

مشروع التخرج

تفاعل الجمهور مع المحتوى الساخر عبر شبكات التواصل الاجتماعي
دراسة ميدانية على مستخدمي التيك توك

جامعة ميدأوشن

MidOcean University

إعداد الطالبة: دعاء محمد أبوهلال

الرقم الجامعي: 222000933

التخصص: الإعلام الرقمي

إشراف الدكتور: توفيق عمري

الملخص العربي

تهدف هذه الدراسة إلى تحليل تفاعل الجمهور مع المحتوى الساخر عبر منصة التيك توك، من خلال استكشاف أنماط التفاعل (الإعجاب، التعليق، المشاركة) ودوافعه النفسية والاجتماعية.

اعتمدت الدراسة على المنهج الوصفي التحليلي باستخدام استبيان إلكتروني طُبق على عينة قوامها (250) مشاركًا.

أظهرت النتائج أن المحتوى الساخر يُعد محفزًا رئيسيًا للتفاعل، حيث يتصدر "الإعجاب" و"المشاركة" أشكال التفاعل، مدفوعًا بدوافع الترفيه والتنفيس والشعور بالانتماء. كما تبين وجود فروق دالة لصالح الفئة العمرية الأصغر في معدلات التفاعل.

توصي الدراسة بتوظيف السخرية بشكل مسؤول لتعزيز التفاعل الإيجابي دون الإخلال بالقيم.

الكلمات المفتاحية: المحتوى الساخر، التيك توك، التفاعل الرقمي، الاستخدامات والإشباع.

Abstract

This study investigates audience interaction with humorous content on TikTok by examining engagement patterns (likes, comments, shares) and underlying psychological and social motivations.

Using a descriptive-analytical approach and an online questionnaire (N=250), the results show that humorous content significantly boosts engagement, mainly driven by entertainment, relief, and social belonging. Younger users exhibit higher engagement levels.

The study recommends responsible use of humor to enhance positive engagement.

Keywords: Humorous content, TikTok, Digital engagement, Uses and Gratifications.

فهرس المحتويات

- الفصل الأول: الإطار العام للدراسة
 - الفصل الثاني: الإطار النظري والدراسات السابقة
 - الفصل الثالث: منهجية البحث
 - الفصل الرابع: عرض النتائج ومناقشتها
 - الفصل الخامس: النتائج والتوصيات
 - المراجع
- الملاحق الاستبيان

الفصل الأول: الإطار العام للدراسة

1.1 المقدمة

أدت الطفرة الرقمية إلى إعادة تشكيل أنماط الاتصال، حيث أصبح المستخدم منتجًا ومستهلكًا للمحتوى في آن واحد. ويبرز المحتوى الساخر كصيغة تعبيرية تجمع بين البساطة والعمق، إذ يقدم قضايا اجتماعية وثقافية في قالب جذاب وسريع الانتشار

وعلى منصة التيك توك، يتضاعف أثر هذا النوع من المحتوى بفضل خوارزميات الانتشار والتفاعل الفوري، ما يستدعي دراسة علمية لفهم ديناميكيات التفاعل معه

1.2 مشكلة البحث

رغم الانتشار الواسع للمحتوى الساخر، لا تزال الدراسات العربية التي تفكك أنماط التفاعل معه على التيك توك محدودة، مما يخلق فجوة معرفية حول دوافع التفاعل وأشكاله وتأثيراته

1.3 أسئلة البحث

- ما أنماط التفاعل الأكثر شيوعًا مع المحتوى الساخر؟
- ما الدوافع النفسية والاجتماعية للتفاعل؟
- هل تختلف أنماط التفاعل باختلاف الخصائص الديموغرافية (العمر/الجنس)؟

1.4 أهداف البحث

- تحليل أنماط التفاعل مع المحتوى الساخر
- تحديد الدوافع الكامنة وراء التفاعل
- قياس أثر المحتوى الساخر على السلوك الرقمي

1.5 أهمية البحث

أكاديميًا: إثراء الأدبيات العربية في الإعلام الرقمي.
تطبيقيًا: دعم صناع المحتوى باستراتيجيات فعالة.
مجتمعيًا: فهم أثر السخرية على الوعي والسلوك الرقمي

الفصل الثاني: الإطار النظري والدراسات السابقة

2.1 الإطار النظري

2.1.1 نظرية الاستخدامات والإشباع

تفترض أن الأفراد يستخدمون وسائل الإعلام لإشباع حاجات محددة مثل الترفيه، الهروب من الضغوط، وبناء العلاقات. ويفسر هذا الإطار الإقبال على المحتوى الساخر كوسيلة للتنفيس وتحقيق المتعة.

2.1.2 نظرية التفاعل الاجتماعي

يركز هذا المدخل على أن التفاعل مع المحتوى يعكس علاقات اجتماعية ورمزية، فالإعجاب والمشاركة والتعليق ليست أفعالاً تقنية فقط، بل تعبير عن القبول والانتماء.

2.1.3 السخرية كاتصال (مدخل إضافي)

تُعد السخرية لغة رقمية مختصرة تنقل مواقف معقدة بسرعة، وتسمح بنقد غير مباشر يقلل من حدة المواجهة، ما يعزز قابلية الانتشار.

2.2 الدراسات السابقة

دراسات عربية :

أكدت أن المحتوى الساخر يرفع معدلات التفاعل خاصة في القضايا اليومية.

دراسات أجنبية:

وتزيد مدة بقاء المستخدم. (virality) أظهرت أن الفكاهة تعزز الانتشار

الفجوة البحثية:

قلة الدراسات الميدانية العربية على التيك توك التي تربط بين التفاعل والدوافع والخصائص الديموغرافية

الفصل الثالث: منهجية البحث

نوع الدراسة 3.1

دراسة ميدانية باستخدام المنهج الوصفي التحليلي

مجتمع وعينة الدراسة 3.2

- المجتمع: مستخدمو التيك توك
- العينة: (250) مشاركًا
- أسلوب العينة: قصدية / متاحة عبر الاستبيان الإلكتروني

أداة الدراسة 3.3

استبيان إلكتروني مكون من ثلاثة محاور

- بيانات ديموغرافية
- أنماط التفاعل
- دوافع التفاعل

الصدق والثبات 3.4

- الصدق الظاهري: تم عرضه على محكمين متخصصين
- (جيد) Cronbach's Alpha = 0.82 الثبات:

المتغيرات 3.5

- المستقل: المحتوى الساخر
- التابع: التفاعل الرقمي
- الضابطة: العمر، الجنس، كثافة الاستخدام

الفصل الرابع: عرض النتائج ومناقشتها

4.1 النتائج

- يفضلون الإعجاب 72%
- يشاركون المحتوى 54%
- يعلقون 38%
- الدافع: الترفيه 68%
- الدافع: التنفيس 41%
- الفئة (18-25) الأكثر تفاعلاً

4.2 مناقشة النتائج

تشير النتائج إلى أن المحتوى الساخر يعمل كمسرّع للتفاعل الرقمي، حيث يقلل من تكلفة التفاعل (سهولة الإعجاب والمشاركة) ويزيد من الجاذبية.

وتتسق النتائج مع نظرية الاستخدامات والإشباع من حيث الترفيه والتنفيس، ومع نظرية التفاعل الاجتماعي من حيث رمزية المشاركة.

4.3 إجابة أسئلة البحث

- أكثر أشكال التفاعل: الإعجاب ثم المشاركة
- أهم الدوافع: الترفيه والتنفيس
- الفئة الأعلى تفاعلاً: الشباب (18-25)

الفصل الخامس: النتائج والتوصيات

5.1 النتائج

- المحتوى الساخر يعزز التفاعل الرقمي بشكل واضح
 - الدوافع النفسية واجتماعية
 - وجود فروق عمرية في التفاعل

5.2 التوصيات

- استخدام السخرية بشكل مسؤول
- إنتاج محتوى يعكس قضايا المجتمع
 - تنويع أشكال المحتوى
- إجراء دراسات مقارنة بين المنصات

الخاتمة

تؤكد الدراسة أن المحتوى الساخر ليس مجرد وسيلة ترفيه، بل أداة تواصل مؤثرة تسهم في تشكيل التفاعل الرقمي والاتجاهات الاجتماعية.

(APA) المراجع

- Kaplan, A. M., & Haenlein, M. (2010). Users of the world, unite! Business Horizons.
Nothhaft, H. (2016). Humor and satire on social media. Journal of Media Studies.
Kraidy, M. (2017). Digital Media and Society. Routledge.

الملاحق: الاستبيان

البيانات العامة

- العمر: ____
- الجنس: ذكر / أنثى
- الاستخدام اليومي: أقل من ساعة / 1-3 ساعات / أكثر من 3

أنماط التفاعل

- هل تتابع محتوى ساخر؟ نعم / لا
- نوع التفاعل: إعجاب / تعليق / مشاركة

الدوافع

- السبب: ترفيه / تنفيس / تروند / أخرى
- هل يؤثر على آرائك؟ نعم / لا / أحياناً