# تأثير التحديات الترفيهية عبر الشبكات الإجتماعية الرقمية على سلوك المراهق

# The effect of entertainment challenges via digital social networks on adolescent behavior

**سعيدة غراب[1,*]، داود جفافلة[2].**

[1] جامعة محمد خيضر بسكرة (الجزائر)، مخبر التغير الإجتماعي والعلاقات العامة في الجزائر.

[2] جامعة محمد خيضر بسكرة (الجزائر)، مخبر الدراسات النفسية والإجتماعية.

saida.gherab@univ-biskra.dz

**تاريخ الاستلام 31-12-2019 ؛ تاريخ المراجعة 31-08-2020؛ تاريخ القبول : 30-09-2020**

**ملخص :**

أصبحت في وقتنا الراهن تأثيرات الشبكات الإجتماعية الرقمية وما يتبعها من تغييرات في المجتمعات هاجس الجميع، لا سيما الأسرة، المدرسة ومختلف المؤسسات التي تسعى إلى تهيئة الأسس السليمة من أجل بناء مجتمع سليم يواكب التنمية المستدامة للفـرد، لذا قمنا بهذه الدراسة التي نهدف من خلالها إلى معرفة أنماط ودوافع إستخدام المراهقين للشبكات الإجتماعية الرقمية وكذلك إلى تحديد إتجاهاتهم نحو التحديات الترفيهية المنشورة عبرها وُصولاً إلى توضيح أثر هذه التحديات على سلوك المراهق، إتبعنا فيها منهج المسح الوصفي مستخدمين إستمارة الإستبيان كأداة رئيسية لجمع البيانات والملاحظة كأداة ثانوية من أجل وصف الظاهرة ضـمن فضـائها الإفتراضي، أظهرت نتائج الدراسة أن هناك إتجاهات إيجابية وبنسبة عالية لدى المراهقين في مدينة ورقلة نحو التحديات الترفيهية التي يتم نشرها وتداولها عبر مختلف الشبكات الإجتماعية الرقمية إضافة إلى وجود إستعداد وقابلية لتقليد تلك التحديات وظهورها بنسـبة كبيرة في سلوك المراهقين.

**الكلمات المفتاح :** تأثير، إتجاهات؛ مراهق؛ سلوك؛ تحديات ترفيهية؛ شبكات إجتماعية رقمية.

**Abstract :**

Nowadays, the effects of digital social networks and the changes that follow in societies have become an obsession for everyone, especially the family, the school and the various institutions that seek to create the sound foundations for building a healthy society that matches the sustainable development of the individual, so we conducted this study through which we aim to know Patterns and motives for adolescent's use of social media as well as to determine their attitude towards the entertainment challenges published through it, we followed the descriptive survey method using the questionnaire from as a main tool for data collection and observation as a secondary tool for describing the phenomenon within its virtual space, the study results showed that there are positive attitude and a high percentage of adolescents in the city of Ouargla towards the entertainment challenges that are published and circulated through various digital social media networks and all those challenges are eligible to appear on in the behavior of adolescents.

**Key words:** Effect; Attitude; Teenager; Behavior; Entertainment Challenges; digital social networks.

## I- تمهيد :

تتنامى ثورة تكنولوجيات المعلومات والإتصالات منذ أواسط القرن الماضي بـوتيرة متسـارعة، منتجـة أجهـزة وبرمجيات مختلفة الأحجام والأشكال والوظائف، إنتشرت بشكل واضح بفضل توفر تدفق الأنترنت على كافة أنحاء العـالم حيث أصبحت في متناول جميع الأفراد بمختلف فئاتهم، من بين أهم مخرجات هذه التكنولوجيات نجد برمجيات أو تطبيقات الشبكات الإجتماعية الرقمية التي ظهرت في أوائل سنوات التسعينات وتوسَّع إستخدامها سنة 12003، تلك التطبيقات التـي كانت في بداياتها تعتبر وسيلة تافهة إلى حد ما، يتم إستخدامها في نشر بعض المعلومات الشخصية عن المسجلين بها داخل شبكة الأنترنت ضمن نطاق محدود، إلا أنها تطورت منذ ذلك الحين من كونها خليطاً من التقنيات مقصوراً على فئة محددة

من الناس إلى مجموعة من المواقع التي تقدم خدمات تواصلية متعددة الوسائط موجودة في قلب الثقافة المعاصرة، تزايد الإقبال على إستخدام هذه الشبكات الرقمية بالملايين بشكل خاص عقب تطور تقنيات الواب (0.2) الذي سمح بالمزيد من التفاعل بين الأفراد، إضافة إلى الإبتكارات التكنولوجية خاصة الذكية منها، وقد رأى فيدلر (Roger F.Fidler) أن هناك تغييراً جذرياً للوسائل الإتصالية السائدة فرضته التفاعلات المعقدة للحاجات الأساسية للناس والضغوط السياسية والإجتماعية وغيرها[2]، فأصبحت الشبكات الإجتماعية الرقمية أحد الأشكال المهمة للإتصال و وجهاً رئيسياً لحياة معظم الأفراد في العالم الإفتراضي، وصار بفضلها إنتاج وتوزيع لقطات الفيديو القصيرة أو الطويلة والصور يَتمُّ من قِبل الناس العاديين عبر الهواتف المحمولة، مما عَزَّز من إستخدامها لأغراض أخرى كالحصول على مختلف المعلومات والترفيه.

يُقِر بعض علماء الإجتماع على أن الشبكات الإجتماعية الرقمية تمثل المكان الثالث في المجتمع الحديث ( The therd place) أي المكان الذي يلجأ إليه الفرد بعد مكانه الأول (البيت) ومكانه الثاني ( العمل أو المدرسة أو الجامعة)، إذ أكدوا أنه قد أصبح واضحاً أن المكان الثالث إلكترونياً بإمتياز[3]، وإهتم هؤلاء بدراسة أكثر الفاعلين فيها فوجدوا أن لفئة المراهقين نسبة حضور وتواجد عالية على مواقع التواصل الإجتماعي خاصة، حباً منهم في إكتشاف الجديد ودخول عالم لا وجود للرقابة الوالدية فيه بشكل كبير، كما أنهم يسعون في هذه المواقع إلى الحصول على الدعم الإجتماعي من مجموعات الأقران الخاصة بهم، ويقضون وقتًا طويلاً في تكوين صفحات ملفاتهم الشخصية، لأنها تحدد كيف يبدو المستخدم للآخرين، وكما هو معروف المراهقين يضعون قيمة عالية على كيفية تفكير الآخرين بهم في المواقع الإجتماعية[4].

يتابع المراهق عبر هذه المواقع العديد من المنشورات من بينها تلك الخاصة بالتحديات الترفيهية التي يتم نشرها ثم دعوة الآخرين لمشاركتها أوتقليدها، حيث أصبحت ظاهرة سلوكية بارزة من بين أهم الظواهر التي تدور داخل الفضاء الإفتراضي إنتشرت بشكل كبير خلال الخمس سنوات الفارطة، وأصبح الجميع يُقَلِّد ويَنشُر ما يتم عرضه للتحدي، متبنِّينَ الفكرة على أساس أنه فعل يتفق المُتَحَدُّون على مشروعيته وعلى المتابعين أن يثبتوا هم بدورهم جدارتهم بإجتياز هذا التحدي أو تأديته بشكل أفضل من الآخرين، من باب المنافسة من جهة وحصد أعلى المشاهدات والإعجابات من جهة أخرى، و قد أكَّد "بندكت أندرسون" في كتابه الشهير "المجتمعات المتخيلة" أن مواقع التواصل الإجتماعي لها دوراً هاماً في تأسيس الشعور المشترك لدى أفراد المجتمع عبر التأثير على الجانب الإدراكي الشخصي لما هو مُتَدَاوَل بشكل جماعي[5].

أحياناً تكون مواضيع هذه التحديات إيجابية متوافقة مع المبادئ والقيم والأخلاق الإنسانية، وأحياناً أخرى تكون سلبية تتنافى تماماً مع ما يجب أن يُتابعه المستخدم خاصة في مرحلة المراهقة، لأن المراهق وكما يذكر بويد (Boyd)[6] يعيد صياغة شخصيته متأثراً بما يدور داخل مواقع التواصل الإجتماعي، مما يجعله أكثر قابلية لتقليد تلك التحديات حتى لو كان بها خطورة على حياته.

بصفة عامة سلوك التحدي ينطلق من رغبة الفرد في إثبات قدراته إضافة إلى حصوله على المتعة، كما يستطيع أن يُبرِز فيه قوته وتفوقه على باقي المتنافسين، تتحول هذه الرغبة في ظل وجود ظروف معينة تساعد على هذا التحدي إلى فعل مُحقق، في وقت مضى وخارج الفضاء الإفتراضي كانت للتحديات أماكن معروفة مثل تحديات تسلق الجبال أو المخاطرة .... إلخ، وتتم على مرأى أشخاص في الواقع وبمناسبات محددة مكاناً وزماناً، لذا حتى في حالة تعرض المُتحدي للخطر هناك من يقوم بِمَدِّ يَد المساعدة وإنقاذه إن لزِم الأمر، لكن في ظل وجود الأنترنت الذي أصبح له دور أساسي وفعال في المجتمع أصبح للمراهق مكاناً حُراً لممارسة هذه التحديات، وحتى يثبت لنفسه أنه قوي سيتَّبِع تلك التحديات مهما حملت مواضيعها من مخاطر التي غالباً ما تكون جزء من تجربة الموت، إنطلاقاً من كل ما سبق هدفنا في دراستنا الحالية إلى محاولة تحديد إتجاهات المراهق نحو هذه التحديات، بإعتبار أن الإتجاه نوع من الإستعداد المسبق للفرد وعامل قوي في تشكيل سلوكه المستقبلي، وقد قمنا بطرح التساؤلات التالية:

- ما هي أبرز التحديات الترفيهية التي يتم عرضها على الشبكات الإجتماعية الرقمية؟
- ما هي أنماط ودوافع إستخدام الشبكات الإجتماعية الرقمية عند المراهق؟
- ما هي إتجاهات المراهقين نحو التحديات الترفيهية التي يتم نشرها عبر الشبكات الإجتماعية الرقمية ؟
- هل هناك تأثير للتحديات الترفيهية المنشورة عبر الشبكات الإجتماعية الرقمية على سلوك المراهقين؟

● **أهمية الدراسة:** تتأتى أهمية هذه الدراسة من أهمية الأثر الذي تتركه الظواهر السلوكية في الفضاء الإفتراضي على مستخدميه، خاصة تلك التي تحظى بالشهرة ويتم نشرها ومشاركتها على نطاق واسع عبر مختلف تطبيقات الشبكات الإجتماعية الرقمية، لذا رأينا أن هذه الدراسة سوف توفِّر كماً معرفياً حول ظاهرة التحديات الترفيهية على مواقع التواصل الإجتماعي، وتقيس إتجاهات المراهقين نحو هذه التحديات لكي تتيَسَّر عملية إرشادهم وتوجيه سلوكهم بتحديد أُسُس التعامل نحو ما يتم نشره عبر هذا الفضاء الرقمي وكذلك نحو إنتقاء ما هو مفيد وما هو مضر بحياتهم في حال تأثرهم بها.

**أهداف الدراسة :** الهدف من هذه الدراسة هو التعرف على ظاهرة التحديات الترفيهية التي أصبحت محط إهتمام ومتابعة العديد من رواد مواقع التواصل الإجتماعي خاصة المراهقين منهم ومحاولة الكشف على أنماط ودوافع تصفح هذه الفئة لهذه المواقع، كما نهدف من خلالها إلى قياس وتحديد إتجاهات المراهقين نحو هذه التحديات وإظهار مدى تأثيرها في سلوكهم.

● **الدراسات السابقة:**

**-دراسة Bryanna Favor (2015)[7] بعنوان "إتجاهات المراهقين نحو مواقع التواصل الإجتماعي في حجرة الدراسة"** قامت هذه الدراسة بتوضيح إتجاهات المراهقين من طلاب المدارس الثانوية نحو إستخدامهم لوسائل التواصل الإجتماعي وعلاقتها بأنماط كتابتهم العلمية داخل قاعات الدراسة. تم إستخدام المنهج المسحي وأسلوب العينات بإختيار عينة قصدية مكونة من تلاميذ قسم اللغة الإنجليزية تخصص اللغة والتأليف وتم جمع البيانات بإستخدام أداة الإستبيان وزعت على تلاميذ فصل اللغة والتأليف من ثانوية **Pentucket Regional High School** خلال السداسي الأول. تضمن الإستبيان أسئلة حول إتجاهاتهم نحو إستخدام وسائل التواصل الإجتماعي، وعن عدد المرات التي يستخدمون فيها هذه المواقع، وما إذا كانوا يحاولون إستخدام الهجاء والقواعد الصحيحة عند النشر عبر الإنترنت أم لا. وجدت هذه الدراسة أنه لا يوجد إرتباط بين عادات الطلاب في وسائل التواصل الاجتماعي وأنماط كتابتهم. وكشفت البيانات عن إتجاهات إيجابية للطلاب نحو إستخدام وسائل التواصل الإجتماعي في الفصل، وهي معلومات ضرورية للمعلمين لفهمها من أجل الإستفادة من التكنولوجيا بفعالية.

**- دراسة ضيف الله عودة ومحمد سليم (2013)[8] بعنوان "أثر شبكات التواصل الإلكترونية على إتجاهات طلبة الجامعات في الأردن"** هدفت إلى الكشف عن أثر شبكات التواصل الإجتماعي الإلكترونية على إتجاهات طلبة الأردن مستخدمين المنهج الوصفي المسحي وأسلوب البحث النوعي، تم فيها إختيار كل من أداتي الإستبيان والمقابلة، أداة الإستبيان إحتوت على 30 فقرة وُزعت على عينة مكونة من 1135 طالباً وطالبة تم إختيارها بالطريقة الطبقية العشوائية أما أداة المقابلة فإحتوت على 40 سؤالاً وُزعت على عينة مكونة من 40 طالباً وطالبة تم إختيارهم بطريقة قصدية، أظهرت نتائج الدراسة أن أثر تلك الشبكات على إتجاهات طلبة الجامعات في الأردن في كل من البعد المعرفي والوجداني والسلوكي جاءت في المستوى المتوسط، وبَيَّنَت أن أهم آثارها الإيجابية هي تعزيز معلومات ومعارف الطلبة العامة وإزالة الحواجز النفسية بين الجنسين أما أهم آثارها السلبية فهي الإدمان على تلك المواقع والتأخر الدراسي والأكاديمي.

**- دراسة حمود محمد العليمات وزياد خميس التح (2012)[9] بعنوان "العلاقة بين إستخدام مواقع التواصل الإجتماعي على الشبكة العنكبوتية وبناء الإتجاهات الفكرية لدى طلبة جامعة آل البيت"**، هدف الباحثان من خلال هذه الدراسة إلى التعرف على مدى علاقة إستخدام وسائط التفاعل الإجتماعي وبناء الإتجاهات الفكرية، الإجتماعية، الإقتصادية والسياسية لدى طلبة

جامعة آل البيت، وبإستخدام منهج البحث الوصفي وأداة الإستبيان التي وزعت على عينة عشوائية مكونة من 371 طالباً وطالبة ممن يستخدمون مواقع التواصل الإجتماعي من طلبة جامعة آل البيت كشفت على عدة نتائج أهمها أن هناك تأثير لإستخدام هذه الوسائط في بناء الإتجاهات الفكرية لدى الطلبة، وهذا التأثير يختلف باختلاف نوعية المواقع الاجتماعية المستخدمة وكذلك المستوى التعليمي، لكنه لم يختلف بإختلاف الجنس.

**- دراسة نرمين عصام محمد عبد العزيز (2007)[10] بعنوان "دراسة إتجاهات الشباب الجامعي نحو إستخدام الأنترنت وعلاقاتها بسماتهم الشخصية وتوافقهم الإجتماعي"**حاولت هذه الدراسة التعرف على إتجاهات الشباب الجامعي نحو إستخدام الأنترنت وذلك من حيث علاقتها بسماتهم الشخصية وتوافقهم الإجتماعي، تم فيها إستخدام المنهج الوصفي كما جُمعت بيانات الدراسة بإستخدام أداة الإستبيان الذي تضمَّن مقياس إتجاهات الشباب الجامعي نحو إستخدام شبكة الأنترنت ومقياسي التوافق الإجتماعي والعوامل الشخصية الكبرى، تم توزيعه على عينة حصصية مكونة من 250 طالباً، تراوحت أعمارهم بين 18-21 سنة موزعين على خمس كليات، توصلت الباحثة إلى عدة نتائج أهمها أنه توجد علاقة إرتباطية بين إتجاهات الشباب نحو إستخدام الأنترنت وبين سماتهم الشخصية وتوافقهم الإجتماعي.

**ا.1- مفاهيم الدراسة :**

●**تعريف التأثير:** لغة الأثر هو "بقية الشيئ"، وأثَّر في الشيئ يعني "ترك فيه علامة أو أثراً"، وفي مجال الإعلام والإتصال نرى أن هدف أي عملية إتصالية أو إعلامية من رسالتها هو إحداث تأثير في المتلقي، قد يكون تأثير فوري الظهور مباشر أو غير مباشر[11].

ونقصد بالتأثير في دراستنا كل تغيير قابل للحدوث على سلوك عينة الدراسة المتمثلة في المراهقين من خلال رصد إجاباتهم عن إتجاهاتهم نحو التحديات الترفيهية التي يشاهدونها عبر مواقع التواصل الإجتماعي.

●**تعريف الشبكات الإجتماعية الرقمية:** هي عبارة عن مجتمع من الأفراد أو المنظمات المرتبطة بشكل مباشر أو غير مباشر بالمراكز المشتركة ذات الإهتمام كما على سبيل المثال الأذواق الموسيقية أو الحياة المهنية على شبكة الإنترنت[12]، كما تُعَرَّف على أنها منظومة من الشبكات الإلكترونية والتي تسمح للمشترك فيها بإنشاء موقع خاص به، ومن ثم ربطه عن طريق نظام إجتماعي إلكتروني مع أعضاء آخرين لديهم الإهتمامات والهوايات نفسها13، وهي كذلك إستخدام مواقع الأنترنت للتواصل والإتصال بالغير، هذه المواقع توفر تطبيقات وخدمات لمستخدميها تتيح لهم إنشاء صفحة شخصية معروضة للعامة ضمن موقع أو نظام معين، وتُوَفر وسيلة إتصال مع معارف مُنشئ الصفحة أو مع غيره من مستخدمي النظام (نظام ربط شبكي)، وتوفر خدمات لتبادل المعلومات بين مستخدمي ذلك الموقع عبر الأنترنت14.

●**تعريف التحديات الترفيهية على الشبكات الإجتماعية الرقمية:** يُعرَّف التحدي على أنه عبارة عن سلوك يحتاج إلى جهد عقلي أو جسدي كبير من أجل أن يتم بنجاح، وبالتالي نجده يختبر قدرة الشخص على فعل شيء صعب أو مضحك أو محرج[15]، وفي غالب الأحيان يكون موضوعه جديد وصعب يتطلب جهداً كبيراً وعزيمة لتنفيذه خاصة إذا معروضاً للمنافسة[16]، أما الترفيه فيعرّفه زيلمان وبراينت Zillmann and Bryant على أنه " أي نشاط مصمم لإسعاد الناس وعرض مهارات خاصة من قبل الآخرين" والتعريف يشمل أي نوع من الألعاب أو اللعب، سواء كانت رياضية أم غير رياضية، تنافسية أو غير تنافسية، بما في ذلك العروض الموسيقية من قِبل الذات من أجل الذات أو غيرها، أو من أجل الآخرين، أو مع الآخرين". وبالنسبة إلى بارنو وكيركلاند Barnouw and Kirkland فقد إعتَبراَ أن الترفيه يُعد "سلعة أساسية تتطلب الربحية، أي أنها تجربة يُمكن بيعها والإستمتاع بها من قبل مجموعات كبيرة وغير متجانسة من الناس"[17].

والتحديات الترفيهية على الشبكات الإجتماعية الرقمية عبارة عن ظاهرة ثقافية تُعَرَّف بأنها " ذلك السلوك الذي يقوم به مستخدمي مواقع التواصل الإجتماعي يواجهون فيه التحدي بهدف التسلية والترفيه، يسجلونه بأجهزتهم المحمولة في شريط

فيديو ثم يوزعونه عبر حساباتهم وتَتِم مُشارَكتُه من قبل الجميع، وغالبًا ما يُلهِمون الآخرين أو يُجَرِّؤُونهم على تكرار هذا السلوك أو التحدي"18.

• **تعريف الإتجاه:** يشير الإتجاه للتوجه الإدراكي والإستعداد للإستجابة نحو موضوع خاص أو مجموعة من الموضوعات، وهو عبارة عن تكوين فرضي لا يمكن ملاحظته مباشرة لكن يستدل عليه من خلال السلوك الملاحظ أو الإستجابة اللفظية التي تعكس الرأي، والإتجاه بصورة أخرى هو حالة من الإستعداد العقلي والعصبي الذي تكونت خلال التجارب والخبرات السابقة التي مرَّ بها الفرد، والتي تعمل على توجيه إستجابته نحو الموضوعات والمواقف المتعلقة بالإتجاه، وتكون هذه الإستجابة بالموافقة أو المعارضة أو المحايدة[19].

•**تعريف السلوك:** يعرف السلوك **The behaviore** على أنه كل ما يفعله الناس أو ما يقولونه، وهو ليس خاصية ساكنة للشخص، وللسلوكيات أبعاد عدة يمكن قياسها كالتكرار في السلوك أو مدة القيام بسلوك معين، كما أن للسلوك خاصية التأثير في البيئة وقد يكون صريحاً ظاهراً أو ضمنياً غير ظاهر[20].

• **تعريف المراهقة:**المراهقة Adolescence كلمة لاتينية الأصل مشتقة من الفعل Adolescere والذي يعني "النمو نحو الرشد"، أما الأصل اللغوي عند العرب فهي ترجع إلى الفعل العربي "راهق" الذي يعني الإقتراب من الشيئ[21]، والمراهقة في علم النفس تعني "إقتراب الإنسان من النضج الجسمي، العقلي، النفسي والإجتماعي" ولكنه ليس النضج نفسه، لأن الفرد في هذه المرحلة يبدأ بالنضج ولكنه لا يصل إلى إكتمال النضج إلا بعد سنوات عديدة تبدأ من سن العاشرة و تمتد لتصل إلى 10 سنوات أخرى أو تزيد أحياناً[22]، وتعتبر هذه المرحلة من حياة الإنسان مهمة جداً حيث يتطلب فيها التكيف مع التغيرات في الذات والبيئة المحيطة بها من الأسرة وجماعة الرفاق .... إلخ.

**ا.2- أبرز التحديات الترفيهية على الشبكات الإجتماعية الرقمية:** لم تقتصر وظيفة الشبكات الإجتماعية الرقمية على أنها وسيلة للربط والتواصل فقط، بل فتحت المجال للتحديات الفردية والجماعية من طرف المستخدمين بالعالم أجمع، حيث أصبحنا نشاهد بين الفترة والأخرى إنطلاق تحدً جديد من قبل أشخاص مؤثرين (influencers)[23] أو حتى عاديين ويقوم المتابعين أو المشاركين بتقليد التحدي ونشره على حساباتهم ومشاركته أو حتى جمع العديد من التحديات في مقطع فيديو واحد ونشره وفيما يلي نوضح أشهر التحديات التي تم نشرها على مواقع التواصل الإجتماعي خلال الخمس سنوات السابقة (منذ سنة 2014م) والتي لاقت رواجاً ومشاركة واسعة في مختلف المناطق بالعالم:

- **تحدي الحوت الأزرق Blue Whale Challenge** : إنتشرت لعبة أو تحدي الحوت الأزرق من داخل الشبكة الإجتماعية الروسية "فكونتاكتي VKontakte" دفعت بعض المراهقين إلى الدخول في تحديات اللعبة تحت أوامر المشرفين (مجهولي الهوية) ويستمر المشاركين في إجتياز 50 مرحلة متنوعة المهام بين الجيدة و السيئة والمباحة والخطيرة إلى أن تنتهي بطلب الإنتحار الذي بالفعل أودى بحياة العديد من الأطفال والمراهقين في مناطق مختلفة من العالم ( روسيا،إيطاليا، فرنسا، أمريكا، مصر، تونس، الجزائر، المغرب وغيرها) ، بعد بروز خطرها قامت إدارة اليوتيوب بحضر جميع الفيديوهات التي تقوم بنشر معلومات حول هذا التحدي للحد من إنتشاره، كما قامت أنستغرام ببرمجة رسالة أوتوماتيكية تظهر عندما يتم البحث عن بعض الكلمات المفتاحية ذات الصلة بهذا التحدي في شريط البحث وحضره[24].

- **تحدي دلو الثلج Ice-Bucket Challenge :** يتمثل في أن يقوم شخص بسكب وعاء (دلو) من الماء المثلج فوق رأس المُتَحدي أو أن يتبرع بمائة دولار لصالح جمعية لأجل حملة تكافح حول مرض "التصلب العضلي الجانبي" وتوعِّي الناس به. لم تكن هناك آثار سلبية لهذا التحدي على الشخص ذاته أو محيطه، وأدخل المتعة والفرح على كل من قام به.

- **تحدي البيرد بوكس Bird Box Challenge:** يدعوا هذا التحدي الناس لوضع عصابة على أعينهم وممارسة بعض النشاطات اليومية والتي من المفترض أن لا تكون ضارة، بدأ هذا التحدي على خلفية فيلم من إنتاج شركة نتفليكس Bird Box، بطولة ساندرا بولوك والذي يحكي عن ظروف أبوكاليسية تدخل فيها الأرض بعد ظهور كيان قاتل يمكن له

السيطرة على الإنسان إذا رآه بعينيه في مكان مفتوح، لهذا السبب فإن أبطال الفيلم يُضطَرُّون إلى وضع عصابات حول أعينهم أثناء محاولتهم إنقاذ حياتهم في هذه الظروف الإستثنائية، تفاوتت أضرار هذا التحدي بحسب النشاط الذي قام به المُتَحدي فهناك من سقط من الدرج وأصيب بكسور وهناك من تعثَّر وأصيب بجروح خفيفة....إلخ[25]. ولقد أصدرت شركة نتفليكس المنتجة للفيلم بياناً رسمياً نشرته في موقعها الرسمي وكذلك على جميع حساباتها الرسمية عبر مواقع التواصل الإجتماعي تُحَذِّر فيه من مخاطر هذا التحدي وترجوا من المستخدمين توخي الحيطة والحذر لأجل سلامتهم ( أنظر الملحق رقم 01)

- **تحدي رقصة كيكي In My Feelings Challenge :** يقوم الشخص في هذا التحدي بالترجُّل من السيارة أثناء سيرها في الطريق ويقوم بالرقص بجانبها على كلمات أغنية **Kiki.** أول من قام بهذا التحدي النجم العالمي شيغي **Shaggy** تخطى عدد مشاهدات الفيديو خاصته 06 ملايين مشاهدة في ظرف يومين على حسابه الخاص في أنستغرام، بعدها نشر الممثل ويل سميث فيديو بنفس التحدي ومن ثم إنتشر هذا التحدي للعديد من المتابعين لمواقع التواصل الإجتماعي بمختلف الأعمار وإنتشر أكثر من 150 ألف فيديو في الأسبوع الموالي في الطرقات السريعة وكانوا جميعهم عرضة للخطر[26]، وقد إعتبرت العديد من السلطات أن في هذا التحدي خرقاً لقوانين السير بتعطيل حركة السير وخطراً على حياة الناس، وقد لجأت بعض الدول مثل هولندا ومصر إلى إصدار قرارات بمتابعة وتغريم أصحاب الفيديوهات الذين قاموا بهذا التحدي على الطرقات العامة[27]. أنظر الملحق رقم (02)

- **تحدي العشر سنوات 10 years Challenge:** يتضمن أن يقوم الشخص برفع صورتين له واحدة سنة 2009 والأخرى سنة 2019 وملاحظة الفرق بين الصورتين. أغلب المشاهير الغرب والعرب من فنانون ولاعبي كرة قدم وإعلاميون قاموا بهذا التحدي ونشروا صورهم ليتفاعل معه العديد من المتابعين، يعتبر هذا التحدي من التحديات الآمنة جداً.

- **تحدي شفط أكياس القمامة Bin Bag Vacuum Challenge** : هذا التحدي يستند إلى أن يقوم الشخص بإدخال نفسه داخل كيس قمامة من قدميه حتى رقبته، ثم يتم شفط الهواء من داخل الكيس بواسطة مكنسة كهربائية، وما إن يتم سحب الهواء بشكل شبه كامل يضطر الشخص إلى السقوط والتدحرج وقد يسبب حالة تشبه إلى حد كبير الشلل المؤقت تصيب أطرافه[28]. (أنظر الملحق رقم 03)

- **تحدي ما نقص مال من صدقة**: إنتشر في الدول المغاربية تتلخص فكرته في تحد مدته 24 ساعة يتصدَّق فيه رافع التحدي عن كل إعجاب بالمنشور بقطعة نقدية من العملة المحلية وبعد إنتهاء المدة سيكون على رافع التحدي إختيار 10 من المعجبين أو المعلقين على منشوره ليقوموا به هم بدورهم ويشاركونه مع أصدقائهم.

- **تحدي رذاذ النار Fire Spray Challenge :** إنتشر هاشتاغ هذا التحدي على أنستغرام وموضوعه هو أن يقوم المتحدي بسكب سائل أو مادة قابلة للإشتعال وإشعال النار فيها وهي على أجسادهم أمام الكاميرا، هذا التحدي تسبب بحروق بالغة بين المشاركين[29]. يعتبر هذا التحدي من أخطر التحديات وقد راح ضحيته العديد من المراهقين.

- **تحدي القرفة Cinnamon Challenge :** فيه يقوم الشخص بتناول ملعقة من القرفة المطحونة، يبدوا شيئاً عادياً وسهلاً، إلا أن العديد لم يتمكنوا من ذلك وأصيبوا بنوبات سعال هائلة وتهيج في الرئتين، أما الذين تمكنوا من إبتلاعه كان معظمهم لديهم ردة فعل مماثل مع تشنجات في المعدة ونزيف كبير، وإنتهى الأمر في نهاية المطاف لأغلبهم بالمستشفى[30].

- **تحدي الملح والجليد Salt and Ice Challenge:** تضمن هذا التحدي رش الملح على جزء من الجسم (مثل الذراع أو ظهر اليد) ثم وضع مكعب من الثلج على الملح، يُذوِّب الملح الجليد على الجلد، الهدف من التحدي هو تثبيت قطعة الجليد لأطول فترة على الجسم وهي في حالة الذوبان، لكن إنتهى الأمر بالعديد من الأشخاص الذين قاموا بهذا التحدي في غرفة الطوارئ مصابين بحروق من الدرجة الثالثة (ملحق 04).

- **تحدي أقراص تايد للتنظيف Tid Pod Challenge :** يقضي هذا التحدي مضغ قرص من منظفات تايد Tid Pod وقد قام العديد بهذا التحدي ونشره عبر مقاطع الفيديو، بعد ذوبان الطلاء الخارجي للقرص في الفم تُطلِق المادة محتويات كيميائية خطيرة وتُسَبِّب حروق كيميائية ومشاكل في الكلى والرئة، نظراً لخطورة هذا التحدي قامت شركة يوتيوب بحظر مقاطع الفيديو الخاصة به على منصتها (ملحق رقم 05).
- **تحدي حاول ألاَّ تضحك Try Not to Laugh Challenge :** شاع هذا التحدي من قبل مستخدمي اليوتيوب وهو يتضمن مشاهدة المتحدي لمقاطع فيديو مضحكة ويمنع نفسه من الضحك، هذا التحدي بسيط وغير ضار.
- **تحدي العارضة Mannequin Challenge :** يعتمد هذا التحدي على إجتماع مجموعة من الأشخاص يقفون في حالة جُمُود وبوضعيات مختلفة لمدة زمنية معينة، يقوم خلالها المُتَحَدي بالمشي وسطهم حاملاً الكاميرا من أجل التصوير مُشغلاً الموسيقى، العديد من المشاهير قاموا بهذا التحدي على غرار ميشيل أوباما والمغنية أديل (الملحق رقم 01 يوضح مقطع من فيديو لهذا التحدي في الجزائر).
- **تحدي الهمس Whisper Challenge :** يقوم بهذا التحدي شخصان إثنان يرتدي أحدهما السماعة ويقوم بتشغيل الموسيقى بصوت عالٍ، ويقول الشخص الآخر عبارة بصوت مرتفع ويحاول الشخص الذي يستمع إلى الموسيقى قراءة شفاهه وتكرار العبارة. هذا التحدي من التحديات الآمنة والذي إنتشر ليصل إلى برامج التوك شو بالتلفزيون.
- **تحدي قم بأكلها أو إرتدائها Eat it or Wear it Challenge :** في هذا التحدي توضع بعض الأطعمة في أكياس منفصلة ومُرَقَّمة، يختار المتحدي رقماً ويفحص الكيس ثم يُقرِّر أكلها أو إرتداءها (بمعنى سكب الطعام فوق رأسه)، بخلاف الفوضى والحساسية الغذائية لبعض المواد، يُعتَبر هذا التحدي منخفض الخطورة إلا أنه يتنافى مع آداب الأكل والطعام خاصة في المنطقة العربية.
- **تحدي حقيبة الظهر Backpack Challenge :** في هذا التحدي يقوم شخص بالركض وسط صَفَّين من الرفاق الذين يحاولون ضربه بحقائب ظهر ثقيلة، الهدف هو الوصول إلى نهاية الصف دون السقوط لكن نادراً ما يصل أحد إلى النهاية، يمكن أن يتأذى الصغار عند قيامهم بهذا التحدي إذا سقطوا لهذا يعتبر هذا التحدي من التحديات المتوسطة الخطورة وقد تم منع عرض هذا التحدي على منصات اليوتيوب وحضر جميع الفيديوهات التي تُحرِّض على فعله.

لا يمكننا إنكار أن هناك جوانب إيجابية وممتعة لبعض التحديات المذكورة سابقاً أو غيرها مما يتم تداوله عبر أغلب منصات الشبكات الإجتماعية الرقمية، فهي تجعل الفرد يشعر أنه في حال أفضل عند تخطيه التحدي بنجاح، والإعجابات التي يحصدها منشوره أو التعليقات المحفزة والمشجعة له تُشعِره أنه مقبول إجتماعياً، وقد يحتاج المراهق إلى هذا كثيراً في حياته، لكن المشكلة التي تكمن من كل ما سبق هو النتيجة الرئيسية من هذه الظاهرة الرقمية المتسارعة التي تجعل المناصرين لها ينتقلون من تحدٍّ إلى آخر ومن أشياء تافهة سطحية إلى أخرى أكثر تفاهة وسطحية كما يمكن التنويه إلى أن معظمها يندرج ضمن سلوك العنف الذي يشكل خطراً على حياة الفرد نفسه أو من يحيط به، لذا يتطلب من الجميع أن يفكروا جيداً فيما يقومون به وينشرونه على صفحاتهم.

## II - الطريقة والأدوات:

- **منهج الدراسة وأدوات جمع البيانات:** إعتمدنا المنهج الوصفي التحليلي لمناسبته لطبيعة الدراسة، ويعَرَّف هذا المنهج على أنه يساعد على تقديم خصائص و وصف عوامل ظاهرة معينة في نطاقها الضيق أو الواسع[31]، إستخدمنا إستمارة الإستبيان كأداة رئيسية لجمع البيانات والتي تُعرَّف بأنها "وسيلة لجمع المعلومات المتعلقة بالبحث عن طريق إعداد إستمارة الإستبيان بشكل دقيق ومنظم، تحتوي على عدد من الأسئلة المكتوبة يتم تقديمها لعينة ممثلة من مجتمع البحث للحصول على إجابات أو آراء المبحوثين حول أسئلة البحث"[32]، ومن خلالها تمكننا من تحليل وتفسير البيانات في ضوء إجابات المبحوثين عن أسئلة الإستمارة التي صُمِّمَت وحُدِّدت أبعادها الرئيسية وفقاً لأهداف الدراسة. إستخدمنا برنامج حزمة التحليل الإحصائي

للعلوم الاجتماعية (SPSS إصدار 20) من أجل تبويب البيانات وإستخراج البيانات الإحصائية على شكل تكرارات ونسب مئوية، كذلك إعتمدنا على حساب المتوسطات الحسابية لإجابات المبحوثين تجاه كل عبارة وترتيبها من أجل تحديد الإتجاهات الإيجابية و السلبية نحو متغير التحديات الترفيهية.كما تم إستخدام وبشكل ثانوي أداة الملاحظة لمشاهدة ومراقبة الظاهرة في بيئتها الإفتراضية، بغرض الحصول على معلومات دقيقة لتشخيص ظاهرة التحديات الترفيهية على الشبكات الإجتماعية الرقمية، فتم جمع البيانات وتصنيفها وتحديد آثارها وعرضها في الإطار النظري.

- **عينة الدراسة وحدودها:** يتمثل مجتمع درستنا الحالية في فئة المراهقين وبإعتبار أنها فئة واسعة وتمثل شرائح مختلفة من أبناء المجتمع فإن الدراسة ستعتمد على عينة منه فقط، وتعتبر العينة جزء من المجتمع يجب أن تتوافر فيه خصائص هذا المجتمع، ويفترض أن تكون ممثلة لهذا المجتمع حتى يمكن تعميم النتائج[33]. ولقد تم إعتماد عينة عشوائية من المرهقين بمدينة ورقلة مكونة من 50 فرداً. يبدأ المجال الزماني للدراسة من 2019/05/01 إلى 2019/05/30.

## III- النتائج ومناقشتها :

**الجدول رقم (01): يوضح المتغيرات الديمغرافية للمبحوثين**

| المتغيرات الديمغرافية | | التكرارات | النسب المئوية% |
|---|---|---|---|
| الجنس | ذكر | 28 | %56 |
| | أنثى | 22 | %44 |
| المجموع | | 50 | %100 |
| السن | من 11 سنة إلى 13 سنة | 02 | %04 |
| | من 14 سنة إلى 16 سنة | 27 | %54 |
| | من 17 سنة إلى 19 سنة | 21 | %42 |
| المجموع | | 50 | %100 |
| المستوى التعليمي | متوسط | 36 | %72 |
| | ثانوي | 14 | %28 |
| المجموع | | 50 | %100 |

**المصدر: من إعداد الباحثان إعتماداً على مخرجات برنامج spss**

يوضح الجدول رقم (01) المتغيرات الديمغرافية لعينة الدراسة والمكونة من 50 مراهقاً، كانت نسبة المبحوثين الذكور متقاربة مع الإناث بنسبة 56% و 44% على التوالي، أما عن متغير السن فلقد قُسِّمت العينة إلى ثلاث 03 فئات الأولى [من 11 إلى 13 سنة[ بنسبة 04% والثانية [من 14 إلى 16 سنة[ بنسبة 54% والثالثة [من 17 إلى 19 سنة] بنسبة 42%، تم إختيار هذا المدى لتقسيم الفئات وفق ما أدرجته منظمة الصحة العالمية في تقريرها حول الصحة النفسية[34]، أما بالنسبة لمتغير المستوى التعليمي فقد كانت نسبة 72% للمراهقين الذين لديهم مستوى تعليم متوسط و14% للذين لديهم مستوى تعليم ثانوي، مع العلم أنهم ليسوا جميعاً متمدرسين أي هناك مجموعة من العينة خارج صفوف الدراسة.

**الجدول رقم (02): يوضح عادات تصفح الشبكات الإجتماعية الرقمية للمبحوثين**

| **الإجابة** | | **التكرارات** | **النسب المئوية %** |
|---|---|---|---|
| وتيرة التصفح | دائماً | 26 | **%52** |
| | أحياناً | 23 | **%46** |
| | نادراً | 01 | **%02** |
| **المجموع** | | **50** | **%100** |
| مكان التصفح | في البيت | 11 | **%22** |
| | مقهى الانترنت | 01 | **%02** |
| | في كل مكان (أجهزة إتصال محمولة) | 38 | **%76** |

| | | | |
|---|---|---|---|
| **المجموع** | | **50** | **%100** |
| مدة التصفح | أقل من ساعة | 14 | **%28** |
| | من 01 إلى 03 ساعات | 22 | **%44** |
| | أكثر من 03 ساعات | 14 | **%28** |
| **المجموع** | | **50** | **%100** |

**المصدر: من إعداد الباحثان إعتماداً على مخرجات برنامج spss**

يوضح الجدول رقم (02) عادات تصفح مواقع التواصل الإجتماعي من طرف المبحوثين وقد تم تحديد ثلاث مؤشرات نذكر توزيع بياناتها كما يلي:

- وتيرة تصفح مواقع التواصل الإجتماعي كانت نسبة التصفح دائماً 52% وأحياناً 46% أما نادراً فكانت نسبتها 02%، وبالتالي نرى أن أكثر من نصف العينة تتابع يومياً ما يتم نشره، لذا يمكننا القول أن فئة المراهقين تعتبر من المتصفحين الدائمين لهذه المواقع وهو ما كشفت عنه دراسة حديثة أجراها باحثون من جامعة "مونتريال" الكندية أن المراهقين يقضون كل عام وقتاً على وسائل التواصل الإجتماعي أكثر مما أمضوا في العام السابق، كما تابعت الدراسة مجموعة من المراهقين طوال فترة دراستهم الثانوية فتبين أن معظم المراهقين يقضون نحو تسع ساعات في المتوسط على هذه المواقع يومياً. وأكدت الدراسة أن كيفية ومدى إستهلاك المراهقين للإنترنت قد يكون بمثابة علامة تحذيرية مبكرة للعديد من المشاكل النفسية والإجتماعية[35].

- أما عن المكان الذي يقوم فيه المراهق بتصفح مواقع التواصل الإجتماعي فقد تم إقتراح ثلاث أماكن في بدائل إجابات الإستبيان نجد أن أغلب المبحوثين وبنسبة 76% أجابوا أنهم يقومون بتصفح هذه المواقع من أي مكان يتواجدون به، أما نسبة 22% فأجابوا أنهم يتصفحون هذه المواقع في البيت ونسبة 01% يقوم بالتصفح بمقاهي الأنترنت. إن التطور الحاصل في تكنولوجيا الإتصال جعل من الأجهزة الذكية المتوفرة على تدفق الأنترنت مثل الهاتف المحمول والألواح الذكية وسيلة منتشرة لدى مختلف فئات الناس في المجتمع لذا أصبح بالإمكان للمراهق أن يتصفح هذه المواقع خارج البيت مما يُبقيه بعيداً عن المراقبة الأسرية لما يتابعه داخل هذه الشبكات، وقد حذَّرت دراسة أمريكية عن هذا إذ أثبتت أن الألعاب والفيديوهات الخطرة قد تنتشر على الأنترنت لمدة لا تقل عن ستة أشهر قبل أن ينتبه الآباء أو الأوصياء إلى وجودها مما يجعلها تستدرج الأطفال والمراهقين إلى تقليدها فيصبحون عرضة للخطر في غالب الأحيان[36].

- أما عن المدة التي يقضيها المبحوثين في تصفح مواقع التواصل الإجتماعي فلقد أجاب ما نسبته 44% من المبحوثين انهم يقضون وقتاً تتراوح مدته ما بين ساعة واحدة وثلاث ساعات، وقد صرَّح ما نسبته 28% أنهم يتصفحون هذه المواقع لوقت أكثر من ثلاث ساعات في اليوم، ولقد أجاب كذلك ما نسبته 28% أنهم يتابعون حساباتهم في أقل من ساعة واحدة يومياً، وبهذا نرى أن أغلب المبحوثن يقضون يومياً وقتاً أكثر من الكافي ليكونوا أكثر عرضة للتأثُّر بما يتم نشره في هذه المواقع موافَقة مع ما أكدته دراسة علمية بريطانية أن هناك علاقة طردية بين إستخدام المراهقين وسائل التواصل الإجتماعي لأكثر من ساعتين يومياً وبين قابليتهم للتأثر بما يُنشَر فيها وكذا إصابتهم بأمراض الإكتئاب[37]. وفي دراسة أجراها راسل فينز Rassel Finz أستاذ صحة المراهقين بمعهد جريت أورموند ستريت بجامعة كاليفورنيا وجد أن 75% من المراهقين يستخدمون وسائل التواصل الإجتماعي أكثر من ثلاث مرات في اليوم لمدة تفوق ثلاث ساعات في اليوم، وتبين أن هؤلاء المبحوثين يعانون من ضعف في الصحة العقلية وضيق نفسي كبير، وكذلك إضطرابات في النوم وهو ما يعتبر أمر خطير على مستقبل الفرد في هذه الفئة مستقبلاً خاصة أنه لا يزال في مقتبل العمر[38].

من الواضح أن الإعتدال في إستخدام مواقع التواصل الإجتماعي هو الحل الأمثل للتصدي لأضرارها لأن المنع من إستخدامها قد يأتي بنتائج عكسية، لذا يَنصَح الخبراء بتخصيص أوقات محددة من اليوم يبتعد فيها المستخدمون عن الشاشات، وهذا ينطبق أيضا على الأطفال والمراهقين. ويرُى أنه يجب على الآباء تحديد أماكن في المنزل لإستخدام

الأجهزة التكنولوجية أو الإمتناع تماماً عن إستخدامها فيها وهذا لكي لا يُسمح لوسائل التواصل الإجتماعي بأن تتسرب إلى كل جزء من حياتنا بلا رقابة ولا ضوابط، هذه الرقابة مهمة لأن المراهقين ليس لديهم القدرة الكافية للسيطرة على دوافعهم وقد لا يدركون متى يجب عليهم التوقف. وينبه الباحث برايماك إلى أن هذه المواقع تبذل كل ما في وسعها لتجذبك إليها حتى تظل معلقا بها، وسيكون من الصعب مواجهتها إذا ما تم الإدمان عليها[39].

على الرغم من الإشادة بدور وسائل التواصل الإجتماعي في مساعدة الشباب على إكتساب مهارات تقنية وتكوين علاقات إنسانية، إلا أن العديد من التقارير إنتقدت دور هذه المواقع في زيادة التعرض للعنف وهدر الوقت على حساب النوم والتمارين الرياضية. ونظر فريق بحث لدراسة جديدة في بيانات 6600 مراهق أمريكي تتراوح أعمارهم بين 12 و15 عاماً، تم سؤالهم حول كمية الوقت الذي يستغرقونه في تصفح وسائل التواصل الإجتماعي، ومن ثم قام الفريق بتقييم مشكلات الصحة العقلية لديهم بإستخدام تقنية تدعى GAIN-SS، والتي تحدد إضطرابات الصحة السلوكية وشدة الأعراض. أظهرت النتائج أن أولئك الذين إستخدموا وسائل التواصل الإجتماعي لأكثر من ثلاث ساعات يومياً، كانوا أكثر عرضة للشعور بالقلق أو الإكتئاب أو الوحدة، مقارنة بالمراهقين الذين لم يستخدموا وسائل التواصل الإجتماعي. كما إرتبطت الساعات الطويلة على الشبكات الإجتماعية بسلوكيات سيئة على غرار العنف والسلوك المعادي لتقاليد المجتمع[40].

**الجدول رقم (03): يوضح المواقع التي يمتلك فيها المبحوثين حسابات**

| الإجابة | "نعم" لديه إشتراك | | "لا" ليس لديه إشتراك | | المجموع | |
|---|---|---|---|---|---|---|
| إسم الموقع | التكرارات | النسب المئوية % | التكرارات | النسب المئوية % | التكرارات | النسب المئوية % |
| الفيس بوك | 42 | %84 | 08 | %16 | 50 | %100 |
| اليوتيوب | 33 | %66 | 17 | %34 | 50 | %100 |
| أنستغرام | 36 | %72 | 14 | %28 | 50 | %100 |
| تيك توك | 20 | %40 | 30 | %60 | 50 | %100 |
| سناب شات | 09 | %18 | 41 | %82 | 50 | %100 |

**المصدر: من إعداد الباحثان إعتماداً على مخرجات برنامج spss**

يوضح الجدول رقم (03) المواقع التي يمتلك فيها المبحوثين حسابات شخصية وقد قمنا بتحديد خمس مواقع للتواصل الإجتماعي والتي تم إنتشار أشهر التحديات الترفيهية فيها، بالنسبة لموقع فيس بوك كانت نسبة المبحوثين الذين يملكون حسابات فيه هي 84%، يليه الأنستغرام بنسبة 72% ثم اليوتيوب بنسبة 66%، أما التيك توك والسناب شات فقد كانت نسبة المشتركين في هذين الموقعين هي 20% و 09% على التوالي، وبالنسبة لعدم الإشتراك في هذه المواقع فلقد كانت أقل من المتوسط بنسب 16%، 43%، 28%، 60%، 82% لكل من الفيس بوك، اليوتيوب، أنستغرام، تيك توك وسناب شات على التوالي. مما سبق نلاحظ أن أكثر الحسابات الموجودة لدى المبحوثين كانت ضمن الثلاث مواقع الأولى الفيس بوك ويوتيوب وأنستغرام وهو ما يتوافق طردياً مع الإحصائيات العالمية لهذه المواقع حيث يحتل موقع الفيس بوك صدارة المواقع بـ 2.4 مليار مستخدم نشط شهرياً من بينهم 1.6 مليار نشط يومياً، أما اليوتيوب فقد إحتل المرتبة الثانية بـ 1.9 مليار مستخدم نشط شهرياً من بينهم 149 مليون مستخدم نشط يومياً، وأنستغرام في المرتبة الثالثة بـ 01 مليار مستخدم نشط شهرياً من بينهم 600 مليون مستخدم نشط يومياً، تليها تويتر بـ 330 مليون مستخدم نشط شهرياً ثم سنا بشات بـ 301 مستخدم نشط شهرياً[41]، أما عن التيك توك فهو موقع حديث الإنتشار أُنشِأ سنة 2016 وقد سجل نجاحاً هائلاً خصوصاً لدى الشباب والمراهقين لكنه لا يزال في المراتب الأخيرة من حيث عدد المستخدمين في الجزائر فيما قَدَّر موقع (Apptopia) المتخصص في إحصائيات تطبيقات التواصل الإجتماعي عدد مستخدمي "تيك توك" النشطين حول العالم في ديسمبر 2018 بـ 250 مليون مستخدم[42].

يَعتَبِر المقدادي أنه بمجرد إنضمام الأفراد إلى مواقع التواصل الإجتماعي فإنهم ينضمون ضمنياً إلى ثقافة الموقع أو ثقافة ذلك المجتمع الإلكتروني الذي صاروا جزءاً منه[43]. كما نرى أن مواقع التواصل الإجتماعي قد فتحت آفاقاً جديدة لتَشَكُّل شخصيات الأفراد وعاداتهم الإجتماعية بمختلف إنتماءاتهم العرقية، ولا ننكر أن هناك تأثيرات لهذا على إتجاهات الأفراد وسلوكاتهم إيجابية كانت أم سلبية، سواء أرادوا حدوث ذلك الأثر أم لا.

**الجدول رقم (04): يوضح معدل النشر على الشبكات الإجتماعية الرقمية لدى المبحوثين**

| الإجابة | التكرار | النسبة المئوية% |
|---|---|---|
| دائما | 34 | %68 |
| أحيانا | 11 | %22 |
| أبداً | 05 | %10 |
| المجموع | 50 | %100 |

**المصدر: من إعداد الباحثان إعتماداً على مخرجات برنامج spss**

يوضح الجدل رقم (04) معدل النشر الذي يقوم به المبحوثين على حساباتهم في مواقع التواصل الإجتماعي ولقد كانت الإجابة بـ "دائماً" هي الأعلى بنسبة 68% تليها أحياناً بنسبة 22% و أبداً بنسبة 10%، وبهذا نرى أن المراهق يهتم بنشر أفكاره وآرائه، لما سمحت به هذه المواقع من إمكانية التفاعل بفضل وسائطها المتعددة حيث أصبح المستخدم يَستقبِل، يُرسِل، يَقرأ، يَكتب، يُشارك، يسمع ويتحدث من خلالها فدوره هنا تجاوز الدور السلبي إلى الدور الإيجابي النشط.

**الجدول رقم (05): يوضح دوافع إستخدام المبحوثين للشبكات الإجتماعية الرقمية**

| الإجابة | التكرارات | النسب المئوية % |
|---|---|---|
| زيادة في المعلومات العامة | 10 | %20 |
| ربط علاقات إجتماعية | 19 | %38 |
| فائدة علمية (دراسة) | 06 | %12 |
| تسلية وترفيه | 15 | %30 |
| المجموع | 50 | %100 |

**المصدر: من إعداد الباحثان إعتماداً على مخرجات برنامج spss**

يوضح الجدول رقم (05) أهم الدوافع التي تقف خلف إستخدام المبحوثين لمواقع التواصل الإجتماعي ولقد كان الدافع الأكبر هو ربط العلاقات الإجتماعية بنسبة 38% تليها دافع التسلية والترفيه بنسبة 30% ثم زيادة في المعلومات العامة بنسبة 20% وأخيراً الفائدة العلمية أو التعليمية بنسبة 12%، ولقد توافقت هذه المعطيات مع دراسة ضيف الله عودة ومحمد سليم أن هذه المواقع زادت من معلومات ومعارف الطلبة.

**الجدول رقم (06): يوضح ما إذا كان المبحوثين يثقون في المعلومات المنشورة على الشبكات الإجتماعية الرقمية**

| الإجابة | التكرار | النسبة المئوية % |
|---|---|---|
| دائماً | 45 | %90 |
| أحياناً | 03 | %06 |
| أبداً | 02 | %04 |
| المجموع | 50 | %100 |

**المصدر: من إعداد الباحثان إعتماداً على مخرجات برنامج spss**

يوضح الجدول رقم (06) مدى ثقة المبحوثين في المنشورات عبر مواقع التواصل الإجتماعي وقد أجاب ما نسبته 90% منهم على أنهم دوماً يثقون فيما يُنشرَ في حين أن 06% منهم أجابوا أنهم أحياناً ما يثقون في هذه المعلومات فيما نفى ما نسبته 04% منهم ذلك.

تذكُر كايسي بري جينسن Kacee Bree Jensen أن المراهقين أصبحوا مهووسين جداً بكَمِّ المعلومات التي ينشرها الأشخاص المؤثِّرون على مواقع التواصل الإجتماعي، لذا تتدفق آلاف أو ملايين الإعجابات والمشاركات من جميع أنحاء العالم لها، ويصل مستوى الثقة في هذه المعلومات إلى حد كبير كما يعتبرون مثل هؤلاء الأشخاص (المؤثرين) كشخصيات بارزة وقدوة ومصدر للمعلومة، وبالنسبة للمراهقين الذين يواجهون بعض المشاكل في حياتهم، عادة ما يعزفون عن التوجه إلى والديهم أو المقربين منهم لتلقِّي الإستشارة اللازمة، بل يلجؤون إلى اليوتيوبرز ومنشورات الإنستغرام لحلها[44].

**الجدول رقم (07): يوضح ما إذا كان المبحوثين يهتمون بعدد المعجبين أو المتابعين على الشبكات الإجتماعية الرقمية**

| الإجابة | التكرار | النسبة المئوية % |
|---|---|---|
| نعم | 47 | %94 |
| لا | 03 | %06 |
| المجموع | 50 | %100 |

**المصدر: من إعداد الباحثان إعتماداً على مخرجات برنامج spss**

يبين الجدول رقم (07) مدى إهتمام المبحوثين بعدد المعجبين أو المتابعين على مواقع التواصل الإجتماعي وقد أوضحت النتائج أن 47% منهم يهتم فعلاً بعدد الإعجابات ونسبة قليلة منهم ممثلة في 03% لا تبدي إهتمامها بذلك. إن عدد الإعجابات مهم جداً في عالم مواقع التواصل الإجتماعي إذ يُعطي مؤشراً قوياً على أن المنشور يحظى بقبول عام من طرف الآلاف أو الملايين من الأشخاص وهذا ما يُلفت إنتباه المستخدمين ويحفزهم على متابعته، وفي تجربة قام بها مُسيِّروا أنستغرام على منطقة أستراليا حيث قرروا إخفاء عدد الإعجابات بالمنشورات في هذه المنطقة هدفاً منهم لإزالة الضغط على مستخدمي الأنستغرام وجعلهم يشعرون بالراحة والحرية عند التعبير على آرائهم بدلاً من الحكم على المناشير بسبب عدد الإعجابات[45].

**الجدول رقم (08): يوضح ما إذا كان عدد المعجبين أو المتابعين على الشبكات الإجتماعية الرقمية يعد حافزاً لهم**

| الإجابة | التكرار | النسبة المئوية % |
|---|---|---|
| متابعة النشر بإستمرار | 09 | %19 |
| المشاركة والتفاعل | 29 | %62 |
| التواصل مع الآخرين | 09 | %19 |
| المجموع | 47 | %100 |

**المصدر: من إعداد الباحثان إعتماداً على مخرجات برنامج spss**

يعتبر الجدول رقم (08) جزءاً من بيانات الجدول رقم (07) السابق وفيه نرى أن المراهق بناءاً على عدد الإعجابات والمتابعات لما هو منشور على مواقع التواصل الإجتماعي يتم تحفيزه على التفاعل ومشاركة المنشورات بنسبة 62% وكذلك يقوم بمتابعة النشر بإستمرار والتواصل مع الآخرين بنسبة 19% بالتساوي.

إن المنطق الذي ترتفع به شعبية منشور ما على مواقع التواصل الإجتماعي عندما يُعجب بعض الأفراد بالمنشور يتم عبر خوارزمية النشر بهذه المواقع ليظهر المنشور أمام عدد أشخاص أكبر والحصول على عدد إعجابات أكثر، هنا يرى باقي المستخدمين أن هذا المنشور يمتلك الكثير من الإعجابات مما يعني لهم ذلك أنه مُهم بطريقة ما، لذا يُقرر أغلب

المتابعين إلى الإنضمام للآخرين وهكذا تحدث التغذية الرجعية عندما يقوم الجمهور بالتفاعل مع المنشورات وتبقى المحتويات تدور في حلقات مستمرة، عدد المعجبين بالمنشور هو مقياس أساسي للمشاركة في مواقع التواصل الإجتماعي إذ يحدد عدد المستخدمين المميزين الذين أعجبهم المنشور، مثلما هو إشارة جماعية قوية توضح مدى إعجاب المستخدمين بالصورة أو الفيديو، ويُعَد عدد التعليقات مقياساً آخراً للمشاركة وهو مقياس فعال يُبَيِّن إمكانية رواج المحتوى. إذ يُحدِّد عدد التعليقات إلى أي مدى ناقش المستخدمون المنشورات وبالتالي يمكن إعتبارها منتشرة ومعروفة[46].

**الجدول رقم (09): يحدد إتجاهات المبحوثين نحو التحديات الترفيهية على الشبكات الإجتماعية الرقمية**

| المتغيرات | الإتجاه | | | |
|---|---|---|---|---|
| | إتجاه سلبي | | إتجاه إيجابي | |
| | التكرارات | النسبة المئوية% | التكرارات | النسبة المئوية% |
| التحديات الترفيهية عبر مواقع التواصل الإجتماعي | [0-17] | | [18-34] | |
| | 14 | %28 | 36 | %72 |

**المصدر: من إعداد الباحثين بناءاً على مخرجات spss**

يتضح من خلال الجدول رقم (09) أن نسبة الإتجاه السلبي قدرت بـ 28% أما نسبة الإتجاه الإيجابي فقدرت بـ 72%، ومنه يمكننا إستنتاج أن هناك إتجاه إيجابي من طرف المراهقين المُمثلين في عينة الدراسة نحو التحديات الترفيهية التي يتم نشرها عبر مواقع التواصل الإجتماعي. وهذا ما يعني أن المراهقين يعجبهم ما يتم نشره عن هذه التحديات ولديهم قابلية وإستعداد لتبني السلوك المنشور الذي يتتضمنه هذه التحديات على أرض الواقع، وقد يتعدى الأمر إلى نشره على حساباتهم في مواقع التواصل من أجل كسب الدعم من الأصدقاء عن طريق جمع الإعجابات والتعليقات، إن الهدف من نشر تحديات وسائل التواصل الإجتماعي هو ببساطة لإعلان أن المتابع يوافق أو ينضم لمجموعة من الناس الذين يقومون بنفس النشاط، والموافقة على هذه التحديات الترفيهية وتقليدها لا يستدعي القلق إذا كان ما يتم نشره للتحدي مراعياً للسلامة الصحية والأخلاق المتفق على إحترامها داخل مختلف المجتمعات، لكن إستناداً إلى ما يتم إعلانه مراراً على وسائل الإعلام أو حتى على مواقع التواصل الإجتماعي من حوادث مُرَوِّعة (وصلت أحياناً كثيرة إلى موت أصحابها) نتيجة سلوكات غير واعية من طرف مراهقين مغامرين هو ما يستوجب فرض قوانين تعاقب وتُنظم إستخدام هذه المواقع فيما لا يضر الإنسان أو المجتمع، كما لا ننفي مسؤولية مُؤسسي هذه المواقع كذلك في ضبط إعدادت النشر لديها وحظر كل ما يهدد سلامة المستخدمين أو يؤدي بهم إلى إكتساب سلوكات عدوانية خاصة الأطفال والمراهقين منهم، حيث أن النظريات الوظيفية تجد أن الجانب الترفيهي الذي تهتم به وسائل التواصل الإجتماعي يُعتبر ضمن نظام المعلومات الذي يقوم بدور كبير في التعامل مع الصور الرمزية المؤثرة في الإتجاهات والبعد عن الواقع الإجتماعي وتحدي الضبط الإجتماعي[47].

مما سبق ذكره نستنتج أن

## IV- الخلاصة :

في ظل محدودية الأماكن الترفيهية والمؤسسات المجتمعية التي تخدم الجانب الثقافي لفئتي الشباب والمراهقين يجعل هذه الأخيرة تلجأ إلى الإستخدام العشوائي والغير مراقب للشبكات الإجتماعية الرقمية، وفي ضوء ما تقدم ذكرُه ضمن هذه الدراسة أن تأثير التحديات الترفيهية على مختلف الشبكات الإجتماعية الرقمية لا يكون سطحي أو لحظي إنما هو تأثير عميق لأن هذه الفئة تتساق أكثر من غيرها وراء هذه التحديات بسبب رغبتهم الشديدة في أن يشاهدهم الآخرين يقومون بسلوكات مستحدثة ومشهورة، كما يهمهم جداً أن يكونوا محبوبين ويحوزون على أكبر عدد من المشاهدات والإعجابات،

ونظراً لما توصلنا إليه من وجود إتجاهات إيجابية مما يعني قابلية المراهقين لتقليد هذه التحديات وإنعكاسها على سلوكاتهم حتى لو كانت هذه التحديات تأتي بمواضيع غريبة عن العقل وعن التخيل، لذا يتوجب على الأسرة أن تقوم بتوعية وتثقيف أبنائها نحو إستخدام الأنترنت عامة والشبكات الإجتماعية الرقمية خاصة، كذلك يجب توعية الأهل بالنظر في المتطلبات التربوية الجديدة التي تقتضي ضرورة وجود حوار ومراقبة وتَفَهُّم لبنية المراهق وتلبية حاجاته النفسية والفيزيولوجية بعيداً عن العالم الإفتراضي.

- **ملاحق :**

ملحق (1) : بيان تحذيري من شركة نتفلكس

المصدر : https://al-akhbar.com/Media_Tv/264568

ملحق (2) : وسائل الإعلام تحذر من مخاطر تحدي رقصة كيكي

**المصدر :** http://onshahid.net/6058DtmZA #SHAHIDVOD #SHAHID

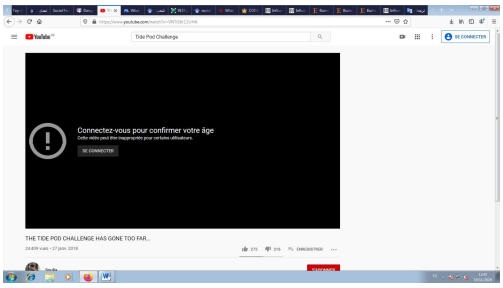
ملحق (3) : نموذج من تحدي كيس القمامة

المصدر : اليوتيوب

ملحق (4):ضحية من ضحايا تحدي الملح والجليد

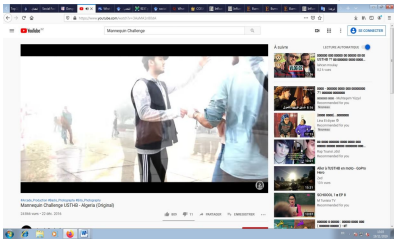
**المصدر :** https://cbs2iowa.com/news/local/eastern-iowa-child-scarred-by-salt-and-ice-internet-challenge

ملحق (5):تحدي أقراص المنظف تايد تم حذفه من اليوتيوب بعد التأكد من أنه مضر




**المصدر : اليوتيوب**

ملحق (6):نموذج من تحدي العارضة من تقليد مستخدم جزائري



**المصدر : اليوتيوب**

- **الإحالات والمراجع :**

(1)- Edosomwan, S., Prakasan, K.S., Kouame, D., Watson, J. and Seymour, T. (2011) 'The history of social media and its impact on business', The Journal of Applied Management and Entrepreneurship, Vol. 16, No. 3, retrieved from: https://www.researchgate.net/publication/303216233_The_history_of_social_media_and_its_impact_on_business. (visite le : 14.07.2019)

(2 )- Roger F.Fidler.(2006) Mediamorphosis : Understanding new media, sage publication, Inc. 4th ed. p 356.

(3)- رفعت محمد مصطفى، (2018)، الرأي العام في الواقع الإفتراضي وقوة التعبئة الإفتراضية، العربي للنشر والتوزيع، ط 1، القاهرة، ص 12.

(4)- Hang-Sub Choi(2015), *the young generation and their social media*, retrieved from https://www.cairn.info/revue-societes-2015-3-page-105.htm (visite le : 10.08.2019)

(5)- عمرو، صلاح (2017، 08 جانفي). بناء الهوية في المجتمعات التكنولوجية سنغافورة نموذجاً [مقال]. تم الإسترجاع من موقع (visite le : 03.07.2019). https://futureuae.com/ar/Mainpage/Item/

(6 )- D Boyd, . [2007]. Why youth (heart) social network sites: The role of networked publics in teenage social life. MacArthur Foundation Series on Digital Learning-Youth, Identity, and Digital Media Volume. Cambridge, MA: MIT Press. 1-26

(7)- Favor, Bryanna, "Adolescent Attitudes Towards Social Media in the Classroom" (2015). Honors Theses. 47.

(8)- أبو صعليلك ضيف الله، الزبون محمد سليم (2013)، أثر شبكات التواصل الإجتماعي الإلكترونية على إتجاهات طلبة الجامعات في الأردن، مجلة مؤتة للبحوث والدراسات، المجلد 28، العدد 07.

(9)- العليمات حمود محمد و التح زياد خميس، العلاقة بين إستخدام مواقع التواصل الإجتماعي على الشبكة العنكبوتية وبناء الإتجاهات الفكرية لدى طلبة جامعة آل البيت، مجلة جامعة الشارقة للعلوم الإنسانية والإجتماعية، المجلد 09، العدد 03، أكتوبر 2012، الإمارات العربية المتحدة، ص (93-118).

(10)- عصام محمد عبد العزيز نرمين، دراسة إتجاهات الشباب الجامعي نحو إستخدام الأنترنت وعلاقتها بسماتهم الشخصية وتوافقهم الإجتماعي، رسالة مقدمة للحصول على درجة الماجستير في التربية، جامعة عين شمس، مصر، 2007

(11)- إبن منظور (1990)، لسان العرب المحيط، مجلد 04، ط 1، دار الفكر، بيروت، ص05.

(12)- Belaid,dictionnaire de l'informatique et de l'internet, Edition pages bleues internationales, 2014, Algérie.p30.

(13)- الجندي ممدوح رضا (2016)، المفاهيم الإعلامية الحديثة – منظور كلي في البنية والتحليل-، ط1، دار الراية للنشر والتوزيع، 2016، الأردن، ص167.

(14)- المقدادي خالد غسان يوسف(2013)، ثورة الشبكات الإجتماعية، دار النفائس للنشر والتوزيع، ط1، الأردن، ص 24.

(15)- cambridge dictionary (2019), https://dictionary.cambridge.org/dictionary/english/challenge (visite le : 07.05.2019) .

(16)- collinsdictionary (2019), https://www.collinsdictionary.com/dictionary/english/challenge (visite le : 07.05.2019).

(17)- Bates, S., & Ferri, A. J. (2010). What's entertainment? Notes toward a definition. *Studies in popular culture*, *33*(1), p6.

(18)- Margaret Quinn, July 6, 2018, Internet "Challenges" and Teenagers: a Guide for Primary Care Providers, retrieved from https://www.clinicaladvisor.com/home/20th-anniversary-clinical-pearl-giveaway/internet-challenges-and-teenagers-a-guide-for-primary-care-providers/. (visite le : 14.07.2019)

(19)- فرج عبد القادر طه وآخرون، معجم علم النفس والتحليل النفسي، دار النهضة العربية للطباعة والنشر، الطبعة الأولى، بيروت، دون سنة نشر، ص 11.

(20) – ريموند ميلتونبرغر ترجمة فيصل محمد خير الزراد و مراد علي عيسى سعد (2014)، تعديل السلوك المبادئ والإجراءات، ط1، دار الفكر ناشرون وموزعون، ص24.

(21)- شريم رغدة (2009)، سيكولوجية المراهقة، دار المسيرة للنشر والتوزيع، ط1، الأردن، ص 21.

(22)- الزامل مهند غازي (2019)، محطات من حياة المراهق، دار الحامد للنشر والتوزيع، ط 1، الأردن، ص 17.

(23)- يطلق مصطلح "**المُؤَثِّرين influencers** " على الأشخاص الذين يمتلكون حسابات على أهم مواقع التواصل الإجتماعي في مقدمتها اليوتيوب والفيس بوك والأنستغرام وغيرهم، ولديهم أعلى أرقام من المتابعين (بالملايين) ويحصلون على أعلى نسب مشاهدات، ينشرون محتوياتهم بصفة دورية ومستمرة يشاركون فيها متابعيهم جميع إهتماماتهم ويطرحون أفكارهم التي غالباً ما يتبناها هؤلاء المتابعين (هناك من يقوم بعرض إعلانات لمنتجات أو مناسبات بهدف الربح)، قد تتجاوز شهرة هؤلاء المؤثرين الفضاء الإفتراضي ويتم عرضها كذلك على وسائل الإعلام التقليدية (التلفزيون مثلاً) لتصل إلى العالمية أحياناً.

(24)- موقع قناة العربية (2018، 10 أفريل)، ما هي تحديات الحوت الأزرق الـ 50 ولماذا تنتهي بالإنتحار؟، متاح على الموقع http://www.alarabiya.net/ar/technology/2018/04/10/

(25)- Christine Elgersma(2019,18 april), From the Momo Challenge to the Mannequin Challenge, internet stunts can be funny -- or completely frightening -- for kids [article],retrieved from https://www.commonsensemedia.org/blog/viral-youtube-challenges-internet-stunts-popular-with-kids

(26)- Jennifer hassan (2018, 31 july), Arrests, fines and injuries: The 'In My Feelings' challenge has gone global, with dangerous results [article],retrieved from https://www.washingtonpost.com/news/worldviews/wp/2018/07/31/arrests-fines-and-injuries-the-in-my-feelings-challenge-has-gone-global-with-dangerous-results/

(27)- موقع bbc بالعربية (2018، 23 جويلية)، بسبب كيكي .. مصر تفرض غرامة مالية والإمارات تتوعد بالسَّجن، [مقال]، متاح على الموقع https://www.bbc.com/arabic/trending-44930792#orb-banner

(28)- مهدي كريم (2019، 09 جوان)، تحدي خطير يجتاح مواقع التواصل..والخبراء يحذرون [مقال]، متاح على الموقع https://www.akhbaralaan.net/entertainment/misc/2019/06/09/

(29)- 41Action News (2014, 31july), Fire challenge has kids setting themselves on fire [DVD], retrieved from

(30)- Sandy cheng (2019, 15 july), Influence of Social Media Challenges [article],retrieved from https://strategicsocialmedialab.com/influence-of-social-media-challenges/

(31)- دويدار عبد الفتاح (2012)، طرق وأساليب البحث العلمي، دار المعرفة الجامعية، الإسكندرية، ص 28.

(32)- الجبوري حسين محمد جواد، منهجية البحث العلمي – مدخل لبناء المهارات البحثية-، الطبعة الأولى،دار صفاء للنشر والتوزيع، الأردن، 2013.

(33)- الكعبي رعد جاسم، مؤشرات في البحث الإعلامي، الطبعة الأولى، دار الكتاب الجامعي،الإمارات العربية المتحدة، 2017.

(34)- Anonymous , (2018). Re : *Santé mentale des adolescents* [article],retrieved from https://www.who.int/fr/news-room/fact-sheets/detail/adolescent-mental-health.

(35)- موقع الإذاعة الجزائرية (2019، 17 جويلية)، تصفح المراهقين لمواقع التواصل الإجتماعي تهدر أوقاتهم وتغذي دوامة الإكتئاب، متاح على الموقع http://www.radioalgerie.dz/news/ar/article/20190717/174885.html.

(36)- فرانس 24( منتج)، (2019)، ما هي خطورة الإنسياق وراء التحديات على مواقع التواصل الإجتماعي؟ [فيديو DVD]، متاح على موقع: https://www.france24.com/ar/20190913 ،

(37)- موقع الجزيرة (2015، 16 أوت)، 400 مليون مدمن على مواقع التواصل الإجتماعي، متاح على الموقع https://www.aljazeera.net/news/miscellaneous/2015/8/16/.

(38)- مهدي كريم (2019/08/14)، إستخدام مواقع التواصل الإجتماعي لدى المراهقين يؤثر على صحتهم، موقع أخبار الآن، متوفر على الموقع https://www.akhbaralaan.net/health/2019/08/14/.

(39)- Melissa Hogenboom (2018, 11th january), The vital time you shouldn't be on social media, retrieved from https://www.bbc.com/future/article/20180110-the-vital-time-you-really-shouldnt-be-on-social-media.

(40)- موقع arabic-RT(منتج)، (2019، 13 سبتمبر)، تصفح الشبكات الاجتماعية لأكثر من 3 ساعات يهدد عقول المراهقين، متاح على الموقع: https://arabic.rt.com/health/1044770-.

(41)- Mark Walker-Ford (2019,11july), 50 Social Media Stats to Help You Choose the Right Platform for Your Business [Infographic], retrieved from https://www.socialmediatoday.com/news/50-social-media-stats-to-help-you-choose-the-right-platform-for-your-busine/558500/.

(42)- موقع euronews العربية (2019، 12 فيفري)، ما هو تطبيق "تيك توك" الذي يجتاح العالم بسرعة مخيفة؟، متاح على الموقع https://arabic.euronews.com/2019/02/12/what-is-tik-tok-the-chinese-short-video-application.

(43)- المقدادي خالد غسان يوسف(2013)، ثورة الشبكات الإجتماعية، دار النفائس للنشر والتوزيع، ط1، الأردن، ص 68.

(44)- Kacee Bree Jensen (2018, 04th july), Social Media & Teens: How Pressure to Get Likes and Followers Is Hurting Them, [article]. retrieved from https://www.familycircle.com/teen/social-media-teens-how-pressure-get-likes-and-followers-hurting-them/

(45)- The Gardian (2019,17 july), Instagram hides number of « likes' » from users in Australian trial, [ article]. retrieved from https://www.theguardian.com/technology/2019/jul/18/instagram-hides-number-of-likes-from-users-in-australian-trial

(46)- Bakhshi, S., David A. Shamma, and E. Gilbert (2014), "Faces Engage Us: Photos with Faces Attract More Likes and Comments on Instagram," Proceedings of the International ACM SIGCHI Conference on Supporting Group Work https://scholar.google.com/citations?user=ge8g4uoAAAAJ&hl=en&num=20&oi=sra.

(47)- بن إبراهيم الشاعر عبد الرحمان، مواقع التواصل الإجتماعي والسلوك الإنساني، دار صفاء للنشر والتوزيع، ط 1، الأردن، ص 241.

**كيفية الإستشهاد بهذا المقال حسب أسلوب APA :**

سعيدة غراب، داود جفافلة (2020)، **تأثير التحديات الترفيهية عبر الشبكات الإجتماعية الرقمية على سلوك المراهق** ، مجلة الباحث في العلوم الإنسانية والاجتماعية، المجلد 12(03)/ 2020، الجزائر : جامعة قاصدي مرباح ورقلة، ص.ص 765-780