تأثير تطبيق التيك توك على سلوك جيل Z:
رؤية أنثروبولوجية تحليلية لتحديات الموت

إعداد

د/ سحر محمد إبراهيم غراب

مدرس الأنثروبولوجيا الثقافية

كلية الدراسات الأفريقية العليا ـ جامعة القاهرة

Email: sahar.mohamed@cu.edu.eg

DOI: 10.21608/aakj.2024.273695.1693

تاريخ الاستلام: ٢٠٢٤/٢/٢٩م

تاريخ القبول: ٣١/ ٣/ ٢٠٢٤م

الملخص:

تهدف هذه الدراسة إلى رصد والتعرف منصة التيك توك والهدف من أنشائها ودراسة التحديات التي انتشرت بشكل كبير بين جيل Z – كما يطلق عليه في الدراسات الأكاديمية– مع التركيز على تحديات التي عرفت باسم "تحديات الموت" ودراسة كيف تاثر سلوكيات جيل Z بهذه التحديات وتقديم توصيات بمقترح لمحاولة الحفاظ على جيلz والحد من انتشار مثل هذه التحديات التي أدت إلى حدوث موت وأصابات بالغة الخطورة وأعاقات دائمة، واستعانت الباحثة **بنظرية التعلم الاجتماعى،** كما اعتمدت على **منهج الأنثروبولوجى ومنهج الوصف الأثنوجرافى واستخدمت تحليل المضمون والمقابلات الفردية والمقابلات البؤرية Focus group discussions** حتى تفسير سلوك جيل Z وترصد مدى تأثره بتحديات الموت في تطبيق التيك توك.

وخرجت الدراسة **بعدد من النتائج** من اهمها **أولا:** أن تطبيق التيك توك وبالرغم من تأثيراته السلبية على سلوكيات جيل Z، إلا أنه سوف يظل الوسيلة والمنفذ الذي يعتمد عليه الشباب والأطفال للتنفيس عن غضبهم ولإثبات الذات واكتشاف مهارتهم، **ثانيا:** كما أثبتت الدراسة الميدانية أن أسلوب التنشئة الاجتماعية المبنى على العنف من أهم العوامل التي أدت إلى لجوء جيل Z إلى تجربة هذا التحديات الخطيرة دون الخوف أو القلق من العواقب والنتائج، **ثالثا:** وأوضحت الدراسة أيضًا أن منصة التيك توك تقدم الدعم وتعتبر حافز لهذا الجيل للتعبير عن مشاعره بكل حرية، حيث يسمح لهم بصنع المحتوى وتصميم التحديات وبالتالي أصبحوا شركاء وليسوا متلقين.

الكلمات المفتاحية: تطبيق التيك توك، السلوك، جيل Z، تحديات الموت.

The Impact of the TikTok Application on the Behaviour of Generation Z

An Analytical Anthropology View of the Challenges of Death

Abstract:

This study aims to monitor and understand the TikTok platform and its purpose and to study the challenges that have spread widely among Generation Z - as referred to in academic studies - focusing on the "death challenges". It also aims to study how the behaviours of Generation Z have been affected by these challenges and to provide recommendations with a proposed plan to try to preserve Generation Z and reduce the spread of such challenges that have led to deaths, serious injuries, and permanent disabilities. The researcher relied on social learning theory, the anthropological approach and the ethnographic description method and used content analysis, individual interviews, and focus group discussions to interpret the behaviour of Generation Z and to monitor the extent of its influence by the challenges of death in using TikTok.

The study concluded with several key findings, including:

1. Despite its adverse effects on Generation Z's behaviour, TikTok will remain the primary tool for youth to express their anger, prove themselves, and discover their skills.
2. The field study proved that violent parenting styles are a significant factor in Generation Z's willingness to experiment with these dangerous challenges without fear or concern for the consequences.
3. The study also clarified that the TikTok platform supports and encourages this generation to express their feelings freely, allowing them to create content and design challenges and making them participants rather than passive recipients.

Keywords: TikTok Application, Behavior, Generation Z, Death Challenges.

المقدمة :

تشكل دراسة مواقع الشبكات الاجتماعية مثل: -Tiktok Facebook - YouTube ومواقع الويب الأخرى تحديًّا لعلماء الأنثروبولوجيا باعتبارها أماكن جديدة مكتظة بالسكان، وبالعلاقات والتفاعلات الاجتماعية المستمرة على الإنترنت والفضاء الافتراضي والإلكتروني، وبالتالي تغيرت المواقع الميدانية والأطر النظرية والمنهجية.

وعلى الرغم من الجوانب الإيجابية لوسائل التواصل الاجتماعي، والقدرة على التواصل بسهولة مع الآخرين، واستخدامها كأدوات تدريب للطلاب وكبار السن، إلا أن لها تأثيرات سلبية على عقولنا كما أكدت كثير من الدراسات حيث تزداد المخاوف بشأن تأثير استخدام وسائط الإعلام الرقمية على وظيفة وهيكلة العقول، بالإضافة إلى الصحة الجسدية والعقلية، والتعليم، والتفاعل الاجتماعي، والسياسة.

وفي عام ٢٠١٩، نشرت منظمة الصحة العالمية (WHO) إرشادات صارمة حول الوقت المسموح به للأطفال لاستخدام الإنترنت، كما أعلنت عن قانون يسمح للمدارس بتقييد استخدام الهواتف الذكية، وتم اتخاذ هذه الإجراءات بعد نشر النتائج التي تشير إلى أن استخدام وسائط الإعلام الرقمية المكثفة يقلل من قدرة الذاكرة العاملة؛ ويسبب مشكلات نفسية من الاكتئاب والقلق واضطرابات النوم، وأكدت الأبحاث الحالية أن التعرض لألعاب الفيديو العنيفة هو عامل خطر لزيادة السلوك العدواني والإدمان السلوكي وانخفاض التعاطف ومستويات السلوك الاجتماعي السوي لدى الأطفال. (Korte,2020:106)

وفي عام ٢٠١٤ تم إطلاق تطبيق TikTok كتطبيق لإنشاء مقاطع فيديو موسيقية، وكان يعرف في البداية سابقًا باسم .Musical.ly، حيث كان التطبيق يركز على تسجيل واستضافة مقاطع الفيديو الموسيقية التي ينشئها المستخدم بسرعات تشغيل مرتفعة، وتم نقل سرعة تشغيل الفيديو التي كانت تعتبر سابقًا قرارًا في عملية التحرير

إلى واجهة التسجيل، وسمحت هذه الميزة لمبدعي مقاطع الفيديو في TikTok بتسجيل مقاطع فيديو موسيقية تتماشى مع الشفاة مع رقصات معقدة، ثم يقوم التطبيق بتبطئة تشغيل الموسيقى أثناء التسجيل ثم تسرع مقاطع الفيديو المسجلة في TikTok الحركة، مما يفصل محتواها عن تطبيقات الفيديو الأخرى التي تسجل الوقت بشكل ثابت. (Kurzrock, 2019:2)

بدأ التيك توك كتطبيق للوسائط الاجتماعية بمحتوى خفيف ومرح وترفيهي يركز على المواهب والكوميديا والرقص والموسيقى أو المزامنة الشفهية، مستهدفًا بشكل رئيسي ما أطلق عليه "جيل Z"، ومع ذلك في الآونة الأخيرة، ومع نمو تيك توك بسرعة، أصبح المحتوى على التطبيق أكثر تنوعًا ومناسبًا لفئات عمرية مختلفة. (TikTok Report,2020:7)

أولًا: مشكلة الدراسة

كثر الجدل حول تحديات التيك توك في الفترة الأخيرة بين مؤسسي المنصة وبعض الحكومات وخصوصًا بعد موت الأطفال والمراهقين أثناء ممارسة تحديات خطيرة، بل تم موتهم في بث مباشر مما أثار الذعر بين الأهالي والأصدقاء والحكومات، كما لاحظ أن هذه التحديات أثرت على تغيير في سلوكيات جيل Z فأصبحوا أكثر عنفًا وانعزالًا عن المجتمع والمحيط الذي يعيشون فيه، **ومن هنا تظهر مشكلة البحث**، فجيل Z هو هدف مسئولي تطبيق التيك توك؛ لأنه جيل التكنولوجيا الرقمية وهو من ساعد على انتشارها وتطورها ونموها بسرعة كبيرة، ويتميز جيل Z بخصائص فئة المراهقين من التمرد وعدم الاستقرار والتشتت ومحاولة بناء الهوية والشخصية، وبالتالي محاولة البحث عن قدوة تمثل هويتهم واحتياجهم العاطفي والفكري، وفي هذه الفترة هي فترة استيعاب وتلاقي وفضول لتجربة كل ما هو جديد ومثير للاهتمام، وهذا ما يحاول تطبيق التيك توك تحقيقه لهم وخصوصًا " تحديات الموت " التي تشبع عندهم الفضول وتحقق إثبات الذات وتجربة كل ما هو جديد.

وعلى الرغم من أن هدف منصة التيك توك كما تم الإعلان عنه هو الاستمتاع بتجربة جديدة ومثيرة وآمنة، إلا أن هذه التجربة – تحديات الموت – صاحبت بعض المشكلات التي أدت إلى الإصابات الشديدة تصل إلى حد إحداث إعاقات دائمة، وهناك بعض التجارب التي أدت إلى الموت، بل أثرت بشكل عام على سلوكيات جيل Z، وبالتالي كان لا بد من إجراء دراسة تفسر لنا سلوكيات وصفات هذا الجيل حتى نستطيع التعامل معه، وكذلك دراسة تطبيق التيك توك، ورصد لعوامل الجذب في تحديات الموت للوصول إلى محاولة الحد من انتشارها والتوصل إلى طرق لكيفية وعي جيل Z بهذه المخاطر.

انطلاقًا مما سبق تتحد مشكلة الدراسة الراهنة في الإجابة على التساؤل التالي: كيف أثرت تحديات التيك توك على تغير السلوك الاجتماعي والثقافي لجيل Z؟ وكيف ساعدت هذه التحديات على تشكيل طريقة تفكيرهم لتصل إلى درجة التفكير في الموت أو القيام بأمور خطرة؟ ولماذا التركيز من قبل مؤسسوا منصة التيك توك على جيل Z فقط ؟ بالتطبيق الميداني مستخدما تحليل المضمون لبعض الفيديوهات التي قام بها بعض الأطفال والشباب بمصر وكانت سبب في حدوث إصابات وإعاقات وحدوث وفاه للبعض منهم.

ثانيًا: أهدف الدراسة

الهدف من الدراسة هنا ليس التركيز على إبراز أو التأكيد على سلبيات منصة التيك توك؛ لأن الأدبيات والدراسات الأكاديمية أكدت على أن منصات التواصل الاجتماعي ومن بينها منصة التيك توك لها جوانب إيجابية كما لها جوانب سلبية، لذا فإن **الهدف الرئيسى هنا** هو محاولة فهم وتفسير ظاهرة " تأثير تحديات التيك توك على تغير سلوك جيل Z وخصوصًا " تحديات الموت " التي انتشرت بين المراهقين وتسببت في إحداث إصابات وإعاقات وموت، وبالتالي هناك خطورة حقيقية ظهرت في المجتمع المصري يجب دراستها ومعرفة كيفية الحد من انتشارها حفاظًا على المراهقين المصريين وحفاظًا على قيم المجتمع المصري.

ثالثا: تساؤلات الدراسة

ومن إشكالية الدراسة ظهر التساؤل الرئيسي للدراسة **إلى أى مدى تأثر وتغير سلوك جيل Z سوء كان هذا التغير سلبي أو إيجابي بعد ممارسة تحديات الموت على تطبيق التيك توك؟** وينبثق عنه مجموعة من التساؤلات الفرعية:

- ما طبيعة تطبيقات التيك توك؟
- تحديات الموت على تطبيق التيك توك؟ الأسباب وعوامل انتشارها؟
- لماذا يلجأ جيل Z لتجربة هذه التحديات؟
- كيف أثرت تجربة تحديات الموت على تغير سلوكيات جيل Z؟
- وكيف يمكن المحافظة على الأطفال والشباب من مثل هذه التطبيقات؟ وكيفية مواجهتها وكيفية رفع الوعي عند الأسر والأطفال والشباب؟

رابعًا: المفاهيم (السلوك – "جيل Z" – تحديات الموت)

١- تعريف السلوك

تعددت التعريفات لمفهوم السلوك في المؤلفات العلمية والأطر النظرية فعلى سبيل المثال وليس الحصر يعرف بأنه: "أي شيء يقوم به الكائن الحي" أو "ما يفعله الكائن الحي"؛ أو أنه أي نشاط يقوم به الكائن الحي، وبسبب تعدد التعريفات لمفهوم السلوك يمكن أن يتم تعريفه من خلال العناصر التالية:

(١) السلوك هو حدوث فعل أو رد فعل كائن حي، وغالبًا ما يسمى هذا بالاستجابة في الدراسات السلوكية، إنه شيء ينبعث من الكائن الحي، أو يؤديه، في لحظات وأماكن معينة.

(٢) السلوك كفئة أو نمط يتكرر باستمرار.

(٣) السلوك ممكن أن يكون سلوكًا جماعيًّا.

(٤) السلوك تغير لحركة الجسم. (Lazzeri,2014:69).

أما العالم ثورندايك Thorndike فقد تناول مفهوم السلوك من خلال آلية التعلم، والسلوك الملحوظ، وعلى هذا الأساس وضع ثلاث مسلمات:

- المسلمة الأولى: هي (تكرار السلوك) والذي بموجبه يكون التعلم تدريجيًّا ويتحسن مع التكرار.
- المسلمة الثانية: هي (التواصل)، والذي بموجبه كلما كانت الفترة الزمنية بين التحفيز والاستجابة أقصر، كلما كان التعلم أكبر.
- المسلمة الثالثة: هي (التأثير)، والذي بموجبه إذا أنتج التحفيز استجابة تنتج سلوكًا جديدًا مشابهًا للسلوك السابق، فسيكون التعلم أكبر.

(Perrotta, Fabiano, 2021:006)

بالرغم من تعدد مفاهيم تعريف السلوك في الأطر النظرية الاجتماعية والنفسية، إلا أن الباحثة سوف تركز على تعريف السلوك من منظور التعلم الاجتماعي حيث ترى أن السلوك هو دراسة التفاعل بين الفرد وبيئته لأننا لا نستطيع تفسير السلوك من خلال متغيرات الشخصية من سمات وصفات أو من دراسة خصائص البيئة فقط، بل يجب دراسة السلوك من خلال تفاعل الفرد مع بيئته؛ لأن السلوك عادة ما يكون مرتبطًا بالموقف.

التعريف الإجرائى لمفهوم السلوك

هو مجموعة من السلوكيات التي تحدد الطريقة التي يتصرف بها الفرد تجاه محيطه أو تجاه الأفراد الذي هو جزء منهم بهدف تحقيق وإشباع احتياجه وإحداث تغيير من حالة إلى أخرى، أو الحفاظ على حالته الحالية، فالسلوك هو تفاعل الشخص مع بيئته من خلال التعلم ويمكن ملاحظته وقياسه.

٢- "جيل Z "

اتفق العلماء بأن هناك أربعة أجيال، ويُعرف الجيل "بأنه مجموعات من الناس لهم خصائص ووجهات نظر مشتركة؛ لأنهم يتأثرون من الأحداث التي وقعت خلال الفترة التي حافظوا على حياتهم فيها، ويؤثر العصر الذي يولد فيه الإنسان، والخبرات التي اكتسبها المرء بشكل خاص، على تصرفات الفرد ومواقفه وقيمه، وستظل هذه القيم والسلوكيات اللاحقة مستقرة نسبيًا طوال عمر جيل كامل وتفصل بينها وبين الأجيال السابقة والتالية. (Dwidienawati & Gandasari, 2018:250)

وتختلف خصائص وسمات كل جيل باختلاف العصر الذي نشأ فيه، وقسم العلماء الأجيال في العالم إلى أربعة أجيال كالتالي:

- جيل **Baby Boomers** مواليد (١٩٤٠-٥٩) هو الجيل الذي عاش مرحلة ما بعد الحرب وظهور الديكتاتورية والقمع في العالم كله.
- جيل **x** (١٩٦٠-٧٩) هو جيل الرأسمالية.
- جيل **Millennials أو y أو جيل الألفية** مواليد (١٩٨٠-٩٤) هو جيل العولمة والاستقرار الاقتصادي وظهور الإنترنت.
- جيل Z مواليد (١٩٩٥-٢٠١٠) يُطلق عليهم عدة مسميات على سبيل المثال وليس الحصر، "جيل الفيسبوك"، "السكان الرقميون"، "الجيل دوت كوم"، "الجيل الثالث" و"الجيل الرقمي"، ويتميز هذا الجيل بأنه:

أ- **رقمى** يعد وحدات تكامل رقمي، لديهم تكنولوجيا متكاملة تتغلغل في جميع مجالات نمط حياتهم **وعلاقاتهم**، وإنهم يتواصدون في عالم بلا حدود عبر البلدان والثقافات المختلفة، لا يعرفون العالم بدون الإنترنت.

ب- **عـالمى** فالجيل Z هو الجيل الأول الذي يكون عالميًا حقًا، الموسيقى والأفلام والمشاهير هي أكثر عالمية بالنسبة لهم مما كانت عليه للأجيال السابقة، ومن خلال التكنولوجيا، والعولمة يتأثرون بنفس الأفلام، والموسيقى، والموضات، والطعام في هذا العالم اللاسلكي لا تعرف التكنولوجيا حدودها.

ج- **يعتمد على كل ما هو (مرئي)** كثيرون منهم يبحثون عن مشاهدة فيديو يوجز قضية، بدلًا من قراءة مقال، يناقشها، وأصبحت الرسائل مبنية على الصورة والفيديو، وتقوم العلامات والشعارات بدلًا من الكلمات والعبارات.

د- **الأكثر تنوعًا ثقافيًا في التاريخ والتسامح مع الثقافات المختلفة؛** لأنهم مرتبطون بأكبر شبكة رقمية تضم الجغرافيا والثقافة بلا حدود على مدار الساعة، وتساعد هذه التكنولوجيا على تيسير عالمها الثقافي والاجتماعي.

(Racolța - Paina & Irini, 2021:79)

يتميز جيل Z بأنهم أذكياء ويعتبر رأي الآخرين هو الأكثر أهمية وله تأثير كبير على سلوكياتهم وأفعالهم، وتؤثر نماذج المشاهير والنجوم تأثيرًا كبيرًا عليهم ويمثلون القدوة عندهم، والتفكير البصري من الصور والفيديو هو المهيمن على تشكل الخيال والإبداع لديهم، ويعاني كثير من ممثلي الجيل Z من الحرمان المزمن من النوم: لأنهم لا يرغبون في التغيب عن متابعة كل ما هو جديد ومثير ومختلف، ولا توجد لديهم علاقات قوية بالأسرة؛ لأن أغلب علاقاتهم تتشكل من خلال وسائل التواصل الاجتماعي من " فيس بوك – تويتر – تيك توك – انستجرام" وغيرهم.
(Csobanka,2016:69)

يعتبر جيل Z هو الجمهور المستهدف الذي يتم الاهتمام به من قبل منصة التيك توك؛ أولئك الذين ولدوا بين عامي ١٩٩٥ و ٢٠١٠، ويرى أصحاب منصة التيك توك أن هذا الجيل يتميز بعدد من الصفات فهو لديه دافع للمساهمة في العالم،

وهم متعلمون بشكل كبير، ولديهم تنوع ثقافي ووعى بهذا التنوع، فهذا الجيل أكثر استقلالية وروح ريادية وتواصلية وتنافسية حيث تقول مجلة فوربس إن فترة انتباههم تكون حوالي ٨ ثوانٍ، وبالتالي هم جيل يفضلون السرعة والبساطة في التفاعلات اليومية هو جيل لا يعرف العالم بدون إنترنت. (Vásquez, 2022:5)

التعريف الإجرائى لـ " جيل Z"

هي فئة من الجنسين من جيل Z يتراوح أعمارهم من ١٣ إلى ١٧عامًا، ويمتلكون صفحات على منصة تطبيق التيك توك.

٣- تحديات الموت

قبل عرض ما الذي يقصد بتحديات الموت؟ لا بد من الإشارة إلى تعريف ماذا يقصد بكلمة الموت من الناحية الطبية والاجتماعية والثقافية؟ ومدى ارتباط معناها بمصطلح " تحديات الموت" الذي تم إطلاقه على المستوى الشعبي والإعلامي.

يطلق على العلم الذي يدرس الموت " بعلم الموت Thanatology" وهي كلمة إغريقية تقسم إلى Thanatos وتعني آلهة الموت عند الإغريق وLogos تعني العلم، ويندرج تحت هذا العلم دراسة عملية الموت من بدايتها حتى تحليل الجثة من الناحية الطبية.

ويعتبر مفهوم الموت من المفاهيم المعقدة التي تتكون من أربعة مكونات رئيسية:

- الحتمية: تعني أن الموت لا مفر منه وأن الكائنات الحية يجب أن تموت في النهاية.
- الشمولية: تعني أن الموت يمتد إلى جميع الكائنات الحية، بما في ذلك النباتات والبشر والحيوانات الأخرى.

- السببية: وتشير إلى مجموعة من الأسباب التي تؤدي إلى الموت مثل: (المرض والشيخوخة).
- النهائية: تعني أن الكائنات الحية لا يمكنها العودة إلى الحياة بدنيًا بعد الموت، فالموت هو انقطاع البقاء على قيد الحياة.

الأنشطة اليومية ترتبط بالإنسان وبقائه، سواء بشكل مباشر أو غير مباشر، فالأكل والشرب والنوم والحب والاحتجاج والنضال – كلها من أجل البقاء على قيد الحياة. (Hossain, Mohammad & Gilbert, Peter. 2010:2)

تعريف الموت: هو قضية أخلاقية يترتب عليه التوقف عن بعض الأنشطة مثل الجهود الطبية لدعم الحياة والبدء في القيام بأنشطة أخرى مثل التبرع بالأعضاء، أوالدفن أو حرق الجثث، أو الحزن أو إعلان الحداد وتغيير الحالة الاجتماعية للمتوفي ونقل الملكية وتوزيع الميراث وغيرها من الأنشطة المصاحبة لموت الفرد، إن أفضل طريقة لتعريف الموت البشري هي فقدان الشخص القدرة على الوعي بشكل لا رجعة أو التوقف النهائي لوظائف الكائن الحي. (DeGrazia, David, 2021:11)

ويعتبر فقدان طفل أو أشخاص محبين واحدًا من أكثر التجارب المؤلمة بشدة التي يمكن أن يعانيها أي إنسان نظرًا لأن فقدان هذا الشخص يؤثر بشكل كبير على شعور باقى أفراد الأسرة بعدم الأمان، لذلك يعتبر الموت على المفقود صدمة تحتاج لمزيد من الوقت لكي يتخطاها الأفراد، فإن فقدان الأحباء ليس عاملاً واحدًا للاجهاد النفسي، بل عدة عوامل مؤثرة متزامنة، وتتغير حياة الأفراد بشكل كبير مع الاحتياج إلى طرق جديدة للمساعدة على التكيف مع الوضع الجديد بعد فقدان الأحباء. (Shear, M.K., 2008:2520) ولقد حذر الأطباء من "الحزن المعقد" هو متلازمة مزمنة ترتبط بالتفكير في الانتحار وعدم الرغبة في العمل أو الحياة وحدوث اضطراب في النوم والشهية، وشعور بالندم أو الذنب والاكتئاب الأمر الذي يؤدى في النهاية إلى ظهور مشكلات صحية طويلة الأمد أو الموت. (Shear, M.K., 2008:2524)

الموت هو ضغط نفسي يجب أن يواجهه الكائن البشري، سواء على المستوى الفردي أو الاجتماعي، ويجب على الكائن البشرى مواجهته من خلال ما أطلق عليه العلماء مصطلح "التكيف مع الموت" الذي يضم الجانبين النفسي والاجتماعي، فهناك ردود فعل غير متكيفة مثل: (الهروب أو الإنكار) لفكرة الموت، ومن الواضح أن إزالة ظاهرة الموت من الحياة الفردية والاجتماعية للإنسان أمر مستحيل؛ لتصحيح ردود الفعل غير المتكيفة لظاهرة الموت، نحتاج إلى إيجاد طريقة للتكيف، وإلا يجب علينا قبول أية نتيجة على المستويات الشخصية والاجتماعية إرادة البقاء للاستمرار في الوجود هي أكبر احتياج إنساني يجب التمسك به، ولذلك من الضروري أن يكافح الكائن البشري من أجل التكيف مع الموت. (Hossain, Mohammad & Gilbert, Peter. 2010:22)

درس علماء الاجتماع والأنثروبولوجيا الموت منذ فترة طويلة، وقاموا بتحليل المعتقدات المتعلقة بالموت لدى الأفراد مثل: (المواقف تجاه الإجهاض، والقتل الرحيم، والانتحار، وعقوبة الإعدام أو المعتقدات في الحياة الآخرة، والمخاوف من الموت، والوضع الاجتماعي، والمتوفى والناجين منهم)، وأوضحت الدراسات أن أفكار الناس ومخاوفهم من الموت ليست فطرية بل هي مكتسبة من بيئتهم الاجتماعية والثقافية . (Bryant, C. D., & Peck, D. L., 2009:8) فالموت عملية اجتماعية ونفسية بقدر ما هي عملية بيولوجية، ومن هذه الفكرة ظهر الارتباط بين تعريف مفهوم الموت و" تعريف مفهوم " تحديات الموت".

التعريف الإجرائى لـ " تحديات الموت "

المقصود به في هذه الدراسة "التحديات التي تتسم بالمخاطرة والعنف المنتشرة على تطبيق التيك توك والتي من شأنها قد تؤدي إلى إحداث إصابات خطيرة بالجسم والموت؛ ولذلك أصبحت تعرف إعلاميًا باسم "تحديات الموت".

خامسًا: الدراسات السابقة

تناولت الدراسات الأكاديمية والأدبيات العلمية مناقشة وتحليل موضوع وسائل التواصل الاجتماعي ومفهوم الإعلام الجديد والإعلام الرقمي، وحاولت هذه الدراسات عرض وتحليل ومناقشة بشكل كثيف كل ما له تأثير كبير على الإنسان والمجتمع، وهنا سوف يقتصر تركيزنا على الدراسات السابقة التي تناولت تطبيق التيك توك كإحدى وسائل التواصل الاجتماعي، والذي له أثر كبير على فئة عمرية تعتبر من أخطر المراحل العمرية التي يتشكل فيها هوية وقيم وثقافة وسلوكيات الإنسان، وبالتالي لها دور في تشكيل أدواره وعلاقات داخل المجتمع في المستقبل، ومن أبرز الدراسات السابقة ذات الصلة بموضوع البحث:

١- تهدف الدراسة **(Sharabati, Al-Haddad, Al-Khasawneh, Nababteh, Mohammad& Abu Ghoush 2022)** إلى رصد الاحتياجات الاجتماعية والشخصية التي يلبيها الإنترنت، وإنشاء نموذج للدوافع لاستخدام مواقع التواصل الاجتماعي ورصد العوامل التي تؤثر على رضا المستخدمين لتطبيق منصة التيك توك، وحاولت الدراسة الإجابة عن الأسئلة التالية:

- ما العوامل التي تؤثر على الاستمرار في استخدام تيك توك في الأردن؟
- إلى أي مدى تؤثر هذه العوامل، مثل الوقت الفراغ، والمحبة، والانتماء، والتفاعل الاجتماعى، والاتجاهات، والتعبير عن الذات، على الرضا باستخدام تيك توك؟ إلى أي مدى يؤثر الرضا باستخدام تيك توك على الاستمرار في استخدام تيك توك؟

وأظهرت نتائج الدراسة أن التعبير عن الذات والانتماء والاتجاهات الحديثة في تيك توك تؤثر بشكل كبير وإيجابي على رضا مستخدمي تيك توك، وأوضحت الدراسة

أيضًا أن الناس تميل إلى استخدام تيك توك كوسيلة للتعبير عن أفكارهم وعواطفهم وحتى مشكلاتهم؛ ولذا يجب على الشركات والمؤثرين فهم رغبات واحتياجات العملاء ونشر محتوى يثير هذا الجانب، وأوصت الدراسة بإجراء دراسات مستقبلية لتحليل السلوك على مر الزمن، وتطبيق نفس النموذج البحثي في دول أخرى، واختبار تأثير عوامل أخرى مثل تقديم الذات ومؤشرات الدافعية.

٢- تناولت دراسة (بكير،٢٠٢١) والتي جاءت بعنوان إدراك الشباب المصرى لتأثيرات الواقع الافتراضي "التيك توك" عدد نقاط منها: رصد وتفسير تأثر الشباب المصري بالواقع الافتراضي على ذاته وعلى علاقته بآخرين، واعتمدت هذه الدراسة على اختبار نظرية تأثير الشخص الثالث من خلال التركيز على الجانب الإدراكي والجانب السلوكي، وخرجت نتائج الدراسة بأن الشباب المصري يفضلون متابعة مقاطع المشاهير ويليها مقاطع الهويات والمواهب، وأن هناك علاقة بين كثافة المشاهدة ومستوى الإدراك وأن الشخص الثالث له تأثير كبير على الشباب المصرى، وبالتالي تحققت اختبار النظرية.

٣- هدفت دراسة (كتاكت،٢٠٢١) إلى توصيف حالة الشباب الجامعى واستخدام وسائل التواصل الاجتماعي أثناء جائحة كورونا ورصد أثر ذلك على القيم الاجتماعية والعلمية، وتمت الدراسة الميدانية على عينة من الشباب الجامعي باستخدام أسلوب العينة الثلجية، وتواصلت الدراسة إلى أن الدافع الأساسي لاستخدام وسائل التواصل الاجتماعي لدى الشباب الجامعي في هذه الفترة كان للمعرفة وزيادة الوعى بهذه الجائحة وكيفية الوقاية منها.

٤- تناولت دراسة (Dilon, 2020) استخدام الشباب للتطبيق وأيضًا تأثير التطبيق على حياة ما يسمى بالجيل Z الذي يتمتع بالمهارة في استخدام أدوات الهاتف المحمول مثل الهواتف المحمولة والأجهزة اللوحية للتعبير عن أنفسهم، كما تمكنت

هذه الدراسة من تحديد انتشار Tiktok على مدى السنوات الثلاث الماضية وكيف أصبح التيك توك مشاركًا مهمًا في حياة الناس وخصوصًا المراهقين والشباب، وخرجت نتائج الدراسة بأن المستخدمين المستهدفين لـ Tiktok سعداء بالتطبيق بالمقارنة مع التطبيقات الأخرى، ومقاطع فيديو TikTok تعتبر غير ضارة وممتعة وتساعد على الإبداع كما يؤكد مستخدمو التيك توك أن الدراسة خرجت بنتيجة مهمة، وهي أن تطبيق التيك توك لا يمثل مشكلة لمستخدميه ولكن يمثل مشكلة لأسر وأهالى المستخدمين وكذلك للمؤسسات والحكومات فقط.

٥- وضعت دراسة (Yu-Liang Feng, Chun-chin Chen, Shu-Ming Wu, 2019) ثلاثة أبعاد (العاطفة والتفاعل، وسهولة التشغيل، والاستخدام) أطلق عليها الهيكل الهرمي لتجربة مستخدم تيك توك من خلال الاعتماد على الأدبيات والمراجع العلمية السابقة، ومقابلات الخبراء ومناقشتهم في مجموعات مناقشة بؤرية تكونت من ثلاثة خبراء كبار في تصميم تطبيق تيك توك (ذوي خبرة أكثر من خمس سنوات في تصميم مقاطع الفيديو القصيرة)، وأربعة مدرسين في تصميم الفن والإعلام (ذوي خبرة أكثر من خمس سنوات في التدريس) بجانب تصميم استبيانات، تم التوصل إلى أن أثر تجربة مستخدمي تطبيق تيك توك يتضمن بشكل رئيسي ثلاث سمات تجربة:

- العاطفة عامل مهم في تحقيق "الاسترخاء العقلي".
- التفاعل يعتبر "أداء التقليد" وهو سمة جيل Z.
- سهولة الاستخدام عامل مهم جدًا لأنه يساعد على "سرعة التبديل بين مقاطع الفيديو".

وهذه العوامل لها أثر في "اكتساب المعرفة وتوسيع الرؤية" عند المستخدمين.

التعقيب العام على الدراسات السابقة

وبناءً على ما سبق، يتضح لنا أن هناك اهتمامًا واضحًا بين الباحثين والعلماء بدراسة القضايا وموضوعات وسائل التواصل الاجتماعي بشكل عام، ورصد التأثير سواء كان إيجابيًّا أو سلبيًّا على السلوك وقيم الشباب داخل المجتمع، إلا أن هناك تجاهلًا لدراسة تحديات الموت وأثرها السلبى على الشباب والأسرة والمجتمع وهناك تجاهل أيضًا لدراسة أهمية جيل Z وهي الفئة المستهدفة من قبل مصممي منصة التيك توك، وهذا ما حاولت الورقة البحثية دراسته والتركيز عليه.

سادسًا: التوجه النظرى للدراسة (التعلم الاجتماعى)

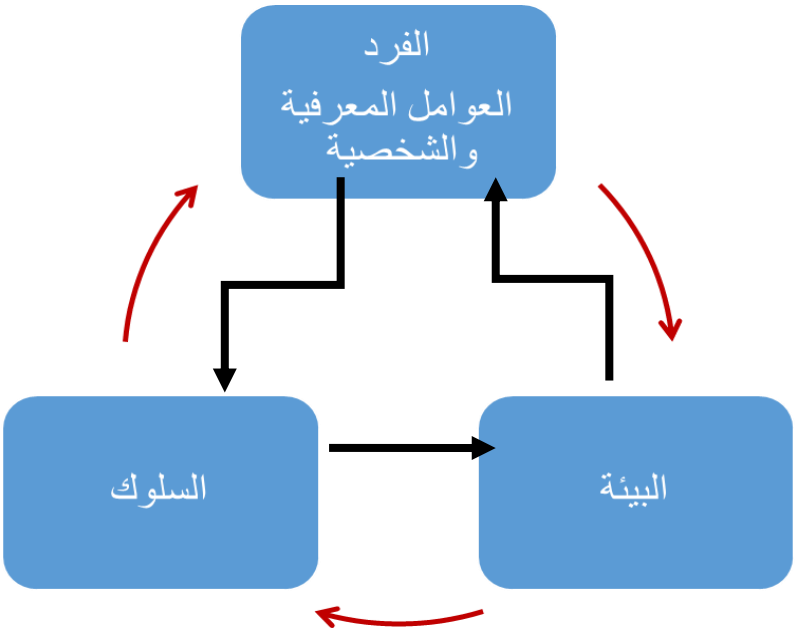
يمكن القول إن ألبرت باندورا هو أبرز العلماء التي أثرت نظريته المعرفية الاجتماعية على العديد من مجالات البحث: التعليم والعلوم الصحية، والسياسة الاجتماعية، والعلاج النفسي، وتستند هذه النظرية إلى **فرضية أو مسلمة مفادها:**

أننا نتعلم من تفاعلاتنا مع الآخرين في سياق اجتماعي، ومن خلال مراقبة سلوكيات الآخرين بشكل منفصل، يطور الناس سلوكيات مماثلة، بعد ملاحظة سلوك الآخرين، يستوعب الناس هذا السلوك ويقلدونه، خصوصًا إذا كانت تجاربهم الملاحظة إيجابية أو تتضمن مكافآت تتعلق بالسلوك المرصود، وفقًا لباندورا إن التقليد ينطوي على التكاثر الفعلي للأنشطة الحركية المرصودة، وأن السلوك البشري هو نتاج تفاعل ديناميكي ومتبادل بين ثلاثة عوامل (الشخصية والسلوك والبيئة). (بلحاج،٢٠٠١: ١١٩)

يؤكد باندورا على مبدأ الحتمية التبادلية بين (السلوك والمحددات الشخصية والبيئة) والسلوك وفقا لهذه المعادلة هو وظيفة ونتاج لشخصية الفرد وعوامل البيئة، وبذلك السلوك يكون عبارة عن متغيرات ذات طابع معرفي، بمعنى أخر الحتمية التبادلية هي عمليات التبادل بين الأحداث الداخلية (الفرد أو محددلت الشخصية) والأحداث الخارجية (البيئة) والسلوك الذي يترجم في شكل أفكار وصور ذهنية ويضم كل المتغيرات الفسيولوجية والوجدانية والمادية للفرد.

(Koutroubas & Galanakis, 2022:317)

ووفقًا ل باندورا مفهوم الحتمية التبادلية هو مفهوم يصف الطريقة التي تيفاعل بها السلوك والفرد والبيئة، فالبيئة تؤثر في سلوك الفرد، والفرد بما يملكه وبما لديه من عوامل معرفية وشخصية يؤثر في البيئة، وبالتالي فإن العوامل المعرفية للفرد تؤثر على السلوك ويتأثر بها، فالعلاقة بين المكونات الثلاثة هي علاقات (التأثير والتأثر) كما يوضح الشكل التالي:



الحتمية التبادلية وفقًا ل باندورا للتعلم الاجتماعي وتشكيل السلوك

ويرى باندورا أن عملية التعلم الاجتماعي تتكون من جزأين هما:

١- وجود قدوة وملاحظتها وتقليد سلوكها.

٢- النظام النفسي للفرد (مفهوم الفرد عن قدراته)

وهناك ثلاثة **مبادئ عامة تفترض** أن الناس تتعلم من بعضها البعض من خلالها، وهي:

أ. الملاحظة

يفترض منظور التعلم الاجتماعي بأن الناس يمكنهم التعلم من خلال الملاحظة وحدها، وبالتالي قد لا يظهر هذا التعليم في أدائهم ولا يؤدي إلى تغيير في السلوك.

ب. التقليد

وهي المرحلة التي يتعلم فيها الأفراد ويقلدون السلوكيات التي لاحظوها في أشخاص آخرين يلعب الإدراك والحالة العقلية للفرد هنا دورًا في التقليد، وبالتالي له تأثير على تغير السلوك.

ج. محاكاة نموذج والقدوة

وهي المرحلة التي يتعلم فيها الفرد من خلال محاكاة نموذج أو قدوة، وتعمل على تغير السلوك، ولقد حدد باندورا أربعة شروط ضرورية مطلوبة في اتباع النموذج أو القدوة وهي كالتالي:

١- الانتباه

يجب على الشخص أولاً الانتباه إلى النموذج، كلما كان الشيء أكثر لفتًا للنظر أو مختلفًا، زاد احتمال جذب انتباهنا، وبالمثل، إذا اعتبرنا شيئًا مرموقًا أو جذابًا فسنلاحظه أكثر. (على سبيل المثال المشاهير)

٢- تذكر السلوك

الفرد يجب أن يكون قادرًا على تذكر السلوك الذي تم ملاحظته بل يحاول المحافظة على تذكره بهذا السلوك من خلال استخدام تقنية التدريب أو التجربة.

٣- الاستنساخ أو التكرار

هو القدرة على تكرار السلوك الذي قام به النموذج أو القدوة ويصبح السلوك في نهاية المطاف منظمًا ذاتيًا ويمثل مشكلة إذا كان الفرد ليس مستعدًا لتكرار السلوك.

٤- الدافع

الدافع هو المكون الأخير الضروري لتتبع وتكرار سلوك النموذج أو القدوة، فالفرد يجب أن يرغب في إظهار ما تعلمه بغض النظر عن دور نوع التحفيز الذي سوف يحصل عليه الفرد سواء أكان عقابًا أو مكأفاة.

أما النظام النفسي للفرد وهو مفهوم الفرد عن قدرته على الإنجاز أوعدم الإنجاز. والمفهوم الإيجابي في نظر باندورا هو معرفة الفرد بأنه قادر على شيء معين وبالتالي يعمل هذا الشيء كمعزز ذاتي.

(Tadayon Nabavi & Bijandi, 2012: 10)

ويكون السلوك وفقًا لنظرية التعلم الاجتماعي موجهًا نحو هدف معين يعمل على تلبية وإشباع دوافع واحتياجات الفرد والتي ترتبط عادة بالبيئة والظروف التي تحيط به وبخبرات الفرد السابقة وخبرات الآخرين والتي لها دو كبير في تعزيز السلوك، وليس كل السلوكيات يتم تقليدها بل هناك خصائص معينة يجب توافرها في السلوك الذي يحتمل أن يتم تقليده أكثر من غيره:

١- السلوك الجديد.

٢- السلوك الذي يؤدي إلى الشعور بالرضى.

٣- السلوك الذي يتك تكراره من قبل نماذج مختلفة بغض النظر عن نتائج وعواقب هذا السلوك.

٤- السلوك الذي يعتبره المقلد نموذجاً جيدً للتقليد والمحاكأه بغض النظر عن ثقافة المجتمع.

٥- السلوك الذي يراه المقلد أنه حاز على تقدير وتشجيع ومكأفاة من الأخرين. (بلحاج،٢٠٠١: ١٢١).

سابعًا: الدراسة الراهنة في ضوء التوجه النظري

تعتمد الباحثة في تفسيرها لسلوكيات جيل Z وتطبيق تحديات الموت على نظرية باندور في التعليم الاجتماعي عبر التقليد ومحاكاة القدوة والنموذج؛ لأنهما يساعدان على تفسير لماذا لجأ جيل Z على تجربة هذه التحديات؟ وكما توضح لنا كيفية والطريقة التي اتبعها الأفراد في إجراء وتنفيذ هذه التجربة بغض النظر عن النتائج المتوقعة بعد إجراء هذه التحديات، وتتبنى الدراسة منظور التعلم الاجتماعي لتفسير السلوك حيث يساعد على فهم دوافع واحتياجات جيل Z لتجربة تحديات الموت، كما تساعد على فهم خصائص السلوك التي يتم تقليدها ومحاكاتها، أما مبدأ التعليم الاجتماعي عبر الملاحظة فلا يمكن الاعتماد عليه؛ لأنه وفقًا لهذه النظرية لا يؤدي إلى تغير في السلوك وهذا لا ينطبق على تحديات الموت وجيل Z الذي تأثر بهذه التحديات وتغيرت بعض من سلوكياته كما أثبتت الدراسة الميدانية.

ثامنًا: الإجراءات المنهجية للدراسة

١- نوع البحث

تنتمى الدراسة الراهنة إلى "**الدراسات الوصفية التحليلية** " التي تستهدف وصف لتطبيق منصة التيك توك وتحليل التحديات التي تظهر على هذه المنصة مع التركيز على تحديات التي أطُلق عليها "تحديات الموت" للوصول إلى محاولة فهم وتفسير أسباب ممارسة الأطفال والشباب المندرجين تحت فئة جيل Z لهذه التحديات على الرغم من معرفة عواقبها. ولم تقتصر الدراسة عند وصف التطبيق بل قامت بتحليل مضمون للفيدوهات للوصول إلى تحليل العلاقة بين تغير سلوكيات الأطفال والشباب من جيل Z بعد ممارستهم لهذه التحديات سوء كانت هذه التغيرات سلبية أو حتى إيجابية.

٢- أسلوب البحث

اعتمدت الدراسة على **الأسلوب الكيفي** وهو أحد الأساليب المتبعة في علم الأنثروبولوجيا.

٣- عينة الدراسة

تم الاعتماد على أسلوب "**عينة كرة الثلج Snow Ball Sample**"، حيث يقصد بها الكتلة الثلجية التي تتدحرج من أعلى الجبال فيتجمع حولها مزيد من الثلج ويزداد حجمها، ويقصد بها في البحث العلمي أن الباحث يعتمد على عدد قليل من المبحوثين الذين يقومون بمهمة تعرف الباحث على مبحوثين جدد، وبذلك تتكون عينة الدراسة، ولقد ساعد هذا الأسلوب الباحثة في إجراء مقابلات مع حالات قامت بتجربة بعض من تحديات الموت في منصة التيك توك، وذلك لصعوبة الوصول والتعرف على الأطفال والشباب الذين مارسوا هذه التحديات بعد حذف فيديوهاتهم من على منصة التيك توك.

٤- منهج الدراسة

اعتمدت الباحثة على **المنهجية الأنثروبولوجية** الأساسية وهي الدراسة الميدانية، والتي استغرقت سنة وأربعة أشهر قسمت على النحو التالي:

- الجزء النظري: تم تجميع الجزء النظري من الأدبيات والدراسات السابقة الخاصة بموضوع البحث في فترة استغرقت سبعة أشهر.
- الإعداد الميداني: استغرقت الباحثة شهرين لمتابعة التيك توك وتحليل مضمون الفيديوهات التي تم الاعتماد عليها في الدراسة.
- الميداني: أستغرقت الباحثة سبعة أشهر لإجراء الدراسة الميدانية وتفريغ المقابلات وتحليلها وكتابة البحث.

أما **منهج الوصف الأثنوجرافى** الذي يهدف إلى الوصول لفهم متعمق للطريقة التي يتبعها الأفراد المنتمون إلى الثقافات المختلفة والثقافات الفرعية في إدراك معنى واقع حياتهم التي يعيشونها، فالمعنى الحرفي لكلمة الأثنوجرافيا هو الكتابة عن الثقافة، والأثنوجرافيون يقدمون صورًا تفصيلية لما في ثقافة ما أو ثقافة فرعية ما، أو جماعة ما، من ممارسات وعادات الحياة اليومية، فلقد اعتمدت الباحثة عليه في وصف منصة التيك توك باعتبارها الواقع الافتراضي الذي لا يختلف عن الواقع الحقيقي من وجود علاقات وتفاعلات وأحداث وثقافات مختلفة يجب دراستها ورصدها.

٥- أدوات جمع المادة

لقد استعانت الباحثة **بأسلوب المقابلات البؤرية Focus group discussions** في مناقشة تحديات الموت وتأثيرها على سلوكيات جيل Z حيث ضمت هذه المقابلات على عينة عشوائية معتمدًا على "أسلوب كرة الثلج" تكونت من ٢٠ أفراد من جيل Z لم يقوموا بتطبيق تحديات الموت ولكن بعضهم يمتلك صفحة على التيك توك ومارس بعض منهم التحديات الأخرى مثل (الرقص – والغناء – والطهي)، وتم مناقشة موضوع الدراسة معتمد على دليل المقابلة الفردية التي تم تصميمة من قبل الباحثة، وتضمنت المقابلات أيضًا على أطباء نفسيين تم الاعتماد عليهم في تفسير وفهم سلوك جيل Z وخصوصًا سلوك الأفراد الذين يقومون بهذه التحديات.

واعتمدت الباحثة على **المقابلات الفردية** مع حالتين قاموا بتطبيق تحدى كتم الأنفاس والقطع الجرحي والذي يعرف في تطبيق التيك توك بـ" Cutting"، وتم التعرف عليهم من خلال إجراء المقابلات البؤرية **Focus group discussions**، وتم تصميم **دليل للمقابلة** وقسم إلى خمسة محاور ونقاط أساسية هي كالتالي:

أولًا: البيانات الأساسية.

ثانيًا: من وجهة نظرك ماهذا التحدى وما الهدف منه؟

ثالثًا: من وجهة نظرك ما الأسباب والعوامل التي دفعتهم للقيام بهذا التحدي؟

رابعًا: أوصف شعورك بعد إجراء هذه التحديات، هل تحققت رغبتك بعد تجربة هذا التحدى أم لا؟ ولماذا؟

خامسًا: من وجهة نظرك ما رأيك في تطبيق التيك توك بشكل عام، وتحديات التيك توك وخصوصًا تحديات الموت. (التقييم)

واستعانت الباحثة أيضًا **بتحليل المضمون** وهي أداة تساعد على وصف وتفسير الظواهر من حيث الشكل والمضمون، حيث تم الاعتماد عليها في تحليل فيديوهات تحدي **(كتم الأنفاس – وكسارة الجمجمة – وارمي صاحبك)** وهي تحديات أديت إلى حدوث وفيات وإصابات حدثت أثناء إجراء التجربة في بث مباشر داخل المدارس المصرية.

تاسعًا: " منصة التيك توك " (وصف إثنوجرافى)

تطبيق التيك توك TikTok من تطبيقات التواصل الاجتماعي التي تميزت بسهولة الاستخدام، ومن خلال تجربة الباحثة الذاتية في إنشاء صفحة على منصة التيك توك سوف نتعرف على طريقة الاستخدام وما يحتوي عليه.

لكى يقوم الفرد بإنشاء حساب على منصة التيك توك TikTok يجب عليه اتباع الخطوات التالية:

١- قم بتنزيل تطبيق TikTok على هاتفك المحمول من متجر التطبيقات.

٢- افتح التطبيق وانقر على زر "إنشاء حساب" للتسجيل.

٣- قم بملء المعلومات التي تطلب منه مثل اسم المستخدم وكلمة المرور.

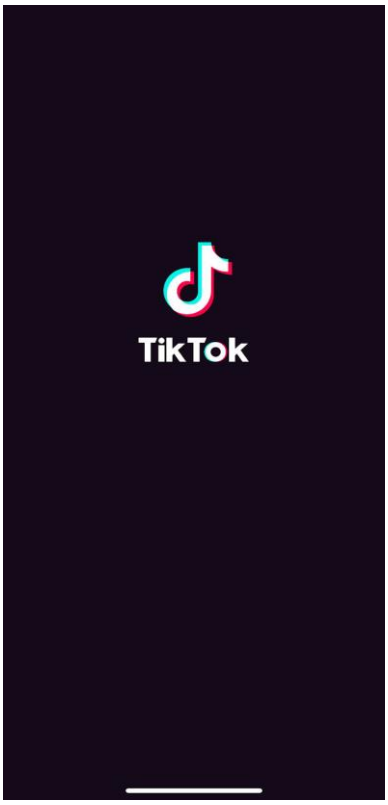
٤- انقر على زر "التالي" واستكمل عملية التسجيل بإضافة معلومات إضافية مثل البريد الإلكتروني ورقم الهاتف.

٥- بمجرد الانتهاء من التسجيل، يمكنك الآن البدء في إنشاء مقاطع الفيديو ومشاركتها مع الآخرين على منصة التيك توك TikTok.

https://thefix.media/app/uploads/2020/11/How-to-TikTok-Report.pdf

وبعد الانتهاء من التسجيل في تطبيق التيك توك باتباع الخطوات السابقة تظهر:

١- صفحة الشعار (اللوجو)



صورة رقم ١

شعار اليتك توك "TikTok"

تظهر هذا الصفحة حوالي ثواني معدودات لا تتعدي ٥ ثوانٍ، وتتميز ببساطة التصميم فهي عبارة عن خلفية سوداء في المنتصف تم وضع شعار " لوجو" التيك توك بلون أبيض وتحته تم كتابة اسم "TikTok" واللوجو المستخدم عبارة عن رمز من رموز الموسيقى تعبيرًا عن الهدف الأساسي للتيك توك وهو ممارسة الموسيقى والرقص والغناء.

٢- الصفحة الرئيسية

صورة رقم ٢

الصفحة الرئيسية للمستخدم

على التيك توك

تظهر في الصفحة الرئيسية للمستخدم صفحة مشاهدة الفيديو، وتحتوي هذه الصفحة على عرض لمقاطع الفيديو التي تكون معروضة في توقيت استخدام الفرد للتيك توك، وبجانب مقاطع الفيديو هناك الاختيارات الأخرى التي تساعد الفرد على إجراء مزيد من التجربة للحصول على المتعة المرجوة من استخدام التيك توك، وقامت الباحثة بترقيم هذه الاختيارات (انظر الصورة رقم ٢) لعرض وتفسير وظيفة كل اختيار كالتالي:

اختيار رقم (١) Following For You (أتابعه لك)

يوجد في الجزء العلوي من الصفحة الرئيسية للمستخدم اختياران:

- أتابعك Following هي الصفحة التي تعرض محتويات الصفحات التي يتابعهم المستخدم.
- لك For You هي الصفحة التي تقدم المحتويات التي تتوافق مع ذوق المستخدم واهتماماته وتفضيلاته التي تنبأت بها خوارزمية TikTok السرية، وهو أيضًا المكان الذي يقضي فيه مستخدمو TikTok معظم وقتهم على التطبيق.

اختيار رقم (٢) الملف الشخصى للمستخدمين الذي يتم عرض فيديوهاتهم

يحتوي الملف الشخصي على بيانات ومقاطع الفيديو للمستخدمين الذين يتم عرض محتويات صفحتهم، أما زر علامة الجمع الأحمر الصغير (+) الموجود أسفل الملف الشخصيّ فهي اختصار لزر «المتابعة» لسهول متابعة هذا المستخدم دون الدخول إلى صفحته الشخصية.

اختيار رقم (٣) الإعجابات

على غرار تلك الموجودة في منصات التواصل الاجتماعي الأخرى، تم تصميم

زر "**الإعجابات**" للمشاهدين للتعبير عن رضاهم عن المحتويات؛ لتنفيذ إجراء "الإعجاب" على تيك توك، يمكن للمستخدمين ببساطة النقر المزدوج في أي مكان على الشاشة، سيظهر قلب متحرك أحمر كبير على الشاشة ليرمز إلى مشاعر المستخدم الإيجابية تجاه المحتويات.

اختيار رقم (٤) التعليق

على غرار تلك الموجودة في منصات التواصل الاجتماعي الأخرى أيضًا، تم تصميم زر" **التعليقات** " للتعبير عن آراء المستخدمين في المحتوى المعروض والرد على تعليقات الآخرين مع إمكانية استخدام الرموز التعبيرية التي يوفرها تطبيق التيك توك، ويعتمد ترتيب التعليقات من أعلى إلى أسفل على عدد «الإعجابات» التي تلقاها المستخدمون.

اختيار رقم (٥) إضافة إلى المفضل

بمجرد النقر على هذا الاختيار يتم حفظ المحتوى المعروض في ملف المفضل عند المستخدم، حتى يتسنى له مشاهدته في أي وقت والاحتفاظ به.

اختيار رقم (٦) شارك

عند النقر على اختيار المشاركة تظهر شاشة في أسفل الصفحة مقسمة إلى ثلاثة أقسام:

القسم الأول: يحتوى على اختيارات لنشر المحتوى كقصة أو مشاركته في صفحتك الرئيسية، **أما القسم الثانى:** فهو يحتوي على اختيارات نشر المحتوى في منصات التواصل الاجتماعي الأخرى، **والقسم الثالث:** يحتوي على اختيارات لوظائف أخرى بخلاف المشاركة على سبيل المثال وليس الحصر" الإبلاغ عن الفيديو "غير مهتم" حفظ الفديو"لماذا هذا الفيديو" إلخ.

اختيار رقم (٧) الموسيقى الأصلية أو قرص الموسيقى

عند النقر على هذا الاختيار تظهر صفحة أخرى حيث يمكن تشغيل الأغنية الأصلية بأكملها، ورافع هذه الأغنية، ومعرفة عدد مرات استخدام الأغنية في مقاطع فيديو TikTok، ويتم عرض جميع أنواع مقاطع الفيديو التي استخدمت هذه الأغنية، وفي أسفل هذه الصفحة، يوجد رمز يشبه الكاميرا مع نص "استخدم هذه الأغنية"، هذا هو الرمز الذي يحفز المستخدمين على تسجيل مقاطع فيديو TikTok الخاصة بهم مع الأغنية التي يحبونها.

اختيار رقم (٨) الملف الشخصى Profile

هي الصفحة الشخصية ومن خلالها تستطيع التحكم في إضافة بياناتك وصورك ومقاطع الفيديو الخاصة بك وعدد الإعجابات التي قمت بها وضبط حسابك على تطبيق التيك توك.

اختيار رقم (٩) صندوق الرسائل الواردة Inbox

على غرار تلك الموجودة في الإيميل، تم تصميم زر "Inbox" لكي يتسنى للمستخدم إجراء محادثات مع المستخدمين الآخرين، كما أن هذا الاختيار يقدم اقتراحات لصفحات مستخدمين آخرين تتوافق مع ذوق المستخدم التي تنبأت بها خوارزمية TikTok السرية.

اختيار رقم (١٠)

هي الصفحة التي من خلالها يستطيع المستخدم إنشاء الفيديوهات الخاصة به مع وجود اختيارات أخرى تعمل على تسهيل إنشاء الفيديو من وجود " تأثيرات مختلفة – تنوع في الموسيقى – اختيارات متعددة لمدة الفيديو وغيرها من الاختيارات التي أسهمت بشكل كبير في انتشار تطبيق التيك توك بين جيل Z الذي يفضل الاختيارات السهلة والمتوفرة بعيد عن الإجراءات والاختيارات التي يتم تصنيفها على أنها معقدة.

اختيار رقم (١١) الأصدقاء Friends

هذا الاختيار يحتوي على أصدقاء المستخدم مع تقديم اقتراحات لأصدقاء آخرين بناء على ما تنبأت به خوارزمية التيك توك السرية.

وعلى الرغم من عدم وجود بيانات رسمية حول كيفية عمل خوارزميات تيك توك، إلا أن هناك بعضًا من المحاولات لتفسير ذلك منها على سبيل المثال وليس الحصر أن التيك توك يعتمد على تطبيق ذكاء اصطناعي يحدد محتويات الفيديو الذي قمت بتحميله (على سبيل المثال، فتاة تلعب كرة القدم وتغني، أو سياسي يلقي خطابًا) ثم يحاول التنبؤ بعينة أولية من الجمهور الذي سيستمتع بهذا الفيديو؛ لأن الهدف الرئيسي في هذه المرحلة هو تحديد ما إذا كان الفيديو مشوقًا ويتحدد ذلك من خلال بعض المؤشرات مثل (معدل إعادة المشاهدة، ومعدل الانتهاء، وعدد المشاركات، والإعجابات، والتعليقات) وإذا كانت عينة الجمهور تتفاعل بشكل إيجابي مع الفيديو، فسيتم عرضه على جمهور أوسع وهكذا، وتطلق على هذه الطريقة " الكرة الثلجية" التي تساعد على نشر الفيدوهات على جمهور عريض على الرغم من عدم وجود جمهور سابق للمستخدم.

https://thefix.media/app/uploads/2020/11/How-to-TikTok-Report. pdf

عاشرًا: تحديات تيك توك TikTok Challenges (تحليل المضمون)

تعد تحديات التيك توك واحدة من أكبر الاتجاهات على المنصة، وهي محور وهدف الورقة البحثية وخصوصًا التحديات التي تميزت بالمخاطرة الشديدة وأدت إلى الموت أو الإصابة، مع الأخذ في الاعتبار أنه ليس كل تحديات التيك توك تتميز بالمخاطرة، بل هناك تحديات تقيس مهارات الرقص والغناء والطهي وممارسة الأنشطة الرياضية والتحديات التسويقية والتي تساعد على نشر السلعة والترويج لها وغيرها من التحديات الأخرى، فتحديات التيك توك جعلت العديد من مستخدمي تيك توك يصبحون مشهورين في وقت قصير جدًا.

وتقوم فكرة تحدي TikTok على فكرة بسيطة ومثيرة للاهتمام في نفس الوقت لجذب انتباه الناس وكما يفضل أن تكون سهل القيام بها حتى يستطيع الجميع المشاركة، وهناك تقريبًا كل يوم تحدٍ جديدٍ فبعض التحديات تظهر وتختفي بسرعة، ولكن بعضها يستمر لفترة أطول ويتم تحديثه باستمرار من قبل مبتكرين جدد يضيفون لمستهم الخاصة عليه.

إن تحديات التيك توك التي تميزت بالمخاطر أو كما أطلق عليها إعلاميًا في الفترة الأخيرة " **تحديات الموت**" كانت سببًا في إصابة بعض الأطفال بإعاقات دائمة وإصابات جسدية خطيرة بل وصلت خطورة الموضوع أن هذه التحديات سببت الوفاة، ومن أشهر تحديات الموت التي انتشرت في الفترة الأخيرة في المجتمع المصري التالي:

١- تحدى كتم الأنفاس – تحدي التعتيم – تحدى لعبة الوشاح.

ظهر تحدى "كتم الأنفاس أوتحدي التعتيم أو تحدي لعبة الوشاح "فى العالم كله وليس في مصر فقط وتسببت بوفاة وإصابات مختلفة لكثير من المراهقين، وتقوم فكرة هذه التحديات باختلاف مسمياتها على فكرة واحدة وهي قدرة الأشخاص على كتم الأنفاس أطول فترة ممكنة باستخدام أية وسيلة من حبل أو وشاح أو استخدام اليد في الخنق.

وتستخدم منصة التيك توك في نشر وترويج لهذه التحديات فرضية مفادها أن هذه التحديات (كتم الأنفاس أو تحدي التعتيم أو تحدي لعبة الوشاح) لا تسبب أى مخاطر صحية، إلا أن طريقة التنفيذ بين المراهقين من الضغط بقوة كبيرة على صدر وقلب الشخص الذي كتم أنفاسه حتى فقد الوعي أو عند استخدام الحبل أو الوشاح حيث يقوم الفرد بإحكامه على عنقه ولم يستطع إرخاء الحبل أو الوشاح مرة أخرى، بجانب عدم وعيهم بالإجراءات والإسعافات الأولية التي يجب اتخاذها هو الأمر الذي أدى إلى أن بعض الحالات وصلت إلى الوفاة.

وتركز الباحثة هنا على تحليل مضمون لمحتوى فيديو كتم الأنفاس تسبب في حالة إغماء لفتاة داخل إحدى المدارس المصرية، أما الفيديو الآخر لتحدي التعتيم باستخدام حبل، والذي تسبب في وفاة صاحب التجربة أثناء إجراء التحدي بث مباشر، ولم يستطع الأهالي إنقاذه، فلقد قامت منصة التيك توك بحذف الفيديو ولم يعد له وجود على الإنترنت بعد حدوث ذعر عالمي ومطالبات من الحكومة بحظر منصة التيك توك بشكل نهائي.

صورة رقم ١
تحدى كتم الأنفاس لطالبة أصيبت بحالة إغماء

أ. فئات الشكل

البيانات الأساسية للفيديو	
اسم شبكة التواصل	منصة التيك توك tiktok
اسم الفيديو على المنصة	#blackchalleng#tiktok
أداة تصوير الفيديو	الموبايل.
المدة الزمنية للفيديو	٢٢ ثانية.
مكان تصوير الفيديو	إحدى المدارس المصرية.
وقت تصوير الفيديو	فى فترة الظهيرة وقت الاستراحة في المدرسة.
عدد الأشخاص في الفيديو	خمسة أشخاص.

ب. فئات المضمون

مضمون الفيديو	
عرض ملخص محتوى الفيديو	يبدأ الفيديو بوجود فتاة تجلس مع ثنى ركبتيها على الأرض (وضع القرفصاء) وتسند ظهرها على الحائط وتقوم بالتنفس بشكل سريع مع العد عشر مرات على الأيدى ثم قامت بكتم أنفاسها، وقامت بسرعة مع سند ظهرها على الحائط لتقوم الفتاة الأخرى التي تقف أمامها بوضع يدها بقوة على صدرها وقلبها لعدة ثوانٍ حتى تغيرت عيون الفتاة قامت بسحب يدها وهنا وقعت الفتاة التي كتمت أنفاسها على الأرض، وحاول الأشخاص الذين ظهروا في الفيديو بإفاقتها.

مضمون الفيديو	
الملابس المستخدمة في الفيديو	يلبسون ملابس المدارس (عبارة عن تيشرت أحمر اللون وبنطلون رمادي اللون واثنان منهم يرتديان حجابًا رمادى اللون وجميعهم يلبسون كوتشى رياضي).
أدوار الأشخاص داخل الفيديو	يضم الفيديو خمسة أشخاص كل واحد من الخمسة له دور في الفيديو. – الفتاة الأولى: (صاحبة التحدي) هي الفتاة التي قامت بتجربة التحدي. – الفتاة الثانية: (المساعدة رقم واحد) وهي من قامت بالضغط على القلب والصدر لتنفيذ باقى التحدي. – الفتاة الثالثة: (المساعدة رقم اثنين) هي من قامت بتصوير الفيديو. – أما الرابعة والخامسة: فكانوا (المشاهدين).
المرحلة العمرية للأشخاص في الفيديو	تتراوح ما بين ١١ إلى ١٣ سنة وهم في المرحلة الإعدادية.
تفاعل الأشخاص داخل الفيديو	فى بداية الفيديو كان التفاعل مقتصرًا على المشاهدة فقط، وعندما وقعت الفتاة صاحبة التحدي تحول التفاعل إلى محاولة عدم وقوعها وإفاقتها.

مضمون الفيديو	
المشاعر في الفيديو	غلبت مشاعر الفرح والسرور والضحك على كل المشاركين في الفيديو وحتى عندما وقعت صاحبة التحدي مغشيًا عليها استمرت مشاعر الضحك واستمرت الفتاة التي تقوم بالتصوير في التصوير بدون اهتزاز للكاميرا، وظهر أيضًا عدم تصديق الفتاة صاحبة التحدى في أول الأمر وحتى مع تغير العيون، وبعدما وقعت حاولوا إفاقتها، ولم تظهر مشاعر الخوف أو القلق على الإطلاق.
الهدف من الفيديو	والهدف من ذلك هو قياس مدى قوة وقدرة الشخص على كتم النفس أطول وقت ممكن، على أن يفوز بالتحدى من كان صاحب الدقائق الأطول في كتم النفس، كما يعتقد في أنها تساعد على تقوية الرئة وتعتبر تمارين رياضية تستطيع الاستفادة منها في السباحة وكتم النفس تحت الماء.

تحدى " ارمى صاحبك "

تقوم فكرة هذا التحدي على قيام مجموعة من الأصدقاء بالوقوف أمام بعضهم في صفين متوازنين وممسكين يد بعضهم البعض، ثم يقوم صاحب التجربة بالقفز على الأيدى الممسوكة بعضها ويقوم الأصدقاء بإلقائه في الهواء وسحب أيديهم بسرعة لينزل صاحب التجربة ويصطدم بالأرض مع عدم محاولة الإمساك به أثناء السقوط، والهدف من هذا التحدي كما أعلنت عنه منصة التيك توك هو قياس مدى قوة تحمله ومعرفة ما يستطيع القيام به واكتشاف مهاراته، وتؤكد المنصة على أن الفرد صاحب التجربة يجب

أن يكون على معرفة كاملة بكيفية السقوط بطريقة صحيحة لتجنب الإصابات، ولكن ما حدث هو العكس تمام فلا أحد منهم كان يعرف كيفية السقوط بطريقة صحيحة، ولم يستخدم أحد أية مساندة أو أشياء عازلة تحميه من الاصطدام بالأرض.

قام عدد من جيل Z في مصر بهذا التحدي وتسبب في حدوث إصابات وإعاقات دائمًا وفى بعض الدول الأوروبية والأمريكية تسبب في حدوث وفاة، وسوف تركز الباحثة على تحليل مضمون فيديو لطلاب مصريين، تمثل الفيديو الأول حدوث إصابات ما بين متوسطة وكبيرة لصاحب التجربة أما الفيديو الثاني فلقد تسببت التجربة في حدوث إعاقة دائمة له.

صورة رقم ٢ تحدي ارمي صاحبك (الفيديو الأول)

الفيديو الأول حدوث الإصابات

أ. فئات الشكل

البيانات الأساسية للفيديو	
اسم شبكة التواصل	منصة التيك توك tiktok
اسم الفيديو على المنصة	ارمى صاحبك.
أداة تصوير الفيديو	الموبايل.
المدة الزمنية للفيديو	١٠ ثوانٍ
مكان تصوير الفيديو	أحد شوارع مدينة الإسكندرية.
وقت تصوير الفيديو	ليلًا.
عدد الأشخاص في الفيديو	تسعة أشخاص.

ب. فئات المضمون

مضمون الفيديو	
عرض ملخص محتوى الفيديو	يبدأ الفيديو بقيام مجموعة من الأصدقاء بالوقوف أمام بعضهم ممسكين يد بعضهم بإحكام، ثم يقوم صاحب التجربة بالقفز على أيديهم وبعد ذلك قاموا بمحاولة رفعه وإلقائه في الهواء مع سحب الأيادى بسرعة ليسقط ويصطدم بالأرض.
الملابس المستخدمة في الفيديو	ملابس ثقيلة لكى تحميهم من البرد.

مضمون الفيديو	
أدوار الأشخاص داخل الفيديو	يضم الفيديو تسعة أشخاص كل واحد منهم له دور في الفيديو: - الشخص الأول: (صاحب التجربة) وهو من قام بتنفيذ التحدى. - أما باقى الأشخاص الثمانية: فهم كانوا مساعدين له في إتمام التجربة حيث هم من قفز عليهم وقاموا بإلقائه في الهواء بعد ذلك.
المرحلة العمرية للأشخاص في الفيديو	المرحلة الجامعية حيث تتراوح أعمارهم ١٧ سنة.
تفاعل الأشخاص داخل الفيديو	هناك تفاعل بين التسعة أشخاص الذين ظهروا في الفيديو حيث شاركوا كلهم في إتمام التجربة.
المشاعر في الفيديو	غلبت مشاعر الفرح والسرور والضحك على كل المشاركين في الفيديو وحتى عندما وقع صاحب التحدي ولم يتحرك فترة من الوقت على الأرض.
الهدف من الفيديو	والهدف من ذلك هو قياس مدى قوة وقدرة الشخص على التحمل ولتجربة مشاعر وأحاسيس جديدة أثناء إلقائه في الهواء.

صورة رقم ٣ تحدي ارمي صاحبك الفيديو الثاني

الفيديو الثانى حدوث إعاقة دائمة

أ. فئات الشكل

البيانات الأساسية للفيديو	
اسم شبكة التواصل	منصة التيك توك Tiktok
اسم الفيديو على المنصة	ارمي صاحبك.
أداة تصوير الفيديو	الموبايل.
المدة الزمنية للفيديو	١٥ ثانية.
مكان تصوير الفيديو	فى الشارع بمنطقة العبور – القاهرة.
وقت تصوير الفيديو	وقت الخروج من المدرسة.
عدد الأشخاص في الفيديو	تسعة أشخاص.

ب. فئات المضمون

مضمون الفيديو	
عرض ملخص محتوى الفيديو	يبدأ الفيديو بقيام مجموعة من الأصدقاء بالوقوف أمام بعضهم ممسكين يد بعضهم بإحكام ثم يقوم صاحب التجربة بالقفز على أيديهم وبعد ذلك قاموا بمحاولة رفعه وإلقائه في الهواء مع سحب الأيادي بسرعة ليسقط ويصطدم بالأرض.
الملابس المستخدمة في الفيديو	ملابس المدرسة عبارة عن تيشرت برتقالي اللون وبنطلون أسمر اللون واثنان منهم يلبسان جاكت جلد أسود اللون وأربعة منهم يلبسون جاكت صوف أسمر اللون وجميعهم يلبسون كوتشى رياضى.
أدوار الأشخاص داخل الفيديو	يضم الفيديو تسعة أشخاص كل واحد منهم له دور في الفيديو: - الشخص الأول: (صاحب التجربة) وهو من قام بتنفيذ التحدى. - أما باقى الأشخاص الثمانية فهم كانوا مساعدين له في إتمام التجربة حيث هم من قاموا بإلقائه في الهواء ثم قفز عليهم بعد ذلك.
المرحلة العمرية للأشخاص في الفيديو	المرحلة الإعدادية حيث تتراوح أعمارهم بين ١٣ إلى ١٤ سنة.
تفاعل الأشخاص داخل الفيديو	هناك تفاعل بين التسعة أشخاص الذين ظهروا في الفيديو حيث شاركوا. كلهم في إتمام التجربة.

مضمون الفيديو	
المشاعر في الفيديو	غلبت مشاعر الفرح والسرور والضحك على كل المشاركين في الفيديو وحتى عندما وقع صاحب التحدي ولم يتحرك فترة من الوقت على الأرض.
الهدف من الفيديو	والهدف من ذلك هو قياس مدى قوة وقدرة الشخص على التحمل ولتجربة مشاعر وأحاسيس جديدة أثناء إلقائه في الهواء.

الاختلاف بين فيديوهات "ارمي صاحبك" هي المرحلة العمرية لصاحب التجربة، فالفيديو الأول كان في السنة الأولى بالجامعة ويبلغ حوالى ١٧ سنة، وبالتالي يملك إدراكًا ووعيًا لما يقوم به من سلوكيات وتصرفات، أما صاحب التجربة في الفيديو الثانى فهو في المرحلة الإعدادية ويبلغ من العمر حوالى ١٣ سنة، وعلى الرغم من اختلاف المراحل العمرية إلا أنهم يندرجون تحت جيل Z.

ولا يقتصر الأمر على التحديات السابق ذكرها فقط، بل هناك تحديات أخرى تسببت في الموت وإحداث إصابات بالغة تصل إلى الإعاقة الدائمة مثل: "**تحدى كسارة الجمجمة**" وتقوم فكرته على الاتفاق بين الأصدقاء بخداع صديق لهم عن طريق إيهامه بأنهم سوف يصورون فيديو لهم وهم يقفزون في الهواء عدة مرات، وعند القيام بهذه التجربة يقومون بعرقلته لكي يسقط على الأرض، ويختلف هذا التحدي عن تحدي "ارمي صاحبك" في أن الشخص الذي سوف يتم عمل التجربة فيه لا يعرف بأمر هذا التحدى، وبالتالي يسقط بدون أي تحذير سابق أو حتى بدون تعلم السقوط بطريقة تحافظ على حياته مما يؤدي إلى إحداث إصابات خطيرة وموت.

أما تحدي **الأكل الحار" الأندومى الصينى"** فلقد كان السبب في وفاة بعض الأشخاص في مصر، فهذا التحدي يقوم على فكرة قدرة الأشخاص على تناول الطعام الحار جدًا وبكثرة ويتم قياس قدرته على تحمل كمية الطعام الحار الذي يتناوله وكلما زادت الكمية واستطاع التحمل فاز في هذا التحدي.

تعرضت منصة التيك توك إلى انتقادات كبيرة جدًا بعد حدوث الوفيات في بث مباشر لكثير من الأشخاص حول العالم بسبب تجربة هذه التحديات الخطيرة، بل وصل الأمر إلى المطالبة بحظر هذا التطبيق في بعض الدول، ولذا قام مؤسسو منصة التيك توك بوضع بعض السياسات الوقائية للحفاظ على بقاء التطبيق واستمراره وخصوصًا أنه يعتبر من التطبيقات الأكثر تنزيلًا بين الشباب والأطفال، ومن هذه **السياسات التي قامت بها منصة التيك توك لمنع انتشار هذا النوع من التحدى التالي:**

١- قامت منصة التيك توك بحذف كل فيدوهات التحديات الخطيرة التي تسببت في الموت وإحداث الإصابات بالغة الخطورة.

٢- تم اتخاذ قرار بمتابعة الفيدوهات بشكل دوري وعلى مدار الساعة لإزالة أى تحديات جديدة تتسم بالخطورة.

٣- حرصت على وضع دليل يعرف باسم "مركز السلامة" به إرشادات السلامة التي يجب اتباعها على منصة التيك توك.

الحادى عشر: مناقشة نتائج الدراسة

تمت مناقشة نتائج الدراسة في ضوء المحاور التالية:

المحور الأول: أهداف وتساؤلات الدراسة

اهتمت الدراسة بالإجابة على تساؤل حول طبيعة تطبيق التيك توك، ومن خلال الدراسة الميدانية ومن خلال الأدبيات خرجت الدراسة بنتائج عن هذا التساؤل وهي كالتالي:

١- يتميز التيك توك بسهولة الاستخدام فلا يتطلب من الأشخاص عند التسجيل بيانات أو معلومات كثيرة أو معقدة.

٢- لا يحتاج تطبيق التيك توك وقت طويل للتسجيل عليه أو تنزيله على الموبايل.

٣- يهتم تطبيق التيك توك بجمهور معين وهو جيل Z وبالتالي ركز التيك توك على اهتمامات واحتياجات هذا الجيل فقط.

٤- يعمل التيك توك بنظام متابعة اهتمام الجمهور بما يشاهده، وبالتالي يتعرف على اهتماماته ورغباته فيقوم بتقديم كل الفيدوهات التي تلبى رغباته مع إضافة فيديوهات أخرى يعتقد في أنها سوف تلبي رغباته، وبالتالي لا يحتاج مستخدمو التيك توك البحث عن ما يلبي رغباته.

٥- تقدم منصة التيك توك كل يوم تحديات جديدة ومتنوعة من مختلف ثقافات العالم، وبالتالي تشبع فضول المستخدم وتضمن بذلك استمرار استخدام هذا التطبيق.

٦- تقدم منصة التيك توك كل ما هو جديد وكل ما يحدث في العالم في فيديو قصير، وهذا ما يتناسب مع جيل Z.

٧- تسمح منصة التيك توك بمشاركة المستخدمين في صنع المحتوى، بل تقدم لهم المكافآت المادية والمعنوية التي تعتبر حافزًا كبيرًا لهم في الاستمرار وصناعة محتويات جديدة.

٨- تحافظ منصة التيك توك على مصداقيتها وحيادها مما جعلها المنصة الأساسية التي تم الاعتماد عليها من قبل مستخدمي وسائل التواصل الاجتماعي للحصول على المعلومات والبيانات الصحيحة.

٩- تحافظ منصة التيك توك على فكرة التنوع الثقافي وقبول الآخرين والبعد عن أى مظاهر للعنصرية وهذا يتوافق مع سمات جيل Z والذي نشأ في فترة العولمة.

١٠- تعمل منصة التيك توك على مراجعة وتقييم ذاتي كل ستة أشهر يتميز بالمصداقية والموضوعية لتلافي الأخطار ومحاولة تجنبها في المستقبل، وتقديم الجديد والحديث للحفاظ على استمرارية التطبيق.

جميع العوامل والسباب السابق ذكرها، أدت إلى أن منصة التيك توك أصبحت المنصة الشعبية والأساسية لشباب والأطفال ومنفذهم للخروج من ضغوط الحياة اليومية، لأنها تسمح لهم بالتعبير بكامل الحرية عن ما يشعرون به، وهذا ما أدى إلى أن بعض المستخدمين عبروا عن مشاعرهم التي كانت عبارة عن أذى النفس أو التفكير في الانتحار في بث مباشر الأمر الذي أدي إلى تدخل سريع من منصة التيك توك لمنع هذا السلوك والتصرف.

أما التساؤل الثاني عن الأسباب وعوامل انتشار تحديات الموت على تطبيق التيك توك؟ فأكدت الدراسة الميدانية على التالي:

١- تقوم فكرة التحديات في الأساس على تشجيع واكتشاف المواهب وإتاحة الفرصة للمستخدمين على تجربة كل ما هو جديد والتعرف على قدرات الفرد، وما يستطيع أن يقوم به بالفعل دون قيود أو شرط، ولذا يلجأ إليها الأطفال والشباب لرغبتهم في إثبات النفس واحتياجهم في التعرف على مهاراتهم وقدرتهم ومدى تحملهم.

٢- تقوم فكرة التحديات على إتاحة الفرصة للأفراد ومتابعي وجمهور التطبيق على المشاركة وصنع التحديات الخاصة بهم ونشرها على صفحاتهم الخاصة، وبالتالي ليس كل التحديات على منصة التيك توك مصممة من قبل مسئولي المنصة، بل هناك الكثير من التحديات التي ظهرت مؤخرًا على التيك توك تكون من تصميم أفراد وجمهور ومتابعي التطبيق وخصوصًا التحديات الخطيرة والتي أطلق عليها تحديات الموت.

٣- نجاح بعض الأفراد مما قاموا بتنفيذ تجربة تحديات الموت، واستمرارهم في تنفيذ تحديات أخطر، وحصولهم على الدعم المادي والمعنوي أدى إلى تشجيع وتحفيز باقى المستخدمين في محاولة تنفيذ هذه التحديات والاشتراك في التنافس للحصول على العائد المادي والمعنوي.

٤- غياب دور الأسرة في مراقبة ومتابعة سلوكيات الأطفال والشباب، وعدم وجود تواصل ولغة حوار بين الأبناء والوالدين أدى إلى لجوء الأبناء لمنصات التواصل الاجتماعي لسد هذه الفجوة.

وبالنسبة للتساؤل الثالث والرابع والخاص بجيل Z ولماذا يلجأ إلى مثل هذا التحديات، فلقد أكدت الدراسة الميدانية وعينة الدراسة على التالي:

١- الفئة المستهدفة لتطبيق التيك توك هي جيل Z، وبالتالي تم الاهتمام بدراسة سلوكيات وطبيعة هذا الجيل، وبناء عليه تم تصميم التطبيق، وتم وضع الأهداف لتحقيق تطلعات واحتياجات ورغبات هذا الجيل.

٢- يتميز هذا الجيل بأنه جيل الإنترنت ولا يعرف شيئًا بدونه، وبالتالي جميع احتياجاته ورغباته بل أفكاره يتم تشكيلها من خلال التطبيقات المختلفة على الإنترنت، وفي المقابل لا توجد لديه اختيارات أخرى حتى يحدث توازن بين ما يتم تقديمه إليه.

٣- هناك فجوة كبيرة جدًا داخل الأسرة، فانعدام التحاور واستخدام العنف في التربية وانشغال الأب والأم، هي عوامل ساعدت على لجوء الأبناء إلى محاولة لفت الانتباه بتنفيذ هذه التحديات الخطرة.

٤- عدم توفير فرص لتشجيع الأبناء على اكتشاف مواهبهم والتقليل من قدرتهم من قبل الأسرة أدى إلى محاولة اكتشاف مواهبهم وأنفسهم في مثل هذه التحديات.

٥- على الرغم من خطورة هذه التحديات إلا أنها أثرت بشكل إيجابي على عينة الدراسة:

- أكسبتها هذه التجربة قوة في شخصيتها وأصبحت قادرة على مواجهة خوفها من أي شيء.
- زادت من ثقتها في نفسها وتشجعت على القيام بتجارب أخرى أكثر خطورة.
- تغيرت نظرتها لنفسها من أنها فاشلة ولا تستطيع القيام بشيء ومهزوزة إلى أنها قادرة على أن تفعل الأشياء الخطرة وتنجح فيها.
- توسعت علاقتها الاجتماعية مع الأصدقاء وأصبحت نموذجًا يحتذى به.
- تعلمت الاستقلالية والقدرة على اتخاذ أي قرار دون اللجوء أو أخذ الموافقة من الأسرة.

٦- أما الأثر السلبي والذي أكدت عليه عينة الدراسة فلقد تمثل فى:

- تعلم الكذب وإتقانه تجنبًا للعقاب.
- زيادة الفجوة بينهم وبين الأسرة.
- تجنب الحوار مع الأسرة لتجنب الوقوع في المشكلات.
- الجلوس أوقات طويلة على منصة التيك توك.
- عدم معرفة الوالدين بأي أمور أو أحداث تمر عليهم واللجوء إلى الأصدقاء سوء أكانوا أصدقاء المدرسة أو أصدقاء من منصة التيك توك.

المحور الثانى: التوجه النظري للدراسة

١- تؤكد نظرية التعلم الاجتماعي على أن الإنسان يكتسب أغلب سلوكياته من خلال التعلم بملاحظة الآخرين ومحاولة تقليدهم واتخاذهم كنموذج يحتذى به، وبالدراسة الميدانية أثبتت أن منطق إنشاء تطبيق التيك توك وتحديات الموت قائمة على هذه النظرية من خلال أن المستخدم يبدأ في مشاهدة وملاحظة فيديوهات الآخرين ويقوم بمحاولة تقليدهم؛ لأنه مشارك في صنع المحتوى ولا يتم منعه بل هناك تشجيع دائمًا على الابتكار وتقديم الحوافز والتعزيزات بشكل دائم وتنافسي، ومن هنا تظهر فكرة النموذج والقدوة الذي يحتذى به، وبالتالي يضمن ذلك استمرارية اتباع هذا السلوك وبذلك تحافظ منصة التيك توك على مكانتها بين الشباب والأطفال من جيل Z.

٢- من الجدير بالذكر هنا أن جيل Z نشأ في بيئة العالم الافتراضي وأصبح هو العالم الواقعى والحقيقى بالنسبة له وبالتالي تشكلت سلوكياته وتصرفاته وفقًا لما يقدمه له هذا العالم الافتراضي حتى يستطيع التكيف والعيش وهذا ما تؤكد عليه فرضية النظرية أن السلوك مرتبط بالبيئة والظروف المحيطة بالفرد ويتشكل وفقًا لهذه البيئة.

٣- يلجأ الأفراد إلى القيام بهذه السلوكيات الخطيرة لتحقيق أهداف ولسد احتياجات فهم يريدون تحقيق وإثبات ذاتهم – والتعرف على أنفسهم وعلى ما يستطيعون عمله وتنفيذه – اكتشاف مهاراتهم ومواهبهم وتنميتها – تقوية شخصيتهم – التنفيس عن غضبهم والهروب من ضغوط الحياة اليومية، فأي سلوك لا بد من أن يكون له هدف ودافع لتحقيقه حتى نستطيع تصنيفه على أنه سلوك، وهذا هي المسلمة الأساسية لنظرة التعلم الاجتماعي لتفسير السلوك.

المحور الثالث: في ضوء الدراسات السابقة

١- اتفقت الدراسة الميدانية مع دراسة **Yu-Liang Feng, Chun-chin Chen, (Shu-Ming Wu,2019**

في أن عوامل جذب جيل Z لاستخدام تطبيق التيك توك والقيام بتجربة تحديات الموت كان بسبب تطبيق التيك توك يساعدهم على الاسترخاء العقلي ويشبع رغبتهم في تجربة الجديد وتقليد الآخرين الذين يمثلون لهم قدوة يحتاجها هذا الجيل، فهم الأقرب لهم من ناحية التفكير والفهم لاحتياجهم العاطفي، أما سهولة الاستخدام فهي تمثل السبب الأساسي والأهم في إقبال جيل Z على هذا التطبيق لما يتناسب معهم من صفات تمثل هوية هذا الجيل وهي السرعة والسهولة.

٢- كما اتفقت الدراسة مع نتيجة دراسة **(Sharabati, Al-Haddad, Al-Khasawneh, Nababteh, Mohammad& Abu Ghoush 2022)**

في أن مستخدمي التيك توك يلجأون إليه كوسيلة للتعبير عن أفكارهم وعواطفهم ومشكلاتهم، وهذا يوضح أن التيك توك نجح في إشباع هذه الجوانب وهو أحد عوامل الجذب التي تعتمد عليها منصة التيك توك في الاستمرار والتطور.

٣- اختلفت نتائج الدراسة الميدانية مع نتيجة دراسة **(Dilon ,2020)** بشأن أن التيك توك لا يمثل مشكلة لمستخدميه، حيث أكدت نتائج المقابلة مع إحدى ضحايا تحدى كتم الأنفاس أن التيك توك مثل خطورة على صحتها وأثر بالسلب على سلوكها نحو أسرتها حيث أدى إلى زيادة الفجوة بينها وبين والدتها مع اللجوء إلى الكذب تجنبًا للعقاب، وبالرغم من إدراكها لهذه المشكلات وتغير السلوك ومعرفتها بالصواب والخطأ إلا أنها لا تستطيع الاعتراف لأسرتها بجميع من قامت به من تحديات على تطبيق التيك توك، ولا يزال التيك توك منصة لتحقيق احتياجها العاطفى وإثبات الذات.

المحور الرابع: في ضوء تحليل مضمون الفيديوهات

وبناءً على تحليل مضمون الفيديوهات يتضح لنا:

١- أن المراحل التعليمية ودرجة الوعي ليست سببًا في عدم قيام الأشخاص بسلوكيات معينة خطرة وليست عاملًا في عدم إدراك الفرد بالقدوة والنموذج الذي يحب أن يحتذى به، كذلك ليست سببًا في منع الأشخاص من القيام بتجربة كل ما هو جديد بغض النظر عن نتائج هذه التجربة.

٢- ويتضح أيضًا أن جيل Z يضم مراحل عمرية وتعليمية مختلفة ولكن يحملون جميعًا صفات وسمات شخصية هي التي توحدهم وتميزهم عن باقي الأجيال الأخرى.

٣- أكد علماء النفس على أنه ليس كل الأفراد في جيل Z يقومون بهذه التحديات الخطيرة حيث ترتبط بشخصية وسمات صاحب التجربة، وغالبًا ما يصنف بأنه عنده مشكلة نفسية تتطلب العلاج، وهذا ما ظهر عند تحليل مضمون الفيديو فعلى الرغم من وجود أشخاص آخرين، إلا أنهم كانوا مشاهدين فقط وبعضهم ساعد على تنفيذ التجربة ولم يقم أحد منهم بإجرائها بنفسه، وبالتالي الأشخاص الذين يقومون بهذه التجارب الخطرة لهم بعض السمات والصفات الشخصية التي تعتبر الدافع على تنفيذ مثل هذه السلوكيات الخطرة ويجب علاجها من قبل المتخصصين.

نتائج الدراسة والخاتمة

١- تصميم تطبيق التيك توك من سهولة الإجراءات المطلوبة وطريقة استخدام عوامل استمرارية التطبيق حتى الآن على الرغم من الانتقادات التي وجهت له.

٢- التقييم الذاتي الدوري من مسئولي منصة التيك توك يعتبر عاملًا مهمًّا في تطوير ومعرفة توجهات واهتمامات جيل Z.

٣- تركيز اهتمام منصة التيك توك على جيل Z والقيام بدراسته بشكل متعمق من عوامل استمرار هذا التطبيق حتى الآن.

٤- على الرغم من التأثيرات السلبية لتحديات الموت على التيك توك، إلا أنه لا يزال يعتبر المنصة الأساسية للأطفال والشباب.

٥- تلعب التنشئة الاجتماعية واستخدام العنف والتوبيخ دورًا كبيرًا في لجوء الأطفال والشباب إلى تجربة تحديات التيك توك.

٦- على الرغم من أن تجربة تحديات الموت أدت إلى تغيير سلبي في سلوكيات الشباب والأطفال إلا أن لها تأثيرًا إيجابيًّا على شخصيتهم وسلوكهم.

٧- سمات وصفات الشخص النفسية هي المحرك والدافع وراء لجوء الشباب إلى تجربة تحديات خطيرة، ولذا يجب اللجوء إلى المختصين للعلاج.

٨- وجود الفجوة بين الوالدين والأبناء وانعدام الحوار والخوف منهم من العوامل التي كانت سببًا في بحث الأبناء في وسائل التواصل الاجتماعي بشكل عام ومنصة التيك توك بشكل خاص عن نموذج وقدوة يحتذى به غير الأب والأم.

٩- تلعب منصة التيك توك باعتبارها البيئة الافتراضية الحقيقية التي تحيط بهذا الجيل دورًا كبيرًا في تشكيل سلوكهم وتصرفاتهم.

١٠- نجح تطبيق التيك توك في تحقيق وإشباع ورغبات واحتياجات جيل Z من خلال إعطائهم الفرص لتجربة واكتشاف كل ما هو جديد في العالم بكل حرية وبدون وجود أى قيود أو عواقب.

التوصيات

تتلخص توصيات في الإجابة على التساؤل الأخير للدراسة، كيف يمكن المحافظة على الأطفال والشباب من مثل هذه التطبيقات؟ وكيفية مواجهتها وكيفية رفع الوعى عند الأسر والأطفال والشباب؟ وذلك من خلال الاقتراح التالي:

أولا: المجتمع متمثل في المدرسة – الأسرة

- يتم عمل ندوات وورش عمل علمية تناقش فيها تشريح الجسم وأهمية كل عضو فيه وكيفية الحفاظ عليه.

- يتم عمل مقابلات جماعية لمناقشة موضوعات متنوعة ويتم ترك الشباب والأطفال لتعبير عن أفكارهم وأرائهم بحرية.

- يتم عمل مقابلات جماعية مع الأسر لمناقشة طرق التنشئة الاجتماعية وزيادة الوعي بمشكلة استخدام العنف والتوبيخ في التربية وإتاحة الفرصة للحوار والنقاش بشكل دوري.

- اعداد يوم يطلق عليه "يوم الأسرة " يتم تجميع الأسرة في المدرسة والقيام بعمل أنشطة مشتركة ومختلفة مما يوفر فرصة للحوار والتقرب من الأبناء.

- يتم تشكيل لجنة تضم مختصين في مجال الإنترنت لمتابعة وإعداد تقارير لجميع التحديات والقضايا الخطرة التي تنتشر في وسائل التواصل الاجتماعي حتى يتم وضعها طمن خطة مناقشتها في المقابلات الجماعية

أو في ورش عمل، وهذا الإجراء يعتبر أجراء وقائي يجب تنفيذه داخل كل مدرسة.

- دعوة مختصين في علم النفس لتحدث مع الأطفال والشباب بشكل دوري.

ثانيا: تطبيقات وسائل التواصل الاجتماعي

- قيام التطبيقات بعمل تقيمات ذاتية ودورية.
- اتخاذ الإجراءات التي تساعد على الحد من انتشار المحتوى العنيف بشكل عام.
- وضع بعض القيود والقوانين تصل إلى حذف الصفحات الشخصية لمن يخالف هذه القيود والقوانين.

المراجع

أولا: المراجع العربية

- بكير، محمد محمد عبده. (٢٠٢١). إدراك الشباب المصري لتأثيرات الواقع الافتراضي بفيديوهات التيك- توك على الذات والآخرين في إطار نظرية تأثير الشخص الثالث: دراسة مسحية. مجلة البحوث الإعلامية، ع٥٩، ج١، ١١٥-١٧٠.
- بلحاج، عبدالكريم. (٢٠٠١). التعلم الاجتماعي: نظرية في التعزيزات والتوقعات. مجلة سيكولوجية التربية، ع٢، ١١٥- ١٣١.
- كتاكت، هالة بسيوني. (٢٠٢١). تعرض الشباب الجامعي لوسائل التواصل الاجتماعي أثناء جائحة كورونا وانعكاس ذلك على قيمهم (الاجتماعية – العلمية – الأخلاقية). *المجلة العلمية لبحوث الصحافة*، ع٢٢ ، ٢٣٧- ٣٦٨.

ثانيا: المراجع الأجنبية

- Bryant, Clifton D., and Dennis L. Peck, eds. (2009*) Encyclopedia of Death and the Human Experience*. 2 vols. Thousand Oaks, CA: SAGE Publications, Inc.,
- Csobanka, Zsuzsa Emese, (2016). The Z Generation. Acta Technologica Dubnicae, *6, 63-76.*
- DeGrazia, David, "The Definition of Death", *The Stanford Encyclopedia of Philosophy* (Summer 2021), Edward N. Zalta (ed.)
- Dilon, C. (2020). Tiktok Influences on Teenagers and Young Adults Students: The Common Usages of the Application Tiktok. *American Scientific Research Journal for Engineering, Technology, and Sciences*, *68*(1), 132–142.
- Dwidienawati, Diena & Gandasari, Dyah (2018) Understanding Indonesia's Generation Z, *International Journal of Engineering & Technology, 7 ,245-252.*
- Hossain, Mohammad & Gilbert, Peter. (2010). Concepts of Death: A Key to Our Adjustment. Illness, Crisis, & Loss. 18. 19-36.
- Koutroubas, Virginia& Galanakis, Michael (2022) Bandura's Social Learning Theory and Its Importance in the Organizational Psychology Context, *Psychology Research, Vol. 12, No. 6, 315-322.*

- Korte, Martin. (2020). The impact of the digital revolution on human brain and behavior: Where do we stand? Dialogues in clinical neuroscience. 22. 101-111.
- Kurzrock, Ethan. (2019). Intensified Play: Cinematic study of TikTok mobile app.
- Lazzeri, Filipe. (2014) On defining behavior: Some notes, Behavior and Philosophy, Cambridge Center for Behavioral Studies, 42, 65-82.
- Perrotta G, Fabiano G (2021) Behavioural disorders in children and adolescents: Definition, clinical contexts, neurobiological profiles and clinical treatments. Open J Pediatr Child Health 6(1).
- Racolța-Paina, Nicoleta & Irini, Radu. (2021). Generation Z in the Workplace through the Lenses of Human Resource Professionals – A Qualitative Study. Quality - Access to Success. 22. 78-85.
- Sharabati, A.-A.A.;Al-Haddad, S.; Al-Khasawneh, M.;Nababteh, N.; Mohammad, M.; Abu Ghoush, Q.(2022) The Impact of TikTok User Satisfaction on Continuous Intention to Use the Application. J.Open Innov. Technol. Mark. Complex., 8, 125.
- Shear, M.K. (2008). Death and Bereavement. In Psychiatry (eds A. Tasman, J. Kay, J.A. Lieberman, M.B. First and M. Maj).
- Simpson, Bob. (2018) 2023. "Death". In The Open Encyclopedia of Anthropology, edited by Felix Stein. Facsimile of the first edition in The Cambridge Encyclopedia of Anthropology.
- Tadayon Nabavi, Razieh & Bijandi, Mohammad. (2012). Bandura's Social Learning Theory & Social Cognitive Learning Theory.
- Vásquez, Camila (2022) The TikTok effect: A case study on emotional marketing through social media, Sweden:Linnaeus University.
- Yu-Liang Feng, Chun-chin Chen&Shu-Ming Wu. (2019) Evaluation of Charm Factors of Short Video User Experience using FAHP – A Case Study of Tik Tok APP, IOP Conference Series: Materials Science and Engineering.

ثالثا: المواقع الإلكترونية

- https://thefix.media/app/uploads/2020/11/How-to-TikTok-Report.pdf
- https://plato.stanford.edu/archives/sum2021/entries/death-definition/
- https://www.researchgate.net/publication/267750204_Bandura%27s_Social_Learning_Theory_Social_Cognitive_Learning_Theory
- http://doi.org/10.29164/18death
- https://asrjetsjournal.org/index.php/American_Scientific_Journal/article/view/5917
- https://doi.org/10.1002/9780470515167.ch120
- https://doi.org/10.3390/joitmc8030125
- https://doi.org/10.4135/9781412972031
- https://dx.doi.org/10.17352/ojpch.000030
- https://iopscience.iop.org/article/10.1088/1757-899X/688/5/055068
- https://www.researchgate.net/publication/335570557_Intensified_Play_Cinematic_study_of_TikTok_mobile_app
- https://www.researchgate.net/publication/343190413_The_impact_of_the_digital_revolution_on_human_brain_and_behavior_Where_do_we_stand
- https://www.researchgate.net/publication/352374489_Generation_Z_in_the_Workplace_through_the_Lenses_of_Human_Resource_Professionals_-_A_Qualitative_Study
- file:///C:/Users/lenovo/Downloads/The_Z_Generation-2.pdf
- http://search.mandumah.com/Record/1182479
- http://search.mandumah.com/Record/593314
- http://search.mandumah.com/Record/1240498