلال الدردشة مع الأصدقاء والتفاعل مع منشوراتهم... بالتالي فموقع الفيسبوك هو وسيلة ترفيهية فردية لدى المراهقين، بالرغم من حداثة سنهم وهنا نلاحظ أنهم يتمتعون بالحرية من طرف الأولياء كما قد يكون مؤشر على غياب الرقابة الأبوية فالسياق العام له تأثير على نوعية المنشورات التي يستخدمها المراهقين نظرا للضبط الاجتماعي الذي سيمارسه ومنه وجب توعية الأولياء على ضرورة رقابة أبنائهم.

إن مدة استخدام الفيسبوك لها أثر بالغ على التركيبة النفسية للمراهقين وحياتهم الاجتماعية خاصة أن أغلبهم له التزامات دراسية ومن هنا نستطيع القول إن المراهقين مدمنون على استخدام الفيسبوك ويظهر ذلك أيضا من عدد ساعات الاستخدام التي فاقت ثلاث ساعات وهذه النتيجة تتطابق مع دراسات كثيرة أجريت على نفس السياق فعلى مؤسسات التنشئة الاجتماعية توعية المستخدمين والأولياء بتنظيم الوقت وتحديده.

ينبغي تنويه إلى أن جهل المستخدمين خاصة من الأطفال بالجوانب القانونية لاستخدام الوسائط الإلكترونية قد يورطهم فيما يسمى بالجريمة الإلكترونية مما يتطلب توعية في هذا الجانب المهم من الثقافة الإلكترونية حتى لا يقع الطفل المستخدم لهذه الوسائط في مخالفات قانونية .(المسيلي،201: 114)،كما يتبين أيضا ضعف واضح في الثقافة الصحية وعدم الالتزام بقواعد الصحة العامة في استخدام الوسائط الإلكترونية، وكذلك إفراط بعض المستخدمين في الوقت إلى الانترنت على سبيل المثال، وهو ما يؤدي بالضرورة إلى متابعة الطفل للكشف المبكر عن المشكلات الصحية والنفسية التي يتعرض له.

ISNN : 2253-0592 EISSN : 2588-199X Prefix: 10.46315

-النتائج المتعلقة بالآثار النفسية والاجتماعية الناجمة عن الترفيه الافتراضي:

وفي هذا السياق خلصت نتائج المقابلة التي أجريناها إلى أن الترفيه عبر موقعي الفيسبوك انعكست سلبا على بعض المراهقين وأن تجربة الترفيه على المنصات الاجتماعية لا تسعدهم فعلا كما توقعوا، بل أن الكثير منهم عبر عن انزعاجه وعدم المتعة حيث قيموا التجربة الترفيهية بالسلبية، زيادة على هذا المقابل فإن شريحة كبيرة من عينة الدراسة صرحت بأن ممارسة الترفيه عبر المنصات الاجتماعية ساهم في تنمية معارفهم العلمية وطورت من مهاراتهم وأكسبتهم المكانة الاجتماعية وتقدير الذات وأضحت متنفسهم الأول واحتوت معاناتهم خاصة أن الكثير من الآباء يجهل ثقافة التعامل مع المراهق وبالتالي راو أن ممارسه الترفيه عن طريق الفيسبوك ممتع ويغنيهم عن طرق الترفيه التقليدية بأن وقتهم هدر وصداقتهم تلاشت لكنهم لا يستطيعون التوقف كما عبروا لنا على أن استخدام مواقع التواصل الاجتماعي أثر سلبا عليهم من خلال على القيام بعض السلوكيات كهدر الوقت وعدم الاهتمام بالدراسة وقطع الرحم وهذه النتيجة خلصت إليها جل الدراسات العربية والأجنبية ،ويعود السبب في ذلك إلى طول فتره الاستخدام -أكثر من ثلاث ساعات- وكثرة التردد على الحسابات التواصلية خلق نوع من العلاقة الوطيدة بين المستخدم ومواقع التواصل الاجتماعي أي بتعبير آخر إدمان وعدم القدرة على الابتعاد وبالتالي المحصلة هي ضياع الوقت على حساب الاهتمام بالدراسة البحث والقيام بالواجبات الدراسية لكثرة المنشورات التي تحث على الترفيه والمتعة بدل المنشورات المفيدة ،والجادة وأيضا لأن التواصل الإلكتروني المجاني بالصوت والصورة والكتابة حل محل التواصل الفعلي وتبادل الزيارات التي يمكن أن تتطلب جهد ومال ووقت أطول وبالتالي الاكتفاء بعبارات التهاني والسؤال عن أحوال الأهل والأقارب من خلال تطبيق الماسنجر أو سكايب أو الفايبر أو حتى تويتر بدل التزاور وصلة الرحم وجه لوجه.

ضياع الوقت، وتضيع الأعمال والدراسة، على حساب التواصل الواقعي مع الأهل والجيران، تفكك علاقاتهم الاجتماعية الواقعية مع الأصدقاء، جمود المشاعر أثر على الصحة وقلة النوم كما عبر اغلبهم على أن الترفيه الافتراضي لا يجلب لهم السعادة المرجوة ،بل بالعكس يكونون أكثر مزاجية ويشعرون بالتوتر كل ما طالت فترة الاستخدام وبالمقابل لم يستطيع وان يتوقفوا عن استخدامهم لمواقع التواصل الاجتماعي كان المرض تجذر بهم وصعب استئصاله.

يساعد استخدام مواقع التواصل الاجتماعي القيام بسلوكيات الاستهتار وتبذير و قلة الوازع الديني ويمكن أن يعود ذلك لأن مواقع التواصل الاجتماعي يتيح للمستخدمين حرية التعبير عن

ISNN : 2253-0592 EISSN : 2588-199X Prefix: 10.46315

الآراء أكثر ما يتيح العالم الحقيقي التخفي وراء هويات افتراضية تؤمن له الضرر الذي قد يلحق به في الحياة الواقعية كما أن هذه المنصات التواصلية تعد متنفس للترويح عن النفس والترفيه الجماعي وبالتالي يطغى على المنشورات طابع التهكم السخرية والتعليق باستهتار من أجل الآخرين ولنيل الإعجاب والتعليق وكلنا من ذلك وأن الإنسان يمل من المنشورات الجادة ويبحث عن ما يخفف به من ضغوط ومشاكل الحياة الواقعية كما أن مواقع التواصل الاجتماعي هي محطة العرض الممتلكات والتفاخر بالمأكولات والملبوسات وحتى ونلحظ في الآونة الأخيرة ظاهره انتهاك الخصوصية ونشر أسرار البيوت من خلال تصوير موائد الطعام والأثاث، التباهي بالملابس والسيارات وهذا ما يشجع الاستهلاك وفهم الحياة المادية ظنا منهم بأن تجلب السعادة ومن نظر لغريزة حب التملك لدى الإنسان وهذا ما وصلت إليه دراسة العنف الرمزي.

كما أن مواقع التواصل الاجتماعي يطغى على محتوياتها الطابع الترفيهي من خلال عرض الأفلام والمسلسلات وإبقائها خيارات للعب والترفيه وكذا غياب الرقابة ساهم في كثرة المنشورات الأخلاقية التي تساهم في البعد عن الدين وقلة الوازع وهنا لا يمكن إغفال دور التنشئة الاجتماعية للفرد وبيئته وثقافته وبالتالي رواد مواقع التواصل الاجتماعي يتفاعلون مع مواقع التواصل الاجتماعي من منطلق خلفياتهم الثقافية وتربيتهم الاجتماعية والضبط الاجتماعي ومن هنا نوجه رسالة إلى الآباء إلى ضرورة تربية أبنائهم بثقافة التعامل مع العالم الافتراضي وضرورة الاستخدام السلمي لها وتوعيتهم بالمخاطر التي تعترضهم.

وتجاوز حدود التأثير إلى سلوكيات عدم الاحترام الأهل والتبذير وعدم الاهتمام بالدراسة فأفراد العينة التي قابلناها يتفقون بدرجة كبيرة على كل السلوكيات السلبية ومنه نستنتج أن كلما كان مستوى التعليم المستخدم عالي كلما زاد إدراكهم بمخاطر استخدام مواقع التواصل الاجتماعي على السلوكيات غير السوية فحين أن الأقل مستوى تعليمي يفتقر للقدرات العقلية.

ونظرا لأن مواقع التواصل الاجتماعي تشجع الناس على مشاركة قدر كبير من المعلومات الاجتماعية، فإنها تطرح على السطح قضايا عديدة تحيط بخصوصية البيانات، إن الناس لا يتعين عليهم مراقبة المعلومات التي يمنحونها تحت وعي – وبشكل مباشر للآخرين فحسب-وإنما أيضا المعلومات التي نشرها الناس عنهم، على سبيل المثال يتيح موقعا فليكر وفيسبوك تسمية الصور بأسماء الأشخاص الذين يظهرون فيها على الفيسبوك.

إن أشكال التواصل العامة والخاصة للمراهق، التي غالبا ما تدرج الرغبة في فعل الأشياء بصورة مغايرة عن جيل أبائهم وابتكار وسائل جديدة للتعبير عن أنفسهم وهويتهم، يجعل من سنوات

ISNN : 2253-0592 EISSN : 2588-199X Prefix: 10.46315

المراهقة موقعا فعالا لمخاوف البالغين بصدد الاختلاف والتخريب، وينطبق هذا على وجه الخصوص حينما يتعلق الأمر باستخدامات المراهقين أو اليافعين للإنترنت (هارتلي وآخ ،2018،222).

فمواقع التواصل الاجتماعي لها مزايا كثيرة واستخدامات متنوعة ،وبالمقابل نلاحظ بأن الانفتاح الثقافي له انعكاسات كثيرة خاصة أن من أهداف العولمة الثقافية إنتاج الإنسان المادي الحيواني و القضاء على الجانب الروحي والنفسي والفكري وهذا بإعادة صياغة الإنسان من جديد وتغيير مفاهيمه الفكرية بحيث تأسس لثقافة معولمة على حب الذات والفرد والولاء الفكر المادي و التبعية الثقافة المادية الغربية وهذا ما نلاحظه حيث أن الكثير من المفاهيم أضحى لها معنى آخر في عصرنا كمفهوم الحياء الذي صار يعني الخوف وقلة الشجاعة ومفهوم العفة الذي صار يتعني تخلف وهنا شهد عليه الواقع حيث كثرت علاقات العاطفية بين الذكور والإناث في الواقع و عبر مواقع التواصل الاجتماعي، وهذا ما توصلنا إليه من خلال إجابات المبحوثين الذين رغم صغر سنهم إلى أن جلهم له أصدقاء من الجنسين ويتواصلون عبر تطبيق الماسنجر دون علم أبائهم.

يطغى على المنشورات عبر المنصات الاجتماعية المختلفة طابع السخرية والاستهزاء واللامبالاة حتى يتطبع المستخدم على أن كل أقواله وأفعالهم طبيعية ويستهان ببعض القيم وتهون المبادئ التي طالما كنا نقدسها ولا نتجاوزها ،كما أن الدردشة هي الطريقة الترفيهية المثلى لدى المراهقين على اختلاف أعمارهم ومنه فإن أغلب المراهقين يتسلون عن طريق المحادثات مع الأهل والأصدقاء وإرسال الصور وحتى الفيديوهات المباشرة ومنه فإنها تعزز الترابط بين الأرحام ،تواصل افتراضي على حساب تبادل الزيارات الفعلية ،يعتقد المبحوثين بأن الترفيه الافتراضي يؤدي إلى تجاوز قلة الوازع الديني كون أن مواقع التواصل الاجتماعي توفر للمستخدمين التزود بمختلف تعاليم الدين ،فتكثر الصفحات والمجموعات الخاصة بنشر المحتوى الديني وتعليمه بالإضافة إلى أنها تؤدي إلى ضياع الوقت فالاستخدام المتواصل لمواقع التواصل الاجتماعي لمدة تفوق ثلاث ساعات يوميا وعدم تخصيص فترة محددة للاستخدام يعمل على الاستغراق في الاستخدام وعدم الشعور بالوقت .

يرى المبحوثين أنها تؤدي إلى عدم الاهتمام بالدراسة فتمضية الوقت لمدة ساعات يوميا يؤدي إلى الشعور بالتعب ويؤثر على الصحة النفسية والجسدية للمستخدم وبالتالي ينعكس على مستواهم الدراسي ، تؤدي إلى الإسراف والتبذير فمواقع التواصل الاجتماعي تعمل على نشر ثقافة الاستهلاك وحب التملك وصرف المال في المشتريات الغير أساسية .تعمل على عدم احترام الأهل

ISNN : 2253-0592 EISSN : 2588-199X Prefix: 10.46315

عامة مواقع التواصل الاجتماعي انعكست سلبا على المنظومة الأخلاقية والاجتماعية للمجتمعات العربية المسلمة ومع نشر ثقافة العولمة والانفتاح الثقافي غابت الكثير من المبادئ والقيم منها طاعة الوالدين وتوقيرهم واحترام الكبير.

8.خاتمة وتوصيات:

إن البحث عن المتعة والترويح عن النفس عبر وسائل التواصل الاجتماعي ينبغي أن يتم بضوابط وحدود، ولتكن الحدود مالم يلحق ضررا بك أو بغيرك كما إن على طالب الترفيه أن يكون على وعي بطرق الترفيه السليمة ضمن البيئة الرقمية كي يبقى في مأمن من المخاطر المحتملة المنجرة عن الممارسة افتراضياوأهم ما نوصي به:

- توعيه الآباء بالمخاطر الناتجة عن استخدام مواقع التواصل الاجتماعي وخصوصا أنه تبين أن أهم أسباب استخدامها هو الفراغ وبالتالي محاولة شغل أوقاتهم بأمور مفيدة لهم.

-إعادة تفعيل الرقابة الأبوية على استخدام الأبناء لمواقع التواصل الاجتماعي حيث ثبت أن معظمهم يبحث عن التسلية وما يترتب عنها من ضياع الوقت وقله التحصيل العلمي، وهنا تجدر الإشارة إلى أهمية الترفيه بالنسبة للفرد حيث ذكر الأطباء أن للعب والترويح فوائد نذكر منها: - إراحة العضلات والأعصاب

- تفريغ الطاقة الجسمية والنفسية
- إعداد الطفل للحياة المستقبلية.
- دفع الملل، والضجر، وضيق الصدر
- دفع ضغوطات الحياة.

غير أن للترفيه ضوابط وشروط حتى ينعكس علينا بالفائدة فلا إفراط ولا تفريط وهنا نذكر بعض المحددات التي تنظم عملية الترفيه نوردها فيما يلي:

- الحفاظ على الوقت: بحيث لا يقضي غالب وقته في الترفيه لأن الانشغال بذلك غالبا ما يقود إلى ترك الواجبات والأعمال النافعة من عمارة الأرض وطلب الرزق وطلب العلم.

-عدم إلحاق الأذى بالآخرين حسيا أو معنويا فلا ضرر ولا ضرار ولذلك صور كثيرة منها:

أن توعيه المراهق بطرق الترفيه الصحيحة عبر المواقع الاجتماعية وتوفير البدائل الترفيهية المريحة في المحيط الاجتماعي من طرف الهيئات والمنظمات المسئولة عن إنشائها قد يخفف من ممارسة الترفيه افتراضيا.

ISNN : 2253-0592 EISSN : 2588-199X Prefix: 10.46315

-إشباع غريزة الترفيه في العالم الواقعي بدل اللجوء إلى العالم الافتراضي.
-إنشاء جهاز رقابي يعمل على منع الوصول إلى بعض المواقع الترفيهية المؤذية للمستخدمين.

9-المراجع:

باللغة العربية:

بوخبزة نبيلة، تومي فضيلة.(2017). **شبكات التواصل الاجتماعي نحو فضاء مستحدث للهوية الافتراضية. جامعة** قاصدي مرباح ورقلة.

العريش، جبريل بن حسن وسلمى بنت عبد الرحمن محمد الدوسري. (2015).**الشبكات الاجتماعية والقيم**. الأردن، الدار المنهجية للنشر والتوزيع.

الجموسي، جوهر.(2016). **الافتراضي والثورة**، بيروت، لبنان: المركز العربي للأبحاث ودراسة السياسات.

هارتلي، جون وآخ. (2018).**إعلام جديد تكنولوجيا جديدة**(ترجمة هدى عمر السباعي)، القاهرة، مصر: المجموعة العربية للتدريب والنشر (تاريخ النشر الأصلي (تاريخ النشر الأصل ي2013))

حلمي، ساري.(2006). **التواصل الاجتماعي**. عمان، الأردن: كنوز المعرفة.

رحومة علي محمد.(2005).**الانترنت والمنظومة التكنو-اجتماعية، بحث تحليلي في الآلية النفسية للإنترنتونمذجة منظومتها الاجتماعية**، مركز دراسات الوحدة العربية.

السويدي سند جمال.(2013).**وسائل التواصل الاجتماعي ودورها في التحولات المستقبلية من القبيلة إلى الفيسبوك**، الإمارات العربية المتحدة.

شاعر، بن إبراهيم عبد الرحمن. (2015).**مواقع التواصل الاجتماعي والسلوك الإنساني**. عمان، الأردن: دار صفاء للنشر والتوزيع.

عكلة، سليمان الحوري وهند، سليمان علي. (2016). **الدليل إلى البحث العلمي**. القاهرة، مصر: مركز الكتاب الحديث.

عوض حسن.(2016).**أثر مواقع التواصل الاجتماعي في تنمية المسؤولية المجتمعية لدى الشباب**. عمان، الأردن: جامعة القدس المفتوحة.

المسيلي، الهادي.(2017).**ثقافة الطفل في ضل الوسائط الإلكترونية**. مجلة دراسات وأبحاث ،1(27):110-125.

نيك، كولدري.(2014).**شبكات التواصل الاجتماعي والممارسة الإعلامية**. القاهرة، مصر: دار الفجر للنشر والتوزيع

باللغة الأجنبية:

Raeigad .h(2003).**the virtualcommuntyhomesteading on the electronicfronteirreading maddisonwesley** .