

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**

إعداد: هيفاء علي عمر بن موسى

الرقم الأكاديمي: 222001639

إشراف:

د. توفيق عمري

Midocean University
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 Influence of TikTok Algorithms on Shaping Social
Awareness and Trends: A Field Study on a Sample of
TikTok Users in Giza**

Prepared by: Haifa Ali Omar Bin Musa
ID:222001639

Supervised by:
Dr. Tewfik amri

2026

مقدمة البحث

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". وتعرّف 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.

المشكلة البحثية

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) التي تحتجز المستخدمين داخل دائرة محكمة وفقاً لاهتماماتهم الشخصية وسلوكهم الرقمي. 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 مغلوبة 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 بالدماع 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 أيديين لهذه المنصة مما يؤثر عليهم سلباً نتيجة للاستحواذ الكامل على عقولهم وأوقاتهم وأموالهم.

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 أنها 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 لطرح إجابات عن جميع الأسئلة وبالأخص 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 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 لغويات ومصطلحات 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؟
4. كيف يمكن للخوارزميات أن تؤثر على سلوك المستخدم الاستهلاكي والإنفاقي بحيث يتجه نحو دعم المؤثرين أثناء بثهم المباشر دون أي فائدة ملموسة تعود إليه؟
5. ما هي الطرق والمقترحات الممكنة للحد من مخاطر عدم الفهم الكافي لمنهجية عمل الخوارزميات وكيف يمكن زيادة الوعي المجتمعي؟

أسباب اختيار الموضوع

تتلخص دوافع واسباب اختيار موضوع البحث في سببين رئيسيين وهما:

- الرغبة لوصف التأثير المباشر للخوارزميات لمنصة "تيك توك" على التوجه المجتمعي وتغيير سلوكيات المستخدمين.
- لرصد الانتشار المتزايد لتطبيق "تيك توك" وتداخله في حياة الفرد بمختلف الفئات العمرية وخصوصاً الشباب باعتبارهم الفئة المحركة الأساسية للتطبيق والأكثر تأثراً منه.

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:

1. الكشف عن مستوى معرفة ووعي المستخدمين الرقميين بآلية عمل خوارزميات منصة "تيك توك" ومدى تحكمها المباشر في شكل المحتوى المعروض لهم.
2. قياس حجم تأثير "فقاعة المرشح" في عزل المستخدمين عن أحداث المحيط، وعزلهم ثقافياً ولغوياً وتوجيههم نحو تبني مصطلحات "الترند".
3. تحليل التغيرات السلوكية المصاحبة لظاهرة الإنفاق العشوائي لدعم المؤثرين عبر البثوث المباشرة دون تحقيق عائد حقيقي أو فائدة ملموسة.
4. رصد الآثار النفسية والإدراكية والسلوكية الناتجة عن تتابع مقاطع الفيديو القصيرة وسرعتها مثل: (تدهور الذاكرة، انخفاض مستويات التركيز، الملل السريع، قلة النوم، التوتر والقلق).
5. تقديم مقترحات وتوصيات علمية تساهم في رفع مستوى الوعي الرقمي المجتمعي والحد من مخاطر عدم الفهم الكافي لمنهجية عمل هذه الخوارزميات.

الدراسات السابقة

المحور الأول: الدراسات العربية

1. دراسة (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، مسببةً تنميطاً للوعي وفرضاً للإدمان الرقمي بما يؤثر على القيم المجتمعية والإرادة الحرة للمستخدمين.

2. دراسة (أشرف وفاطمة، 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 بيّنت 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.

3. دراسة (عبد الهادي، 2026):

عنوان الدراسة: التسول الإلكتروني عبر البث المباشر في تطبيق تيك توك:

دراسة ننتوغرافية للاستراتيجيات وأنماط الأداء

هدفت الدراسة إلى تحليل ظاهرة التسول الإلكتروني عبر خاصية البث المباشر في تطبيق "تيك توك" تحليلًا كافيًا شاملًا، 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 جمعت 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.

4. دراسة (مصطفى والمكرمي، 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.

5. دراسة (سلماني، 2025)

عنوان الدراسة: الإدمان على مواقع التواصل الإجتماعي 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
الفوري واللحظية.

المحور الثاني: الدراسات الأجنبية

6. دراسة (Brown & Davis, 2025):

عنوان الدراسة: الاحتيال المالي والتسول الرقمي عبر منصات التواصل

الاجتماعي: دراسة في آليات الاستغلال السلوكي

هدفت الدراسة إلى تحليل ظواهر الاستغلال المالي والاضطرار السلوكي عبر المنصات الرقمية، حيث اعتمدت على المنهج الوصفي من منظور السوسيولوجيا الرقمية والتحليل الاقتصادي السلوكي، ووظفت أداة تحليل المحتوى لصفحات ومقاطع البث تزامناً مع استمارة مقابلة مقننة طبقت على عينة من المتابعين وضحايا الاحتيال الرقمي. وكشفت الدراسة عن تصاعد ظواهر الاستغلال المالي والاحتيال تحت غطاء "التسول الرقمي"؛ حيث يستغل صناع المحتوى الثغرات التقنية واستراتيجيات التلاعب العاطفي واستدراار الشفقة لجمع الأموال، وتوصلت النتائج إلى أن هذه الممارسات تكبد المستخدمين خسائر مادية حقيقية وغير مدروسة، وتؤدي إلى تشويه القيم الأخلاقية والاجتماعية عبر تحويل التفاعل الإنساني إلى تجارة رقمية قائمة على الخداع.

7. دراسة (Miller & Wilson, 2025):

عنوان الدراسة: الوعي الخوارزمي لدى الشباب ودوره في تشكيل التربية

الإعلامية الرقمية لحماية المستخدمين

هدفت الدراسة إلى قياس مدى إدراك الشباب لطبيعة الآليات التقنية التي يتعاملون معها، حيث اعتمدت على المنهج الوصفي المسحي من منظور التربية الإعلامية والوعي الرقمي، وطبقت أداة الاستبيان الإلكتروني على عينة واسعة من الشباب الجامعي. وخلصت الدراسة إلى أن هناك تفاوتاً كبيراً في مستويات الوعي الخوارزمي لدى الشباب، حيث يجهل الكثير منهم كيف تتحكم الخوارزميات في توجيه قراراتهم وتشكيل اتجاهاتهم، وأوصت النتائج بضرورة إدراج مساقات التربية الخوارزمية لبناء وعي حمائي مجتمعي يُمكن

المستخدمين من فهم ما يجري خلف الكواليس، وبالتالي حماية أنفسهم من التضليل ومخاطر الاستغلال أو الاحتيال المالي.

8. دراسة (Smith & Taylor, 2024):

عنوان الدراسة: آليات التوصية الخوارزمية في منصة تيك توك وتأثيرها على

تشكيل السلوك اليومي والاهتمامات لدى المستخدمين

هدفت الدراسة إلى رصد آليات عمل خوارزمية توصية المحتوى في منصة "تيك توك"

وتأثيرها على توجيه سلوك الأفراد، واعتمدت الباحثتان على المنهج الوصفي التحليلي

القائم على المنظور التقني السلوكي، ووظفتا أداة الملاحظة الرقمية بالتوازي مع استبيان

إلكتروني طُبق على عينة عمدية من مستخدمي المنصة النشطين. وتوصلت الدراسة إلى

أن خوارزمية صفحة "لك" (For You) تمتلك قدرة ديناميكية فائقة على رصد تفضيلات

المستخدمين وإعادة توجيه وعيهم عبر تغذيتهم بمحتوى مخصص ومستمر يخلق غرف

صدى رقمية تعزل الفرد وتوجه سلوكه الافتراضي، مما يضعف قدرته على الاختيار الحر

ويدفعه لتبني اتجاهات وقيم مجتمعية تفرضها البيئة الرقمية.

9. دراسة (Wang & Liu, 2024):

عنوان الدراسة: سيكولوجية الجماهير في البث المباشر: الاندفاع المالي

والإنفاق غير المخطط عبر التطبيقات الرقمية

هدفت الدراسة إلى فحص سلوك الإنفاق المالي أثناء مشاهدة البث المباشر التفاعلي،

وطبقت الدراسة المنهج التجريبي والوصفي التحليلي القائم على منظور علم النفس

الاستهلاكي، واستخدمت أداة الاستبيان لجمع البيانات بالتوازي مع تحليل استجابات عينة

قصدية من مشاهدي ومتابعي جولات البث المباشر. وأثبتت الدراسة أن بيئة البث المباشر

بما تحتويه من جولات تحدٍ ومنافسات حية تخلق ضغطاً نفسياً وتفاعلياً هائلاً على

المشاهدين مدفوعاً بالرغبة في الحصول على مكانة أو تقدير افتراضي فوري، مما يدفع

الجماهير نحو الإنفاق المالي الاندفاعي وإرسال الهدايا والمكافآت النقدية الثمينة، وهو ما

ينعكس سلباً على ميزانياتهم الشخصية ويكبدهم خسائر مالية فادحة لم يخططوا لها

واقعيّاً.

10. دراسة (Jones et al., 2023):

عنوان الدراسة: الاستخدام الإدماني لمنصة تيك توك وانعكاساته على الصحة النفسية والعزلة الاجتماعية لدى الأفراد

هدفت الدراسة إلى فحص الأثر النفسي والسلوكي الناجم عن الارتباط المفرط بمنصة تيك توك، حيث اتبعت المنهج الوصفي الارتباطي واستندت إلى منظور السلوك النفسي الاجتماعي، وطبقت مقياساً علمياً للسلوك الإدماني واستبياناً للصحة النفسية على عينة متاحة من الشباب والمراهقين. وأظهرت النتائج وجود علاقة ارتباطية طردية قوية بين الاستخدام الكثيف والمستمر للمنصة وظهور أعراض نفسية سلبية واضحة كالقلق والتوتر واضطرابات النوم، نظراً لأن الخوارزميات مصممة لتقديم مكافآت رقمية سريعة وإشباع لحظي مستمر يعزز السلوك الإدماني، مما يقود المستخدمين في نهاية المطاف إلى الانعزال والشعور بالعزلة الاجتماعية في حياتهم الواقعية.

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.