

خطة بحثية مقدمة لدرجة البكالوريوس في الإعلام الرقمي

"استخدام الجمهور للمنصات الرقمية في قضاء وقت الفراغ

دراسة ميدانية على عينة من شباب منطقة جدة بالمملكة العربية السعودية "

اسم الطالب: شهد عبد الكريم الهبه

الرقم الأكاديمي: 232001666

إشراف:

د. توفيق عمري

2026

College of Media and Marketing

Bachelor of Digital Media

A Research Proposal Submitted in Partial Fulfillment of the
Requirements for the Bachelor of Digital Media

**" The Use of Digital Platforms for Leisure Activities.
A Field Study on a Sample of Youth in the Jeddah Region,
Kingdom of Saudi Arabia"**

Prepared by: Shahad Abdulakareem Hebah

ID: 232001666

Supervised by:

Dr. Tewfik amri

2026

الملخص:

جاءت هذه الدراسة تحت عنوان استخدام الجمهور للمنصات الرقمية في قضاء وقت الفراغ .

دراسة ميدانية على عينة من شباب منطقة جدة بالسعودية ، حيث حاولت إبراز الدوافع والحاجات التي تدفع الشباب لاستخدام المنصات الرقمية والتعرف على أنماط استخدامها ورصد الآثار السلبية والإيجابية الناتجة عن هذا الاعتماد المتزايد على المنصات الرقمية لدى الشباب ، ومن خلال الاعتماد على المنهج الوصفي التحليلي أجريت هذه الدراسة على مجتمع دراسة تم حصر فيه (20) مفردة من شباب منطقة جدة ، وبالاعتماد على أداة الاستبيان الإلكترونية لجمع البيانات توصلت هذه الدراسة إلى مجموعة من النتائج نذكر منها:

- أثبتت الدراسة الانتشار الواسع للمنصات الرقمية واعتماد الشباب عليها كوسيلة أساسية لقضاء وقت الفراغ مما يؤكد أنها أصبحت جزء أساسي من نمط الحياة اليومي ولا يمكن الاستغناء عنها .
- أثبتت الدراسة أن الدافع الرئيسي لاستخدام الشباب للمنصات الرقمية خلال وقت الفراغ هي التسلية والترفيه .
- أثبتت الدراسة أن المنصات الرقمية تسهم في إشباع الاحتياجات الترفيهية والاجتماعية والمعرفية لدى الشباب .
- أثبتت الدراسة بأهمية المنصات الرقمية وقدرتها على تعزيز الجانب المعرفي، إلى جانب دورها في توفير الترفيه.

الكلمات المفتاحية : المنصات الرقمية ، وقت الفراغ، الشباب .

Resume:

This study is entitled “The Use of Digital Platforms in Spending Leisure Time: A Field Study on a Sample of Youth in Jeddah, Saudi Arabia.” It aimed to identify the motives and needs that drive young people to use digital platforms, examine their patterns of use, and explore the positive and negative effects resulting from their increasing reliance on these platforms. The study adopted the descriptive–analytical approach and was conducted on a sample of (20) young people from the Jeddah region in Saudi Arabia. Data were collected using an electronic questionnaire.

The findings revealed the widespread use of digital platforms and the heavy reliance of young people on them as a primary means of spending their leisure time, confirming that they have become an essential part of their daily lives. The study also found that entertainment is the main motive for young people’s use of digital platforms during their leisure time. In addition, the results showed that digital platforms contribute to satisfying the recreational, social, and cognitive needs of young people. Furthermore, the study highlighted the importance of digital platforms and their role in enhancing the cognitive aspect while also providing entertainment.

Keywords: Digital Platforms, Leisure Time, Youth

شكر وعرفان

الحمد لله أولاً وآخرًا، الذي بنعمته تتم الصالحات، والذي وفقني وأعانني على إنجاز هذا البحث، كما أتقدم بخالص شكري وتقديري للدكتور "توفيق عمري" الذي تفضل بالإشراف على بحثي وتقديم النصائح والتوجيهات. واشكر الدكتورة "رغد عيسى" على تعاونها الكريم ومساعدتها والإجابة على استفساراتي. وأتقدم بخالص الشكر والامتنان إلى أخي المهندس "أحمد الهبه" على دعمه ومساعدته القيّمة، التي أسهمت في إنجاز هذا البحث وإتمامه.

فهرس المحتويات	
8	مقدمة
الإطار المنهجي	
10	1. الإشكالية
11	2. تساؤلات الدراسة
11	3. أسباب اختيار الموضوع
11	4. أهداف الدراسة
12	5. الدراسات السابقة
22	6. المقاربة النظرية للدراسة
27	7. منهج ونوع الدراسة
28	8. عينة الدراسة
29	9. أدوات جمع البيانات
30	10. مجالات الدراسة
الإطار التحليلي	
32	1. تحليل الدراسة وتفريغ البيانات
41	2. النتائج العامة
43	خاتمة
44	قائمة المراجع
48	الملاحق

فهرس الأشكال	
32	1.توزيع العينة حسب متغير الجنس
32	2.توزيع العينة حسب متغير السن
33	3.توزيع العينة حسب المستوى التعليمي
34	4.توزيع عينة الدراسة حسب أكثر المنصات استخداما خلال وقت الفراغ
35	5.توزيع عينة الدراسة حسب الوقت المستغرق في استخدام المنصات الرقمية خلال وقت الفراغ
36	6.توزيع عينة الدراسة حسب السبب الرئيسي الذي يدفع الشباب لاستخدام المنصات الرقمية خلال وقت الفراغ
37	7.يوضح مدى موافقة أفراد العينة على العبارة تساعدني المنصات الرقمية على إشباع احتياجاتي الترفيهية والاجتماعية خلال وقت الفراغ".
38	8.توزيع عينة الدراسة حسب الأثر الإيجابي الذي حققته المنصات الرقمية
39	9.توزيع عينة الدراسة حسب كيف يؤثر استخدام المنصات الرقمية في قضاء وقت الفراغ على نمط الحياة
40	10. يوضح مدى موافقة أفراد العينة على العبارة : "يؤدي الاستخدام المفرط للمنصات الرقمية خلال وقت الفراغ إلى إضاعة الوقت والتأثير في أداء المهام اليومية."

مقدمة:

لقد أحدثت الإنترنت تحولاً جذرياً في أوقات الفراغ، إذ غيرت من أماكن وكيفية ومع من يقضي الناس أوقات فراغهم. وتشمل هذه التغييرات جوانب تكنولوجية واجتماعية واقتصادية ونفسية، تتفاعل فيما بينها وتعزز بعضها بعضاً وأصبحت شبكة الإنترنت وسيلة فعالة في استخدامات الشباب اليومية، فهي تستخدم إما في الحصول على المعلومات أو أنها وسيلة هروبية من واقع الحياة، فالإنترنت أصبح قناة تساعد الشباب على الخروج من الواقع الاجتماعي والانطلاق إلى آفاق جديدة وعالم آخر، الأمر الذي جعل من الإنترنت وسيلة للإعلام والتثقيف والتعليم والترفيه.

ومع ظهور شبكة الإنترنت بدأت المنصات الرقمية بالانتشار بشكل متزايد وأسهم التطور التكنولوجي في تعزيز انتشارها واتساع نطاق استخدامها، فهي تسمح للأفراد أو الشركات بالتفاعل وتبادل المعلومات أو تقديم الخدمات والمنتجات، ومن أمثلتها منصات التواصل الاجتماعي ومنصات التجارة الإلكترونية ومنصات التعليم الإلكتروني ومنصات بث الفيديو، وفي الآونة الأخيرة زاد الاعتماد على هذه المنصات لما تقدمه من مزايا مثل توفير الخدمات والمنتجات بسرعة وتسهيل التواصل والتفاعل والوصول إلى جمهور واسع حول العالم ودعم التسويق والتعلم والعمل عن بعد.

وتعد فئة الشباب من أكثر الفئات استخداماً للمنصات الرقمية، نظراً لسهولة الوصول إليها وتنوع الخدمات التي تقدمها، فأصبحت جزءاً أساسياً من حياتهم اليومية، ولا سيما في أوقات الفراغ. وقد أسهمت هذه المنصات في إتاحة فرص للتعلم والترفيه والتواصل الاجتماعي واكتساب المهارات، إلا أن الإفراط في استخدامها قد ينعكس على نمط الحياة والعلاقات الاجتماعية والإنتاجية والصحة النفسية.

وجاءت هذه الدراسة الموسومة "استخدام الجمهور للمنصات الرقمية في قضاء وقت الفراغ" بهدف التعرف على الدوافع والحاجات التي تدفع الشباب لاستخدام هذه المنصات ومعرفة الآثار الإيجابية والسلبية المترتبة على هذا الاستخدام، بما يسهم في فهم هذه الظاهرة وتقديم نتائج يمكن الاستفادة منها في تعزيز الاستخدام الواعي والمتوازن للمنصات الرقمية.

دراستنا مقسمة إلى فصلين وهي :

الفصل الأول : الإطار المنهجي يحتوي على الإشكالية وتساؤلات الدراسة وأسباب اختيار الموضوع وأهداف الدراسة والدراسات السابقة واختيار نظرية الدراسة (نظرية الاستخدامات والإشباع) ومنهج ونوع الدراسة ثم اختيار عينة الدراسة وأدوات جمع البيانات (الاستبيان) ثم مجالات الدراسة. الفصل الثاني: الإطار التحليلي للدراسة المتمثل في تفريغ الاستبيان وتحليل النسب والخروج بنتائج عامة .

الإطار المنهجي

1. الإشكالية:

شهد العالم خلال العقود الأخيرة تطورًا متسارعًا في تقنيات الاتصال والمعلومات، أسهم في انتشار شبكة الإنترنت وظهور العديد من المنصات الرقمية مثل وسائل التواصل الاجتماعي كـ Instagram، Facebook، X، Snapchat، ومنصات الفيديو كـ YouTube، TikTok، Netflix والألعاب الإلكترونية التي أصبحت جزءًا لا يتجزأ من الحياة اليومية للأفراد. وغيرها من التطبيقات التي تتيح للمستخدمين التواصل وتبادل المعلومات والترفيه ومشاركة المحتوى بمختلف أشكاله.

ومع الانتشار الواسع للهواتف الذكية وسهولة الوصول إلى الإنترنت، أصبحت المنصات الرقمية من أكثر الوسائل استخدامًا لدى الشباب، حيث يقضون جزءًا كبيرًا من أوقات فراغهم في تصفح هذه المنصات ومتابعة المحتوى والتفاعل مع الآخرين. وأدى ذلك إلى ظاهرة الاعتماد المتزايد على المنصات الرقمية في قضاء وقت الفراغ، إذ يقضي أفراد الجمهور، وخاصة الشباب في منطقة جدة، ويشير موقع الرقمنة السعودية 2025 إلى معدلات استخدام الإنترنت يوميًا نحو 7 ساعات و1 دقيقة واستخدام مواقع التواصل الاجتماعي 3 ساعات و6 دقائق، وقد أدى ذلك إلى تغيرات ملحوظة في أنماط قضاء وقت الفراغ، إذ

أصبحت المنصات الرقمية منافسًا للعديد من الأنشطة الترفيهية والاجتماعية التقليدية.

ويُعد الشباب من أكثر الفئات إقبالًا على استخدام المنصات الرقمية، لما توفره من إمكانيات متنوعة تلبي احتياجاتهم الترفيهية والاجتماعية والمعرفية، ومع ظهور خاصية المقاطع القصيرة زاد الإقبال على هذه المنصات وبفترات طويلة الأمر الذي يجعلها ذات تأثير محتمل في أفكارهم وسلوكياتهم وأنماط تفاعلهم الاجتماعي. كما أن الاستخدام المتزايد لهذه المنصات قد يترتب عليه عدد من الآثار الإيجابية والسلبية التي تستدعي الدراسة والبحث لفهم أبعاد هذه الظاهرة وانعكاساتها على الشباب.

والكشف عن الآثار الإيجابية والسلبية المرتبطة بهذا الاستخدام بما يسهم في تعزيز الاستخدام الواعي لهذه المنصات والاستفادة منها بصورة إيجابية، وفهم دوره في تشكيل أنماط استثمار وقت الفراغ لديهم، والكشف عن الآثار الإيجابية والسلبية الناتجة عن استخدام المنصات الرقمية. ومن هذا المنطلق، تركز الدراسة الميدانية على عينة من شباب منطقة جدة للتعرف على أنماط استخدامهم للمنصات الرقمية خلال أوقات الفراغ.

وانطلاقًا من ذلك، تسعى هذه الدراسة الميدانية إلى التعرف عن الآثار الإيجابية والسلبية المرتبطة بهذا الاستخدام بما يسهم في تعزيز الاستخدام الواعي لهذه المنصات والاستفادة منها بصورة إيجابية، وفهم دوره في تشكيل أنماط استثمار وقت الفراغ لدى عينة من شباب منطقة جدة والكشف عن الدوافع التي تدفعهم إلى استخدامها

وتتمثل العلاقة بين متغيرات الدراسة في أن استخدام المنصات الرقمية يمثل المتغير المستقل، بينما تمثل أنماط قضاء وقت الفراغ لدى الشباب المتغير التابع، حيث تفترض الدراسة أن زيادة استخدام المنصات الرقمية تؤدي إلى زيادة اعتماد الشباب عليها كوسيلة رئيسية للترفيه والتواصل واستثمار أوقات الفراغ. ومن هنا جاءت إشكالية الدراسة وتساؤلها الرئيسي المتمثل في: ما أنماط استخدام شباب منطقة جدة للمنصات الرقمية في قضاء وقت الفراغ؟

2. تساؤلات الدراسة:

- * 1 ما أكثر المنصات الرقمية استخدامًا لدى شباب منطقة جدة خلال أوقات الفراغ؟
- * 2 ما الدوافع والحاجات التي تدفع شباب منطقة جدة لاستخدام المنصات الرقمية في قضاء وقت الفراغ؟
- * 3 ما الآثار الإيجابية والسلبية المترتبة على استخدام المنصات الرقمية في قضاء وقت الفراغ لدى شباب منطقة جدة ؟

3. أسباب اختيار الموضوع:

1. ارتباطه بتخصص الإعلام الرقمي إذ تمثل المنصات الرقمية جزء كبير من الإعلام الرقمي.
2. انتشار استخدام المنصات الرقمية لدى الشباب بشكل واسع إذ بلغ عدد مستخدمو الإنترنت في المملكة العربية السعودية 33.9 مليون في بداية عام 2025.
3. الرغبة في التعرف على كيفية استغلال الشباب للمنصات الرقمية في قضاء وقت الفراغ.
4. المساهمة في توعية الشباب بالاستخدام الأمثل للمنصات الرقمية.

4. أهداف الدراسة:

1. معرفة أكثر المنصات الرقمية استخدامًا لدى شباب منطقة جدة خلال أوقات الفراغ.
2. التعرف على الدوافع والحاجات التي تدفع الشباب لاستخدام المنصات الرقمية في قضاء وقت الفراغ.

3. رصد الآثار الإيجابية والسلبية المترتبة على استخدام المنصات الرقمية في قضاء وقت الفراغ لدى الشباب.

5. الدراسات السابقة:

الدراسة الأولى:

دراسة منيرة عبدالله الملاح و أ.د هاشم فرحات بعنوان : أثر استخدام وسائل التواصل الاجتماعي في الثقافة المعلوماتية الرقمية

دراسة ميدانية على طالبات كلية التربية الأساسية بالكويت، قسم علم المعلومات، كلية العلوم الإنسانية والاجتماعية جامعة الملك سعود (يناير 2026) (الملاح وفرحات، 2026، ص1-10)

تهدف هذه الدراسة إلى الكشف عن طبيعة العلاقة بين استخدام وسائل التواصل الاجتماعي ومستوى الثقافة المعلوماتية الرقمية لدى طالبات كلية التربية الأساسية في دولة الكويت، ورصد التحديات التي تحد من فاعلية هذه الوسائل في دعم المهارات المعلوماتية في ظل التحولات الرقمية المعاصرة. اعتمدت الدراسة على المنهج الوصفي (الميداني)، وتكونت عينة الدراسة من (152) طالبة من قسم دراسات المعلومات، طبقت عليهن استبانة إلكترونية مقننة استندت إلى أطر نظرية حديثة، منها إطار (SMIL) و(SoMeLit). وقد أظهرت النتائج تمتع الطالبات بمستوى "مرتفع جدا" من الثقافة المعلوماتية الرقمية بمتوسط حسابي (4.3)، حيث جاء بعد "الاستخدام الأخلاقي والمسؤول" في المرتبة الأولى. وعلى الرغم من الكفاءة المهارية العالية، كشفت النتائج عن فجوة وظيفية واضحة في أنماط الاستخدام؛ إذ تصدر "الترفيه" دوافع الاستخدام بنسبة (40.8%)، بينما جاء الاستخدام لـ "أغراض بحثية وأكاديمية" في المرتبة الأخيرة بنسبة ضئيلة بلغت (2.6%)، مع سيطرة واضحة للمنصات ذات المحتوى البصري السريع (تيك توك وإنستغرام). وفي ضوء ذلك، أوصت الدراسة بضرورة استحداث مقررات إلزامية للتربية الإعلامية والرقمية، وتوجيه الأقسام العلمية لإنشاء مجتمعات تعلم رقمية تفاعلية عبر منصات التواصل الاجتماعي لردم الفجوة بين الكفاءة التقنية والتطبيق الأكاديمي.

ساعدتني هذه الدراسة في التعرف على دوافع استخدام مواقع التواصل الاجتماعي وشملت دوافع اجتماعية و دوافع نفسية وشخصية ودوافع معرفية ودوافع مهنية واقتصادية وقد تشابهت مع دراستي فكلاهما يدرس دوافع استخدام وسائل التواصل الاجتماعي ووضحت أنماط الاستخدام.

الدراسة الثانية:

دراسة م.د محمد مسفر شمروخ العتيبي بعنوان: أثر استخدام وسائل الإنترنت في وقت الفراغ لتلاميذ المرحلة المتوسطة في ضوء بعض المتغيرات بدولة الكويت، مدرس تربية بدنية بوزارة التربية والتعليم بدولة الكويت، مجلة علوم الرياضة (يونيو 2022) (العتيبي، 2022، ص219-245)

يهدف البحث إلى التعرف على أثر استخدام وسائل الإنترنت في وقت الفراغ لتلاميذ المرحلة المتوسطة بمحافظات في ضوء ضوء بعض المتغيرات بدولة الكويت، واستخدم الباحث المنهج الوصفي، وتم تطبيق استبيان استخدام وسائل الإنترنت في وقت الفراغ لتلاميذ المرحلة المتوسطة بمحافظات دولة الكويت (من إعداد وتصميم الباحث) كأداة لجمع البيانات

وتم تطبيق البحث على عينة بلغت (873) من التلاميذ في المرحلة المتوسطة بمحافظات دولة الكويت الستة للعيينة الأساسية و (50) للعيينة الاستطلاعية

وكانت أهم النتائج :-

وجود وعى وإدراك من التلاميذ لاستخدام الإنترنت في وقت الفراغ، تأتي مواقع التواصل الاجتماعي (فيسبوك، تويتر، واتس أب) في مقدمة استخدامات الإنترنت لدى معظم التلاميذ.

وجود فروق ذات دلالة إحصائية في الدرجة الكلية لمقياس استخدام الإنترنت في وقت الفراغ لتلاميذ المرحلة المتوسطة بمحافظات دولة الكويت وفقاً لمتغير أماكن الاستخدام لصالح داخل المنزل.

أفادتني هذه الدراسة في التعرف على مفهوم وقت الفراغ فأشار إليه "هو ذلك الوقت الحر لدى التلميذ والخالي من أي التزامات أو تكاليف دراسية" وبسبب التقدم العلمي والتقني تزايد أوقات الفراغ فأصبح من المهم إدراك ووعي الفرد باستغلال هذا الوقت وخصوصاً مع ظهور أنماط جديدة ووسائل عديدة لاستخدام الإنترنت في هذا الوقت فالإنترنت سلاح ذو حدين فيمكن أن يعود على الشخص بالفائدة والآثار الإيجابية أو بالآثار السلبية عند سوء استغلاله.

الدراسة الثالثة:

دراسة د.رانية يوسف سليم صدقة و أ.افنان حميد الصبحي بعنوان : فاعلية أساليب التلعيب عبر المنصات الرقمية في تنمية دافعية الإنجاز الأكاديمي لدى طالبات كلية التربية بجامعة جدة . (يوليو 2020)
(الصبحي وسليم، 2020، ص23-58)

يهدف البحث إلى تقديم نموذج مقترح لتوظيف أساليب التلعيب عبر المنصات الرقمية وقياس فاعليته في تنمية دافعية الإنجاز الأكاديمي لدى طالبات كلية التربية بجامعة جدة. واستخدمت الباحثتان في هذا البحث المنهج الوصفي لتحليل الأدبيات والدراسات ذات العلاقة بمحاور ومتغيرات البحث، والمنهج التجريبي ذو المجموعتين الضابطة والتجريبية مع قياس قبلي / بعدي لبيان فاعلية المتغير المستقل (أساليب التلعيب عبر المنصة الرقمية) على المتغير التابع (دافعية الإنجاز الأكاديمي). وتمثلت أداة البحث في مقياس دافعية الإنجاز الأكاديمي والذي تكون من (3) أبعاد تمثلت في: الثقة بالنجاح، والاهتمام بالتميز، وتفضيل مواقف الإنجاز. وتكونت عينة البحث من (92) طالبة من طالبات بكالوريوس قسم تقنيات التعليم واللاتي تم تعيينهن عشوائيا إلى مجموعتين بواقع (46) طالبة للمجموعة التجريبية التي درست باستخدام (أساليب التلعيب عبر المنصة الرقمية) و (46) طالبة للمجموعة الضابطة التي درست باستخدام (المنصة التعليمية الاعتيادية). ولقد توصلت نتائج البحث، بأنه لا يوجد فرق ذو دلالة إحصائية عند مستوى (0.05) بين متوسط درجات أفراد المجموعة الضابطة، ومتوسط أفراد المجموعة التجريبية في القياس القبلي لمقياس دافعية الإنجاز الأكاديمي. كما أظهرت النتائج، وجود فرق ذو دلالة إحصائية عند مستوى (0.05) بين متوسط درجات أفراد المجموعة الضابطة، ومتوسط درجات أفراد المجموعة التجريبية في القياس البعدي لمقياس دافعية الإنجاز الأكاديمي عبر المنصات الرقمية، وهذا يشير إلى وجود أثر للمتغير المستقل (أساليب التلعيب عبر المنصات الرقمية) على أبعاد المتغير التابع (دافعية الإنجاز الأكاديمي) لدى المجموعة التجريبية. وتوصي الباحثتان بضرورة توظيف أساليب التلعيب عند التدريس باستخدام المنصات الرقمية لكافة المراحل التعليمية للطلاب والطالبات، وضرورة تبني الجامعات السعودية لنماذج التلعيب وتوظيفها عبر منصاتها، وتدريب أعضاء هيئة التدريس على توظيفها بفاعلية، وأهمية بناء مقررات جامعية وبرامج تدريبية في تخصصات مختلفة قائمة على أساليب التلعيب لتأهيل طلاب وطالبات الجامعة بالمهارات المطلوبة مما يساهم في التطوير المستمر والتنمية البشرية المستدامة.

أفادتني الدراسة بأنه يمكن توظيف المنصات الرقمية لتحفيز الطلبة على التفوق والنجاح والإنجاز الأكاديمي عبر أساليب التلعيب وهي كما أشار إليها البحث "أساليب التلعيب عبر المنصات الرقمية إجرائياً:

بأنها " طرق وإجراءات الكترونية محددة لأخذ عناصر الألعاب مثل النقاط والمستويات ولوحات المتصدرين والشكر والتقدير والتغذية الراجعة الفورية ودمجها في سياقات وبيئات التعليم الرقمية مفتوحة المصدر، وذلك بخطوات مدروسة ومحكومة ومضبوطة لتحقيق الأهداف، ولجذب وزيادة فاعلية المتعلمين أثناء المواقف والخبرات التعليمية".

فيمكن استثمار المنصات الرقمية في التعليم بطرق ترفيهية وتحفيزك ودون الشعور بالملل فهذه إحدى الجوانب الإيجابية لاستخدام المنصات الرقمية.

الدراسة الرابعة:

دراسة عبدالوهاب مستور السلمي، احمد بن معتوق بن أحمد دته ،عبدالرحمن بن يوسف زامل بعنوان: دوافع استخدام الشباب الجامعي السعودي للمنصات الرقمية وتأثيرها على الوعي الفكري ،جامعة الملك عبدالعزيز، جدة،مجلة إتحاد الجامعات العربية لبحوث الإعلام وتكنولوجيا الاتصال (2022 يوليو) (دته وزامل والسلمي، 2022، ص359-391)

مع ظهور المنصات الرقمية في الآونة الأخيرة (منها منصة نتفليكس) فإن احتمالية تأثير هذه المنصة على الوعي الفكري للشباب السعودي خصوصاً أن المنصة تتيح للمتابع انتقاء ما يتابعه وفقاً لدوافعه لاستخدام المنصة. ومن هنا تكمن المشكلة في رصد طبيعة دوافع استخدام الشباب الجامعي السعودي للمنصات الرقمية وتأثيرها على الوعي الفكري، والتعرف على طبيعة البرامج التي يفضلونها وأسباب هذا التفضيل والمزايا التي تتحقق من وراء الاستخدام لمنصة نتفليكس.

وبذلك يمكن تحديد مشكلة الدراسة في التساؤل الرئيسي التالي:

إلى أي مدى تؤثر دوافع استخدام الشباب الجامعي السعودي للمنصات الرقمية على الوعي الفكري؟ استندت من الدراسة وضحت بعض دوافع استخدام الشباب للمنصات الرقمية وخاصة منصة نتفليكس بأنها شغلت وقت الفراغ والتخلص من الشعور بالملل والشعور بالتسلية والسعادة والتعلم عن الثقافات الأخرى وتحسن اللغة الأجنبية . ومن الأسباب لاستخدام هذه المنصة سهولة متابعتها لعدم وجود فواصل إعلانية وتوفر المسلسلات والأفلام بجودة عالية . ووضحت الدراسة أهمية الوعي الفكري عند استخدام هذه المنصة لقوة تأثيرها على التوجهات الفكرية والهوية الثقافية وكيف تؤثر بالسلب على العقيدة

الإسلامية، فيجب توعية الشباب بمخاطر استخدام هذه المنصات وتقوية الوازع الديني والتمسك بقيم ومبادئ المجتمع لحماية الوعي الفكري فهو أساس الأمن النفسي والاجتماعي وحماية المجتمعات من الغزو الفكري.

الدراسة الخامسة :

دراسة عبير بنت محمد بن ناصر بن سفران بعنوان استخدام الإنترنت وعلاقته بالعزلة الاجتماعية لدى طالبات جامعة الملك سعود ، قسم الدراسات الاجتماعية ،كلية الآداب (2015) (بن سفران، 2015، ص420-411)

ملخص البحث: تناولت هذه الدراسة السوسيولوجية العلاقة بين استخدام الإنترنت والعزلة الاجتماعية للطالبة الجامعية عن أفراد أسرتها وأقاربها والمحيطين بها. وقد طبقت الدراسة على عينة من الطالبات الجامعيات السعوديات قوامها 375 طالبة في التخصصات الإنسانية في جامعة الملك سعود. استخدمت الدراسة منهج المسح الاجتماعي بالعينة، وجمعت البيانات باستبيان مغلق صمم لهذا الغرض. وقد توصلت الدراسة إلى عدة نتائج منها: أنَّ لاستخدام الإنترنت تأثير متوسط على العزلة الاجتماعية عن الأسرة والأقارب؛ ومع ذلك توافق المبحوثات على أنَّ الإنترنت أصبح جزءاً رئيسياً من نمط حياتهن اليومي، وعدم قدرتهن على الاستغناء عنها وشعورهن بالضيق عند فقدانه. كما أنَّ غالبية العينة توافق على أنَّ لبعض خصائص الإنترنت كالرغبة في التسلية والترفيه، وإمكانية التواصل الاجتماعي، وعرض ومشاركة الأفكار والاهتمامات وحرية التعبير والإطلاع دور في زيادة استخدام الإنترنت، ومن ثمَّ وجود عزلة اجتماعية عن المحيطين. وانتهت الدراسة ببعض التوصيات والمقترحات المتعلقة بالدراسة. ساعدتني هذه الدراسة في التعرف على دوافع استخدام الإنترنت وبناء بعض الأفكار على التوصيات والمقترحات لعلاقتها بموضوع بحثي.

الدراسة السادسة:

دراسة عمرو محمد محمود عبد الحميد المدرس بقسم الإذاعة والتلفزيون،كلية الإعلام ،جامعة بنى يوسف ،بعنوان دوافع المشاهدة المفرطة للمحتوى الدرامي بمنصات البث الرقمي وتأثيراتها على المستخدمين (2019ديسمبر) (عبد الحميد، 2019، ص389-325)

استهدفت الدراسة استكشاف الدوافع المختلفة للمشاهدة المفرطة للمحتوى الدرامي لمستخدمي المنصات الرقمية وتأثيراتها المختلفة، حيث غيّرت منصات البث الرقمي مثل يوتيوب ونتفليكس وأمازون فيديو، واتش ات وشاهد نت من عادات المشاهدة لدى المستهلكين وأمدتهم بمزيد من التحكم للاستمتاع بالمحتوى حسب الطلب في ضوء ما يناسبهم، وقد أدى ذلك إلى تعرض المشاهدين لحلقات متعددة من المحتوى الدرامي سواء (الأفلام أو المسلسلات التلفزيونية) خلال جلسة واحدة ولفترة كبيرة -وهي ظاهرة أطلق

Binge Watching عليها المشاهدة المفرطة

طبقت الدراسة الميدانية من خلال استطلاع إلكتروني على عينة عمدية متاحة مكونة من ٣٠٠ مستخدم لمنصات البث الرقمي سواء المجانية أو عبر نظام الدفع مقابل المشاهدة.

تشير النتائج إلى أن التفاعل الاجتماعي، والهروب من الواقع، وسهولة الوصول إلى محتوى الدرامي وقلة الإعلانات، تحفز المستخدمين على قضاء المزيد من الوقت في المشاهدة، كما تناولت الدراسة طرق مختلفة لتفسير هذا السلوك سواء رصد الدوافع المتنوعة، والسمات الشخصية للجمهور، ومخاطر المشاهدة المفرطة وارتباطها بظاهرة الخوف من فقدان.

تشير النتائج إلى وجود منظورين لفهم المشاهدة المفرطة الأول يتعلق بالترفيه والعواطف الإيجابية والهروب من ضغوط الحياة وقضاء وقت الفراغ. ومع ذلك، فإن المنظور الثاني يؤكد على النتائج السلبية للمشاهدة المفرطة مثل الشعور بالندم والقلق والإحباط وأعراض الإدمان السلوكي.

توفر الدراسة الحالية إطار نظرياً يدفع لإجراء مزيد من الدراسات حول سلوكيات المشاهدة المفرطة وأثارها الحيوية على الأسرة المصرية واستراتيجية الشركات المنتجة لتطبيقات البث الرقمي مثل نتفليكس، وشاهد نت وواتش ات وغيرها.

ساعدتني هذه الدراسة في توضيح كيف تغيرت أنماط المشاهدة التقليدية مع ظهور منصات البث الرقمية ، وماهي دوافع المشاهدة المفرطة للمحتوى الدرامي بالمنصات الرقمية وهذا يفيدني في دراستي كيف يقضي الفرد وقت الفراغ بهذه المنصات فيمكن أن يكون الدافع الهروب من ضغوط الحياة والاسترخاء واستكشاف عوالم جديدة ، و وضحت تباين التأثيرات الإيجابية والسلبية التي تعود على الفرد .

الدراسة السابعة:

دراسة أ.م.د/هويدا الدار بعنوان اعتماد الشباب الجامعي على تقنيات الاستماع والمشاهدة الرقمية الحديثة ودورها في اكتساب المهارات الحياتية ،كلية الإعلام لشؤون الدراسات العليا والبحوث ،جامعة المنوفية (2024 يوليو) (الدار، 2024، ص221-280)

هدفت الدراسة إلى محاولة التعرف على دور تقنيات الاستماع والمشاهدة الرقمية الحديثة في اكتساب الشباب الجامعي للمهارات الحياتية لما تمثله من أهمية كبيره في مجال تمكين الشباب في ضوء أهداف التنمية المستدامة وذلك بالتطبيق على عينة عمدية قدرها (٤٠٠ مفردة) من الشباب الجامعي الذين يعتمدون على استخدام هذه التقنيات في حياتهم اليومية ويتفاعلون معها وقد توصلت الدراسة إلى مجموعه من النتائج كما يلي

1. ارتفاع نسبة اعتماد الشباب الجامعي على استخدام تقنيات الاستماع والمشاهدة الرقمية بشكل كبير في حياتهم اليومية وتصدرتها القنوات التلفزيونية عبر شبكات التواصل الاجتماعي التي من أهمها الواتس اب والإنستغرام والتيك توك والمنصات الدرامية الرقمية الحديثة لمتابعه الدراما والأفلام العربية والأجنبية وتمثلت أهم دوافع الاعتماد لدى عينة الدراسة في الدوافع الطقوسية التي من أهمها الرغبة في الترفيه وجاءت الدوافع النفسية مثل دوافع الحصول على المعلومات وتكوين الآراء في المرتبة الثانية مما يدل على أهمية المضمون الإعلامي الترفيهي في حياة الشباب الجامعي
 2. ارتفاع نسبة اكتساب الشباب الجامعي للمهارات الحياتية والتي من أهمها مهارات التعلم للمعرفة والتي تصدرت المرتبة الاولى في قائمة المهارات الحياتية تلتها مهارات التعلم للتوظيف ثم مهارات التمكين الشخصي وأخيرا مهارات المواطنة الفاعلة.
 3. وجود علاقة ارتباطية طردية متوسطة دالة إحصائياً بين اعتماد الشباب الجامعي على تقنيات الاستماع والمشاهدة الرقمية واكتساب المهارات الحياتية بأبعادها الأربعة (المعرفة – التوظيف التمكين الشخصي –المواطنة الفاعلة)التي تجعل الأفراد أكثر ابتكارا وانتاجية ومشاركة في المجتمع كما أثبتت الفروض الإحصائية أيضا وجود علاقة ارتباطية دالة إحصائياً بين كل من دوافع الاعتماد الطقوسية ،تفضيل الموضوعات الاجتماعية ،الدراما والأفلام العربية ومعدلات التفاعل الاجتماعي لدى الشباب الجامعي واكتساب المهارات الحياتية وخاصة المهارات الخاصة بالتعلم للمعرفة، وعلى الجانب الآخر أثبتت الفروض الإحصائية عدم وجود فروق وفقا للمتغيرات الديموغرافية في اكتساب المهارات الحياتية لدى الشباب الجامعي.
- استفدت من الدراسة بتوضيح دوافع اعتماد الشباب على استخدام تقنيات الاستماع والمشاهدة الرقمية وكيف استفادوا منها باكتساب مهارات حياتية مهمة لبناء المستقبل وتطوير قدراتهم وتمكينهم، تشابهت الدراسة مع بحثي بالعينة المستخدمة وهي فئة الشباب .

الدراسة الثامنة:

دراسة د. نيرة أحمد المجد شبايك بعنوان تأثير متابعة الشباب لصفحات المؤثرين عبر مواقع التواصل الاجتماعي على سمات نموذج القدوة لديهم، قسم الإذاعة والتلفزيون بكلية الإعلام جامعة القاهرة (2024) (إبريل) (شبايك، 2024، ص 381-434)

يهدف هذا البحث إلى رصد تأثير متابعة محتوى صفحات المؤثرين على مواقع التواصل الاجتماعي على تبني سمات نموذج القدوة لدى الشباب المصري. ورصد مدى رضا الشباب المصري عن واقعه المعيش في ظل هذا الزخم من المعايير المختلفة لجودة الحياة التي تعرض صفحات المؤثرين عبر مواقع التواصل الاجتماعي. والمؤثرون عبر مواقع التواصل الاجتماعي نماذج من الأشخاص يقدمون محتوى معيناً في مجالات مختلفة من الحياة عبر صور وفيديو هات قصيرة ومقالات وتدوينات تحصل على أعداد كبيرة جداً من المتابعين تصل لبضع ملايين.

يعد هذا البحث من البحوث الوصفية التي تستهدف دراسة ظاهرة متابعة الشباب المصري لصفحات المؤثرين على مواقع التواصل الاجتماعي، ك (يوتيوب، فيس بوك، الإنستغرام)، واعتمدت الدراسة على منهج المسح، ونظرية التعلم الاجتماعي؛ و تم إجراء مسح بالعينة؛ وذلك لكبر حجم مجتمع الدراسة، وصعوبة حصره حصراً شاملاً تمثل مجتمع الدراسة الميدانية في مستخدمي صفحات المؤثرين على مواقع التواصل الاجتماعي من الشباب جيل (Z)؛ حيث تم سحب عينة عمدية من الشباب المصري من مواليد ١٩٩٩ حتى ٢٠٠٦، وهو سن الجامعة وبداية التحكم الكامل في اختيارات المستقبل للشباب، قوامها ٢٧٥ فرداً.

خلصت الدراسة إلى أن دوافع وأسباب متابعة المبحوثين لصفحات المؤثرين هي التسلية وقت الفراغ كدافع أول، ثم كانت الرغبة في الإلمام بما يحدث على مواقع التواصل الاجتماعي، ثم كان دافع الاستفادة في الأمور الشخصي

. حسب المحتوى الذي يقدمه المؤثر وجاء دافع تقليد

نمط حياة المؤثر في المرتبة الأخيرة. أشار المبحوثون إلى أن رؤيتهم الأولى لمحتوى صفحات المؤثرين ولمواقع التواصل الاجتماعي تتمثل في كونه مجتمعاً مزيقاً وغير صادق فيما يقدمه أشار أكثر من نصف العينة إلى أن متابعة صفحات المشاهير على مواقع التواصل الاجتماعي تجعلهم يفكرون في تغيير حياتهم وتشعرهم بعدم الرضا عن مستواهم المعيشي والمادي أشارت نتائج الدراسة إلى أن النسبة الكبرى من المبحوثين لم تقم بتقليد أفعال المؤثرين من قبل، وهي نسبة تزيد عن نصف العينة بقليل، في حين النصف الآخر قام بتقليد أفعالهم من مطاعم وأكلات، ومنتجات مختلفة تم دعمها من أكثر من مؤثر، إضافة إلى أن البعض حاول تصوير فيديوهات شبيهة بتلك التي يقوم بها المؤثرون، في حين تأثر البعض الآخر من نظرة المؤثرين للحياة، فحاول أن يظهر بنفس القوة التي يصدرونها والنظرة الإيجابية للحياة وطريقتهم في

الحديث كان السبب الأول للمبجوثين لتقليد أفعال المؤثرين هو الاستفادة في حياتهم الشخصية مما يقدمونه من محتوى، ثم لأنهم يقدمون أمورًا جديدة ومثيرة، ثم لرغبتهم بأن يظهروا مواكبين للجدید ، وأشارت النتائج إلى أن أكثر من نصف العينة بقليل يرفض اتخاذ المؤثرين كقدوة لهم، وقد حصروا أسباب ذلك في أنهم لا يمكن أن يتخذوا شخصًا لا يعرفونه شخصيًا كقدوة لهم.

استفدت من هذه الدراسة بأنها وضحت نمط استخدام الشباب لصفحات المؤثرين. فغالبيتهم يتابعونهم بشكل متقطع طوال اليوم وأشارت لأهم مواقع التواصل الاجتماعي متابعة وعلى أي أساس يتم اختيار متابعة محتوى المؤثرين ، ووضحت لأي مدى يتخذونهم كقدوة.

الدراسة التاسعة

دراسة تقوى أشرف بعنوان: مستقبل مدى الانتباه في ظل المشاهدة المستمرة لمقاطع الفيديو القصيرة على مواقع التواصل الاجتماعي، المركز القومي للبحوث الاجتماعية والجنائية (2025 مايو) (أشرف، 2025، ص64-47)

تتناول هذه الدراسة أثر المشاهدة المستمرة لمقاطع الفيديو القصيرة على مدى الانتباه لدى المستخدمين، في ظل الانتشار الواسع لتطبيقات مثل تيك توك وإنستجرام ويوتيوب. توضح الباحثة أن الخصائص المميزة لهذه المقاطع، مثل قصر مدتها وتعدد المحفزات البصرية والصوتية، تؤدي إلى تدهور القدرات المعرفية وضعف التركيز المستمر، نتيجة الاعتماد على الإشباع الفوري والدوبامين السريع. وتستند الدراسة إلى مجموعة من النظريات مثل تأثير الدوبامين واقتصاد الانتباه والإشباع الفوري لتفسير الظاهرة. كما تستعرض الأدبيات السابقة التي تربط بين استهلاك المحتوى الرقمي المكثف وتراجع الأداء الأكاديمي والمهني. وتخلص الدراسة إلى أن الاعتماد المفرط على مقاطع الفيديو القصيرة يهدد مستقبل مدى الانتباه، داعية إلى التوازن بين الاستخدام الرقمي والتعلم العميق، ووضع استراتيجيات للتوعية بخطورة هذا السلوك على القدرات العقلية للأفراد.

أفادتني الدراسة في فهم بمدى تأثير المقاطع القصيرة على الانتباه فأصبحت خاصية المقاطع القصيرة متاحة في أغلب المنصات الرقمية وتشير الدراسة أن الإفراط في استخدامها يؤثر بالعقل البشري فيؤدي إلى زيادة التششت وتقل القدرة على التركيز والتحليل والتفكير العميق .

الدراسة العاشرة

دراسة د. حسناء منصور بعنوان تأثير تصفح تطبيق تيك توك على درجة الانتباه والتركيز لدى الشباب السعودي. كلية الاتصال والإعلام، جامعة الملك عبدالعزيز (2023 يناير) (منصور، 2023، ص 345-

390)

اهتمت الدراسة بتأثير تصفح تطبيق تيك توك على درجة الانتباه والتركيز لدى الشباب السعودي بالتطبيق على عينة من طالبات كلية الاتصال والإعلام بجامعة الملك عبد العزيز باستخدام أداة الاستقصاء والمنهج التجريبي وقد توصلت الدراسة إلى أن 27.1 % من عينة الدراسة يتصفح تيك توك أكثر من 3 ساعات

يوميًا وهناك 25 % يتصفح " من ساعتين إلى أقل من 3 ساعات " وجاءت فئة أقل من ساعة في المركز الأخير بنسبة 19.5 % وبالنسبة لمتوسط زمن تصفح منصة تيك توك جاءت فئة " من 20-40 دقيقة " في المركز الأول بنسبة 38.2 % تليه فئة " أكثر من ساعة " واحتلت فئة " من 60-40 دقيقة " المركز الأخير بنسبة 13.2 % وبالنسبة لمدة الفيديو المفضلة احتلت فئة " أقل من نصف دقيقة " المركز الأول بنسبة 47.6 %، تليه فئة " من نصف دقيقة إلى دقيقة " بنسبة 39.5 % واتضح أنه كلما قل زمن الفيديو زاد تفضيل العينة له.

فيما يتعلق بشكل تفاعل العينة مع مقاطع تيك توك اتضح أن " الإعجاب " يأتي في المرتبة الأولى بوزن نسبي 72.27، ثم حفظ المنشور بوزن نسبي 62.64 %، وجاء النشر في المرتبة الأخيرة بوزن نسبي 54.91 %

تبين أن العينة لا تمتنع عن تصفح تيك توك طوال اليوم ؛ فبين المحاضرات هناك 51.73 % منهم يتصفح التطبيق، كما أن فترة قبل النوم تعتبر الوقت المفضل لتصفح تيك توك بوزن نسبي 79.36 %، كما أقر 60.86 % من العينة أنهم يتصفح تيك توك في أثناء المذاكرة بالنسبة لنتائج الدراسة التجريبية اتضح وجود فروق دالة إحصائية بين عينة الدراسة اللاتي تصفح تيك توك قبل المحاضرة وبين اللاتي لم يتصفحنه قبل المحاضرة في درجات استيعاب وفهم محاضرة، كما تأكد وجود علاقة ارتباط متوسطة القوة بين تصفح العينة لموقع تيك توك وشعورهن بعدم القدرة على الاستغناء عن تيك توك حيث بلغ معامل ارتباط بيرسون 443. عند مستوى الدلالة 0.001،

تأكد وجود علاقة ارتباط دالة إحصائية بين إدراك العينة لتأثير التيك توك على ضعف التركيز والانتباه وشعورهن بذلك بعد تصفح تيك توك، كما تبين إدراك العينة لتأثير التيك توك على ضعف التركيز والانتباه وشعورهن بالقلق أو التوتر بعد التصفح، وأن هناك علاقة ارتباط دالة إحصائية بين إدراك العينة

لتأثير التيك توك على ضعف التركيز والانتباه وشعورهن بالقلق أو التوتر بعد التصفح، وأنه توجد علاقة ارتباط عكسية بين إدراك العينة لتأثير التيك توك على ضعف التركيز والانتباه وشعورهن بالهدوء بعد التصفح .

استفدت من الدراسة في معرفة أنماط استخدام منصة تيك توك و وضحت الاحصائيات أن بعض أفراد العينة يقضون وقتا طويلا في تصفح المنصة وقد يصل إلى معظم ساعات اليوم ،مما يعكس خطورة ضياع الوقت للشباب ،ووضحت الآثار النفسية بعد التصفح مثل الندم لضياع الوقت وزيادة الشعور بالقلق والتوتر وضعف التركيز والانتباه.

6.المقاربة النظرية للدراسة:

نظرية الاستخدامات والإشباعات :

مفهوم نظرية الاستخدامات والإشباعات :

الاستخدام في اللغة : مصدر الفعل استخدم وأصله من الجذر (خدم) خدمه أي قام بحاجته مثل خدم نفسه:قام بحاجته ،واستخدم أي استعمله وانتفع به .

الإشباع في اللغة :مشتقة من الفعل اشبع واصله من الجذر (شبع) أي تحقيق الكفاية والامتلاء مثل سعى إلى إشباع الجائعين: إطعامهم حتى يشبعوا (المعاني، د.ت.).

ونظرية الاستخدامات والإشباعات في الاصطلاح الاعلامي مثار اختلاف بين الباحثين وتعني النظرية باختصار: تعرض الجمهور لمواد اعلامية لإشباع رغبات كامنة معينة استجابة لدوافع الحاجات الفردية. واورد مساعد المحيا تعريفا اصطلاحيا لمفهوم النظرية على انه ما تحققه المادة المقدمة عبر وسيلة معينة من استجابة جزئية أو كلية لمتطلبات حاجات ودوافع الفرد الذي يستخدم هذه الوسيلة ويتعرض لتلك المادة " وذكر محمد عبد الحميد أستاذ الإعلام بجامعة حلوان أن الحاجة هي: " افتقار الفرد أو شعوره بنقص في شيء ما يحقق تواجده، حالة من الرضا والإشباع، والحاجة قد تكون فسيولوجية أو نفسية " وذكر أن الدافع هو "حالة فسيولوجية أو نفسية توجه الفرد إلى الاتزان النفسي الذي يساعد على استمرار التواصل مع الغير والتكيف مع البيئة" (عبد الحميد، 2023).

نشأة النظرية :

وبدأت أبحاث النظرية منذ عام 1944م في دراسة (هيرتا) و (هير زج) التي استهدفت الكشف عن إشباع مستمع المسلسلات اليومية، وتوصلت إلى أنها تهتم بإشباع الحاجات العاطفية، وفي عام 1945م جاءت

دراسة (بيرلسون (Berlson) التي أجراها عندما توقفت ثماني صحف عن الصدور لمدة أسبوعين بسبب إضراب عمال شركة التوزيع في نيويورك، فكان سؤاله عما افتقده الجمهور خلال هذه المدة، وتوصل إلى أن الصحف تقوم بعدة أدوار تعد السبب في ارتباط الجمهور بها مثل دور نقل المعلومات والأخبار، والهروب من العالم اليومي. وكان أول ظهور لهذه النظرية بصورة كاملة في كتاب استخدام وسائل الاتصال الجماهيري" من تأليف (إليهو كاتز Elihu Katz) و (بلمر Blumler) عام 1974م ودار هذا الكتاب حول تصور الوظائف التي تقوم بها وسائل الإعلام من جانب، ودوافع استخدام الفرد من جانب آخر. وتعد هذه النظرية بمثابة نقلة فكرية في مجال دراسات تأثير وسائل الإعلام حيث يرى المنظرون لهذه النظرية أن للجمهور إرادة من خلالها يحدد أي الوسائل والمضامين يختار.

أهداف النظرية :

1. محاولة التعرف على استخدام الأفراد لوسائل الاتصال، على اعتبار أن الجمهور نشيط ويستطيع أن يختار ويستخدم الوسائل التي تشبع حاجاته وتوقعاته.
2. الكشف عن العلاقات المتبادلة بين دوافع الاستخدام وأنماط التعرض، والإشباع.
3. تحديد دوافع تعرض الأفراد لوسائل الاتصال، والتفاعل الذي يحدث نتيجة هذا التعرض
4. التأكيد على نتائج استخدام وسائل الاتصال بهدف فهم عملية الاتصال الجماهيري.
5. معرفة دور العوامل الوسيطة وتأثيرها في الاستخدامات والإشباع.

فروض النظرية :

1. جمهور المتلقين هو جمهور نشيط، واستخدامه لوسائل الإعلام هو استخدام موجه لتحقيق أهداف معينة.
2. يمتلك أعضاء الجمهور القدرة على تحديد احتياجاتهم وتحديد الوسائل المناسبة لتلبية هذه الاحتياجات، ويتحكم في ذلك عوامل الفروض الفردية وعوامل التفاعل الاجتماعي وتنوع الحاجات.
3. تنافس وسائل الإعلام مصادر أخرى لإشباع الحاجات مثل الاتصال الشخصي أو المؤسسات الأكاديمية أو غيرها من المؤسسات، فالعلاقة بين الجمهور ووسائل الإعلام تتأثر بعوامل بيئية عديدة.

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

عناصر النظرية :

حدد كل من كاتز، وبلومر وجورفيتش Katz & Blumler & Gurvitch عناصر الاستخدامات والإشباع كما يلي:

-أصول نفسية واجتماعية للحاجات التي تولد

-توقعات من وسائل الاتصال ومصادر أخرى تؤدي

نماذج مختلفة من التعرض ينتج عنها

نتائج أخرى غير مرغوبة أو إشباع حاجات

1. الأصول الاجتماعية والنفسية لاحتياجات الجمهور:

يرى كاتز وزملاؤه أن الاحتياجات في الأصل تعود إلى أصول اجتماعية ونفسية للأفراد مما يولد توقعات معينة من وسائل الإعلام وأنماط مختلفة من التعرض، ينتج عنها إشباع احتياجات معينة ونتائج أخرى.

الأصول الاجتماعية:

يرى الباحثون أن سمات وخصائص البيئة تلعب دوراً مؤثراً في حياة الفرد، وبالتالي تؤثر في تشكيل احتياجاته وأساليب إشباع هذه الاحتياجات.

ويذهب بلومر Blumler إلى أن مكانة الفرد داخل مجتمعه وتفاعله داخل بيئته الاجتماعية تحدد كثيراً من احتياجاته الاتصالية، وقد انتهى جونستون Jonoston في دراسته عن التكامل الاجتماعي إلى أن الجمهور يتعاملون مع وسائل الاتصال باعتبارهم أعضاء في جماعات اجتماعية وليسوا أفراد منفصلين.

الأصول النفسية:

يعد الباحثون أن العوامل النفسية بين الأفراد يمكن أن ينتج عنها وجود حوافز مختلفة لاستخدام وسائل الإعلام، فالعوامل النفسية تسهم في دفع الفرد إلى القيام بعملية الاتصال، كما أنها تلعب دوراً وسيطاً بين التعرض للمضمون الإعلامي واستجابات الفرد، ولا شك أن فهم العوامل النفسية يساعد في شرح أسباب ودوافع استخدام الأفراد للوسائل الإعلامية.

2. افتراض الجمهور النشط :

يرجع الفضل إلى كاتز Katz في تحويل نظريات الاتصال من جانب تقليل الاهتمام بما تفعله وسائل الإعلام بالناس، وزيادة الاهتمام بما يفعله الناس بتلك الوسائل، ومنذ ذلك الوقت أصبح ينظر لجمهور وسائل الاتصال الجماهيري باعتبارهم إيجابيين نشيطين وليسوا سلبيين. فالنشاط عند جمهور وسائل الإعلام حسب ما يذهب بلومر Blumer يشير إلى توفر الدافع والانتقائية، الأنواق والاهتمامات التي تحدث في حالة التعرض لوسائل الإعلام.

3. الحاجات:

صنف ماسلو A.maslow الحاجات الإنسانية إلى خمسة مستويات:

المستوى الأول: الحاجات الفسيولوجية / الجسمانية: وهي الحاجات التي يشترك فيها البشر جميعاً مثل الحاجة للغذاء، والهواء، والجنس، والنوم

* المستوى الثاني: الحاجات الأمنية مثل الحاجة للحماية والنظام والاستقرار.

المستوى الثالث: الحاجات الاجتماعية وهي حاجات مكتسبة من البيئة تنبع من رغبة الفرد في الشعور بالعاطفة والصداقة والانتماء.

المستوى الرابع: الحاجات الذاتية ولا يستطيع الفرد الوصول إلى هذه الحاجة إلا بإشباع المستويات السابقة ويشمل الحاجة إلى المكانة، والنجاح، واحترام الذات.

* المستوى الخامس: تحقيق الذات وهو أرقى الحاجات ولم يصل إلى هذا المستوى إلا عدد قليل جداً من البشر. (ربيع، 2023، الشريحة 22)

4. دوافع وحاجات التعرض لوسائل الإعلام :

وقد انقسمت آراء الباحثين عند حديثهم عن الدوافع إلى ما يلي:

- الحصول على المعلومات والنصيحة ومعرفة المجتمع والعالم.
- دعم الهوية الفردية وتقليل التوتر الشخصي وإيجاد الدعم للقيم الفردية.
- الهروب من المشاكل والدخول إلى عالم من المتعة والخيال.

- التعود، إيجاد بناء للروتين اليومي، شغل الفراغ النفسي
- التعايش مع الآخرين والاتصال وإيجاد قاعدة من الانتماء الاجتماعي.

* أنواع الدوافع :

يختلف تصنيف الدوافع حسب الرؤية التي ننظر إليها:

1. الدوافع المنطقية والدوافع العاطفية: فالدوافع المنطقية تتأثر بالتفكير العقلاني، أما الدوافع العاطفية فتتأثر بالأهواء والعواطف
2. الدوافع السلبية والدوافع الإيجابية: الدوافع الإيجابية هي الإقدام على سلوك معين بغض النظر عن إيجابية هذا السلوك
3. دوافع مسيطر عليها ودوافع غير مسيطر عليها
4. دوافع غريزية، ودوافع مكتسبة ودوافع مركبة، فدوافع الطعام والشراب والنوم هي دوافع غريزية، أما دوافع حب الظهور، والصداقة هي دوافع مكتسبة.
- ج. دوافع أساسية ودوافع ثانوية: فالدوافع الأساسية هي الغريزية أما الدوافع الثانوية فهي مكتسبة... لكن بالرغم من هذه التصنيفات المتعددة للدوافع؛ إلا أن المهتمين بنظرية الاستخدامات والإشباع صنفوا الدوافع

إلى نوعين رئيسيين:

1. دوافع نفعية:

وهي دوافع تهدف إلى التعرف على الذات، واكتساب المعرفة والمعلومات، والخبرات وجميع أشكال التعلم. وهناك أنواع برامجية معينة تلبي هذه الدوافع مثل الأخبار، الأفلام، الوثائق، البرامج الثقافية.... الخ

2.دوافع طقوسية:

وهي الدوافع التي تهدف إلى تمضية الوقت، والاسترخاء، والصدقة والألفة مع الوسيلة، والهروب من المشكلات. وهناك أنواع إعلامية تلبي هذه الدوافع مثل برامج الترفيه والمنوعات والأفلام والمسلسلات والبرامج الرياضية... الخ.

وتقاس الدوافع بأسلوب كمي (الاستبيان) أو أسلوب كيفي من خلال المقابلات المتعمقة، والأسئلة الإسقاطية وغير المباشرة.

إسقاط النظرية على الدراسة :

اخترنا نظرية الاستخدامات والإشباع في دراستنا لمعرفة كيفية استخدام الشباب للمنصات الرقمية في قضاء وقت الفراغ، واستخدمنا هذه النظرية لعلاقتها بدوافع استخدام الشباب للمنصات الرقمية سواء دوافع نفعية مرتبطة بالحصول على المعلومات والمعرفة أو دوافع طقوسية مرتبطة بالترفيه وتمضية الوقت، وباعتبار أن الشباب هم جمهور إيجابي و نشيط لديه القدرة على تحديد احتياجاته واختيار المحتوى والوسائل التي يحقق منها تلك الاحتياجات والرغبات، مثل إشباعات ترفيهية، تعليمية، اجتماعية .

لذلك تعد نظرية الاستخدامات والإشباع من أكثر المداخل النظرية ملائمة لدراسة طبيعة استخدام الشباب في مدينة جدة للمنصات الرقمية خلال أوقات الفراغ، والكشف عن الإشباعات المتحققة من هذا الاستخدام.

7.منهج ونوع الدراسة :

اعتمدنا في هذه الدراسة على "المنهج الوصفي التحليلي" ويعرف بأنه أسلوب من أساليب التحليل المرتكز على معلومات كافية ودقيقة عن ظاهرة أو موضوع محدد عبر فترة أو فترات زمنية معلومة وذلك من أجل الحصول على نتائج عملية تم تفسيرها بطريقة موضوعية تنسجم مع المعطيات الفعلية للظاهرة، وهناك من يعرفه بأنه "طريقة لوصف الموضوع المراد دراسته من خلال منهجية علمية صحيحة وتصوير النتائج التي يتم التوصل إليها على أشكال رقمية معبرة يمكن تفسيرها". وهناك تعريف آخر للمنهج الوصفي وهو "محاولة الوصول إلى المعرفة الدقيقة والتفصيلية لعناصر مشكلة أو ظاهرة قائمة، للوصول إلى فهم أفضل وأدق أو وضع السياسات والإجراءات المستقبلية الخاصة بها" (مليح، يونس & العسولي،

عبد الصمد. (2020). المنهج الوصفي التحليلي في مجال البحث العلمي. المنارة للدراسات القانونية و الإدارية، مج. 2020، ع. 29، ص ص. 36-64).

وقد اعتمدت هذه الدراسة على "المنهج الوصفي التحليلي " الذي يهدف من خلاله إلى جمع الحقائق والمعلومات ، وهو المنهج الملائم مع طبيعة ومتطلبات البحث واهدافه وبما أن هذه الدراسة تتمحور حول استخدام الشباب للمنصات الرقمية في قضاء وقت الفراغ، فإنها تندرج ضمن الدراسات الوصفية التي تعتمد على وصف الظاهرة أي وصف واقع استخدام الشباب للمنصات الرقمية وتحليل أنماط هذا الاستخدام ودوافعه وتوضيح خصائصه وعلاقته بالوضع الحالي ، وصولاً إلى نتائج تسهم في فهم الظاهرة وتفسيرها بصورة علمية.

8. عينة الدراسة :

في هذا البحث تم استخدام العينة العشوائية وتعتبر تقنية العينة العشوائية نوعاً من تقنيات أخذ العينة المحتملة، حيث أن جميع أفراد المجتمع لديها فرصة متساوية للاختيار في العينة. وهذا يضمن الحصول على نتائج موثوقة وقابلة للتعميم على مجتمع الدراسة.

ويشار إليها بأنها العينة العشوائية (Random Sampling) هي طريقة لأخذ العينات بشكل عشوائي من المجتمع، ويكون لكل عنصر من عناصر المجتمع نفس احتمالية الظهور فتكون هذه الطريقة بمثابة تمثيل للمجتمع بأكمله مبتعدة عن التحيز، وتعتبر العينة العشوائية أكثر طرق جمع البيانات شيوعاً، لأنها بسيطة وتتوصل لاستنتاجات غير متحيزة" (كلاب، 2022). وأيضاً تعرف العينات العشوائية في البحث العلمي بكونها عينات يتم اختيارها بشكل عشوائي، بحيث تمثل كافة عناصر المجتمع، إذ يكون لكل عنصر فرصة احتمالية الظهور في العينة دون أن يؤثر في عملية الاختيار" (موقع مكتبتك، 2022).

اعتمدت الدراسة على عينة من الجمهور الشباب مستخدمي المنصات الرقمية في مدينة جدة ، والبالغ عددهم (20) شاب وزعت عليهم استمارة الاستبيان .

واخترت العينة بناءً على عدة خصائص منها اعتماد فئة الشباب على المنصات الرقمية بشكل كبير ،وتعدد دوافع استخدامهم للمنصات سواء ترفيه أو تواصل أو تعلم ...الخ، وانتشار ظاهرة قضاء وقت الفراغ عبر هذه المنصات بينهم بصورة ملحوظة ،ولأنهم الأكثر تفاعلاً مع التقنيات الحديثة ، إضافة إلى أنهم يمثلون شريحة أساسية في المجتمع لما لهم من دور في التنمية وبناء المستقبل ، وهذا يجعلهم الفئة

الأنسب لتحقيق أهداف الدراسة والوصول إلى نتائج يمكن الاستفادة منها في تعزيز الاستخدام الإيجابي للمنصات الرقمية.

9. أدوات جمع البيانات :

إستعنا في جمع بيانات الدراسة بإستمارة الاستبيان وكانت في شكلها الالكتروني، وبلغ عدد الاستمارات الموزعة على المبحوثين (20) . وتعرف الاستبانة :

* يعرف البعض الاستبيان على أنه: "قائمة من الأسئلة تعبر عما يرغب الباحث العلمي في معرفته عن طريق عينة الدراسة، حيث يقوم بعرض قائمة الاستبيان على المفحوصين للإجابة عنها، وتوفير المادة العلمية الخام للباحث العلمي، وبعد ذلك يتم تبويبها وتصنيفها، ومن ثم استخدام الوسائل الإحصائية لتحليلها بدقة، والوصول إلى النتائج النهائية للبحث العلمي".

* وعرف البعض الآخر الاستبيان على أنه: "الأسئلة النصية التي يدونها الباحث العلمي، للتعرف على معتقدات أو آراء أو توجهات مجموعة من الأفراد، والاستفادة منها في تنفيذ البحث العلمي بشكل إيجابي".

* وعرف آخرون الاستبيان على أنه: "المؤشرات التي تسهم في التعرف على أبعاد المشكلة العلمية؛ من خلال عملية استقصاء ميداني على مجموعة من الأفراد" (مبتعث، د.ت.).

تعتبر الملاحظة من الوسائل الأساسية في جمع البيانات لاكتشاف المتغيرات الظاهرة والتي تمثلت في الاستخدام للمنصات الرقمية لدى الشباب في واقعنا المعاش . وتعرف الملاحظة : هي عملية يقوم فيها الباحث بمشاهدة ومراقبة إحدى الإشكاليات؛ من خلال اتباع النسق العلمي الصحيح، ووفقاً لأهداف وخطط وُضعت بشكل مُسبق، وَمِنْ ثَمَّ بلوغ المعرفة أو التوصل لحلول عن مشكلة علمية من الناحية التطبيقية (مبتعث، د.ت.).

الملاحظة : وقمت بملاحظة الدراسات السابقة والاستفادة من نتائجها وربطها بموضوع بحثي ، إلى جانب ملاحظة النسب المتحصل عليها من نتائج الاستبيان المطبق على عينة الدراسة وهم فئة الشباب ،كما لاحظت أن نتائج النسب أظهرت العلاقة في متغيرات الدراسة بأن كلما زاد استخدام الشباب للمنصات الرقمية أثر ذلك على نمط حياتهم اليومي سواء من خلال الجوانب الإيجابية أو السلبية، وفقاً لطبيعة الاستخدام ومدته.

فيما يخص الدراسة .حيث تم التطرق في الاستمارة إلى(3)محاور ،كما اعتمدت في إعدادها على أسئلة مغلقة ، حيث احتوى على :

المحور الأول البيانات الشخصية التي تمثلت (الجنس، السن، المستوى)

المحور الثاني : أكثر المنصات الرقمية استخداماً لدى الشباب في قضاء وقت الفراغ واحتوى على سؤالين.

المحور الثالث : الدوافع والحاجات التي تكمن وراء استخدام المنصات الرقمية خلال وقت الفراغ واحتوى على سؤالين.

المحور الرابع : الآثار السلبية والإيجابية المترتبة على استخدام المنصات الرقمية في قضاء وقت الفراغ واحتوت على 3 أسئلة .

10.مجالات الدراسة :

المجال المكاني : أجريت دراستي الميدانية على عدد من المبحوثين بمحافظة جدة بالمملكة العربية السعودية.

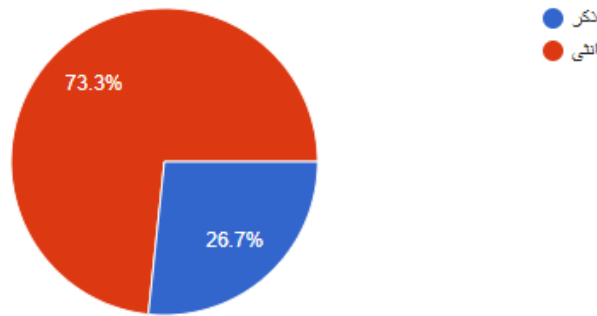
المجال الزمني : أجريت الدراسة خلال العام الدراسي 2026 في الفترة ما بين 2026/06/3 إلى غاية 2026/08/12 وكانت مقسمة بين العمل النظري في اعداد السند النظري ومن ثم العمل الميدانية في توزيع إستمارة الاستبيان وجمعها وتحليل نتائجها .

المجال البشري : أجريت الدراسة على مجموعة من الشباب في محافظة جدة بالمملكة العربية السعودية المستخدمين للمنصات الرقمية ، من الجنسين مقسمين لمستويات تعليمية مختلفة المرحلة الثانوية والمرحلة الجامعية وشملت غير المتعلمين ، وبلغ حجم العينة (20) مفردة.

الإطار التحليلي

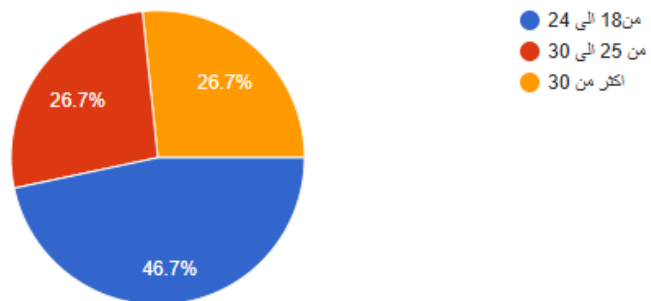
1. تحليل الدراسة وتفريغ البيانات

المحور الأول: البيانات الشخصية



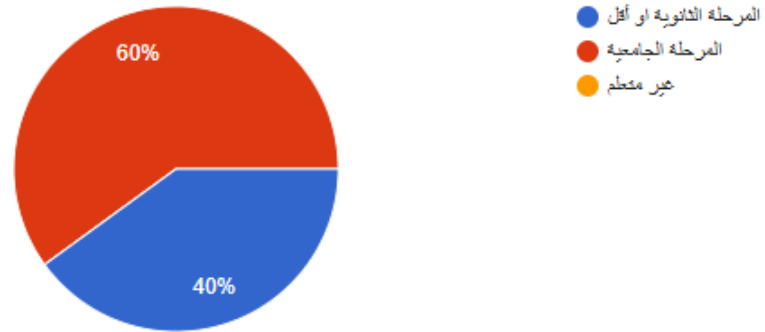
* الشكل رقم (01) يوضح توزيع المبحوثين حسب متغير الجنس .

نلاحظ فئة الذكور تمثل 26.7% مقابل أن فئة الإناث تمثل 73.3% من مجمل عينة الدراسة .
نفسر هنا أن نسبة الإناث أكثر من نسبة الذكور ، ربما يرجع ذلك إلى أن الإناث قد يقضين وقت أطول في المنزل مما يزيد من فرص استخدام المنصات الرقمية والمشاركة في الاستبيانات الإلكترونية مقارنة ببعض الذكور الذين قد يكونون أكثر انشغالا بالعمل أو الأنشطة خارج المنزل .



* الشكل رقم (02) يوضح توزيع المبحوثين حسب متغير السن .

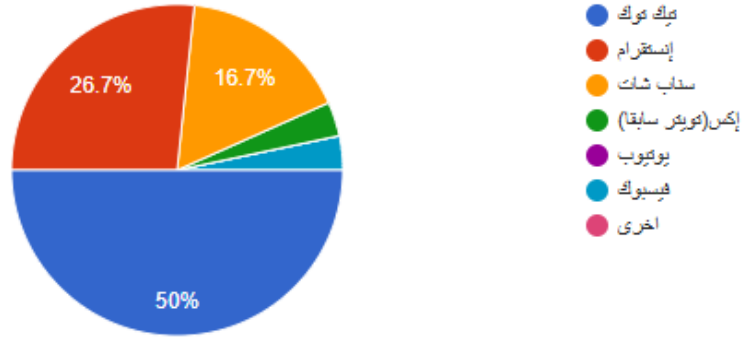
نلاحظ أن النسبة الأكبر هي فئة الأفراد التي تتراوح أعمارهم من (18 إلى 24) بنسبة 46.7%، ثم جاءت الفئتين من (25 إلى 30) وفئة أكثر من (30) نفس النسبة 26.7% تشير النتائج إلى تفاوت محدود بين الفئات العمرية ، مع ارتفاع ملحوظ في نسبة الفئة العمرية (من 18 إلى 24)، في حين جاءت الفئتان المتبقيتان بالنسبة نفسها . وقد يعكس هذا انتشار استخدام المنصات الرقمية بين مختلف فئات الشباب مع إقبال أكبر من الفئة الأصغر سناً على استخدامها حيث أصبحت جزءاً من الحياة اليومية ووسيلة شائعة لقضاء وقت الفراغ.



*** الشكل رقم (03) يوضح توزيع العينة حسب المستوى التعليمي .**

نجد أكثر نسبة تعود للمرحلة الجامعية إذ تمثل 60%، تليها المرحلة الثانوية أو أقل بنسبة 40%. تشير النتائج تقارب نسبي في توزيع أفراد العينة حسب المستوى التعليمي ،مع ارتفاع طفيف في نسبة المشاركين من المرحلة الجامعية ،مما قد يعكس اهتمام هذه الفئة بالمشاركة في الاستبيانات الإلكترونية، مع استمرار انتشار استخدام المنصات الرقمية بين مختلف المستويات التعليمية.

المحور الثاني : أكثر المنصات الرقمية استخداماً لدى الشباب في قضاء وقت الفراغ



*** الشكل رقم(04) يوضح أكثر المنصات استخداماً خلال وقت الفراغ .**

بناءً على الرسم البياني نلاحظ أن أكبر نسبة استخدام تعود لمنصة تيك توك إذا يبلغ 50%، تليها منصة إنستقرام بنسبة 26.7%، جاءت أقل نسبة منصة سناپ شات بنسبة 16.7%.

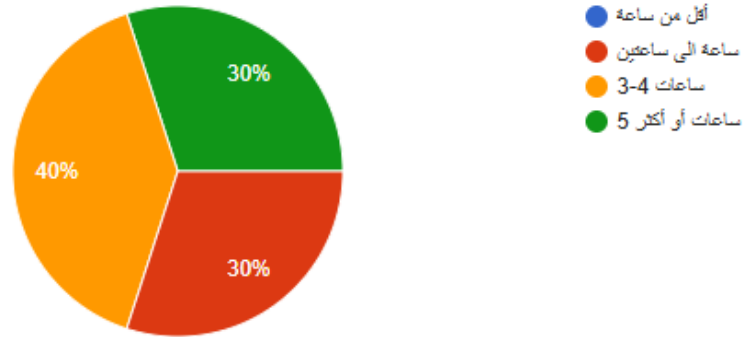
تشير النتائج إلى أن تيك توك يعد المنصة الأكثر جذباً للشباب، ولعل ذلك يعود إلى مميزات منصة تيك توك

مثل واجهته التي تعرض المحتوى بملء الشاشة، وسهولة التنقل بين المقاطع القصيرة من خلال التمرير السلس، إضافة إلى توفير أدوات متنوعة لتحرير الفيديوهات، وإمكانية استخدام الفلاتر والمؤثرات، فضلاً عن مكتبته الصوتية الواسعة، كما يتميز بالوصول السريع والمختصر للمعلومات عبر مقاطع تعليمية أو توضيحية وهو ما يتوافق مع تفضيل كثير من الشباب للمحتوى السريع وسهل الوصول، ولحداثة التطبيق فالشباب يواكبون كل ما هو جديد وحصري .

وبالنسبة لمنصة إنستقرام فقد جاءت في المرتبة الثانية نظراً لما توفره من خصائص مشابهة لتيك توك، مثل مقاطع الريلز والأدوات التفاعلية وسهولة الاستخدام، وتستخدم أيضاً لمتابعة العلامات التجارية وصناع المحتوى مما يمنحها طابعاً أكثر رسمية مقارنة بتيك توك.

في المقابل، جاءت منصة سناپ شات بأقل نسبة استخدام، ويمكن تفسير ذلك بأن استخدامها يتركز بصورة أكبر على تصوير اليوميات ومشاركتها مع الأصدقاء مقارنة بالمنصات الأخرى التي تقدم محتوى ترفيهياً وتعليمياً أكثر تنوعاً.

وعلى الرغم من اختلاف نسب الاستخدام، فإن هذه المنصات تشترك في العديد من الخصائص، مثل إتاحة متابعة المشاهير وصناع المحتوى والأخبار، وتوفير وسائل للترفيه والتواصل. كما تعكس النتائج وجود منافسة قوية بين هذه المنصات لاستقطاب أكبر عدد من المستخدمين من خلال تطوير خصائصها وتحسين تجربة الاستخدام بشكل مستمر.



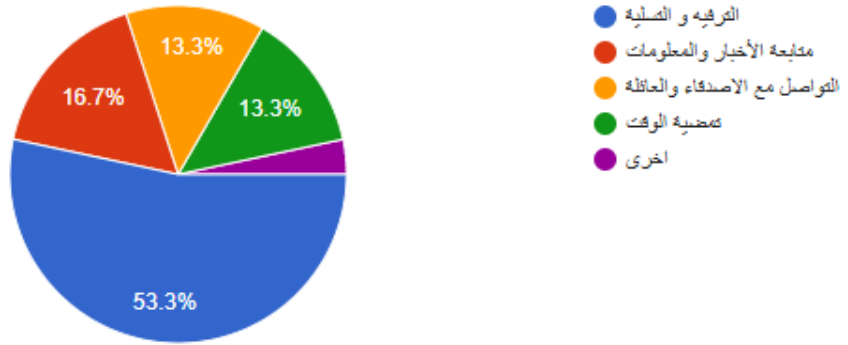
* الشكل رقم (05) يوضح الوقت المستغرق في استخدام المنصات الرقمية خلال وقت الفراغ .

نلاحظ من الرسم البياني أن أكبر نسبة تعود إلى المدة المستغرقة (3-4 ساعات) إذ تمثل 40% ، ثم جاءت المديتين (ساعة إلى ساعتين) و(خمس ساعات أو أكثر) بنفس النسبة إذ تمثل كلاهما 30%. وتشير هذه النتائج إلى أن قضاء (3-4 ساعات) يمثل المدة الأكثر شيوعاً بين أفراد العينة، وقد يُعزى ذلك إلى اعتماد الشباب على المنصات الرقمية كوسيلة للترفيه، والتواصل الاجتماعي، وقضاء وقت الفراغ، مما يجعلها جزءاً من روتينهم اليومي.

أما تساوي نسبتي الفئتين (ساعة إلى ساعتين) و(خمس ساعات أو أكثر)، فيمكن تفسيره بتباين أنماط استخدام الشباب للمنصات الرقمية؛ فقد يعكس استخدام ساعة إلى ساعتين وجود وعي لدى بعض الشباب بأهمية تنظيم الوقت وتحقيق التوازن بين استخدام المنصات الرقمية والأنشطة اليومية الأخرى، في حين قد يشير استخدام خمس ساعات أو أكثر إلى اعتماد أكبر على هذه المنصات بوصفها وسيلة للترفيه أو الهروب من الضغوط اليومية، أو نتيجة توافر وقت فراغ أطول لدى بعض الأفراد. ويؤكد هذا التباين اختلاف دوافع الاستخدام والعوامل المؤثرة في سلوك الشباب الرقمي.

المحور الثالث: الدوافع والحاجات التي تكمن وراء استخدام المنصات الرقمية خلال وقت

الفراغ



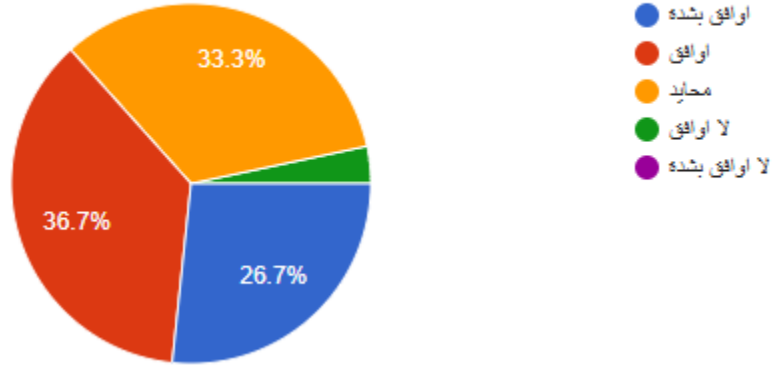
* الشكل رقم (06) يوضح السبب الرئيسي الذي يدفع الشباب لاستخدام المنصات الرقمية خلال وقت الفراغ.

نلاحظ من الرسم البياني أن أكبر نسبة تعود إلى دافع (التسلية والترفيه) إذ تمثل 53.3%، يليها دافع (متابعة الاخبار والمعلومات) بنسبة 16.7%، ثم جاء كل من دافعي التواصل مع الأصدقاء والعائلة وتمضية الوقت بالنسبة نفسها، حيث بلغت 13.3% لكل منهما.

و تشير النتائج إلى أن الدافع الرئيس لاستخدام الشباب للمنصات الرقمية خلال وقت الفراغ (للتسلية والترفيه) وقد يعزى ذلك إلى أن هذه المنصات هي المتنفس الأول لدى الشباب للتخفيف والاسترخاء من الضغوط اليومية والروتين المليء بالالتزامات والعمل والدراسة ، إلى جانب ما توفره هذه المنصات من محتوى ترفيهي متنوع وسهل الوصول.

وجاء بعد ذلك دافع (متابعة الاخبار والمعلومات) في المرتبة الثانية مما يشير إلى أن المنصات الرقمية لا تقتصر على الجانب الترفيهي، بل تُستخدم أيضاً كمصدر سريع للحصول على الأخبار والمعلومات ومتابعة المستجدات، وهو ما يعكس على وعي الشباب في استغلال هذه المنصات لتنمية ذاتهم وتطويرها والخروج بفائدة منها وحسن استغلال وقت الفراغ .

و بالأخير الدافع (التواصل مع الأصدقاء والعائلة) و(تمضية الوقت) فقد حصل على النسبة نفسها ، ويمكن تفسير ذلك بأن المنصات الرقمية تؤدي دوراً مهماً في تعزيز التواصل الاجتماعي والمحافظة على العلاقات، كما أنها تُستخدم لدى بعض الشباب كوسيلة لملء أوقات الفراغ عند عدم وجود أنشطة أو بدائل أخرى.



الشكل رقم (07) يوضح مدى موافقة أفراد العينة على العبارة: “تساعدني المنصات الرقمية على إشباع احتياجاتي الترفيهية والاجتماعية خلال وقت الفراغ”.

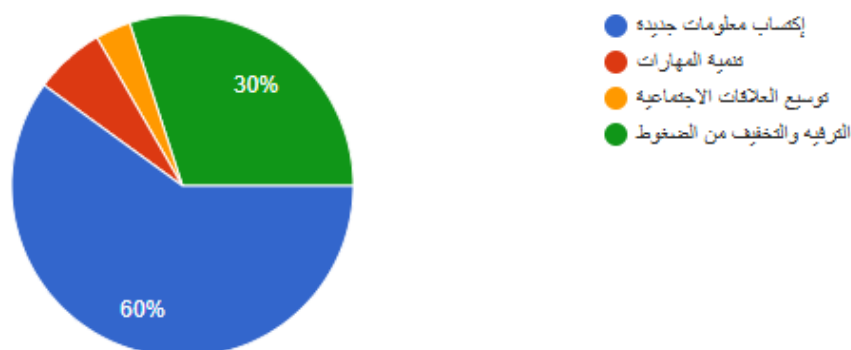
يتضح من الشكل البياني أن أعلى نسبة من أفراد العينة كانت لفئة (أوافق) بنسبة 36.7%، تلتها فئة (محايد) بنسبة 33.3%، ثم فئة (أوافق بشدة) بنسبة 26.7%، مما يشير إلى تقارب نسبي بين مستويات الاستجابة.

وتشير هذه النتائج إلى وجود اتجاه إيجابي لدى أفراد العينة نحو قدرة المنصات الرقمية على إشباع احتياجاتهم الترفيهية والاجتماعية خلال وقت الفراغ. وقد يُعزى ذلك إلى ما توفره هذه المنصات من محتوى ترفيهي متنوع ووسائل تفاعلية تسهم في التخفيف من ضغوط الحياة اليومية، إلى جانب دورها في تعزيز التواصل الاجتماعي من خلال إتاحة التواصل مع الأصدقاء والعائلة عبر الرسائل والمكالمات الصوتية والمرئية، ومشاركة الصور واليوميات والاهتمامات المشتركة.

كما أن ارتفاع نسبة (محايد) قد يشير إلى أن درجة الإشباع تختلف من شخص لآخر تبعاً لاختلاف احتياجات الشباب وأنماط استخدامهم للمنصات الرقمية، إذ قد يعتمد بعضهم عليها بصورة كبيرة لتحقيق الترفيه والتواصل الاجتماعي، بينما يفضل آخرون وسائل وأنشطة أخرى لقضاء وقت الفراغ.

المحور الرابع: الآثار السلبية والإيجابية المترتبة على استخدام المنصات الرقمية في قضاء

وقت الفراغ .



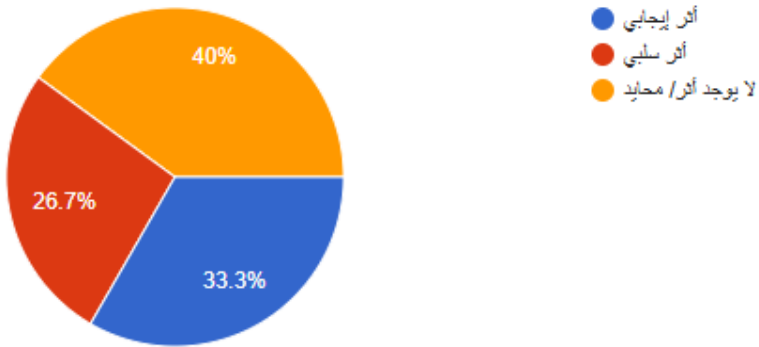
* الشكل رقم (08) يوضح الأثر الإيجابي الذي حققته المنصات الرقمية على أفراد العينة .

نلاحظ من الرسم البياني أن الأثر الإيجابي الأعلى نسبة على أفراد العينة هو (إكتساب معلومات جديدة) إذ يمثل 60%، يليها أثر (الترفيه والتخفيف من الضغوط) بنسبة 30%.

تشير هذه النتائج على وعي أفراد العينة

وهم فئة الشباب، بأهمية المنصات الرقمية وقدرتها على تحقيق فوائد تتجاوز الجانب الترفيهي، حيث تسهم في اكتساب المعرفة والوصول إلى معلومات جديدة وهذا يدل على قدرتهم كيف يستفيدون من المنصات الرقمية حتى في أوقات فراغهم ، ويعكس ذلك اعتماد الشباب على المنصات الرقمية بوصفها المرجع الأول للمعلومات والمعرفة والمصدر الأساسي للإجابة عن استفساراتهم في الجوانب الدراسية والعملية و الحياتية ، مما يعزز دورها في تنمية المعرفة حتى أثناء قضاء وقت الفراغ.

وجاء أثر (الترفيه والخفيف من الضغوط) في المرتبة الثانية ، فيؤكد أن المنصات الرقمية تؤدي دورا مهما في توفير التسلية والاسترخاء، ومساعدة الشباب على التخفيف من ضغوط الحياة اليومية. ويشير ذلك إلى أن استخدام المنصات الرقمية في أوقات الفراغ لا يقتصر على الترفيه فقط، بل يسهم أيضاً في إشباع الاحتياجات النفسية والاجتماعية للمستخدمين .

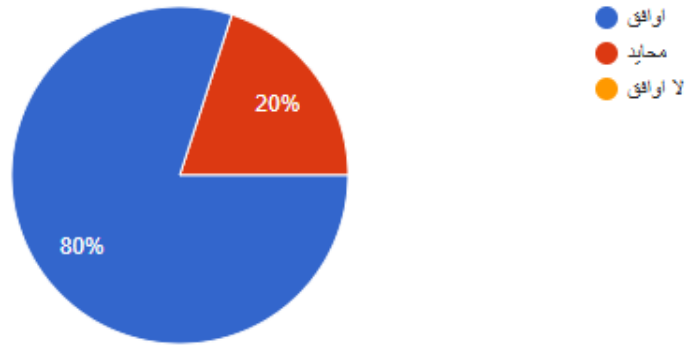


*** الشكل رقم (09) يوضح كيف يؤثر استخدام المنصات الرقمية في قضاء وقت الفراغ على نمط حياة أفراد العينة .**

يتضح من الرسم البياني أن أعلى نسبة من أفراد العينة افادت (محايد/لا يوجد أثر) بنسبة 40%، تليها الإجابة ب(أثر إيجابي) بنسبة 33.3%، وجاءت أقل نسبة بإجابة (أثر سلبي) بنسبة 26.7%.

تشير النتائج إلى تفاوت بسيط بين النسب ، إذ يعتمد ذلك على كيف يرى المستخدمون تأثير المنصات الرقمية على نمط حياتهم إذ يختلف باختلاف أسلوب الاستخدام ومدته والأهداف من استخدامه، لذلك لم يلاحظ عدد من المشاركين تأثيرًا مباشرًا على حياتهم اليومية فكانت أعلى نسبة بالإجابة هي (محايد) .

كما تشير نسبة من يرى وجود (أثر إيجابي) إلى أن المنصات الرقمية تسهم في تحسين بعض الجوانب الحياتية لما ما توفره من مزايا كالتواصل الاجتماعي و تنمية المعرفة و توفير التسلية والترفيه ، وفي المقابل فإن نسبة يرون أن المنصات الرقمية لها تأثير سلبي على نمط حياتهم مثل إهدار الوقت و الإدمان في استخدامها والتأثير على العادات اليومية .



* الشكل رقم (10) يوضح مدى موافقة أفراد العينة على العبارة : "يؤدي الاستخدام المفرط للمنصات الرقمية خلال وقت الفراغ إلى إضاعة الوقت والتأثير في أداء المهام اليومية.".

يتضح من الرسم البياني أن غالبية أفراد العينة وافقوا على هذه العبارة بنسبة 80%، بينما جاءت نسبة 20% من أفراد العينة محايدين، ولم تسجل أي نسبة لعدم الموافقة. وتشير هذه النتائج إلى ارتفاع مستوى وعي أفراد العينة، وهم فئة الشباب، بالآثار السلبية المترتبة على الاستخدام المفرط للمنصات الرقمية خلال وقت الفراغ، حيث يدرك معظمهم أن الإفراط في استخدامها قد يؤدي إلى إضاعة الوقت والتأثير في إنجاز المهام اليومية والالتزامات المختلفة. كما أن نسبة المشاركين الذين اختاروا الإجابة المحايدة قد تعكس اختلافًا في تجاربهم الشخصية أو في أنماط استخدامهم للمنصات الرقمية، إلا أن الغالبية العظمى من أفراد العينة تتفق على وجود أثر سلبي للاستخدام المفرط، مما يؤكد إدراك الشباب لأهمية الاعتدال في استخدام المنصات الرقمية وتنظيم الوقت لتحقيق الاستفادة منها دون أن تؤثر سلبًا في حياتهم اليومية.

2.النتائج العامة للدراسة :

يمكن تلخيص أهم نتائج الدراسة فيما يلي :

1. أثبتت الدراسة أن أغلبية مستخدمي المنصات الرقمية هم الإناث بنسبة 73.3% ويرجع ذلك إلى أن الإناث لهم وقت أكبر يسمح لهم باستخدام المنصات وتمضية الوقت عكس الذكور .
2. أثبتت الدراسة أن المنصات الرقمية منتشرة بين مختلف الفئات العمرية للشباب ، مع وجود تفاوت محدود بينها و ارتفاع نسبي في الفئة العمرية (18-24) .
3. أثبتت الدراسة الانتشار الواسع للمنصات الرقمية واعتماد الشباب عليها كوسيلة أساسية لقضاء وقت الفراغ ، مما يؤكد أنها أصبحت جزءاً من نمط الحياة اليومي ولا يمكن الاستغناء عنها .
4. أثبتت الدراسة انتشار استخدام المنصات الرقمية بين مختلف المستويات التعليمية .
5. أثبتت الدراسة أن أكثر المنصات المفضلة لدى أفراد العينة وهم فئة الشباب هي منصة تيك توك لما توفره من مميزات وتلبي احتياجاتهم الترفيهية والمعلوماتية .
6. أثبتت الدراسة بوجود منافسة قوية بين المنصات الرقمية لجذب أكبر عدد من المستخدمين من خلال تطوير خصائصها وتحسين تجربة المستخدم، بما يتوافق مع اهتمامات الشباب وتفضيلاتهم.
7. أثبتت الدراسة أن الاستخدام اليومي للمنصات الرقمية يشغل جزءا كبيرا من وقت فراغ الشباب، وكانت المدة الأكثر شيوعاً للاستخدام هي (3-4 ساعات) .
8. أثبتت الدراسة أن الدوافع والحاجات التي تكمن وراء استخدام المنصات الرقمية خلال وقت الفراغ هي التسلية والترفيه ومتابعة الاخبار والمعلومات والتواصل مع الأصدقاء والعائلة وتمضية الوقت .
9. أشارت النتائج إلى أن الدافع الرئيسي لاستخدام الشباب للمنصات الرقمية خلال وقت الفراغ هو التسلية والترفيه .
10. أثبتت الدراسة أن الأفراد يستخدمون وسائل الإعلام بصورة واعية لإشباع احتياجاتهم المختلفة.

11. أظهرت نتائج الدراسة أن المنصات الرقمية تسهم في إشباع الاحتياجات الترفيهية والاجتماعية لدى أفراد العينة، وتدعم هذه النتيجة نظرية الاستخدامات والإشباع.
12. أثبتت الدراسة بوجود آثار إيجابية لاستخدام الشباب للمنصات الرقمية في قضاء وقت الفراغ مثل اكتساب معلومات جديدة وهذا يدل على وعي وإدراك العينة للدور الذي تؤديه المنصات فهي لا تقتصر على الجانب الترفيهي فقط .
13. أثبتت الدراسة أن المنصات الرقمية لها دور مهم في التخفيف من ضغوط الحياة اليومية والتسلية والاسترخاء .
14. أثبتت الدراسة أن الاستخدام الواعي والمتوازن للمنصات الرقمية يمكن أن يسهم في تحقيق فوائد مثل تنمية المعرفة، وتعزيز التواصل الاجتماعي، والترفيه، بينما قد يؤدي الاستخدام المفرط إلى آثار سلبية كإهدار الوقت والتأثير في بعض جوانب نمط الحياة.
15. أثبتت الدراسة ارتفاع مستوى وعي الشباب بأهمية تنظيم الوقت في استخدام المنصات الرقمية وكيفية استغلالها والاستفادة منها.
16. عكست نتائج الدراسة خصوصية مجتمع البحث المتمثل في شباب مدينة جدة، إذ جاءت أنماط استخدامهم للمنصات الرقمية ودوافعهم وراء ذلك متأثرة بالسياق الاجتماعي والثقافي لمنطقة جدة، مما يبرز أهمية إجراء دراسات مماثلة على مجتمعات شبابية أخرى للمقارنة بينها.

خاتمة :

يعد موضوع استخدام الشباب للمنصات الرقمية خلال وقت الفراغ موضوع مهم وجدير بالبحث ،لما أحدثته المنصات الرقمية من تأثير على الشباب خلال السنوات الأخيرة سواء كان إيجابي أو سلبي، فكان من الضروري نشر الوعي باستخدام هذه المنصات وإدراك الشباب في كيفية استغلال وقت فراغهم،لما لهم من دور في تنمية المجتمع وبناء المستقبل ، ومن منظور الإجابة عن التساؤل الرئيس حول أنماط استخدام شباب منطقة جدة للمنصات الرقمية في قضاء وقت الفراغ ،توصلنا لعدة نتائج كالمدة الذي يقضونها على تلك المنصات وأكثر المنصات تفضيلا لديهم ،والتعرف على دوافعهم وحاجاتهم من استخدام هذه المنصات .

وفي الختام وصلنا إلى جملة من التوصيات نسردها كتالي :

- أوصي الشباب بحسن استغلال أوقات فراغهم في استخدام المنصات الرقمية .
- تحديد أوقات محددة لاستخدام المنصات الرقمية .
- دراسة العلاقة بين كثافة استخدام المنصات الرقمية و جودة الحياة .
- تشجيع صناع المحتوى على تقديم محتوى هادف يسهم في تنمية مهارات الشباب واستثمار أوقات فراغهم بشكل إيجابي.
- إجراء دراسات متعمقة أكثر لفهم الدوافع والحاجات وراء إقبال الشباب لهذه المنصات الرقمية .
- إجراء دراسات على عينات أكبر وأكثر تنوعاً لزيادة إمكانية تعميم النتائج.

قائمة المصادر والمراجع

قائمة المصادر والمراجع

أولاً: الدراسات السابقة

1. أشرف، تقوى. (2025). مستقبل مدى الانتباه في ظل المشاهدة المستمرة لمقاطع الفيديو القصيرة على مواقع التواصل الاجتماعي. مجلة استشرافات، (32).
2. بن سفران، عبير بنت محمد بن ناصر. (2015). استخدام الإنترنت وعلاقته بالعزلة الاجتماعية لدى طالبات جامعة الملك سعود. مجلة الآداب، جامعة الملك سعود، 27(2)، 411-420.
3. الدار، هويدا. (2024). اعتماد الشباب الجامعي على تقنيات الاستماع والمشاهدة الرقمية الحديثة ودورها في اكتساب المهارات الحياتية: دراسة ميدانية على عينة من الشباب بالجامعات المصرية. المجلة العلمية لبحوث الإذاعة والتلفزيون، 29(1)، 221-280.
4. دنه، أحمد بن معتوق بن أحمد، وزامل، عبدالرحمن بن يوسف، والسلمي، عبدالوهاب مستور. (2022). دوافع استخدام الشباب الجامعي السعودي للمنصات الرقمية وتأثيرها على الوعي الفكري: نتفليكس نموذجًا. مجلة اتحاد الجامعات العربية لبحوث الإعلام وتكنولوجيا الاتصال، 9(ج2)، 359-391.
5. شبايك، نيرة أحمد المجيد. (2024). تأثير متابعة الشباب لصفحات المؤثرين عبر مواقع التواصل الاجتماعي على سمات نموذج القدوة لديهم. المجلة العلمية لبحوث الإذاعة والتلفزيون، (28).
6. الصبحي، أفنان حميد، وسليم، رانية يوسف صدقة. (2020). فاعلية أساليب التلعيب عبر المنصات الرقمية في تنمية الدافعية للإنجاز الأكاديمي لدى طالبات كلية التربية بجامعة جدة. مجلة دراسات عربية في التربية وعلم النفس، (123)، 23-58.
7. عبد الحميد، عمرو محمد محمود. (2019). دوافع المشاهدة المفرطة للمحتوى الدرامي بمنصات البث الرقمي وتأثيراتها على المستخدمين. المجلة العلمية لبحوث الإذاعة والتلفزيون، (18).
8. العتيبي، محمد مسفر شمروخ. (2022). أثر استخدام وسائل الإنترنت في وقت الفراغ لتلاميذ المرحلة المتوسطة في ضوء بعض المتغيرات بدولة الكويت. مجلة علوم الرياضة، 34(الجزء الثالث)، 219-245.

9. الملاح، منيرة عبد الله، وفرحات، هاشم. (2026). أثر استخدام وسائل التواصل الاجتماعي في الثقافة المعلوماتية الرقمية: دراسة ميدانية على طالبات كلية التربية الأساسية بالكويت. مجلة بحوث كلية الآداب، 34(140)، 1-10.
10. منصور، حسناء. (2023). تأثير تصفح تطبيق تيك توك على درجة الانتباه والتركيز لدى الشباب السعودي: دراسة شبه تجريبية على طالبات كلية الاتصال والإعلام. مجلة بحوث الاتصال، 11(11)، 345-390.

ثانيًا: المراجع المنهجية والمفاهيمية

11. مالح، يونس، والمسولي، عبد الصمد. (2020). المنهج الوصفي التحليلي في مجال البحث العلمي. مجلة المنارة للدراسات القانونية والإدارية، (29).
12. عبد الحميد، صابر محمد. (2023، 2 مارس). مفهوم نظرية الاستخدامات والإشباع. المرجع الإلكتروني للمعلوماتية.
13. المعاني. (د.ت.). إشباع. في معجم المعاني الجامع. استرجع في 25 يونيو 2026.
14. كلاب، ر. (2022، 7 نوفمبر). تعريف العينة العشوائية. موضوع.
15. موقع مكتبتك. (2022، 12 يونيو). العينات العشوائية في البحث العلمي: أنواعها وطرق اختيارها.
16. مبعث. (د.ت.). الملاحظة في البحث العلمي. استرجع في 27 يونيو 2026.
17. مبعث. (د.ت.). الاستبيان وأنواعه في البحث العلمي. استرجع في 27 يونيو 2026.

ثالثًا: مصادر إلكترونية وإحصائية

18. TrendX. (د.ت.). من نحن. استرجع في 18 يونيو 2026، من

<https://trendx.co/about-us>

19. DataReportal. (2025). Digital 2025: Saudi Arabia. استرجع من <https://datareportal.com/reports/digital-2025-saudi-arabia>

رابعًا: محاضرات

20. ربيع، شيرين فاروق. (2023). نظريات التأثير الانتقائي الإعلامي [عرض تقديمي، المحاضرة الرابعة]. مقرر نظريات الاتصال الإعلامي (DGM 122)، جامعة ميدأوشن.

الملاحق

الاستبيان :

"إستبيان إلكتروني حول:استخدام الشباب للمنصات الرقمية في قضاء وقت الفراغ"

ملاحظة:

نأمل أن تحظى هذه الاستمارة باهتمامكم وأن تتكرموا مشكورين بالإجابة عن تساؤلاتها بعناية ووضوح ، ونحيطكم علماً بأن إجاباتكم وبياناتكم ستبقى سرية ولغرض البحث العلمي لا غير ، ونشكر لكم حسن تعاملكم .

المحور الأول المعلومات الشخصية :

- 1.الجنس ذكر أنثى
- 2.السن من 18إلى24 من 25إلى30 أكثر من 30
- 3.المستوى المرحلة الثانوية أو أقل المرحلة الجامعية غير متعلم

المحور الثاني : أكثر المنصات الرقمية استخداما لدى الشباب خلال وقت الفراغ

4.ما المنصة الرقمية التي تستخدمها أكثر خلال وقت الفراغ؟

* ☐ تيك توك

* ☐ إنستغرام

* ☐ سناب شات

* ☐ إكس (تويتر سابقاً)

* ☐ يوتيوب

* ☐ فيسبوك

* ☐ أخرى: _____

5.كم يبلغ متوسط الوقت الذي تقضيه يومياً في استخدام المنصات الرقمية خلال وقت الفراغ؟

- * ☐ أقل من ساعة
- * ☐ من 3-4 ساعة
- * ☐ أكثر من 5 ساعات

المحور الثالث : الدوافع والحاجات التي تكمن وراء استخدام المنصات الرقمية خلال وقت الفراغ

6. ما السبب الرئيس الذي يدفعك لاستخدام المنصات الرقمية خلال وقت الفراغ؟

- * ☐ الترفيه والتسلية
- * ☐ متابعة الأخبار والمعلومات
- * ☐ التواصل مع الأصدقاء والعائلة
- * ☐ التعلم واكتساب المعرفة
- * ☐ تمضية الوقت
- * ☐ أخرى: _____

7. إلى أي مدى توافق على العبارة التالية: "تساعدني المنصات الرقمية على إشباع احتياجاتي الترفيهية والاجتماعية خلال وقت الفراغ."

- * ☐ أوافق بشدة
- * ☐ أوافق
- * ☐ محايد
- * ☐ لا أوافق
- * ☐ لا أوافق بشدة

المحور الرابع : الآثار السلبية والإيجابية المترتبة على استخدام المنصات الرقمية في قضاء وقت الفراغ

8. ما أبرز الأثر الإيجابي الذي حققته لك المنصات الرقمية؟

* ☐ اكتساب معلومات جديدة

* ☐ تنمية المهارات

* ☐ توسيع العلاقات الاجتماعية

* ☐ الترفيه والتخفيف من الضغوط

* ☐ أخرى: _____

9. كيف تقيّم أثر استخدام المنصات الرقمية في قضاء وقت الفراغ على نمط حياتك؟

* ☐ أثر إيجابي

* ☐ أثر سلبي

* ☐ لا يوجد أثر / محايد

10. إلى أي مدى توافق على العبارة التالية: "يؤدي الاستخدام المفرط للمنصات الرقمية خلال وقت

الفراغ إلى إضاعة الوقت والتأثير في أداء المهام اليومية."

* ☐ أوافق

* ☐ محايد

* ☐ لا أوافق