وزارة التعليم العالي والبحث العلمي
جامعة محمد بوضياف – المسيلة–
كلية العلوم الإنسانية والاجتماعية
قسم: علوم الاعلام والاتصال

مذكرة مكملة لنيل شهادة الماستر في علوم الاعلام والاتصال تخصص: اتصال وعلاقات عامة

تحت عنوان

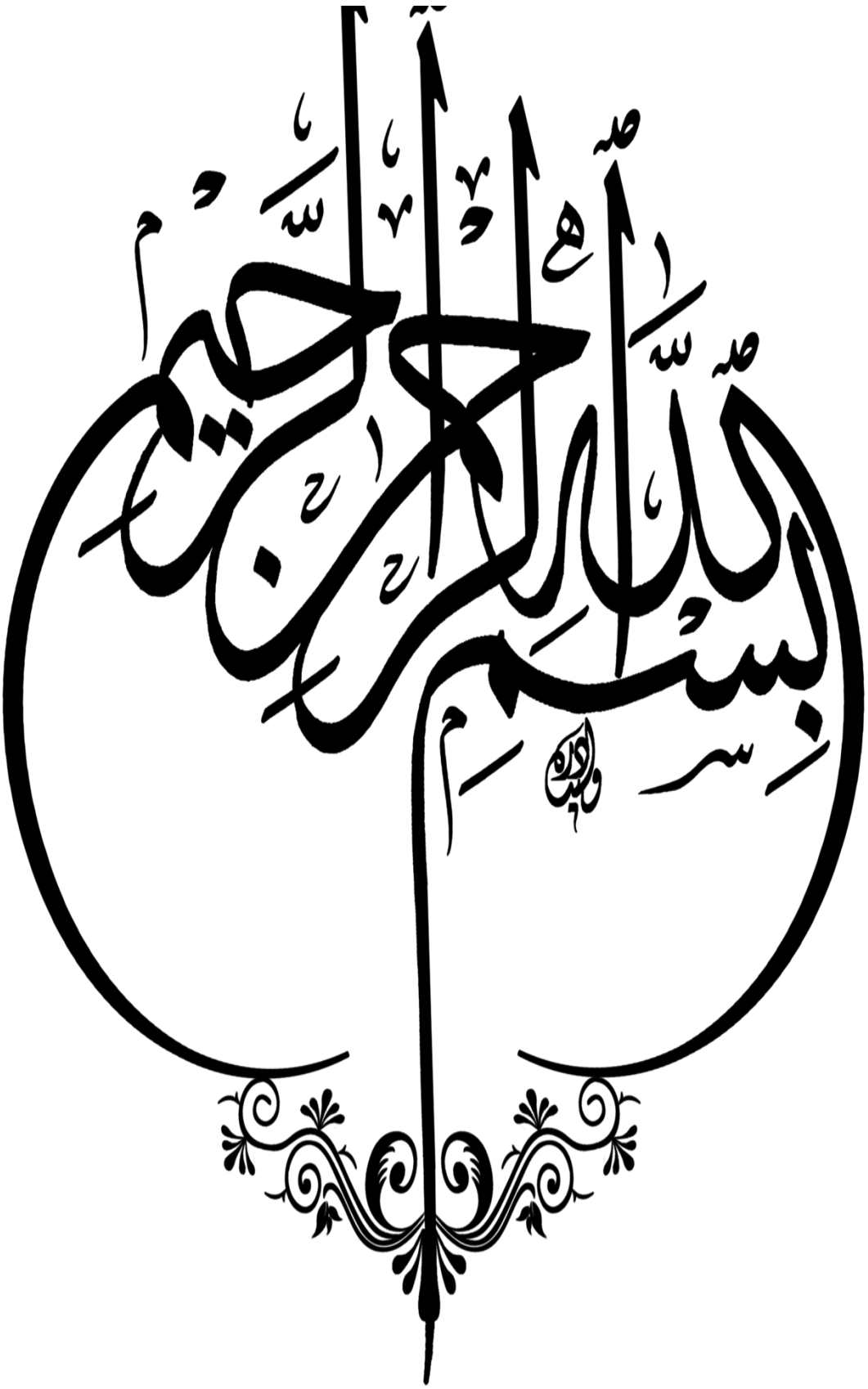
الترفيه الافتراضي عبر مواقع التواصل الاجتماعي

دراسة لاستخدامات الألعاب الالكترونية عبر موقع الفيسبوك

إعداد الطلبة:
- مردفي سارة
- بن مروش راشدة

تحت إشراف الأستاذ:
– غزال عبد الرزاق

السنة الجامعية: 2021–2022


بسم الله الرحمن الرحيم

شكر وتقدير

الحمد لله حمدا كثيرا سبحانه وتعالى على هذه اللحظات

أشكر والداي فقط تكبدوا الكثير من أجل هذه اللحظة

أشكر المشرف على بحث تخرجي د استاذ التعليم العالي غزال عبد الرزاق، الذي كان بوصلة بحثنا عند الإبحار في سبل العلم وقادنا الى مرافئ الدقة والابداع.

أشكر كل من دعا لنا وساندنا خلال مسارنا الدراسي وفقنا الله جميها ووفقكم إن شاء الله مع النجاحات ولقاءات أخرى

إهداء

إلى قرة أعيننا الى من جعلت الجنة تحت قدميها الى التي حرمت نفسها واعطتني ومن نبع حنانها سقتني الى من وهبتني الحياة أمي العزيزة

الى من يزيدني انتسابي له وذكره فخرا واعتزازا والى من سهر الليالي من اجل تربيتي وتعليمي وجعلني اكبر وازكى أبي العزيز

الى جميع إخوتي واخواتي حفظهم الله ورعاهم الى جميع افراد عائلتي وصديقاتي

الى سندي واعز شخص على قلبي

والى جميع اساتذتي وأخص بالذكر البروفيسور غزال عبد الرزاق والاستاذ بن ساعد والاستاذ جعفر محمد والى كل من ساعدني من قريب ومن بعيد لانجاز هذه المذكرة

الى كل هؤلاء اهدي هذا الجهد

ملخص الدراسة:

تلعب وسائل التواصل الاجتماعي دور كبير في المجتمع فجل استعمالاتها تكتسح الحياة اليومية للافراد فتشغل حيزا كبيرا فتستعمل في الشركات والجامعات والمدارس فيمكن القول انه لايمكن الاستغناء عنها لولا قدرة الفرد على التخلي عنها في بعض لاحيان فيجب مراعاة استخدامتها خاصة موقع الفيسبوك الذي يتزايد عدد مستخدميه يوميا بسرعة كبيرة واعداد فاقت التخيلات.

فهرس المحتويات

شكر وتقدير

إهداء

ملخص الدراسة

فهرس المحتويات

قائمة الجداول

مقدمة: ..... أ

الفصل الأول: الإطار المنهجي للدراسة

1-الاشكالية: 3

2-فرضيات الدراسة: 4

3-اهمية الدراسة: 4

4 -اهداف الدراسة: 4

5-اسباب اختيار الموضوع: 4

6-تحديد المفاهيم: 5

7-الدراسات السابقة: 5

الفصل الثاني: الترفيه الافتراضي

تمهيد: 10

1- مفهوم الترفيه: 11

2- تاريخ الترفيه: 11

3-خصائص الترفيه: 12

4-انماط الانشطة الترفيهية: 12

5-تاريخ ونشاة وتطور مفهوم العالم الافتراضي: 13

6-الترفيه الافتراضي: الموجة الجديدة للترفيه. 14

خلاصة: 16

الفصل الثالث: الترفيه عبر الفيسبوك

تمهيد: 18
1-تعريف وسائل التواصل الاجتماعي: 19
2-اهم مواقع التواصل الاجتماعي: 19
3- إيجابيات وسلبيات مواقع التواصل الاجتماعي: 21
4- الفيسبوك: 22
4-فئة المضامين الترفيهية عبر الفيسبوك: 23
5-الترفيه في شبكات التواصل الاجتماعي: 25
خلاصة: 27

الفصل الرابع: الجانب التطبيقي للدراسة

عرض وتحليل نتائج الاستبيان: 29
الخاتمة: 49
قائمة المراجع 50
قائمة المراجع: 51
الملحق رقم 01: استمارة استبيان 53

قائمة الجداول

الجدول رقم 1: يبين توزيع أفراد العينة حسب متغير الجنس 29
الجدول رقم 2: يبين توزيع أفراد العينة حسب متغير السن. 29
الجدول رقم 3: يبين توزيع أفراد العينة حسب متغير المستوى التعليمي..... 30
الجدول رقم 4: يبين توزيع أفراد العينة حسب متغير الوظيفة..... 30
الجدول رقم 5: يبين توزيع أفراد العينة حسب بداية استخدام الترفيه بالألعاب الإلكترونية عبر موقع الفيس بوك..... 31
الجدول رقم 6: يبين توزيع أفراد العينة حسب المكان المفضل لاستخدام الترفيه بالألعاب الإلكترونية عبر موقع الفيس بوك 32
الجدول رقم 7: يبين توزيع أفراد العينة حسب متغير الوقت المستغرق في الترفيه بالألعاب الإلكترونية عبر موقع الفيس بوك 33
الجدول رقم 8: يبين توزيع أفراد العينة حسب الفترة المناسبة للترفيه بالألعاب الإلكترونية عبر موقع الفيس بوك 34
الجدول رقم 9: يبين توزيع أفراد العينة حسب وسيلة الترفيه بالألعاب الإلكترونية عبر موقع الفيس بوك..... 35
الجدول رقم 10: يبين توزيع أفراد العينة حسب متغير أنواع الألعاب الإلكترونية المفضلة عبر موقع الفيس بوك 36
الجدول رقم 11: يبين توزيع أفراد العينة حسب دوافع وأسباب استخدام الترفيه بالألعاب الالكترونية عبر موقع الفيس بوك: 37
الجدول رقم 12: يبين توزيع أفراد العينة حسب الإشباعات المحققة من استخدام الترفيه بالألعاب الالكترونية عبر موقع الفيس بوك 40

مقدمة

مقدمة:

نحن اليوم بصدد إنجاز مذكرة التخرج بعنوان الترفيه الافتراضي عبر مواقع التواصل الاجتماعي " دراسة لاستخدامات الألعاب الإلكترونية عبر موقع الفيسبوك"

حيث طرحنا التساؤل الآتي: ماهي الدوافع والاشباعات المحققة من الترفيه الافتراضي عبر مواقع التواصل الاجتماعي.

واجهتنا عدة صعوبات خلال إنجاز هاته المذكرة من بينها ضيق الوقت وبعد المسافة....

واعتمدنا في مذكرتنا هذه على العديد من المراجع أهمها: إبن منظور (2009): لسان العرب، بيروت دار صادر.

أحمد يونس (2013): دور شبكات التواصل الاجتماعي في تنمية مشاركة الشباب الفلسطيني في قضايا المجتمعية، مذكرة ماجيستير، جامعة الدول العربية، القاهرة، ديسمبر 2013.

المعز بن مسعود (2009): ظهور الاتصال اللامادي وصناعة الإدمان، ابحاث المؤتمر الدولي للإعلام الدولي، تكنولوجيا جديدة لعالم متغير، جامعة البحرين 9_7 ابريل منشورات جامعة البحرين.

وشكرا لكل من ساعدنا من قريب ومن بعيد لتكملة وإنجاز مذكرتنا المتواضعة.

الفصل الأول

الإطار المنهجي للدراسة

1-الاشكالية:

تعتبر التكنولوجيا الاتصال والمعلومات وثقافة الانترنت من اهم السمات هذا العصر لاسهامها في احداث التغيرات في شتى المجالات، من خلال الافكار الجديدة والنظريات الجديدة هي في نهاية المطاف وسيلة واداة لخدمة الفرد وسعادته وهذا بفضل العالم الافتراضي فهو عالم خيالي لاوجود له في الواقع الحقيقي ،ولكن يحاكي الواقع في ابعاده حيث اعتبر كحياة ثانية للافراد كونهم اصبحوا مدمنين عليه ولايفارقونه بساعات طويلة فالعالم الافتراضي بات يرسم حضورا بديلا فهو غير محدود موجود في بيئات وعالم العاب الفيديو الالكترونية خاصة المنتشرة بكثرة في الوسائط الاجتماعية المتعددة التيي اصبحت تنتج اليوم مايمكن اعتباره شكلا رقميا للحواس الانسانية تجعل التواصل اكثر متعة وممكنا لدرجه انه في كثير من الاحيان يحل محل الحيز الواقعي لذاك اصبح بامكان الافراد من خلال تقنية الواقع الافتراضي انشاء مجموعة من الالعاب الجماعية يشترك فيها الافراد داخل اللعبة الواحدة يشعر المستخدمين شعورا بالاندماج والمشاركة والرغبة في تجربة مزيد من الالعاب.

وقد اصبح الترفيه الافتراضي في الوقت الحالي التحدي الاكبر لابقاء الافراد اكبر وقت ممكن عبر وسائط التي تسمح بدالك كون العالم اصبج على مشارف ثورة افتراضية مابين السياحة والترفيه واعمل فبات يلوح في الافق بقوة اتجاه العالم نحو التطبيق الترفيه غير الواقعي، ومن جهة اخرى وعلى صعيد جامعة المسيلة لاحظنا استخدام الطلبة وبشكل كبير لمواقع التواصل الاجتماعي قصد تلبية حاجياتهم في مجال الترفيه وذلك عبر مضامين مختلفة باختلاف مصادرها محلية كانت او عالمية كون الانرنت جعلت العالم قرية صغيرة فان كانت هذه المضامين تراعي لميول الطلبة ورغباتهم فانها قد لاتتناسب مع مع معتقداتهم وتقاليدهم مماسيؤثر لاحقا في اتجاهاتهم وميولهم ، وهذا الهاجس جعل الباحثتان تدرسان هذا الوضوع كونه يمس اهم شريحه في المجتمع وهم الطلبة الجامعيين ومن ثم جاءت هذه الدراسة لتسلط الضوء على موضوع مهم حيث تم تجسيده في الطرح التساؤل العام التالي :

- ما هو دورالترفيه الافتراضي عبر الوسائط الاجتماعية لدى الطلبة الجامعة المسيلة؟

ويندرج تحت التساؤل العام اسئلة جزئية هامة هي:

- هل تساهم الالعاب الالكترونية عبر الفيسبوك في الترفيه الافتراضي حسب الفرةق الفردية لدى طلبة جامعة المسيلة؟
- هل تساهم الالعاب الالكترونية عبر الفيسبوك في الترفيه الافتراضي حسب الجنس لدى الطلبة جامعة المسيلة؟

– هل تساهم الالعاب الالكترونية عبر الفيسبوك في الترفيه الافتراضي حسب السن لدى الطلبة جامعة المسيلة ؟

2–فرضيات الدراسة:

يلعب الترفيه الافتراضي دور كبير عبر الوسائط الاجتماعية لدى الطلبة الجامعة المسيلة

– تساهم الالعاب الالكترونية عبر الفيس بوك في الترفيه الافتراضي حسب الفروق الفردية.

– تساهم الالعاب الالكترونية عبر الفيس بوك في الترفيه الافتراضي حسب الجنس.

– تساهم الالعاب الالكترونية عبر الفيس بوك في الترفيه الافتراضي حسب السن.

3–اهمية الدراسة:

تكمن اهمية الدراسة في الوقوف على الترفيه لافتراضي لدى الطلبة الجامعيين من خلال استخداماتهم للالعاب الاكترونية بغية الترفيه.

كما تكمن اهمية هذه الدراسة في الوقوف على مدى استخدام لشبكات التواصل عامة والفيسبوك خاصة كون هذه الوسيلة غزت العالم وحياة الافراد بشكل مريع وفي وقت قصير.

4 –اهداف الدراسة:

لكل عمل او بحث نقوم به هدف نسعى للوصول الى تحقيقه والحصول على نتيجة قد تكشف لنا اعمال اخرى، وبالتالي تكون بداية الاعمال اخرى وهذا العمل له اهداف التي تسعى الى تحقيقها نظريا او من خلال الدراسة الميدانية حيث انه يهدف الى:

– التعرف على دور الترفيه الافتراضي عبر الوسائط الاجتماعية لدى الطلبة الجامعة المسيلة

– معرفة مدى مساهمة الالعاب الالكترونية عبر الفيس بوك في الترفيه الافتراضي حسب الفروق الفردية.

– معرفة مدى مساهمة الالعاب الالكترونية عبر الفيس بوك في الترفيه الافتراضي حسب الجنس.

– معرفة مدى مساهمة الالعاب الالكترونية عبر الفيس بوك في الترفيه الافتراضي حسب السن.

5–اسباب اختيار الموضوع:

– الرغبة في معالجة الموضوع من اجل اثراء المعارف وميدان التخصص

– قابلية الدراسة للبحث وامكانية تطبيقها ميدانيا.

– الاهتمام والميول الشخصي بدراسة هذا الموضوع

– قلة الدراسات السابقة في مثل هذه المتغيرات.

يعتبر هذا الموضوع من ضمن اهتمامات الباحثة، حيث أثار لديها الفضول في معرفة الدور الترفيه الافتراضي عبر الوسائط الاجتماعية

6-تحديد المفاهيم:

-الترفيه الافتراضي:

-الوسائط الاجتماعية: هي عبارة عن مواقع ويب تقدم مجموعة من الخدمات للمستخدمين مثل المجادثات الفورية والرسائل الخاصة ومشاركة الملفات وغيرها.

-الفيسبوك

الالعاب الالكترونية:

هي نشاط ينخرط فيه اللاعبين في نزاع مفتعل محكوم بقواعد معينة بشكل يؤدي الى نتائج قابلة للقياس الكمي ويطلق على اللعبة ما بانها الكترونية في حال توفرها على هئة الدجتال ويتم تشغيلها عادة عبر الفيدية والهواتف النقالة والحواسيب وغيرها.(وسام سالم، 2015،ص9)

-اجرائيا: هي عبارة عن برمجيات تحاكي لواقع الافتراضي والحقيقي باستخدام مختلف الوسائل المتنوعة.

7-الدراسات السابقة:

يعتبر الاستطلاع على الابحاث والدراسات السابقة من مراحل منهجية البحث العلمي ويخفق الباحث من خلال هذه المرحلة فوائد عديدة منها التعرف على المساهمات السابقة فيما يتعلق بالموضوع بحثه والتعرف على المناهج المستخدمة وادوات جمع البيانات واساليب التحليل الاحصائي، ووفقا لموضوع هذا البحث فان مجالات الابحاث والدراسات التي اطلقها عليها شملت الترفيه الافتراضي من جهة والفيسبوك من جهة اخرى.

-دراسة نزيهة براهيمي(2018): بعنوان "اثر الفيسبوك على الهوية الثقافية للمراهقيين"، قد هدفت الدراسة الى الكشف عن اثر استخدام موقع الفيسبوك على الهوية الثقافية للمراهقيين من خلال دراسة على عينة من تلاميذ ثانوية محمد صديق بن يحي بالمليلة،وتمثلت عينتها في (80) مراهق بثانوية، وقد تم الاعتماد على اداة الاستبيان لجمع البيانات،وتم استخدام المنهج الوصفي.

ومن ابرز نتائجها:

-تقضي اكبر نسبة من المبحوثيين اكثر من ثلاث ساعات في تصفحهم لموقع الفيسبوك ويفضل اغلبهم خدمة مشاركة الصور، يستخدم الافراد المبحوثيين الموقع بدافع الحصول على المعلومات والتواصل والتفاعل مع الاخريين ،كما تبين لنا من خلال هذه الدراسة ان استخدام الفيسبوك يلي العديد من الحاجات اهمها حاجة الحصول على المعلومات والاخبار والتنفيس والتعبير بحرية، كما تبين الدراسة ان المراهقين يناقشون مواضيع الهوية الثقافية على صفحات الفيسبوك وخاصة المواضيع التي تتعلق بالعادات والتقاليد، الفيسبوك اثر سلبا على الهوية الثقافية.

-دراسة سواكر انس وضو محمد الطاهر(2018): بعنوان " استخدامات الفيسبوك لدى تلاميذ المرحلة المتوسطة وعلاقته ببعض جوانب التنشئة الاجتماعية، وقد هدفت الدراسة الى معرفة تاثير موقع التواصل الفيسبوك على بعض جوانب التنشئة الاجتماعية للطفل، تمثلت عينتها في 100 مفردة من المتمدرسيين بولاية الوادي، واستخدم الباحثان اداة الاستبيان لجمع البيانات والمعلومات، واعتمد الباحثان على المنهج الوصفي ومن ابرز نتائجها:

اظهرت الدراسة ان افراد العينة على قدر معتبر من الاطلاع على الانترنت، كما كشفت على استخدامهم للتكنولوجيات الحديثة مثل الهواتف الذكية، كما ان غرض العينة الاساسي من استخدام الفيسبوك هو التعارف واكتشاف العلاقات جديدة. (سواكر،ظو،2018)

-دراسة رياض زروقي(2021): بعنوان" الاستخدامات الترفيهية في شبكات التواصل الاجتماعي، وقد هدفت الدراسة الى تحديد الدور الذي تقوم به شبكات التواصل الاجتماعي عامه والفيسبوك خاصة في تلبية الحاجات الترفيهية لطلبة جامعه محمد خيضر بسكرة، تم استخدام المنهج المسوح عبر الانترنت لروادها دارسي غرانيلو وجوي ويتون والمنهج الانثغرافي والمنهج التجريبي، وتمثلت عينتها في(382) مفردة ، واعتمد الباحث على اداة الاستمارة الالكترونية لجمع البيانات ،التجربة، المقابلة، الملاحظة بالمشاركة ومن ابرز نتائجها ما يلي:

من خلال هذه الدراسة قد تم تشكيل تصورا معرفيا واجرائيا عن فعالية استخدام شبكات التواصل الاجتماعي في تلبية الحاجات الترفيهية لطلبة والذي ابان على تحكم الفروق الفردية الخاصة بهم في اختيار المضامين

المشبعة لحاجاتهم الترفيهية، مما دفع القائمين على النشاطات الترفيهية في الحرم الجامعي لاعتبارهم جمهورا نشطا.(رياض زروقي،2021)

-دراسة حنان بن صوشة(2016): بعنوان " اتجاهات الشباب الجامعي نحو برامج الترفيه المستنسخة، وقد هدفت الدراسة الى التعرف على اتجاهات الشباب الجامعي نحو هذ النوع من البرامج الذي انتشر بشكل كبير في الفضائيات العربية ، وتمثلت عينتها (100) طالبا وطالبة في جامعة المسيلة، ومن ابرز نتائجها ما يلي:

-ان الغالبية العظمى من الشباب الجامعي يشاهدون البرامج الترفيهية المستنسخة بنسبة 88،37 بالمئة من اكثر البرامج مشاهدة هو برنامج ستار اكاديمي بالاضافة الى ان هدف متابعة المبحوثيين للبرامج الترفيهية المستنسخة هي التسلية والترفيه، وذالك بنسبة 52،95 بالمئة، كما كشفت الدراسة عن مدى تاثر الشباب الجامعي بهذه البرامج بحيث عبرة بنسبة 60،55 بالمئة عن رايهم بعدم مقاطعة هذه البرامج.

-دراسة حيمر وبعزيز ابراهيم(2022) بعنوان" الاثار النفسية والاجتماعية للترفيه الافتراضي لدى عينة من المراهقيين، وقد هدفت الدراسة الى الكشف عن الاثار النفسية والاجتماعية الناتجة عن ممارسة الترفيه افتراضيا ، وتم استخدام اداة المقابلة والملاحظة المنظمة لجمع المعلومات على عينة قوامها (20) مراهقا مع ابائهم، وتم اتباع المنهج الانثوغرافي ومن ابرز نتائجها مايلي:

- تغيير وتطوير السلوك النفسي والاجتماعي للفرد ومحيطه الاسري والاجتماعي وما يصاخبه من تغيير في العلاقات الاجتماعية، كما رصدت دراستنا دوافع تلبية الحاجة للترفيه افتراضيا والاشباعات المحققة منه والفروقات بينه وبين الترفيه واقغيا.(حيمر، بعزبز ابراهيم،2022)

-التعقيب على الدراسات السابقة:

استعرضنا في بحثنا(5) دراسات لها علاقة بموضوع الحالي وجاءت مرتبة حسب التسلسل الزمني من (2016/2022)، وقد تناولت (2) دراسات دارت حول محور موقع الفيسبوكو(3) تناولت محور الترفيه الافتراضي، كما نلاحظ ان هنالك اختلاف نسبي في طرح موضوع بين هذه الدراسات، وكذلك اجريت في بيئات مختلفة وفي زمان مختلف وتنوعت مجتمعات البحث.

-توظيف الدراسات السابقة والمشابهة:

لقد تم توظيف الدراسات السابقة والمشابهة في هذه الدراسة لما لها من علاقة بموضوع اشكاليتنا وتم الاستفادة من معظم هذه الدراسات في المجالات التالية

تحديد الاشكالية وتساؤلاتها

- الاستفادة من بياناتها ونتائجها وطريقة تحليلها واسلوبها العلمي
- اعطاء خلفية واطار مفاهيمي لمتغيرات الدراسة
- اختيار المنهج المناسب للدراسة

ما يميز الدراسة الحالية عن الدراسات السابقة

هناك تشابه واضح بين الدراسة الحالية والدراسات السابقة في الاطار النظري

- وجود اختلاف بين الدراسة الحالية والدراسات السابقة من ناحية الزمان والمكان
- هناك اختلاف بين الدراسات السابقة ودراسة الحالية في اختيار الابعاد

وقد استفاد الباحث من هذه الدراسات:

- تسهيل الحصول على المراجع النظرية
- التحسيس بعمق الاشكالية

لذا فإننا نستنتج ان كل البحوث مكملة لبعضها البعض وكل بحث هو منطلق لبحث اخر من خلال التوصيات البحوث الاخرى ومن خلال دراستنا لجميع محتوى الدراسات السابقة من اشكالية وفرضيات واهداف الدراسات واهميتها وجد الباحث انها مكنت من اعطاء احسن السبل لدراسة متغيرات دراسته.

الفصل الثاني

الترفيه الافتراضي

تمهيد:

ان علاقة الانسان بالترفيه ليست علاقة عارضة ،ولا علاقة اضطرار، بل هي علاقة ناجمة من عمق الهندسة العقلية والنفسية للانسان، فالترفيه وسيلة للترفيه وتوليد الشعور بالنصر والتغلب،كما انها وسيلة للشعور بالتفوق العقلي والمهاري، والالعاب لم تعد تقتصر على الصغار فقط بل حتى الكبار اصبحوا يلعبون، لذلك حظا هذا موضوع بالاهتمام الواسع وقامت الكثير من الدراسات حول هذا الموضوع ، ولهذا جاء هذا الفصل ليشمل مختلف العناصر المكونة لهذا الموضوع من مفهومه وتاريخه وخصائصه وانماط الانشطة الترفيهية وتاريخ وتطور نشاة العالم الافتراضي والموجة الجديدة للعالم الافتراضي.

1- مفهوم الترفيه:

-الترفيه هو" نمط من النشاط بهدف اللهو بمختلف انواعه والترويح عن النفس مثل التنزه في الاماكن الخضراء المفتوحة او السياحية او ممارسة الالعاب الرياضية ومشاهدة الافلام السينمائية وغيرها(محسن عبد الصاحب المظفر،2010،ص(203

-معنى الترفيه في اصلها اللغوي تدل على السعة والانبساط وازالة التعب وادخال السرور على النفس بعد العناء، فالترويح والترفيه والتسلية كلها تشير الى معان متقاربة(لسان العرب،2009،ص(455

2- تاريخ الترفيه:

ان ظاهرة الترفيه مشتركة بين الثقافات كافة في مختلف انحاء العالم، ولكن دراسة حقيقية الترفيه فقط في القرن20 بعد ظهور السينما والراديو والتلفزيون وبعد ان اصبحت العديد من الوسائل الالكترونية منتشرة بين عامة الجمهور خاصة1960 ، منذ تلك الفترة بالذات بدأت الدراسة التي تبحث في الترفيه من قبل وسائل الاعلام، وقد اعطتنا معرفة اسباب اختيار الناس لنوعية معينة من الترفيه، فمع التغير الكبير في الاختراعات التكنولوجية الخاصة بتسجيل الصوت ونقله وكذلك تسجيل صور ونقلها تغيرت اشكال المتعة والترفيه التي سعى الناس من اجلها لقد جعلت السينما مكان المسرح يتراجع نسبيا، مثلما جعل التلفزيون مكانة السينما والراديو وتتراجع نسبيا ايضا كما جعلت عملية الاستماع الى الموسيقى في المنزل من خلال اجهزة التسجيل الصغيرة والكبيرة والعمليات الذهاب الى الحفلات الموسيقية تتراجع نسبيا ايضا رغم فروق الكبيرة بين الاستماع الى الموسيقى بشكل حي مباشر والاستماع اليها عن طريق الاجهزة والوسائط التكنولوجية.

لقد حول الراديو والتلفزيون واجهزة التسجيل كما قال دولف زيلمان البيوت الى قاعات حفلات وصالات عرض سينمائية وحلبات رياضية ايضا فلم يعد ضروريا الذهاب الى مكان الحدث لان الحدث ياتينا في بيوتنا حيث نجلس ونتكئ في رقاد يشبه النوم.(وفيق صفوت مختار،2010، ص 21)

لقد حول الراديو والتلفزيون واجهزة التسجيل كما قال دولف زيلمان البيوت الى قاعات حفلات وصالات عرض سينمائية وحلبات رياضية ايضا فلم يعد ضروريا الذهاب الى مكان الحدث لان الحدث ياتينا في بيوتنا حيث نجلس ونتكئ في رقاد يشبه النوم.(وفيق صفوت مختار،2010، ص21)

3-خصائص الترفيه:

وقد اشار درويش والحمامي الى عدد من الخصائص منها:

الهادفية: المقصود بها ان يكون النشاط هادفا، بمعنى ان يساهم في اكساب الفرد من خلال ممارسته للنشاط، ويسهم في تنمية وتطوير شخصية الفرد.

-الدافعية: يتم الاقبال على ممارسة النشاط الترفيهي، وفقا لرغبة الممارس في الاشتراك في النشاط الترفيهي وبدافع ذاته.

-الاختيارية: يختار الممارس نوعية النشاط الذي يفضله عن غيره من النشاطات الترفيهية التي تتميز بتنوع مجالاتها ما بين ثقافية، وفنية، واجتماعية، وانشطة رياضية.

-التوازن: يحقق الترفيه والترويح للفرد التوازن النفسي من خلال الانشطة الترويحية فلكل انسان اعماله الخاصة التي يؤديها في حياته، وهذه الاعمال تكون غير كفيلة باشباع الميول المتعددة للفرد، ولذا تبقى لدى الفرد ميول الاخرى لاتزال في حاجة الى اشباع هذه الميول ويمكن اشباعها من خلال وقت الفراغ.

-السعادة: ممارسة النشاط الترفيهي يجلب السرور والمرح والبهجة الى نفوس الممارسين، وبذلك يكون في حالة سارة اثناء النشاط.(ايمان بنت احمد،جواهر،2020،ص(505

4-انماط الانشطة الترفيهية:

للترفيه تصنيفات وانماط متعددة، واكثر التصنيفات شيوعا التالي:

-اولا التصنيف حسب المجهود:

ترفيه سلبي: وهو الذي يتضمن على الانشطة التي لاتتطلب بذل مجهود جسدي مثل التمشية او الاستماع الى الموسيقى وما شابه هذه الانشطة

والترفيه الايجابي: هي الانشطة التي يتم ممارستها في الهواء الطلق وتتطلب بذل مجهود جسدي وتغلب عليها روح المغامرة والمخاطرة.

-ثانيا تصنيف حسب المكان:

- انشطة الاماكن المغلقة.
- انشطة الاماكن المفتوحة.

-ثالثا التصنيف حسب الغرض:

-الترفيه الرياضي: مشاهدة المباريات والمسابقات تعتبر من الانشطة الترفيهية المفضلة للكثيرين حضور المباريات والمسابقات او اذاعتها عبر الشاشات التلفاز تلقى اقبالا هائلا بالمشاهدة الجماعية والفردية في المنازل.

الترفيه من اجل المغامرة:

هناك بعض يجدون متعتهم في ممارسة الانشطة التي تتطلب مغامرة ومخاطرة مثل تسلق الجبال بالدراجات او الصعود بالاقدام او القفز عليها وغيرها من الانشطة التي تتطلب قلب شجاع

الترفيه من اجل الاسترخاء والراحة:

هناك بعض الانشطة التي لا تتطلب بذل مجهود جسدي، لكنها تقدم المتعة لأصحابها ومن بين هذه الانشطة:

- اشباع ميول الفنية والادبية بالممارسة
- الاستماع الى الموسيقى
- الترفيه بغرض التسلية: وسائل التسلية نجدها متمثلة في:
- العاب الكومبيوتر والفيديو جيم
- العروض والبرامج الاستعراضية
- حضور الكرنفلات والمهراجانات والاحتفالات العامة
- المنتجعات السياحية

5-تاريخ ونشاة وتطور مفهوم العالم الافتراضي:

في اواخر الستينيات من القرن العشريين بدا "مايرون كروجر" والذي يلقب بابي الواقعية الافتراضية في ابداع انواع من البيئة التفاعلية التي يتحرك فيها المستخدم دون جهاز معوق، فالواقعية الافتراضية التي قدمها كروجر هي الواقعية الافتراضية تحت مبدا تعالى كما انت، وقد استخدم عمل كروجر الكاميرات واجهزة استقبال لابراز الجسم المستخدم حتى يمكنه التفاعل مع صور مولدة بواسطة الحاسب، ويسمح للايادي بالتعامل مع الاشكال الغرافيك على شاشة ما سواء كان هذا الشكل نصا، او اصوات، اوصور، وتحدث عملية التفاعل بين الكومبيوتر والانسان دون تغطية الجسم فعبئ الادال متروك للكومبيوتر، واصبحت الحركات الحرة للجسم بمثابة مدخلات يكون على الكومبيوتر تمثلها او قراءتها تقوم الكميرات بمتابعة حركة الجسم، واجهزة الكومبيوتر بتركيب حركات المستخدم مع بيئة اصطناعية.

في الموقع الذي اسماه كروجر موضع العرض المرئي يتواجد عدد من الاشخاص في حجرات منفصلة يرتبطون بصورة تفاعلية من خلال محاكاة الجسم لكل منهم بينما تستجيب تقنيات الصوت والصورة والضوء لحركات الاشخاص من خلال اضاءة انابيب ذات وميض فوسفوري، او اصدار اصوات تسمح للمشاركيين تفاعليا باستكشاف الاخطاء والصواب والمتاهة والمكائد التي تنسجم فيها كل خطوة قدم مع ايقاع موسيقي معيين، وجميعها تحدث من خلال صور فيديو حية يمكن تحريكها، وادارتها دون الاخذ في الاعتبار القوانين التقليدية للسبب والنتيجة.

ويمكن لأكثر من مستخدم الاشتراك في العالم الافتراضي، ويتم ذلك عن طريق استخدام عدة حواسيب متصلة مع بعضها البعض بشبكة الاتصال، ويتمكن المستخدمون من رؤية بعضهم البعض، والتفاعل والتنافس. ونجد العلماء حاليا يحاولون ادخال حاستي الشم والتذوق للعالم الافتراضي.

وتشترك نظم تكنولوجيات العالم الافتراضي ببساطة في مهمة مشتركة تقوم بها هي خلق رؤية محيطية مجسمة، وخلق الانغماس فيها، يمكن تحقيق الانغماس بطرق عديدة وتقنيات مختلفة يوحد فيها شئ واحد مشترك، وهو تقليص كل ما يمكن للمستخدميين رؤيته الى المحاكاة التي يقوم بها الحاسب فقط، فعندما ننظر الى شاشة الحاسب فاننا نرى العديد من الاشياء الاخرى المحيطة بنا، وذلك نظرا لانه بالاضافة الى رؤيتنا العادية، فاننا لدينا الرؤية المحيطية وهي القدرة على رؤية الاشياء في جوانب الغرفة البعيدة عن الركن الذي ننضر نحن منه، وبسببها فاننا لارادايا نكرس قدرا كبيرا من قوانا الذهنية لمعالجة ما حولنا مما يجعلنا تائهيين عما نريد التركيز عليه، وتعمل العديد من الاجهزة العالم الافتراضي بطريقة تجعل رؤيتنا المحيطية مشغولة تماما بالصورة التي انشاها الحاسب، وليس باي شئ اخر، وكلما كان الجهاز افضل زاد شعورك بالانغماس مما يسمح لذهنك بالتركيز بشكل كامل على العالم الافتراضي. وبالرغم من انه وعلى العكس الاعتقاد الشائع ليس من الضروري ان ترى صورة مجسمة لكي تشعر بالاندماج في المنظر، فان الاحساس بالاندماج يتعزز بعرض المجسم الذي يجعل صورة تبدو ثلاثية الابعاد، وبمساعدة الرؤية المجسمة يمكن ان يكون الاحساس الاندماج قويا لدرجة ان يفقد المرء القدرة على التفرقة بين ما هو حقيقي وما هو مجرد صورة.(اغيلاس زروقي، 2013، ص86)

6-الترفيه الافتراضي: الموجة الجديدة للترفيه.

شكلت ظاهرة الافتراضية احد اهم الافرازات ظهور الانترنت بوصفها تمثل نوعا جديدا من الوجود. منذ ظهور وسائل الاعلام انقسم الواقع الى وجود حقيقي تمثله تجربة الحياة المعاشة فعليا ووجود رمزي تقييمه وسائل

الاعلام عن طريق امكانتها التقنية يتسم هذا الوجود الرمزي ايضا بصفة الواقعية لانه يطابق او يشابه الوجود الحقيقي في الكثير من مضامينه، لتضيف الانترنت نوعا اخر من الوجود هو الوجود الافتراضي.

ان عملية تاطير الوجود في صيغة جديدة لن يتحقق الا باعادة انتاج اشكال الواقع وانشطته ضمن هذه الصيغة(الافتراضية). ان مضاميين الترفيه وصناعته سوف يتم تكييفها ليستوعبها الواقع الافتراضي، ولكنها ستكون مشروطة بخصائص الوسيط الحامل لها اي الانترنت.

-مفهوم الافتراضية:

ان المقابل العربي لمصطلح الافتراضيةviryuel,virtualité ليس واحد هنا نتحدث عن تعددية على مستوى المصطلح افتراضي، ضمني وخائلي ان هذا التقابل اللغوي يعكس حيرة اللغة امام سرعة التحول والتطور التقني، ان مصطلح "خائلي" مصطلح معبر وييسر عملية الانشقاق مثلما يرى نبيل على وان كان اللفظ لا يخلو من ملاحظات.

يرى "بير ليفي" ان الخائلية هي حركة عامة تمس الاعلام والاجسام والاداء الاقتصادي والحساسية والذكاء والسياسة، واذا ما اردنا ان نفهم الواقع الافتراضي فان المؤشرات الاتية تحاول ان تلمس طبيعة هذا الواقع..(محمد سيلا، 2006، ص55)

خلاصة:

فختاما لما سبق عد الترفيه جزءا مهما من حياة الانسان، فالقراءة والالعاب والرياضات والانساق والمسرح، كلها انشطة الترفيهية يختار منها الشخص ما يناسب اهتماماته ومحيطه الاجتماعي، لقد انتقل الترفيه في الحياة المعاصرة من خانة الكماليات الى قائمة الضروريات، فجعل له الانسان البرامج المنتظمة، وحدد له اوقات متعددة وفي هذا العصر السرعة اصبح ضرورة للأفراد لتخفيف عنهم ضغوطات الحياة.

الفصل الثالث

الترفيه عبر الفيسبوك

تمهيد:

تعد وسائل التواصل الاجتماعي احد اهم مظاهر التفاعل في اطار ثروة التكنولوجيا الاتصال الرقمي، فلم تعد تقتصر على كونها أدوات اتصال وتبادل الآراء والتسلية بين الافراد والمجتمعات فقط بل تجاوزت ذلك لتشكل واحدة من اهم أدوات التسويق اذ يتواصل من خالها الملايين الذين تجمعهم اهتمامات مشتركة واتاحت هذه المواقع لروادها التعليق الحر ومشاركة الملفات والصور ومقاطع فيديو وارسال رسائل إضافة الى اجراء محادثات الفورية.

1-تعريف وسائل التواصل الاجتماعي:

لوسائل التواصل الاجتماعي تعريفات عديدة الا ان جميع وسائل التواصل الاجتماعي في مفهومها الأساسي هي منصات على الانرتنت او الهاتف المحمول تتيح التفاعل الاتجاه عبر محتويات ينتجها المستخدمون انفسهم.

تعرف موسوعة ويكيبيديا البرطانية التواصل الاجتماعي بانه" استخدام شبكة الانترنت وتكنولوجيا الهواتف المحمولة، لتحويل عملية الاتصال الى حوار تفاعلي

وتعرف كذالك بانها "التطبيقات والمنابر ووسائل الاعلام عبر شبكة الانترنت التي تهدف الى تسهيل التفاعل والتعاون وتبادل المعلومات

مواقع التواصل الاجتماعي: هي شبكات اجتماعية تفاعلية تتيح التواصل لمستخدميها في اي وقت، ومن اي مكان، وقد ظهرت على شبكة الانترنت منذ سنوات قليلة، وغيرت في مفهوم التواصل والتقارب بين الشعوب واكتسبت اسمها الاجتماعي من كونها تفرز علاقات بين ابناء المجتمع الاساني (رضوان قطبي،2017،ص(107

2-اهم مواقع التواصل الاجتماعي:

في عالم البرمجة باستطاعة أي مبرمج او فريق عمل تأسيس تطبيقهم وموقعهم الاجتماعي ونشره ولكن هل قد يستمر او يلقى اهتمام المتستخدمين في هذا السوق يعتبر المحيط صعبا المنافسة فيه اذا لم يكن لديك ميزة تنافسية فريدة واموال ضخمة تساعدك على النمو ولهذا الكثير من تطبيقات التواصل الاجتماعي تنشا كل يوم وما تلبث ان تختفي من السوق، ولكن مع كل هذا هناك تقديرات عشوائية تتحدث عن وجود ما بين 800 الى 5000 موقع وتطبيق اجتماعي على قيد الحياة في العالم اليوم، ولكن الأقرب لي ما حاول محررو ويكيبيديا الإنجليزية احصائه في قائمة المواقع والتطبيقات الاجتماعية المعروفة حول العالم وجمعوا بها ما يقارب ل200 موقع وتطبيق

-موقع الفيسبوك:

الفيسبوك هو موقع الكتروني تم اطلاقه رسميا في 4 فبراير 2004، وهو يستخدم للتواصل الاجتماعي، ويعتبر الشبكة الاجتماعية الأشهر والأكثر استخداما وتاثيرا على مستوى العالم، حيث لاق اكثر ترحيبا من قبل الجماهير لمختلف انحاء العالم من خلال انضمام العديد من المستخدمين نظرا لما يتوفر عليه هذا الموقع الافتراضي أنشئ الفيسبوك من طرف "مارك زوكريرغ" وذلك في غرفته بالجامعة هارفارد، وقد كان الموقع في البداية متاحا فقط للطلاب جامعة هارفارد، ثم فتح لطلبة الجامعات الامريكية الأخرى، بعدها لطلبة الثانوية ولعدد محدود من

منظمات الاعمال ، وبعد النجاح الذي حققه ثم فتحه لجميع سكان العالم، أي لكل شخص يرغب في فتح حساب به.

بدا مارك الفيسبوك بفكرة تقتضي بانشاء موقع يجمع من خلاله طلبة هارفارد في شبكة تعارف لتعزيز التواصل بين الطلبة والبقاء على تواصل وتبادل اخبارهم وصورهم وآرائهم حتى بعد التخرج ، نفذت هذه الفكرة عام 2004 وسرعان مالقي هذا الموقع رواجا بين الطلاب هارفارد، واكتسب شعبية واسعة بينهم، وخلال اسبوعيين بدا نصف التلاميذ بوسطن بالمطالبة في الانضمام الى هذه الشبكة لان شبكة الفيس بوك كانت مقتصرة فقط لطلاب هارفارد، فاستعان زوكريرج بصديقته دستن موسكويتز لبناء شبكة الفيس بوك واستطاعو خلال 4 اشهر ضم 30 شبكة لكليات أخرى(مزريتش،2011،ص(132

-تويتر**twiter**: وهو موقع من مواقع الشبكات الاجتماعية يقدم خدمة تدوين مصغر-وهو تدوين يسمح بعدد محدود من المداخلات بحد اقصى مئة وأربعين حرفا فقط للرسالة الواحدة-ويمكن ارسال هذه التحديثات مباشرة من تويتر او على شكل رسائلsms وهي رسائل نصية مختصرة ترسل عن طريق الهاتف النقال.

وتظهر هذه التحديثات على صفحة المستخدم لموقع التويتر ويمكن للأصدقاء المستخدم قراءة التحديثات من صفحتمه الرئيسية عنطريق الملف الشخصي للمستخدم او عن طريق البريد الالكتروني.

وظهر موقع تويتر عام 2006 كمشروع بحثي قامت شركت obvios الامريكية، ثم اطلق رسميا للمستخدمين في نفس العام، ومنمميزاته السرعة في النشر الخبر على الانترنت، فبمجرد الكتابة أي شي على الحساب يصبح بإمكان الملايين المشتركين في الانترنت-حتى لو لم يكن مشتركين في موقع تويتر –قراءة ما كتب والاستفادة منه.

- يتيح تويتر إمكانية التواصل بين مستخدميه عن طريقsms
- متابعة اخر المدونات والصحف الالكترونية والمواقع الإخبارية (علي خليل، 2014، ص75)

-موقع اليوت يوب:

نشأت فكرة موقع اليوت يوب في مدينة سان برونو كاليفورنيا، عندما كان الأصدقاء في حفله احد الأصدقاء والتقطوا مقاطع فيديو وارادوا ان ينشروها بين زملائهم ولم يستطيعوا ارسالها عبر الاميل لانه لم يكن يقبل مقاطع فيديو كبيرة، ومن هنا بدات الفكرة تتبلور لارفاق أفلام الفيديو على شبكة الانترنت

ويقوم موقع "يوت يوب " على فكرة مبدئية هي:" بث لنفسك او دع لنفسك" ويوضع هذا الشعار في الصفحة الأولى، وهو يعتبر اهم مكان في شبكة الانترنت، وهو يعمل وفق المنظومة التالية:

- يستطيع المستخدمون تحميل وتبادل مقاطع الفيديو وتسميتها في جميع انحاء العالم ويتصفح ملايين المقاطع الاصلية التي قام بتحميلها المستخدمون الأعضاء
- يستطيع المستخدمون اختيار وعرش مقاطعهم بشكل عام او بمشاركة اصدقائهم وعائلاتهم فيها بصورة خاصة عند التحميل.

وتخضع خدمات اليوت يوب الى شروط:

- لا يسمح الموقع بنشر الأفلام التي تشجع على الاجرام
- الملفات المرفوعة للموقع لاتزيد عن جيغا بايت.(احمد يونس،2013،ص74)

3- إيجابيات وسلبيات مواقع التواصل الاجتماعي:

أ) الإيجابيات: وجد مجتمع الشباب في شبكات مواقع التواصل الاجتماعي نافذة على العالم وساحة لتغيير وابداء الرائ في التواصل ومشاركة الأصدقاء تفاصيل حياتهم والاطلاع على أفكار ولغات وثقافات العالم باسره.

- يسعى الناس دائما الى إقامة علاقات اجتماعية جديدة، والتواصل مع العلاقات القديمة فجاءت شبكات التواصل الاجتماعي كحل سحري من خلال العالم الافتراضي.
- ساهمت الشبكات التواصل لاجتماعي كثيرا في عملية النشر الالكتروني فاي استخدام لهذه الشبكات يجد نفسه انه في الفيسبوك مثلا قد ازداد معدل كتابته وبالتالي معدل قرائته.
- تساعد المستخدمين على المشاركة ودعم الحملات والنشاطات الخيرية عبر الانضمام الى مجموعات خاصة بهذه الخدمة وغيرها.
- شبكات التواصل الاجتماعي وسيلة الاتصال بالدعاة وطلبة العلم والادباء والإعلاميين والمؤثرين في المجتمع مباشرة دون وسائط.
- كسر هوية الثقافية والحضارية وذلك من خلال ثقافة التواصل المشتركة بين مستعملي تلك الشبكات من أبناء العالم المتقدم وأبناء العالم المتخلف مما يؤدي الى تقارب فكري على صعيد الافراد والجماعات في الدول.
- تسهل على المستخدم متابعة الاخبار افراد عائلته خاصة وانها ارخص من غيرها من وسائل الاتصال المختلفة.(مشتري مرسي، 2012، ص359)

ب) السلبيات:

-العزلة الاجتماعية: ايمان الشعب في استخدام شبكات التواصل لاجتماعي وخاصة غرفة الشات(المحادثة) تؤدي الى عزل الشباب عن محيطه الاجتماعي حتى انه قد لا يعرف الا الأصدقاء والصديقات الوهميين وهذه العزلة لها

اثار سيئة على الشباب منها الانشغال عن الدراسة والرسوب والانقطاع عن الدراسة وضعف الروابط الاجتماعية بينه وبين افراد اسرته

-إضاعة الوقت: بمجرد دخول المستخدم لاحدى شبكات التواصل الاجتماعي حتى يبدا بالتنقل من صفحة لاخرى من ملف لاخر، ولايدرك الساعات التي اضاعها في التعليق على الصور أصدقائه دون ان يزيد أي فائدة له او لغيره

-انتحال شخصيات: هناك من المستخدمين من ينتحل شخصيات مشاهير وفنانين او حتى اشخاص عاديين ونشر معلومات مضللة لتشويه السمعة او الابتزاز.

-انعدام الخصوصية: تواجه اغلب الشبكات الاجتماعية مشكلة انعدام الخصوصية مما خلق الكثير من الاضرار المادية والنفسية بالشباب فملف المستخدم على أي شبكة اجتماعية يحتوي على جميع معلوماته الشخصية إضافة الى ما يبثه من هموم ومشاكل قد تصل بسهولة الى يد اشخاص يستغلونها لغرض الإساءة والابتزاز

4- الفيسبوك:

أ) خصائص ومميزات الفيسبوك:

رغم ان مواقع التواصل الاجتماعي عديدة ومختلفة ومع ذالك فقد تميز الفيسبوك على غيره بعدة خصائص ومميزات من بينها:

-التعليقات: هذه الخاصية تسمح لمستخدمي الفيسبوك باضافة الصور والعلامات التي يمكن تضمينها بحيث يمكن ان تكتب اي تعليق في مساحة التعليقات او اضافة تعليق مع امكانية اضافة رابط او صورة.

-الاعجاب: يمكن الفيسبوك مستخدميه بالقيام بعمل معجب لاي نص او صورة او فيديو لاحد الاصدقاء وهي عملية متاحة بين الاصدقاء.

-خاصية نكزة: وهي عبارة عن اشهار يخطر المستخدم بان احد الاصدقاء يقوم بترحيب به. كما لا يمكننا ان نغفل عن الخدمات التي يقدمها الفيس بوك وهذا في صورة خدمة الرسائل والدردشة وارسال الهدايا الافتراضية وهي الاكثر شيوعا واستخداما من طرف المستخدميين.

- ومن مميزاته:(بدر الدين بن عباس، 2015،ص65)

- العالمية
- التفاعلية
- التنوع وسهولة الاستخدام

- التوفير والاقتصادية
- الترفيه

ب) تأثيرات الفيسبوك:

الواقع اليومي الملاحظ والمستمر لمستخدمي مواقع التواصل الاجتماعي خاصة الفيسبوك بين بان هناك العديد من السلبيات دون ان يمنع ذلك من وجود عدة ايجابيات ويمكن ان نذكر ذلك وتتمثل في:

-تاثرات السلبية:

-اضاعة الوقة

-الادمان واضعاف المهارات

-انتحال الشخصيات

-الخصوصية

-اثراه على القيم الدينية

-التاثيرات الايجابية:

-التنفيس العاطفي

-اكتشاف الذات

-التعويض الاجتماعي

-الاحساس بالسعادة

-التشارك الاجتماعي(سعاد بن جديدي، 2016، ص41)

4-فئة المضامين الترفيهية عبر الفيسبوك:

فالملاحظ في الفترة الاخيرة ان جميع مواقع الويب تعمل معا لبناء خريطة اكثر شمولا لاتصالات وخلق تجارب اجتماعية افضل للجميع، مما جعل القائميين على الفيسبوك يعيدون تصميم منصة الفيسبوك facebook plat form لتقديم مجموعة بسيطة من الادوات التي يمكن ان تستخدمها المواقع عبر الويب لتخصيص الخبرات وبناء الرسم البياني للاتصالات التي يقوم بها الاشخاص، وكان اول شركاء الفيسبوك كل من محرر المستندات microsoft &yelp&pandora . فعلى سبيل المثال اذا قام الفرد بتسجيل الدخول الى الفيسبوك وانتقل الى بندورة للمرة الاولى، فيمكنه البدء على الفورفي تشغيل الاغاني التي يفضلها عبر الويب، واثناء تشغيل

الموسيقى، يمكن ان يظهر له الاصدقاء الذين يحبون ايضا الاغاني نفسها، ثم يمكنه النقر لمشاهدة الموسيقى الاخرى التي يحبونها

كما يسعى موقع يوت يوب على تحديد الفيديوهات المرتبطة ببعضها البعض ويقدمها كخدمة للفيسبوك عبر خاصية فيسبوك "واتش" اطلقت فيسبوك هذه الخدمة عالميا، وهي خدمة تمكن الناشريين واستوديوهات التلفزيون ومنشئ المحتوى عبر الانترنت من بث عروضهم وتحقيق عائد من خلال المبيعات الاعلانات التي يتم بثها على مقاطع الفيديو، والهدف منها هو استعادة الجمهور وابقائهم لفترة اطول على منصتها، يضع الفيسبوك اولوية للمحتوى الطويل، ويعد مستويات عالية من الترفيه يمكن استعابها في حلقات، يتضمن المحتوى اصول شبكة البث وشركات مع اكثر من 30 من منشئ المحتوى تشمل مواضيع الطعام والواقع والسفر والكوميديا والرياضة، وتعتزم السماح لكل اصحاب المحتوى بعرض خاصية الفواصل الاعلانية، طالما ان مقاطع الفيديو ترتقي الى مقاييس معينة. وستقسم الايرادات بنسبة 55 في المئة لصاحب المحتوى و45 في المئة لصاحب الفيسبوك.

وتعد الدردشة الفورية من الخدمات الاكثر استخداما عبر الفيسبوك، وذالك عبر تطبيق المسنجر، والذي يسمح بتبادل الحديث بين فرديين او اكثر عبر كتابة النصية، المكالمات الصوتية وحتى مكالمات فيديو. وقد عمد القائمون على الفيسبوك على تطوير هذا التطبيق لكي يوفي بحاجات المستخدميين للتحادث الفوري بغض النظر عن اسباب التي تدفعهم للمحادثات ،خاصة في فترة الازمات التي تلحق بالعالم، فعلى سبيل المثال وبسبب جائحة كورونا التي المت بالعالم وجعلت الناس في كل البلدان في حجر صحي للحد من انتشار الوباء، طرحت شركة الفيسبوك في بداية الشهر افريل 2020، تحديثات جديدة على مسنجر سمتها بتطبيق المسنجر الاصلي ، والذي علق عليه مارك زوكربرغ انا نحن جميعا نبحث عن مزيد من الطرق لنكون معا حتى ونحن منفصليين جسديا، لذا اليوم سنطبق مسنجر الاصلي لكل من" ماكوس" و "ويندوز" "وناتيف" اذ تشير الاحصائيات الى ارتفاع المكالمات الفيديو والرسائل الجماعية على تطبيقاتنا اكثر من الضعف في الشهر الماضي هذه التطبيقات الاصلية الجديدة ستجعل التجربة افضل بكثير اتمنى ان تستمع

كذلك نجد الالعاب الجماعية كفئة من فئات المضامين الترفيهية عبر الفيسبوك، والتي تستخدم الفيسبوك اما للاشهار للالعاب الجماعية قصد استقطاب اكبر عدد من اللاعبين او لاقتناء تلك الالعاب، على غرار صفحة عالم المواهب، وهي صفحة فيسبوك لمتجر الالعاب تربوية وترفيهية ولتجهيز رياض الاطفال بفلسطين المحتلة(عالم المواهب2020) او الالعاب المصممة ضمن تطبيق الفيسبوك، على غرار لعبة "القوة الضاربة" والتي صممتها الشركة الاردنية "ويزاردز برودكشنز" سنة 2010، وهي اول لعبة قتالية اكشن" عربية ثلاثية الابعاد، اعضائها من

فريقي الميليشيا او القنوات الخاصة داخل مراحل عدة في المدن العربية كا "الجميرة"، جسر عبدون، البتراء، برج مملكة في الرياض" حيث يمكن للفرد اختيار الاسلحة وتصميم شخصية لاعبه(ويزاردز برودكشنز،2010)

كذلك نجد لعبة المزرعة السعيدة، وهي لعبة مثبتة على منصات الشبكات الاجتماعية، تعتمد بشكل اساسي على محاكاة انشطة الزراعة وادارة المزارع. في الغالب يتمركز اغلب مستخدميها في بر الصين الرئيسي وتايوان. وبشكل عام تعتبر هذه اللعبة اكثر الالعاب شهرة من حيث عدد اللاعبين، حيث وصل عدد الاعبيين في ذروة شهرتها الى23 مليون لاعب نشط يوميا، يقوم بتسجيل يوميا.

تم تطير اللعبة من قبل الشركة تطوير الالعاب الصينية "5"دقائق، حيث اكتمل تطويرها في مايو 2008، وتجربتها تمت في يوليو من نفس السنة، ليتم اصدارها في اواخر عام 2008، تتيح اللعبة للمستخدمين بزراعة المحاصيل، والتجارة مع الزملاء، وبيع المنتجات، والسرقة من الجيران، استوحت اللعبة من لعبة الفيديو اليابانية هارفست مون(المزرعة السعيدة 2019)

وبما انه يمكن للترفيه ان يكون عبر النكتة، فقد تم تصميم العديد من الصفحات عبر الفيسبوك تعني بالنكت، وذلك من خلال ما يرسله المنظمين لتلك الصفحات من نكت تحاكي الحياة اليومية للافراد، على غرار ما رافق ظاهرة الحراك الشعبي في الجزائر منذ فبراير2019، او ما عبر عنه مرتادي الفيسبوك حول جائحة كورونا، والملاحظ في هذه الصفحات انها تحوي على افراد تربطهم روابط ثقافية واجتماعية مشتركة، اي انهم منوطون تحت نفس السياق، مما يجعل استيعابهم للنكتة والتفاعل معها جد كبير، (رياض زروقي،2021، ص103)

5-الترفيه في شبكات التواصل الاجتماعي:

تعد شبكات التواصل الاجتماعي من اكثر التطبيقات على الانترنت استخداما من قبل البشرية قاطبة، ولعل احصائيات سنة 2018 لاكبر دليل على ذلك. وهذا ما جعلها احسن وعاء لحمل المضامين الترفيهية المعدة من طرف المختصيين في الاعلام وحتى من طرف المستخدمين ورواد هذه المنصات. خاصة انها تضمن التفاعلية وتنوع مصادر والمضامين، وزد على ذالك سهولة الولوج اليها ومجانيته، وتعتبر وسيلة ناجعة لملا اوقات الفراغ لدى الناس بغض النظر عما كانت اوقات الفراغ مبرمجة في اجندات الافراد ام كانت وقتية وظرفية، ففي دراسة اردنية حول الترفيه في شبكات التواصل الاجتماعي خلال شهر رمضان، اكد خبراء في مجال الانترنت ان انخفاض ساعات عمل وزيادة مساحة اوقات الفراغ خلال شهر رمضان ماقبل الافطار، وفي ساعات المساء، زادت من وتيرة الاقبال على استخدام الانترنت، الذي تركز في مضماري الترفيه والتسلية واستخدام الشبكات التواصل الاجتماعي، وهذا ما يدل على مكانة الترفيه في شبكات التواصل الاجتماعي بشكل عام.

وبالبحث في مضامين الترفيهية المستخدمة في شبكات التواصل الاجتماعي، نجد في دراسة ابراهيم ان المضامين اكثر استخداما من طرف الافراد الاردنيين مستخدمي الانترنت والذين تزيد اعمارهم عن خمس السنوات هي الموسيقى، الافلام ومشاهدة التلفزيون عبر الانترنت، تليها الالعاب الالكترونية عبر الانترنت، واخيرا الصحف والمجلات الالكترونية، زروقي،2021، ص139)

-العاب الفيديو المتاحة عبر الانترنت مستقبل صناعة الترفيه.

رغم حداثة عهد العاب الفيديو في سوق التسلية الا انه من الواضح انها في طريقها الى احتلال المرتبة الاولى في صناعة الترفيه والتسلية تشير الاحصائيات الى تساوي ارباح العاب الفيديو مع سوق اجهزة الهواتف النقالة والاجهزة الرقمية الشخصية في الولايات المتحدة الامريكية ابتداءا من سنة 2004 بواقع 11 مليار دولار ومتجاوزة لسوق السينما التي بلغت ارباحها 9،27 مليار دولار ادت وضعية المنافسة في مجال صناعة لالعاب الى تصاعد ظاهرة حصر الالعاب المنتجة من قبل الشركات على منصاتها واجهزتها دون غيرها ولفترات طويلة لتعظيم ارباحها لدفع المستهلكيين الى شراء الاجهزة الطرفية والانظمة السياسية. ان لعبة مايكروسوفت المساماة"هالت2" التي تعمل على جهاز اكس بوكس مثالا بارزا عن هذه الصيغة من التسويق، حيث بلغت العائدات الاجمالية لهذه اللعبة في اليوم الاول من اطلاقها 125 مليون دولار بعد بيع اكثر من مليوننين وثمانية وثمانيين نسخة(2،38) والامال معقودة عليها لدعم مكانة منصة الالعاب اكس بوكس في خضم المنافسة الشديدة التي تلاقيها من منصة الالعاب بلاي ستيشن التابعة لشركة سونين، بعد تمكن هذه الاخيرة من بيع 24،9 مليون وحدة مقابل 9،8 مليون جهاز اكس بوكس في الولايات المتحدة الامريكية.

في خضم هذه المنافسة الشديدة حول صناعة الالعاب تشكلت امبراطوريات واندماجيات كبرى لصناعة وتسويق هذا النوع من الترفيه، تحتفظ الولايات المتحدة الامريكية بالريادة في مجال الصناعة، (معز بن مسعود، 2009، ص55)

خلاصة:

تلعب وسائل التواصل الاجتماعي دور كبير في المجتمع فجل استعمالاتها تكتسح الحياة اليومية للافراد فتشغل حيزا كبيرا فتستعمل في الشركات والجامعات والمدارس فيمكن القول انه لايمكن الاستغناء عنها لولا قدرة الفرد على التخلي عنها في بعض الاحيان فيجب مراعاة استخدامتها خاصة موقع الفيسبوك الذي يتزايد عدد مستخدميه يوميا بسرعة كبيرة واعداد فاقت التخيلات.

الفصل الرابع

الجانب التطبيقي للدراسة

عرض وتحليل نتائج الاستبيان:

أولا/ تحليل نتائج البيانات الشخصية:

1- **توزيع أفراد العينة حسب متغير الجنس:** بعد المعالجة الإحصائية تم التوصل إلى النتيجة الموضحة في الجدول التالي:

الجدول رقم 1: يبين توزيع أفراد العينة حسب متغير الجنس

الجنس	التكرار	النسبة المئوية
ذكر	36	%60.00
أنثى	24	%40.00
المجموع	**60**	**%100**

من خلال الجدول أعلاه (01) وبالنظر إلى تكرارات أفراد عينة الدراسة والبالغ حجمهم إجمالا 60 فردا، على السؤال: "**متغير الجنس**"، نلاحظ أن 36 فردا يمثلون حجم الذكور بنسبة بلغت 60,00%، أما حجم الإناث فقد بلغ 24 فردا بنسبة قدرت بـ 40,00%، وعليه فإن أغلب أفراد عينة الدراسة من جنس الذكور.

2- **توزيع أفراد العينة حسب متغير السن:** بعد المعالجة الإحصائية تم التوصل إلى النتيجة الموضحة في الجدول التالي:

الجدول رقم 2: يبين توزيع أفراد العينة حسب متغير السن.

السن	التكرار	النسبة المئوية
أقل من 30 سنة	43	%71.70
أكبر من 30 سنة	17	%28.30
المجموع	**60**	**%100**

من خلال الجدول أعلاه (02) وبالنظر إلى تكرارات أفراد عينة الدراسة والبالغ حجمهم إجمالا 60 فردا، على السؤال:"**متغير السن**"، نلاحظ أن عدد الذين بلغت أعمارهم أقل من 30 سنة يقدر بـ 43 فردا وبنسبة بلغت 71,70%، أما حجم الذين بلغت أعمارهم أكبر من 30 سنة فقدر بـ 17 فردا وبنسبة 28,30%، وعليه فإن أغلب أفراد العينة من ذوي السن فئة أقل من 30 سنة.

3- **توزيع أفراد العينة حسب متغير المستوى التعليمي:** بعد المعالجة الإحصائية تم التوصل إلى النتيجة الموضحة في الجدول التالي:

الجدول رقم 3: يبين توزيع أفراد العينة حسب متغير المستوى التعليمي.

المستوى التعليمي	التكرار	النسبة المئوية
السنة الثانية	24	%40.00
السنة الثالثة	16	%26.70
السنة أولى ماستر	13	%21.70
السنة الثانية ماستر	07	%11.70
المجموع	**60**	**%100**

من خلال الجدول أعلاه (03) وبالنظر إلى تكرارات أفراد عينة الدراسة والبالغ حجمهم إجمالا 60 فردا، على السؤال:" **متغير المستوى التعليمي**"، نلاحظ أن 24 فرد لديهم مستوى السنة الثانية بنسبة بلغت 40,00%، وأن 16 فرد لديهم مستوى السنة الثالثة بنسبة بلغت 26,70%، أما الأفراد ذوي مستوى تعليمي السنة أولى ماستر فقد بلغ عددهم 13 فرد بنسبة قدرت بـ 21,70%، في حين بلغ عدد الأفراد ذوي مستوى السنة الثانية ماستر بـ 07 أفراد وبنسبة قدرت بـ 11,70%، وعليه فإن أغلب أفراد العينة من المستوى التعليمي السنة الثانية.

4- **توزيع أفراد العينة حسب متغير الوظيفة:** بعد المعالجة الإحصائية تم التوصل إلى النتيجة الموضحة في الجدول التالي:

الجدول رقم 4: يبين توزيع أفراد العينة حسب متغير الوظيفة

الوظيفة	التكرار	النسبة المئوية
بطال	41	%68.30
موظف	07	%11.70
أعمال حرة	12	%20.00
المجموع	**60**	**%100**

من خلال الجدول أعلاه (04) وبالنظر إلى تكرارات أفراد عينة الدراسة والبالغ حجمهم إجمالا 60 فردا، على السؤال: " **متغير الوظيفة**"، نلاحظ أن 41 فرد بطال بنسبة بلغت 68,30%، وأن 07 أفراد هم من فئة موظف بنسبة بلغت 11,70%، أما الذين يمارسون أعمال حرة فقد بلغ عددهم 12 فردا بنسبة قدرت بـ 20,00%، وعليه فإن أغلب أفراد العينة من فئة بطال.

ثانيا/ تحليل نتائج المحور الأول: عادات وأنماط استخدام الترفيه بالألعاب الإلكترونية عبر موقع الفيس بوك:

5- **توزيع أفراد العينة حسب متغير بداية استخدام الترفيه بالألعاب الإلكترونية عبر موقع الفيس بوك:** بعد المعالجة الإحصائية تم التوصل إلى النتيجة الموضحة في الجدول التالي:

الجدول رقم 5: يبين توزيع أفراد العينة حسب بداية استخدام الترفيه بالألعاب الإلكترونية عبر موقع الفيس بوك

بداية استخدام الترفيه بالألعاب الإلكترونية	التكرار	النسبة المئوية
أقل من سنة	08	%13.33
منذ سنتين	12	%20.00
منذ ثلاث سنوات	22	%36.67
أكثر من ثلاث سنوات	18	%30.00
المجموع	**60**	**%100**

من خلال الجدول أعلاه (05) نلاحظ أن إجابات أفراد عينة الدراسة والبالغ عددهم إجمالا (60) فردا، على السؤال " **منذ متى وأنت تستخدم الترفيه بالألعاب الالكترونية عبر موقع الفيس بوك؟** تمثلت في البديل " أقل من سنة " بعدد بلغ (08) أفراد ونسبة مئوية قدرت بـ 13,33%، أما الأفراد الذين كانت إجابتهم على هذا السؤال بالبديل " منذ سنتين " فقد بلغ عددهم (12) فرد وبنسبة مئوية قدرت بـ 20,00%، وبالنسبة للأفراد الذين كانت إجابتهم على هذا السؤال بالبديل "منذ ثلاث سنوات" فقد بلغ عددهم (22) فرد وبنسبة مئوية قدرت بـ 36,67%، أما الأفراد الذين كانت إجابتهم على هذا السؤال بالبديل "أكثر من ثلاث سنوات" فقد بلغ عددهم (18) فرد وبنسبة مئوية قدرت بـ 30,00%، مما يعني أن أغلب أفراد العينة يقرون أنهم يستخدمون الترفيه بالألعاب الالكترونية عبر موقع الفيس بوك منذ ثلاث سنوات.

6- توزيع أفراد العينة حسب متغير المكان المفضل للترفيه بالألعاب الإلكترونية عبر موقع الفيس بوك: بعد المعالجة الإحصائية تم التوصل إلى النتيجة الموضحة في الجدول التالي:

الجدول رقم 6: يبين توزيع أفراد العينة حسب المكان المفضل لاستخدام الترفيه بالألعاب الإلكترونية عبر موقع الفيس بوك

المكان المفضل للترفيه بالألعاب الإلكترونية	التكرار	النسبة المئوية
الجامعة	12	%20.00
المنزل	30	%50.00
مقهى الانترنت	05	%08.33
الأماكن العمومية	13	%21.67
المجموع	**60**	**%100**

من خلال الجدول أعلاه (05) نلاحظ أن إجابات أفراد عينة الدراسة والبالغ عددهم إجمالا (60) فردا، على السؤال "**ما هو المكان المفضل لاستخدام الترفيه بالألعاب الالكترونية عبر موقع الفيس بوك؟**" تمثلت في البديل " الجامعة " بعدد بلغ (12) فردا ونسبة مئوية قدرت بـ 20,00%، أما الأفراد الذين كانت إجابتهم على هذا السؤال بالبديل " المنزل" فقد بلغ عددهم (30) فرد وبنسبة مئوية قدرت بـ 50,00%، وبالنسبة للأفراد الذين كانت إجابتهم على هذا السؤال بالبديل "مقهى الانترنت" فقد بلغ عددهم (05) أفراد وبنسبة مئوية قدرت بـ 08,33%، أما الأفراد الذين كانت إجابتهم على هذا السؤال بالبديل "الأماكن العمومية" فقد بلغ عددهم (13) فرد ونسبة مئوية قدرت بـ 21,67%، مما يعني أن أغلب أفراد العينة يقرون أن المنزل هو المكان المفضل لاستخدام الترفيه بالألعاب الالكترونية عبر موقع الفيس بوك.

7- توزيع أفراد العينة حسب متغير الوقت المستغرق في الترفيه بالألعاب الإلكترونية عبر موقع الفيس بوك:

بعد المعالجة الإحصائية تم التوصل إلى النتيجة الموضحة في الجدول التالي:

الجدول رقم 7: يبين توزيع أفراد العينة حسب متغير الوقت المستغرق في الترفيه بالألعاب الإلكترونية عبر موقع الفيس بوك

الوقت المستغرق في الترفيه بالألعاب الإلكترونية	التكرار	النسبة المئوية
أقل من ساعة	13	%21.66
ساعتين	15	%25.00
ثلاث ساعات	07	%11.67
أكثر من ثلاث ساعات	25	%41.67
المجموع	**60**	**%100**

من خلال الجدول أعلاه (05) نلاحظ أن إجابات أفراد عينة الدراسة والبالغ عددهم إجمالا (60) فردا، على السؤال " **ما هو الوقت الذي تستغرقه في استخدام الترفيه بالألعاب الالكترونية عبر موقع الفيس بوك؟**" تمثلت في البديل " أقل من ساعة " بعدد بلغ (13) فردا ونسبة مئوية قدرت بـ 21,66%، أما الأفراد الذين كانت إجابتهم على هذا السؤال بالبديل "ساعتين" فقد بلغ عددهم (15) فرد وبنسبة مئوية قدرت بـ 25,00%، وبالنسبة للأفراد الذين كانت إجابتهم على هذا السؤال بالبديل "ثلاث ساعات" فقد بلغ عددهم (07) أفراد ونسبة مئوية قدرت بـ 11,67%، أما الأفراد الذين كانت إجابتهم على هذا السؤال بالبديل "أكثر من ثلاث ساعات" فقد بلغ عددهم (25) فرد وبنسبة مئوية قدرت بـ 41,67%، مما يعني أن أغلب أفراد العينة يقرون بأنهم يستغرقون أكثر من ثلاث ساعات في الترفيه بالألعاب الالكترونية عبر موقع الفيس بوك.

8- توزيع أفراد العينة حسب متغير الفترة المناسبة للترفيه بالألعاب الإلكترونية عبر موقع الفيس بوك: بعد المعالجة الإحصائية تم التوصل إلى النتيجة الموضحة في الجدول التالي:

الجدول رقم 8: يبين توزيع أفراد العينة حسب الفترة المناسبة للترفيه بالألعاب الإلكترونية عبر موقع الفيس بوك

الفترة المناسبة للترفيه بالألعاب الإلكترونية	التكرار	النسبة المئوية
الصباح	08	%13.33
الظهر	14	%23.33
المساء	10	%16.67
الليل	28	%46.67
المجموع	**60**	**%100**

من خلال الجدول أعلاه (08) نلاحظ أن إجابات أفراد عينة الدراسة والبالغ عددهم إجمالا (60) فردا، على السؤال " **ما هي الفترة المناسبة التي تستخدم فيها الترفيه بالألعاب الالكترونية عبر موقع الفيس بوك؟**" تمثلت في البديل "الصباح" بعدد بلغ (08) أفراد ونسبة مئوية قدرت بـ 13,33%، أما الأفراد الذين كانت إجابتهم على هذا السؤال بالبديل "الظهر" فقد بلغ عددهم (14) فرد وبنسبة مئوية قدرت بـ 23,33%، في حين بلغ عدد الأفراد الذين كانت إجابتهم على هذا السؤال بالبديل "المساء" (10) أفراد ونسبة مئوية قدرت بـ 16,67%، أما الأفراد الذين كانت إجابتهم على هذا السؤال بالبديل "الليل" فقد بلغ عددهم (28) فرد وبنسبة مئوية قدرت بـ 46,67%، مما يعني أن أغلب أفراد العينة يقرون أن الفترة المناسبة التي يستخدمون فيها الترفيه بالألعاب الالكترونية عبر موقع الفيس بوك هي فترة الليل.

9- توزيع أفراد العينة حسب متغير وسيلة الترفيه بالألعاب الإلكترونية عبر موقع الفيس بوك: بعد المعالجة الإحصائية تم التوصل إلى النتيجة الموضحة في الجدول التالي:

الجدول رقم 9: يبين توزيع أفراد العينة حسب وسيلة الترفيه بالألعاب الإلكترونية عبر موقع الفيس بوك

وسيلة الترفيه بالألعاب الإلكترونية	التكرار	النسبة المئوية
الهاتف المحمول	32	%53.33
اللوحة الالكترونية	12	%20.00
كمبيوتر محمول	10	%16.67
كمبيوتر مكتبي	06	%10.00
المجموع	**60**	**%100**

من خلال الجدول أعلاه (09) نلاحظ أن إجابات أفراد عينة الدراسة والبالغ عددهم إجمالا (60) فردا، على السؤال " **ما هي الوسيلة التي تستخدمها للترفيه بالألعاب الالكترونية عبر موقع الفيس بوك؟** تمثلت في البديل "الهاتف المحمول" بعدد بلغ (32) فردا ونسبة مئوية قدرت بـ 53,33%، أما الأفراد الذين كانت إجابتهم على هذا السؤال بالبديل "اللوحة الإلكترونية" فقد بلغ عددهم (12) فرد وبنسبة مئوية قدرت بـ 20,00%، وبالنسبة للأفراد الذين كانت إجابتهم على هذا السؤال بالبديل "كمبيوتر محمول" فقد بلغ عددهم (10) أفراد وبنسبة مئوية قدرت بـ 16,67%، أما الأفراد الذين كانت إجابتهم على هذا السؤال بالبديل "كمبيوتر مكتبي" فقد بلغ عددهم (06) أفراد وبنسبة مئوية قدرت بـ 10,00%، مما يعني أن أغلب أفراد العينة يستخدمون الهاتف المحمول كوسيلة للترفيه بالألعاب الالكترونية عبر موقع الفيس بوك.

10- توزيع أفراد العينة حسب متغير أنواع الألعاب الإلكترونية المفضلة عبر موقع الفيس بوك: بعد المعالجة الإحصائية تم التوصل إلى النتيجة الموضحة في الجدول التالي:

الجدول رقم 10: يبين توزيع أفراد العينة حسب متغير أنواع الألعاب الإلكترونية المفضلة عبر موقع الفيس بوك

الألعاب المفضلة	التكرار	النسبة المئوية
ألعاب أكشن	28	%46.67
ألعاب مغامرات	12	%20.00
ألعاب فكرية	05	%08.33
ألعاب رياضية	13	%21.67
ألعاب استراتيجية	02	%03.33
المجموع	**60**	**%100**

من خلال الجدول أعلاه (10) نلاحظ أن إجابات أفراد عينة الدراسة والبالغ عددهم إجمالا (60) فردا، على السؤال " **ما هي أنواع الألعاب الالكترونية التي تفضل أن تستخدمها للترفيه عبر موقع الفيس بوك؟**" تمثلت في البديل "ألعاب أكشن" بعدد بلغ (28) فردا ونسبة مئوية قدرت بـ 46,67%، والأفراد الذين كانت إجابتهم على هذا السؤال بالبديل "ألعاب مغامرات" فقد بلغ عددهم (12) فرد وبنسبة مئوية قدرت بـ 20,00%، في حين بلغ عدد الأفراد الذين كانت إجابتهم على هذا السؤال بالبديل "ألعاب فكرية" (05) أفراد وبنسبة مئوية قدرت بـ 08,33%، أما الأفراد الذين كانت إجابتهم على هذا السؤال بالبديل "ألعاب رياضية" فقد بلغ عددهم (13) فرد وبنسبة مئوية قدرت بـ 21,67%، والأفراد الذين كانت إجابتهم على هذا السؤال بالبديل "ألعاب استراتيجية" فقد بلغ عددهم (02) فرد وبنسبة مئوية قدرت بـ 03,33%، مما يعني أن أغلب أفراد العينة يفضلون ألعاب أكشن لاستخدامها في الترفيه عبر موقع الفيس بوك.

ثالثا/ تحليل نتائج المحور الثاني: دوافع وأسباب استخدام الترفيه بالألعاب الالكترونية عبر موقع الفيس بوك:

بعد المعالجة الإحصائية تم التوصل إلى النتيجة الموضحة في الجدول التالي:

الجدول رقم 11: يبين توزيع أفراد العينة حسب دوافع وأسباب استخدام الترفيه بالألعاب الالكترونية عبر موقع الفيس بوك:

الرقم	الفقرة	الوسط الحسابي	الانحراف المعياري	الترتيب	المستوى
11	تنمية قدراتي على التفاهم مع الآخرين	2.05	0.811	11	متوسط
12	اكتساب صفة مقبولة اجتماعيا	1.98	0.770	12	متوسط
13	حماية العقائد وقيم المجتمع	1.58	0.696	13	ضعيف
14	التحرر من ضغوط وتوترات الحياة المعاصرة	2.43	0.621	01	مرتفع
15	توفير حياة شخصية فاخرة بالسعادة والاستقرار	2.32	0.792	08	متوسط
16	الشعور بالانتماء والولاء للجماعة	2.32	0.701	07	متوسط
17	تحقيق الحاجات والرغبات للتعبير عن الذات	2.35	0.709	05	مرتفع
18	التدريب على القيادة وتبادل الأدوار	2.43	0.632	02	مرتفع
19	الشعور بالعزلة الاجتماعية	2.28	0.783	10	متوسط
20	التعبير عن ميولاتي ورغباتي	2.33	0.705	06	متوسط
21	الهروب من الواقع المعاش والشعور بالعزلة الاجتماعية	2.38	0.715	04	مرتفع
22	تعلم حقائق المعلومات وتقوية الذاكرة	2.28	0.739	09	متوسط
23	لسد وقت الفراغ	2.42	0.720	03	مرتفع
المجموع		**2.24**	**0.370**	**متوسط**	

من خلال الجدول أعلاه رقم (11) نلاحظ أن إجابات أفراد عينة الدراسة والبالغ عددهم إجمالا (60) فردا على السؤال "**ما هي دوافع وأسباب استخدام الترفيه بالألعاب الالكترونية عبر موقع الفيس بوك؟**"،

نلاحظ أن إجابات أفراد العينة كان متوسط حسابها محصور بين (1.58 و2.43)، ويمكن استخلاص النتائج التالية حسب ترتيب كل عبارة كما يلي:

- العبارة رقم (14) "التحرر من ضغوط وتوترات الحياة المعاصرة" احتلت الترتيب الأول بمتوسط حسابي قدر بـ(2.43)، وانحراف معياري قدر ب (0.621)، وبمستوى مرتفع، مما يعني إن أغلب أفراد العينة موافقون على أنه من أسباب استخدامهم للترفيه عبر موقع الفيس بوك التحرر من ضغوط وتوترات الحياة المعاصرة.
- العبارة رقم (18) "التدريب على القيادة وتبادل الأدوار" احتلت الترتيب الثاني بمتوسط حسابي قدر بـ(2.43)، وانحراف معياري قدر ب (0.632) وبمستوى مرتفع، مما يعني إن أغلب أفراد العينة موافقون على أنه من أسباب استخدامهم للترفيه عبر موقع الفيس بوك التدريب على القيادة وتبادل الأدوار.
- العبارة رقم (23) "لسد وقت الفراغ" احتلت الترتيب الثالث بمتوسط حسابي قدر بـ(2.42)، وانحراف معياري قدر ب (0.720) وبمستوى مرتفع، مما يعني إن أغلب أفراد العينة موافقون على أن من أسباب استخدامهم للترفيه عبر موقع الفيس بوك سد وقت الفراغ.
- العبارة رقم (21) "الهروب من الواقع المعاش والشعور بالعزلة الاجتماعية" احتلت الترتيب الرابع بمتوسط حسابي قدر بـ(2.38)، وانحراف معياري قدر ب (0.715) م وبمستوى مرتفع، مما يعني إن أغلب أفراد العينة موافقون على أن من أسباب استخدامهم للترفيه عبر موقع الفيس بوك الهروب من الواقع المعاش والشعور بالعزلة الاجتماعية.
- العبارة رقم (17) "تحقيق الحاجات والرغبات للتعبير عن الذات" احتلت الترتيب الخامس بمتوسط حسابي قدر بـ(2.35)، وانحراف معياري قدر ب (0.709) وبمستوى مرتفع، مما يعني إن أغلب أفراد العينة موافقون على أن من أسباب استخدامهم للترفيه عبر موقع الفيس بوك تحقيق الحاجات والرغبات للتعبير عن ذواتهم.
- العبارة رقم (20) "التعبير عن ميولاتي ورغباتي" احتلت الترتيب السادس بمتوسط حسابي قدر بـ(2.33)، وانحراف معياري قدر ب (0.705) وبمستوى متوسط، مما يعني إن أغلب أفراد العينة محايدون على أن من أسباب استخدامهم للترفيه عبر موقع الفيس بوك التعبير عن ميولاتهم ورغباتهم.
- العبارة رقم (16) "الشعور بالانتماء والولاء للجماعة" احتلت الترتيب السابع بمتوسط حسابي قدر بـ(2.32)، وانحراف معياري قدر ب (0.701) وبمستوى متوسط، مما يعني إن أغلب أفراد العينة محايدون على أن من أسباب استخدامهم للترفيه عبر موقع الفيس بوك الشعور بالانتماء والولاء للجماعة.

- العبارة رقم (15) "توفير حياة شخصية فاخرة بالسعادة والاستقرار" احتلت الترتيب الثامن بمتوسط حسابي قدر بـ(2.32)، وانحراف معياري قدر ب (0.792) وبمستوى متوسط، مما يعني إن أغلب أفراد العينة محايدون على أن من أسباب استخدامهم للترفيه عبر موقع الفيس بوك توفير حياة شخصية فاخرة بالسعادة والاستقرار
- العبارة رقم (22) "تعلم حقائق المعلومات وتقوية الذاكرة" احتلت الترتيب التاسع بمتوسط حسابي قدر بـ(2.28)، وانحراف معياري قدر ب (0.739) وبمستوى متوسط، مما يعني إن أغلب أفراد العينة محايدون على أن من أسباب استخدامهم للترفيه عبر موقع الفيس بوك تعلم حقائق المعلومات وتقوية الذاكرة.
- العبارة رقم (19) "الشعور بالعزلة الاجتماعية" احتلت الترتيب العاشر بمتوسط حسابي قدر بـ(2.28)، وانحراف معياري قدر ب (0.783) وبمستوى متوسط، مما يعني إن أغلب أفراد العينة محايدون على أن من أسباب استخدامهم للترفيه عبر موقع الفيس بوك الشعور بالعزلة الاجتماعية.
- العبارة رقم (11) "تنمية قدراتي على التفاهم مع الآخرين" احتلت الترتيب الحادي عشر بمتوسط حسابي قدر بـ(2.05)، وانحراف معياري قدر ب (0.811) وبمستوى متوسط، مما يعني إن أغلب أفراد العينة محايدون على أن من أسباب استخدامهم للترفيه عبر موقع الفيس بوك تنمية قدراتهم على التفاهم مع الآخرين.
- العبارة رقم (12) "اكتساب صفة مقبولة اجتماعيا" احتلت الترتيب الثاني عشر بمتوسط حسابي قدر بـ(1.98)، وانحراف معياري قدر ب (0.770) وبمستوى متوسط، مما يعني إن أغلب أفراد العينة محايدون على أن من أسباب استخدامهم للترفيه عبر موقع الفيس بوك اكتسابهم صفة مقبولة اجتماعيا.
- العبارة رقم (13) "حماية العقائد وقيم المجتمع" احتلت الترتيب الثالث عشر بمتوسط حسابي قدر بـ(1.58)، وانحراف معياري قدر ب (0.696) وبمستوى ضعيف، مما يعني إن أغلب أفراد العينة معارضون على أن من أسباب استخدامهم للترفيه عبر موقع الفيس بوك حماية العقائد وقيم المجتمع.

رابعا/ تحليل نتائج المحور الثالث: الإشباعات المحققة من استخدام الترفيه بالألعاب الالكترونية عبر موقع الفيس بوك:

الجدول رقم 12: يبين توزيع أفراد العينة حسب الإشباعات المحققة من استخدام الترفيه بالألعاب الالكترونية عبر موقع الفيس بوك

الرقم	العبارة	المتوسط الحسابي	الانحراف المعياري	الترتيب	المستوى
24	ساهم الترفيه عبر موقع الفيس بوك في اختياري للمضامين الألعاب الالكترونية	2.27	0.652	08	متوسط
25	سمح لي الترفيه عبر موقع الفيس بوك بالتفاعلية مع مضامين الألعاب الالكترونية	2.05	0.811	10	متوسط
26	أوصلني الترفيه عبر موقع الفيس بوك إلى تحقيق غاياتي وأهدافي	1.98	0.642	11	متوسط
27	ساهم الترفيه في الحد من الحرية على موقع الفيس بوك	1.58	0.696	13	ضعيف
28	اختيار المضامين الملبية لحاجاتي الشخصية	2.43	0.621	01	مرتفع
29	ساهم لي الترفيه عبر موقع الفيس بوك إلى إكساب وتكوين معارف وعلاقات جديدة	2.38	0.739	04	مرتفع
30	ساعدني الترفيه عبر موقع الفيس بوك على تجديد النشاط اليومي	2.33	0.705	06	متوسط
31	ساعدني الترفيه عبر موقع الفيس بوك على استثمار أوقات الفراغ	2.35	0.709	05	مرتفع
32	ساعدني الترفيه عبر موقع الفيس بوك من تنمية قدراتي على الإبداع	2.28	0.739	07	متوسط

الرقم	العبارة	المتوسط الحسابي	الانحراف المعياري	الترتيب	المستوى
33	ساهم الترفيه عبر موقع الفيس بوك في تنمية التذوق الجمالي	2.38	0.715	03	مرتفع
34	أتاح لي الترفيه عبر موقع الفيس بوك تجنب مفاسد أوقات الفراغ	2.27	0.686	09	متوسط
35	عزز لي الترفيه عبر موقع الفيس بوك القيم الاجتماعية	1.53	0.747	14	ضعيف
36	أعطى لي الترفيه عبر موقع الفيس بوك الثقة بالنفس	1.98	0.770	12	متوسط
37	أتاح لي الترفيه عبر موقع الفيس بوك فرصة لإبراز مواهبي	2.40	0.741	02	مرتفع
المجموع		**2.15**	**0.344**	**متوسط**	

من خلال الجدول أعلاه رقم (11) نلاحظ أن إجابات أفراد عينة الدراسة والبالغ عددهم إجمالا (60) فردا، على السؤال " **ما هي الإشباعات المحققة من استخدام الترفيه بالألعاب الالكترونية عبر موقع الفيس بوك؟**"، نلاحظ أن إجابات أفراد العينة كان متوسط حسابها محصور بين (1.53 و2.43)، ويمكن استخلاص النتائج التالية حسب ترتيب كل عبارة كما يلي:

- العبارة رقم (28) "اختيار المضامين الملبية لحاجاتي الشخصية" احتلت الترتيب الأول بمتوسط حسابي قدر بـ(2.43)، وانحراف معياري قدر ب (0.621)، وبمستوى مرتفع، مما يعني أن أغلب أفراد العينة موافقون على أن استخدامهم للترفيه عبر موقع الفيس بوك يحقق لهم الإشباعات المتعلقة باختيار المضامين الملبية لحاجاتهم الشخصية.
- العبارة رقم (37) " أتاح لي الترفيه عبر موقع الفيس بوك فرصة لإبراز مواهبي" احتلت الترتيب الثاني بمتوسط حسابي قدر بـ(2.40)، وانحراف معياري قدر ب (0.741) وبمستوى مرتفع، مما يعني إن أغلب أفراد العينة

موافقون على أن استخدامهم للترفيه عبر موقع الفيس بوك يحقق لهم الإشباعات المتعلقة بإتاحة الفرصة لإبراز مواهبهم.

- العبارة رقم (33) "ساهم الترفيه عبر موقع الفيس بوك في تنمية التذوق الجمالي" احتلت الترتيب الثالث بمتوسط حسابي قدر بـ(2.38)، وانحراف معياري قدر ب (0.715) وبمستوى مرتفع، مما يعني إن أغلب أفراد العينة موافقون على أن استخدامهم للترفيه عبر موقع الفيس بوك يحقق لهم الإشباعات المتعلقة بتنمية التذوق الجمالي.
- العبارة رقم (29) "ساهم لي الترفيه عبر موقع الفيس بوك إلى إكساب وتكوين معارف وعلاقات جديدة " احتلت الترتيب الرابع بمتوسط حسابي قدر بـ(2.38)، وانحراف معياري قدر ب (0.739)، وبمستوى مرتفع، مما يعني إن أغلب أفراد العينة موافقون على أن استخدامهم للترفيه عبر موقع الفيس بوك يحقق لهم الإشباعات المتعلقة باكتساب وتكوين معارف وعلاقات جديدة.
- العبارة رقم (31) " ساعدني الترفيه عبر موقع الفيس بوك على استثمار أوقات الفراغ" احتلت الترتيب الخامس بمتوسط حسابي قدر بـ(2.35)، وانحراف معياري قدر ب (0.709) وبمستوى مرتفع، مما يعني إن أغلب أفراد العينة موافقون على أن استخدامهم للترفيه عبر موقع الفيس بوك يساعدهم على استثمار أوقات الفراغ.
- العبارة رقم (30) " ساعدني الترفيه عبر موقع الفيس بوك على تحديد النشاط اليومي" احتلت الترتيب السادس بمتوسط حسابي قدر بـ(2.33)، وانحراف معياري قدر ب (0.705) وبمستوى متوسط مما يعني إن أغلب أفراد العينة محايدون على أن استخدامهم للترفيه عبر موقع الفيس بوك يساعدهم على تحديد النشاط اليومي.
- العبارة رقم (32) " ساعدني الترفيه عبر موقع الفيس بوك من تنمية قدراتي على الإبداع" احتلت الترتيب السابع بمتوسط حسابي قدر بـ(2.28)، وانحراف معياري قدر ب (0.739) وبمستوى متوسط مما يعني إن أغلب أفراد العينة محايدون على أن استخدامهم للترفيه عبر موقع الفيس بوك يساعدهم على تنمية قدراتهم على الإبداع.
- العبارة رقم (24) "ساهم الترفيه عبر موقع الفيس بوك في اختياري لمضامين الألعاب الالكترونية" احتلت الترتيب الثامن بمتوسط حسابي قدر بـ(2.27)، وانحراف معياري قدر ب (0.652) وبمستوى متوسط، مما يعني إن أغلب أفراد العينة محايدون على أن استخدامهم للترفيه عبر موقع الفيس بوك يساهم في اختيارهم لمضامين الألعاب الالكترونية.

- العبارة رقم (34) " أتاح لي الترفيه عبر موقع الفيس بوك تجنب مفاسد أوقات الفراغ " احتلت الترتيب التاسع بمتوسط حسابي قدر بـ(2.27)، وانحراف معياري قدر بـ (0.686) وبمستوى متوسط، مما يعني إن أغلب أفراد العينة محايدون على أن استخدامهم للترفيه عبر موقع الفيس بوك أتاح لهم تجنب مفاسد أوقات الفراغ.
- العبارة رقم (25) " سمح لي الترفيه عبر موقع الفيس بوك بالتفاعلية مع مضامين الألعاب الالكترونية " احتلت الترتيب العاشر بمتوسط حسابي قدر بـ(2.05)، وانحراف معياري قدر بـ (0.811) وبمستوى متوسط، مما يعني إن أغلب أفراد العينة محايدون في أن استخدامهم للترفيه عبر موقع الفيس بوك سمح لهم بالتفاعلية مع مضامين الألعاب الالكترونية.
- العبارة رقم (26) " أوصلني الترفيه عبر موقع الفيس بوك إلى تحقيق غاياتي وأهدافي " احتلت الترتيب الحادي عشر بمتوسط حسابي قدر بـ(1.98)، وانحراف معياري قدر بـ (0.642) وبمستوى متوسط، مما يعني إن أغلب أفراد العينة محايدون في أن استخدامهم للترفيه عبر موقع الفيس بوك أوصلهم إلى تحقيق غاياتهم وأهدافهم.
- العبارة رقم (36) " أعطى لي الترفيه عبر موقع الفيس بوك الثقة بالنفس" احتلت الترتيب الثاني عشر بمتوسط حسابي قدر بـ(1.98)، وانحراف معياري قدر بـ (0.770) وبمستوى متوسط، مما يعني إن أغلب أفراد العينة محايدون في أن استخدامهم للترفيه عبر موقع الفيس بوك أعطاهم الثقة بالنفس.
- العبارة رقم (27) "ساهم الترفيه في الحد من الحرية على موقع الفيس بوك" احتلت الترتيب الثالث عشر بمتوسط حسابي قدر بـ(1.58)، وانحراف معياري قدر بـ (0.696) وبمستوى ضعيف، مما يعني إن أغلب أفراد العينة يعارضون أن استخدامهم للترفيه عبر موقع الفيس بوك يساهم في الحد من الحرية.
- العبارة رقم (35) " عزز لي الترفيه عبر موقع الفيس بوك القيم الاجتماعية " احتلت الترتيب الرابع عشر بمتوسط حسابي قدر بـ(1.53)، وانحراف معياري قدر ب (0.747) وبمستوى ضعيف، مما يعني إن أغلب أفراد العينة يعارضون أن استخدامهم للترفيه عبر موقع الفيس بوك عزز لديهم القيم الاجتماعية.

نتائج الدراسة:

رغم الفوائد والإيجابيات العديدة التي تحققها مواقع التواصل الاجتماعي بصفة عامة وموقع الفيس بوك بصفة خاصة، فإن استخدام هذا الأخير امتد ليشمل الترفيه بالألعاب الإلكترونية، حيث ازداد عدد مستخدميه خلال السنوات الأخيرة زيادة سريعة، وتعاظمت أهميته على فئة الشباب من خلال استخدام الألعاب، وبالتالي أصبحت هذه التقنيات الحديثة والشبكات الاجتماعية مسرحا وفضاء لمزاولة الشباب لنشاطهم الترويحي من خلال الألعاب الإلكترونية، وهذا ما أكدته نتائج هذه الدراسة الميدانية التي تمثلت في:

أولا/ تحليل نتائج البيانات الشخصية:

- أغلب أفراد عينة الدراسة من جنس الذكور.
- أغلب أفراد العينة من ذوي السن فئة أقل من 30 سنة.
- أغلب أفراد العينة من المستوى التعليمي السنة الثانية.
- أغلب أفراد العينة من فئة بطال.

ثانيا/ نتائج المحور الأول: عادات وأنماط استخدام الترفيه بالألعاب الإلكترونية عبر موقع الفيس بوك:

من خلال تحليل نتائج إجابات أفراد العينة على هذا المحور، تبين أن معظم إجابات العينة كانت بدرجة متوسطة، أما نتائج إجابات أفراد العينة على عبارات المحور فجاءت مرتبة كما يلي:

- أغلب أفراد العينة يقرون أنهم يستخدمون الترفيه بالألعاب الالكترونية عبر موقع الفيس بوك منذ ثلاث سنوات.
- أغلب أفراد العينة يقرون أن المنزل هو المكان المفضل لاستخدام الترفيه بالألعاب الالكترونية عبر موقع الفيس بوك.
- أغلب أفراد العينة يقرون بأنهم يستغرقون أكثر من ثلاث ساعات في الترفيه بالألعاب الالكترونية عبر موقع الفيس بوك.
- أغلب أفراد العينة يقرون أن الفترة المناسبة التي يستخدمون فيها الترفيه بالألعاب الالكترونية عبر موقع الفيس بوك هي فترة الليل.
- أغلب أفراد العينة يستخدمون الهاتف المحمول كوسيلة للترفيه بالألعاب الالكترونية عبر موقع الفيس بوك.
- أغلب أفراد العينة يفضلون ألعاب أكشن لاستخدامها في الترفيه عبر موقع الفيس بوك.

ثالثا/ نتائج المحور الثاني: دوافع وأسباب استخدام الترفيه بالألعاب الالكترونية عبر موقع الفيس بوك:

من خلال تحليل نتائج إجابات أفراد العينة على هذا المحور، تبين أن معظم إجابات العينة كانت بدرجة متوسطة، أما نتائج إجابات أفراد العينة على عبارات المحور فجاءت مرتبة كما يلي:

- أغلب أفراد العينة موافقون على أنه من أسباب استخدامهم للترفيه عبر موقع الفيس بوك التحرر من ضغوط وتوترات الحياة المعاصرة.
- أغلب أفراد العينة موافقون على أنه من أسباب استخدامهم للترفيه عبر موقع الفيس بوك التدريب على القيادة وتبادل الأدوار
- أغلب أفراد العينة موافقون على أن من أسباب استخدامهم للترفيه عبر موقع الفيس بوك سد وقت الفراغ.
- أغلب أفراد العينة موافقون على أن من أسباب استخدامهم للترفيه عبر موقع الفيس بوك الهروب من الواقع المعاش والشعور بالعزلة الاجتماعية.
- أغلب أفراد العينة موافقون على أن من أسباب استخدامهم للترفيه عبر موقع الفيس بوك تحقيق الحاجات والرغبات للتعبير عن ذواتهم.
- أغلب أفراد العينة محايدون على أن من أسباب استخدامهم للترفيه عبر موقع الفيس بوك التعبير عن ميولاتهم ورغباتهم.
- أغلب أفراد العينة محايدون على أن من أسباب استخدامهم للترفيه عبر موقع الفيس بوك الشعور بالانتماء والولاء للجماعة.
- أغلب أفراد العينة محايدون على أن من أسباب استخدامهم للترفيه عبر موقع الفيس بوك توفير حياة شخصية فاخرة بالسعادة والاستقرار
- أغلب أفراد العينة محايدون على أن من أسباب استخدامهم للترفيه عبر موقع الفيس بوك تعلم حقائق المعلومات وتقوية الذاكرة.
- أغلب أفراد العينة محايدون على أن من أسباب استخدامهم للترفيه عبر موقع الفيس بوك الشعور بالعزلة الاجتماعية.
- أغلب أفراد العينة محايدون على أن من أسباب استخدامهم للترفيه عبر موقع الفيس بوك تنمية قدراتهم على التفاهم مع الآخرين.

- أغلب أفراد العينة محايدون على أن من أسباب استخدامهم للترفيه عبر موقع الفيس بوك اكتسابهم صفة مقبولة اجتماعيا.
- أغلب أفراد العينة معارضون على أن من أسباب استخدامهم للترفيه عبر موقع الفيس بوك حماية العقائد وقيم المجتمع.

رابعا/ تحليل نتائج المحور الثالث: الإشباعات المحققة من استخدام الترفيه بالألعاب الالكترونية عبر موقع الفيس بوك:

من خلال تحليل نتائج إجابات أفراد العينة على هذا المحور، تبين أن معظم إجابات العينة كانت بدرجة متوسطة، أما نتائج إجابات أفراد العينة على عبارات المحور فجاءت مرتبة كما يلي:

- أغلب أفراد العينة موافقون على أن استخدامهم للترفيه عبر موقع الفيس بوك يحقق لهم الإشباعات المتعلقة باختيار المضامين الملبية لحاجاتهم الشخصية.
- أغلب أفراد العينة موافقون على أن استخدامهم للترفيه عبر موقع الفيس بوك يحقق لهم الإشباعات المتعلقة بإتاحة الفرصة لإبراز مواهبهم.
- أغلب أفراد العينة موافقون على أن استخدامهم للترفيه عبر موقع الفيس بوك يحقق لهم الإشباعات المتعلقة بتنمية التذوق الجمالي.
- أغلب أفراد العينة موافقون على أن استخدامهم للترفيه عبر موقع الفيس بوك يحقق لهم الإشباعات المتعلقة باكتساب وتكوين معارف وعلاقات جديدة.
- أغلب أفراد العينة موافقون على أن استخدامهم للترفيه عبر موقع الفيس بوك يساعدهم على استثمار أوقات الفراغ
- أغلب أفراد العينة محايدون على أن استخدامهم للترفيه عبر موقع الفيس بوك يساعدهم على تجديد النشاط اليومي
- أغلب أفراد العينة محايدون على أن استخدامهم للترفيه عبر موقع الفيس بوك يساعدهم على تنمية قدراتهم على الإبداع
- أغلب أفراد العينة محايدون على أن استخدامهم للترفيه عبر موقع الفيس بوك يساهم في اختيارهم لمضامين الألعاب الالكترونية

- أغلب أفراد العينة محايدون على أن استخدامهم للترفيه عبر موقع الفيس بوك أتاح لهم تجنب مفاسد أوقات الفراغ
- أغلب أفراد العينة محايدون في أن استخدامهم للترفيه عبر موقع الفيس بوك سمح لهم بالتفاعلية مع مضامين الألعاب الالكترونية.
- أغلب أفراد العينة محايدون في أن استخدامهم للترفيه عبر موقع الفيس بوك أوصلهم إلى تحقيق غاياتهم وأهدافهم
- أغلب أفراد العينة محايدون في أن استخدامهم للترفيه عبر موقع الفيس بوك أعطاهم الثقة بالنفس
- أغلب أفراد العينة يعارضون أن استخدامهم للترفيه عبر موقع الفيس بوك يساهم في الحد من الحرية.
- أغلب أفراد العينة يعارضون أن استخدامهم للترفيه عبر موقع الفيس بوك عزز لديهم القيم الاجتماعية.

الخاتمة

الخاتمة:

20جوان 2022 كان تاريخ اخر محطة لنا في مذكرة تخرجنا، وهكذا هي الايام الجميلة واللحظات الرائعة تمضي سريعا، لقد كانت مجرد أيام قليلة ولكنها نقشت على قلوبنا كثير الاثر وجميل العبر، وكما قيل لكل بداية نهاية، فكان ختام قصتنا ممزوجا بين شعور الفرح ومرارة الاشتياق .

كانت مذكرتنا فرصة وتجربة رائعة اكتشفنا من خلالها خبايا واسرار التعليم، ايام ممتعة قضيناها رفقة أستاذنا غزال عبد الرزاق وكل أساتذة الاعلام واالاتصال (جعفر محمد، بن ساعد...) بجامعة محمد بوضياف بالمسيلة . لطالما كانوا مثالا يحتذى بهم، بارك الله في علمهم وعملهم .

شكرا جميعا كل باسمه ومقامه

قائمة المراجع

قائمة المراجع:

1. ابن منضور(2009): لسان العرب، بيروت، دار صادر.
2. احمد يونس(2013): دور الشبكات التواصل الاجتماعي في تنمية مشاركة الشباب الفلسطيني في قضايا المجتمعية، مذكرة ماجستير، جامعة الدول العربية، القاهرة،ديسمبر2013
3. المعز بن مسعود(2009): ظهور الاقتصاد اللامادي وصناعة الادمان، ابحاث المؤتمر الدولي للإعلام الدولي، تكنولوجيا جديدة لعالم متغير، جامعة البحريين9-7 ابريل منشورات جامعة البحريين.
4. ايمان بنت احمد بن ابراهيم، جواهر بنت صالح بن عيادة الخشمي(2020): اتجاهات الشباب والفتيات نحو الترفيه في المجتمع السعودي في ضوء رؤية 2030، دراسة مقدمة لنيل درجة الماجستير ،قسم علم الاجتماع والخدمة الاجتماعية، كلية العلوم الاجتماعية، جامعة الامام محمد بن سعود الاسلامية.
5. بدر الدين، بن عباس(2015): شبكات التواصل الاجتماعي والهوية الثقافية عند طلبة الجامعيين، شهادة ماستر، جامعة محمد خيضر بسكرة، الجزائر
6. حيمر سعيدة، بعزيز ابراهيم(2022): بعنوان" الاثار النفسية والاجتماعية للترفيه الافتراضي لدى عينة من المراهقيين الجزائريين، مجلة الدراسات انسانية واجتماعية،المجلد11،عدد1، جامعة وهران.
7. -رضوان قطبي(2017): شبكات التواصل الاجتماعي والمشاركة السياسية للشباب المغربي في الانتخابات الجماعية والجهوية لسنة2015-دراسة ميدانية على عينة من الشباب الجامعي، مجلة الجامعة العربية الامريكية للبحوث، مجلد3، العدد1
8. رياض زروقي(2021): الاستخدامات الترفيهية في شبكات التواصل الاجتماعي، اطروحة دكتوراه، جامعه محمد خيضر ببسكرة، كلية العلوم الانسانية والاجتماعية، تخصص علوم الاعلام والاتصال.
9. رياض زروقي(2021): الاستخدامات الترفيهية في شبكات التواصل الاجتماعي، اطروحة دكتوراه، كلية العلوم الانسانية والاجتمعاية، قسم العلوم الانسانية ،تخصص علوم الاعلام والاتصال، جامعة محمد خيضر ببسكرة.
10. زروقي اغيلاس(2013): العالم الافتراضي ضمن العاب الفيديو الالكترونية دلالات تفاعل انسان الة، رسالة ماجستير، تخصص سيسيولوجيا الاتصال، كلية العلوم السياسية والاعلام، قسم علوم الاعلام والاتصال، جامعة الجزائر3.

11. سعاد بن جديدي(2016): علاقة مستوى النرجسية بالادمان على الشبكات التواصل الاجتماعي الفيسبوك لدى المراهق الجزائري، اطروحة دكتوراه، جامعة محمد خيضر ببسكر.

12. علي خليل(2014): الاعلام الجديد "شبكات التواصل الاجتماعي"، دار أسامة للنشر والتوزيع، عمان، الأردن، ط1.

13. محسن عبد الصاحب المظفر،عمر الهاشمي يوسف،(2010): جغرافية المدن ، ط1،دار الصفاء للنشر والتوزيع، عمان.

14. محمد سيلا(2006): زمن العولمة فيما وراء الوهم ،توبقال للنشر، الدار البيضاء.

15. مزريتش(2011):

قصة الفيسبوك ثورة ثروة، ترجمة وائل هلالي، إصدارات سطور جديدة ، القاهرة ، مصر.

16. مشتري مرسي(2012): شبكات التواصل الاجتماعي الرقمية نظرة الوضائف، مجلة المستقبل العربي، لبنان ، العدد359.

17. وسام سالم(2015): تاثير الالعاب الالكترونية على الطفل، دراسة وصفية تحليلية للاطفال لفئات عمرية 7-10، بابل.

18. وفيق صفوت مختار(2010): وسائل الاتصال والاعلام وتشكيل الوعي الاطفال والشباب، دار غريب للنشر والتوزيع، القاهرة.

الملاحق

الملحق رقم 01: استمارة استبيان

الجمهورية الجزائرية الديمقراطية الشعبية

جامعة محمد بوضياف بالمسيلة

كلية العلوم الإنسانية والاجتماعية

قسم علوم الإعلام والاتصال

استمارة استبيان بعنوان

استخدام الترفيه عبر مواقع التواصل الاجتماعي لدى طلبة الجامعة

–دراسة لاستخدامات الألعاب الالكترونية عبر موقع فيس بوك –

إعداد الطالبيتن:

- **مردفي سارة**
- **بن مروش راشدة**

تحت إشراف:

- **أ.د. غزال عبد الرزاق**

تحية عطرة:

يسرني أن أضع بين أيديكم هذا الاستبيان بغرض جمع المعلومات والبيانات اللازمة للدراسة التي تتعلق بالموضوع المبين أعلاه، راجين منكم الإجابة على فقرات هذا الاستبيان بكل اهتمام مع العلم أن إجاباتكم ستكون موضع السرية ولا تستخدم إلا لأغراض البحث العلمي فقط.

وفي الأخير تقبلوا منا خالص التحيات والتقدير.

السنة الدراسية: 2021 –2022

البيانات الشخصية:

1- الجنس:

ذكر		أنثى	

2- السن:

اقل من 30 سنة		أكبر من 30 سنة	

3- المستوى التعليمي:

السنة الثانية		السنة الثالثة		السنة أولى ماستر		السنة الثانية ماستر	

4- الوظيفة:

بطال		موظف		أعمال حرة	

المحور الأول: عادات وأنماط استخدام الترفيه بالألعاب الإلكترونية عبر الفيس بوك:

5- منذ متى وأنت تستخدم الترفيه بالألعاب الالكترونية عبر موقع الفيس بوك؟

اقل من سنة		منذ سنتين		منذ ثلاث سنوات		أكثر من ثلاث سنوات	

6- ما هو المكان المفضل لاستخدام الترفيه بالألعاب الالكترونية عبر موقع الفيس بوك؟

الجامعة		المنزل		مقهى الانترنت		الأماكن العمومية	

7- ما هو الوقت الذي تستغرقه في استخدام الترفيه بالألعاب الالكترونية عبر موقع الفيس بوك؟

اقل من ساعة		ساعتين		ثلاث ساعات		أكثر من ثلاث ساعات	

8- ما هي الفترة المناسبة التي تستخدم فيها الترفيه بالألعاب الالكترونية عبر موقع الفيس بوك؟

الصباح		الظهر		المساء		ليلا	

9- ما هي الوسيلة التي تستخدمها للترفيه بالألعاب الالكترونية عبر موقع الفيس بوك؟

الهاتف المحمول		اللوحة الالكترونية		كمبيوتر محمول		كمبيوتر مكتبي	

10- ما هي أنواع الألعاب الالكترونية التي تفضل أن تستخدمها للترفيه عبر موقع الفيس بوك؟

العاب أكشن		العاب المغامرات		العاب فكرية		العاب رياضية		ألعاب استراتيجية	

المحور الثاني: دوافع وأسباب استخدام الترفيه بالألعاب الالكترونية عبر صفحة الفيس بوك للجامعة:

الرقم	الفقرة	مؤيد	محايد	معارض
11	حماية العقائد وقيم المجتمع			
12	اكتساب صفة مقبولة اجتماعيا			
13	تحقيق الحاجات والرغبات للتعبير عن الذات			
14	التحرر من ضغوط وتوترات الحياة المعاصرة			
15	توفير حياة شخصية فاخرة بالسعادة والاستقرار			
16	الشعور بالانتماء والولاء للجماعة			
17	تنمية قدراتي على التفاهم مع الآخرين			
18	التدريب على القيادة وتبادل الأدوار			
19	الشعور بالعزلة الاجتماعية			
20	التعبير عن ميولاتي ورغباتي			
21	تعلم حقائق المعلومات وتقوية الذاكرة			
22	الهروب من الواقع المعاش والشعور بالعزلة الاجتماعية			
23	لسد وقت الفراغ			

المحور الثالث: الاشباعات المحققة من استخدام الترفيه بالألعاب الالكترونية عبر صفحة الفيس بوك:

الرقم	العبارة	موافق	محايد	معارض
24	ساهم الترفيه عبر موقع الفيس بوك في اختياري للمضامين الألعاب الالكترونية			
25	سمح لي الترفيه عبر موقع الفيس بوك بالتفاعلية مع مضامين الألعاب الالكترونية			
26	أوصلني الترفيه عبر موقع الفيس بوك إلى تحقيق غاياتي وأهدافي			
27	ساهم الترفيه في الحد من الحرية على موقع الفيس بوك			
28	اختيار المضامين الملبية لحاجاتي الشخصية			
29	ساهم لي الترفيه عبر موقع الفيس بوك إلى إكساب وتكوين معارف وعلاقات جديدة			
30	ساعدني الترفيه عبر موقع الفيس بوك على تحديد النشاط اليومي			
31	ساعدني الترفيه عبر موقع الفيس بوك على استثمار أوقات الفراغ			
32	ساعدني الترفيه عبر موقع الفيس بوك من تنمية قدراتي على الإبداع			
33	ساهم الترفيه عبر موقع الفيس بوك في تنمية التذوق الجمالي			
34	أتاح لي الترفيه عبر موقع الفيس بوك تجنب مفاسد أوقات الفراغ			
35	عزز لي الترفيه عبر موقع الفيس بوك القيم الاجتماعية			
36	أعطى لي الترفيه عبر موقع الفيس بوك الثقة بالنفس			
37	أتاح لي الترفيه عبر موقع الفيس بوك فرصة لإبراز مواهبي			

الجمهورية الجزائرية الديمقراطية الشعبية
وزارة التعليم العالي والبحث العلمي
جامعة محمد بوضياف بالمسيلة

كلية العلوم الإنسانية والاجتماعية
قسم: علوم الإعلام والاتصال

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

تصريح شرفي

خاص بالالتزام بقواعد النزاهة العلمية لإنجاز البحث

أنا الممضي أدناه،

السيد(ة): مـــردني سارة

الصفة: طالب، أستاذ باحث، باحث دائم: طالب

الحامل (ة) لبطاقة التعريف الوطنية رقم: 200849945

والصادرة بتاريخ: 22 - 02 - 2017

عن دائرة: عين سرور

المسجل (ة) بكلية: العلوم الانسانية والاجتماعية قسم: علوم الإعلام والاتصال

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

مذكرة ماستر
المرافقة الافتراضية عبر صوائح لبواصل الاجتماعي
(دراسة لاستخدامات الألعاب الإلكترونية عبر موقع الفيسبوك .

أصرح بشرفي أني ألتزم بمراعاة المعايير العلمية والمنهجية ومعايير الأخلاقيات المهنية والنزاهة الأكاديمية المطلوبة في إنجاز البحث المذكور أعلاه.

التاريخ: 07 جوان 2022

إمضاء المعني

07 جوان 2022

حكيمة غرابي

الجمهورية الجزائرية الديمقراطية الشعبية
وزارة التعليم العالي والبحث العلمي
جامعة محمد بوضياف بالمسيلة

كلية العلوم الإنسانية والاجتماعية

قسم: علوم الإعلام والاتصال

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

تصريح شرفي

خاص بالالتزام بقواعد النزاهة العلمية لإنجاز البحث

أنا الممضي أدناه،

السيد(ة): بن مروش راشدة

الصفة: طالب، أستاذ باحث، باحث دائم: طالب

الحامل (ة) لبطاقة التعريف الوطنية رقم: 400511222

والصادرة بتاريخ: 2022/02/05

عن دائرة: برج الكيفان

المسجل (ة) بكلية: علوم انسانية واجتماعية قسم: علوم الإعلام والاتصال

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

التوقيع الافتراضي عبر الوسائط الاجتماعية
"دراسة لاستخدام الطلبة الالكترونية لمواقع الفيسبوك"

أصرح بشرفي أني ألتزم بمراعاة المعايير العلمية والمنهجية ومعايير الأخلاقيات المهنية والنزاهة الأكاديمية المطلوبة في إنجاز البحث المذكور أعلاه.

التاريخ: 07/02/2022

إمضاء المعني

نظر و صادق على التوقيع
البلدية في: المسيلة
رئيس المجلس الشعبي البلدي
عن رئيس المجلس الشعبي البلدي
و بتفويض منه الموظف المكلف
بشيري صابر

الجمهورية الجزائرية الديمقراطية الشعبية
People's Democratic Republic of Algeria
وزارة التعليم العالي و البحث العلمي
Ministry of Higher Education and Scientific Research
جامعة محمد بوضياف بالمسيلة
University Mohamed Boudiaf of M'sila
كلية العلوم الإنسانية والاجتماعية
FACULTY OF HUMANITIES AND SOCIAL SCIENCES
جامعة محمد بوضياف - المسيلة
Université Mohamed Boudiaf - M'sila
Faculty of Humanities and Social Sciences
Vice-Deanship of the College for Studies and Student Issues
كلية العلوم الإنسانية والاجتماعية
نيابة العمادة للدراسات والمسائل المرتبطة بالطلبة

وثيقة ايداع مذكرة ماستر

الموضوع:
المرونة الاتزامية عبر مواقع التواصل الاجتماعي
(دراسة لاستخدامات الألعاب الإلكترونية عبر موقع الفيسبوك

إعداد الطلبة:

1- هـ ـرفي سارة رقم التسجيل: A1A73508949G

2- بن مسعود راشدة رقم التسجيل: A1A7330588655

القسم: الإعلام والاتصال الشعبة: اتصال التخصص: اتصال وعلاقات عامة

إشراف: عزال عبد الرزاق الرتبة: أستاذ تعليم عالي

أقر بأنني تابعت العمل المذكور أعلاه في جلسات إشرافية طيلة الموسم الجامعي: 2021-2022 وأسمح بإيداعه على مستوى ادارة القسم للمناقشة.

موافقة وإمضاء المشرف(ة): رئيس فريق الاختصاص

رئيس القسم

رئيس قسم علوم الاعلام والاتصال
عزال عبد الرزاق