

خطة بحثية مقدمة لدرجة البكالوريوس في الإعلام الرقمي

**تأثير خوارزميات التيك توك على تشكيل الوعي والتوجه المجتمعي : دراسة
ميدانية على عينة من مستخدمي التيك توك بمحافظة الجيزة المصرية**

إعداد: هيفاء علي عمر بن موسى

الرقم الأكاديمي: 222001639

إشراف:

د. توفيق عمري

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

**The impact of TikTok algorithms on shaping awareness
and societal orientation: A field study on a sample of
TikTok users in Giza Governorate, Egypt**

Prepared by: Haifa Ali Omar Bin Musa
ID:222001639

Supervised by:
Dr. Tewfik amri

2026

شكر وعرفان

أقدم أولاً بالحمد والشكر لله سبحانه وتعالى الذي وفقني في إنجاز هذا البحث، كما أقدم بخالص شكري وامتناني للأستاذ الفاضل "د. توفيق عمري" على ما بذله معي من مجهود من بداية كتابتي لبحث التخرج حتى انتهائي منها.

المخلص:

جاءت هذه الدراسة تحت عنوان "تأثير خوارزميات التيك توك على تشكيل الوعي والتوجه المجتمعي". هدفت الدراسة إلى التعرف على طبيعة تأثير الخوارزميات في منصة "تيك توك" على تشكيل الوعي المجتمعي وتوجهاته. ولتحقيق أهداف الدراسة، تم الاعتماد على المنهج الوصفي، حيث أجريت هذه الدراسة على عينة من القاطنين في محافظة الجيزة، وتم استخدام أداة الاستبيان الالكتروني لجمع البيانات من أفراد العينة (التي بلغ عددها 20 مفردة) وتم التوصل إلى عدة نتائج نذكر منها:

أثبتت الدراسة أن أغلبية مستخدمي منصة تيك توك هم فئة الإناث، وأن الاستخدام الطويل لتيك توك يسبب لدى النسبة الأكبر من المبحوثين قلة النوم والتوتر.

كما الدراسة أن غالبية المبحوثين يدركون آليات تخصيص المحتوى عبر خوارزميات تيك توك ويتفاعلون معها بوعي.

الكلمات المفتاحية: خوارزميات، منصة تيك توك، الوعي، المجتمع.

Abstract:

This study came under the title "The Impact of TikTok Algorithms on Shaping Social Awareness and Orientation". The study aimed to identify the nature of the impact of algorithms on the "TikTok" platform in shaping social awareness and its orientations. To achieve the objectives of the study, the descriptive approach was adopted. This study was conducted on a sample of residents in Giza Governorate, and an electronic questionnaire tool was used to collect data from the sample members (which numbered 20 respondents). The study reached several results, including:

The study demonstrated that the majority of TikTok platform users are females.

The study demonstrated that prolonged use of TikTok causes a lack of sleep and stress for the largest percentage of respondents.

The study demonstrated that the majority of respondents are aware of the content personalization mechanisms via TikTok algorithms and interact with them consciously.

Keywords: Algorithms, TikTok Platform, Awareness, Society.

الفهرس

8.....	مقدمة:
9.....	الاطار المنهجي:
10.....	مشكلة الدراسة:
11.....	تساؤلات الدراسة:
11.....	أسباب اختيار الموضوع:
11.....	أهداف الدراسة:
12.....	الدراسات السابقة:
12.....	المحور الأول: الدراسات العربية.
15.....	المحور الثاني: الدراسات الأجنبية.
17.....	نظرية الدراسة:
18.....	منهج ونوع الدراسة:
18.....	عينة الدراسة:
18.....	أدوات جمع البيانات:
19.....	مجالات الدراسة:
20.....	الإطار التطبيقي.
21.....	تمهيد:
21.....	تحليل الدراسة وتفرغ البيانات:
21.....	المحور الأول: البيانات الشخصية.

23.....	المحور الثاني: أنماط الاستخدام والتفاعل مع خوارزميات تيك توك
25.....	المحور الثالث: الآثار المترتبة والوعي المجتمعي لاستخدام تطبيق تيك توك
29.....	النتائج العامة للدراسة:
30.....	خاتمة:
32.....	قائمة المراجع:
36.....	الملاحق

مقدمة:

يعد تطبيق التيك توك في الوقت الحالي أحد أبرز وسائل التواصل الاجتماعي، حيث أصبح وفي فترة وجيزة الأكثر استخداماً على مدار اليوم على مستوى العالم ومن جميع الفئات المختلفة؛ فهو تطبيق يعتمد بالمقام الأول على الفيديوهات القصيرة، ومن ثم تشعبت خدماته وصولاً للبث المباشر (Live Streaming).

في الآونة الأخيرة، لجأت العديد من المؤسسات والصحف والجرائد والقنوات وحتى المشاريع الكبيرة والشخصية "متناهية الصغر" لهذا البرنامج كأداة للنشر والدعاية والإعلان، وهذا ما يؤكد على رواجه المتصاعد وأهميته القصوى في الوقت الراهن.

ولكن، على الجانب الآخر، ومع هذا الانتشار الضخم؛ تظهر شيئاً فشيئاً زوايا تأثيرية ذات حدين تفرضها الآلية التي يعمل بها هذا التطبيق، ألا وهي "الخوارزميات". وتعرف الخوارزميات في الإعلام الرقمي بأنها مجموعة من القواعد والعمليات البرمجية الذكية التي تحلل سلوك المستخدم لتقديم له محتوى ذات طابع متسلل مترابط من حيث الفكرة، التفضيلات الشخصية، أو من خلال عمليات البحث الأخيرة لضمان تلبية اهتماماته بأسهل طريقة ممكنة وبالتالي إبقائه مدة أطول داخل التطبيق. (Bucher, 2018)

ومن خلال القراءة الأولية لأسلوب المنصة، يتبين أن هذا التطبيق لم يعد مجرد خيار ترفيهي للمستخدم الرقمي، بل تحول إلى أداة يومية تتدخل بشكل غير مباشر في توجيه أفكاره واهتماماته.

وتعقياً على ذلك، تسعى الدراسة الحالية إلى تتبع هذه الآليات التفاعلية لمنصة "TikTok" ورصد أبعادها وتأثيراتها المختلفة على الأفراد، وهو ما سيتم استعراضه وتفصيله في مشكلة الدراسة وتساؤلاتها.

الاطار المنهجي

مشكلة الدراسة:

يواجه العالم زخماً هائلاً من التطور التكنولوجي، وعلى الرغم من التدفق الكبير للفوائد والمعلومات والترفيه الذي نحصل عليه من هذه الخوارزميات في مختلف البرامج وتحديداً تطبيق " تيك توك " إلا أن هناك عدة تبعات ومعضلات كبرى تبدأ إنطلاقاً من ضياع الوقت في اليوم الواحد وصولاً إلى "فقاعة المرشح" (Filter Bubble) والتي تعني احتجاز المستخدمين داخل دائرة مغلقة وفقاً لاهتماماتهم الشخصية وسلوكهم الرقمي (Pariser, 2011) ومن هنا، يبدأ السير في تيار فكري واحد لفترات طويلة الأمد، مما يحرمهم من التطور أو المعرفة الكافية والوعي بما يحدث حولهم بالواقع وتدرجياً يبدأ هذا التوجه الخوارزمي إلى تبني قنوات أو أفكار مغلوطة أو متطرفة تضر المجتمع الذي نتواجد فيه أو ببساطة بهدر الوقت والجهد لمشاهدة أو لإنشاء محتوى عديم الموعظة المستفادة والقيمة المعرفية.

على الجانب الآخر، هذه الخوارزميات لها تأثير واضح أيضاً على سلوك المستخدمين النفسي والسلوكي؛ فمنصة التيك توك تعتمد على تصدير المقاطع القصيرة لتأثيرها الأقوى على إفراز الدوبامين بالدماغ بسبب تنوع وتعدد المقاطع التي تشغل واحداً تلو الآخر. ومع مرور الوقت، يبدأ العقل بالتعود على محدودية الوقت للمشاهدة، فإذا تعرض لمحتوى ذي مدة أطول قد يفضل العمل على تسريعها أو تخطيها، أو ببساطة متابعتها دون استيعاب حقيقي للمضمون نتيجة للشعور السريع بالملل.

ويزداد الخطر في ظل غياب الوعي الكافي بكيفية عمل الخوارزميات من قبل المستخدمين الرقميين؛ عدم وجود المعرفة -ولو بنسبة طفيفة- قد تجعلهم رهائن أبديين لهذه المنصة مما يؤثر عليهم سلباً نتيجة للاستحواذ الكامل على عقولهم وأوقاتهم واموالهم.

نرى اليوم أشخاصاً كانوا معتدلين ليتحولوا نحو سلوكيات متطرفة في الدعم والاستهلاك، من مقتصدين مادياً لمبذرين بطريقة غير مدروسة فقط لدعم المؤثرين أثناء فتحهم للبثوث المباشرة بدون أي مردود وعائد حقيقي وملموس لهم، أشخاص مثقفين معلوماتياً ولغوياً والآن يتحدثون بعبارات "الترند" معدومة القيمة اللغوية لغرض انها صوتية متصدرة في منصة "تيك توك" وأشخاص قد يتخلون عن احترامهم لذاتهم فقط لمجرد الحصول على الدعم بدون أي أدنى تفكير بالعواقب، ومع تزايد هذه الظاهرة الملموسة على أرض الواقع يأتي هذا البحث لتسليط الضوء على تبعات الخوارزميات وتأثيراتها المباشرة على الوعي والتوجه المجتمعي والبحث في كيفية الحد منها.

تساؤلات الدراسة:

بناءً على إشكالية الدراسة التي طرحت، هناك سؤال رئيسي يتفرع منه عدة تساؤلات فرعية وتسعى هذه الدراسة للإجابة عن السؤال الرئيسي التالي: ما أثر خوارزميات تطبيق "تيك توك" في تشكيل الوعي والتوجهات العامة لدى الأفراد الرقميين؟

ويتفرع من هذا السؤال الرئيسي عدة تساؤلات فرعية وهي: 1. ما مدى معرفة ووعي المستخدمين الرقميين في محافظة الجيزة بآلية عمل خوارزميات منصة "تيك توك" وتحكمها المباشر على شكل المحتوى المعروض لهم؟

2. ما هو حجم تأثير "فقاعة المرشح" على عزل المستخدمين من معرفة الأحداث المحيطة وعن عزلهم ثقافياً ولغوياً وتوجيههم نحو مصطلحات الترنند؟

3. كيف تؤثر مقاطع الفيديو السريعة في منصة "تيك توك" على الجانب السلوكي والنفسي للمستخدمين مثل: قلة النوم، التوتر، تدهور الذاكرة، انخفاض مستوى التركيز، التملل السريع؟

كيف يمكن للخوارزميات أن تؤثر على سلوك المستخدم الاستهلاكي والإنفاقي بحيث يتجه نحو دعم المؤثرين أثناء بثهم المباشر دون أي عائد أو فائدة ملموسة؟

أسباب اختيار الموضوع:

تتلخص دوافع واسباب اختيار موضوع البحث في عدة أسباب نذكرها:

- الرغبة في وصف التأثير المباشر للخوارزميات لمنصة "تيك توك" على التوجه المجتمعي وتغيير سلوكيات المستخدمين.

- رصد الانتشار المتزايد لتطبيق "تيك توك" وتداخله في حياة الفرد بمختلف الفئات العمرية وخصوصاً الشباب باعتبارهم الفئة المحركة الأساسية للتطبيق والأكثر تأثراً منه.

- قلة الدراسة المحلية التي تناولت موضوع خوارزميات التيك توك في منطقة الجيزة.

أهداف الدراسة:

تسعى هذه الدراسة بشكل رئيسي إلى تحقيق هدف محوري وهو: الوقوف على أثر خوارزميات تطبيق "تيك توك" في تشكيل الوعي وتوجيه الاتجاهات العامة لدى المستخدمين ويندرج من هذا الهدف الرئيسي الأهداف الفرعية التالية:

-الكشف عن مستوى معرفة ووعي المستخدمين الرقميين بآلية عمل خوارزميات منصة "تيك توك" ومدى تحكمها المباشر في شكل المحتوى المعروض لهم.

-قياس حجم تأثير "فقاعة المرشح" في عزل المستخدمين عن أحداث المحيط، وعزلهم ثقافياً ولغوياً وتوجيههم نحو تبني مصطلحات "الترند".

-تحليل التغيرات السلوكية المصاحبة لظاهرة الإنفاق العشوائي لدعم المؤثرين عبر البثوث المباشرة دون تحقيق عائد حقيقي أو فائدة ملموسة.

-رصد الآثار النفسية والإدراكية والسلوكية الناتجة عن تتابع مقاطع الفيديو القصيرة وسرعتها مثل: (تدهور الذاكرة، انخفاض مستويات التركيز، الملل السريع، قلة النوم، التوتر والقلق).

الدراسات السابقة:

المحور الأول: الدراسات العربية

الدراسة الأولى (أبو الحسن، 2026):

عنوان الدراسة : 'التوجيه الخفي للسلوك عبر خوارزميات المحتوى الترفيهي: تحليل قانوني بالتطبيق على منصة تيك توك.

هدفت الدراسة إلى تحليل المخاطر الناجمة عن تحول الخوارزميات إلى أدوات للتلاعب السلوكي اللاشعوري. وقد اعتمد الباحث على المنهج التحليلي المقارن لرصد التقنيات تحت الوعي وآليات 'التنميط الآلي' في المنصة. وتوصلت الدراسة إلى أن خوارزميات تيك توك تتجاوز فكرة التوصية المجردة لتصبح أدوات توجيه خفي للسلوك والقرارات الفكرية، مسببة تنميطاً للوعي وفرضاً للإدمان الرقمي بما يؤثر على القيم المجتمعية والإرادة الحرة للمستخدمين.

الدراسة الثانية (أشرف، السيد، و فاطمة، 2026):

عنوان الدراسة: التفاعل الخوارزمي وأنماط الحياة في الفضاء الرقمي: دراسة ميدانية في سلوكيات الشباب على مواقع التواصل الاجتماعي.

هدفت الدراسة إلى البحث في أثر خوارزميات مواقع التواصل الاجتماعي في تشكيل أنماط الحياة الرقمية لدى الشباب، وذلك بالاستناد إلى نظريتي الحتمية التكنولوجية والوعي الجمعي لتفسير العلاقة بين البنية التقنية والسلوك الاجتماعي. وقد اعتمد الباحثون على منهج المسح الإعلامي من خلال دراسة ميدانية طبقت على عينة عمدية من الشباب. وأظهرت نتائج الدراسة أن الخوارزميات تسهم بوضوح في إعادة توجيه اهتمامات المستخدمين وتشكيل الذوق العام والوعي الجمعي، فضلاً عن دورها في تحديد أنماط الاستهلاك والتفاعل اليومي. كما بينت النتائج أن غالبية المبحوثين لديهم وعي متفاوت تجاه آليات عمل الخوارزميات وتأثيرها غير المباشر في تشكيل قيمهم واتجاهاتهم، وخلصت الدراسة إلى ضرورة دمج مفاهيم التربية الإعلامية والخوارزمية ضمن المناهج التعليمية لتعزيز الاستخدام الواعي والمسؤول للمنصات الرقمية.

الدراسة الثالثة (عبدالهادي، 2025):

عنوان الدراسة: التسول الإلكتروني عبر البث المباشر في تطبيق تيك توك: دراسة تنتوغرافية للاستراتيجيات وأنماط الأداء.

هدفت الدراسة إلى تحليل ظاهرة التسول الإلكتروني عبر خاصية البث المباشر في تطبيق "تيك توك" تحليلياً كفيئاً شاملاً، من خلال رصد الاستراتيجيات الاتصالية وأنماط الأداء التي يمارسها المتسولون، وفهم السياقات التقنية والاجتماعية المؤثرة في تشكيل هذه الممارسات، فضلاً عن تفسير طبيعة التفاعل الجماهيري معها. واعتمدت الباحثة على منهج الإثنوغرافيا الرقمية باعتباره الأنسب لدراسة المجتمعات الافتراضية، حيث جُمعت البيانات عبر الملاحظة التشاركية وغير التشاركية لمقاطع البث المباشر من ضمن حسابات المنصة التي تمارس هذا السلوك. وخلصت الدراسة إلى أن استراتيجيات التسول الإلكتروني تتنوع بين أساليب عاطفية، وترفيهية فكاهية، ودينية وأخلاقية، إلى جانب جولات التحدي والمباريات، وتقديم عروض ذات إحياءات جسدية بمقابل مادي، علاوة على إثارة الفضول والتشويق حول الظواهر الغريبة. كما أظهرت النتائج اعتماد مقدمي البث على أنماط أداء متنوعة تشمل الأداء الصوتي، والبصري، والجسدي، واللغوي، بالإضافة إلى الأداء التقني المرتبط بجودة وأدوات البث المباشر.

الدراسة الرابعة (مصطفى و المكرمى، 2025):

عنوان الدراسة: استخدامات موقع التواصل الاجتماعي تيك توك وأثره على القيم الأخلاقية لدى الشباب الجامعي: دراسة حالة طلاب كلية الدراسات الاجتماعية والاقتصادية - جامعة بحري.

سعت هذه الدراسة إلى التعرف على طبيعة استخدامات الشباب الجامعي لمنصة (تيك توك)، وتحديد الأثر الناتج عن هذا الاستخدام على منظومتهم القيمية والأخلاقية. وقد اعتمدت الدراسة على المنهج الوصفي، واستخدمت الاستبيان كأداة رئيسية لجمع البيانات من عينة ممثلة من طلاب وطالبات الجامعة. وتوصلت نتائج الدراسة إلى وجود تأثير واضح ومباشر للمنصة في توجيه سلوكيات وتوجهات الشباب المستهدفين، كما أوصت الدراسة بضرورة العمل على رفع مستوى الوعي الرقمي لمواجهة الآثار والمخاطر السلبية التي قد تفرضها خوارزميات المنصة عند تكثيف الاستخدام والتفاعل مع المحتوى.

الدراسة الخامسة (سلماني، 2025):

عنوان الدراسة: الإدمان على مواقع التواصل الاجتماعي وأثره على الصحة النفسية للفرد: دراسة مسحية على عينة من مستخدمي منصة تيك توك.

كان للبحث دور في تتبع ظاهرة الإدمان على منصة 'تيك توك' وانعكاساتها على الصحة النفسية للفرد. وباستخدام المنهج الوصفي، طبقت الباحثة استبياناً على عينة من المستخدمين. وكانت النتائج تؤكد ارتباط الاستخدام المتكرر للمنصة بظهور أعراض نفسية سلبية كالتوتر والقلق واضطرابات النوم، مدفوعة بآليات الخوارزميات الذكية التي تعزز الاتكالية الرقمية. كما كشفت النتائج عن شعور المستخدمين بالعزلة الاجتماعية رغم نشاطهم الإلكتروني، نظراً لاعتماد سلوك المستخدم الرقمي على السعي نحو الإشباع الفورية واللحظية.

المحور الثاني: الدراسات الأجنبية

الدراسة السادسة (Katsiroumpa, et al., 2026):

عنوان الدراسة: العلاقة بين الاستخدام الإشكالي لتطبيق تيك توك والقلق والاكتئاب وجودة النوم: الاختلافات بين الجنسين والأجيال.

هدفت الدراسة إلى دراسة العلاقة بين الاستخدام المفرط لتطبيق تيك توك ومستويات القلق والاكتئاب وجودة النوم، إلى جانب استكشاف الاختلافات بين الجنسين والأجيال. وقد توصلت النتائج إلى وجود ارتباط إيجابي بين الاستخدام المفرط للتطبيق وكلٍّ من القلق والاكتئاب، فضلاً عن وجود ارتباط سلبي بينه وبين جودة النوم؛ حيث يرتبط الاستخدام المفرط بارتفاع مستويات القلق والاكتئاب وانخفاض جودة النوم، وهو ما يُبرز الحاجة الملحة لقيام صانعي السياسات وأصحاب المصلحة والمتخصصين في الرعاية الصحية بتطوير وتنفيذ تدخلات موجهة تهدف إلى التخفيف من هذه الآثار السلبية.

الدراسة السابعة (Jain, et al., 2025):

عنوان الدراسة: استكشاف الاستخدام الإشكالي لتطبيق تيك توك ومشاكل الصحة النفسية: مراجعة منهجية للدراسات التجريبية.

هدفت الدراسة إلى تقديم مراجعة منهجية لتوليف الأبحاث التجريبية حول الاستخدام الإشكالي لتطبيق تيك توك وتأثيره على الصحة النفسية باستخدام إرشادات PRISMA والبحث في قواعد بيانات متعددة حتى 10 يوليو 2024. وقد توصلت النتائج، التي شملت 26 دراسة بمشاركة 11462 شخصاً، إلى أن معدل انتشار استخدام تطبيق تيك توك بلغ 80.19% مع تسجيل أعلى المعدلات بين الفئة العمرية من 18 إلى 29 عاماً بنسبة 85.4%، فضلاً عن ارتباط الاستخدام المتكرر بزيادة أعراض القلق والاكتئاب خاصة لدى المستخدمين دون سن 24 عاماً، وارتفاع معدلات الإصابة بين الإناث لا سيما طالبات الجامعات بنسبة 67.3%، إلى جانب زيادة درجات الإدمان بين الأفراد من خلفيات اجتماعية والاقتصادية متدنية وأصحاب المستويات العالية من العصبية. وفي الختام، تُبرز هذه المراجعة القلق المتزايد بشأن تأثير الاستخدام المفرط لتيك توك على الصحة النفسية للفئات الأصغر والأكثر عرضة للخطر، مما يوجب على الجهات المعنية إعطاء أولوية قصوى لدمج مهارات الثقافة الرقمية والإعلامية

في المناهج التعليمية، وإشراك أولياء الأمور عبر التوجيه والإرشاد ووضع معايير استخدام واضحة، مع التوصية بإجراء بحوث طويلة وتدخلية لتحسين وضع البحوث التجريبية الراهنة.

الدراسة الثامنة (Tian et al., 2025):

عنوان الدراسة: تأثير المؤثرين على منصة تيك توك على سلوك المستهلك: مراجعة منهجية للأدبيات.

هدفت الدراسة إلى إجراء مراجعة منهجية للأدبيات لتجميع المعرفة الحالية بشكل نقدي ومعالجة الثغرات المتعلقة بمؤثري تيك توك وسلوك المستهلك باستخدام منهجية PRISMA وتحليل 32 مقالة محكمة لتطوير نموذج منظم يوضح تأثير خصائص المؤثرين، وتوصلت النتائج إلى الكشف عن عوامل متعددة كالمصداقية والجاذبية العاطفية والتفاعل التي تؤثر على متغيرات القرار مثل الثقة والاندفاع وتؤدي إلى نتائج كنية الشراء والشراء الاندفاعي والولاء للعلامة التجارية.

الدراسة التاسعة (Tam & Inzlicht, 2024):

عنوان الدراسة: الانتقال السريع إلى الملل: كيف يؤدي تغيير السلوك على الوسائط الرقمية إلى زيادة شعور الناس بالملل.

هدفت الدراسة إلى اختبار افتراض أن استهلاك الوسائط الرقمية ومقاطع الفيديو القصيرة عبر التنقل السريع بينها يُستخدم لتجنب الملل، ومعرفة تأثير هذا السلوك على تقاوم الشعور بالملل من خلال سبع تجارب مختلفة؛ وتوصلت النتائج إلى وجود علاقة سببية ثنائية الاتجاه بين الملل والتنقل الرقمي، إذ يلجأ الناس للتنقل هرباً من الملل، لكن هذا السلوك يؤدي بشكل متناقض إلى زيادته وتقليل الرضا وضعف الانتباه بدلاً من تقليله، مما يوضح أن الاستمتاع الحقيقي ينبع من الانغماس في المحتوى وليس من مجرد تصفحه والتنقل السريع بينه.

الدراسة العاشرة (Ionescu & Licu, 2023):

عنوان الدراسة: هل تؤثر خوارزميات تيك توك على هوية المستخدمين وقيمهم الشخصية؟
مراجعة موجزة.

هدفت الدراسة إلى تلخيص واستعراض النتائج الحالية المتعلقة بخوارزميات منصة تيك توك، وتحديد الأثر الذي تخلفه هذه الخوارزميات على الهوية المدركة ذاتياً، والقيم الشخصية، والمفاهيم المرتبطة بذات المستخدم، فضلاً عن تسليط الضوء على أهمية الثقافة الخوارزمية وفهم اتجاهات المستخدمين نحوها. وتوصلت النتائج إلى عرض النماذج المفاهيمية المتعددة للخوارزميات مثل إطار عمل البلورة وروح المنصة، وتوضيح مدى وطبيعة التأثير الذي تمارسه خوارزميات وسائل التواصل الاجتماعي على إحساس الفرد بذاته، مع إبراز الدور المحوري الذي تلعبه مفاهيم التفاعل الشخصي والانحيازات المعرفية في تشكيل وتوجيه قيم المستخدمين وهويتهم.

تتداخل الدراسات السابقة العشر مع الدراسة الحالية من خلال تركيزها على آليات مواقع التواصل الاجتماعي، وتحديدًا في رصد وتفسير دور الخوارزميات في منصة "تيك توك" وتبعاتها المباشرة في توجيه سلوك المستخدمين. وتستفيد الدراسة الحالية من هذا الإرث العلمي في بناء إطارها النظري، مما يتيح مقارنة نتائج تلك الدراسات بما ستتوصل إليه الدراسة الحالية، للوقوف على حجم ومستوى أثر هذه الخوارزميات في تشكيل الوعي والاتجاهات المجتمعية.

نظرية الدراسة:

تعتمد هذه الدراسة على نظرية التأثير الإعلامي (التأثيرات التراكمية) كإطار نظري لتفسير أثر المحتوى الرقمي على الوعي المجتمعي، وهي من النظريات الأساسية التي طوّرها رواد علم الاتصال مثل جورج جيربнер وإليزابيث نويل-نيومان وتتعلق هذه النظرية من فرضية أن وسائل الإعلام والمنصات لا تحدث تأثيراً مفاجئاً، بل يظهر أثرها المعرفي والسلوكي بشكل تدريجي بسبب التعرض المستمر والكثيف عبر الزمن. (Noelle-Neumann, 1973; Gerbner G, 1977; Gerbner et al., 1980)

وقد وظفت الباحثة هذه النظرية لإسقاطها على دراستها الميدانية المطبقة على عينة من مستخدمي تطبيق "تيك توك" بمحاظنة الجيزة من خلال أبعاد رئيسية؛ أولها بيان كيف يؤدي التدفق اللانهائي للمقاطع

القصيرة التي تفرضها خوارزميات التطبيق إلى إعادة صياغة وعي المستخدمين وتوجهاتهم المجتمعية ببطء نتيجة التكرار اليومي للأفكار والترندات، وثانيها فهم التغيرات السلوكية والنفسية المرصودة لدى عينة الدراسة كالانجراف خلف نمط معين من الاستهلاك أو دعم البثوث المباشرة باعتباره انعكاساً لقوة التأثير للمنصة، وثالثها تفسير كيف ينفصل المستخدم لغوياً وثقافياً عن محيطه الحقيقي لتبني مصطلحات التطبيق نتيجة وقوعه تحت التأثير المعرفي لـ "فقاعة المرشح" الخوارزمية التي تعزله داخل اهتمامات محددة.

منهج ونوع الدراسة:

تعتمد هذه الدراسة على "المنهج الوصفي التحليلي"؛ (De Saussure, 1959) وذلك باعتباره المنهج الأقرب استخداماً وتوظيفاً لطبيعة موضوع البحث، حيث يسعى إلى وصف وتحليل الظاهرة أو المشكلة محل الدراسة (أثر خوارزميات تطبيق تيك توك على الوعي المجتمعي)، ومعالجة معطياتها وبياناتها الميدانية التي سيتم التحصيل عليها وتفسيرها علمياً لبيان حجم هذا التأثير التراكمي.

عينة الدراسة: اعتمدت الباحثة في هذه الدراسة على "العينة القصدية" (Purposive Sample)، وهي أحد أنواع العينات غير الاحتمالية التي يختار فيها الباحث أفراد دراسته بناءً على معرفته الشخصية وبشكل مقصود لخدمة أهداف بحثه؛ حيث لا يتم اختيار الأشخاص بالصدفة أو القرعة، بل يتم اختيارهم لأنهم يمتلكون الخصائص التي تحتاجها الدراسة (Patton, 2015)، والمتمثلة في كونهم مستخدمين نشطين لتطبيق "تيك توك" ومقيمين داخل نطاق محافظة الجيزة الجغرافي.

تم اختيار العينة القصدية لضمان استهداف الفئة المعنية بدقة ممّن يتعرضون بشكل مستمر وكثيف لخوارزميات منصة "تيك توك"، بما يسمح بقياس التغيرات المعرفية والسلوكية لديهم في البيئة المحيطة بهم.

أدوات جمع البيانات:

اعتمدت الدراسة الحالية على أداتين رئيسيتين لجمع البيانات والمعطيات الميدانية لتحقيق أهداف البحث:

1/ استمارة الاستبيان (Questionnaire): وهي الأداة الرئيسية الموجهة لأفراد العينة القصدية لجمع الإجابات حول تساؤلات الدراسة؛ لاستطلاع آراء المبحوثين وقياس حجم التغيرات المعرفية والسلوكية

لديهم (Oppenheim, 1992). تم توزيع الاستبيان بشكل إلكتروني وبلغ عدد الاستمارات الصحيحة والمكتملة التي تم استرجاعها وتحليلها (20) استمارة.

2/ أداة الملاحظة (Observation):

هي أداة علمية تهدف إلى رصد ومراقبة الظواهر والسلوكيات في سياقها الطبيعي لتسجيل البيانات بشكل موضوعي. وقد وظفت الباحثة هذه الأداة في الدراسة الحالية لتحليل النسب ورصد سلوكيات التفاعل، ومتابعة الآلية التي تفرض بها خوارزميات "تيك توك" المحتوى وتكراره، وتأثير ذلك على الوعي المجتمعي.

مجالات الدراسة:

أ/ المجال المكاني: محافظة الجيزة، جمهورية مصر العربية.

ب/ المجال الزمني: أجريت الدراسة في الفترة ما بين: 03/06/2026 إلى غاية 14/08/2026، حيث شملت المرحلة الأولى في إعداد الجانب النظري وتصميم أداة الاستبيان، ويتبعها الجانب الميداني المتمثل في توزيع الاستبيان الإلكتروني وجمع الاجابات وتحليلها.

ج/ المجال البشري: تمت إجراء الدراسة على 20 عينة من مستخدمي تطبيق "TikTok" من الإناث والذكور في محافظة الجيزة من خلال الاستبيان الإلكتروني.

الإطار التطبيقي

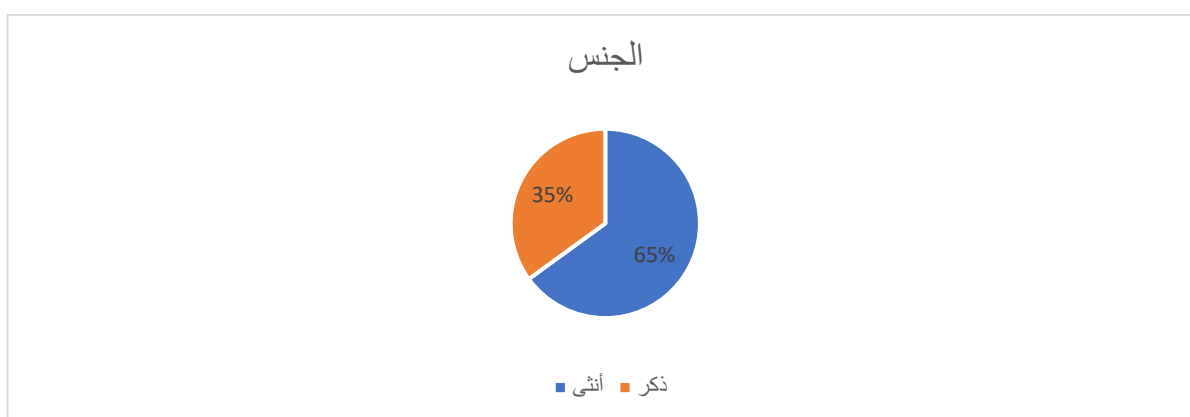
تمهيد:

يُعدّ هذا الفصل الجانب الميداني للدراسة، حيث تُمثّل مرحلة تحليل البيانات وتفسيرها ركيزة أساسية في أي بحث علمي لا غنى عنها؛ إذ يتم في هذا الفصل مناقشة وتحليل النتائج المستخلصة من الجداول الإحصائية، بغية الإجابة عن تساؤلات الدراسة وتحقيق أهدافها في رصد أثر خوارزميات تطبيق "تيك توك" على الوعي المجتمعي.

تحليل الدراسة وتفرغ البيانات:

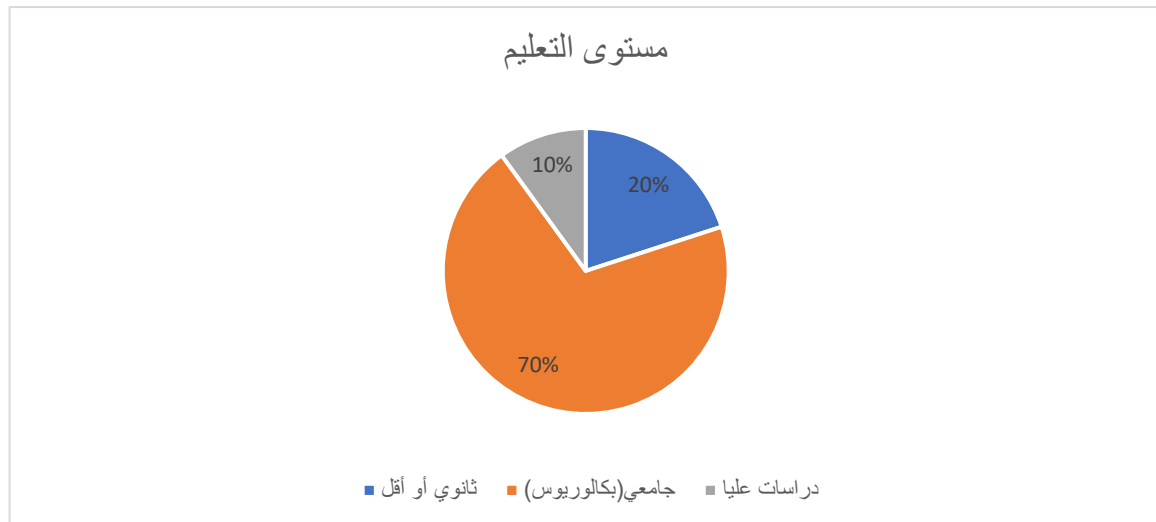
المحور الأول: البيانات الشخصية.

نلاحظ في الشكل رقم (01) هنا أن نسبة الإناث أكثر من نسبة الذكور، وربما يرجع ذلك إلى أن الإناث 65% لهن وقت أكبر للسماح لهن باستخدام تطبيق "تيك توك" وتمضية الوقت عكس الذكور 35% الذين يمكن أن يكون لهم انشغالات أخرى كعمل أو دراسة أو التزامات ميدانية.



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

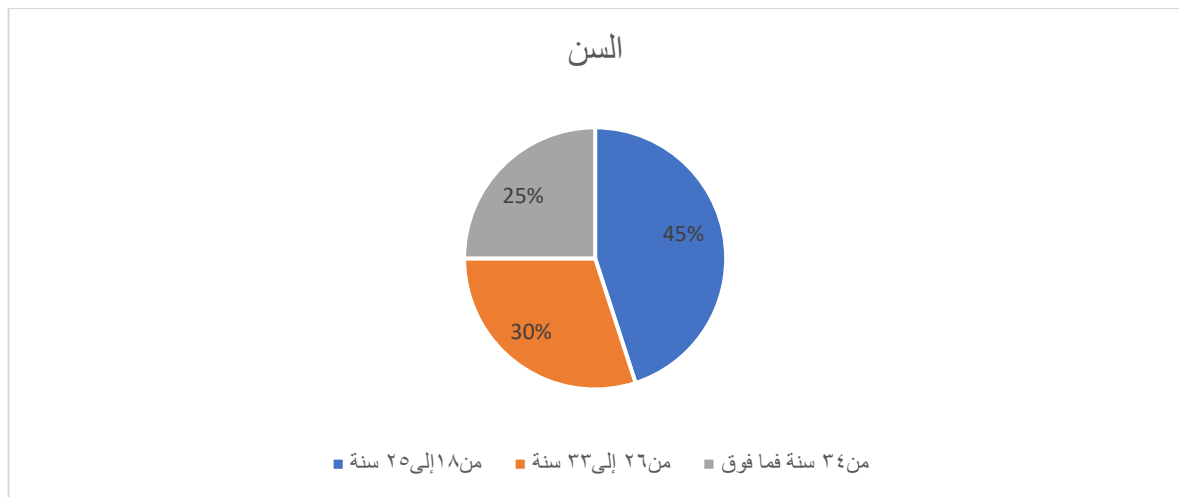
نلاحظ في الشكل رقم (02) أن النسبة الأكبر من عينة الدراسة هم من حملة شهادة البكالوريوس بلغت نسبتهم ما يعادل 70%، تليهم فئة الثانوي أو أقل بنسبة 20%، وأخيراً فئة الدراسات العليا بنسبة 10% نفسر هذا بأن أغلب أفراد العينة هم من فئة الشباب الجامعي المهتم بمتابعة وتطبيقات وسائل التواصل الاجتماعي مثل تيك توك وتأثيرها.



الشكل رقم (02): يوضح توزيع المبحوثين حسب متغير المستوى التعليمي.

نلاحظ في الشكل رقم (03) أن النسبة الأكبر من عينة الدراسة هي لفئة العمر من 18 إلى 25 سنة بنسبة 45%، تليهم فئة من 26 إلى 33 سنة بنسبة 30%، وأخيراً فئة من 34 سنة فما فوق بنسبة 25%.

نفسر هذا بأن أغلب أفراد العينة هم من فئة الشباب الجامعي والمتقارب في المراحل العمرية الأولى، وهي الفئة الأكثر استخداماً وتفاعلاً مع منصات التواصل الاجتماعي وخوارزميات تطبيق تيك توك.

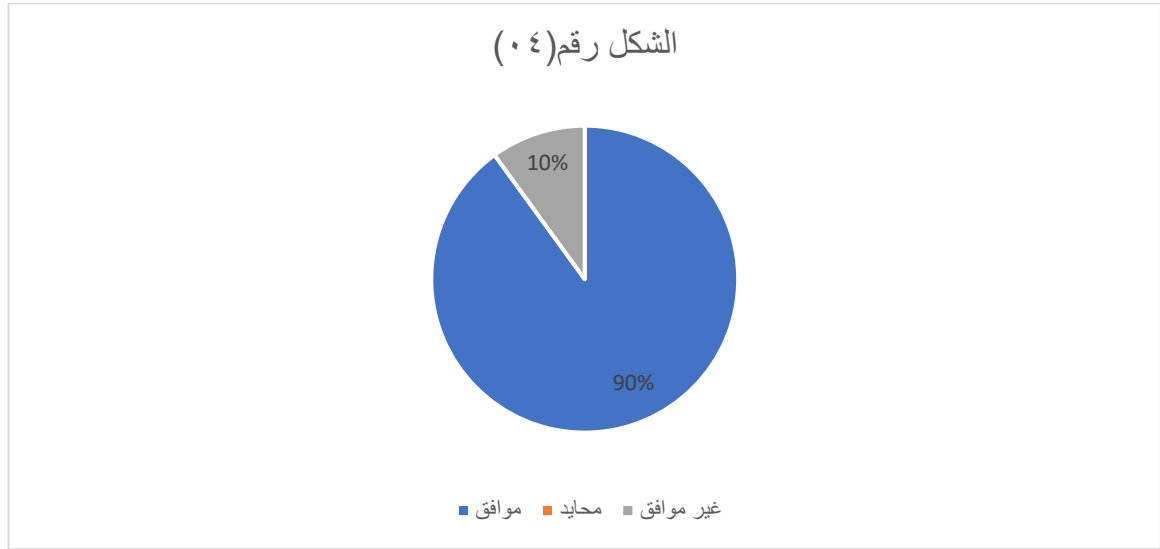


الشكل رقم (03): يوضح توزيع المبحوثين حسب متغير السن.

المحور الثاني: أنماط الاستخدام والتفاعل مع خوارزميات تيك توك.

نلاحظ من الشكل رقم (04) أن النسبة الأكبر من عينة الدراسة يوافقون على أن تطبيق تيك توك يعرض لهم محتوى يوافق اهتماماتهم الشخصية بنسبة 90%، بينما بلغت فئة غير موافق بنسبة 10%.

نفسر هذا بالدقة العالية لخوارزميات التيك توك في رصد تفضيلات المستخدمين وتتبع سلوكهم الرقمي لتوجيه المحتوى المخصص لهم بشكل دائم.

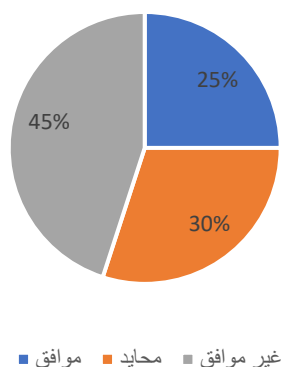


الرقم (04): يوضح استجابات المبحوثين حول مدى شعورهم بأن تطبيق تيك توك يعرض لهم المحتوى الذي يوافق اهتماماتهم الشخصية.

نلاحظ في الشكل الرقم (05) أن النسبة الأكبر من عينة الدراسة لا يوافقون على أن اهتماماتهم تتجه نحو الترنادات بمرور الوقت بنسبة 45%، بينما بلغت فئة بنسبة 30%، وأخيراً فئة محايد بنسبة 25%.

نفسر هذا بأن الكثير من أفراد العينة يمتلكون وعياً كافياً واهتمامات شخصية محددة وثابتة لا تتأثر سريعاً أو تتجرف تلقائياً نحو المحتوى الرائج أو الترنادات العامة التي تعرضها المنصة ما لم تكن مطابقة لاهتماماتهم الفعلية.

الشكل رقم (٥٠)

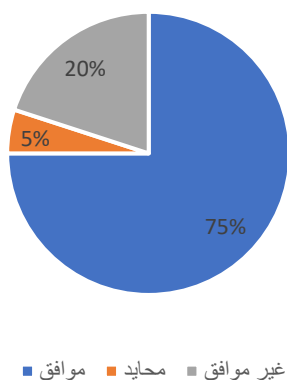


الشكل الرقم (05): توزيع استجابات المبحوثين حول الانجذاب نحو الترنادات بمرور الوقت.

نلاحظ في الشكل رقم (06) أن النسبة الأكبر من عينة الدراسة يوافقون على معرفتهم واستخدامهم لخيار "غير مهم" لتغيير نوعية المحتوى الظاهر بنسبة 75%، بينما بلغت فئة غير موافق بنسبة 20%، وأخيراً فئة محايد بنسبة 5%.

نفسر هذا بوعي غالبية المستخدمين بالأدوات والخيارات التفاعلية المتاحة داخل التطبيق، والتي تتيح لهم التدخل المباشر لإعادة توجيه الخوارزميات وتصفية المحتوى غير المرغوب فيه.

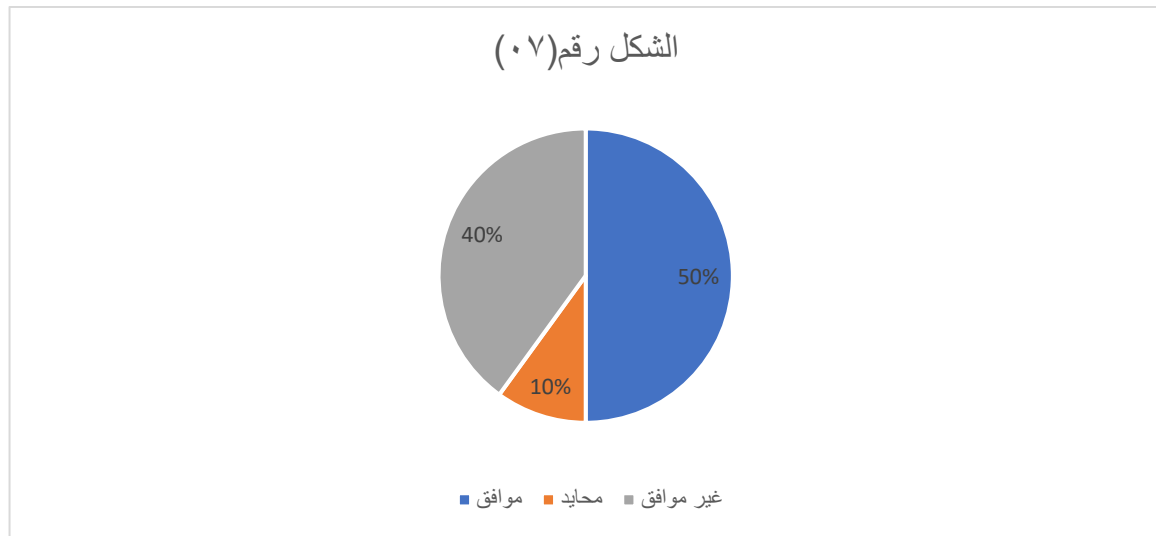
الشكل رقم (٥٦)



الشكل الرقم (06): توزيع استجابات المبحوثين حول القدرة على التحكم بتغيير المحتوى.

نلاحظ في الشكل رقم (07) أن نصف عينة الدراسة يوافقون على أنهم من يتحكمون داخل التطبيق وليست الخوارزميات بنسبة 50%، بينما بلغت فئة غير موافق بنسبة 40%، وأخيراً فئة محايد بنسبة 10%

نفسر هذا بوجود حالة من الانقسام أو التباين بين المبحوثين؛ فبينما يشعر البعض بامتلاكهم زمام الأمور وإدارة أوقاتهم واهتماماتهم بوعي، يشعر البعض الآخر بأن الخوارزميات هي التي تقود تفاعلهم وتفرض سيطرتها على توجيه انتباههم داخل المنصة.



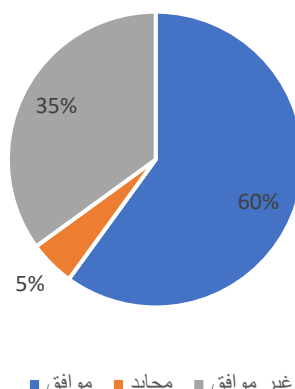
الشكل الرقم (07): توزيع استجابات المبحوثين حول الشعور بالتحكم الذاتي مقابل سيطرة الخوارزميات.

المحور الثالث: الآثار المترتبة والوعي المجتمعي لاستخدام تطبيق تيك توك.

نلاحظ في الشكل رقم (08) أن النسبة الأكبر من عينة الدراسة يوافقون على أن الاستخدام لفترات طويلة يسبب لهم قلة النوم والتوتر بنسبة 60%، بينما بلغت فئة غير موافق بنسبة 35%، وأخيراً فئة محايد بنسبة 5%.

نفسر هذا بالآثار السلبية المترتبة على الاندماج الطويل في المحتوى الرقمي وسطوة الخوارزميات التي تستهلك الوقت وتؤثر على الصحة النفسية وأنماط الراحة اليومية للمستخدمين.

الشكل رقم (٠٨)

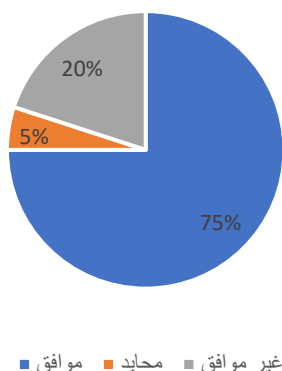


الشكل الرقم (08): توزيع استجابات المبحوثين حول تأثير الاستخدام الطويل على النوم والتوتر.

نلاحظ في الشكل رقم (09) أن النسبة الأكبر من عينة الدراسة يوافقون على شعورهم بقلة التركيز والملل تجاه المحتوى الطويل أو القراءة نتيجة الاعتياد على فيديوهات تيك توك القصيرة بنسبة 75%، بينما بلغت فئة غير موافق بنسبة 20%، وأخيراً فئة محايد بنسبة 5%.

نفسر هذا بتأثير طبيعة المحتوى سريع الإيقاع على تقليص مدة الانتباه لدى المستخدمين، مما يجعلهم يجدون صعوبة في التكيف مع قراءة النصوص أو مشاهدة المواد الإعلامية الطويلة.

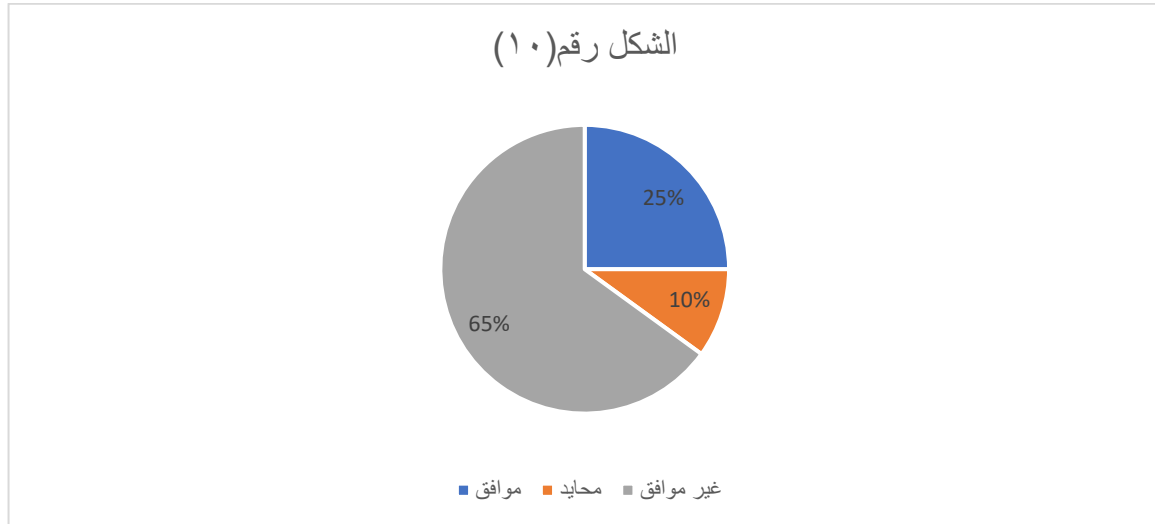
الشكل رقم (٠٩)



الشكل الرقم (09): توزيع استجابات المبحوثين حول تراجع القدرة على التركيز والملل من المحتوى الطويل.

نلاحظ في الشكل رقم (10) أن النسبة الأكبر من عينة الدراسة غير موافقين على أن خوارزميات التطبيق تدفعهم لشراء منتجات استهلاكية لم يكونوا بحاجة إليها بنسبة 65%، بينما بلغت فئة موافق بنسبة 25%، وأخيراً فئة محايد بنسبة 10%.

نفسر هذا بوجود وعي استهلاكي لدى غالبية المبحوثين يحد من تأثير الترويج الإعلاني والخوارزمي على قراراتهم الشرائية المباشرة.

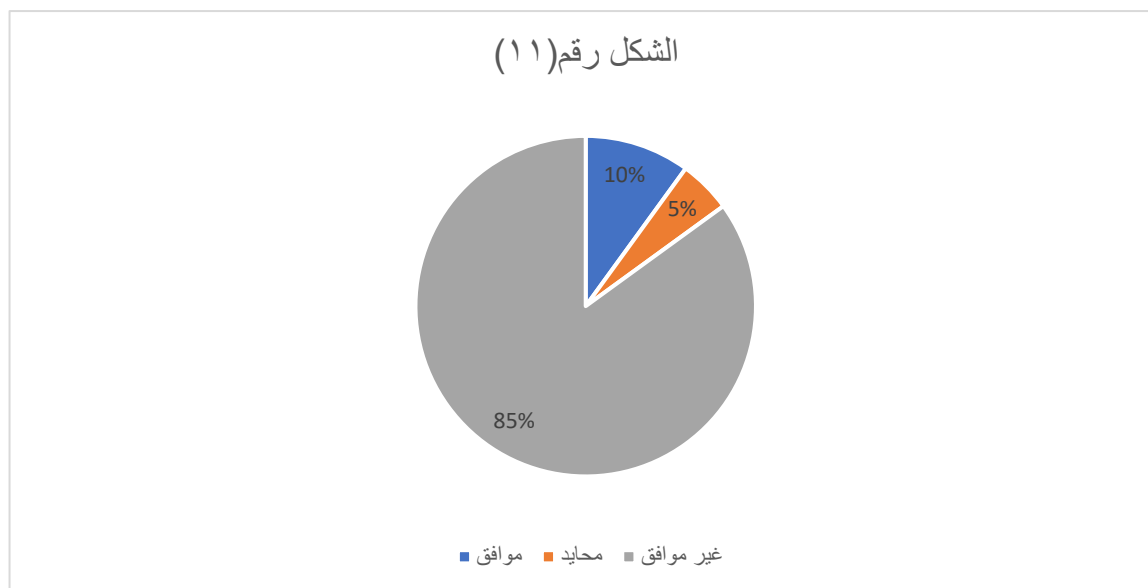


الشكل الرقم (10): توزيع استجابات المبحوثين حول التأثير الاستهلاكي والشراء غير المخطط.

نلاحظ في الشكل رقم (11) أن النسبة الأكبر من عينة الدراسة غير موافقين على انقيادهم لدعم المؤثرين والتفاعل في بثوثهم بلا فائدة بنسبة 85%، بينما بلغت بنسبة 10%، وأخيراً فئة محايد بنسبة 5%.

نفسر هذا بقدرة المبحوثين على ترشيد تفاعلهم الرقمي وعدم الانجراف العشوائي خلف محتوى البثوث التفاعلية للمؤثرين دون جدوى حقيقية.

الشكل رقم (١١)



الشكل الرقم (11): توزيع استجابات المبحوثين حول الانقياد لدعم المؤثرين والتفاعل بلا فائدة.

النتائج العامة للدراسة:

يمكن تلخيص أهم نتائج الدراسة فيما يلي:

- أثبتت الدراسة أن توزيع أفراد عينة الدراسة حسب الجنس يتركز في الفئة الغالبة من الإناث مقارنة بالذكور.

- أثبتت الدراسة أن الفئة العمرية الغالبة لمستخدمي المنصة تنحصر في مرحلة الشباب وطلبة الجامعات.

- أثبتت الدراسة أن المستوى التعليمي الغالب لعينة المبحوثين يتركز في مرحلة التعليم الجامعي (طلبة البكالوريوس).

- أثبتت الدراسة أن غالبية المبحوثين يدركون آليات تخصيص المحتوى عبر خوارزميات تيك توك ويتفاعلون معها بوعي.

- أثبتت الدراسة أن النسبة الأكبر من عينة الدراسة على معرفة تامة باستخدام خيار "غير مهتم" لتغيير نوعية المحتوى الظاهر وإعادة توجيه الخوارزميات.

- ثبتت الدراسة وجود انقسام بين المبحوثين حول الشعور بالتحكم الذاتي داخل التطبيق مقابل سيطرة الخوارزميات على الوقت والاهتمامات.

-أثبتت الدراسة أن الاستخدام الطويل لتيك توك يسبب لدى النسبة الأكبر من المبحوثين قلة النوم والتوتر .

-أثبتت الدراسة شعور غالبية المبحوثين بقلّة التركيز والملل عند متابعة فيديوهات طويلة أو قراءة نصوص بعد اعتيادهم على إيقاع المنصة.

-ثبتت الدراسة وجود وعي استهلاكي لدى غالبية المبحوثين يرفض انقيادهم لشراء منتجات استهلاكية لم يكونوا بحاجة إليها عبر تأثير الخوارزميات.

-أثبتت الدراسة عدم انقياد المبحوثين لدعم المؤثرين أو التفاعل في بثوثهم بلا فائدة ملموسة.

النتائج في ضوء التساؤلات:

-وعي الخوارزميات: الشباب وطلبة الجامعات واعون تماماً بطريقة تيك توك، ويعرفون كيف يستخدمون زر "غير مهتم" لتوجيه المحتوى، مع وجود شعور متبادل بين السيطرة الذاتية أو سيطرة التطبيق.

-فقاعة المرشح: تفاعل العينة يعكس تماماً اهتمامات فئة الشباب الجامعي وتوجهاتهم الرقمية.

-الجانب النفسي والسلوكي: الاستخدام الطويل يتسبب في قلة النوم والتوتر، ويخلق شعوراً بالملل وقلة التركيز مع الفيديوهات الطويلة أو النصوص بسبب التعود على الإيقاع السريع.

-السلوك الاستهلاكي: أثبتت النتائج وعياً استهلاكياً عالياً يرفض الشراء العشوائي أو دعم المؤثرين في البثوث بلا فائدة.

الخاتمة

خاتمة:

يُعد موضوع تأثير خوارزميات منصة "تيك توك" على الوعي والتوجه المجتمعي من أبرز القضايا المعاصرة التي تستحق البحث والدراسة، نظراً للانتشار الواسع لهذه المنصات وتغلغلها في الحياة اليومية لفئة الشباب. لقد سعت هذه الدراسة، التي اتخذت من محافظة الجيزة نطاقاً ميدانياً لها، إلى استكشاف طبيعة العلاقة بين المستخدمين وتلك الخوارزميات، محاولةً الإجابة عن التساؤلات المرتبطة بوعي الأفراد الرقمي، ومفهوم "فقاعة المرشح"، والانعكاسات النفسية للاستخدام المكثف، فضلاً عن اختبار مدى تأثير المحتوى الموجه على الأنماط الاستهلاكية والتوجهات العامة.

وقد أسفرت الدراسة عن نتائج مهمة كشفت عن مستوى متقدم من الوعي الرقمي لدى عينة البحث من أبناء محافظة الجيزة، تمثل في قدرتهم على توجيه الخوارزميات بأنفسهم، إلى جانب نفي الاعتقاد السائد بانقيادهم الأعمى خلف الاتجاهات الاستهلاكية أو دعم المؤثرين بلا فائدة. وفي المقابل، أبرزت النتائج تحديات سلوكية ونفسية حقيقية فرضتها طبيعة الفيديوهات السريعة، تمثلت في اضطرابات النوم والتوتر وانخفاض القدرة على التركيز طويل الأمد. وبناءً عليه، تمثل هذه الدراسة خطوة نحو فهم أعمق لطبيعة التفاعل الرقمي الحديث وتأثيره على الوعي المجتمعي، وفتح المجال أمام قراءات نقدية مستقبلية لأثر خوارزميات شبكات التواصل الاجتماعي.

آفاق الدراسة:

إجراء بحوث مستقبلية تتناول أثر خوارزميات الفيديوهات القصيرة على الوعي والتوجه المجتمعي في محافظات مصرية أخرى مقارنة بمحافظة الجيزة.

التوسع في دراسة الأبعاد الثقافية والاستهلاكية لشبكات التواصل الاجتماعي ودورها في إعادة تشكيل ثقافة الشباب والوعي العام.

قائمة المراجع

قائمة المصادر والمراجع:

المراجع العربية:

- 1- أحمد عبد العزيز محمد أبو الحسن (2026). التوجيه الخفي للسلوك عبر خوارزميات المحتوى الترفيهي: تحليل قانوني بالتطبيق على منصة تيك توك. المجلة العربية لبحوث الإتصال والإعلام الرقمي، المجلد 5، العدد (9)، ص ص. 76-120، جمهورية مصر العربية.
- 2- يوسف أشرف، عبدالعزيز السيد، فاطمة فايز (2026). التفاعل الخوارزمي وأنماط الحياة في الفضاء الرقمي: دراسة ميدانية في سلوكيات الشباب على مواقع التواصل الاجتماعي. المجلة العربية لدراسات الإعلام الرقمي والرأي العام، ص ص. 421-467، جمهورية مصر العربية.
- 3- وداد حسين محمدي علي عبدالهادي (2025). التسول الإلكتروني عبر البث المباشر في تطبيق تيك توك: دراسة تنوعرافية للاستراتيجيات وأنماط الأداء. المجلة العلمية لبحوث الصحافة، المجلد (35)، ص ص. 145-232، جمهورية مصر العربية.
- 4- د/سحر كمال مصطفى، د/محمد يحيى المكرمي (2025). استخدامات موقع التواصل الاجتماعي تيك توك وأثره على القيم الأخلاقية لدى الشباب الجامعي: دراسة حالة طلاب كلية الدراسات الاجتماعية والاقتصادية -جامعة بحري. مجلة العلوم الإنسانية والطبيعية، مج(6)، ع(11)، ص ص. 300-318، السودان.
- 5- سلماني نعيمة (2025). الإدمان على مواقع التواصل الاجتماعي وأثره على الصحة النفسية للفرد: دراسة مسحية على عينة من مستخدمي منصة تيك توك. مجلة بحوث الإتصال، ص ص. 651-665، ليبيا.

Foreign references:

Bucher, T. (2018). If... Then: Algorithmic Power and Politics. Oxford University Press, United Kingdom.

Pariser, E. (2011). The Filter Bubble: What the Internet Is Hiding from You. Penguin Press, United States.

Katsiroumpa, A., Katsiroumpa, Z., Koukia, E., Mangoulia, P., Moisoglou, I., & Galanis, P. (2026). Associations Between Problematic TikTok Use, Anxiety, Depression and Sleep Quality: Sex and Generation Differences. *Psychiatry International*, 7(3), 88, Switzerland.

Jain, L., Velez, L., Karlapati, S., Forand, M., Kannali, R., Yousaf, R. A., Ahmed, R., Sarfraz, Z., Sutter, P. A., Tallo, C. A., & Ahmed, S. (2025). Exploring problematic TikTok use and mental health issues: A systematic review of empirical studies. *Journal of Primary Care & Community Health*, 16, 21501319251327303, United States.

Tian, Z., Wan Abas, W. A., Ahmad Ghazali, A. H., & Zhao, X. (2025). The impact of TikTok social media influencers on consumer behavior: A systematic literature review. *Studies in Media and Communication*, 13(4), 294–310. United States.

Tam, K. Y. Y., & Inzlicht, M. (2024). Fast-forward to boredom: How switching behavior on digital media makes people more bored. *Journal of Experimental Psychology: General*, 153(10), 2409. Washington, United States.

Ionescu, C. G., & Licu, M. (2023). Are TikTok algorithms influencing users' self-perceived identities and personal values? A mini review. *Social Sciences*, 12(8), 465. Switzerland.

Gerbner, G. (1977). *Mass media policies in changing cultures*. John Wiley & Sons, United States.

Gerbner, G., Gross, L., Morgan, M., & Signorielli, N. (1980). The “mainstreaming” of America: Violence profile no. 11. *Journal of Communication*, 30(3), 10–29, United States.

Noelle–Neumann, E. (1973). Return to the concept of powerful mass media. *Studies of Broadcasting*, 9, 67–112, Japan.

de Saussure, F. (1959). *Course in general linguistics* (W. Baskin, Trans.). Philosophical Library.

Patton, M. Q. (2015). *Qualitative research & evaluation methods* (4th ed.). SAGE Publications.

Questionnaire Design, Interviewing and Attitude Measurement A.N. Oppenheim.

الملاحق

استبيان دراسة تأثير خوارزميات التيك توك على تشكيل الوعي والتوجه المجتمعي

أهلاً بك/بك، هذا الاستبيان يهدف إلى رصد مدى تأثير خوارزميات منصة "TikTok" على تشكيل الوعي والتوجه المجتمعي لأغراض بحثية علمية، يرجى التكرم بالإجابة عن جميع الأسئلة بمصادقية شخصية ويتم التنويه بأن جميع المعلومات ستُحاط بالسرية التامة، وشكراً لحسن تعاونكم.

* تشير إلى أن السؤال مطلوب

1. *الجنس

حدد دائرة واحدة فقط.

☐ ذكر

☐ أنثى

2. *مستوى التعليم

حدد دائرة واحدة فقط.

☐ ثانوي أو أقل

☐ جامعي (بكالوريوس)

☐ دراسات عليا

3. *السن

حدد دائرة واحدة فقط.

☐ أقل من 18 سنة

☐ من 18 إلى أقل من 25 سنة

☐ من 25 إلى 30 سنة

☐ أكبر من 30 سنة

4. *أشعر أن تطبيق تيك توك يعرض لي المحتوى الذي يوافق اهتماماتي الشخصية

حدد دائرة واحدة فقط.

- ☐ موافق
☐ محايد
☐ غير موافق

5. *أشعر أن اهتماماتي مع مرور الوقت تتجه نحو الترنندات حتى لو لم تكن تهمني في البداية

حدد دائرة واحدة فقط.

- ☐ موافق
☐ محايد
☐ غير موافق

6. *ألاحظ أن استخدامي لتيك توك لفترات طويلة يسبب لي قلة النوم والتوتر

حدد دائرة واحدة فقط.

- ☐ موافق
☐ محايد
☐ غير موافق

7. *أشعر بقلّة التركيز والتملّل عند متابعة فيديوهات طويلة أو قراءة نصوص بعد اعتيادي على تيك توك

حدد دائرة واحدة فقط.

- ☐ موافق
☐ محايد
☐ غير موافق

8. *تدفعني خوارزميات تيك توك لتصفح وشراء منتجات استهلاكية لم أكن بحاجة إليها

حدد دائرة واحدة فقط.

- ☐ موافق
- ☐ محايد
- ☐ غير موافق

9. *أجد نفسي منقاداً لدعم بعض المؤثرين والتفاعل في بثوثهم دون وجود فائدة ملموسة

حدد دائرة واحدة فقط.

- ☐ موافق
- ☐ محايد
- ☐ غير موافق

10. * "أعرف كيف أغير من نوعية المحتوى التي تظهر لي إذا لم يعجبني باستخدام خيار "غير مهتم"

حدد دائرة واحدة فقط.

- ☐ موافق
- ☐ محايد
- ☐ غير موافق

11. *أشعر أنني أنا من يتحكم داخل التيك توك وليست الخوارزميات التي تتحكم بوقتي واهتمامتي

حدد دائرة واحدة فقط.

- ☐ موافق
- ☐ محايد
- ☐ غير موافق