الجمهورية الجزائرية الديمقراطيــة الشعبيــة

وزارة التعليم العالي والبحث العلمي

جامعة 8 ماي 1945 قالمة

كلية العلوم الإنسانية والاجتماعية

قسم علوم الإعلام والاتصال وعلم المكتبات

مذكرة تخرج لنيل شهادة الماستر

شعبة: علوم الإعلام والاتصال

تخصص: تكنولوجيا المعلومات والاتصال والمجتمع

الموضوع:

واقع الترفيه الرقمي وانعكاساته على التغير الاجتماعي

–دراسة استطلاعية لدى أستاذة الجامعيين تكنولوجيا المعلومات–

إعداد الطلبة:

–بن ثليجان نور الهدى

–لاحق مروة

– حسني عبد القادر

إشراف الأستاذ(ة):

–د.روابحية مريم

السنة الجامعية: 2018/2017

شكر وتقدير

عبدنا الله بطلب العلم ونستعين به لتوفيق والنجاح

الحمد لله وحده لا شريك له، على توفيقنا لإتمام عملنا كتب رضينا به ربا وبالإسلام دينا وبمحمد صلى الله عليه وسلم نبيا ورسولا صلى الله عليه وعلى آله وصحبه اجمعين الى يوم الدين

توكلنا على الله ولم يخيبنا

ونحن مازلنا في إطار الشكر نشكر الأستاذة المؤطرة روابحية مريم شكرا جزيلا على جهدها لإتمام المذكرة على أكمل وجه في أحسن الظروف فسأل الله ان يبارك لها في وقتها وصحتها ويجازيها ثوابا على تعاونها.

ولا ننسى بشكرنا كل الأساتذة الذين كان لهم دور في انجاز هذا العمل جزاهم الله الخير والبركة في علمهم ووقتهم نخص.

نخص بشكرنا أساتذة جامعة قالمة، سوق أهراس، عنابة.

لأنهم لم يبخلوا علينا بمعرفتهم وخبراتهم

كما نتقدم بالشكر الجزيل أيضا الى كل من ساعدنا لإنجاز هذا العمل من قريب او من بعيد

مروة عبد القادر نور الهدى

الاهداء:

قال رسول الله صلى الله عليه وسلم:" تهادوا تحابوا"

أهدي ثمرة عملي الى من علمتني الصمود مهما تبدلت الظروف الى أغلى ما عندي

التي لم تأل جهدا في تربيتي وتوجيهي امي الحبيبة.

الى النور الذي يضيء الي طريق النجاح له كل معاني التجلي والاحترام

أبي قرة عيني.

الى اخوتي وأخواتي

عبد الغاني، محمد، آية، هاجر

الذين يعتبرون سبب ابتسامتي وسعادتي

الى كل من علمني حرفا ولم يبخل علي

الى كل من يقرأ المذكرة قصد الفائدة والمعرفة

الى كل من أضاء بعلمه عقل غيره او أجاب سائل كان في حيرة

الى كل صديقاتي الغاليات الذين يتنازلون عن حقوقهم لإرضاء

الى كل زملائي في المدرسة والمتوسطة والجامعة الذين تلاقيني بهم الأيام قدر

الى كل من في قلبي ونسيهم قلمي

نور الهدى

ملخص الدارسة:

انتشر الترفيه الرقمي بكل انواعه ووسائله المتعددة والمتنوعة و غزى كل مجالات الحياة حيث أصبح له تأثير في طريقة عيش الانسان وأمسى ظاهرة عالمية يتوافد عليه المستخدمين وشكل بذلك قاعدة مستخدمين تأثرت به وأثرت فيه الامر الذي استهوانا للوقوف عنده وجمع معلومات حوله بطريقة علمية متعارف عليها.

بحيث استهدفنا بتناول هذا الموضوع معرفة واقع الترفيه الرقمي وانعكاساته على التغيرات الاجتماعية الحاصلة واعتمدنا في ذلك على فصل منهجي لتأطير المنهجية المتبعة في دراسة الظاهرة حسب ما يتطلب البحث العلمي من خطوات ومراحل، واستخدمنا المنهج الوصفي لوصف الظاهرة كيفيا وكميا بناءًا على اراء واتجاهات مختصين في مجال التكنولوجيات الحديثة واخترنا هذه الاداة لعدم توفر المعلومات الكافية التي تربط بين المتغير الأول (الترفيه الرقمي) والثاني (التغير الاجتماعي).

وتوصلنا من خلال دراستنا لموضوع الترفيه الرقمي وانعكاساته على التغير الاجتماعي الى مجموعة من النتائج أهمها ان الترفيه الرقمي غزى العالم بكل آلياته ومجالاته والجزائر كغيرها من الدول العربية تأثرت به وكان ذلك من خلال استهلاك أفرادها للمحتويات الترفيهية الغربية بدل المثابرة لصنع إنتاج محلي وهذا ما أثر على سلوك أفرادها خاصة فئة الأطفال منهم إذ تعتبر أكبر شريحة متأثرة بمجال الألعاب الالكترونية الغربية التي أصبحت تهددهم بالموت مثل لعبة الحوت الأزرق وألعاب أخرى معظمها تشجع على العنف إذ نجد ان المواد الترفيهية الرقمية الغربية أغلبيتها معاكسة لضوابط المجتمع ومنافية لعادات وسلوكيات المجتمعات المستخدمة.

Résumé :

Le divertissement numérique s'est répandu sous toutes ses formes, ses divers moyens et s'est propagé dans tous les aspects de la vie, Il en a eu même un impact sur la façon de vivre des gens. Il est devenu un phénomène mondial que les utilisateurs s'y affluent, Créant ainsi une base d'utilisateurs affectée qui en est très affectée,
Ce qui nous a amenés à nous y intéressé et à recueillir pour cela des informations à ce sujet de manière scientifique.

Alors, et pour cette raison nous avons cherché à aborder ce sujet pour en connaître la réalité de ce divertissement numérique et son impact sur les changements sociaux en cours.

Nous nous sommes appuyés sur un chapitre méthodologique pour encadrer la méthodologie suivie dans l'étude du phénomène tel que requis par les étapes de la recherche scientifique, nous avons utilisé l'approche descriptive pour décrire le phénomène quantitativement et quantitativement, en se basant sur des opinions et tendances spécialistes dans le domaine des technologies modernes. On a choisi cet outil parce qu'il n'y a pas assez d'informations liant la première variante (divertissement numérique) et la seconde (changement social).

On est arrivé grâce à notre étude du divertissement numérique et de son impact sur le changement social, à un ensemble de résultats ; les plus importants est que le divertissement numérique a envahi le monde avec tous ses mécanismes et ses domaines, et l'Algérie, comme tout autres pays arabes, en a été affectée.

Cela fut à travers la consommation de ses membres, de contenu de divertissement occidental, au lieu de persévérer à faire une production locale.

Affectant ainsi, le comportement de ses membres, en particulier les enfants, car ils sont considérés comme le plus grand segment touché par le domaine des jeux électroniques occidental, qui en est devenu une menace de mort, tel le jeu du « la baleine bleue » et d'autres jeux initiateur d'agressivité, où on trouve ces matériaux de divertissement numérique occidentaux sont pour la plupart contraires aux règles de la société, aux coutumes et aux comportements des communautés utilisatrices de ces jeux.

العنوان	الصفحة
الشكر	
الاهداء	
ملخص الدراسة	
فهرس المحتويات	
قائمة الأشكال	
قائمة الجداول	
مقدمة	أ
الإطار المنهجي	
▪ إشكالية	4
▪ تساؤلات فرعية	6
▪ اهداف الدراسة	6
▪ أهمية الدراسة	7
▪ أسباب اختيار الموضوع	7
▪ الدراسات السابقة	8
▪ مصطلحات الدراسة	10
▪ منهج الدراسة	11
▪ ادوات جمع البيانات	11
▪ مجتمع الدراسة	12
▪ الإطارالزماني والإطار المكاني	12
الفصل الأول: واقع الترفيه الرقمي	
I. تعريف الترفيه الرقمي ومجالاته	14
تمهيد	14
1.تعريف الترفيه الرقمي	14
مجالات الترفيه الرقمي	14
1.التلفزيون الرقمي: التقنية ....المضمون .... الجمهور	14

1.1 تقنية التلفزيون الرقمي	14
2.1 الاتجاهات الرئيسية في تقنيات التلفزيون الرقمي	15
3.1 التلفزيون الرقمي الرقمي	15
4.1 جمهور التلفزيون الرقمي	15
2. السينما الرقمية	16
1.2 الكاميرا الرقمية	16
2.2 ماهية السينما الرقمية	16
3.2 التجريب الرقمي في السينما	17
4.2 الجديد في السينما الرقمية	17
3. الموسيقى الرقمية	18
3.1 ماهية الموسيقى الرقمية	19
3.2 ترويج وتوزيع موسيقى المخدرات الرقمية	19
3.3 قرصنة الموسيقى الرقمية	20
3.4 آفاق انتشار الموسيقى الرقمية	20
5.3 ممارسة الموسيقى	21
4. الألعاب الرقمية الترفيهية	22
4.1 ماهية الألعاب الرقمية	22
4.2 حقائق أساسية عن ألعاب الفيديو والألعاب الرقمية	23
4.3الألعاب الرقمية المحظورة	24
4.4 إحصائيات عن مستخدمي ألعاب الفيديو	25
5. منصات البث	27
تمهيد	27
1.5 نت فليكس	28
2.5 منصة أمازون	32
3.5 منصة هولو	35
4.5 اليوتيوب	36

6. التطبيقات الترفيهية الرقمية	38
7. الهواتف الذكية	42
1.7 الهواتف الذكية والتكنولوجيا	42
2.7 أهمية التطبيقات للهواتف الذكية	43
8. اقتصاديات الترفيه الرقمي	43
8.1 إيرادات الترفيه الرقمي عربيا وعالميا	44
8.2 مستقبل اقتصاد الترفيه الرقمي وتحدياته	45
8.3 انعدام التكلفة الحدية للمنتجات الإعلامية الرقمية	46
8.4 الخصائص الاقتصادية للمنتج الترفيهي	47
الفصل الثاني: التغير الاجتماعي وانعكاسات الترفيه الرقمي عليه	
أولا: التغير الاجتماعي	49
1. تعريف التغير الاجتماعي	49
2. عوامل التغير الاجتماعي	53
1.2العامل البيئي	53
2.2العامل البيولوجي	53
3.2العامل الديمغرافي السكاني	53
4.2العامل الايدولوجي الفكري	54
5.2العامل الاقتصادي	54
6.2العامل الثقافي	54
7.2العامل الديني	54
3. مراحل التغير الاجتماعي	55
1.3مرحلة التحدي	55
2.3مرحلة الانتقال	55
3.3مرحلة التمويل	55
4.3مرحلة تطبيق الأفكار الجديدة	55
4. اشكال التغير الاجتماعي	55

1.4التغير البطيء	55
2.4التغير السريع	55
5. ظواهر التغير الاجتماعي	56
1.5إيجابية	56
2.5سلبية	56
6. عوائق التغير الاجتماعي	57
1.6عوائق اجتماعية	57
2.6عوائق بيئية	57
3.6عوائق	57
7. عوامل نجاح التغير الاجتماعي	57
ثانيا: انعكاسات الترفيه الرقمي على المجتمع	59
1. انعكاساتهعلى المجتمع بصفة عامة	59
1.1سلبيا	59
2.1ايجابيا	59
2. انعكاساته على الأطفال بصفة خاصة	63
3. انعكاسه على القيم	64
4. طرق وأساليب تأثير الترفيه الرقمي على المنظومة الاجتماعية.	66
5. اهداف الترفيه الرقمي	67
6. أسباب نجاح الترفيه الرقمي	68
7. الحلول الممكنة لتفادي اخطار الترفيه الرقمي	69
الفصل الثالث: الجانب التطبيقي	
تمهيد	72
التحليل الكمي لمحاور المقابلة	72
التحليل الكيفي لمحاور المقابلة	80
نتائج الدراسة	92
خاتمة	95

مقترحات الدراسة	96
قائمة المصادر والمراجع	98
الملاحق	

قائمة الجداول:

الرقم	عنوان الجدول	الصفحة
01	الاطلاع على المنتوجات الترفيهية الرقمية	72
02	تأثر الشركات المنتجة للترفيه الرقمي أثناء انتاجها للمحتوى الترفيهي	73
03	شيوع الترفيه الرقمي في الجزائر	74
04	المستفيدين من خدمات منصات الترفيه الرقمي	75
05	أسباب ارتفاع المستخدمين حول الترفيه الرقمي	76
06	طبيعة تأثير المنتوجات الترفيهية الرقمية على المستخدم الجزائري	77
07	المقارنة بين استهلاك المنتوجات العربية والغربية الترفيهية	78
08	أسباب التغيرات الاجتماعية والتكنولوجية الحالية	79
09	انعكاسات استهلاك المضامين الترفيهية على المستخدم	79
10	أسباب ارتفاع عدد مستخدمي المواد الترفيهية في الجزائر	80

رقم الشكل	عنوان الشكل	الصفحة
01	أعمدة بيانية للفئة العمرية المستخدمين لألعاب الفيديو	26
02	أعمدة بيانية تمثل التفاعل مع محتوى ألعاب الفيديو	27

مقدمة:

مع كل التغيرات التي سادت العالم من بداية ظهور ذلك التطور الرقمي الملحوظوبصورة متجددة كل مرة،حيث ظهرت العديد من الانجازات المقدمة من مجالات ذلك التطورالرقمي وكل في سياقه متميزلأن أهم ما حققته الرقمنة في السنوات الأخيرة وشهد له المجتمع بذلك سواء العربي أو الغربي هو الترفيه الرقمي،ذلك النموذج الذي اختصر العديد من الابتكارات والإبداعات بشكل مجلات تستقطب ملايين من المدمنين عليها وفي مختلف أنحاء العالم وكانت ذا بداية خلق تحولات كبيرة على مستوى العالم خلال العقود القليلة الماضية،التي تمثلت من جهة بتعاظم غير مسبوق لحجمها الاقتصادي ومن جهة أخرى بفعل التطور التقني الذي أضاف عنصر الجذب بدءا من السينما الرقمية التي تعتبر شكل من أشكال الترفيه الجماعي الصناعي وهذا لا يلغي وجود قوة أخرى منافسة إلا وهو التلفزيون الافتراضي أو التفاعلي التي ساهم وبقوة في خلق تفاعل كبير بين الجماهير إلا أن هناك شكلان ارتبط وجودهما بالترفيه مباشرة الألعاب الالكترونية والموسيقى إلا أن الألعاب كانت تتبعها نسبة كبيرة من المستخدمين تجاوزت العالم الغربي إلى العالم العربي أين كانت انعكاساته كبيرة على المجتمعات التقليدية،حيث غيرت ملامحها وأثارت نوع من الإدمان الدائم عليها وبجميع مجالاتها مما أدى إلى نشوء أشكال جديدة للتفاعل الاجتماعي مع محتويات الترفيه الرقمي.

هنا خلقت فكرة التنافس القائمة بين الشركات المنتجة للمضامين الترفيهية في العالم وطبعا نفس الفكرة حاولت الشركات العربية تجسيدها إلا أنها لازلت تسعى لتحقيق ذلك إلى حد الآن انطلاقا من فكرة أن منتوجات الشركات الغربية تستدرج كل الفئات من المجتمعات العربية بداية من الجزائر،هذا ماشملته دراستنا عن الترفيه الرقمي ومجالاته التي تحدت العالم الواقعي إلى انعكاسات على القيم والعادات الاجتماعية وتغير سلطة التحكم الاجتماعي التي اثر فيها الترفيه فلم تصبح حكرا على أي فئة كانت،من خلال التفاعل والمشاركة الجديدة التي تتيحها البرامج والتقنيات والتطبيقات التفاعلية وهذا ما توصلت له دراستنا في أن العالم الغربي ظل ولازال انطلاقة ومركز كل إبداع ترفيهي وسبب كل تغير وتطور اجتماعي عربي،وبدرجات متفاوتة فان العالم العربي بدا تنشيط في هذا المجال خاصة بعدما لوحظ على نسبة المستخدمين العرب للمحتويات الترفيهية وتأثرهم بها وتأثيرهم عليها بظهور عوامل وثقافة اجتماعية جديدة غير مقيدة.

وكنتيجة لهذا التحول الذي أتاح تدفقا هائلا للمضامين والمحتويات الترفيهية أصبح من المفروض على المؤسسات والشركات الترفيهية بكل تقنياتها وتطبيقاتها أن تكون ميلادا لعد رقمي جديد،مما جعل تلك الشركات

لا تعتمد فقط على المضمون بل على مصممين ومنتجين للمحتويات التفاعلية مثل هذا التطور هو ورقة ربح بالنسبة للعديد من الشركات المنتجة للمضامين الرقمية لما تستقطب من جمهور لا يعد ولا يحصى.

في الوقت الذي كانت فيه الشركات الترفيهية تزخر اقتصاديا وتتجه نحو المنافسة العالمية وإنشاء فروع ريادية ذات استراتجيات عمل جديدة ،كان هناك في المقابل مستخدم عربي يترقب الجديد دون تحريك ساكن غير التفكير في الإنشاء ولكن بدون أدنى رسمية أو ابتكار يوحي بتطور ملحوظ،ولقد حاولنا في دراستنا هذه تسليط الضوء على شبكات وشركات الترفيه الرقمي وكيف كانت انعكاساتها على المجتمعات المستهلكة للمحتويات الترفيهي ولأن البحث العلمي يتطلب خطوات ومراحل فلقد قمنا بتقسيم دراستنا إلى إطار منهجي تضمن مشكلة الدراسة والإجراءات المنهجية المتعارف عليها في هذا النوع من الدراسات، ومجموعة من الفصول تطرقنا من خلالها في **الفصل الأول**:

واقع الترفيه والعصر الرقمي محاولين التعرف على أبرز المجالات المستحدثة في الترفيه الرقمي ومراحل تطورها وطريقة عملها وكذلك الجانب الاقتصادي للترفيه الرقمي وتحدثنا فيه عن بعض واردات وإيرادات الترفيه الرقمي عربيا وغربيا من الناحية الاقتصادية والشركات المنافسة التي تخترق هذا النوع من الاقتصاد.

أما في **الفصل الثاني** فوحدنا كلا من الترفيه والانعكاسات التي يخلفها على بعض المجتمعات والتغيرات الاجتماعية الناتجة عن التأثير بمحتويات الترفيه الرقمي،أين تم التطرق من خلاله إلى التغير الناجم عن الترفيه الرقمي وكذلك بروز فئة المستخدمين العرب والغرب لهذه المحتويات والنظريات المشجعة لهذه المحتويات بالإضافةإلىأهم النماذج المستخدمة في ربط المجتمع وقيمه بمجالات الترفيه.

أما فيما يخص **الفصل الثالث** والذي يمثل الدراسة الميدانية فقمنا من خلاله بمحاولة الوصول إلى معرفة التغيرات الاجتماعية في ظل التغيرات التكنولوجية الرقمية انطلاقا من مجموعة مقابلات أجريت مع أساتذة متخصصين وفقا لمحطات زمنية معينة،كانت هذه الدراسة في شكل مجموعة أسئلة مطروحة بصيغة بسيطة لإيصال الفكرة أين يتم فيها الإجابة على 10 محاور وثيقة الصلة بالعنوان الرئيسي،نحدد في كل محور سؤال من مبحث لإحدى الفصول بالإضافة أيضا إلى أسئلة أخرى تحدد اتجاهنا من هذه الدراسة وبطريقة منهجية مفهومة.

الإطار المنهجي

الإشكالية:

ترسم التكنولوجيا الحديثة اليوم شكل الحضارة البشرية بطرق لم يكن من السهل التنبؤ حتى بخطوطها العامة قبل قرن من الزمن، فالسرعة التي تدور بها عجلة الابتكار اليوم لا تكاد تصدق، حاملة معها تغيرات جذرية تضرب عمق المجتمعات وفق سيرورة تمتاز بالاتصال والتكامل بين عديد المجالات. يشكل مجال الإعلام والاتصال –الذي يعتبر قاعدة أساسية يرتكز عليها المجتمع الجماهيري في عصر ما بعد الصناعة –حجر الأساس في هذه السيرورة، من خلال الحركية الدائمة التي يتميز بها نظرا لارتباطه الوثيق بالتكنولوجيا الحديثة، التي لا تزوده فقط بالقنوات اللازمة لضمان ديمومته، وإنما تتدخل اليوم في كل جزئية من جزئياته (أدوات جمع المحتوى، معالجته، إعادة بثه، قياس مدى فعاليته وغيرها).

ويمكن –وعن طريق الملاحظة المتأنية لقرن من الابتكارات في مجال الاتصال الجماهيري – أن نتحدث عن تاريخ وسائل الإعلام في القرن العشرين، والتي جعلته قرنا "سمعيا بصريا" بامتياز، من خلال الإذاعة والتلفزيون وثورة الحاسب التي ما لبثت أن اندمجت بالإنترنت ثم الويب لتصنع واقعا جديدا لا يتوقف عن مفاجأتنا بالقدرات الهائلة التي يحملها في طياته، من المواقع إلى الشبكات الاجتماعية، الى التطبيقات الرقمية ومختلف أشكال الوسائط الفائقة التي أضحت مرافقا يوميا لنا في رحلتنا لصناعة حضارة الألفية الجديدة.

إن الإعلام ما كان ليحتل مكانته الحالية لولا تفرده بعديد الميزات التي جعلته أحد أهم البنى الاجتماعية في المجتمع ما بعد الصناعي. خصائص متنوعة، متغيرة وأحيانا حتى متناقضة، لكنها اجتمعت لترسم المشهد الإعلامي المعقد الذي يعيشه الفرد، حيث ظهرت إرهاصاته الأولى مع النصف الثاني من القرن العشرين: مع التلفزيون. هذا الجهاز الثوري الذي غمرنا في تجربة سمعية بصرية غير مسبوقة، تجمع بين التثقيف، الإخبار والتسلية والترفيه. قدم التلفزيون مستوى جديدا من الترفيه هذا الأخير الذي أصبح ينقل ثقافات المجتمعات فيما بينها بطريقة سلسة ومستترة، سرعانما حل مكانة بارزة في التلفزيون مستمدا قوته من الطيف الواسع من الأنواع الترفيهية التي تسنده: العروض الخيالية (السينما، الدراما التلفزيونية)، الموسيقى، الرياضة وغيرها.

رافق هذا التطور في أجهزة استهلاك المحتويات الإعلامية تطور آخر، مس بشكل أساسي المضامين الترفيهية بطبيعة الحال التي أصبحت نقطة جذب للمستخدم. فالرقمنة التي غزت العالم مستفيدة من ثورة المعلومات وانتشار الحواسيب غيرت في نمط عيش المجتمعات العربية. فقد شهد عالم الترفيه تحولات كبيرة على مستوى العالم بفعل ظهور ابتكارات، ممارسات وأساليب جديدة مرتبطة بالتطور التقني، والتي جعلت من الترفيه انتاج متكامل بين التقنية والاقتصاد والمجتمع ومما نلاحظه في عصرنا الحالي ان هذا الأخير ينقسم الى منتوج غربي ومستهلك عربي.

ساد انتاج الترفيه الرقمي بصورة كبيرة في الدول الغربية نظرا لامتلاكها كل مقومات النجاح والإبداع من إمكانيات ضخمة تساعد في انتشاره بقوة بين مستخدميه إلى الكفاءات البشرية التي استفادت من هامش الحرية هذا من جهة والتغيير في القيم الاجتماعية بما يناسب الثقافات الغربية من جهة اخرى. وشمل توسع الإنتاج التلفزيون الرقمي التفاعلي الذي شكل نقطة تحول في صناعة الصوت والصورة بأسلوب أكثر تفاعلية مع المستخدم ثم استمر التطور في الجانب الترفيهي ليصل إلى السينما الرقمية التي نالت حصة الأسد من هذا التطور الرقمي، إضافة إلى ألعاب الفيديو، ولا يمكننا ان لا نذكر الهواتف الذكية التي كان لها دور كبير في انتشار الترفيه الرقمي، ونموذجا حيا عن تطور الترفيه وآلات دمجه مع التكنولوجيا الحديثة للإعلام والاتصال.

فمشهد الترفيه الرقمي اليوم –على حداثته – يبدو معقدا وخاضعا للتغير المستمر بما يؤثر حتى على أحدث تجلياته وعلى المجتمعات التي تحتضنه، فهو اليوم يتميز بسرعة التغير، مما يتركنا أمام واقع غامض: ابتكارات ومنصات يهجرها مستخدموها في غضون سنوات قليلة نحو ابتكارات أحدث، في ترحال مستمر بحثا عن مستويات أعلى من الترفيه وعلى تأثير أكثر فعالية على الفرد المستخدم فالمنتوجات الإعلامية رسائل غير بريئة لها هدفان اوليان هي الربح المادي ورفع قاعدة المستخدمين حول المنتوجات المعروضة مما شكل تغيرات على مستوى المجتمعات الحاضنة له.

لقد توالت التغيرات الاجتماعية والثقافية على المجتمعات، وكان ذلك بارزا بصورة كبيرة من خلال ظهور مواقف واتجاهات جارت التطورات التي صنعتها الثورة الرقمية لدى كل فئات المجتمع، إن هذه التغيرات وجهت سلوك المستخدم المتناول محتويات جديدة تطرحها الرقمنة وكان لها دور في تغير الثقافة الموروثة للمجتمع باعتبارها تؤثر على حياة الأفراد وتعقد تشكيل خبرات وثقافة وذوق وسلوك الفرد في

وسط مجتمعه، مما ترتب عنه تغير اجتماعي متسارع في القيم والمعايير والعلاقات الاجتماعية والانفتاح الإعلامي والثقافي الذي سار جنبا إلى جنب مع تمازج كلا من المجتمعات والرقمنة الحديثة التي تظهر بأكثر من وجه.

حظي الترفيه سواء من قبل الجمهور في وسائل الاعلام او المستخدم في الانترنت باهتمام مقارنة بوظائف الاعلام الأخرى لأهداف تخدم مجموعة من المصالح، ومن خلال تحقيق حاجيات الفرد ومن ثمة استغلالهالتشفير محتوياتساهمت بشكل كبير في التغيير الاجتماعي، وانعكس ذلك على شتى نواحي الحياة، وهو الأمر الذي ينبغي التوقف عنده بغية دراسة هذا الموضوع من جوانبه الحديثة، مع الاستفادة من أدوات التحليل المنهجي التي تتناسب مع هذا المجال الوافد.إذًا، بناء على ما سبق يمكننا طرح التساؤل التالي:

كيف يساهم واقع الترفيه الرقمي في التغير الاجتماعي؟

الأسئلة الفرعية

1. ما هي مكونات منظومة الترفيه الرقمي؟

2. كيف تعمل منظومة الترفيه الرقمي في ظل التطورات والتغيرات على الساحة الاجتماعية والتكنولوجية العالمية؟ من وجهة نظر أساتذة جامعيين.

3. ما مدى تأثير المنتوجات الترفيهية على سلوكيات الفرد؟

4. كيف ساهم الترفيه الرقمي في تغيير اطر المجتمع الجزائري؟

أهداف الدراسة

- دراسة مكونات منظومة الترفيه الرقمي.
- تسليط الضوء على كيفية عمل منظومة الترفيه الرقمي في ظل التطورات والتغيرات على الساحة الاجتماعية والتكنولوجية العالمية.

- الوقوف على مدى مساهمة التكنولوجيا الحديثة المتمثلة في الترفيه الرقمي في تغيير القاعدة الاجتماعية الجزائرية.
- توضيح واستدلال تأثيرات الألعاب الرقمية الغربية على سلوكيات الفرد.

أهمية الدراسة:

1. تكمن أهمية الدراسة في موضوعها بالدرجة الأولى من حيث كونه موضوعا لم يحظى بوافر الاهتمام عبر الدراسات الأكاديمية العربية.
2. حداثة جانب الموضوع المراد دراسته من حيث ارتباطه بالتطورات التكنولوجية الحديثة من جهة وبالممارسات الإعلامية المستحدثة من جهة أخرى.
3. المكانة البارزة التي أصبحت يحتلها الترفيه الرقمي في المشهد الإعلامي اليوم.
4. القاعدة الجماهيرية المتزايدة باضطراد والتي تقبل على مخرجات الترفيه الرقمي اليوم، أصبحت تفرض على الأكاديميين الالتفات لهذا المجال من خلال دراسته من كل جوانبه بشكل متكامل.
5. تأثير الترفيه الرقمي على التغير الاجتماعي الحاصل في أوساط المجتمع خاصة فئة الشباب.

أسباب اختيار الموضوع

1. الرغبة الشخصية في التعمق في هذا الجانب من الموضوع

2. حب الاطلاع على التطورات الأخيرة في مجال الترفيه والتكنولوجيا

3. قلة الدراسات الأكاديمية التي تتناول موضوع الدراسة

4. اهتمام المجتمع المتزايد بالترفيه مما جذب اهتمامنا لهذه الدراسة

5. التماس أهمية الموضوع من خلال تأثيراته البارزة على الفرد والمجتمع

الدراسات السابقة:

***الدراسة الأولى:** قويدر مريم، تحت عنوان: أثر الألعاب الالكترونية على السلوكيات لدى الأطفال، دراسة تحليلية على عينة من الأطفال المتمدرسين بالجزائر العاصمة.[1]

تتمحور إشكالية الدراسة على أثر الألعاب الالكترونية على الأطفال في الجزائر العاصمة الذين تتراوح أعمارهم ما بين 7 و12سنة، ومعرفة واقعها وأسباب انتشارها بهذا الشكل المذهل.

ومن اهم النتائج التي توصلت لها الدراسة:

- الالعاب الكترونية من اهم في مقدمة النشاطات الترفيهية التي يحبها الأطفال المدروسين ويميلون لشرائها واقتنائها.
- تمثل التكنولوجيا الحديثة كالتلفزيون والانترنت البوابة الرئيسية للأطفال لتعرف على اخر الإصدارات الحديثة للألعاب الالكترونية.
- استخدام التكنولوجيات الحديثة يجعل من الطفل فردا رقميا افتراضيا يتحكم في مختلف تقنيات الألعاب وطرق الحديثة في ممارستها سواءً كانت في الحوامل او عبر الانترنت.
- يفضل اغلب مفردات العينة الألعاب الرياضية والحربية والقتالية وهذا يعود الى كون أكثر مفردات العينة من الذكور.
- تعمل هذه الألعاب على تعليم الطفل كيفية التعامل مع التكنولوجيات الحديثة.
- تجعل الأطفال أكثر إصرار على تحقيق النجاح والفوز وتحقيق الطموح.

* **الدراسة الثانية:**عبد الله بن عبد العزيز، إيجابيات وسلبيات الألعاب الالكترونية ودوافع ممارستها من وجهة نظر طلاب التعليم العام بمدينة الرياض–مذكرة مقدمة لنيل شهادة الدكتوراه.[2]

تناولت هذه الدراسة الاثار النفسية والسلوكية والصحية الناتجة عن ممارسة الأطفال للألعاب الالكترونية سواء كانت إيجابية او سلبية، والأسباب التي تجعل الفرد يمارسها، دراسة شبه تجريبية طبقت على 359طالب.

[1] قويدر مريم، أثر الألعاب الالكترونية على السلوكيات لدى الأطفال، دراسة تحليلية على عينة من الأطفال المتمدرسين بالجزائر العاصمة.

[2] عبد الله بن عبد العزيز، إيجابيات وسلبيات الألعاب الالكترونية ودوافع ممارستها من وجهة نظر طلاب التعليم العام بمدينة الرياض–مذكرة مقدمة لنيل شهادة الدكتوراه.

نتائج الدراسة:

1. هناك عدد من العوامل التي تدفع طلاب التعليم العام الى ممارسة الألعاب الالكترونية مثل السعي للفوز، حب التطلع الاستطلاع، المنافسة، التحدي، التخيل....
2. كما ترى عينة الدراسة ان للألعاب الالكترونية إيجابيات وسلبيات ومن الإيجابيات: ان الألعاب التي تلعبonline تسهم في تحسين بعض المهارات الاجتماعية والأكاديمية مثل مهارة اكتساب اللغات الأجنبية، ومهارة حل المشكلات، ومهارة التفكير، ومهارة البحث عن المعلومات.
3. اما الاثار السلبية المتعلقة بهذه الألعاب فهي عديدة لذلك تم تصنيفها لستة فئات: اضرار دينية، اضرار امنية وسلوكية، اضرار صحية، اضرار اجتماعية، اضرار اكاديمية، اضرار عامة، ويندرج تحت كل فئة.

***الدراسة الثالثة:** بومعيزة السعيد، أثر وسائل الاعلام على القيم والسلوكيات لدى الشباب–دراسة استطلاعية بمنطقة البليدة–اطروحة مقدمة لنيل شهادة دكتوراه دولة في علوم الإعلام والاتصال.[3]

تتمحور هذه الدراسة حول مدى أثر وسائل الاعلام على القيم والسلوكيات لدى الشباب بمنطقة البليدة، ركزت هذه الدراسة على الأثر بدل التأثير ومدى تفاعل الشباب مع وسائل الاعلام وأثر هذا التفاعل على قيمهم وسلوكياتهم في ظل الظروف السوسيونفسية والديمغرافية، هذا ما يستدعي تفضيل محتويات وسلوكيات وقيم معينة، كذلك أحاط الباحث بدور وسائل الاعلام في التنمية وإبراز عدم نجاعتها في ظل الحداثة والعولمة، ثم درس إشكالية القيم والغموض الذي يلف المفهوم وإبراز علاقتها بالسلوكيات، اعتمد الباحث على عينة تتكون من 160 مفردة وقام باختيار أداة البحث استمارة ومقابلة.

نتائج الدراسة:

- يوظف الشباب اثناء تعرضهم لوسائل الاعلام قدراتهم الادراكية ويتعلمون من محتوياتها سواء المعلومات او النماذج السلوكية.

[3] بومعيزة السعيد، أثر وسائل الاعلام على القيم والسلوكيات لدى الشباب –دراسة استطلاعية بمنطقة البليدة– اطروحة مقدمة لنيل شهادة دكتوراه دولة في علوم الاعلام والاتصال.

- وتوصل الباحث الى نتيجة ان القيم في المجتمع الإسلامي مصدرها الدين.
- استنتج الباحث ان الشباب يتعرضن لوسائل الاعلام الجزائرية أكثر من العربية والفرسية ويتحكم المستوى الثقافي في تطلعاتهم ولاحظ ان التلفزيون أكثر وسيلة انتشارا، وان الانترنت وسيلة إعلامية يستخدمها اغلبية المبحوثين ويستخدمها الشباب لترفيه سواء كانت مسلسلات او أفلام او رياضة
- أكد اغلبية المبحوثين بأن وسائل الاعلام تساعدهم أكثر على الارتباط بالقيم،
- كلما كان المستوى التعليمي أدنى اعتبروا ان وسائل الاعلام عاملا مساعدا على تجاوز السلوكيات السلبية وهذا راجع الى ان هذه الفئة تنظر لها على انهامصدرللمعلومات والمعرفة –ان البيئة الاجتماعية هي التي تضبط سلوك الشباب ان تفاعلاتهم تكون على خلفية الثقافة والعادات والتقاليد السائدة في المجتمع.

نوع الدراسة:

بما انه لا توجد دراسات كافية لتحليل المحتوى حول موضوع الترفيه الرقميوما يربطه بموضوع التغير الاجتماعييما يسمح لنا بالتحليل والإحصاء فنوعية الدراسة استطلاعية.

منهج الدراسة:

انتهجنا في دراستنا المنهج الوصفي بما اننا اعتمدنا على التحليل الكمي والتحليل الكيفي لأسئلة مقابلة

أدوات جمع البيانات:

حاولنا الاستفادة من أدوات البحث العلمي للوصول الى معلومات ومعطيات حول واقع الترفيه الرقمي ومساهمته في التغير الحاصل وسط المجتمع الجزائري اذ اعتمدنا في دراستنا على اداتين لجمع البيانات حول موضوع الدراسة وهما الملاحظة والمقابلة.

الملاحظة: وتم اعتماد هذه الأداة بشكل بسيط لملاحظة تفاعلات المبحوثين مع الموضوع محل الدراسة ومدى اهتمامهم به ومن ثم تحقيق الأهداف المسطرة مسبقا.

المقابلة: وهي أداة تستخدم في البحوث العلمية لجمع المعلومات اللازمة حول موضوع الدراسة وهي طريقتين مباشرة وغير مباشرة واعتمدنا في دراستنا على الاثنتين، كذلك لها نوعان وفي دراستنا اخذنا نوع المقابلة غيرالمقننة لفسح المجال امام الأستاذ لتعبير عن اراءه واهتماماته حول موضوع محل الدراسة.

مجتمع الدراسة:

حاولنا جمع أكبر عدد ممكن منالأساتذةالجامعيين المتخصصين في مجال التكنولوجيات الحديثة من جامعات الشرق الجزائري وتنظيم معهم مقابلة علمية بهدف الإجابة على تساؤلاتنا حول الموضوع المدروس وكان العدد الذي توجهنا له أربعة وعشرون أستاذ لكن تحصلنا على ستة عشرة أستاذ من ثلاث جامعات فقط، وكان عدد المبحوثين المتجاوبين مع أسئلة المقابلة متباين من ولاية الى أخرى.

الإطار الزماني والمكاني لدراسة:

الإطار الزماني:

تم انجاز الدراسة في ظرف سنة تقريبا (من بداية شهر ماي 2017 الى غاية أوائل جوان2018 وذلك بدايتا بجمع الوثائق والبيانات الأولية والبحث عن موضوع حديث رقمي يتماشى مع الاعلام والاتصال والتكنولوجيا) حسب التخصص المدروس.

الإطار المكاني:

حاولنا جمع أكبر عدد ممكن من جامعات الشرق الجزائري وتوجهنا بدراستنا إلىخمس 5ولايات وهم (قالمة–سوقاهراس–عنابة–سكيكدة–أم البواقي)، لكن لم يتم التجاوب من قبل أساتذة أم البواقي وسكيكدة وبناء على هذا قمنا بتحليل المقابلة بالاعتماد على أحوبة اساتذة الولايات الثلاث الباقية.

I. تعريف الترفيه الرقمي ومجالاته:

تمهيد:

حتى عهد قريب كانت تقنيات بث برامج التلفزيون تعتمد على تحويل الصوت والصورة والإشارات من الموجات التي يجري بثها عبر الأجواء ليلتقطها الهوائي في المنازل أما حاليا فان التلفزيون الرقمي أحدث التطورات التي بدأ زحفها نحو المنازل، أين أصبح بإمكان المشاهدين التمتع بالمزايا والخدمات التفاعلية التي توفرها تكنولوجيا التلفزيون الرقمي من متابعة أخبارسياسة، رياضة، ترفيهبالإضافة إلى دخول وسائط الانترنت بدلا من أجهزة الكمبيوتر الشخصي.

والأصل في التلفزيون التفاعلي الرقمي هو اندماج بين تكنولوجيا التلفزيون وتكنولوجيا الأفلام وتكنولوجيا الكمبيوتر إذ تولد عنها جهاز متطور اختزل طبق التقاط البث التلفزيوني وجهاز استقبال البث وجهاز الكمبيوتر في جهاز واحد يم التحكم به من خلال جهاز التحكم هذا الجهاز هو التلفزيون التفاعلي، إن هذا التحدي التقني الجديد يبرز الحاجة إلى معرفة كيف يفكر صناع التقنية الإعلامية بهذا المستجد التقني ويبرز في جانب آخر تحدي تقني هو التلفزيون المحمول إذ قامت العديد من الشركات المزودة لخدمات الهاتف النقال بتوفير خدمة مشاهدة هذه القنوات التلفزيونية عبر التشبيك مع الأقمار الصناعية و أبراج الإرسال الأرضية وتزويد الهواتف المحمولة بمستقبلات خاصة بالإشارة التلفزيونية لتتيح لجميع انفراد الأسرة بمتابعة البرامج التلفزيونية وحسب تفضيلاتهم دون الحاجة إلى الجلوس في المنازل.

1. التلفزيون الرقمي: التقنية ...المضمون ... الجمهور

1.1 تقنية التلفزيون الرقمي:

نظام التلفزيون الحالي المستخدم في الولايات المتحدة الأمريكية هو نظام NTSCالذي تم تطويره في الثلاثينيات والأربعينات ثم أدخلت عليه الألوان في الخمسينات ويتم العمل في هذا النظام بشكل عام في دول شمال القارة الأمريكية واليابان. في حين تستخدم معظم الدول الأخرى نظام PAL وهو النظام الأوروبي والذي تم تطويره في فرنسا.

وتختلف هذه الأنظمة في كفاءتها إلا أن جميعها تعاني من عيوب درجة نقاء الصورة والألوان وهي مشاكل يمكن رؤيتها بوضوح في استخدام شاشات العرض الكبيرة وقد أدت هذه المشاكل إلى تطوير ما يعرف بالتلفزيون

عالي الوضوح، وتختلف تكنولوجيا التلفزيون الرقمي عن التكنولوجيا القديمة التناظرية بأن الصوت والصورة في التلفزيون الرقمي يتم تحويلها إلى إشارات ثنائية من الاصفار و الآحاد أي بنفس النظام الذي يستخدمه أجهزة الكمبيوتر هذه الإشارات يتم استقبالها بواسطة هوائي التلفزيون الذي يقوم ذاتيا ومن خلال جهاز خارجي إضافي يفك الرموز المستقبلية بينما في التلفزيون التقليدي يتم تحويل الصوت والصورة إلى أمواج كهرومغناطسية تحدد جودتها مدى نقاء الصورة والصوت في التلفزيون الرقمي.

2.1 الاتجاهات الرئيسية في تقنيات التلفزيون الحالية وأنظمتها:

1.2.1 **تلفزيون الدقة العالية:** ويجمع بين تكنولوجيا التلفزيون وتكنولوجيا الأفلام وينتشر بصورة كبيرة في أمريكا الشمالية واليابان.

2.2.1 **التلفزيون التفاعلي:** انتشر في الأعوام العشرة الماضية مع انتشار الانترنت والهواتف الخلوية والبرامج التلفزيونية التي يعتمد عليها لإعطاءالمشاهد دورا أكبر في تحديد مسارات البرامج فيستطيع المشاهد التفاعل معه بواسطة موقع من على الانترنت أو بواسطة SMS او MMS.

3.2.1 **البث الأرضي الرقمي:** تعتبر تقنية البث الرقمي قديمة نسبيا وتستعمل حاليا في الفضائيات وتتحول الاقنية الأرضية فبدل الحصول على ثمانية قنوات أرضية أو أكثر من دون لاقط يمكن الحصول على عشرين محطة أو وربما أكثر بواسطة التقنية الجديدة.

3.1 **مضمون التلفزيون الرقمي:**يقدم التلفزيون الرقمي على شاشته مضامين متعددة منها:

- البرامج الرياضية والترفيهية والتحقيقات والأفلام والمسلسلات.
- البرامج الحصرية من مباريات رياضية ومنافسات عالمية.
- إمكانية الحصول على معلومات فرعية مفصلة حول المضمون خاصة إعلانات التسوق والحصول على خدمة أو سلعة المناسبة.
- إمكانية مشاهدة المضمون مع أداء بقية الفعاليات.
- الرد الفعلي على المضمون وإمكانية تعديله وخزنه واسترجاعه.
- عدم الالتزام بمواعيد القنوات التلفزيونية في العرض إنما يمكن المشاهدة في الوقت الملائم لتفرغ الشخص المضمون الذي يفضله.

4.1 **جمهور التلفزيون الرقمي:** يتكون جمهور التلفزيون التفاعلي الرقمي من جمهور الأسرة الذي يتجمع حول هذا الجهاز التفاعلي الرقمي لإشباع حاجاتهم في مشاهدة ما يريدونه،والجمهور يستطيع أن يحصل

على السلعة المعلنة عنها وان يشاهد تفاصيلها وأسعارها وإمكانية الدفع والشراء الالكتروني عبر شاشة التلفزيون التفاعلي ومن ثم وصولها إلى البيت عبر آليات تسوق وبرمجة.

ويتطلب هذا الجهاز أن يكون الجمهور ملما بالمهارات المطلوبة للحصول على الخدمة المناسبة لكل فرد خاصة فيما يتعلق بالإعدادات المطلوبة للجهاز من الاتصال بالمواقع وتقديم الآراء لتمكن من المشاهدة المناسبة لمضمون.[1]

2. السينما الرقمية الترفيهية

بسبب الثورة الرقمية ستزداد وبشكل ملموس أعداد الكاميرات الرقمية وملحقاتها ومختلف الوسائل الرقمية المكملة لعملية الإنتاج السينمائي فان عمل الفانين سيكون أفضل وان الثورة الرقمية ستوحي للفانين ثورة خلاقة للخيال والإبداع والتحرر من سلطة الإنتاج الباهظ التكاليف والارادات السينمائية السلطوية التي تحدد عمل الفنان المبدع وترهقه بعوائق تقنية ونتاجه مما يدفعه إلى التهاون في العمل السينمائي المبدع.

1.2. الكاميرا الرقمية:

أن دخول هذه التقنية الجديدة سيشهد تراجعا في دور الفنيين ورأس المال أي بإمكاننا أن نستعمل تلك التقنية من دون مساعدة الفنيين وفور ضغط زر الانترنت سيصل الفيلم وبدون رقابة إلى جميع البيوت، والى ذلك فان الثورة الرقمية في مجال السينما ستحدث تغيرا في النظام الاجتماعي لجمهور السينما وعندها يكون للسينما أن تتيح لنفسها سحرا جديدا يختلف عن سحرها في الماضي وجمهورا جديدا يختلف عن جمهوره الماضي وبشكل تدريجي لان الجمهور هو المستهلك المتلقي لهذا الفن هو الذي سيفرض النوع الجديد من السينما والذي يسمى بالسينما الرقمية .

2.2. ماهي السينما الرقمية

السينما الرقمية ببساطة هي تقنية جديدة في التسجيل والعرض، تتمثل في التعامل مع الصور بمبدأ الصفر الواحد أي التعامل مع الصور على أنها إشارات كهربائية ثنائية بدلا من طبعها وتحميضها كيميائيا على ورق حساس كما نلتقط الصور والأفلام في أجهزة الكمبيوتر آو الجوال، فالكاميرا الرقمية تصور وتخزن المعلومات في ذاكرة الكترونية موجودة بداخلها بكل هدوء بدلا من ضجيج البكرات المزعج.

[1] الدكتور طارق علي حمود، التلفزيون التفاعلي والتلفزيون المحمول، جامعة بغداد، كلية الإعلام، 2015، ص109

فالفيلم المتحرك لن يبقى كمجموعة من الصور المتتابعة المطبوعة على شريط من مقاس معين، الفيلم سيصبح مجموعة أرقام ثنائية، هذه التقنية في التعامل مع الصور والأجسام المتمثلة في السينما الرقمية تسمح للمخرجين بالكثير من المميزات وتؤدي إلى طرق مختصرة كثيرة من الصناعة السينمائية.

3.2. التجريب الرقمي في السينما

لقد سمح دخول تقنيات الكمبيوتر للسينما الروائية أن تخطوا خطوات متصاعدة إلى الأمام وتحقيق درجات عالية من الحرية في خلق المناظر والخلفيات المذهلة بالإضافة لإمكانية زج الممثلين في مواقف صعبة وخطيرة إذا لمنقل مستحيلة كما في الأفلام وغيرها من أفلام الحركة والخيال العلمي، باستخدام هذه التقنية مادامت توفر لنا كل شيء وبدون قيود أو رقابة، باعتبار أن هذه التقنية الرقمية للسينما المعاصرة تعطي أعلى درجات الحرية للمخرج للتحكم في كل شيء يريد إظهاره على الشاشة وربما حتى يمكنه التعرض إلى مواضيع وثيمات يصعب تصورها في السينما الشائعة.

بهذه التقنية الرقمية تقترب السينما أكثر من عالم الخيال والتصورات تقترب أكثر وأكثر من عالم الكتابة الروائية والقصصية حيث الحرية شبه المطلقة في عرض كل ما يخطر على البال وبطريقة فنية مقبولة، وبالطبع لن تختفي السينما التقليدية أو يختفي نظام النجوم أو تغيب الشركات والمعامل السينمائية الكبيرة لكن سيفسح المجال لنوع جديد من السينما يطلق عليها السينما الرقمية بوابة التطور الرقمي الجديد. [1]

4.2. الجديد في السينما الرقمية:

السينما من الأمثلة الجيدة على الأسس التي لا تتغير، ففي أوائل الثمينينات تنبأ بعضهم بموت السينما بسبب ابتكار جديد يدعى مسجل الفيديو، كان ذلك مثالا مبكرا على تغير الزمن من حيث أن الجمهور أصبح يتحكم افتراضيا بما يشاهده ومتى يشاهده، لكن النتيجة لم تكن كذلك، لا شك أن الناس كانوا يسجلون برامجهم التلفزيونية المفضلة ويستأجرون الأفلام ليشاهدوها لكن الفيديو عزز السينما بدلا من الحلول محلها. لهذا كانت السينما الرقمية تحتاج إلى تفاعل مادي أكثر مع الآخرين لذا فان العروض المباشرة ستصبح أكثر شهرة من قبل بل وتمكنت من جعل المتابعين من شراء تذاكر السينما متصلة بشبكة اجتماعية تخبرنا أن أصدقائنا قد شاهدوا هدا الفيلم نفسه أم لا أو تعرفنا إلى ذوي اهتمامات متماثلة.

---

[1] فارس مهدي القيسي، التكنولوجيا الرقمي في الإنتاج السينمائي والتلفزيوني، بغداد، الطبعة الأولى،2015، ص ص146-148.

شهدت أعداد جماهير السينما تراجعا لمدة تزيد عن خمسين سنة حيث أن في سنة 1946 وصل بيع التذاكر الى4067 مليار تذكرة سينما وفي 2005 نزل هذا العدد إلى 1، 4 مليار تذكرة، السبب الرئيسي يعود إلى ظهور صيغ توزيع جديدة مثل الفيديو والفيديو الرقمي، كما أن ظهور أشكال بديلة للتسلية في الآونة الأخيرة قلص من مشاهدي الأفلام السينمائية وكما شهدت تكاليف الإنتاج ارتفاعا هائلا حيث بلغ متوسط الفيلم الأمريكي الآن 100 مليون دولار تقريبا، وتقتصر نافذة تسويقه وتوزيعه عل فترتي إجازة.

وفر العرض الرقمي على صناعة الأفلام السينمائية ما يقدر بمليار دولار بإلغاء الحاجة إلى طباعة الأفلام وإرسالها إلى دور العرض، لكن اتجاه الإنتاج المشترك وإنتاج الهواة سيوجهان ضربة لإنتاج الأفلام السينمائية مثلما ضرب التلفزيون الأشكال الأخرى لوسائل الإعلام وعلى سبيل المثال يقوم الشبان المتمرسون في تكنولوجيا العاب الحاسوب باستحداث أفلام متحركة باستخدام برمجيات العاب قديمة، أضف إلى ذلك توافر شبكات توزيع لا تكلف شيء، من هنا نجد بان الشاشة العريضة الرقمية ليست في انتاج الأفلام وعرضها بطريقة حصرية وإنما أيضا في ابتكار الأفكار والخصائص التي تبدأ في الفيلم ثم يتم توسيعها إلى كتب والى مجلات وموسيقى والعاب وثم تطبع إلى أقراص فيديو وتتحول إلى العرض مباشرة وتصبح من بعد ذلك تسجيلا صوتيا وكتابا.[1]

3. الموسيقى الرقمية

مع العصر الرقمي الذي نعيش فيه فان كل شيء آل إلى الاختلاف عما كان عليه في الماضي القريب، إنها الثورة التي تطل على كل شيء في حياتنا لتحولها إلى هيئة أخرى وشكل آخر لتصبح حياتنا رقمية ولعل الموسيقى الرقمية هي واحدة من تلك المناحي المختلفة للحياة التي أصابها التحول ...التطور.

إن الموسيقى الرقمية تجاوزت كل أنواع المشاكل التي يمكن ان تتعرض لها من مشاكل في الصوت والقدرة التخزينية وغيرها، في الوطن العربي وفي الفترات الأخيرة وبشكل واسع ساد مصطلح المخدرات الرقمية أو الالكترونية وهذا تماما ما يسمى الوجه الآخر للموسيقى العصرية التي يجهلها العديد خاصة عندما ساد انتشارها.[2]

[1] رتشارد واطسون، ملفات المستقبل، موجز في السنوات الخمسين المقبلة، ترجمة عمر سعيد الايوبي د.س، ابو ظبي، ص111.

[2] زينب عبد الكاظم حسن، المخدرات الرقمية، القانون، جامعة تلمسان، كلية القانون،2016.

3.1. ماهية الموسيقى الرقمية:

يتم إنتاج الصوت بطريقة رقمية من خلال معدات الكترونية لإنتاج أصوات لها علو وطبقة، ولون لحني مرغوب فيه ويقومون بتركيب الأصوات على شريط مغناطيسي لإيجاد النبرة الموسيقية المطلوبة وبرزت هذه النمطية الموسيقية نتاجا لظهور الاكتشافات العلمية في عالم الالكترونيات في بداية القرن العشرين على الرغم من كثرة المحاولات قبل ذلك، ومن هنا انطلقت صناعة أجهزة جديدة لإصدار ألوان صوتية غير مطروقة تصدر عن طريق ذبذبات مغناطيسية ذات صمامات ومضخات صوتية وساد هذا التطور إلى ما ظهر مصطلح موسيقى المخدرات الرقمية التي لها قدرة كبيرة على استحواذ أكثر من عنصر بشري في فترة وجيزة وانتشرت في الدول العربية اقل منها الغربية لأنها نوع خاص من الموسيقى ذات ترددات مميزة والتي يعتقد أن لها تأثير على درجة نشاط المخ واستقباله للألم .

أعلن بعض المختصين في صناعة الموسيقى استمرار الارتفاع في مستوى المبيعات من الموسيقى الرقمية محققة بذلك إيرادات تصل إلى مليار دولار لشركات التسجيل خلال العام الماضي، هذا وبشكل عام تضاعفت إيرادات المبيعات الرقمية إلى ثلاثة أضعاف حيث وصلت إلى أربعة مئة مليون دولار.

3.2. ترويج وتوزيع موسيقى المخدرات الرقمية:

يتم الترويج لهذا النوع بأبسط الأساليب أي من خلال شبكة الانترنت وأيضا يتم بيعها عن طريقها على شكل ملفات صوتيةMP3، من هنا تنطلق عملية التعامل وذلك بالتحميل والاستخدام ومعظم ا المتعاملون في هذا المجال يسعون دائما إلى طرح نسخ تجريبية مجانية لجذب العميل لهذا تحتوي ملفات موسيقى مخدرات الرقمية على نموذج بضرورة التقيد بالمبادئ المطروحة وبقواعد الاستخدام التي يجب أن يتبعها المستخدم عند سماع تلك الملفات الصوتية حيث أن أي تجاوز في التحميل أو التعامل مع المحتوى يسبب مشاكل لصاحبه.

يبدو بان مستقبل الموسيقى الرقمية وأفاق تطورها بلا حدود فلن يتوقف الأمر عند مشغل mp3 فقد أطلقت شركة أبل مؤخرا نسخة جديدة من مشغل الملفات الموسيقية أطلقت عليه اسم iPodويتميز الجهاز الجديد برخص سعره وصغر حجمه وقدرته التخزينية الهائلة وبقدرته على الاتصال مع المشغلات الأخرى، لهذا

أضحى مشغل آيبود واحد من أكثر المشغلات شهرة في العالم وتبلغ سعة الجهاز الجديد عشرين جيجا بايت ويمكن حفظ ألاف من الأغاني عليه كما تميز الجهاز الجديد باستطاعة تعديل القوائم لتسهيل تصفحها. [1]

3.3. قرصنة الموسيقى الرقمية:

أسهم ازدياد انتشار مشغلات الموسيقى الرقمية دون شك في ازدياد عمليات القرصنة الموسيقية فالملف الصغير المستعمل ضاعف من الخدمات التي قامت باستغلال سهولة إنزال هذه الملفات من الانترنت، فالشركات التي كانت شائعة مثل نابستر(Napster) واوديو غلاك وأصبح امتلاك الموسيقى بصورة غير شرعية في الوقت الحاضر أمرا في غاية السهولة، فغالبية الذين يتبادلون الملفات الموسيقية ليسوا مجرمين وهم فقط يستغلون التقنيات المتاحة بشكل كامل في غياب أية قوانين رادعة.

3.4. افاق انتشار الموسيقى الرقمية:

تفترض الباحثة في الموسيقى الرقمية في جامعة بيركلي، وظائف لناشر الموسيقى الرقمية والتي تتمثل في: اكتساب واستغلال وإدارة وجمع وحماية النسخ الرقمية الحاملة للمحتويات الموسيقية لهذا تم تنسيق هذا العمل على النحو التالي:

نشر الموسيقى هو عبارة عن أعمال من كسب استغلال وإدارة وجمع وحماية الإنتاج الموسيقي وتأليفاته. لكن هذا لا يعني أن نشر الموسيقى يتوقف عند ذلك الحد أي أن نشر الموسيقى ليس عمل من اجل العمل بالنسبة لنا هو تقريبا سماع الموسيقى ورؤية ما لا يراه غيره أي يستطيع أن يتعايش مع طرقها المختلفة.

وقد أكدت الانترنت أن هذا الموضوع الذي ظهر عبارة عن أطروحة جيدة لهذا أصدرت ولأول مرة تحذيرا من انخفاض المعد المالي الموسيقي وان هذه الصناعة من المرجح أن تعاني نتيجة ذلك من قرصنة الموسيقى المعاصرة، ومن هنا تدخل الأعضاء الحاليين في المملكة المتحدة انكولدا الزميلة لموسيقى المستقلة والأكاديمية البريطانية لمؤلفين الأغاني من كتاب الأغاني وبرمجت صناعة الموسيقى البريطانية منتدى مديري الموسيقى واتحاد الموسيقى للأداء الفوتوغرافي وكانت أهدافهم الأساسية تتمحور حول:

- صناعة الموسيقى وفي جميع المستويات داخل المملكة المتحدة
- تنسيق الموسيقى والاقتصاد في المجتمع

[1] HELEN GAMMONS ،THE ART F MUSUC PUBLISHING ،fcal press is an imprint of elsevier. ،2016 P7.

- ماهية الملكية الفكرية وتعزيز الإبداع
- خلق فرص لمبدعي الموسيقى ومواجهة تحدياتها في العصر الرقمي

حيث أنها أيضا اعتمدت على رعاية واخذ أصول جميع الأغاني وكتابتها وبناء العلاقات القوية مع مؤلفي الأغاني باستخدام أفضل الطرق والمحترفين وكل المساعي المهنية في حياتهم العملية من خلق وإثارة وتحقيق إيرادات التي تسمح لسلسلة الشركات القائمة على ذلك في تحقيق مبتغاها في الاستخدام أيضا.

لهذا كانت العلاقات القوية بين ممولين وناشري الموسيقى الرقمية تدفع بهم للقيام بشيء مبتكر وعصري لأنه عندما يضع المسؤولون قواعد أساسية في إبداع صناعة الموسيقى هنا يكون نشرها يعتمد على أصول كبيرة لها قيمة عظيمة في حين يمكن أن تنخفض تلك القيمة في السجل بمرور الوقت أي يتعدى المحتوى الجديد بما هو أحدث.

3.5. ممارسة الموسيقى:

أصبح تحديد أذواق كل فرد وإرضائه موجودا بالفعل و على نطاق واسع، و مع الرقمنة أصبح سهلا تحديد قائمة بعدد محدود من الأغاني التي تفضلها عن غيرها ويقوم احد البرامج باقتراح أغاني أخرى قد تحظى بإعجابك وتستطيع صناعة الترفيه وتوسيع نطاق هذه التقنية ومدها إلى مستوى أكثر طموحا إذ يمكن في البداية تحديد أبعاد عديدة تحظى بالاهتمام مثل موسيقى الجاز و الروك والموسيقى الكلاسيكية ثم يتم بعد ذلك تحديد وتشذيب كل نوع جديد وفقا للفترة الزمنية ونمط الأداء الموسيقي ويمكن استخدام ما يقارب مائة خاصة لتحديد كل مقطوعة موسيقية من المقطوعات التي تم تسجيلها وسوف يكون العمل الذي تقوم به الشركات التي تقدم مثل هذه الخدمة عملا ضخما في البداية، لكن بمجرد انجاز وتحديد مجموعة الملامح الخاصة التي ترغب في توافرها ويستطيع نظام كهذا تعديل الخصائص التي حددتها مسبقا استنادا إلى تغذيتك المرجعية بشان الخيارات التي تعجبك والتي لا تعجبك وطبعا بعد التقيد بهذا الإعداد أو البرنامج المعد سلفا .

أي تطبيقها أصبح أكثر عصرنه من السابق لان هذا النوع من الرقمنة سهل على مستخدمي هذا المجال المتابعة وإبداء الرأي حتى فقط دون رسوم وهناك بعض المبادئ التي يجب التقيد بها في ابتكارات الموسيقى التي

غزت عليها الأجنبية لان الغرب هم ما يتداولون هذا الابتكار الرقمي المعدل بصيغ متطورة جدا أكثر من أي بلد أخر.[1]

4. الألعاب الرقمية الترفيهية:

انتشرت الألعاب الالكترونية في الكثير من المجتمعات العربية والأجنبية انتشارا واسعا وكبيرا ونمت نموا ملحوظا وأغرقت الأسواق بأنواع مختلفة منها، حيث استحوذت على اهتمامات الناس وأصبحت شغلهم الشاغل.

هذا وقد سادت الألعاب الرقمية بسرعة هائلة في المجتمعات العربية فلا يكاد يخلو بيت منها، ونظرا لما تعاصره المجتمعات من تقدم في مجال التكنولوجيا والحاسبات الالكترونية وانتشار الألعاب الرقمية أو الالكترونية، ومتطلبات العصر الحديث فلا بد أن يكون مستخدمها على وعي باستخدامات الكمبيوتر لأنها تساهم في زيادة مهارات التفكير العليا وهذا ما أبرز فاعلية برامج الألعاب الالكترونية أو الرقمية باعتبارها نموذجا حيا عن تطورات العالم الترفيهي الرقمي.[2]

4.1. ماهية الألعاب الرقمية:

الألعاب الرقمية هي العاب مبرمجة بواسطة تقنيات حاسوبية جد حديثة وتلعب عادة على أنظمة ألعاب الفيديو باستخدام يد التحكم وكما أنها تعمل على أجهزة خاصة تتوصل بالتلفاز أو أجهزة محمولة أو الحاسوب الكفي، وتختلف ألعاب الفيديو من ألعاب المنصات وألعاب تصوير المنظور الأول هذا بالإضافة إلى ألعاب الويب التي تلعب على الانترنت وهي ألعاب جماعية يتم لعبها من خلال عدد كبير من اللاعبين في نفس الوقت.

العاب الواقع البديل قد نمت بشعبية منذ مطلع القرن الأخير، لان اللاعبين هم المشاركون في الكشف عن بعض الغموض أو الأحجيات عبر البحث عن مفاتيح في الملفات، مواقع الويب، التواصل مع لاعبين آخرين أو الوكلاء الآليين كالمصممين. [3]

---

[1] مايكل ديرتوزوس، ماذا سيحدث، كيف سيغير عالم المعلومات الجديد حياتنا، ترجمة بهاء شاهين، مركز الحضارة العربية، جمهورية مصر العربية، الطبعة 2، مارس 2010، صفحة 153 .

[2] مذكرة بعنوان فاعلية برامج الالعاب الالكترونية، من إعداد الدكتور عاطف محمود عبد العال والدكتور محمد السيد النجار ، العلوم التربوية العدد الثالث، صفحة 243.

[3] Patrik crogan. gameplay mode .war.simulation.and technoculture.universityof minnsota press minnepolis. London page 4.

4.2. حقائق أساسية عن العاب الفيديو والألعاب الرقمية:

صناعة العاب الفيديو تتفوق لأنها تتوقع الطلب، تعطي للناس ما يريدونه ويشغلهم قبل إدراكهم بأنهم يريدونه وتقود الاتجاهات في مجال الترفيه وتتقاطع مع عدد لا يحصى من القطاعات الأخرى، لعبة ما هي إلا فرصة لتركيز طاقتنا مع تفاؤل لا هوادة فيه، إلى شيء نحن نحسن صنعا به ونمتاز بأننا جيدون فيه، أو في طور التحسن فيه.

4.2.1. العصر الذهبي لتجريد في العاب الفيديو:

تعتبر معظم كتابات العاب الفيديو إما مخاوفه سردية أو العاب تفاعلية بدلا من أن تكون مجرد العاب من اجل اللعب فقط أو وسيلة مرئية لهذا ا تعددت أبعادها التي تفوق تماما التفاعلية في الألعاب إلى ما هو ابعد من ذلك.

بدأت العاب الفيديو بفك القيود التي تواجهها الوسائط البصرية لان التمثيل البياني لها كان محدودا جدا باعتبارها العاب مبتكرة وتدريجيا ومع تفعيل التكنولوجيا في أذهان المصممين في لعبة الصور بإدخال عنصر التحرك أو الفاعلية أي التمثيل الحركي داخل تلك الصور التي هي أكثر تقريبا وتمثيلا للعالم المادي من هنا أصبحت العاب الفيديو تعتمد عليها لأنها تدعمها بخصائص فريدة وسط ألعابها.[1]

العصر الذهبي للعبة الفيديو يعتبر فترة صعود لعبة الفيديو في وقت مبكر حيث تحطمت تلك الصناعة لتلك الألعاب بواسطة علامة مصقولة مع أنظمة اللعبة ومقلداتها الشاحبة في فترة وجيزة من ذلك التطور البارز في ذلك العصر، في الفترات الأولى للعصر الذهبي كانت قيود الوقت التكنولوجي تلعب دورا على التجريد لألعاب الفيديو خاصة بعد أن ذهل الجمهور بما تقدمه هذا النوع من الألعاب لمجرد رؤية شيء يتحرك، لكن العاب الفيديو استطاعت أن تحقق نجاحا وقيمة تنافسية كبيرة من خلال السيطرة على الأجسام على الشاشة وهذا لا يعني أنها لا تخضع لقيود لان رسومات اللعبة ولو على نطاق واسع تخضع لمعايير قياسية باعتبارها القوة التي تتشكل بها نظرة عن الألعاب وعن التقدم الهائل للتكنولوجيا.[2]

---

[1] Essential facts .about the computer and video game industry ،sales ،demographic and usage data ،2017 page 1.

[2] Mark ;j.p wolf and bernard perron ،the video game theory reader ، Routledge taylorfrancais group london andnew yourk .page 76

4.2.2. السباق والعاب الفيديو:

قد كتب ديفيد ليونارد على نطاق واسع كيف أن العاب الفيديو تعطي مزيد من التصورات السلبية والهيمنة الالكترونية، مثل العاب سلسلة سرقة السيارات الكبرى،كما أن بعض الألعاب تعطي صورة على الثقافة الأسيوية و الجسم الأسيوي أي ثقافة البلد القائم على الإنتاج أو الصنع لذلك المحتوى الترفيهي، لهذا وبشكل عام فان العاب الفيديو تفترض في الغالب سجل ضعيف جدا من التعامل مع قضايا التميز العنصري في محتواها وهذه أن بعض الألعاب هي استثنائية رقمية بالمقارنة مع بعض المصادر الأخرى الناشئة للمحتوى الرقمي الترفيهي، لان ثقافة الألعاب الرقمية تتميز بسباق بارز في إبراز العلاقة بين اللاعبين وثقافة الألعاب .

ومن وجهة أخرى فان معهد التعليم التكنولوجي في سعيه إلى فهم دوافع الشباب للعب الألعاب الرقمية سواء كانوا أمريكيين على وجه عام أو أفارقة أمريكيين على وجه الخصوص لاحظ التقاطعات بين مصالح الألعاب والثقافة الاجتماعية وان الشباب يمارسون تلك الألعاب على أساس أنها قاعدة تفاعلية أو وسيلة للتفاعل الاجتماعي لأنهم لا ينظرون إلى التفاعل الاجتماعي عبر الانترنت على أنها تفاعلات اجتماعية على عكس ألعاب الفيديو لأنها الطريقة الحقيقة للعب لأنها تلهم النفس بالمنافسة ولإثارة والإلهام لأنها تعكس القدرة الشخصية الباطنية.[1]

4.3. الألعاب الرقمية المحظورة

كان هناك اختلاف واضح في استخدام الألعاب الرقمية الحديثة إضافة إلى انه نادر جدا، والسبب في ذلك غير واضح قد يكون مضمون تلك المحتويات الرقمية ب بمثابة اتفاق ضمني على تحدي اجتماعي حيث تملي مبادئ بعض الألعاب الغير المرغوب فيها عدم الإفراط في إظهار معارض الرفض، بين مباريات الخاصة التي تجمع بين وحدة الألعاب، وأكثر من ممارسة لهذه الألعاب تكون بعيدة تماما عن التصور الرسمي في هذا المجال.

في نطاق ضيق للممارسة الرقمية الالكترونية عبر الشاشة الكبيرة كانت ردة فعل اللاعبين المهتمين بالألعاب المحظورة سيئة خاصة بعد حصرها في مجموعة حجج ومؤشرات تدل على عدم كماليتها و طبعا هذا راجع تماما لقلة الخبرة النسبية للمجتمع عنها والمعرفة الغير المكتملة الميكانيكية للعبة ،أي هناك العاب لم تكن واضحة بصورة خاصة لأنها تدل نوعا ما على نقص الحافز والرغبة في قطع المباراة أو عدم مواجهة اللاعبين وكل

[1] The culture if digital fighting game ،ideam p109.

هذه ردود قوية اتجاهها، من هنا كانت انطلاقة تلك الألعاب غير محددة وكانت بوادر لاختفائها واضحة بصورة شاملة.

وعموما الألعاب المحظورة هي التي تخرج عن التوازن ويتم رفضها على مستوى عالي لأنها تكون رافضة لثقافة وصيغة معينة في اللعب، وهذا ما تؤكده فكرة الألعاب القتالية التي حولت العشوائية إلى مهارة وجعلت التكنولوجيات محددة لوضع تنافس قوي بين اللاعبين لهذا رفضها المجتمع لأنها تتحدث عن افتراض أساسي يتعلق باللعب ويتحدى القدرات الثقافية والرغبات.[1]

4.4. إحصائيات عن مستخدمي ألعاب الفيديو:

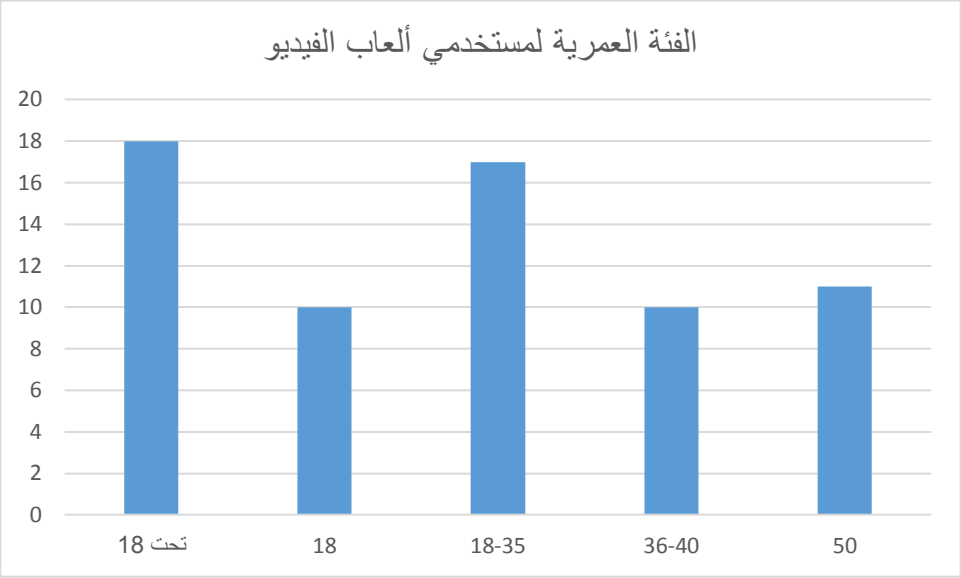
65 بالمئة من الأسر في الولايات المتحدة فيها شخص واحد على الأقل يلعب ثلاث ساعات أو أكثر من العاب الفيديو في الأسبوع وكل لعبة متوسطها واحد فاصلة سبعة جيغا 67 بالمئة من المنازل في الولايات المتحدة تملك جهازا يتم استخدامه لتشغيل العاب الفيديو لان الولايات المتحدة الأمريكية فيها حرية تكنولوجية عالية من ناحية الأجهزة المستخدمة 97 بالمئة جهاز كومبيوتر شخصي بالمئة هاتف ذكي 61 61بالمئة جهاز لاسلكي ومجموعة العاب مخصصة 22 بالمئة.

4.4.1. حقائق أساسية في 2017

- متوسط عمر اللاعب هو:35
- متوسط عمر اللاعب حسب الفئة العمرية: من 18 إلى35 سنة
- ومن 36الى 49 سنة وما فوق 50
- تحت 18 سنة :18 بالمئة
- دون 18 سنة:11 بالمئة
- من 18 إلى 35 سنة :17 بالمئة
- ومن 36 إلى 49 سنة:11 بالمئة
- فوق 50: 13 بالمئة

[1] Essenttail facts abut the cmputer and vidiogame ،Ideam ،page5-12.

-الشكل رقم 01: يمثل أعمدة بيانية للفئة العمرية المستخدمين لألعاب الفيديو-



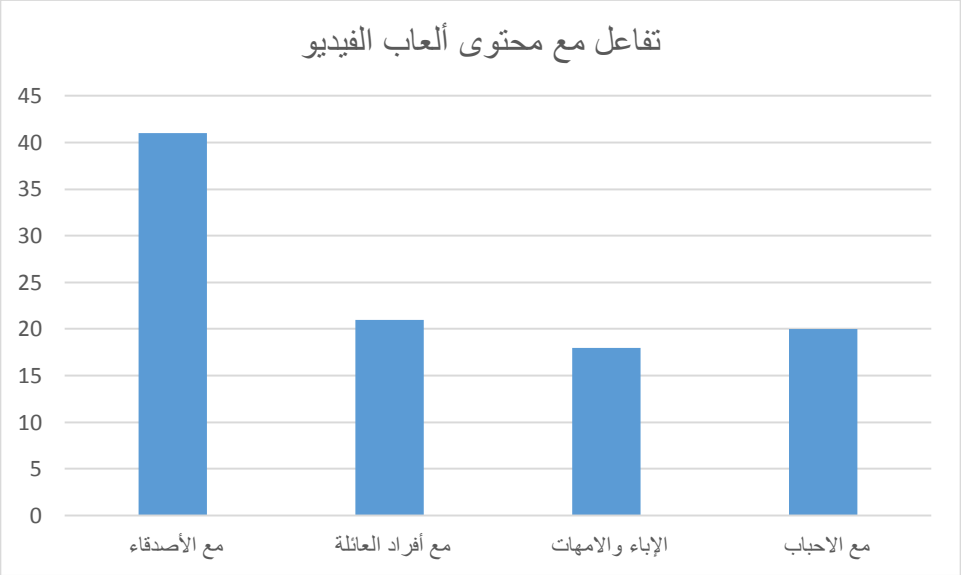
المصدر: من اعداد الطلبة بالاعتماد على المعطيات السابقة

متوسط لاعب العاب الفيديو إناث هو 37 سنة ومتوسط لاعب العاب الفيديو ذكور هو 33، النساء سن 18 وأكثر تمثل نسبة أكبر بكثير من المستخدمين العاديين للذكور اقل من 18 للألعاب، أي استخدامات لألعاب الفيديو غير متساوية بين الجنسين.

53 بالمئة من الألعاب الأكثر شيوعا هي العاب متعددة على الأقل مرة في الاسبوع ولعب 6 ساعات مع الآخرين شخصيا 2

- 41بالمئة اللعب مع الأصدقاء
- 21 بالمئة اللعب مع أفراد العائلة
- 18 بالمئة العب مع الآباء والأمهات
- 17 بالمئة أحبابهم

-الشكل رقم02: أعمدة بيانية تمثل التفاعل مع محتوى ألعاب الفيديو-



المصدر: من اعداد الطلبة بالاعتماد على المعطيات السابقة

هنا يمكننا القول من أن اللاعبين يقولون أن العاب الفيديو تساعد على ربطهم بأصدقائهم من جهة وزيادة تفاعلهم مع المحتوى الترفيهي من جهة أخرى على اعتبار أن الرقمنة مارست أمور كثيرة للوصول إلى هذا النوع من الألعاب التي حازت على اعلي نسبة استخدام في المجال الترفيهي لأنها وبدون اجتهادات فائقة أصبحت قاعدة عصرية تنطلق منها العديد من المحتويات الأخرى التي تساهم في بروز الترفيه الرقمي كوحدة حيادية رقمية مبتكرة بصورة دائمة.[1]

5. منصات البث:

تمهيد:

يمكن وصف المرحلة التي تعيشها صناعة بث الترفيه والأفلام والدراما هذه الأيام عبر الانترنت بالتاريخية وربما يعد الجانب الأهم في هذه الثورة التقنية هو تحول منصات البث من مجرد منصات مستضيفة إلى شركات

[1] Micheld.janemcgonigal .essentail facts about the computer and video game industry .entertainment siftwer.assiciation.sale demographic and usage data.page5 -12page.

إنتاج ضخمة، لديها القدرة على تحليل رغبات الجمهور وبالتالي صناعة أعمال تتلاءم مع الجمهور المستهدف وظهرت في السنوات الأخيرة عدة أعمال حظيت بمتابعة الملايين حول العالم ولم تكن من إنتاج شركات إنتاج تقليدية وإنما قامت بإنتاجها منصات للبث عبر الانترنت، وتعتمد معظم تلك المنصات على نموذج عمل متشابه مع اختلافات بسيطة، بعدما يشترك العميل في المنصة من خلال موقعها عبر الانترنت او من خلال العديد من التطبيقات التي تعتبر بمثابة نقطة تحول كبيرة في تداول المحتويات الترفيهية المرغوبة فيها أو من خلال تطبيق الهواتف الذكية الآتي انتشرت مع انتشار التطبيقات الأخرى السائدة، هنا كانت المنصات والتطبيقات الرقمية بالإضافة إلى الابتكار الأكثر استعمالا: الهاتف الذكي تعمل جنبا إلى جنبا مع تكنولوجيات نشر الثقافة الترفيهية الرقمية وبصورة دائمة.[1]

1.5 نت فليكس (NETFLIX)

5.1.1. تعريف نت فليكس:

هي شركة ترفيهية أمريكية أسسها ريد هاستنغز وماك راندولف في 29 أوت 1997 في سكوت سفالي، كاليفورنيا وتتخصص في تزويد خدمة البث الحي والفيديو حسب الطلب وتوصيل الأقراص المدمجة عبر البريد.

كما أنها خدمة بث تتيح من خلالها للمستخدمين والعملاء مشاهدة مجموعة متنوعة من العروض الترفيهية التلفزيونية والأفلام والوثائقيات وغيرها من الأعمال الحائزة على جوائز من خلال الآلاف من الأجهزة المرتبطة والمتصلة بالأنترنت.[2]

5.1.2. نبذة عن نت فليكس:

نت فليكس هي خدمات الاشتراك في بث الأفلام والبرامج التلفزيونية سواء ترفيهية أو غير ذلك وهي الرائدة على هذا الأساس حيث أنه بحلول افريل 2014 استقطب نت فليكس أكثر من 35 مليون مستخدم على مستوى الولايات المتحدة الأمريكية وحدها، وحوالي 48 مليون في جميع أنحاء العالم وهي اكبر مصدر لحركة الاستخدام للإنترنت على اعتبار أن نت فليكس تم تصميمها خصيصا لخدمة كمية كبيرة من أو ضخمة من المحتوى من خلال الجمع بين العديد من الخدمات.

---

[1] أحمد بدر الدين، البث عبر الانترنت ..5 منصات تشكل مستقبل صناعة الترفيه،25 سبتمبر 2016،
/https://www.sasapost.com/streaming-online-5-platforms-form-the-future-of-entertainment

[2] كيف تعمل خدمةnetflix،نت فليكس،https://help.netflix.com/ar/node/412، 14/03/2018

نت فليكس تستخدم بشكل كبير خدمة سحابة الأمازون لتحل محل تكنولوجيا المعلومات في المنزل وكذلك تستخدم كمنصة تشغيل لميكروسوفت لمستخدمي سطح المكتب، وعلى الرغم من شعبية نت فليكس إلا أن عدد قليل من الدراسات كانت تبحث في نماذج خدمة البث من اجل فهم التصميم الذي تعتمد عليه مثل هكذا منصات خدماتية للفيديو بجميع أنواعه المتدفق على نطاق واسع. [1]

5.1.3. الجديد الذي تحتويه نت فليكس:

تحتوي نت فليكس على مكتبة تستند إلى الإقليم وبعبارة أخرى تختلف الأفلام والبرامج التلفزيونية المتوفرة على نت فليكس من منطقة إلى أخرى مثلا مكتبة نت فليكس في مصر ليست غنية مثل المكتبات الأخرى وكذلك تتوفر فقط 97 فيلما في قسم الدراما هذا في جوان 2016 وكذلك تبيع استوديوهات الأفلام وتراخيص حقوق التأليف والنشر لإنتاجها حسب البلد وهذا ما يترجم توفير نت فليكس إمكانية الوصول إلى الأفلام الغير الناطقة بلغة الانجليزية فقط بل تتجاوز ما ابعد من ذلك بكثير كالأوروبية واليابانية والهندية والعربية وغيرها .وكذلك توفر لمشتركيها بديلا قانونيا لتدفق الأفلام بأسعار معقولة نسبيا بدءا من 7، 99 دولار شهريا وهكذا يمكن لهم من الوصول إلى أفلام مختلفة مقارنة ببدائل أخرى لان نت فليكس توقع وبشكل مستمر اتفاقيات مع استديو هات مختلفة للحصول على حقوق الإصدار الحصري لأفلامهم من خلال إطارها ففي عام 2016 مثلا وفرت نت فليكس لمستخدميها تدفقا حصريا لجميع انتاجات ديزني بالإضافة إلى ذلك تنتج نت فليكس الأفلام الأصلية لعرضها حصريا من خلال خدماتها.

غيرت نت فليكس طريقة مشاهدة الأفلام حاليا لأنها وبدرجة عالية خفضت معدل القرصنة باعتبارها لا تجعل من الصعب على الأشخاص الوصول إلى مواد محمية بحقوق الطبع والنشر.

عرضت نت فليكس المزيد من التنوع في الأقراص المادية من خلال البريد مما كان متاحا على مكتبة تدفق خلال هذه الفترة ويتم شراء الأفلام واستئجارها بموجب مبدأ البيع الأول الذي يوفر للمستخدم المواد المحمية بحقوق الطبع والنشر في الولايات المتحدة الأمريكية واستخدامها كما يحلو له.

[1] أحمد بدر الدين، مرجع سابق.

توقع شركة نت فليكس بشكل مستمر اتفاقيات مع استوديوهات مختلفة للحصول على كقوق الإصدار الحصري لأفلامهم، بالإضافة إلى ذلك تنتج نت فليكس الأفلام الأصلية لعرضها حصرا من خلال خدماتها أي أن أصول نت فليكس تتوسع من خلال صفقات مع مختلف الاستوديوهات والجهات الفاعلة.

تستخدم نت فليكس مساحة عنوان خاصة بالمضيف ويتعامل هذا الخادم في المقام الأول بوظيفتين، أولا تسجيل حسابات المستخدمين و ثم إعادة توجيه المستخدمين إلى بطاقة الائتمان أي تعتمد على معلومات الدفع أو الاشتراك لدى نت فليكس بوان كوم استنادا إذا ما كان المستخدم يستطيع تسجيل الدخول أم لا على التوالي وان هذا الخادم لا يتعامل مع العميل أثناء مشاهدة الفيلم .[1]

5.1.4. خدمة عملاء نت فليكس

وتتمثل في خمسة مهام أساسية وهي:

- لعبة أو لاعب سيلفرتريك بلاي لتحميل ومصادقة المستخدم: وهي تشغيل الفيديو على جهاز الكمبيوتر لسطح المكتب ويتطلب المكون الإضافي متصفح مايكرو سوفت سيلفر ليت ليتم تثبيتها على الكمبيوتر عندما ينقر المستخدم على زر التشغيل الآن يقوم المتصفح بتنزيل تطبيق سيلفر ليت ثم يبدأ هذا التطبيق في تنزيل محتوى الفيديو وتشغيله.
- ملف بيانات نت فليكس: البيانات الوصفية للمشغل لإجراء تدفق الفيديو ألتكيفي لملفات البيانات وهي خاصة بالعميل أي أنها يتم إنشائها وفقا لقدرة تشغيل كل عميل ويتم تسليم ملف البيانات إلى المستخدم النهائي عبر اتصال لأنها تكشف المعلومات التي توجد في ملفات بيان نت فليكس عن بنية نظام مثيرة لاهتمام.
- تريك بلاي: لاعب سيلفر ليت لنت فليكس الذي يدعم اللعبة بخدعة بسيطة مثل، وقفة، التراجع للأمام والطلب العشوائي وتتحقق العب أو خدعة اللعبة عن طريق تحميل مجموعة من الصور المصغرة للقطات دورية تمادي جزئ من الجانب واحترام الفاصل الزمني ويتحمل هذا الملف في ملف البيانات فترة خدعة اللعبة تتمادى 10 ثواني.

[1] Vijay k Adhikari and other ، Measurement Study of Netflix ، Hulu ،and Tale of three CDNs ، universiyu of Minnesota-Twin Cities ، 2016 ، p2-3.

- تحميل مقطع الصوت والفيديو: يتم تحميل محتويات الصوت الفيديو في قطع أي عبارة عن جلسات التحميل المتواتر في البداية وذلك لبناء العازل مع اللاعب وبمجرد ملا المخزن المؤقت بما فيه الكفاية تصح التحميلات دورية والفاصل الزمني بين بداية اثنين من التنزيلات متتالية حوالي أربعة ثواني طول التشغيل من قطعة نموذجية لان ملف بيانات الصوت والفيديو يكون مستوى الجودة عال
- تقارير تجربة المستخدم: بعد بدا التشغيل يتمكن لاعب أو مستخدم نت فليكس وبشكل دوري من التحكم من الكلمات الرئيسية للخادم وهي دورية مستمرة في إبقاء الرسائل على قيد الحياة وتحديثات سجل ومع ذلك لا تظهر we الرسائل الفعلية التي استخرجناها باستخدام بيانات العبث التي تكون في نص واضح.[1]

5.1.5. الثورة الرقمية لنت فليكس:

كثر الحديث في السنوات القليلة الماضية عن أن نت فليكس أضحت كابوسا بالنسبة لصناعة الترفيه وسوق الإعلانات التلفزيونية خصوصا في الولايات المتحدة الأمريكية في وقت قصير نسبيا تحولت الشبكة الأمريكية المتخصصة في إنتاج وبث المحتوى الترفيهي إلى أعتى القوى في هذا المجال مع أعمال اكتسحت نسبة مشاهدة عالية وحازت على جوائز بارزة، ولان لا حدود لخطط نت فليكس ومشاريعها لم يعد القلق محصورا بالعاملين في مجال الإنتاج على الشاشة الصغيرة والمجالات المتعلقة بها، كما أنها تسللت إلى عالم السينما عبر العديد من الوثائقيات، قبل أن تطرق باب الأفلام الدرامية السينمائية علما بان الأخيرة لا تصل إلى صالات السينما بل تعرض عبر نت فليكس حصرا، وعبر منصة نت فليكس التي تعتمد على تقنية التدفق الالكتروني توفر كذلك خاصية التحميل وعلى الخط نفسه كانت نت فليكس قد أبرمت اتفاقا مع الممثل آدم ساندلر لتمويل إنتاج أربع أفلام جديدة ستعرض حصريا عبر منصتها لأنها تحظى بشعبية كبيرة جاءت اثر حداثة المنصة وهذا بعد أن حسمت المسألة وصارت الشبكة الأمريكية رقم 1 مجال صناعة المحتوى الترفيهي وعرضه.[2]

5.1.6. الترفيه الرقمي ومنصة نت فليكس:

تعتبر نت فليكس الرائدة في بث المحتوى الترفيهي حيث كانت الشركة ولوقت قريب تبث خدماتها فقط في الولايات المتحدة ومناطق محدودة من العالم لكن في سنة 2016 توسعت الشركة وأصبح بإمكان معظم

[1] Op cit ، p3-4.

[2] نادية كنعان، الفكرة التي هزّت عالم السينما» :نت فليكس» تتحدّى هوليوود،28 افريل 2017 -akhbar.com/node/276396- http://www.al

المستخدمين في أغلب دول العالم الاستفادة من الخدمات الترفيهية للشركة، ولأنها كانت تعتمد على إنشاء عقود مع صناع الأفلام والمحتويات الترفيهية في كل المجالات من اجل إعادة بثها عبر منصتها وبصورة حصرية ومستمرة، ومع مرور مدة من الزمن بدأت الشركة في إنتاج محتواها الخاص ووصل الأمر في 2016 إلى صناعة أكثر من 120 عملا أصليا، بهذا تمكنت الشركة من صناعة منتجاتها الترفيهية الخاصة وهذا طبعا بالإضافة للأعمال العالمية الأخرى التي يشرف عليها فريق محترف من المطورين وكذلك لاستخدامها كل التقنيات القوية بالإضافة إلى التقنيات التي تم تطبيقها داخل مختبرات الشركة لتحسين سرعة وأداء المحتوى الترفيهي الرقمي.[1]

5.2. منصة أمازون:

5.2.1. تعريف منصة أمازون:

هي منصة تسويقية أمريكية وتعد من اكبر مواقع الشراء بالتجزئة في العالم، في البداية ظهرت أمازون كمتجر كتب وفي الوقت الحاضر الأمازون لديها العديد من المواقع مثل مزادات أمازون، سوق أمازون، والأمازون وهي أيضا منصة مشهورة في تداول المحتوى الترفيهي بصورة مستمرة وطبعا بعد إنشائها لموقع أمازون فيديو الذي هو منافس لموقع يوتيوب التي تبث فيديوهات من خلال الموقع على اختلاف تلك الفيديوهات والحصول على أرباح من الإعلانات الجديدة.[2]

5.2.2. أنواع منصة أمازون

- أمازون**Glacier**: هو خدمة تخزين آمنة ودائمة ومحدودة التكلفة للغاية لأرشفة البيانات والنسخ الاحتياطي على المدى الطويل كما يمكن ان تخزن كميات كبيرة أو صغيرة من البيانات بشكل موثوق بأقل من 0، 004 دولار لكل غيغا بايت في الشهر وهي وفورات كبيرة مقارنة ب الحلول . للحفاظ على تكاليف منخفضة بعد مناسبة لاحتياجات استرجاع متفاوتة، يوفر منصة أمازون ثلاثة خيارات للوصول إلى المحفوظات ومن بضع دقائق الر عدة ساعات وكذلك يوفر الأداء المحلي بمقياس غير محدود.
- أمازون**Aurora**: هو ميسكل متوافق محرك قاعدة البيانات العلائقية التي تجمع بين السرعة وتوافر قواعد البيانات التجارية الراقية مع بساطة وفعالية من حيث التكلفة من قواعد البيانات مفتوحة المصدر لان

---

[1] عبد الله نجاوي، ماهي Netflix وكيف تعمل؟ 28 سبتمبر 2017، https://www.geekgenes.com/2017/09/what-is-netflix/

[2] ARPAY، بطاقات هدايا امازون، 2018/03/15، https://ar-pay.com

أمازون اورورا يوفر ما يصل إلى خمسة أضعاف أداء أفضل ميسكل مع الأمن وتوافر و موثوقية وكذلك يوفر 5 أضعاف الإنتاجية من الخلية القياسية ويتساوى هذا الأداء المتسق مع قواعد البيانات التجارية التي تبلغ عشر التكلفة واكبر مثال لأمازون اورورا يمكنك تحقيق ما يصل إلى 500، 000 يقرا و100، 000 يكتب في الثانية الواحدة ويمكنك توسيع نطاق القراءة العمليات بالنسخ المتماثلة قراءة التي لديها منخفضة جدا، ويوفر أمازون مستويات متعددة من الأمن لقاعدة البيانات الخاصة بك لنشر اي محتوى ترفيهي كان أو غير ذلك وذلك باستخدام التشفير.

- أمازون**RDS**: هو خدمة قاعدة البيانات العلائقية ويجعل من السهل إقامة وتشغيل وقياس قاعدة بيانات علائقية في سحابة 35، 34 ويوفر فعالية من حيث التكلفة والقدرة على تغير حجم أثناء إدارة المهام وإدارة قاعدة البيانات التي تستغرق طويلا والتحرير والتركيز على التطبيقات الخاصة بالمستخدم وأمازون ريدز يوغر ستة محركات بيانات مألوفة لاختيار 36 37 38 39 ومايكروسوفت.
- **أمازون Elasticache**: هي خدمة ويب تجعل من السهل نشر ذاكرة التخزين المؤقت في الذاكرة وتشغيلها وتوسيع نطاقها في السحاب وكذلك تحسن خدمة أداء تطبيقات الويب من خلال السماح لك باسترداد المعلومات من البيانات السريعة وذاكرة التخزين المؤقت بدلا من الاعتماد كليا على قواعد بيانات أبطء من القرص.
- **أمازون ابس بلوك ستور**: والذي يوفر أحجام تخزين ثابتة لاستخدام، ويوفر حمايتها من فشل المكون وتوفر مكونات عالية بالإضافة إلى المتانة، و وحدات تخزين أداء متسقا ومنخفضا زمنينا لازم لتشغيل أعباء العمل الخاص بك لان مع أمازون Eps يمكن للمستخدم توسيع نطاق استخدامه لأعلى وللأسفل خلال دقائق أثناء دفع سعر منخفض مقابل ما تقدمه فقط.[1]

5.2.3. الجديد في منصة أمازون:

سعى مؤسس الشركة جيف بيزوس (Jeff Bezos) على مدار سنوات طويلة إلى بناء منصة تمثل متجر الكل شيء لان في نظره المنصة لا تقف على حدود تلك الكلمة بل تتعداها لما هو ابعد، ففي السنوات القليلة الماضية اشترت الشركة عددا من العلامات التجارية لتوسيع نشاطها التجاري في عدة قطاعات بخلاف قطاع البيع والشراء عبر الانترنت وهنا برزت منصة الأمازون كونها تعدت النشاط التجاري المعروف بل توسعت نشاطات

[1] Overview Of Amazon Web Services ، amazon web services ، April 2017 p11 _14

شركتها لتشمل عددا كبيرا من الأنشطة الجانبية التي تهدف الى مساعدة الشركة في زيادة أرباحها وتحولت مع الوقت لإمبراطورية تعمل في عدد كبير من القطاعات خاصة قطاع الترفيه والتصنيع باعتبارهما قاعدة لبناء محتوى متناول ومحقق أرباح عالية.

الجديد البارز في منصة أمازون هو استوديوهاتها التي أدخلت العملاق أمازون مؤخرا مجال الإنتاج الفني وصناعة الترفيه العالي من خلال تحقيق أكبر نسبة متابعة من لأن الترفيه هو القاعدة التي ترتكز عليها هذه المنصة، وهذا راجع إلى ضخامة عمل استوديوهاتها في إنتاج الأعمال وبثها بصورة حصرية عبر خدمة الفيديو الخاصة بها.

تأتي منصة أمازون في المرتبة الثانية على مستوى العالم في مجال البيع عن طريق الانترنت بعد موقع علي بابا الصيني وتأتي في المرتبة الأولى في الولايات المتحدة الأمريكية.

لدى أمازون منصة إعلانية وهي تتعامل مع المعلنين لمحتواهم الترفيهي كان أو غير ذلك في عرض إعلاناتهم ومساعدتهم على الوصول إلى المزيد من المستخدمين والوصول إلى فئات جديدة وهو ما يمكن أن يتحقق إن كانت المنصة الجديدة موجه للجميع وحققت شهرة خلال السنوات القادمة هذا يعني أن أمازون لن تنافس جوجل على مستوى بث الفيديو فقط بل في قطاع الإعلانات للمحتويات الرقمية عبر الانترنت أيضا. فالمنافسة التي تتعرض لها من اليوتيوب على عدد المشاهدين والناشرين والذين يلجئون إلى هذه المنصات لإنشاء قنوات عليه والبدء في النشر والمنافسة.[1]

5.2.4. الطرف الثالث في عملية البيع لدى منصة أمازون:

ولأن أمازون يكشف عن القليل جدا من المعلومات حول الباعة فإنها أي تلك المنصة من الصعب تطويرها بصورة كاملة لان الأمازون لديها حوالي 2 مليون من الباعة غي جميع أنحاء العالم ولكن الأغلبية المطلقة من هؤلاء الذين يبيعون المحتوى أو يتعاملون معه يعرضونه أيضا على العديد من المواقع التي تحتويها الانترنت ويعود نجاح هذه المنصة إلى أن المشرفين على التعامل مع المحتويات الترفيهية يقومون بتعديل الأسعار كل بضع دقائق بهدف تقليل قيمة البائعين الآخرين والفوز بأعلى نسبة استخدام أو مشاركة أو مشاهدة أي أن منصة أمازون تلجا إلى العديد من الأفكار التي تجعلها تستقطب اكبر نسبة مشاهدة وهذا طبعا لاحتلال الصدارة دونما النظر إلى طبيعة المحتويات التي تتعامل معها سواء كانت ترفيهية أو درامية أو غير ذلك حسب طبيعة ورغبة المشاهد أو

[1] احمد بدرالدين، <<أمازون>>..إمبراطورية ما وراء البيع عبر الانترنت، 6 اكتوبر 2016، Https://www.sasapost.com

المتعامل مع المحتوى وهذا طبعا لا يخفي أن منصة أمازون تعمل على تقليل فرص العمل أكثر من منحها وطبعا هذا مصاحب لخفض الأجور وظروف العمل التي تحتاج باستمرار إلى فريق عمل تقني مقارنة مع المنصات الأخرى لأنها وببساطة تعطي نموذج عمل على الطرق الوعرة إلى قطاعات أخرى.[1]

5.3. منصة هولو

هي منصة ذات معايير عالية بشكل كبير، وخاصة عندما يتعلق الأمر بالجودة. فهي تسعى لتقديم تجربة عرض متفوقة ومنتجات استثنائية، مدفوعة بالفضول الشديد والتصميم على أن تكون منصة مساعدة في العثور على المحتوى المتميز في العالم والاستمتاع به متى وأينما يريد مشتركوها. كما أنها توفر الاختيار الأكثر شمولية للبرامج الممتازة عبر جميع الأنواع والأشكال لهذا فهي تحتل الصدارة على اعتبار أنها منصة بث شاملة وذات قاعدة مستخدمين مدهشة خاصة في الولايات المتحدة الأمريكية.[2]

5.3.1. انجازات منصة هولو

يوفر موقع الفيديو هولو خدمة هولو بلاس وهي خدمة تعتمد على الاشتراكات المأجورة التي تبدأ من 9، 99 دولار شهريا، متضمنة عروضا عالية الدقة لمواسم كاملة من البرامج. كما أنهولو بلاس تعمل على عدة منصات مثل الاجهزة الشخصية وأجهزة أيفون و ايباد وبعض مشغلات سامسونغ بلوراي ولاحقا منصة بلاي ستيشن ولا تزال هذه الخدمة مقتصرة على عدد محدد من مستخدمي هولو الذي تمت دعوتهم حيث يمكن طلب الدعوة من خلال الموقع، وكما ستنطلق الخدمة الجديدة من خلال أكثر منة 100 مزود للمحتوى بدقة عالية تعادل p720 ويمكن تخفيض الدقة في حال كان عرض حزمة الانترنت منخفضا .

وتعتزم هولو توزيع الخدمة عبر منصات متعددة فبالإضافة إلى ما ذكر سابقا فان هولو تعتزم دعم مشغلات بلوراي أكثر وأجهزة تلفزيونية من سوني وكذلك دعم أجهزة اكس بوكس في وقت لاحق.

وكما قررت منصة هولو بث الأفلام والبرامج التلفزيونية هولو لتخفيض سعر خطتها الأرخص لفترة محدودة وتشمل هذه الخطة الإعلانات التجارية لذلك سيكون التعامل مع بعض الإعلانات وهذا ما ترجوه هذه

---

(1) Amazons Stranglehold:How the Company’s Tightening Grip ls Stifiling Competition ، Eroding Jobs ،and threatening communicaties ،istitute for lokel self _reliance ،byolivia lavecchia and stcy mitchell ،november2016,p19.

(2)Defnitions For HULU ،https://www.definitions.net/definitions/HULU

المنصة لا لشيء آخر غير زيادة قاعدة مشتركيها في الوقت الذي تستعد فيه لإصدار محتوى أصلي جديد خاص بها.

في السابق كانت هذه المنصة تطلب من المستخدمين دفع 7، 99 دولار أمريكي من اجل خطتها الأرخص التي تشمل الاعلانات التجارية، نفس الخطة متاحة الآن بسعر 5، 99 دولار أمريكي في الشهر، وبالنسبة لمستخدمي المنصة الذين يرغبون في الخطة التي لا تشمل الإعلانات التجارية فسوف يتوجب عليهم دفع 12 دولار في الشهر ويشمل أيضا خيار البث التلفزيوني المباشر والذي أصدرته شركة هولو إلى جانب حملة تسويقية جديدة من قبل الشركة. [1]

5.4. اليوتيوب

5.4.1. تعريف اليوتيوب:

عبارة عن موقع الكتروني يعرض فيديوهات متنوعة في شتى المجالات، ويسمح لمستخدميه بمشاهدة حية للفيديوهات التي يعرضها بشكل مباشر، ودون الحاجة إلى تحميل الفيديو أو إنشاء حساب للمشاهدة، كم يمنح مشاهديه فرصة التعبير عن رأيهم بالفيديو عن طريق إبداء إعجابهم أو عدمه بالإضافة إلى تقديم خدمات أخرى مجانية.[2]

5.4.2. خدمات اليوتيوب:

يسمح اليوتيوب للمستخدمين بمشاهدة محتوى الفيديو ومشاركته، كما يمكن للمستخدمين غير المسجلين البحث عن مقاطع الفيديو ومشاهدتها ويمكن أيضا للمستخدمين المسجلين تحميل عدد غير محدود من مقاطع الفيديو وتتيح معظم مقاطع الفيديو للمستخدمين وضع تعليقات، ويتم عرض المحتوى وتحميله عن طريق الأفراد كما توفر الخدمة محتوى منتج بشكل احترافي يشمل الأفلام والمسلسلات ومقاطع الفيديو الموسيقية الواردة من شركاء معنيين من اليوتيوب ومشاهدة مختلف مقاطع الفيديو بطريقة مجانية وتدعم بالإعلانات.

وتتوفر الخدمة عن طريق موقع الويب يوتيوب ومختلف التطبيقات الهواتف الذكية وأجهزة فك التشفير التلفزيونية ويتيح اليوتيوب للمستخدمين فرصة مشاهدة مقاطع الفيديو الخاصة به على صفحات ويب خلاف

[1] احمد عبد القادر، هولو يعلن عن خدمة الاشتراك الماجورة، https://www.google.com/search hulu plus?2010/ 06/29

[2] عبير ابو عياش، تعريف اليوتيوب، http://mawdoo3.com/،2017/01/ 27

يوتيوب عن طريق مشغل فيديو قابل للتضمين وتنطبق كافة شروط الخدمة وسياسة الخصوصية وتوجيهات المجتمع على كافة مستخدمي الخدمة ويوافق المستخدمين على الالتزام بهذه الشروط بمجرد استخدامهم لها ومن ثم ينبغي أن يتعرف المستخدمون على هذه الشروط.[1]

5.4.3. حجم الزيارات والمحتوى:

كل شهر يزور موقع اليوتيوب 1 مليار مستخدم جديد لم يدخلوا الموقع من قبل وبذلك يعتبر هو الموقع الأكبر على الانترنت بعد جوجل، لكن ما يجعل اليوتيوب موقع مميز أكثر من غيره هو كمية المحتوى التي يحتويها الموقع لان حسب آخر إحصائية صدرت نهاية 2015 فان هناك أكثر من 400 ساعة من الفيديو يتم تحميلها على موقع اليوتيوب ويتوقع موقع غيلسيو فوغسستس بان يزيد عدد ساعات الفيديو التي يتم رفعها على الموقع إلى 500 ساعة في الدقيقة عام 2016 باعتبار، لان وفي حقيقة الأمر أن حجم المحتوى على اليوتيوب في شهر واحد اكبر بثلاث مرات من كل المحتوى الذي أنتجته شبكات التلفزيون في الولايات المتحدة الأمريكية في كل تاريخها وعلى الرغم من أن الموقع تم تأسيسه في الولايات المتحدة الأمريكية إلا أن 80 بالمائة من الزيارات تأتي من خارجها مما يثبت بأنه موقع عالمي وكذلك حسب صحيفة تليجراف فان 99 بالمئة من ترافيك الموقع تأتي بواسطة 30 بالمائة من المحتوى المتاح وان 1 بالمائة من ترافيك الموقع تأتي بواسطة 70 بالمائة من محتوى اليوتيوب، كما أن المحتويات التي تنشر على اليوتيوب بإمكانها أن تتحول إلى دخل أو مصرف مالي أي ان مستخدم اليوتيوب لا يتوقف فقط

على الاستخدام والبث وإنما يتعدى حدود ذلك إلى كسب أموال وكذلك إتاحة خاصية عرض الإعلانات عليه.[2]

5.4.4. صناعة الترفيه على اليوتيوب

نقصد بصناعة الترفيه على اليوتيوب ،بشكله الأضخم والأكثر شيوعا، مجموعة الفيديوهات المكونة بالكامل من جهد صانعيها خلافا لرفع المواد الجاهزة كالأغاني و غيرها والتي تأخذ اليوم شكلا دراميا أو برامج الحديث المباشر أو الحوار المعتمدة على المقدم الرئيسي الذي غالبا ما يكون بعيدا عن العمل الإعلامي، عموما يمتاز هذا النوع من المحتوى والذي بدا يتجه نحو تسمية البرامج باعتماده على شرط طبيعي للإنتاج بعيدا عن

[1] هيبة تنظيم الاتصالات، يوتيوب ،2014/06/23

[2] محمود تفنى، 10معلومات لا تعرفها عن اليوتيوب، 2017/03/18،http://www.scooopnews.com

أماكن التصوير والمعدات المتطورة أو أي جهات إعلامية أو عاملة في الإنتاج، مستمدا صفة اعتبارية من اسم المستخدم ببساطة تأكيدا على الشرط وتطرح هذه البرامج موضوعات عدة وبسيطة كألعاب فيديو شائعة بل إن هذه الأنواع تختلط أحيانا ليحصل المشاهد على مزيج فريد من البث لاقتحام عسكري في لعبة فيديو مرفقة بتسجيل صوتي.

يوفر الشكل الجديد من صناعة الترفيه أو البرامج قدرة على جعل المتلقي ايجابيا، ومشاركا في صناعة المادة وفي هذا الصدد لا بد من ذكر أن اغلب قنوات اليوتيوب الكبيرة تعتمد أحيانا كثيرة على جمهورها لتحديد فكرة أو موضوع معين يستحق البث، بالإضافة إلى تفاعل مع الجمهور بشكل مباشر بين الفترة والأخرى للحفاظ على علاقة وطيدة بين الطرفين لذا فان الإحصائيات مكشوفة عند اليوتيوب خاصة لتوفير المصداقية وإعطاء الحق للمتابع بإبداء رأيه لهذا يفضل كل من 6من أصل 10 منصات البث الالكترونية وكذلك في ظل ارتباط يوتيوب بالهاتف الذكي الذي يبدي خطة متجهة للأعلى بثبات وتطور أساليب العرض.[1]

6. التطبيقات الرقمية الترفيهية

بالنسبة لبعض التطبيقات الخاصة بمشغلات الفيديو لأكثر من منصة بث المحتوى الترفيهي أي كان فهم كالآتي:

- تطبيق**MX Play Pro**: هو أحد التطبيقات العاملة على نظام اندرو يد لتشغيل الفيديوهات، فبه بعض المميزات التي التي قد لا يجدها في غيره خاصة في هذه النسخة المدفوعة مثل: تسريع الهاتف من خلال استخدام اتش أو زائد اندينورد الجديد واستخدام أكثر من معالج مما يؤدي بشكل أفضل على استخدام المعالجات الفردية .... التطبيق به نسختين إحداهما مجانية والأخرى مدفوعة ويمكن تحميله من خلال متجر جوجل بلاي.
- تطبيق**BSPlayer**: يمتلك هذا التطبيق الذي اشتهر سابقا على الحاسب الشخصي العديد من المميزات مما جعله واحد من أفضل مشغلات الفيديوهات على الإطلاق وذلك لكونه متوافق تماما مع نظام اندرويد الجديد، واستطاعته تشغيل الفيديو باستخدام معالجات متعددة، كما انه يدعم كافة صيغ ملفات الفيديو والترجمة كما يستطيع إيجاد الترجمة لما تود مشاهدته.

[1] محمد استانبولي، البدعة الجديدة: صناعة الترفيه على اليوتيوب، 2017/01/23، https://www.alaraby.co.uk/jeel/entertainment

- تطبيق **TubeMote**: يمكننا هذا التطبيق من تصفح العديد من المواقع مثل YouTube و Sound Clouds وScribd، حيث تستطيع مشاهدة كافة الفيديوهات من كل المواقع من مكان واحد بالإضافة إلى مشاركتها عبر الفيس بوك والتويتر وكذلك التطبيق مجاني ومتوافق مع معظم الإصدارات الحديثة للاند رويد.
- تطبيق**SHAHID**: يقدم هذا التطبيق المقدم من طرف شركة ام بي سي تجربة رائعة وجديدة تمكنك من متابعة كافة البرامج والمسلسلات والبرامج الترفيهية التي تعرض على قنوات ا نبي سي بالإضافة لكونها خدمة مشاهدة حسب الطلب وتعد الأولى في هذا المجال في الشرق الأوسط حيث يقدم لك ما تريد وفي أي وقت تريد، أي بإمكانها عرض الأفلام بدون إعلانات وطبع هذا التطبيق مجاني بإمكان أي مستخدم تحميلها من جوجل بلاي.
- تطبيق**iCFLIX**: يحضر لك التطبيق عا لم الترفيه الكامل من هوليود وبوليود والعا لم العربي إلى هاتفك المحمول لتتمكن من مشاهدة الأفلام والمسلسلات وكما هو ترفيهي بضغطة زر فقط تحتاج إلى الاشتراك بمبلغ قليل شهريا لتتمكن من مشاهدة كل هذه العوا لم بالإضافة إلى إمكانية المشاهدة عبر خمسة أجهزة من خلال حساب واحد وفي نفس الوقت ويتوافق مع العديد من الأنظمة وبعدة لغات. [1]

بالنسبة إلى تطبيقات الموسيقى الرقمية فهي كذلك وأشهرها:

- تطبيقSoundCloud: التطبيق الأشهر على مستوى العا لم في مجال الموسيقى الحية والذي يستخدمه الملايين من البشر في كل لحظة متوفر بنسخة للاند رويد بها الكثير من المميزات مثل تصفح كافة المقاطع الموسيقية والأغاني الشائعة والبحث مباشرة عن المقاطع والفنانين والمستخدمين الآخرين بإمكانية تتبع الجديد لدى الفنانين ويدعم مشاركة المقاطع الموسيقية من خلالهم.
- تطبيق **PlayerProMusicPlayer**: هو تطبيق متطور لتشغيل الملفات الصوتية والفيديوهات يتميز بتصميم جميل وسرعة في العمل بالإضافة إلى خيارات متعددة لتعديل على الصوت كما انه يمتلك مجموعة كبيرة من الإضافات مثل المظهر وغيرها، ولتطبيق نسختين إحداهما مجانية والأخرى مدفوعة تتمكن من خلالها تصفح وتشغيل كافة المقاطع وتصفها وفقا للألبوم والفنان.

[1] اراجيك تك، القائمة الكاملة لأفضل 100 تطبيق اندرويد على الإطلاق،
https://www.arageek.com/tech/best-100-android-apps-ever.html#videoplayer ،2017/10/31

- تطبيق **Tuneln**: يمكننا من الاستماع إلى محطات الراديو المفضلة لديك مجانا فالتطبيق يحتوي على ما يصل إلى 100000 محطة مختلفة مما يجعل التطبيق يمتلك أكبر مجموعة اختيارات إخبارية وموسيقية وحوار في العالم كذلك توجد نسخة مدفوعة من التطبيق تمنحك مكتبة تحتوي على ما يصل إلى 40000 كتاب صوتي و600 محطة موسيقية تجارية.
- تطبيق **SoundHound**: تجربة جديدة من خلال إعطائك الفرصة لبحث واستكشاف الموسيقى التي يسمعها من حولك فقط اضغط على الزر البرتقالي ليقوم التطبيق مباشرة بالتعرف على الأغنية وكلماتها وحينها ستتمكن من شراء الأغنية من خلال التطبيق أو تحميلها واستكشاف باقي الأغاني في هذا السياق ويمنح أيضا هذا التطبيق إمكانية إضافة الأغنية المرغوبة إلى قائمة التشغيل.
- تطبيق**Anghami**: هي تطبيق رائع لنقوم بتشغيل واستكشاف الموسيقى المجانية التي تحبها، حيث يمتلك مجموعة هائلة من الموسيقى تتضمن الملايين من الأغاني العربية والعالمية حيث يمكن هذا التطبيق مباشرة من التعرف على الموسيقى الخاصة بأي فنان من خلال الرجوع إلى مكتبته بالإضافة إلى إمداده بكل جديد في عالم الموسيقى لتستطيع أن تتابع كل ما هو جديد كما يمكنك مشاركتها مع الفاسبوك والتوتير والانستغرام والوات ساب والاستماع يكون دون الاتصال بالأنترنت وبدون إعلانات وكل ذلك بمقابل مبلغ شهري قليل.
- تطبيق**Musixmatch**: أحد أكبر قواعد كلمات الأغاني في العالم، حيث يتيح لك الاستماع بعدد هائل من الموسيقى المختلفة والمتنوعة مع كلماتها حيث تم اختيار التطبيق كأفضل تطبيق في عام 2014 على متجر جوجل بلاي يتميز بإمكانية بث الموسيقى الخاصة بك وكلماتها على التلفاز كما انه يدعم انرويد واندرويد تيفي ويقوم التطبيق بالاستماع إلى الأغنيات التي في مكتبك مع قراءة كلماتها التي تمت مزامنتها.[1]

بالنسبة لتطبيقات التلفزيون الرقمي فهي كذلك كثيرة منها:

- تطبيق **Demand 5**: يتيح لك فرصة تحميل عدد كبير من البرامج والأفلام من قناة 5 كما انه يقدم كافة البرامج مجانا لكن ما يصعب استخدامه انه يستخدم في المملكة المتحدة فقط وليس في مناطق أخرى وكذلك يوفر التطبيق أفضل نتائج للمتابعة التلفزيونية يضمن جودة حقيقية

[1] مجلة اراجيك، نفس المرجع السابق.

- تطبيق**Crackle**: هو أفضل التطبيقات لمشاهدة البرامج التلفزيونية عبر الانترنت هو تطبيق مجاني يتيح لك مشاهدة القنوات التلفزيونية وفاز هذا التطبيق بالعديد من الجوائز الأمر الذي يبرر جودته وتميزه.
- تطبيق **SPB TV**: هو تطبيق يعمل في جميع أنحاء العالم وهو يتيح لك مشاهدة انجح أفلام هوليود كما انه يتيح لك مشاهدة أكثر من 100 قناة تلفزيونية، انه يعمل بشكل جيد مع الاتصال الانترنت العادي ويوفر نتائج ممتازة.
- تطبيق**flipps**: هو تطبيق مجاني ولا يجب دفع شيء من أهم الأشياء في هذا التطبيق هو انه يمكنك أيضا من بث الأفلام من التلفزيون الذكي الخاص بك، له واجهة استخدام بسيطة جدا ونظيفة أي أن هذا التطبيق كامل.
- تطبيق ++**Moviebox**: هذا التطبيق يوفر العديد من الأقسام من بينها الأفلام والبرامج التلفزيونية، الرسوم المتحركة، غير ذلك فيمكننا البحث عن أي فيلم معين وتحميله من دون مشاكل وبالجودة التي تودها.
- تطبيق**Popcorn Time**: هو برنامج وموقع معروف جدا لتوفره على أحدث الأفلام وكذلك البرامج التلفزيونية بالإضافة إلى إمكانية مشاهدتها اون لاين بجودة التي تريد على حسب صبيب الانترنت لديك، الأمر الأكثر من رائع في التطبيق هو انه يتوفر على إمكانية إضافة الترجمة العربية أو أي لغة من اختيارك.[1]

أما بالنسبة لتطبيقات الألعاب الرقمية الترفيهية فهي: الأخرى نالت حصة من التطور والتعاون التكنولوجي البارز في الآونة الأخيرة التي توفر على المستخدم الكثير من الوقت للوصول إلى الترفيه الرقمي لهذا كانت القائمة التالية تضم التطبيقات لأشهر الألعاب لعام 2017 باعتباره عاما حاسما وكان دالا عن صعود واضح وقوي لنوع جديد من التطبيقات التي تعتمد على تقنية الواقع الافتراضي:

- تطبيق**Woold**: هي لعبة مسلية تعتمد على الواقع المعزز وتشبه إلى حد كبير لعبة بوكيمون جو
- تطبيق **HearthStone**: هو تطبيق للعبة تعتمد على التركيز والدقة فلعبة وتعد الأفضل في هذا الأمر واختارتها جوجل من بين أفضل العاب 2017 حتى الآن.
- تطبيق **Forged to fight**: من بين العاب الصراع والمغامرة الشيقة والمسلية وحصلت هذا العام على جائزة أفضل لعبة متاحة لهواتف الاندرويد.

[1] العربي الجديد، هل تقضي التطبيقات على التلفزيون، 2015/11/04، https://www.alaraby.c.uk

بالإضافة إلى مدعومة من التطبيقات التي تتجاوز 20 تطبيقا تم اختيارهم من بين الألعاب أو تطبيقات الألعاب المتداولة وبصورة كبيرة لعام 2017 وهذا دالا على ارتفاع المستخدمين لهذه التطبيقات من جهة ومحاكاة الألعاب من جهة أخرى.[1]

7. الهواتف الذكية:

7.1. **الهاتف الذكي**: هو الجهاز الذي يحوي خدمات تقنية بنظام تشغيل متعدد المهام و يدعم تطبيقات التصوير والمشاركة والبيع والشراء والخدمات المكتبية والانترنت .وكذلك لهواتف الذكية هو مصطلح يطلق على الهواتف التي تعمل بنظام تشغيل، حيث إنها تشبه الكمبيوتر الصغير، وتمكّن مستخدميها من استخدام مختلف أنواع التطبيقات، واستخدام الإنترنت، بالإضافة إلى الخدمات الهاتفية، كالرسائل القصيرة، والاتصال، والكاميرا، مما ساهم في تلبية حاجات الناس، وزيادة القدرة على التواصل بينها، ومن مزايا الهواتف الذكية، أنّها تحتوي على نظام تشغيل قادراً على استغلال مميزات الهاتف التقنية، ومعالج، وذاكرة مسؤولة عن حفظ المعلومات والبيانات، والشاشة التي قد تكون شاشة لمس، أو شاشة عادية، بالإضافة إلى التطبيقات الموجودة على المتجر، والمثبّتة على الجهاز، وأنظمتهاأنواع أنظمة تشغيل الهواتف الذكية[2]

الهواتف الذكية والتكنولوجيا:

السلالة الجديدة من الهواتف النقالة المبرمجة على وظائف متعددة ومماثلة لتلك التي نجدها على جهاز الكمبيوتر. كتصفح الانترنت والبريد الالكتروني وفي أي مكان، من خلال شبكات الاتصال اللاسلكي والجيل الثالث أو الواي فاي إذا كانت متاحة. بالإضافة إلى القدرة على تشغيل التطبيقات خاصة وبرامج الكمبيوتر، بدء من معالجات النصوص والألعاب وترجمة اللغات الأجنبية، مع قدرة هائلة في المعالجة والتخزين بحجم صغير، دون أن ننسى إجراء وتلقي المكالمات الهاتفية والرسائل النصية.[3]

سهولة خدمات الاتصال وبساطة نظام التشغيل

- وفرة برامج النظام الخدماتية المجانية
- قوة أداء الألعاب الالكترونية
- خدمات نقل وشراكة الملفات المربوطة ببرامج الهاتف
- الاستخدام المتخصص والبرامج المتخصصة

---

(1) إسراء حسني، أفضل 5 تطبيقات لمستخدمي هواتف الاندرويد الذكية اليوم السابع،2017/01/02،m.youm7.com

(2) على عبيات، ما معنى الهواتف الذكية، 2017/07/20،http://mawdoo3.com/

(3) Digitalunit ،whate is smartphone? ،https: //www.digitalunite.com/guides/smarphones/what-is-a-smartphone

- التحميل من اليوتيوب بعدة صيغ سواء فيديو أو صوت

كانت الهواتف الذكية إحدى الدعامات القوية لانتشار صيت الترفيه لان معظم العالم يتفق في فكرة أن الهواتف وتتطور تقنياتها ساهم إلى حد ما في تشجيع المستخدمين للبحث أكثر في مجالات الترفيه والغوص في آلياته بكل الطرق وابسط مثال على ذلك هو التطبيقات السائدة حاليا في معظم الهواتف الذكية وطبعا رغم تنوعها إلا أنها ركيزة يعتمد عليها المتصفح سواء كانت تطبيقات الألعاب ....الموسيقى .. المشاهدة الحصرية للأفلام والبرامج وغيرها.[1]

7.2. أهمية التطبيقات للهواتف الذكية

لقد أصبحت الهواتف الذكية الوسيط المفضل لدى الناس في معظم أنحاء العالم للحصول على معلومات حيث تمكننا من تصفح الانترنت والبريد واستعمال التطبيقات وإضافتها بالإضافة إلى الخدمات الهاتفية وتكمن أهمية تطوير تطبيقات على الأجهزة الذكية في النقاط التالية:

- استغلال القدرات التقنية في تلبية احتياجات المستخدم
- زيادة القنوات التي تقدم الخدمات للمستخدمين
- تحسين التواصل بين المستخدمين
- سهولة الوصول إلى الخدمات والاستفادة منها من أي مكان في العالم .[2]

8. اقتصاديات الترفيه الرقمي

تعتبر اقتصاديات الإعلام حقلا جديدا من حقول الدراسات الإعلامية، ويهتم هذا الحقل بدراسة الجوانب الاقتصادية للإعلام، فهو فرع من فروع الاقتصاد التطبيقي الذي يدرس الإنتاج والاستهلاك والتوزيع وكل ماله علاقة بالاستثمار والنفقات والتكاليف والإيرادات والأسعار لمحتويات وسائل الإعلام ومن ثم ينصب اهتمام وسائل الإعلام الرقمية وبمختلف وظائفها كصناعة ودراسة تأثير التطورات المتلاحقة في وسائل الإعلام الجديد على الإنتاج القوي لبعض محتويات الإعلام الرقمي.

---

[1] فيصل حاكم الشمري، مستجدات التعليم الالكتروني (الهواتف الذكية-ومتاجر الويب)،2016،ص38.

[2] وزارة الاتصالات وتكنولوجيا المعلومات، تطبيقات الهواتف الذكية،2017، ص02.

والواقع أن، الإعلام الرقمي وبكل وظائفه خاصة منها الترفيهية حازت على عدة تقييمات اقتصادية كانت بوادرها تظهر بقوة في الآونة الأخيرة التي أحدثت تغيرات هيكلية كبيرة في نمط إنتاج المحتوى الترفيهي وبجوانبه الشاملة للتسويق والإعلان والاستهلاك للمادة الإعلامية وهذا ما يبرز نشاطات جديدة في المجال الإعلامي، وقد كانت لهذه التحولات الرقمية تأثيرا على الاقتصاد الرقمي بصورة عامة والترفيه الرقمي خاصة.[1]

8.1. إيرادات الترفيه الرقمي عربيا وعالميا:

إن الأرباح القوية للشبكات المتعددة القنوات رفعت من اهتمام المستثمرين بقوة مؤخرا نظرا لأنها تمثل مستقبل الترفيه مقارنة بالتلفزيون الذي لا ينتهي، لكن كفة الميزان تتجه بقوة إلى الترفيه الرقمي فعلى سبيل المثال استحوذت شركة ديزني العملاقة على مايكر إحدى الشبكات العالمية في صفقة بلغت 500 مليون دولار فيما تخطى دخل بعض القنوات العالمية ذات نسبة المشاهدة العالية حاجز 9 مليون دولار سنويا و إقليميا تخطت إيرادات بعض القنوات حاجز 2 مليون دولار سنويا وان تمكنت المنطقة العربية من الوصول إلى نفس قيمة الإعلانات الموجودة حاليا في أمريكا مثلا، فستتحقق المنطقة طفرة كبيرة في الإيرادات ومن هنا تأتي أهمية الاستثمار في هذا القطاع الواعد لاكتشاف المزيد من المواهب وتحسين مستوى الإنتاج، ما يضمن زيادة إنفاق المعلنين وبالتالي زيادة الإيرادات.

معدلات استهلاك المحتوى الترفيهي في العالم العربي تعد الأعلى عالميا ولكن الإيرادات تعد من اقل المناطق عالميا، ورغم انخفاض إيرادات الترفيه الرقمي عربيا(مقارنة بالعالم لا انه يحظى بنسبة مشاهدة عالية وتعد السعودية اكبر دولة في العالم تحقق أعلى نسبة مشاهدات مقارنة بعدد السكان لهذا لدينا فجوة هائلة في العالم العربي بين الاستهلاك أي المشاهدات، والإعلانات، مما يعني أننا أمام تحد وفرصة حقيقية لتنمية صناعة الإعلام الرقمي بشكل الاستهلاك أي المشاهدات، والإعلانات، مما يعني أننا أمام تحد وفرصة حقيقية لتنمية صناعة الإعلام الرقمي بشكل

وعلى عكس ضخامة الإنفاق العالمي على تطوير الترفيه الرقمي، إلا انه لا يزال صغيرا نظرا لغياب ثقافة الإنتاج منخفض الكلفة الموجه إلى مستخدمي الانترنت بشكل واسع، فطواقم العمل التلفزيوني هي التي تنتج للمحتوى الالكتروني وعليه ترتفع التكلفة بشكل باهظ ولا يقابلها دخل مناسب من المعلنين أو الرعاة الذين

[1] حمدي بشير محمد علي، الإعلام الرقمي واقتصاديات صناعته، جمهورية مصر العربية،2016/04/16، ص16.

يفضلون التلفزيون حتى الآن، لذا هناك فجوة بين التكلفة والعوائد مما خلق تحديا كبيرا في إظهار المواهب الحقيقية على الانترنت ليصبح اكتشافها شبه محتكرا من قبل البرامج التلفزيونية.[1]

8.2. مستقبل اقتصاد الترفيه الرقمي وتحدياته

يعتمد المستقبل الاقتصادي للترفيه المرئي عبر الانترنت على تطوير نماذج أعمال ناجحة ولاسيما لدعم برمجة الانترنت الأصلية أو على نحو مماثل لتشجيع المحتوى الترفيهي ومنحه نوافذ سابقة لبرامج عالية الجودة ظهرت على وسائل الإعلام الأخرى، وطبعا هذا له صلة كبيرة ببعض إصدارات المحتوى الترفيهي مما يجعله يحمل فعالية الإعلان عبر الانترنت ولصالح مزودي محتوى التلفزيون حيث انه ينقل نموذج إعلان الفيديو ضمن البرامج مباشرة إلى الانترنت وعلاوة على ذلك فان معدلات التكلفة لكل ألف ظهور للترفيه الرقمي في هولو وغيرها من المواقع التي تفوق معدلات البث التلفزيوني المباشر.

غير أن عدد الإعلانات التجارية المباعة لمعظم محتويات الترفيه الرقمي تتزايد بصورة كبيرة خاصة في الآونة الأخيرة مع تطور البرنامج التكنولوجي وتمكن العديد من المستخدمين من التفاعل معه بصورة دائمة وهذا ما دل على قابلية الإعلانات الفيديوهية والوصول إلى ذروة من الأهمية في هذا المجال، بالنظر ان حوالي خمس إجمالي إيرادات صناعة التلفزيون تأتي من الإعلانات لمثل هذه المحتويات القوية المتداولة وتنطوي على عائدات دفع مباشرة عبر الانترنت وهذا ما جعلها تكسب أموالا طائلة جراء التعامل مع تلك المحتويات الترفيهي بطريقة عملية اقتصادية للربح من ورائها أكثر من نشر ثقافة تكنولوجية ترفيهية وهذا من خلال ربط اقتصاد الترفيه باقتصاد الإعلام بصورة كبيرة لان كلاهما يصب في الآخر.

مع انتشار شعبية الترفيه الرقمي، يواجه القطاع ما تواجهه قطاعات وصناعات أخرى مثل الصحافة المكتوبة والأدب والفن والتكنولوجيا فلا تزال قضية الملكية الفكرية تساعد في تنامي أو تضاؤل الاقتصاد الخاص بها أو بقطاعها وإحدى المعضلات المطروحة على الساحة بقوة.

تعاني المنطقة العربية من فوضى عارمة في هذا المجال حيث تتم سرقة المحتوى بشكل ممنهج ولا سيما على الانترنت، قدم موقع اليوتيوب أداة وتقنية حيدة للغاية من مكافحة هذه المشكلة ولكننا لا نزال نعاني منها في المنطقة العربية بشكل اكبر من غيرها لهذا تعتمد الحماية الفكرية على التقنية التي توفرها اليوتيوب باعتباره منصة الترفيه الرقمي المتداولة بصورة كبيرة في فترة ما من خلال نظام يقوم بتسجيل البصمة الرقمية للمحتوى ومن ثم

(1) arabain business، شبكات الترفيه الرقمي ضرورة ام رفاهية؟، 2017.12.22 arabic .arabianbusiness.com

البحث عنها في كافة قنوات اليوتيوب الأخرى والى جانب هذا التحدي المستمر، تواجه هذه الصناعة تحديا خاصا بتوجيه اغلب ميزانيات الإعلانية إلى التلفزيونات حيث لا يزال المعلنون ووكالات الإعلانات العربية يخصصون اكبر نسبة من ميزانياتهم إلى الإعلان التلفزيوني ورغم ما توصلنا له إلا أننا لا نزال دون المستوى العالمي.[1]

8.3. انعدام التكلفة الحدية لمنتجات الإعلامية الرقمية

أدى استخدام الإعلام للوسائل التكنولوجية الحديثة مثل الانترنت في نشر المادة الإعلامية الترفيهية إلى انخفاض التكلفة الحدية للإنتاج إلى مستوى الصفر وزيادة العوائد ويقول الخبير الاقتصادي ليستر ثور انه عندما يكون لدينا فاكس واحد يكون غير ذي جدوى ولكن ندما يكون هناك اثنين أو أكثر يكون لدينا شبكة وإذا كان هذا مثالنا على الفاكس فما بالنا بعد تضاعف بملايين المستخدمين للأنترنت وتصفح المحتوى الرقمي الترفيهي بصورة متكررة سواء كانت مسلسلات ..أفلام، ، أو العاب فيديو أي التطلع على الجديد بصورة دائمة لان المحتوى الرقمي الترفيهي يتجدد من فترة إلى أخرى، وبالتأكيد سوف يتضاعف العائد الاقتصادي آلاف المرات وتنخفض التكلفة الحدية للإنتاج إلى الصفر.

يتزايد العائد الاقتصادي من الإنتاج الإضافي لأنها أصول غير ملموسة لا تفنى باستهلاكها وقابلة للاستنساخ بتكلفة حدية منخفضة ومتناقصة اقرب الصفر، وعلى سبيا المثال ان التشابك الفائق يمكن من إرسال المنتج الرقمي إلى أي عدد من الزبائن، وفي نفس الوقت فانه نظريا تنخفض التكلفة، ومن ثم فان الشركات يمكن أن تنشئ القيمة والعائد من استخدام هذه الأصول في عدد لا متناهي من الصفقات وهدا يجعل بعض الشركات القائمة على المحتويات الترفيهية قادرة على تحقيق ما يسمى بالربح الخاص او المنفعة الخاصة ومن ثم تتزايد حدة المنافسة التجارية بين وسائل الإعلام في الحصول على المزايا التكنولوجية من اجل التوسع أكثر في الأسواق وتحقيق الكثير من الإرباح، ويختلف هيكل السوق وفق درجة وإمكانية تكنولوجيا المعلومات المتاحة، وبما أن الإنتاج الإضافي لا يكلف الشركة أو المؤسسة شيئا فكلما زاد الطلب على المنتج زاد امتصاص التكاليف الثابتة وكلما زادت المبيعات خفضت المؤسسة أسعار البيع ومن ثم زيادة المبيعات فتحقق الأرباح وتنعدم التكلفة ومن ثم لا حدود لاقتصاد الحجم المتعلق بالاقتصاد الجديد وهو ما يترجم زيادة الزبائن وزيادة حصتها السوقية في السوق، والتي قد تصل إلى احتكار السوق وهذا راجع لقوم المحتوى الترفيهي الرقمي أو منتج ما ذو قوة إعلامية.[2]

---

[1] شبكات الترفيه الرقمي ضرورة أم رفاهية؟، Arabian business، arabic.arabianbusiness.com2017/12/22

[2] حمدي بشير محمد علي، الاعلام الرقمي واقتصاديات صناعته د.س، نفس المرجع السابق، ص20-19.

8.4. الخصائص الاقتصادية للمنتج الترفيهي

وهناك خصائص للمنتج الترفيهي تجعل انتشاره عبر حدود الدولة المنتجة أمرا مربحا حصرها بريست عام 1994 في 12 عنصرا منها مثلا:

- المنتجات الترفيهية هي سلع عامة بمعنى يمكن أن تستخدم من قبل أكثر من مستهلك دون أن ينقص ذلك من كمية أو جودة المنتج المتاح للمستهلكين الآخرين مما يعني أن الشركات المنتجة للمنتجات الإعلامية تحقق أرباحا كبيرة للغاية بإتاحة منتجها لأكبر عدد ممكن من المستهلكين داخل وخارج حدود الدولة.
- المنتجات الترفيهية لها أيضا معدل مرتفع لتكاليف الإنتاج إلى تكاليف إعادة الإنتاج، فهي مرتفعة التكاليف عند الإنتاج واقل نسبية عند إعادة إنتاجها.
- أيضا من خصائص المنتج الإعلامي الترفيهي ارتفاع درجة عدم اليقين والمخاطر، فالقيمة الكاملة لأي منتج ترفيهي لا يمكن تقديرها إلا بعد أن يقوم المنتج بسداد كامل تكلفة الإنتاج مما يعني أن يجب على المستهلك أن يبيع لأكبر عدد من المستهلكين وإحصاء أرباحه.
- قيمة المنتج الترفيهي أكبر للمجتمع من قيمتها السوقية، يصف الاقتصاديون هذا التحول من الاقتصاد باقتصاد معلوماتي تمثل فيه المعلومات والتطور الإعلامي الترفيهي مدخلا هاما، وأصبح الآن محركا فاعلا في اقتصاديات الدول المتقدمة مما أدى إلى ارتفاع الطلب على المنتجات الترفيهية بصورة كبيرة في الآونة الأخيرة.[1]

[2] مدحت نافع، عن اقتصاديات الإعلام، 2017/04/23، http://www.masralarabia.com

الفصل الثاني

التغير الاجتماعي وانعكاسات الترفيه الرقمي عليه

1. ماهية التغير الاجتماعي:

1.1. تعريف التغير الاجتماعي

1.1.1.التعريف الاصطلاحي للتغير الاجتماعي:

إنّ اصطلاح change يعني :انتقال أي شيء أو ظاهرة من حالة إلى حالة أخرى، أو هو ذلك التعديل الذي يتم في طبيعة أو مضمون أو هيكل شيء أو ظاهرة ويقصد باصطلاح Social الشخص وعلاقاته وتفاعله مع الآخرين، أما مصطلح التغير الاجتماعي Changement Social فإنه يشير إلى تلك العملية المستمرة والتي تمتد على فترات زمنية متعاقبة يتم خلالها حدوث اختلافات أو تعديلات معينة في العلاقات الإنسانية أو في المؤسسات أو التنظيمات أو في الأدوار الاجتماعية ويعني" التغير" الاختلاف ما بين الحالة الجديدة والحالة القديمة أو اختلاف الشيء عما كان عليه خلال فترة محددة من الزمن[1].

وحينما تضاف كلمة الاجتماعي، التي تعني ما يتعلق بالمجتمع فيصبح التغير الاجتماعي :التغير الذي يحدث داخل المجتمع أو التحول أو التبدل الذي يطرأ على البناء الاجتماعي خلال فترة من الزمن.

والمجتمع Sociétéهو مجموعة مقعدة من العلاقات الاجتماعية لا يبقى كما هو، أي في حالة استقرار أو ثبات، ولكنه في حالة دائمة من الحركة والتطور المستمر شأنه في ذلك شأن الكائنات الحيّة تماما.

ويعني التغير الاجتماعي دراسة التحول أو التعديل الذي يتم في طبيعة ومضمون وتركيب الجماعات والنظام وكذا في العلاقات بين الأف ا رد والجماعات وكذا تلك التغيرات ت التي تحدث في المؤسسات أو التنظيمات أو في الأدوار الاجتماعية.

1.1.2.التعريف الفلسفي:

يعتبر مصطلح التغير الاجتماعي مصطلحا حديثا نسبيا بوصفه دراسة علمية، ولكنه قديم من حيث الاهتمام به وملاحظته .ولقد كانت الدراسات القديمة قائمة على التفكير المجرد الفلسفي ولكنها تشكل إطار مرجعيا للدراسات العلمية الراهنة. [2]

حيث اعتبر الفلاسفة ظاهرة التغير حقيقة الوجود أي أن كل موجود لا بد أن يتغير وأنّ التغير لا الثبات هو الدال على وجود الموجود وعبّر عن هذه الفكرة المفكر اليوناني (هو قراطيس) في مقولته ":إن الفرد لا يستطيع

---

[1] محمد عاطف غيث، تاريخ النظرية في علم الاجتماع واتجاهاته المعاصرة، دار المعرفة الجامعية، الاسكندرية، 1987، ص88.

[2] محمد الدقس، التغير الاجتماعي بين النظرية والتطبيق، دار المجدلاوي للنشر والتوزيع، عمان، الأردن، 1987، ص52.

أن يقول أني أعبر النهر الواحد مرتين ذلك على اعتبار أن ذ ا رت الماء التي لامست جسمه في المرة الأولى غيرها في المرة الثانية، كما أنّ الشخص نفسه يكون قد تغير". وقد أكد كثير من الفلاسفة اليونانيين حقيقة ظاهرة التغير والنمو وخاصة أرسطو الذي اعتبر التغير ظاهرة "تعم على الموجودات كافة وفي الأوقات كلها".

وكانت نظرة العلماء للتغير حتى القرن الثامن عشر نظرة تشاؤمية "Pessimisme"، مبنية على الخوف من المستقبل، وأن حالة المجتمعات في القديم" أفضل من الحالة الراهنة والمستقبلية، في حين أخذ العلماء ينظرون بعد ذلك التاريخ نظرة تفاؤلية "Optimisme" معتبرة حالة المجتمعات الراهنة أفضل من سابقتها، وأنّ "Optimisme" نظرة تفاؤلية العصر الذهبي أمامنا وليس خلفنا على حد تعبير سان سيمون "Saint Simon".

ومع بداية القرن الثامن عشر ازداد الاهتمام الكبير بموضوع التغير الاجتماعي، وذلك بفتح الأبواب أمام عصر التنوير الأوروبي الذي أجمع مفكريه أن الإنسان قادر على تغير ظروفه الروحية والمادية فأصبح التغير اليوم من أهم المسائل التي تشغل الفكر الاجتماعي الحديث فأخذت الجهود تتجه نحو التغير من أجل تنمية هادفة.

1.1.3. التعريف السوسيولوجي للتغير الاجتماعي:

يعرّف صلاح العبد التغير الاجتماعي" بأنه ظاهرة طبيعية تخضع لها نواميس الكون وشؤون الحياة من خلال التفاعلات والعلاقات والتبادلات الاجتماعية المستمرة والتي تفضي إلى تغير دائم".

كما يعرفه **أحمد زكي بدوي**:"أنه كل تحول يقع في التنظيم الاجتماعي سواء في بنائه أو في وظائفه خلال فترة زمنية معينة، والتغير الاجتماعي على هذا النحو ينصب على تغير يقع في التركيب السكاني للمجتمع أو في بنائه الطبقي، أو نظمه الاجتماعية، أو في أنماط العلاقات الاجتماعية أو في القيم والمعايير التي تؤثر في سلوك الأفراد والتي تحدد مكاناتهم وأدوارهم في مختلف التنظيمات الاجتماعية التي ينتمون إليها".

ويشير عاطف غيث إلى التغير الاجتماعي بأنه" :التغيرات التي تحدث في التنظيم الاجتماعي أي في بناء المجتمع ووظائف هذا البناء المتعددة والمختلفة"[1].

ويرى عاطف غيث كذلك أن التغيرات الاجتماعية تأتي على أشكال متعددة منها التغير في القيم الاجتماعية والتي تؤثر بطريقة مباشرة في مضمون الأدوار الاجتماعية والتفاعل الاجتماعي والتغير في النظام الاجتماعي أي في المراكز والأدوار الاجتماعية، كالانتقال من نظام تعدد الزوجات إلى نظام وحدانية الزوج والزوجة

[1] عبد الباسط محمد حسن، أصول البحث الاجتماعي، ط12، المكتبة الوطنية، القاهرة، 1998، ص34.

ومن الملكية المطلقة إلى الديموقراطية...الخ، والتغير في مراكز الأشخاص يحدث ذلك بحكم التقدم في السن أو نتيجة الموت".

ويذهب (جنزبيرج) أنّ التغير الاجتماعي "هو كل تغير يطرأ على البناء الاجتماعي في الكل والجزء وفي شكل النظام الاجتماعي، ولهذا فإن الأفراد يمارسون أدواراً اجتماعية مختلفة عن تلك التي كانوا يمارسونها خلال حقبة من الزمن.

ويعرّف جي روشي "Guy rocher" التغير بأنه :كل تحول "Transformation" في البناء الاجتماعي يلاحظ في الزمن لا يكون مؤقتا سريع الزوال لدى فئات واسعة من المجتمع ويغير مسار حياتها.

كما يمكن تعريف التغير أنه عملية اضطرارية ومستمرة للتحول أو التعديلات التي تطرأ على أنساق العلاقات الاجتماعية.

هذا ويعتبر كل من حيث "Gerth" وملز "Mils" أن التغير الاجتماعي هو التحول الذي يطرأ على النظم الاجتماعية، وقواعد الضبط الاجتماعي التي يتضمنها البناء الاجتماعي في مدة معينة من الزمن[1].

والتغير الاجتماعي كما يعرفه روجرز:"Rogers" "العملية التي يحدث من خلالها تغير وتبديل البنيان والوظيفة الاجتماعية للنظم الاجتماعية"، وقد يحدث ذلك من خلال المخترعات والمبتكرات الجديدة، ومنها ما يحدث بسبب الفيضانات، الحروب والثروات الداخلية، كما تكون عملية التغير الاجتماعي مخططة أو غير مخططة، كما تكون عملية التغير الاجتماعي مخططة أو غير مخططة وكما يذكرها Roger يكون مصدرها إما خارجي أو داخلي.

وكتعريف شامل فإن التغير الاجتماعي: يقصد به كل تحو ل يحدث في النظم والاتساق والأجهزة الاجتماعية سواء البنائية أم الوظيفية خلال مدة زمنية محددة، كما أنه يشير إلى أنواع التطور التي تحدث تأثيرًا في النظام الاجتماعي أي التي تؤثر في بناء المجتمع ووظائفه، أو هو أ ي اختلاف أو تبدل في الحالة الشكلية أو الجوهرية من شكل إلى آخر أو مكان إلى آخر وبشكل متعاقب ويمكن أن ننظر إلى التغير الاجتماعي على أنه ذلك التبدل في البنى الاجتماعية.

وأن التغير ضرورة حياتية للمجتمعات البشرية لأنه وسيلة بقائها ونموها ويعد التغير الاجتماعي جزءاً من التغير الحضاري الشامل في المجتمعات البشرية.

ويؤكد" ريد فيل د "أن التغيير الاجتماعي يحدث في المجتمعات القروية نتيجة التفاعل الذي يكون بين مراكز المدن وما يوجد فيها من تقاليد حيث يحافظ السكان في القرى على القيم والعادات القديمة وكذلك الاحتكاك

[1] محمد الدقس، مرجع سبق ذكره، ص82.

والاتصال بين المجتمعات كأحد مسببات التغير الاجتماعي الحاصل .وهناك رأي يؤكد على تغير المراكز الاجتماعية والأدوار التي يشغلها الأفراد في مجتمع من المجتمعات ولا ينحصر في العلاقات الاجتماعية فالتغير الاجتماعي حقيقة متأصلة في طبيعة المجتمعات، إذ يتناول الجيل اللاحق لجوانب الثقافية والتراث الاجتماعي من الجيل السابق ويضيف اليها تارًة ويعدلها تارةً أُخرى بحيث ينتهي تعاقب الأجيال إلى تغير المجتمع الإنساني في الكثير من الخصائص تمشيا مع الواقع الاجتماعي، وظاهرة التغير تشمل كل مرافق الحياة فنحن نعيش في عالم مفتوح متغير غير ثابت من جميع النواحي)

كما يشير التغير الاجتماعي إلى الأوضاع الجديدة التي تطرأ على البناء الاجتماعي أو النظم والعادات وأدوات المجتمع نتيجة لقاعدة جديدة تم تشريعها لضبط السلوك، أو نتيجة لتغير بناء فرعي أو جانب من جوانب الوجود الاجتماعي أو البيئة الاجتماعية أو الطبيعة.

كما يحدد) أولبرت مور (ملامح التغير الرئيسة في المجتمع المعاصر على الوجه الآتي:

- يحدث التغير في أي مجتمع وفي أي ثقافة بوضوح واستمرار .
- لا يمكن عزل التغيرات زمانياً ومكانياً وذلك لأنها تحدث في سلسلة متعاقبة

ومتصلة الحلقات أكثر من حدوثها على شكل أزمات وقتية بحيث تتبعها إعادة بناء.

- يمكن أن تحدث التغيرات المعاصرة في أي وقت، ث م تنتشر نتائج هذه التغيرات ولها

التأثير في أي مكان.

- من حيث الحجم فإن حجم التغيرات المعاصرة أكبر من التغيرات التي حدثت من قبل وذلك لتأثير العوامل التكنولوجية والاتصالية في حجم وانتشار هذه التغيرات وانتشارها.
- التأثير في جوانب الحياة بأجمعها من دون الاهتمام بجانب واحد.

2.1. التغير الاجتماعي (عوامله، مراحله، أشكاله، مظاهره، عوائقه)

يعد التغير الاجتماعي ظاهرة عامة وسمة مميزة للمجتمعات الإنس انية، ولما كان التغير الاجتماعي هو أي تعديلات كمية وكيفية على المجتمع ومؤسساته وقيمه ومعاييره وعاداته وتقاليده وأنماط السلوك فيه وبمعنى أخر هو التحول الذي يطرأ على البناء الاجتماعي خلال فترة زمنية فهناك تميز بين تغير وأخر، بحيث لا يمكن أن نطلق كلمة تغيرات اجتماعية على كل التغيرات التي تحدث في المجتمع وميز ذلك جي روشي في كتابه" التغير الاجتماعي" إذ ميزه عن التغيرات غير الاجتماعية من حيث العمومية والتأثير في البناء فقد عد التغير الاجتماع ي "Ginsberg"الاجتماعي والزمن المحدود والديمومة أما Ginsberg على أنه ما يطرأ على البناء الاجتماعي في

الكل والجزء والنمط الاجتماعي أما عاطف غيث فيرى أن التغيرات الاجتماعية تكون في القيم الاجتماعية و في النظام الاجتماعي ومراكز الأشخاص وعليه فأن ماهية التغير الاجتماعي هو كل ما يطرأ على البناء الاجتماعي في الوظائف والقيم والأدوار الاجتماعية خلال مدة محددة من الزمن ويكون ايجابيا أو سلبيا.

وعليه فأن المقصود بماهية التغير الاجتماعي هو كل ما تعنيه هذه الكلمة من تحديد أو تعريف المفهوم ثم العوامل التي أدت إلى التغير الاجتماعي والمداخل التي مر بها وما أهم مظاهره والمعوقات التي اعترضت ذلك سنذكر أهم عوامل النجاح لعملية التغير الاجتماعي وسنوضح ذلك فيما يأتي:

1.2.1. عوامل التغير الاجتماعي[1]:

- العامل البيئي :إن هذا العامل له الأثر في الظواهر الاجتماعية والسلوك الاجتماعي داخل المجتمع وهذا ما جاء به ابن خلدون في القر ن الرابع عشر وفي مقدمته البيئية الجغرافية وأثرها في اختلاف طبائع وصفات البشر الجسمية والعقلية والاجتماعية والنفسية والخلقية.

ويمكن إجمال العوامل البيئية التي تؤثر في التغير الاجتماعي بما يأتي:

1. المناخ مثل (الرطوبة والرياح والحرارة والأمطار)
2. الموقع الجغرافي مثل (القرى أو المدن من البحر أو الصحراء أو خط الاستواء)
3. وجود المصادر الطبيعة مثل (البترول والمعادن والغازات والمياه)
4. الكوارث وما يصاحبها من أمراض والكوارث الطبيعية.

- **العامل البيولوجي** :أي جميع الاستعدادات التي تعين المرء على الحياة ويعمل تحت تأثير الظروف البيئة والاجتماعية والثقافية سواء أكانت عادات أم معتقدات ولغة وأساليب العمل وهذا ما اشار إليه العالم الفرنسي (آرثر جوبيتو) صاحب النظرية العنصرية في علم الاجتماع على عدم تكافؤ الأجناس وهذا ما يفسر اختلاف في خصائص الأجيال المتتالية فمثلاً هل نحن مثل اجدادنا من الناحية البيولوجية
- **العامل الديموغرافي السكاني:** وهنا يقصد به الارتباط بين عدد السكان ومستو ى المعيشة مما يولد انعكاسات على النواحي الاجتماعية والاقتصادية والسياسية، والارتباط بين حجم السكان والعمالة والبطالة ومستوى الأجور والمعيشة واستعمال الآلات بما يؤثر في الأفراد وفي التركيبة الاجتماعية للمجتمعات البشرية، وأن أهمية العامل الديموغرافي تأتي نتيجة للحركة السكانية زيادة أو نقصانًا، وكثافة السكان وتوزيعهم داخل المجتمع وعليه فإن التقدم

[5] أحمد ا زيد، التغير الاجتماعي .مكتبة الأنجلو المصرية، ط2 ، القاهرة، ص 18.

والتخلف مرهونان بالحركة السكانية ولهذا صار العامل السكاني حاسمًا في عملية التغير الاجتماعي، وهذا ما ذهب إليه دور كهيم حين قال بأن الزيادة في عدد السكان تؤدي إلى تقسيم العمل الاجتماعي ومن ثم يكون هناك تقسيم أو انتقال من التضامن الآلي إلى التضامن العضوي الذي يرجع إلى العامل السكاني مما يصنع أسرة متغيرة في كثير من وظائفها، وهذا يحدث نتيجة التغير الحاصل في البناء الاجتماعي.

- العامل التكنولوجي: أن الاختراعات والابتكارات والاكتشافات العلمية والتقدم في وسائل الاتصال والنقل كلها ذات أثر في التغير الاجتماعي، إذ تنعكس على الأساليب الفكرية للناس وعلاقاتهم الاجتماعية، وتغير السلوك البشري.
- **العامل الأيديولوجي الفكري**: أن تعدد المذاهب الفكرية في المجتمع يؤثر في أساليب حياة أفراده وفي عملية التغير الاجتماعي فيه، فالأفكار الدينية والرأسمالية والاشتراكية تؤثر في نشاط ا لأفراد والجماعات وتشكل نمطاً معينًا من التفاعلات والعلاقات، وتمارس السلطة في كل مجتمع إنساني فرض إيديولوجيا من خلال وسائل الاعلام المسخرة من اجل إحداث التغيرات في البيئة الاجتماعية وفي علاقاتها الاجتماعية.
- **العامل الاقتصادي**: هو جميع النواحي المادية التي تحيط بالمجتمع، والبناء الاقتصادي مسؤول عن التطورات والأحداث التاريخية وعن توجيه عمليات التغير الاجتماعي في المجتمع والدور الذي يلعبه في التنظيم السياسي والقانوني والفلسفي والأخلاقي في المجتمع
- **العامل الثقافي**: إن أساس أي تغير أو تطور اجتماعي يعود إلى العامل الثقافي وهذا ما يراه أنصار هذا العامل فكلما حدث تغير ثقافي في داخل المجتمع سواء أكان هذا التغير ماديا أم معنويًا أدى إلى إحداث تغيرات اجتماعية، في العادات والتقاليد والأعراف أو تتعدل أو تختفي هذه المفاهيم كليا وأن التغيرات التي تحدث في الجانب المادي هي أسرع من الجانب المعنوي وخلال ذلك يحصل التخلف الثقافي كما أطلق عليه "وليم أوكرن، وليس بالضرورة أن يكون التغير الثقافي نتيجة لعوامل داخلية وإنما يحدث نتيجة لاستعارة سمة ثقافية أو مركب ثقافي من مجتمع آخر عن طريق الاتصال أو الهجرة أو وسائل الاتصال الأُخرى مما يؤدي إلى حدوث تغير اجتماعي.
- **العامل الديني**: وفي هذا العامل يشدد المؤرخ الفرنسي "فستيل ريكو انج" في كتابه "المدينة الحقيقية "على التغير الاجتماعي ويؤكد "بنيامين كيد" الفيلسوف الإنجليزي ما أشار إليه "كولانج" من أن الدين هو القوة الوحيدة المؤثرة في التقدم، فالدين هو الذي يوحد بين الأجيال ويحقق التكامل بين المجتمعات وينقذ الحضارة من الأفكار، والدين هو الذي يسمح بوجود تقدم اجتماعي، وتغير مستمرين بحسب ما يرى "كيد".

- **الثورات:** تعني الثور ة التغير الجذري الذي يحدث عندما تكون القوى القديمة بكل أشكالها وأنماطها غير متمكنة من مواجهة متطلبات المجتمع القائم، فالثورة تعني أحداث تغيرات جذرية وعميقة في حياة المجتمع من الناحية الاقتصادية والسياسية والفكرية، تولد الثورات من الوعي القومي لدى أفراد المجتمع، فالقومية عامل من العوامل الدافعة للتغير الاجتماعي وهي شعور الأفراد بالأمن والولاء وتولد لديهم الشعور بالتغير الاجتماعي السريع.

- **الحروب:** الحروب لها الأثر في طبيعة العلاقات الاجتماعية والأخلاق والقيم السائدة في المجتمع، في إحداث التغير الاجتماعي سواء أكان هذا التغير سلبياً أم إيجابيًا.

2.2.1. مراحل التغير الاجتماعي:

إن المراحل التي يمر بها التغير الاجتماعي مختلفة فهي:

- **مرحلة التحدي:** وهي نقطة البداية في عملية التطور وتتم من قبل المجتمع التقليدي ويزداد التحدي كلما تمسك المجتمع بالقيم فالمجتمعات الزراعية يكون فيها التحدي أكثر من المجتمعات الصناعية.

- **مرحلة الانتقال:** وهي مرحلة متدرجة تنتقل من أيدي التقليدين إلى أيدي التقدميين، وفي بعض الأحيان تكون أفكار التقليدين مشاركة لأفكار التقدميين، ويمكن أن نسمي هذه المرحلة بمرحلة تقويم الأفكار الجديدة، فيكون الصراع هنا دائرًا بين القديم والحديث وهذه المرحلة من أخطر المراحل على الأفكار الجديدة لأنها قد تنحرف إلى أفكار هدامة.

- **مرحلة التمويل:** وهي مرحلة إعادة التنظيم الجذري للبناء المتغير من جميع جوانبه.

- **مرحلة تطبيق الأفكار الجديدة:** وهي المرحلة التي آل إليها التغير، والتي تقوم عليها النظم على أسس جديدة ومتطورة من عملية التغير.

3.2.1. أشكال التغير الاجتماعي:

أن عملية التغير ضرورية لأي مجتمع قائم، والمجتمعات تختلف في أشكال تغيرها ويمكن أن نقسم التغير أو التطور على أشكال هي

- **التغير البطيء:** والذي يحدث بشكل بطيء جدًا كما هو الحال في المجتمعات البدائية أو المتأخرة حضارياً وتكون هذه المجتمعات في حالة جمود ويكون التغير بطيئاً إذ لا يوجد مجتمع ثابت ثباتاً مطلقاً.

- التغير المتدرج: وهي تغير المرحلة نتيجة لتراكمات جزئية ويكون تغيرا كميا لا يؤثر في الكيفية التي يعيشها المجتمع ولكنه يؤثر في المدى البعيد في الكيفية أي في طريقة العيش والحياة.

- **التغير السريع:** وهو الذي يحدث بسرعة كبيرة والذي يمكن أن نلمسه أو نلاحظه بدون

جهد وهذا التغير يختزل بعض مراحل التغير مثلما يحدث في المجتمعات الأمريكية والأوربية ومن خصائص التغير الاجتماعي أنه تغير مستمر في المجتمعات وأغلب مظاهر التغير تحدث بتسلسل وتتابع، وقد مرت المجتمعات الإنسانية عبر التاريخ بمراحل تغير مختلفة ويمكن أن نسميها مراحل التغير الحضاري، فمثلاً المجتمعات المشاعية البدائية ثم مجتمع القبيلة والإنتاج المشترك وتحدد الملكيات الخاصة وظهور نظام الإقطاع أو الملكية الخاصة كل ذلك أدى إلى نشوب الحروب وظهور التناقضات في المجتمع وقيام الثورات التي تسعى إلى التغير في كل مرحلة من المراحل وفي كل نظام كان يصاحبه نظام تربوي معين وفلسفة تربوية خاصة.

4.2.1. مظاهر التغير الاجتماعي:

أن عملية التغير الاجتماعي تحمل في طياتها مظاهر ايجابية وسلبية ترافق عملية التغير والتي سنوضحها فيما يأتي:

4.2.1.1. مظاهر التغير الاجتماعي الايجابية وهي:

- تقدم العلم في مجالات واسعة أدى إلى رفاهية الفرد والمجتمع.
- ازدياد وتحسن وسائل الاتصال وتحسنها واعتماد الأفراد والجماعات بعضهم على بعض.
- ظهور مفاهيم جديدة للأفكار القديمة مثل الحرب النفسية الديمقراطية.
- تغير نظام الأسرة ووظائفها وأشكالها ودور المرأة فيها.
- الهجرة من القرى والأرياف إلى المدن.
- ظهور قوة للطبقة العاملة.
- جذب العمال والعاملات من المنازل إلى المراكز الصناعية.
- تغير في الرعاية الاجتماعية من الأسرة إلى المؤسسات الاجتماعية.
- النمو الحضاري والتغير العمراني المصاحب للزيادة السكانية.

4.2.1.2. مظاهر التغير الاجتماعية السلبية:

- التركيز على الجانب المادي وإهمال الجانب المعنوي.
- الميل إلى الأنانية الفردية.
- انتشار اللامبالاة.
- العبث والتمرد اللاوعي.

- ضعف سلطة الرجال في المنزل.
- خلق انحرافات سلوكية واجتماعية داخل نطاق المجتمع.
- زيادة الضغوط النفسية نتيجة التقدم التكنولوجي.
- التغير الاجتماعي أدى إلى حدوث تغير في بناء الأسرة والزواج وتنظيمها.

4.2.2. عوائق التغير الاجتماعي:

لعملية التغير عوائق تؤدي إلى تغير اتجاهها أو إبطاء سرعتها وتختلف هذه العوائق من مجتمع إلى آخر كماً وكيفاً وهي:

4.2.2.1. العوائق الاجتماعية وتشمل:

- العزلة.
- المحافظة على القديم.
- عدم التجانس داخل المجتمع.
- سيادة روح اللامبالاة وانعدام الابتكار.

4.2.2.2. العوائق الاقتصادية وتشمل:

- قلة الموارد الاقتصادية.
- ركود حركة الاختراع والتجديد.
- عدم احترام الحقوق التعاقدية للمخترعين مما يضعف الوازع إلى الاختراع.

4.2.2.3. العوائق البيئية: وتشمل التضاريس الطبيعية التي تعيق اتصال المجتمع مع الخارج وهذا يقلل من قدرته على الافادة من ثقافة المجتمعات الأُخرى نتيجة عزله وفقدانه القدرة على التغير.

5.2.1. عوامل نجاح التغير الاجتماعي:

ويمكن أن نلخص عوامل نجاح التغير الاجتماعي بما يأتي:

- دراسة القيم والمعايير السائدة ووضع الخطط والبرامج التي تسهم في عملية التغير.
- مراعاة التكامل بين العناصر الثقافية المادية والمعنوية.
- القضاء على الطائفية والتعصب وخلق جو من الانسجام والتكامل في التنظيم الاجتماعي داخل المجتمع.
- التحكم في سرعة التغير وعدم تركه بدون تخطيط وتوجيه.
- خلق التوافق الاجتماعي داخل المجتمع لمواكبة التغير.

- اختيار الوسائل المناسبة والوقت المناسب لتحقيق التغير.

وترجع عملية تخلف اللامادیات عن المادیات في التغير الى عدة اسباب وهي:

1-الميل للمحافظة على القديم فكل الثقافات تحاول أن تبقى على تراثها الفكري خوفا من التجديد.

2-الجهل بحقيقة التجديد والاختراع وعدم معرفة طريقة استخدامه مما يؤدي بالتالي الى رفضه في النهاية.

3-النزعة المحافظة لدى كبار السن وجمود العادات والتقاليد هذه عقبات أمام التغير اللامادي في حين أن الماديات لا تعترضها مثل هذه العقبات وحينما يحدث التغير المادي نتيجة للاختراع أو اكتشاف فان التغير اللامادي يأتي بعده بمدة من الزمن.

ومن العلماء الذين يقولون بالنظرية التكنولوجية العالم نمكوف الذي درس أثر التكنولوجيا في الأسرة واحداث التغيرات الاجتماعية فيها.

وقد بين أن الثورة الصناعية هي المسؤولة عن التغيرات التي حدثت للأسرة فانتقال الإنتاج من البيت الى المصنع ساعد ذلك على نشأة المدن الصناعية وأصبحت ذات أنماط اجتماعية متميزة من الثقافة هي ثقافة المجتمع الحضري الحديث وقد ترتب على الثورة الصناعية التغيرات الجوهرية التي أصابت مختلف النظم والمؤسسات داخل المجتمع.

وقد أدت الثورة الصناعية الى تقليص حجم الأسرة فأصبحت صغيرة نووية واقل استقرارا من الأسرة في المجتمع الزراعي.

ويرى نمكوف أن العلاقة بين التغير التكنولوجي والتغير الأسري في العمليات التالية:

1-أدت الصناعة الى تخفيض أو إنهاء الإنتاج المنزلي الأمر الذي نجم عنه إلغاء الوظيفة التي كانت للأب في رئاسة العمل الزراعي واليدوي عموما.

2-وقد نتج عن عمل الرجل خارج المنزل أن ترك تدبير شؤون البيت والتربية للمرأة فزاد سلطانها عامة.

3-وان خروج المرأة للعمل قد منحها استقلالية اقتصادية أدت الى المزيد من الحرية وتعزيز فكرة المساواة بين الجنسين.

4-نشأت ظاهرة المدن الصناعية والمجتمعات الحضرية ونمو الخدمات وإسناد هذه الخدمات تابعة للدولة. وخلاصة القول إن القائلين بالنظرية التكنولوجية في التغير يرون أن التغيرات الاجتماعية تعود الى العامل التكنولوجي وأن التكنولوجيا هي أول ما يتغير وأن اللامادیات لا تزامن الماديات في تغيرها مما ينتج بالتالي ما يسمى بالهوة الثقافية[1].

(1) خليل عمر معن، مرجع سابق، ص82.

ويؤكد أوجبيرن على أن الثقافة المادية تغيرت لدى المجتمعات الغربية بشكل واضح في السنين الأخيرة في حين بقيت الثقافة اللامادية على عهدها كالنظام السياسي والعائلة وبقية اللاماديات.

وهناك من سبق أوجبيرن في نظريته هذه مثل كوست وماكس فيبر وكارل ماركس في أن الجانب المادي أسبق في التغير ويذهب ماكيفر في أن هناك ظروفاً دائمة تعتبر عوامل مهمة في التغير الاجتماعي مثل نظام الطبيعة أو العلية الخارجية المستقلة عن نشاط الإنسان ويمكن ادرج الحالة البيولوجية تحت النظام ويرجع عوامل التغير الى عاملين أحدهما دائم وهو نظام الطبيعة ودوام هذا لا يمكن جعله صالحاً كعلة للتغير فالتغير الجديد لا تفسره علة دائمة أي الطبيعة وثانيهما ما يتصل بثقافة الإنسان أي التكنولوجيا المتغيرة وهي عنده تعتبر علة التغير أي أنه يتفق مع أوجبيرن في نهاية الأمر.

2. انعكاسات الترفيه الرقمي:

تخدم وسائل الاعلام بدرجة كبيرة الوظيفة الترفيهية بل تخصصت الكثير منها في هذه الوظيفة ولا ينطوي الامر على وسائل الاعلام الجماهيري فقط بل تعددت الى مواقع شبكة الانترنت بما تحتويه على منصات متعددة مخصصة لهذا الغرض، مضامينها لها اتجاهين الظاهري لتخفيض التوتر والتسلية و الترويح لكن المعنى الذي ترمي له هو ترسيخ قيم وثقافات يريد الاعلام بها توجيه التغير الاجتماعي الى قيم اجنبية او هدم قيم تقليدية بطريقة سلسة لا يشعر بها الفرد عند تلقيه الرسالة الترفيهية اذ تعمد الجهات المنتجة للمحتوى الى المساس بدور الفرد في مجتمعه او دور الاسرة في تربية أبنائها او كيفية قيام العلاقات الاجتماعية وهذا ما يرسخ للفرد سلوكيات لا شعورية يؤثر بها على عادات وثقافات المجتمع الذي ينتمي اليه.[1]

2.1. انعكاس الترفيه الرقمي على السلوك: يكون تأثير الرسالات المشفرة حسب الدرجة العلمية والثقافية و وعي المستخدم بدرجة سلبياتها او إيجابياتها:

-انتشار العنف والعدوانية بين افراد المجتمع نتيجة لتأثير المحتوى الترفيهي على سلوك الفرد وشعوره اتجاه الاخرين بالكره والحقد نتيجة لظن السوء ومن ثمة يسود الانحلال الخلقي الفتنة الفساد.

[1] الرفاعي محمد، دور الاعلام في العصر الرقمي في تشكيل قيم الاسرة العربية، مجلة جامعة دمشق، 2011 ، ص729.

-صرف الشباب على القراءة والاطلاع وجذبهم نتيجة لاستقاء المعلومات عن طريق مشاهدة الفيديوهات والأفلام والمسلسلات سواء كانت بطريقة رقمية او تقليدية اذ تستورد القنوات العربية 88% من البرامج الترفيهية لتحقيق رغبة المستخدم او المستهلك[1].

-تقليص العلاقات العائلية مما يساهم في ارتفاع نسبة التوتر والمشاكل بسبب اهمال الوظائف الاسرية وتضييع الوقت في مشاهدة طابع ترفيهي معين عبر منصة رقمية ترفيهية.

-مواكبة المرأة العربية للمرأة الغربية في لباسها واتباع الموضة، هذا ما يسبب تفشي الانحراف الخلقي في المجتمع العربي لان المرأة نواة المجتمع إذا صلحت صلح المجتمع بأكمله والعكس صحيح وهذا ما أدى الى وضع قوانين خارجة عن نطاق المألوف مثل قانون "الخلع" مما يعرض الاسرة لتفكك لأسباب بسيطة يمكن حلها وتجاوزها.[2]

-التشجيع على الاختلاط حيث أصبح عدم الاختلاط امر غير طبيعي في أوساط المجتمع العربي.

-تشجيع المرأة العربية على المطالبة بالحرية في تصرفاتها وتحركاتها دون قيود او ضوابط مقلدة بذلك المرأة الغربية.[3]

-انتشار الجريمة والخيانة والادمان نتيجة لما يتعاطاه المستخدم من مسلسلات وافلام وموسيقى رقمية.

-تمرد على القيم والمعايير الاجتماعية وخلق سلوكيات شاذة غير مرغوب فيها والسبب هو شعور الفرد بأن هناك "هوة" تفصل بين القيم المعتاد اكتسابها من طرف الاسرة والمدرسة والمسجد وما يتعاطاه الفرد من وسائل اعلام رقمية او تقليدية.

-الانسحاب الكامل والعزلة والانطواء والانفصال الذهني رغم الحضور الشخصي ويظهر ذلك في وسط الأحاديث الجماعية غالبا بسبب مشاهدة فيديو او لعب لعبة الكترونية.

-تهاون الفرد عن القيام بالعبادات وتحديدا الصلوات الخمس، كما تلهيهم عن طاعة الولدين والاستجابة لهم، وتتسبب في قطع صلة الرحم.

-الفراغ النفسي وضعف الوازع الديني وهذا ما يؤدي الى الاقتناع بما يبث وتقليده على أساس انه تطور وتحضر.

---

(1) الغفيلي فهد بن عبد العزيز، الاعلام الرقمي: ماهيته انواعه اثاره، د.ط، د.س.ن ص8.

(2) فرحات نادية، التلفزيون وتأثيره على القيم الاجتماعية، محاضرات، جامعة حسيبة بن بو علي(الشلف) ص07.

(3) د.إ و.ل، تأثير المسلسلات المدبلجة على الاسرة العربية (فئة المراهقين نموذجا) 09.11.2014 في:
https//ar.islamway.net/article/39661/-1.

-تقليد الشباب العربي لشباب الغربي في العادات السيئة مما يؤدي الى تعاظم الآفات الاجتماعية والتبعية الثقافية السلبية.

-بدل من الاغتيال والقتل طور الانسان مواد لهلوسة ولتخدير وأحيانا حتى شلل لعقل الانسان ونجد من أبرز هذه المواد المخدرات الرقمية التي تتسبب في الاكتئاب والتوتر النفسي والعصبية الشديدة وقلة التركيز وتراجع في الأداء سواء العمل او الدراسة ويكون تأثيرها حسب نوع الموسيقى المتناولة وشخصية المستمع.

-المبالغة في حب النجوم وتقليدهم في حياتهم بدل تقليد حياة رسول صلى الله عليه وسلم والصحابي رضي الله عنهم وذلك ناتج عن عدم تقدير العلم والعلماء وظهور اللامبالاة اتجاه طلب العلم وتدني المستوى التحصيلي في الدراسة واهمال الفرائض الدينية، والتخلي على المبادئ السامية التي أوصى بها الإسلام كالحرص على الصحبة الصالحة والحياء والمروءة.

-انتشار امراض نفسية وفيزيولوجية ناتجة عن سماع الموسيقى الرقمية التي تؤثر على أنشطة الدماغ وتؤدي به الى التخلي عن وظائفه الأساسية كضعف الذاكرة قصيرة المدى.

-جعل الزينة والتعطر من لوازم المرأة عند خروجها المنافية لشريعة الإسلام لقوله صلى الله عليه وسلم «أَيُّمَا امْرَأَةٍ اسْتَعْطَرَتْ فَمَرَّتْ عَلَى قَوْمٍ لِيَجِدُوا رِيحَهَا فَهِيَ زَانِيَةٌ، وَكُلُّ عَيْنٍ زَانِيَةٌ»"[1]. وديننا لا يمنع التزين والظهور بهيأة حسنة لكن بضوابط وشروط، فالله عز وجل خلق الانسان في أحسن صورة.(2)

-شعور النساء الذين يشاهدن المسلسلات والأفلام بأن حياتهم روتينية والنفور من حياتهم، والشعور بالهوس تجاه نمط الحياة المعروض في هذه المنتوجات.

- طمس الهوية العربية عامة والجزائرية خاصة مما تسبب في الانسلاخ الحضاري والثقافي والاجتماعي الوطني والعربي مثل الألبسة والمأكولات التقليدية.

*بما ان له سلبيات كذلك له إيجابيات بما ان الترفيه يعتبر من وظائف الاعلام الذي له اتجاهين او وجهين :

---

[1] صحيح البخاري، كتاب أحاديث الأنبياء، دار طوق النجاة، بيروت، 1422هـ، حديث رقم 3456، ص169.في: http://www.alukah.net/social/0/68122/#ixzz5FIx2mR92

-تساهم الاعمال الدرامية الموجودة على الشبكة الترفيهية في فك العزلة على النساء الماكثات في البيت وتزويد المجتمع بمعلومات عن جميع انحاء العالم دون السفر وهذا ما أدى الى الانفتاح على الحضارات والثقافات ومواكبة الاحداث.

-تعلم اللغات عن طريق الأفلام تعتبر من الطرق الأكثر فاعلية، كما أنه ينصح بها المعلِّمون دائما، ولتحقيق أفضل نتيجة يجب مشاهدة الفيلم مترجم إلى لغته الأم مع نص الفيلم بلغته الأصلية، ويُستحسن دائما البدء بالأفلام البسيطة.

-يستعمل بعض الأطباء الموسيقى الرقمية لتخدير المرضى للقيام بعمليات جراحية كما تستعمل للعلاج من بعض الامراض النفسية وتعديل المزاج وإنقاص التوتر.

-نقل الأطفال الى العالم الخارجي وتزيد من قدراتهم على التحرك النفسي كما تعود اذهانهم على تصور تجارب أوسع من تجاربهم المباشرة وعلى تخيل مناطق لم يشاهدوها.

-يعتبر المحتوى الترفيهي الجيد مصدر الهام للأفكار المكبوتة من خلال الرسائل التي ينقلها ومن ثمة جعل المستحيل ممكن تنفيذه على ارض الواقع.

-تعزيز التواصل بين مشرق الوطن العربي ومغربه من خلال طرح الاعمال الدرامية المنتجة من كلا الطرفين عبر شبكة عنكبوتية بإمكان أي شخص في أي مكان الاطلاع عليها.[1]

-تحفيز ذكاء الأطفال وتحسين مستويات التفكير والارتقاء بالقدرات الذهنية وتعلمهم مهام الدفاع على النفس وذلك يكون كما تطور حس المبادرة والتخطيط والمنطق بالاختيار الأمثل للألعاب المناسبة لسنهم.

-مساهمة الألعاب في النشاط البدني مثل لعبة البلاي ستيشن، اكس بوكس كينكت، التي تجعل الطفل يتحرك جسديا ويمارس نشاط عضلي.

-زيادة الوعي حول قضايا مهمة تدور في العالم تخص البشرية جمعاء.

-الطفل او الشاب يكون حين يلعب وحيدا، لكن لإيجاد الحلول وحل الالغاز، يحتاج للاستعلام من طرف اشخاص اخرين للحصول على معلومات واستشارات.[1]

[1] د. فرحات نادية، مرجع سابق، ص6.

-التدريب على التنسيق بين الحواس واستخدامها في وقت واحد لتحقيق هدف واحد وذلك من خلال الألعاب الالكترونية المفيدة.

-التزود بمعلومات وتكوين معارف من خلال متابعة الافلام الوثائقية الموجودة خاصة على منصة YouTube.

-تزود الألعاب الالكترونية الأطفال والشباب بمعلومات تاريخية مثل لعبة cal of duty التي تجعل المشارك في اللعبة يعيش مرحلة الحرب العالمية الثانية ويتعرف على أسبابها والنتائج المترتبة عليها كما تتضمن كذلك معلومات علمية وجغرافية ورياضية...الخ.[2]

-تشير الأبحاث إلى وجود العديد من الفوائد الصحية لمشاهدة الأفلام خاصة أفلام الرعب، ومن أبرز هذه الفوائد إنقاص الوزن، فطبقاً لبحث أجراه باحثون في جامعة Westminster البريطانية، مشاهدة فيلم رعب مدته ساعة ونصف كافي لحرق نفس كمية السعرات الحرارية خلال نصف ساعة من المشي.[3]

- نشر الوعي وتثقيف المستخدم وتوصيل الرسالة للمشاهد بطريقة مسلية وبأمثلة واقعية تجعله أكثر تأثراً .

2.2. انعكاسه على الأطفال:

-التأثير على التنشئة الفكرية والذوقية عامة والتربية خاصة حيث تقوم العديد من البرامج و أفلام الكارتون المخصصة للأطفال بدور التنشئة من خلال المشاهد والحركات الخيالية والألوان لتغلغل في عمق نفوسهم وهنا يؤكد علماء النفس ان البصر والسمع هما حاستا الادراك الرئيسيتان اذ يحصل الانسان على 98% من معرفته عن طريقهما لذلك نجد معظم الألعاب الالكترونية تصاحبها موسيقى والوان وكلمات مؤثرة كذلك وجدت دراسة مصرية ان التأثر النفسي يزداد كلما قل سن الطفل لدرجة التماثل والتقليد والمشكلة الموجودة هي ان اغلبية أفلام الكارتون مستوردة من أمريكا واوروبا واليابان مشبعة بالقيم السلبية، بما ان الطفل سريع التأثر والانفعال والتقمص والقدوة لمن يحبهم ويعجب بتصرفاتهم وسلوكياتهم خاصة اعجابه بالكبار ويزداد ذلك التأثر في حالات عري الاسرة من مسؤولياتها وانصراف اهتمام الأولياء الى أمور أخرى.[4]

---

1 الهدلق عبد الله بن عبد العزيز، مرجع سابق.

3 محمود حسين، **فوائد العاب الفيديو: لماذا ينصح الخبراء بممارستها**، 27يوليو2017، في: https://www.limaza.com

4فريق موقع أفلام تالك، **الجانب الإيجابي لسينما**،20يناير2018،www.Aflamtalk.com.

د فرحات نادية، مرجع سابق، ص05.

-ابعاد الأطفال عن الرياضة البدنية وحصر وقت اللعب في الألعاب الالكترونية مما يسبب لهم امراض كالنقص في النظر والرؤية الضبابية، السمنة انحناء في الرأس وآلام في الكتفين لتأثر بأشعة الهاتف او الكمبيوتر المحمول.

-توليد الصراع الفكري والنفسي لدى الأطفال بسبب التناقض الفكري في الرسائل الترفيهية من الانترنت ومضامين التنشئة الاجتماعية التي يتلقاها من الاسرة والمدرسة من جهة أخرى.

-تكوين ثقافة مشوهة ومرجعية تربوية مستوردة من خلال الألعاب الالكترونية التي تدعو الى الرذيلة والأفكار التي تفسد عقول الأطفال والمراهقين على حد سواء.[1]

-توليد لدى الطفل الانانية وحب الذات وتعلم سلوكيات غير مرغوب فيها كالسرقة، والكذب.

-عدم احترام الاهل وتجاوز الحدود العمرية والقسوة وعدم سماع التوجيهات ذلك ناتج عن توترات داخلية.

-تعلم الطفل النصب والاحتيال اذ يحتال الطفل على والديه ليقتنص منهم ما يحتاجه من المال من اجل الانفاق على الألعاب الالكترونية.[2]

-تولد اضطرابات نفسية وامراض عقلية لدى الطفل مثل مرض التوحد الذي يكون فيه المخ غير قابل لاستيعاب المعلومات ومعالجتها ما يؤدي الى صعوبة الاتصال بمن حوله واضطرابات في مهارات التعليم السلوكي والاجتماعي، وتقلص العزيمة والارادة الناجمة عن الاستعمال الدائم للأجهزة الذكية والتطبيقات الرقمية.

-تشجيع الأطفال والمراهقين على الانتحار وتأذية أنفسهم مثل لعبة الحوت الأزرق التي انتشرت بشكل كبير في الآونة الأخيرة وحصدت الكثير من الأطفال في كثير من دول العالم وكذلك لعبة مريم التي انتشرت بكثرة في منطقة الخليج.

انعكاس الترفيه الرقمي على القيم: كلما يكون الفرد متمسكا بقيمه تكون سلوكياته سوية وسليمة وكلما ابتعد عنها انجرت سلوكياته الى ما هدف اليه الغرب:

---

[1] د الهدلق عبد الله بن عبد العزيز، الألعاب الالكترونية: الإيجابيات والسلبيات والسلبيات، جامعة الملك سعود الرياض في: 23نوفمبر2014.في: http://www.alukah.net/social/0/68122/#ixzz5FIx2mR92

[2] الهدلق عبد الله بن عبد العزيز، نفس المرجع السابق.

-الاحتفال بالمناسبات النصرانية واليهودية كالاحتفال برأس السنة الميلادية، قال الرسول صلى الله عليه وسلم: «لتتبعن سنن من قبلكم شبرًا بشبر، وذراعًا بذراع، حتى لو سلكوا جحْر ضبّ لسلكتموه" قلنا يا رسول الله، اليهود، والنصارى، قال: "فمن". [1]

-استبدال اللغة العربية الام بلغات هجينة اجنبية مثل ما يحصل في الجزائر، نشر اللغة العامية الهشة التي تؤدي الى السطحية والانحطاط.

-قبول أفكار شاذة عن طريق المشاهدة المستمرة كالتهوين من امر التدخين والمخدرات والخمور.

-نشر المساواة بين المرأة والرجل في الحقوق والواجبات مما يتنافى مع الدين الإسلامي ودليل ذلك {الرجال قوامون على النساء....} سورة النساء الآية 34.[2]

-اختراق البنية القيمية التقليدية بهدف تحقيق مجتمع مدني.

-حصول تناقضات بين القيم والسلوك الاجتماعي نتيجة توجيه الرسائل للغرائز وتهميش العقل.

-تأثير على مكانة ومصداقية المؤسسات الإعلامية ومؤسسات التنشئة والتلاعب باتجاهات الرأي العام.

-تقليل في اليقين الأخلاقي وطمس الحدود ما بين المباح وما هو محظور مما يؤدي الى التخلي عن اخلاق الإسلام الأساسية.

-حقن الثقافة في تقنيات جديدة وهذا ما تعاني منه الدول الإسلامية بتخليهم عن قيمهم التي فطروا عنها في ظل الرقمنة والتحول التكنولوجي، وما يجب ان يحصل هو العكس تبني تقنيات جديدة في إطار كفاءة أخلاقية أي توليف شخصية أخلاقية قوية في ظل تكنولوجيا متحولة.[3]

-تلويث البصر سواء لأطفال او الكبار من خلال عملية التكرار مما يشجع على الرذيلة والانحلال الخلقي ويسمح للفرد القيام بأشياء تتنافى مع قيم مجتمعه.

-جعل المجتمع المستهلك تابع لما يختاره المجتمع المنتج ويرضخ لما يقرره وبذلك انعدمت أفكاره وانغمست آراءه وتباينت اتجاهاته.

---

[1] صحيح البخاري، كتاب أحاديث الأنبياء، دار طوق النجاة، بيروت، 1422هـ، حديث رقم 3456، ص 169.

[2] سورة النساء الآية 34

[3] قواسيم بن عيسى، الفجوة الرقمية والمعلوماتية بين الدول العربية، جامعة وهران، مذكرة ماستر، جامعة وهران، 2006.2007، ص115.

-حب التغيير والحداثة ميزة تتصف بها كل شرائح المجتمع بصفة عامة والشباب بصفة خاصة لأنها مرحلة الخلق والابداع والابتكار من جهة ومن جهة أخرى مرحلة الشك والحيرة والمشكلات الصعبة وذلك حسب تباين التنشئة الاجتماعية والخلفية الاقتصادية والثقافية مما جعله يتجه الى الترفيه وهو بدوره أثر على قيمه وسلوكياته.[1]

-منافسة الترفيه الرقمي للإعلام التقليدي وزعزعة مكانة التلفزيون لما توفره من حرية وتفاعلية في الطرح وسرعة في الوصول، مما يؤدي الى الانشغال على الأمور المهمة والمصيرية المطروحة في وسائل الاعلام والاهتمام بملذات الحياة وشكلياتها.

2.3. طرق وأساليب تأثير الترفيه الرقمي على المنظومة الاجتماعية:

-الاعلام الترفيهي يوصل ما يريده المنتجين لكن بالطريقة التي يفضلونها المستخدمين.

-عولمة المحلي او إضفاء طابع محلي على المعولم كترجمة الأفلام والمسلسلات الى اللغة العربية.[2]

-تضارب الأفكار المعروضة من منتج الى اخر ومن منصة الى اخرى ومن موقع لأخر.

-الترويج لسلع بطريقة ترفيهية مثل اشهار "كوكا كولا" الذي تم بثه في شكل فيديو كليب وهذا ما يرسخ قيم مادية ويؤثر على العادات الاستهلاكية وفي كثير من الأحيان يلحق اضرار بصحة الانسان.

-تنافس الدول الاقتصادية على اكتساب المرتبة الأولى في كل الصناعات والانتاجات وبرز ذلك حتى في الإنتاج الترفيهي الذي أصبح صناعة متكاملة فيما بينها تستخدمها لخدمة أغراض تسويقية لتقنيات رقمية حديثة مثل استخدام النظارات الذكية التي تلتقط صور لأشخاص بمجرد الضغط على زر وتسجل فيديوهات بطريقة اوتوماتكية وتتغير الوانها الى الأسود والأبيض بالضغط على زر مخفي في اجزائها المستخدمة في فيلم Healer وهو منتوج صيني.

-ضعف الرقابة "حارس البوابة" على شبكة الانترنت مما أدى الى سهولة تمرير الرسائل وهنا الباب مفتوح الى تسويق ثقافات وترويج لأفكار وقيم تتنافى مع ما هو مألوف، وتجعل التواصل مباشر مع المستخدم مما تحلل له رغباته واحتياجاته عن طريق استخدام نظام big Dat ومن ثمة هيمنت الشركات العملاقة على الاتصال الدولي

---

[1] سميشي وداد، وسائل الاعلام الجديد: أي تأثير؟ الى أي مدى؟، مجلة العلوم الإنسانية والاجتماعية، العدد 21، ديسمبر 2015، ص215.

[2] دحماني سهيلة، القيم الثقافية المحلية في مواجهة الاعلام الغربي والعولمة الثقافية، مقال، 12.01.2013 في:
http://dahmanilinasacha.blogspot.com/2013/01/blog-post_12.html

بما انها تقوم بعدة خدمات تعود عليها بمليارات الدولارات مثل شركة "**كومكاست** "التي تمتلك NBC Universal، شركة عملاقة للإنتاج التلفزيوني والسينمائي ولتوزيع المحتوى الرقمي وكذلك شركة AT&Tالتي تسعى اليوم لشراء العملاق Time Warner ونضيف لهما شركة Verizon.[1]

-حمل مؤشرات الإرث الاستعماري في طيات الدراما الغربية مما يشعر الفرد بالاغتراب اثناء تلقيه لهذه المرفهات الشيء الذي يسبب له التغير اثناء المدى البعيد وهذا ما تطرقت له نظرية الحقنة تحت الجلد.

2.4. اهداف الترفيه الرقمي:

-الربح المادي للمؤسسات المنتجة بصفة خاصة والدول المصدرة بصفة عامة.

-الاخلال بالنظام الاجتماعي والتحكم في المجتمع وإنتاج جيل يساير متطلبات العصر الرقمي.

-تحقيق العزلة ثم التفاعل ثم التكامل عبارة جاء بها الرئيس الأمريكي بيل كلينتون، المقصود هنا تفريد الشخص وعزله عن حياته الاجتماعية ثم محاولة الامتثال لكل رغباته من خلال توفير ما يحتاجه عبر الانترنت ثم جعل هذا المحتوى متوفر بطرق مختلفة.[2]

-الترويج للحصص الفنية الهابطة والمنتجات الأجنبية التي لها اثار على نفسية الشخص.[3]

-القضاء على الخصوصية وتظهر من خلال استغلال المعلومات الشخصية التي تحلل شخصية المستخدم ورغباته ومن ثمة.

-القضاء على الحضارة الإسلامية بكل مقوماتها من خلال استبدال الهوية الثقافية العربية بالعالمية ويظهر ذلك من خلال اللغة الهجينة التي تمزج بين العربية والإنجليزية.

-الربط بين مجال الاعلام والاقتصاد لهدف توصيل الاعلام الى قوة اقتصادية باعتبارها عاملا حاسما في التنمية الحقيقية في مختلف انحاء العالم وتبرز أكثر في الوظيفة الترفيهية التي تتضمن الإعلان والاشهار.[1]

---

[1] الصليبي نايلة، ماذا يعني الغاء حيادية الانترنت في الولايات المتحدة الأمريكية، 15.12.2017. في:-https://www.mc doualiya.com/articles/20171215

[2] غرينفيلد سوزان، كيف تترك التقنيات الرقمية بصماتها على ادمغتنا، خطاب الرئيس الأمريكي بيل كلينتون، القاه سنة 2004 في ولاية كولورادو، وتحدث فيه عن مراحل تقسيم الحضارة في:http://www.alkawthartv.com/news/104523

[3] نشر من طرف موقع السلام، تأثير المسلسلات المدبلجة على الاسرة العربية (فئة المراهقين نموذجا) مرجع سابق.

-التجسس على الدول عن طريق العاب الكترونية تجعل الفرد ينتقل في أماكن كثيرة تصل مسافتها الى مئات المترات للوصول الى الهدف المبتغى من اللعبة مثل لعبة Pokémon، كذلك تقضي على حرمة الأماكن المقدسة التي تم حجبها في الكثير من دول العالم.

2.5. أسباب نجاح تأثير الترفيه الرقمي:

-اختفاء دور الاولياء ومؤسسات التنشئة في متابعة ومراقبة الأطفال والشباب وحمايتهم من اخطار الترفيه الرقمي بشتى انواعه.

-توفير أسلوب الاقناع وبشدة من خلال الموسيقى المؤثرة والاضاءة عالية الدقة والاختيار الجيد لطاقم العمل السينمائي او الكارتوني كذلك الاختيار الجيد لاماكن التصوير كالمعالم السياحية، وتزويدها بالديكور والاكسسوارات المناسبة.

-توفر إمكانية التحميل مما يسمح بالمشاهدة وإعادة المشاهدة وقت الذي يشاء المشاهد وتمرير المشاهد التي لا يريد مشاهدتها...الخ. -تخصيص ميزانيات ضخمة للأعمال الترفيهية الرقمية لنجاح الأفلام والمسلسلات والألعاب الالكترونية.

- السيناريوهات المقنعة والهادفة والتصوير بالكاميرات الاحترافية في الأفلام و المسلسلات والفيديوهات الغربية عكس العربية التي كثيرا ما تكون امكانياتها محدودة وبسيطة.[2]

-تناول قضايا حساسة، كطرح القضايا الاجتماعية والسياسية المحظورة في العالم العربي مثل مسلسل "واد الذئاب" الذي يطرح قضايا سياسية بالدرجة الأولى.

-البث الحصري للمنتوجات الترفيهية على منصات البث الالكترونية لذلك يتهافت المستخدمين لتفرد بمشاهدة الجديد قبل تمريره للمنصة الجماهرية التلفزيون، الذي بإمكان أي شخص مشاهدته.

-غياب القوانين والتشريعات التي تحقق الحماية والتوازن على محتويات الانترنت.

() حجاب العربي فوزية، دور الاعلام في دعم خطط التنمية المستدامة، ورقة عمل، ص15، 2016.1437. [1]

[2] تمراز سهير، أثر المسلسلات المدبلجة على طلاب جامعات قطاع غزة "جامعة فلسطين نموذجا"، بحث مقدم لاستكمال شهادة البكالوريوس في الاعلام، جامعة فلسطين غزة 2015.2016،ص34و36.

-تخصيص ميزانيات ضخمة للأعمال الترفيهية الرقمية لنجاح الأفلام والمسلسلات والألعاب الالكترونية من قبل المؤسسات المنتجة.

-حيادية الانترنت، القانون الذي جاء به الرئيس الأمريكي أوباما، أي بإمكان أي شخص استخدام الانترنت في جميع المجالات بسعر معقول.

-نقص الإنتاج العربي في الدراما والترفيه وضعف جودة الإنتاج الترفيهي المتوفر.

2.6. الحلول الممكنة لتفادي اخطار الترفيه الرقمي:

-اختيار المدارس التي تستطيع ان تغير في الأطفال بالإيجاب مثل مدارس تعليم القرآن.

-إعطاء الاهل من وقتهم لأبنائهم من خلال الجلوس واللعب معهم الألعاب الالكترونية وتوجيههم للألعاب التي تنمي تفكيرهم وتحفزهم على الابداع، وتطور مهارات سلوكيات سوية لديهم.

-إيجاد بدائل تخفف من استخدام الأجهزة التكنولوجية.

-انشاء مركز قومي على مستوى الوطن العربي لإجراء بحوث ذات صلة بالألعاب الالكترونية والعمل على انتاجها بما يتوافق مع عادات ودين وتقاليد المجتمعات الإسلامية العربية.

-ينبغي على الجهات المسؤولة القيام بعمل مراقبة على ما يطرح في الأسواق من ألعاب إلكترونية، كما يحدث مع أشرطة الفيديو والكتب وغيرها، بحيث تكون لجان هذه الرقابة متكونة من علماء في الاجتماع، وعلم النفس، والدين الإسلامي تحدد من هذه الألعاب ما يتم تداوله وما يحظر، ويكون المعيار الاتفاق مع ثقافتنا وأخلاقنا وعدم التعارض مع مبادئ ديننا.

- إبعاد الأطفال عن الاستخدام المتزايد للألعاب الالكترونية الاهتزازية حتى يتجنبوا الإصابة المبكرة بأمراض عضلية خطيرة كارتعاش الذراعين.

-إيجاد نظام تصنيف للألعاب الإلكترونية على غرار ''مجلس تصنيف البرمجيات الترفيهية'' Entertainment Software Rating Board (ESRB) ليكون مرجع يعنى بتصنيف الألعاب حسب الأعمار وكذلك يعنى بتوضيح محتوى كل لعبة عبر أوصاف مختصرة بما يتوافق مع دين وعادات وتقاليد المجتمعات الإسلامية والعربية.

– تنظيم الوقت المخصص لترفيه الطفل بين ممارسة الألعاب الإلكترونية (الافتراضية) وممارسة الرياضة الحقيقية مثل السباحة ولعب الكرة بأنواعها والرحلات وغيرها من الأنشطة التي تعود بالفائدة على الطفل من الناحية الجسمية والنفسية والعقلية.

–تحسين أداء الإنتاج الترفيهي سواء الرقمي او التقليدي، العربي عامة والجزائري خاصة لتقليل من الدراما الغربية.

–الاهتمام أكثر بالوظيفة الترفيهية التي مازال يعتبرها الكثير انها وظيفة إعلامية ثانية وفي المقابل الموازنة بين وظيفة الاخبار ووظيفة الترفيه لان كليهما ناقل للمعلومة ومكون للمعرفة.

–نشر الوعي الثقافي والاجتماعي الذي يبين مخاطر الرسائل المشفرة التي تحملها الأفلام والمسلسلات وذلك بتنظيم حملات إعلامية واعلانية ارشادية وتوعوية.

–تأهيل مؤلفين وكتاب سيناريو عرب قادرين على الابداع والابتكار، أفكارهم خلاقة وكتابة القصص التي تناسب العمل الهادف.[1]

–توفير الإمكانيات التقنية والفنية وبث الإنتاج عبر الشبكة العنكبوتية أي توفير الاشتراك في ادو ردس وأد سنس أي نشر الترفيه التقليدي المنشور على منصة التلفزيون على المنصات الرقمية المذكورة في الفصل الأول تتناول الظواهر الاجتماعية والاقتصادية...الخ.

–تلبية احتياجات ورغبات المنظومة الاجتماعية ككل باتباع الأسلوب الذي يعتمده الغرب في تمرير رسائلهم أي محاربة ثقافتهم بالثقافة العربية التي كانت منذ القدم.

–غرس في نفوس الأجيال القيم والمبادئ الإسلامية وتفتيح عقولهم لما يدور في الاعلام الغربي او الانترنت بصفة عامة.

–سن قوانين وتشريعات تحد من انتشار الترفيه الذي يلحق الضرر بقيم وسلوكيات وصحة المجتمع بكل شرائحه.

[1] تمراز سهير، نفس مرجع سابق، ص44.

الفصل التطبيقي

دراسة استطلاعية لدى الأساتذة الجامعيين

مختصين في تكنولوجيا الإعلام والاتصال

تمهيد:

تم بناء الفصل التطبيقي علىأساسمقابلات مع أساتذة جامعيين متخصصين في مجال التكنولوجيات الحديثة من خمس ولايات ولكن كانت الاجوبة في ثلاث ولايات فقطولاية سوق أهراس، عنابة، قالمة، لكن المقابلة في البداية وجهناها الى خمس ولايات (الثلاثة المذكورة سلفا وسكيكدة وام البواقي ولكن لم يتم الرد من طرف الولايتين)واتخذت المقابلاتشكلين: مباشرة مع أساتذة تسنت لنا فرصة مقابلتهم والتحدث معهم وجه لوجه، الكترونية لم تسمح لنا الفرصة إدارة مقابلة مباشرة معهم،وذلك ما جعل البعض منهم لم يجب على الأسئلة بتاتا، وقمنا بتحليل الأسئلة والاجوبة كيفيا بإبراز الأفكار ووجهات النظر حول الموضوع محل الدراسةوكميا إحصاء الأفكار والمعلومات المتناولة في أجوبة المقابلة) ثم قمنا بمحورة كل سؤال ووضعنافي مقدمته خلفية السؤال المطروح أي ماذا نقصد به، ومن ثمة طرح أفكار واتجاهات المبحوثين، وكانت المقابلة تتكون من عشر محاور تخدم موضوع الدراسة على حسب الإشكالية المطروحة والتساؤلات الفرعية.

التحليل الكمي:

المحور الأول: الاطلاع على الإنجازات الترفيهية الرقمية العالمية:

-الجدول رقم 01: يمثل نسبة الاطلاع على المنتوجات الترفيهية الرقمية-

الاحتمالات	التكرارات	النسبة المئوية%
نعم	07	43.75%
نوعا ما	09	56.25%
المجموع	16	%100

مصدر الجدول: من إعداد الطلبة بالاعتماد على أجوبة المبحوثين.

تدل معطيات الجدول على ان معظم المبحوثين مطلعين على الإنجازات الترفيهية الرقمية العالمية بصورة نسبية بحيث لا يمكنهم الالمام بجميع مكوناتها وتطبيقاتها ومجالاتها ومعرفة مؤثراتها على المجتمع، وهذا أثر بصورة مباشرة على التحليل الكيفي لمحاور المقابلة وكانت نسبة المطلعين 56.25%ولا تقل عليها نسبة المطلعين بصفة دائمة بنسبة 43.25%.

المحور الثاني: المجالات التي تتأثر بها الشركات المنتجة للترفيه الرقمي أثناء انتاجها للمحتوى الترفيهي:

-جدول رقم 02 يمثل نسبة تأثر الشركات المنتجة للترفيه الرقمي أثناء انتاجها للمحتوى الترفيهي-

الاحتمالات	التكرارات	%النسبة المئوية
المجال الاقتصادي	05	%21.73
الشركات المنافسة	01	%.34
المجال التقني	03	%13.04
المجال الادبي	01	%4.34
المجال الإعلامي	02	%8.69
المجال السياسي	04	%17.39
ثقافة المجتمع المستهلك	07	%30.43
المجموع	23	%100

مصدر الجدول: من إعداد الطلبة بالاعتماد على أجوبة المبحوثين.

اتضح من الجدول ان ثقافة المجتمع المستهلك للمنتوجات الترفيهية الرقمية يؤثر بنسبة 30.43%على الشركات المنتجةوذلك من خلال تأثر الإنتاج بالفئة الموجه لها من خلال وضع خطط واستراتيجيات تتماشى وإياها بتعزيز قيم معينة فيها او تغيير سلوك الى اتجاه معين أو غرس ثقافة محددة وذلك بوضع مؤثرات يضمن مصممها انها ستؤثر بطريقة او بأخرى على مستهلكها و دراسة مدى قابلية المجتمع لهذا المنتج من خلال الظروف التي يعيشها في فترة معينة، تليها النسبة الثانية التي استحوذ عليها المجال الاقتصادي الذي لا يقل أهمية عن سابقته بنسبة 21.73%إذ تقام الشركات الترفيهية على رأس مال بقدر ما يمول العمل والعاملين و أدوات العمل ووسائل إشهار المنتج هذا من جهة ومن جهة أخرى يجب أن يعود المنتج بأرباح على الطاقم الساهر عليه ثم تأتي 17.39% التي حصل عليها المجال السياسي اذيتأثر المنتج بالظروف السياسية السائدة في الدولة المنتجة و خضوعه لقيود لا تجعل له الحرية في التعبير عن الرأي او الفكرة التي يرمي اليها بحيث نجد المنتج مقيد بضوابط وقوانين محكمة وبالتالي هنا خاضعة لمدى انفتاح سياسة الدولة وتقبلها لرأي المعاكس ونشر أفكار معينة عن سياستها وهنا ابراز ما يتوافق مع رغبة السلطة الحاكمة واخفاء الاخر وذلك ربما لانعكاسه سلبا على مصالح الدولة وبالتالي نجد الدولة تحكم الرقابة على هذه الاعمال، ثم تأتي نسبة المجال التقني اذ كلما كان المنتج الترفيهي يحتوى على تقنيات حديثة تتماشى مع العصر الرقمي وتلبي رغبات المستخدم وتمكنه من سهوله الوصول اليه والتعامل معه كان أكثر رواجا حيث مثلت نسبته 13.04% ، المجال الإعلاميحيث برز في الجدول بنسبة

8.69% بحيث يدرس نوعية المنتوجات التي تلقى اقبال واسع من طرف الجمهور عبر منصة التلفزيون، وبلغت نسبة المجال الادبي4.34% حيث انها ضئيلة جدا هذا راجع الى ان الشركات الترفيه الرقمي الكبيرة المسيطرة لا تعتمد على الموروث الادبي للمجتمع كمادة أساسية لسيناريوهاتها مقارنة مع الاعتماد على القضايا والثقافة المعاصرة والتنبؤ بالمستقبل وهنا راجعة لثقافة المخرج ووجهة نظره وتطلعاته اذ كان يريد العصرنة او الرجوع لتراث القديم وتوازت مع نسبة الشركات المنافسة 4.34% هنا يجب ان تكون سمات منتج الشركة قادرة على منافسة المنتوجات الأخرى المطروحة في السوق.

المحور الثالث: أطر الترفيه الرقمي الأكثر شيوعا في الجزائر:

-جدول 03: يمثل نسبة شيوع الترفيه الرقمي في الجزائر-

الاحتمالات	التكرارات	النسبة المئوية%
العاب الفيديو	05	%27.77
منصات الترفيه الرقمي	02	%11.11
مواقع التواصل الاجتماعي(فيسبوك)	03	%16.67
الهواتف الذكية وتطبيقاته الرقمية	02	%11.11
العروض المجانية	1	%5.55
موسيقى رقمية	03	%16.67
عدم الإجابة	02	%11.11
المجموع	18	%100

مصدر الجدول: من إعداد الطلبة بالاعتماد على أجوبة المبحوثين.

تشير معطيات الجدول الى أن ألعاب الفيديو احتلت المرتبة الأولى بنسبة 27.77% ويعود ذلك لانتشارها بكل أنواعها بين أوساط الشباب والأطفال الذين يمثلون أكبر فئة في المجتمع كذلك احتوائها على التقنيات العصرية وتميزها بأنها تخدم مجالات عديدة وتشبع حاجة الفرد بالتسلية والمتعةو كما يدعي الكثيرون انها تشغل وقت الفراغ بنوعيها هذا من جهة ومن جهة أخرى كثرة مصمميها ومبدعيها بطرق جاذبة للمستخدم وذلك من طرف الشباب أكثر، حتى العربي الجزائري اصبح يستهويه هذا المجالثم يليهاشبكات التواصل الاجتماعي على

رأسها الفايسبوك بنسبة 16.67%لانتشاره بين العام والخاص وعدم اقتصاره على نخبة معينة، وفسح المجال لنشر و تبادل التعليقات و الآراء والأفكار وقلة كلفته وسهولة الانخراط فيه وتعدد مجالات استخدامه وتوازت نسبته مع الموسيقى الرقمية وذلك لطبيعة مؤثراتها الصوتيةوالآلات التي تستخدم لإنتاجها و التي تخدم الحالة النفسية والثقافية ثم جاءت نسبة الهواتف الذكية وتطبيقاتها التي اصبح يقدر مستخدميها بالملايين والتي عرفت اقبالا واسعا من جميع دول العالم وذلك استجابة لمتطلبات المتزايدة عليها بنسبة 11.11% وتوازت مع نسبة منصات الترفيه الرقمي على رأسها منصة يوتيوب المنتشرة في الجزائر التي تمكن اشتراك المستخدمين في قنوات اليوتيبالتي يريدونها ثم ارسال الفيديوهات الى حسابات الخاصة كذلك مكنت ناشرين هذه الفيديوهات من ربح أموال بطريقة سهلة وسريعة اذ بمجرد النقر على زر متابعة يوضع مبلغ في حساب الناشر وكذلك مكنتهم من الشهرة مثل Dz Djouker، ثم تليها العروض المجانية بنسبة 5.55% التي تدخل في كل الأطر الموجودة في الجزائر وكانت نسبة عدم الإجابة تقدر ب11.11 %.

المحور الرابع: المستفيد من الخدمات المقدمة من طرف منصات الترفيه الرقمي:

-جدول04: يمثل نسبة المستفيدين من خدمات منصات الترفيه الرقمي-

الاحتمالات	التكرارات	النسبة المئوية%
منتجي المحتوى الترفيهي الرقمي	05	%31.25
مستخدمي الترفيه الرقمي	07	%43.75
مزودي الخدمة المقدمة	1	%6.25
أصحاب المواقع الالكترونية	2	%12.5
القنوات التي تتوسط وصول المنتوجات الترفيهية	1	%6.25
المجموع	16	%100

مصدر الجدول: من إعداد الطلبة بالاعتماد على أجوبة المبحوثين.

نلاحظ من خلال الجدول ان مستخدمي الترفيه الرقمي أكثر المستفيدين من الخدمات المقدمة من طرف منصات الترفيه الرقمي بنسبة 43.75% لأنه في الأول وفي الأخير فالمنتوجات مهما كان نوعها موجه له، لكن تبقى الاستفادة مرتبطة بمدى تطابقها مع قيمه وتنشئته الاجتماعية ومدى استخدامها في تطوير مهاراته ومعلوماته

وتزويده بثقافة تفيده، ثم تأتي نسبة 31.25% التي وصل اليها منتجي الترفيه الرقمي وذلك من خلال جنيهم للأرباح التي تحصد من منتوجاتهم بحيث كلما كانت ذات جودة ونوعيةوتنوع في الخدمات التي تتماشى وامكانيات وقدرات المستخدم لفت انتشارا ورواجا من قبل المستخدمين ومن ثم كانت مداخيلها أكثر على منتجي الخدمة، اما فيما يخص أصحاب المواقع الالكترونية تكون الاستفادة من خلال عدد زيارات وتصفح صفحات الموقع من طرف المستخدميناذ كلما كان دائم التحديث لمحتواه بما يساير التكنولوجيات الحديثة ديناميكيا كان أكثر جذب للمتصفح إذ حازت نسبتها على 12.5%، ثم توازت نسبة القنوات التي تتوسط وصول المنتوجات الترفيهية الى المستخدم مثل محرك البحث Google Play الذي يشترك مع منتجي التطبيقات الرقمية ليوصلها الى المستخدم من جهة ومن جهة أخرى الاستفادة من عقد الاتفاقيات مع الشركات المنتجة التي تراعي مجموعة من المعايير اذ تختار الأكثر شهرة واستخداما، وقد تكون فيما بعد فرع من فروع شركة Google التي تتكفل برعاية وتسويق المنتج مع نسبة مزودي الخدمة المقدمة كشركات التي تنتج المواد الأولية مثل منصة WordPress التي تنتح قوالب يوضع فيها محتوى موقع كذلك شركات تصميم ال logo وشركات الاشهار التي تروج للمنتوج وكذلك رجال الاعمال الذين يستثمرون رؤوس أموالهم في الإنتاج الترفيهي وذلك من خلال التعاقد مع جهات منتجة وبدورهم يدعمونها ماليا.

المحور الخامس: ارتفاع قاعدة المستخدمين حول الترفيه الرقمي:

-الجدول 05: يمثل نسبة أسباب ارتفاع المستخدمين حول الترفيه الرقمي-

الاحتمالات	التكرارات	النسبة المئوية%
سهولة الاستخدام وقلة الرسوم المفروضة	07	%46.66
الاتاحة عبر الفضاءات الالكترونية	04	%26.66
انتشار الهواتف الذكية	01	%6.67
تزايد وقت الفراغ	01	%667
الميل الى الترفيه الرقمي بدل الواقعي	01	%6.67
المنافسة بين الشركات المنتجة	01	%6.67
المجموع	15	%100

مصدر الجدول: من إعداد الطلبة بالاعتماد على أجوبة المبوحوثين.

يظهر الجدول ان الأسباب الرئيسية التي رفعت قاعدة المستخدمين حول الترفيه الرقمي سهولة استخدامه وقلة الرسوم المفروضة عليه بحيث ان الاستخدام لا يتطلب مستوى ثقافي او علمي للولوج فيه كذلك يتيح له الكيفية والطريقة التي تتناسب ورغباته اما فيما يخص الرسوم المفروضة فالمجتمع يستغل العروض المجانية المقرصنة لذلك تأتي تكلفتها ضئيلة لتحتل نسبة 46.66% ثم تأتي نسبة الاتاحة عبر الفضاءات الالكترونية المقدرة ب 26.66% اذ انتشر الترفيه الرقمي أكثر مع تطبيقات الويب 2.0 التي تسمح بإنتاج المواقع الديناميكية وتعدد منصات الترفيه مثل شاهدناتshahid.netالموفرة للمستخدم منصة بث وتطبيق وموقع يعرض الأفلام والمسلسلات، وهذه من صور الاتاحة التي تتأثر كذلك بكمية تدفق الانترنت، وما يلاحظ على الجدول ان منافسة الشركات فيما بينها تزيد في ارتفاع عدد مستخدمي الترفيه الرقمي وذلك من التنافس على من منتوجه أكثر جودة وتحقيقا لحاجة الفرد وجاذبية وهذا ما يجعل المستخدم يميل أكثر لترفيه الرقمي بدل الواقعي المساير لتكنولوجيا و الرقمنة لان الزمان الذي نعيش فيه لم يعد أفراده يهتم بالمرفهات التقليدية مثلا كألعاب التي كانت منتشرة في زمن ليس بالبعيد لا يعرفها أطفال اليوم بل انتشرت عندهم الألعاب الالكترونية عبر الهواتف الذكية كذلك التطبيقات الرقمية، اذ أصبحوا أكثر دراية بمتطلبات العصر الرقمي التي فرضها عليهم زمناهمومن مسببات ارتفاع قاعدة المستخدمين حول الترفيه الرقمي وقت الفراغ الذي تزايد مع العطل الدراسية والوظيفية مما يجعل الفرد يبحث عن ما يملأ له وقته ويسليه.

المحور السادس:طبيعة تأثير المنتوجات الترفيهية الرقمية على المستخدم الجزائري

-الجدول 06: طبيعة تأثير المنتوجات الترفيهية الرقمية على المستخدم الجزائري-

	التكرار	النسبة
سلوكي نفسي	09	56.25%
قيمي	03	18.75%
تثقيفي تعليمي	02	12.5%
أخلاقي	02	12.5%
المجموع	16	100%

مصدر الجدول: من إعداد الطلبة بالاعتماد على أجوبة المبحوثين

من خلال هذا الجدول تبين لنا بان نسبة التأثير السلبي للمنتوجات الترفيهية الرقمية على المستخدم تعلو نسبة كبيرة وصلت إلى 80% والمتمثلة في السلوكي النفسي بنسبة 56.25% وكذلك على القيم نسبة 18.75% وهذا

راجع إلى بعض السلوكيات الناجمة عن ذلك التأثير والتي برزت بصورة كبيرة في السلوكيات النفسية والقيمية مثل العنف، التعصب التغير في القيم والمبادئ والابتعاد عن الأصول التقليدية إلا أن التأثير الايجابي يصل نسبة إلى 25% وهذا من خلال ما تتركه تلك المنتوجات من طبع جيد على الأخلاق والمفاهيم العديدة التي يستخدمها المستهلك أثناء تفاعله مع تلك المحتويات والتي تمثلها نسبة12.5% من الجانب التثقيفي ومثيلتها في الجانب الأخلاقي.

المحور السابع:استهلاك المنتوجات العربية الترفيهي الرقمية مقارنة مع المنتوجات الغربية

-الجدول رقم 07: يمثل المقارنة بين استهلاك المنتوجات العربية والغربية الترفيهية-

	التكرار	النسبة
استهلاك المنتوجات الغربية	09	56.25%
استهلاك المنتوجات العربية	04	25%
دون إجابة	03	18.75%
المجموع	16	100%

مصدر الجدول:من إعداد الطلبة بالاعتماد على أجوبة المبحوثين

اتضح من خلال الجدول أن التعامل والتفاعل مع المحتويات الغربية يحتل مساحة كبيرة سواء في العالم الغربي أو العربي ويمثل نسبة 56.25%لأن اقتباس المحتوى الترفيهي الأجنبي من طرف المستخدمين يعد وحده كفاءة مشهود لها وهذا ما بينته النتائج التي تحرينا فيها مع المبحوثين،بينما هناك في المقابل من يتعامل مع مختلف المحتويات العربية لكن بنسبة قليلة لا تتجاوز25%وهذا يعود إلى قلة الانجازات العربية في مثل هكذا مجال ونقص الشركات المنتجة للمضامين الترفيهية والخاصة بالتمويل والتنافس الاقتصادي،وكانت هناك نسبة 18.75% من المبحوثين المترددين في مثل هذا الموضوع وهذا راجع إلى قلة التفاعل مع المحتويات الرقمية وبالنسبة لهم لا يهم المنتج بقدر ما يهم المحتوى.

المحور الثامن: أسباب التغيرات الاجتماعية والتكنولوجية الحالية

-الجدول رقم 08: يمثل أسباب التغيرات الاجتماعية والتكنولوجية الحالية-

	التكرار	النسبة
أسباب ثقافية	06	37.5%
أسباب تكنولوجية تنافسية	10	62.5%
المجموع	16	100%

مصدر الجدول:من إعداد الطلبة بالاعتماد على أجوبة المبحوثين

توصلنا من خلال هذا الجدول أن أهم الأسباب التي ساعدت في التغير الاجتماعي والتكنولوجي تعود إلى أسباب ثقافية المتمثلة في تبني ثقافات الغرب وإلغاء الهوية العربية نتيجة مجاراتها لكل ما توفره تلك المضامين الترفيهية التي تخالف بعض الاتجاهات العربية وكذلك تختلف تماما عن ثقافة مجتمعنا والتي تصل نسبتها إلى 37.5%،وفي الجانب الآخر فكرة العولمة التي تسيطر إلى حد ما على التغير الاجتماعي من باب التطور والتفاعل مع ما تعرضه بعض المضامين والمحتويات الغربية التكنولوجية،لأن الرقمنة عالم بحد ذاته ويفرض العديد من الأمور التي تبرزه بصورة ضخمة وكذلك محيطه التكنولوجي العالمي يزداد اتساعا وتنافسا وهذا ما أدى إلى تغير التكنولوجيا الحالية رغم أن كلاهما يصب في الآخر،إذا تغير الوضع التكنولوجي فحتما سيكون هناك تغير اجتماعي جراء ذلك وهذا ما وافقنا فيه بعض المختصين في المجال والتي وصلت نسبتهم إلى 62.5%.

المحور التاسع:الانعكاسات الناتجة عن استهلاك المضامين الترفيهية الرقمية على المستخدم الجزائري

-الجدول رقم 09: يمثل انعكاسات استهلاك المضامين الترفيهية على المستخدم-

	التكرار	النسبة
نفسية عقلية	09	56.25%
فكرية تطورية	07	43.75%
المجموع	16	100%

مصدر الجدول:من إعداد الطلبة بالاعتماد على أجوبة المبحوثين

ابرز لنا هذا الجدول أن أسباب التغيرات الاجتماعية والتكنولوجية الحالية يعود بالدرجة الأولى إلى أسباب نفسية وعقلية تصل نسبتها إلى 56.25%كونها معقدة تستحوذ على قدرات المستخدم وتنمي فضوله للمعرفة الفردية

بالابتعاد عن المجتمع وعن الأسرة،وكذلك اختلاف في بعض السلوكيات التي تظهر بطريقة لا إرادية مثل التعصب والغضب والشتم وكذلك سلوكيات عقلية مرتبطة أكثر بالهروب من الواقع نحو واقع افتراضي لإشباع رغباته المكبوتة والتي هي في الأساس لا محل لها في المحتوى الترفيهي،إلا أن هناك أسباب تطورية فكرية تعمل على تنمية روح المنافسة والتقيد بالمبادئ الجديدة خاصة من الناحية التكنولوجية وخلق روح الإبداع من تلك المضامين لإنجاز ما هو أكثر أهمية وهذا ما أكدته نسبتها التي وصلت إلى43.75%.

المحور العاشر: أسباب ارتفاع عدد مستخدمي المواد الترفيهية في الجزائر

-الجدول رقم10: يمثل أسباب ارتفاع مستخدمي المواد الترفيهية في الجزائر-

	التكرار	النسبة
مواكبة التطور	11	68.75%
الثقافة التكنولوجية	05	31.25%
المجموع	16	100%

مصدر الجدول:من إعداد الطلبة بالاعتماد على أجوبة المبحوثين

من خلال هذا الجدل استطعنا الوصول إلى بعض الإحصائيات التي تأكد أن معظم المتعاملين مع المحتويات الترفيهية الرقمية هم مجرد مواكبين لما يحتويه العصر من تغيرات وتطورات لهذا كانت النسبة التي تؤكد صدق كلامنا لا تتجاوز31.25% وهذا من خلال تعاملهم للمحتوى المطروح دون العلم بخلفياته والهدف منه أي استخدامه لا يكاد يتجاوز الترفيه فقط ،إلا أن هناك فئة تسعى دائما إلى تعديل بعض المصطلحات للمضامين الترفيهية وكذلك تسعى إلى إبراز قدراتها في هذا المجال نتيجة ما تحويه من ثقافة تكنولوجية كبيرة تنامت مع التفاعل الدائم مع ما يعرضه العالم الرقمي في الجانب الترفيهي وهذا لا تتجاوز نسبته68.75%.

التحليل الكيفي لمحاور المقابلة:

المحور الأول: الاطلاع على الإنجازات الترفيهية الرقمية العالمية:

بما ان الترفيه الرقمي منتشر بين فئات المجتمع بالعديد من أنواعه ومستحوذ على قدر لا بأس به من أوقاتهم، توجهنا الى أساتذة جامعيين متخصصين في مجال التكنولوجيات الحديثة كعينة من المجتمع وهم بدورهم مطلعين على أهم الانجازات الترفيهية الرقمية التي اعتبرها الكثير منهم عند الإجابة على سؤالهم انها اخذت حصة الأسد في الصناعات المربحة في وقتنا الحالي اذ تقدر عائداتها على الشركات المنتجة لها ببلايين الدولارات،

واصبحت شبكة تأخذ بعدا عالميا متسارع التحول بفعل المنافسة التي يشهدها سوق المحتوى الترفيهي الرقمي فيعتبره احد المبحوثين انه مس جميع مجالات الحياة ولا يمكن ان نتجاوز ظاهرة الاهتمام به التي تتزايد وترتفع نسبة استخدامها بشكل كبير.

المحور الثاني: المجالات التي تتأثر بها الشركات المنتجة للترفيه الرقمي أثناء انتاجها للمحتوى الترفيهي:

تحيط بالرسالة الإعلامية مجموعة من العوامل تؤثر في تكوينها مهما كانت وظيفتها اذ نجدها تتأثر تقريبا بكل مجالات الحياة وينطبق ذلك بطبيعة الحال على الشركات المنتجة للترفيه الرقمي بما انها تنتج وظيفة إعلامية، اذ تتأثر بالعناصر التالية: جودة تصميم المحتوى الترفيهي (عمل محترف متوسط الاحترافية او دون ذلك)، واختيار نوعيته: لعبة الكترونية او فيلم او مسلسل او رسوم متحركة، وسوقه أي من هي الفئة الموجه لها المنتج، قنوات توزيعه(اختيار منصة الكترونية معينة او نظام إدارة محتوى معين او تطبيق بصفات مميزة...الخ، جمهوره طبيعة المجتمع الموجه له، سعره يدرس السعر حسب التكلفة + رأس المال +الفائدة، و الدخل الوطني والفردي للمجتمع المستهلك، اللغة، بمجموعة من المجالات.

ولدراسة هذا تم جمع اراء واتجاهات أساتذة متخصصين في مجال التكنولوجيات الحديثة وكانت تفسيراتهم في السياق التالي:

***ثقافة المجتمع وانماطه الاستهلاكية:** فكل مجتمع له مجموعة سمات تميزه عن غيره من المجتمعات التي تساهم في تبنيه لمنتوج او سلعة او خدمة دون أخرى وتجعل له طبيعة استهلاكية خاصة به، وتتمثل في القيم، السلوكيات، العادات والتقاليد، الدين، ولكن تبقى هذه المؤثرات الاجتماعية خاضعة لسياسة الشركة المنتجة التي تحترم جمهورها المستخدم الذي يتماشى وفقا لتيارها أي المجتمع الذي يتم فيه بلورة المنتوج، لكن لا تحترم خصوصيات المجتمعات التي تستورد هذه المنتوجات فيما بعد والتي تتأثر بالمبادئ والقيم التي تحملها هذه المنتوجات، وفي اغلب الأحيان تكون متناقضة مع طبيعة المجتمع المتبني لها وهذا يمثل اتجاه معين، وهنا لا يمكن غض النظر على بعض الشركات التي تراعي خصوصيات الانسان وتأخذ بعين الاعتبار الفئات التي تستهلك هذه المنتوجات أي يصنع منتوج يوافق خصوصيات ومبادئ المجتمعات بكل فئاتها.

***المجال الاقتصادي:**تعتبر الشركات الترفيهية الرقمية مؤسسات اقتصادية شأنها شأن تلك الشركات الربحية التي تبحث على أسواق لترويج منتوجاتها من خلال دراسة رغبات واحتياجات الجمهور وتحقيق أرباح بناءًا على تحقيقها، وأحيانا خلق رغبة واقبال على محتوى او وسيلة معينة ونجد ان الاقتصاد يلعب دورا مهم جدا في استمرار المنتج في السوق او سحبه، إذ يعد تدفق رأس المال من عدمه الشريان النابض للصناعات الترفيهية. إذ غالبا ما

تتخذالشركات المنتجة قرار إنهاء البرامج والعروض التلفزيونية بالنظر فقط لما تحققه من مداخيل، بغض النظر عن الجانب التحريري وجودة الموضوع المطروح وهذا ما جعل اقتصاد دول غربية يبنى على العروض الترفيهية الرقمية وأكبر مثال على ذلك الولايات المتحدة الامريكية اذ تعد منذ زمن بعيد حتى اليوم أضخم صناعة سينمائية في العالم وأكثرها انتشارا وذلك لعديد الأسباب من بينها توفرها على مدن مخصصة للإنتاج الفيلمي والسينمائي، إزدهار اقتصادها في الصناعات الأخرى مما جعل المستثمرين يبحثون عن مصادر دخل غير الموجودة، ومن هنا يمكننا اعتبار الترفيه الرقمي قوة اقتصادية كغيرها من الصناعات الأخرى، حيث أصبح يعتبر الكثيرين من الخبراء ان الدول التي تتبناها ذكية اقتصاديا.

***الشركات المنافسة:** هنا يكون التنافس بين الشركات على جودة المنتج وسعره ومدى جذبه لسلوك المستخدم بكل مميزاته وتخصيص رؤوس أموال من أجل الترويج له والتعريف به، ومن جهة أخرى محاولة بناء مجمعات ضخمة تستثمر في جل مجالات الترفيه الرقمي بخلق سلسلة مترابطة بين السينما الرقمية والموسيقى الرقمية والألعاب الالكترونية،ومن بين هذه الشركات الضخمةنذكرشركة "كومكاست" التيتمتلكNBCUniversal ، شركة عملاقة للإنتاج التلفزيوني والسينمائي ولتوزيع المحتوى الرقمي،كذلك شركة AT&T التي تسعى اليوم لشراء العملاقTime Warner ونضيف لهما شركة Verizon ، مستفيدة بذلك من تكامل الاعلام.

***المجال الادبي:**اذ نجد ان معظم الأعمال الترفيهية تعتمد على قطع أدبية، سواء كانت روايات، قصص قصيرة أو حتى سيناريوهات معدة خصيصا للأعمال الترفيهية، بما في ذلك ألعاب الفيديو الأفلام وحتى الرسوم المتحركة التي أصبحت تعتمد اليوم على كتاب سيناريو وحوارات شأنها شأن الإنتاجات السينمائية والتلفزيونية ويعتمد على القطع التي أكثر انتشارا وقراءة بين الجماهير ليتم تناولها على عدة أشكال وتصبح مكملة لبعضها مثل رواية ذاكرة الجسد من تأليف الكاتبة الجزائرية أحلام مستغانمي التي تحولت الى مسلسل يضم 30 حلقة عرض خلال شهر رمضان سنة 2010 على شاشة أبوظبي.

***المجال التقني:**تلعب التقنية دورا أساسيا في صناعة المحتوى الترفيهي، حيث تتحكم في شكل المحتوى عبر كل مراحل إنتاجه، إضافة إلى أنها تتحكم في الأجهزة التي تستهلك تلك المحتويات عبرها، فضلا عن تحكمها في طرق التوزيع والنشر. اذ تتأثر الشركات بالوسائط التقنية التي تتطور بصورة مذهلة وانبهار الجيل الحالي بها بمعنى أن التجمع التقني في الوسائط محرك أساسي لصناعة المحتوى.

***المجال الإعلامي**: يتأثر الترفيه الرقميبكل اشكاله بالمنظومةالإعلامية التي هي في تغيرمستمر وذلك بفعل عوامل متنوعة ونعني بهذا ان المنتجين للمواد الترفيهية يدرسون ما يمرر على وسائل الاعلام ويتوافد عليه الجمهور بكثرة أي هنا يرى ما يبث في أوقات الذروة.

إذ نلاحظ تغيرا دائم في تلك الأشكال بالموازاة مع تغير سلوك الجمهور، الذي يؤدي بدوره الى تغيير سلوك المؤسسات الإعلامية على اختلاف أحجامها وتوجهاتها.

***المجال السياسي**: هذا المجال الذي لا يظهر باديا للعيان لكنه يؤثر بشكل او بآخر على الشركات المنتجة اذ تمنع اغلبية الدول الى الترويج الى أفكار معينة او انتهاك حرمات الاخرين او تسريب أسرار الدول قصد الترفيه والتسلية بحيث لا يمكن نشر المحتوى الترفيهي قبل مروره على جهات مختصة في غربلة المحتوى ويعاقب القانون كل من يتعدى على ذلك.

المحور الثالث: أطر الترفيه الرقمي الأكثر شيوعا في الجزائر:

انتشر الترفيه الرقمي بصفة عالمية لم يكن التنبؤ حتى بخطوطها العريضة بمختلف اشكاله والمتمثلة في الموسيقى الرقمية، الألعاب الالكترونية، التلفزيون الافتراضي، السينما الرقمية...الخ. وهذا الانتشار كان متباينا من دولة الى أخرى ومن نوع ترفيهي الى آخر حسب ثقافة وعادات وضوابط المجتمع المستخدم، وتبنته الدول العربية كغيرها من الدول الغربية ولكن بطريقة أقل احترافية وانتاجية وكانت أكثر استهلاكية وذلك من خلال اقتناء ما ينتج في الغرب بدل الابتكار والتجديد، وانطبق ذلك على الجزائر بطبيعة الحالالتي تعتبر من المجتمعات التيبنيتها التقنية فقيرة عموما مما جعلهاتتمتع ببعض الخصوصيات الاستهلاكية، إذ تبنت الترفيه الرقمي بشكل ملحوظ هي الأخرى، لكن بطريقة متباينة بين أنواعه وأجهزة استخدامه التي عددها جزئية من المبحوثين في الأطر التالية:

ألعاب الفيديو: إذ تعتبر من أكثر الاطرانتشارا في المجتمع الجزائري بنوعيها على الخط On line وليس على الخط Of line التي تستخدم من طرف كل فئات المجتمع وخصص بعض المبحوثين ألعاب الواقع الخيالي، بحيث أصبحت الألعاب شبكة (عالمية يلتقي فيها لاعبين من مختلف انحاء العالم) وهذه ميزة احتلت بها الصدارة مقارنة بألعاب الكمبيوتر التي تتطلب مواصفات عالية تجعلها بعيدة عن متناول القطاع الاوسع من الجزائريين بسبب أسعارها المرتفعة، وساهم في انتشارها الهواتف الذكية.

منصات الترفيه الرقمي: تتعدد منصات البث المنتشرة في أوساط المجتمع الجزائري ولكن خصص البعض من المبحوثين منصة YouTube في الجزائر وما ينشر عليها من أعمال درامية وأفلام ومسلسلات وموسيقى رقمية وفيديوهات كوميدية ومحتويات موجهة للمرأة خصيصا كالطبخ والتجميل.

الهواتف الذكية وتطبيقاتها: تم انتشار الهواتف الذكية بطريقة سريعة ومذهلة في الجزائر فغطت بذلك على أجهزة الالكترونية الأخرى بسبب تعدد مجالات استخدامها وصغر حجمها وسعت حملها ومن ثم توفير لها شرائح عالية تدفق الانترنت، مما جعل الفرد الجزائري دائم الاستخدام لمجالات الترفيه الرقمي بما في ذلك تطبيقات الاندرويد التي خلقت نمط مرن في استهلاك الترفيه الرقمي اذ يمكن تحميل البعض منها من متجر Google Play أو الروابط المتاحة للمستخدمين او البحث عنها عبر محرك البحث Google.

العروض المجانية: يرى أحد المبحوثين ان الجزائريين يتوجهون الى المجانية في العروض والبرامج التلفزيونية، وقليلة توجهاتهم نحو الخدمات المدفوعة، ويعتمد عموما على تحميل الملفات من الانترنت بطريقة مجانية، حيث كان في زمن ليس بالبعيد يحصل عليها عبر البلوتوث (باستثناء اشتراكات الشبكات التلفزيونية الرياضية، التي بدورها تعرف تراجعا في اقتناء خدماتها نتيجة ارتفاع أسعارها).

شبكات التواصل الاجتماعي: حسب الاحصائيات الأخيرة فإن مواقع التواصل الاجتماعي وخاصة الفايسبوك احتل الصدارة في الجزائر وهذا ربما راجع لما يتميز بهذا الموقع من خصائص التواصل النصي والصوتي والمرئي، وكذا ما يوفره من ألعاب إلكترونية وفيديوهات ترفيهية.

الموسيقى الرقمية: انتشرت بكل أنواعها بفضل الهواتف الذكية التي أتاحت فرصة الاستهلاك الدائم لها بحيث فاق استخدامها في أغلب الأحيان بطريقة مجانية عبر تطبيقات خاصة بها، وتعتبر من بارزات العصر الحالي في أوساط الشباب بكثرة.

المحور الرابع: المستفيد من الخدمات المقدمة من طرف منصات الترفيه الرقمية:

تقدم منصات الترفيه مجموعة من الخدمات تعود بالفائدة على أطراف كثيرة سواءا فائدة علمية او ثقافية او اقتصادية لذلك أصبح الخوض فيها يتطلب خبرة ورأس مال ومجتمع ومختصين في المجال لسهر على عمل ذو احترافية وملائمة لرغبات جمهوره وذكر مجموعة من المبحوثين الجهات التي تستفيد من الخدمات المقدمة من منصات الترفيه الرقمي وكانت كالتالي:

***منتجي المحتوى الترفيهي الرقمي في حد ذاتهم:** وذلك من خلال عائدات منتوجاتهم التي تقدر اليوم ببلايين الدولارات ويساعدها ذلك في دعم وتعزيز ورسم صورتها في أذهان المستخدمين وكذا معرفة توجهاتها المستقبلية كما يمكن لتلك الشركات تصحيح الانحرافات والأخطاء وتقويمها بناءً على انطباعات وآراء وردود تلك الجماهير التي تتعامل معها حول منتجاتها.

***مزودي الخدمة المقدمة:** كما تستفيد المواقع والمنصات الإلكترونية المروجة لهذه المنتجات الترفيهية عبر الأنترنت من حصص مالية ضخمة بموجب اتفاقيات وعقود مع الشركات المنتجة لها مثل استفادة Google من خدمة Google Edwards وGoogleAd sens بحيث تتفق Google مع ناشري الفيديوهات على منصات ترفيهية على النشر مقابل الاخذ من عائدات الأرباح.

***مستخدمي الترفيه الرقمي:** لا يمكن الجزم أو القطع في استفادة المستهلك للمنتوجات الترفيهية الرقمية من عدمها، وهذا راجع لطبيعة ونوع وشكل المنتج الترفيهي الرقمي وخصوصيات المجتمعات الموجه لها.لكن تبقى الاستفادة متفاوتة بسبب خطط الاشتراكات المختلفة التي تجعل المحتوى الجيد حصريا لأصحاب الاشتراكات المدفوعة في حين يستفيد أصحاب الاشتراكات المجانية من محتوى اقل جودة وعددا.

***أصحاب المواقع الالكترونية:** وتكون الاستفادة هنا من خلال ابحار المستخدم في صفحات الموقع والضغط على الازرار للوصول الى المحتوى المرغوب بحيث يحمل كل زر مبلغ معين يوضع في حساب صاحب الموقع.

المحور الخامس: سبب ارتفاع قاعدة المستخدمين حول الترفيه الرقمي:

ارتفع عدد مستخدمي المواد الترفيهية الرقمية في السنوات الاخيرة لدرجة أصبحت له قاعدة مستخدمين خاصة به تمثلت في كل شرائح المجتمع ولم تعد مقتصرة على فئتي الأطفال والشباب وذلك بفعل عوامل تتمحور في أجوبة المبحوثين كالتالي:

***سهولة الاستخدام:** أي توفرها بتكلفة بسيطة قليلة الرسوم المفروضة وأحيانا مجانية وتواجد الخدمة في كل مكان وزمان وذلك لتوفر الانترنت والتطبيقات الرقمية.

***الاتاحة عبر الفضاءات الالكترونية:** اتاحة المحتوى الترفيهي عبر المواقع على أشكالها، المنصات التي تسير الى طريق الانتشار والتطبيقات الغنية على التعريف والتوسع في أوساط المستخدمين.

***انتشار الهواتف الذكية**:باتت امتداداً طبيعياً لشخصياتنا وأساليب حياتنا فضلاً عن توجه غالبية المستخدمين نحو استهلاك محتوى تطبيقاتها أكثر من أي وقت مضى ومن هنا يمكن اعتبارها أنها من الأسباب الرئيسية التي ساهمت في ارتفاع قاعدة المشتركين في خدمات الترفيه الرقمي وذلك بانتشارها الواسع وتعدد تطبيقاتها التي ينتمي الكثير منها الى الطابع الترفيهي، ومع ظهورها لم تعد مشاهدة الفيديوهات محصورة بالتلفزيون مثلا، حيث بات من الممكن الوصول إلى أنواع مختلفة من محتوى الفيديوهات بسهولة أكبر بواسطة الأجهزة المتحركة ما يتيح للمستخدمين مواكبة برامجهم المفضلة في أي وقت.

***تزايد وقت الفراغ**:جيل الألفية يتوجه بكثرة نحو هذه المنصات لأن نمط حياته يمتاز بالديناميكية في كل المجالات، وهو الأمر الذي يدفع الشباب لاستهلاك المحتوى الترفيهي في أوقات مختلفة من اليوم، وخاصة خلال فترات الراحة المتقطعة من العمل، مما أدى تدريجيا إلى تراجع قيمة أوقات الذروة التقليدية (Prime Time) التي لطالما ارتبطت قبل عقود بوقت تجمع الأسر لمشاهدة المحتوى الترفيهي للسهرة وهنا استغلها الانسانللترفيهعنالنفسوأحيانا الهروبمنالواقعوالتحولالىالواقعالافتراضي.

***الميل للترفيه الرقمي بدل الواقعي**: يميلون معظم شرائح المجتمع للترفيه الرقمي بدل الواقعي لأننا زماننا هو زمن الاتصال الرقمي فهنا كشريحة كبيرة من المجتمع وجدت وسائل الترفيه الرقمي متاحة بسهولة ويمكن استخدامها في أي مكان وفي أي وقت خاصة مع تطور استخدام الهواتف الذكية.

***المنافسة بين الشركات المنتجة**: عامل المنافسة القوية بين الشركات العالمية لصناعة المحتوى الترفيهي الرقمي دفع بتلك الشركات إلى البحث باستمرار عن مطورين أكفاء ومبدعين فيهذا المجال، وهذا ما يبرره اتساع قاعدة المستخدمين حول الترفيه الرقمي في مجال الرقمنة لتحقيق مزايا خاصة بكل منتوج عن غيره من المنتجات المنافسة، والتيقد تجلب زبائن جدد أو تحافظ على وفاء وولاء الزبائن القدامى.

وهذا من شأنه أن يحافظ أو يوسع من الحصص السوقية للشركة المنتجة وبالتالي زيادة عائداتها المالية وارتفاع رقم أعمالها.

المحور السادس:طبيعة تأثير المنتوجات الترفيهية الرقمية على المستخدم الجزائري

من خلال مكتسباتنا حيال هذا المحور ومن خلال أراء واتجاهات بعض الأساتذة والدكاترة توصلنا تقريبا إلى نفس النتيجة المتحصل عليها نظريا إلى أن حصر المنتج الترفيهي في الألعاب الالكترونية أمر ليس سهلا ولا نستطيع أصلا حصره،لكن تماشينا مع الفكرة انطلاقا أن المستخدم الجزائري يتعامل مع الجانب الترفيهي بصورة كبيرة في

مجال الألعاب وهي الطريقة الوحيدة في نظره التي يبرز تعامله مع الترفيه لان فكرتا الترفيه والألعاب ملتحمان بعضهما البعض.

ومن خلال بحثنا والتحري في المعلومات مع المبحوثين توصلنا إلى أن فكرة التأثير والتأثر بالمنتوجات الترفيهية الرقمية اكتسحت عامة المكان خاصة لدى المستهلك الجزائري باعتبارها بنيت على خلفية أكثر شيوعا ألا وهي الألعاب الالكترونية التي حازت هذه الأخيرة على نسبة تتبع ومشاهدة عالية مقارنة مع شبيهتها في المجال الترفيهي الرقمي وصلت بمستخدميها إلى الموت من خلال التوافق مع أفكار بعض الألعاب المحظورة مثلا لعبة الحوت الأزرق التي خلقت رعبا كبيرا في بعض ولايات الوطن في الآونة الأخيرة ولم تتوقف عند هذا الحد بل تجاوزت ذلك إلى حصد العديد من الضحايا.

من خلال تحليل الإجابات التي توصلنا إليها وجدنا أن معظم تلك الإجابات تتشابك في نقطة واحدة ألا وهي القيم الأخلاقية والسلوكية النفسية هنا نطرح سؤال عابر كيف؟لما يصل المتعامل مع المحتوى الترفيهي إلى قمة الإدمان فانه بصورة لا إرادية تتغير توجهاته قيمه،مبادئه،أخلاقه،وطبعا هذا يعود إلى طبيعة المحتوى المتناول أو المتفاعل معه وقد كان تركيزنا على الألعاب الالكترونية كونها متناولة في العالم العربي والغربي ولها نتائج تعود بالسلب وبالإيجاب على مستخدميهاوأغلبية النتائج التي توصلنا لها وضحت لناأن التأثير على نفسية المستخدم من خلال تعمقه مع المحتوى والارتباط الوثيق بأدق تفاصيله يجعله متقيدا نوعا ما في سلوكه وثقافته،ولأن الألعاب الالكترونية المتناولة عبر شبكات الاجتماعية وعبر الهواتف الذكية الحديثة هي الآن السائدة أو الحاصلة على المرتبة الأولى في الإدمان البشري لأن أضرارها النفسية بليغة.

انطلاقا من المغزى الذي نسعى للوصول لها من خلال سؤالنا وهي ما يفرضه المنتج الترفيهي الرقمي وخاصة الألعاب هو أن هذا النوع من الترفيه يستقطب العديد من شرائح المجتمع لاسيما الشباب لأن الاختلاف يكمن في الألعاب نفسها و يعود بالدرجة الأولى إلى طبيعة المستخدم لان هناك العاب تحوي في باطنها ايجابيات جمة تنمي القدرات المعرفية وتخلق روح المنافسة الجيدة وتكسب مهارة الإبداع وكذلك تبرز الجانب الذكاء كلعبة من يربح المليون ،كما هناك ألعاب تحمل في طياتها سلبيات وتشجع بدورها على الانحراف الخلقي والأخلاقي وتسقط بصاحبها في الهاوية كلعبة الحوت الأزرق التي وصلت ضحاياها في الجزائر إلى أرقام لم تذكر بالمرة في عالم الترفيه من هنا توصلنا بان تأثير المنتوجات الترفيهية الرقمية على المستخدم الجزائري سلاح ذو حدين لا يتوقف على سلبيات كبيرة بل يشجع بإيجابياته نسبة التلقي لدى المستخدم وهذا طبعا يعود إلى المستخدم بحد ذاته وطريقة

تعامله مع اللعبة بأن هناك جانب تعددت فيه الايجابيات التي تتبناها التطبيقات الحاملة والداعمة لمثل تلك الألعاب.

المحور السابع:استهلاك المنتوجات العربية الترفيهي الرقمية مقارنة مع المنتوجات الغربية

حاولنا من خلال هذا المحور أن نعتمد على بعض آراء المبحوثين وإجمالها في مجموعة أفكا ر للاستفادة منها بصورة كبيرة، حيث أن المنتوج الغربي ظل في الصدارة رغم وجود قوة تنافسية من مختلف أنحاء العالم لكن تجديده وعمله إلى تعديل وتغير المحتوى الترفيهي الرقمي دائما بصورة جعله كبيرا.

إن الشركات الخاصة التي تتبنى قيام وعمل المنتوج الترفيهي الرقمي هي شركات رأسمالية بالدرجة الأولى تسعى إلى تطوير اقتصادها ومحتوياتها الترفيهية من اجل كسب السوق وخلق روح المنافسة في هذا المجال ،كما أن النتائج المتوصل لها من خلال المبحوثين أن معظم المنتوجات الترفيهية الرقمية الغربية الأصل والفكرة غربية ثم تأولت بطريقة معينة لتصبح عربية بتغير إحدى مساراتها أو أطرافها ،لان العالم الغربي اسبق في هذا المجال من العالم العربي ومنذ عقود أصبحت صناعة معتمد عليها بصورة كبيرة من خلال الشركات الصانعة والممولة للثقافة الترفيهية وكذلك اصدق كلامنا يتوحد على القيمة التنافسية وعلى طبيعة المحتوى وكيفية تجديده بصورة مستمرة بالإضافة إلى القاعدة البرمجية والبرنامجية المكتسحة لهذا العالم بإبداعية تحديثية عالية من المطورين للمنتجات وبخصائص قوية جدا طبعا هذا من جهة ومن جهة أخرى أن المنتجات الغربية استطاعت وبصورة كبيرة استقطاب العديد من العقول البشرية العربية لإنجازاتها والاستثمار فيها من خلال مجاراتها في الابتكارات من خلال ترقبها للحصري الدائم لها،الفكرة المستخلصة من هذا المحور أن بين العالم العربي والغربي مساحة شاسعة من خلال الإصدارات الترفيهية وذلك راجع إلى طبيعة المنتج أي أن التقنيات والضوابط التي تستخدمها الشركات المنتجة للمحتوى به فروقات خاصة وان كان على تواصل مع كل ماهو جديد في التكنولوجيا.

هذا لأن المنتوج العربي لم يصل إلى قوة المنتوج الغربي بعد،وكذلك أن المجتمع العربي يستغل أوقات معينة للتعامل مع ما ينتجه التلفزيون والسينما كشهر رمضان اعتمادا على أراء المبحوثين توصلنا إلى أن زيادة استهلاك المنتج الغربي يرجع إلى أهدافه الخفية وتقنياته المعتمد عليها وطبيعة المنتج وطريقة فرضه في السوق المنافسة بالإضافة إلى خصائص المحتوى وعنوانين الجذب التي تستغل كل الكفاءات لتصل إلى الثروة الاقتصادية المبهرة جراء الشركات والشبكات الممولة والساندة للمواد الترفيهية،ونقصان التعامل والثقة في المحتوى العربي يرجع إلى موت روح التطلع والاستكشاف والمجازفة الرقمية وكذلك نقص الكفاءات المعتمد عليها وتراجع الدعم المالي والشركات الخاصة في مثل هكذا أعمال ونقص التنافس على طرح المحتويات الترفيهية.

المحور الثامن: أسباب التغيرات الاجتماعية والتكنولوجية الحالية

ما استطعنا الوصول له من خلال هذا المحور أن المحيط التكنولوجي الحالي يزداد توسعا وشمولا إلى أن وصل إلى ما يعرف بالعولمة و الأمركة التي ساعدت في ظهور التكنولوجيا المغيرة لكل أجزاء التطورات الموجودة في العالم الذي أصبح من الضروري التعامل معها ومع محتوياتها الرقمية بصورة عادية جدا أي لا تثير لدى مستخدميها أي إعجاب أو دهشة،هذا ما ساعد وصول العولمة إلى داخل المجتمعات وتحويلها إليك عنصر مشارك وفعال معها ولا تتوقف عند هذا الحد وإنما تتجاوزه بصورة دون أخرى إلى التأثير فيه وفي عاداته المعتمدة عليها وإعادة توجيه الثقافة الاجتماعية السائدة إلى التحرر والابتعاد عن القيود التقليدية،هذا ما برهنه الإقبال الكثيف على استهلاك كل ما تنتجه الصناعة التكنولوجية بل وتتجاوزها إلى ما ابعد من التغير أو التماشي مع طبيعة تلك المنتوجات،ربما هنا تعالت سلبيات العولمة بظهور نمط حياة جديد يسعى نحو المشهد الحضاري العالمي،الذي كان ابرز الأسباب التي جعلت المحتويات الرقمية يتعالى صيتها بلمح البصر وكذلك رقعة مستخدميها وفي كل المجالات بغض النظر عن انتمائهم العرقي او الديني،فبمجرد ظهور مصطلح العولمة الفكرية تنامت صور التغيرات الاجتماعية وكذلك التكنولوجيا وتدفقت أساليبها نحو ابتكار ماهو أجدد واحدث.

لهذا أصبح المجتمع مقيد بما تنتجه البيئة الترفيهية واضح أكثر ممارسة لتلك الأخيرة وتقيده وتأثيره بها خلق له نوع جديد من الاستقلالية الفكرية ومن مجتمع لمجتمع تتغير قيم وعادات اجتماعية سائدة من قبل، أما بخصوص التكنولوجيا الحالية تتغير نتاج تغير عالمها وبروز الرقمية وتمازجها بها اظهر أساليب جديدة في كل مرة وطور محتوياتها من خلال الاندفاع الكثيف نحو الانجازات القوية المستهدفة.

وبناء على أفكار العديد من المبحوثين كانت جل أسباب التغير الاجتماعي تتمركز في الرقمية وظهور محتوياتها وتناولها بصورة متكررة لان تنافس الشركات التكنولوجية على خلق تقنيات وتطبيقات جديدة تستطيع أن تحول من أي مجتمع بدائي إلى قدوة اجتماعية حسنة وتغير العديد من الأطر والمبادئ التي ينمى عليها، لان كلما اتسعت العولمة وكبرت انجازاتها كلما ساد مسارها الاجتماعي تغيرا وتجزأت قاعدتها الاجتماعية وبالتالي تظهر تغيرات تمس كل الطبقات والفئات لاسيما الشباب لأنهم الركيزة الأساسية داخل كل مجتمع وتفاعلهم وتجاوزهم للتكنولوجيا ابرز مثال :بروز ظاهرة الألعاب الالكترونية والمسلسلات البوليودية التي تصل نسبة مشاهدتها إلى آلاف الملايين هذا بدوره يرسم قاعدة اجتماعية جديدة ومتغيرة، تحدد السلوك الاستخدام للتكنولوجيا الرقمية التي هي بدورة تغير مستمر وطبعا كلما يكون هناك تغير كلما يكون هناك ابتكار جديد في مختلف مجالات

التكنولوجيا العالمية التي تعتبر القاعدة الأساسية التي ساهمت في تطور المجتمع وفي تبنيه أفكار ومحتويات غربية لأن بطبيعة الحال البيئة الاجتماعية المرتكز عليها تتماشى وتلك الأفكار الجديدة للتكنولوجيا.

المحور التاسع:الانعكاسات الناتجة عن استهلاك المضامين الترفيهية الرقمية على المستخدم الجزائري

توافقت آراء العديد من المبحوثين في هذا المحور على أن الفرد المستخدم للمضامين الترفيهية زاد انبهارا بما تقدمه هذه الأخيرة بصورة دورية تشد انتباه المستهلك ولكسب اقتصادها بصورة جديدة،لكن ما خفي من آثارها على المستخدم تجعله شركات الترفيه مصدرا لخلق منافسة نحو محتوى ترفيهي ولرفع قاعدة مستخدميه،لان فهم هذا الواقع الجديد الذي لا يخلو من ألعاب الكترونية ولاسيما التلفزيون الرقمي وبالأخص الموسيقى يكاد يكون صعبا والتعايش معه أصعب لأنه لا يملك سبل فعالة لإعادة توجيه قيم وعادات مجتمع ما.

تختلف السلوكيات التي تترجم تأثر الفرد بتلك لمضامين الترفيهية وتظهر في عدة أساليب كالعنف،التوحد،تقمص روح البطل،لان عامل الفرق الذي ينصب عليه مدى تعايش الفرد المستخدم مع المحتوى وربما يكون قادة الرأي أكثرا تفسيرا وتحليلا لمثل هذه المضامين دورا في زيادة متابعيهم،كما هناك العزلة والهروب من الواقع الحقيقي والإدراكي واقع أكثرا افتراضية أصبح يهدد العديد من المستخدمين في الآونة الأخيرة خاصة الفئة المتوسطة من المجتمع كالشباب والأطفال والاعتماد على هذه المضامين للتخلص من روح الوحدة والخوف من المستقبل تتجه بهم نحو صنع احترافية في التفاعل أو التعامل مع تلك المضامين صورة جد فعالة هذا طبعا من الناحية السلبية أما إذا تكلمنا على الجانب الايجابي فهناك العديد من المستخدمين من استغلوا مثل هذه المحتويات وطوروا عليها ذاتهم وقدراتهم وذلك بخلق إبداعات جمة تفوق ما تحتويه تلك المضامين فقط جعلوا منها انطلاقة لتشغيل ذكائهم الباطني،لان الفكرة التي أردنا الوصول لها استخلصت في أن استهلاك الترفيه الرقمي بشتى مجالاته عامل قوي لخلق الجديد وبأكثر تقنية واحترافية من الموجود وكذلك يمكن أن يفقد المستخدم كامل سيطرته والغوص فيه بكل الحواس أي بمعنى أخر سلاح ذو حدين إذا استغل بطريقة صحيحة ومن طرف مستخدم واعي من الثقافة التكنولوجية ولهم قدر كبير من الفهم والتعامل مع طبيعة المضامين وعلى أو على علم بأخر انجازات الرقمنة ستكون نقطة إبداع وانطلاقة قوية لصنع ماهو أقوى وطبعا بدعم من الشركات المنتجة ،ناهيك عن الشركات التقنية التي أصبحت تلعب دورا كبيرا في تطوير وتجديد المضمون الترفيهي بصورة دائمة وخذا عامل غير مدعم للمستخدم السيئ من جهة ومن جهة أخرى هو قفزة نوعية للمستخدم المؤهل لإبراز نتائج ترفيهية جديدة متميزة عن المضامين المدمنة من طرف المجتمعات.

المحور العاشر: أسباب ارتفاع عدد مستخدمي المواد الترفيهية في الجزائر

حاولنا من خلال المحور أن نشير أن العالم العربي بصفة عامة والجزائر صفة خاصة عالم مستهلك المحتويات الترفيهية أكثر بكثير من منتج ومتضمن لمضمون ترفيهي مهما كانت صفته في مجاله لان التقنيات التي يعتمد عليها الغرب لا يمكن تسخيرها عند العرب لذا فوجه المقارنة غير موجود في الأساس فهذا لا يوجد عندما تكون هناك تكافئ في طبيعة المنتج ،المحتوى،تنافس الشركات،الميزانيات المتوفرة،لبث ترفيهي وبصورة حصرية جديدة ،أي يجب أن تتوفر أولا ثقافة بتلك التكنولوجيا ووعي بإنجازاتها تتبنى كل مرة تتجدد فيها طرق التي يسرتأساليب الترفيه،وهذا ما يثبته التزايد الملحوظ للمستخدمين من المواد الترفيهية التي تجعل نسبة التعاطي والقابلية مع المحتوى ترتفع لان الاختلاف الحاصلين المحتوى العربي والغربي واضح من خلال المواكبة مع ذلك التطور على المستوى العالمي،هنا الجزائر تظل من أتباع لثقافة تكنولوجية عالمية تحت غطاء مواكبة ومسايرة التطور لان ارتفاع مستخدمي المواد الترفيهية لا يعود بالضرورة إلى ثقافة تكنولوجية التي هي غائبة عند هذا المجتمع،فالتعامل مع الألعاب الالكترونية لا يحمل خلفية عند البعض لمسايرة التكنولوجيا فان البعض الآخر يجهل ذلك تماما فلألعاب والموسيقى الرقمية هي مجرد حدث جديد وغريب وهو يتعامل معه على هذا الأساس أي تحت مسمى الاستخدامات و الاشباعات وكذلك تعطشه لكل ماهو تقني جديد غربي مفتقر تماما في الجزائر وهذا ما يدفع بالكثير للتفاعل معهم للقضاء على أوقات الفراغ ،طلعا نستثني من يهتم لإنجازات التكنولوجيا والمختصين في هذا المجال الذي يرى أن أي نقطة تعد إشعاعا لابتكار ترفيهي.

ما توصلنا له من نتائج أكد لنا أن ارتفاع استخدام المواد الترفيهية في الجزائر يعود وبنسبة 70بالمئة إلى مجرد مواكبة للتطور والتماشي مع انجازاته بالدرجة الأولى إلى الشركات المنتجة التي لها أسبقية عظمى تحدد من خلالها الغرض وراء هذا التجديد المستمر والذي هو اقتصادي ربحي أكثر بكثير من ترفيهي ويؤول إلى استقطاب أكبر نسبة مستخدمي في العالم العربي للاستثمار في مجالها وبقوة ودون أي منافس، الجزائر هي إحدى الدول التي تدعم الجديد الرقمي وتتعامل معه بصورة دائمة وفعالة وهذا ما برر ارتفاع عدد مستخدميها إلا انه محصور فقط في الألعاب الالكترونية التي برأيهم تختصر الترفيه بأكمل وجهه.

نتائج الدراسة:

نتائج العامة:

1. التقنيات والتطبيقات الترفيهية غزت جوانب مختلفة من حياة المجتمعات وانعكست في صناعة الترفيه بصورة جديدة وبأكثر تفاعلية.
2. المجتمع العربي كان المستخدم الوفي لكل انجازات الرقمية الغربية والمتغير اجتماعيا،وثقافيا،وعرقيا وفقا لمبادئها وتقاليدها الجديدة.
3. شمل انتشار التكنولوجيا مختلف المجالات لكن ما نلاحظ في الآونة الأخيرة ان أبرزهاما تفرزها شبكات الترفيه الرقمي.
4. متطلبات العصر الرقمي له انعكاسات جد فعالة على مستخدميها خاصة في المجال الترفيهي.
5. المضامين الرقمية الترفيهية اقتصادية المسعى أكثر من جديتها في الترفيه في حد ذاته.

نتائج خاصة:

- اطلاع المبحوثين بصفة نسبية على الإنجازات الترفيهية الرقمية العالمية.
- ارتباط الترفيه الرقمي بطريقة او بأخرى بجميع مجالات الحياة سواء كانت اجتماعية، إعلامية، اقتصادية، أدبية، سياسية، ثقافة، تقني، دينية فهناك من تؤثر فيها ومن تتأثر بها.
- توجد في الجزائر كغيرها من الدول مجموعة من اطر الترفيه الرقمي ولكن بنسب استهلاك متفاوتة بين منتج وآخر ومن هذه الاطر الألعاب الالكترونية بنوعيها، منصات الترفيه الرقمي على رأسها منصة يوتيوب ومواقع التواصل الاجتماعي التي يظهر أكثرها الفايسبوك المحتل الصدارة في الجزائر، الهواتف الذكية وتطبيقاتها الرقمية نستطيع القول انها المسببة الرئيسية لانتشار الترفيه الرقمي، الموسيقى الرقمية والعروض المجانية هذه الأخيرة تلخص أنواع الترفيه الرقمي الأكثر رواجا بين المستخدمين.
- يستفيد من الخدمات المقدمة عبر منصات الترفيه الرقمي منتجي الخدمة وكذلك مزوديهابمواد أولية كالتصميم، ومستخدمي الترفيه وأصحاب المواقع الالكترونية والقنوات التي تتوسط وصول المنتج الى المستهلك.

- رفعت قاعدة المستخدمين حول الترفيه الرقمي بسبب سهولة استخدامه وقلة تكلفته، الاتاحة عبر الفضاءات الالكترونية، انتشار الهواتف الذكية وتعدد تطبيقاتها، الميل للترفيه الرقمي بدل الواقعي، تزايد وقت الفراغ، المنافسة بين الشركات.
- إن تزايد استخدام العالم العربي للمنتجات الغربية دون ثقافة اختراع الجديد وخلق تنافس مع تلك المنتوجات في السوق العالمية يبرز الثقافة المكتسبة من الانجازات الغربية وطبيعة تعاملها معها.
- التأثير السلبي الذي ساد مختلف فئات المجتمع الجزائري أثناء تفاعلهم مع المحتوى الترفيهي يخلق للجزائر عواقب وخيمة برزت أثارها أكثر في العامل النفسي والتقيد التكنولوجي والاجتماعي.
- الرقمنة والترفيه وجهان لعملة واحدة ألا وهي التكنولوجيا والاستخدام المتزايد للترفيه الرقمي عند الغرب لا يضاهي ما يوجد عند العرب لهذا اعتبرت ثقافة التكنولوجية عند الغرب ومجرد مواكبة للتطورات وانجازات التكنولوجيا من تقنيات وتطبيقات عند العرب.
- الخلفية المستهدفة من طرف المنتوج الترفيهي لا تتوقف فقط حيال النجاح الاقتصادي والتنافسي وإنما استثمار أيضا في عقل المستخدم بإبرازه لطبيعة منتج ومحتوى ترفيهي يعكس ثقافة البلد أو الشركة الصانعة.
- طبيعة المستخدم أو المستهلك للمحتوى الترفيهي الرقمي هي التي تحدد له طريقة تفاعله أو اختياره للمحتوى. إن تزايد استخدام العالم العربي للمنتجات الغربية دون ثقافة اختراع الجديد وخلق تنافس مع تلك المنتوجات في السوق العالمية يبرز الثقافة المكتسبة من الانجازات الغربية وطبيعة تعاملها معها.
- التأثير السلبي الذي ساد مختلف فئات المجتمع الجزائري أثناء تفاعلهم مع المحتوى الترفيهي يخلق للجزائرعواقب وخيمة برزت أثارها أكثر في العامل النفسي والتقيد التكنولوجي والاجتماعي.
- الرقمنة والترفيه وجهان لعملة واحدة ألا وهي التكنولوجيا والاستخدام المتزايد للترفيه الرقمي عند الغرب لا يضاهي ما يوجد عند العرب لهذا اعتبرت ثقافة التكنولوجية عند الغرب ومجرد مواكبة للتطورات وانجازات التكنولوجيا منتقنيات وتطبيقات عند العرب.
- الخلفية المستهدفة من طرف المنتوج الترفيهي لا تتوقف فقط حيال النجاح الاقتصادي والتنافسي وإنما استثمار أيضا في عقل المستخدم بإبرازه لطبيعة منتج ومحتوى ترفيهي يعكس ثقافة البلد أو الشركة الصانعة.
- طبيعة المستخدم أو المستهلك للمحتوى الترفيهي الرقمي هي التي تحدد له طريقة تفاعله أو اختياره للمحتوى.

خاتمة:

لقد حاولنا في هذه الدراسة معالجة موضوع واقع الترفيه الرقمي وانعكاسه على التغير الاجتماعي بتسليطنا الضوءعلى مجالات الترفيه الرقمي بمختلف أنواعها كصناعة اقتصادية هادفة وكيفية تأثيرها على الجماهير المستهلكة للمحتويات الرقمية من حيت الوظائف والقيم والأدوارالاجتماعية على مستوى جميع الأصعدة غربيا عربيا محليا من خلال المجالات المستحدثة فيه وكذا مراحل تطوره وطريقة عمله كصناعة رقمية على الصعيد الغربي والعربي على حد سواء منحيت الشركات المنافسة التي تخترق هذا النوع من الاقتصاد بمضامينها وتقنياتها وتطبيقاتها فتستقطب من خلالها جمهور كبير مستهلك للمحتويات الترفيهية على اختلاف أنواعها مساهمة بذلك في بروز مؤشرات غير محددة لخصائص جماهير هذه المحتويات من خلال تأثيراتها التي يمكن ان تحدت في أي مكان وأي وقت نظرا لمساهمة العوامل التكنولوجية الاتصالية التي تؤدي إلى ضهور تغيرات في الوظائف والقيم والأدوار الاجتماعية خلال فترة من الزمن التي قد تؤثر على المجتمع مستغلة مجموعة من العوامل والمراحل والأشكال حسب طبيعة المجتمع وطريقة تعاطيه مع المحتويات الترفيهية، قد ينعكس ذلك سلبا أو ايجابا على مستوى فئات المجتمع ويظهر من خلال السلوكياتالمتبينة نتيجة تأثير الطرق والأساليب التي تنتهجها المؤسسات المسؤولة عن إنتاج المحتوى الرقمي الترفيهي على المنظومةالاجتماعية لبلوغ اهدافها الربحية بالدرجة الأولى.

كما سلطنا الضوءأيضا في دراستنا على التغير الاجتماعي الذي يعتبر من أهم المسائل التي تشغل الفكر الاجتماعي الحديث حيت أصبح ظاهرة تتميز بها المجتمعات على اختلاف فئاتها العمرية في هذا العصر ويرجع ذلك لمجموعة من العوامل أبرزها العامل التكنولوجي ويكون ذلك عبر مراحل معينة وعلى أشكال قد تمتاز بالبطيء، التدرج، السرعة الاستمرارية في حدوت هذه الظاهرة ويتجلى ذلك من خلال مظاهره الإيجابية أو السلبية.

ومن خلال الدراسة الميدانية اتضح أن:أصل التغيرات الاجتماعية ترجع للعامل التكنولوجي والخلفية المستهدفة من طرف المنتوج الترفيهي لا تتوقف فقط حيال النجاح الاقتصادي والتنافسي وإنما هياستثمار أيضا في عقل المستخدم بإبرازه لطبيعة منتج ومحتوى ترفيهي يعكس تفافة المجتمع أو الشركة المصنعة للمحتوى.

ويعتبر تزايد استخدام المجتمعات العربية للمنتجات الترفيهية الغربية دون ثقافة اختراع للجديد وخلق تنافس مع تلك المنتوجات في السوق يبرز الثقافة المكتسبة من الإنجازات الغربية وطبيعة التعامل معها كما يعتبر أيضا التأثير السلبي الذي ساد في المجتمع الجزائري أثناء تفاعل المستخدمين مع الأشكال الترفيهية يخلق عواقب وخيمة تبرز أثارها أكتر في العامل النفسي والتقيد التكنولوجي والاجتماعي.

مقترحات الدراسة:

- تكوين شباب جزائري في مجال الرقمنة لابتكار واختراع تطبيقات ألعاب فيديو تتماشى مع خصوصيات الفئات المستخدمة خاصة الأطفال.

-تخصيص أموال للإنتاج ترفيهي رقمي يتماشى مع خصوصيات المجتمع المستخدم.

-توفير آليات وإمكانيات تمكن من إنجاز محتوى ذا جودة قادر على منافسة جودة الإنتاج الغربي.

-وضع تشريعات تحد من انتشار الترفيه الرقمي الذي يشجع على ما أخلاق وأفكار وقيم مبادئ معاكسة لما اعتاد عليه المجتمع.

- تأهيل موارد بشرية لاستخدام البرمجيات المتطورة والأجهزة الرقمية وذلك لإنتاج ما يرضي المجتمع العربي المستخدم ويناسب متطلباته.

I- المصادر:

1- القرآن الكريم

II- المراجع

*** الكتب:**

1. أحمد بدر الدين، البث عبر الانترنت ..5 منصات تشكل مستقبل صناعة الترفيه،25 سبتمبر 2016،
2. أحمدازيد،التغيرالاجتماعي.مكتبةالأنجلوالمصرية،ط2 ،القاهرة.
3. بومعيزة السعيد، أثر وسائل الاعلام على القيم والسلوكيات لدى الشباب –دراسة استطلاعية بمنطقة البليدة– اطروحة مقدمة لنيل شهادة دكتوراه دولة في علوم الاعلام والاتصال.
4. تمراز سهير، أثر المسلسلات المدبلجة على طلاب جامعات قطاع غزة "جامعة فلسطين نموذجا"، بحث مقدم لاستكمال شهادة البكالوريوس في الاعلام، جامعة فلسطين غزة 2015.2016.
5. حجاب العربي فوزية، دور الاعلام في دعم خطط التنمية المستدامة' ورقة عمل، ص15، 2016.1437.
6. حمدي بشير محمد علي، الإعلام الرقمي واقتصاديات صناعته، جمهورية مصر العربية،2016/04/16.
7. رتشارد واطسون، ملفات المستقبل، موجز في السنوات الخمسين المقبلة، ترجمة عمر سعيد الايوبي د.س، ابو ظبي.
8. الرفاعي محمد، دور الاعلام في العصر الرقمي في تشكيل قيم الاسرة العربية، مجلة جامعة دمشق، 2011.
9. زينب عبد الكاظم حسن، المخدرات الرقمية، القانون، جامعة تلمسان، كلية القانون،2016.
10. سميشي وداد، وسائل الاعلام الجديد: أي تأثير؟ الى أي مدى؟، مجلة العلوم الإنسانية والاجتماعية، العدد 21، ديسمبر 2015.
11. صحيح البخاري، كتاب أحاديث الأنبياء،دار طوق النجاة، بيروت، 1422هـ، حديث رقم 3456.
12. طارق علي حمود،التلفزيون التفاعلي والتلفزيون المحمول،جامعة بغداد،كلية الإعلام،2015.
13. عبد الباسط محمد حسن، أصول البحث الاجتماعي، ط12، المكتبة الوطنية، القاهرة، 1998.

14. عبد الله بن عبد العزيز، إيجابيات وسلبيات الألعاب الالكترونية ودوافع ممارستها من وجهة نظر طلاب التعليم العام بمدينة الرياض–مذكرة مقدمة لنيل شهادة الدكتوراه.
15. الغفيلي فهد بن عبد العزيز، الاعلام الرقمي: ماهيته أنواعه اثاره، د.ط،د.س.
16. فارس مهدي القيسي، التكنولوجيا الرقمي في الإنتاج السينمائي والتلفزيوني، الطبعة الأولى، بغداد،2015.
17. فرحات نادية، التلفزيون وتأثيره على القيم الاجتماعية، محاضرات، جامعة حسيبة بن بو علي(الشلف) .
18. فيصل حاكم الشمري، مستجدات التعليم الالكتروني (الهواتف الذكية–ومتاجر الويب)،2016.
19. قواسيم بن عيسى، الفجوة الرقمية والمعلوماتية يبن الدول العربية، جامعة وهران، مذكرة ماستر،جامعة وهران، 2006.2007.
20. قويدر مريم، أثر الألعاب الالكترونية على السلوكيات لدى الأطفال، دراسة تحليلية على عينة من الأطفال المتمدرسين بالجزائر العاصمة.
21. مايكل ديرتوزوس، ماذا سيحدث، كيف سيغير عالم المعلومات الجديد حياتنا، ترجمة بهاء شاهين، مركز الحضارة العربية، الطبعة 2، جمهورية مصر العربية، مارس 2010.
22. محمد الدقس، التغير الاجتماعي بين النظرية والتطبيق، دار المجدلاوي للنشر والتوزيع، عمان، الأردن.
23. محمد عاطف غيث، تاريخ النظرية في علم الاجتماع واتجاهاته المعاصرة، دار المعرفة الجامعية، الاسكندرية، 1987.
24. محمود عبد العال ومحمد السيد النجار، مذكرة بعنوان فاعلية برامج الالعاب الالكترونية، من إعداد عاطف ، العلوم التربوية العدد الثالث.
25. الهدلق عبد الله بن عبد العزيز، الألعاب الالكترونية: الإيجابيات والسلبيات والسلبيات، جامعة الملك سعود الرياض في:23نوفمبر2014.
26. وزارة الاتصالات وتكنولوجيا المعلومات، تطبيقات الهواتف الذكية،2017.

*** المراجع باللغة الأجنبية:**

27. Amazons Stranglehold:How the Company’s Tightening Grip lsStifiling Competition ،Eroding Jobs ،and threatening communicaties ،istitute for lokel self _reliance ،byolivialavecchia and stcymitchell ،november2016.
28. Essential facts .about the computer and video game industry ،sales ، demographic and usage data ،2017 .
29. Essenttail facts abut the cmputer and vidiogame ،Ideam.

30. HELEN GAMMONS ،THE ART F MUSUC PUBLISHING ،fcal press is an imprint of elsevier. ،2016.
31. Mark ;j.p wolf and bernardperron ،the video game theory reader ، Routledgetaylorfrancais group londonandnewyourk .
32. Micheld.janemcgonigal .essentail facts about the computer and video game industry .entertainment siftwer.assiciation.sale demographic and usage data.

33. Overview Of Amazon Web Services ، amazon web services ، April 2017 .
34. Patrikcrogan. gameplay mode. War simulation and technoculture. University of minnsota press minnepolis. Londonpage 4.
35. The culture if digital fighting game ،ideam.
36. Vijay k Adhikari and other ، Measurement Study of Netflix ،Hulu ،and Tale of three CDNs ،universiyu of Minnesota-Twin Cities ، 2016.

- **المواقع الالكترونية:**

1- http://www.alukah.net/social/0/68122/#ixzz5FIx2mR92
2- http://www.alkawthartv.com/news/104523
3- doualiya.com/articles/20171215
4- http://dahmanilinasacha.blogspot.com/2013/01/blog-post_12.html
5- ،www.Aflamtalk.com.
6- https://www.limaza.com
7- https//ar.islamway.net/article/39661/-1.
8- ،2017http://www.masralarabia.com
9- arabic.arabianbusiness.com،Arabian business
10- www.digitalunite.com/guides/smarphones/what-is-a-smartphone
11- http://mawdoo3.com/
12- ،m.youm7.com
13- https://www.arageek.com/tech/best-100-android-apps-ever.html#videoplayer
14- https://www.alaraby.co.uk/jeel/entertainment
15- http://www.scooopnews.com
16- 2010/https://www.google.com/searchhulu plus?
17- http://mawdoo3.com/
18- https://www.definitions.net/definitions/HULU
19- Https://www.sasapost.com
20- https://www.geekgenes.com/2017/09/what-is-netflix/
21- akhbar.com/node/276396-http://www.al
22- https://www.sasapost.com/streaming-online-5-platforms-form-the-future-of-entertainment/
23- https://www.alaraby.c.uk

الملاحق

الملاحق:

ملحق رقم 01:

أسئلة المقابلة:

1. بما أنك مختص في مجال التكنولوجيات الحديثة، هل أنت مطلع على الإنجازات الترفيهية الرقمية العالمية؟
2. ما هي المجالات التي تتأثر بها الشركات المنتجة للترفيه الرقمي أثناء إنتاجها للمحتوى الترفيهي؟
3. ما هي أطر الترفيه الرقمي الأكثر شيوعا في المجتمع الجزائري؟
4. من المستفيد من الخدمات المقدمة من طرف منصات الترفيه الرقمي؟
5. لماذا ارتفعت قاعدة المستخدمين حول الترفيه الرقمي في مجال الرقمنة؟
6. ما طبيعة تأثير المنتوجات الترفيهية على المستخدم الجزائري في مجال الألعاب الالكترونية؟
7. ما مدى استهلاك الفرد للمنتوجات الترفيهية الرقمية العربية بالمقارنة مع المنتوجات الترفيهية الغربية؟
8. في رأيك ما هي الاسباب التي ساهمت في التغيرات الاجتماعية والتكنولوجية الحالية؟
9. كيف يجسد الفرد السلوكيات التي يتلقاها من المضامين الترفيهية الرقمية على أرض الواقع؟
10. بالنسبة لارتفاع عدد مستخدمي المواد الترفيهية في المجتمع الجزائري، هل يرجع ذلك لثقافة تكنولوجية أو هو مجرد مواكبة للتطور؟

ملحق 02:

مقابلة مع اخصائية نفسانية في مستشفى الرازي حول موضوع الأطفال الذين تعرضوا الى لعبة الحوت الأزرق.

أسئلة المقابلة:

1. هل سبق واستقبلتم حالات قاموا باستخدام لعبة الحوت الأزرق؟ كم حالة استقبلها مستشفاكم؟
2. إلى أي مرحلة وصل الأطفال الذين قاموا باستخدام اللعبة؟
3. في رأيك ماهي الأسباب التي جعلته يتعرض لمثل هذه الألعاب؟ هل لأسباب نفسية؟ او لأسباب اجتماعية؟
4. ما هو دور مؤسسات التنشئة الاجتماعية والاولياء في مثل هذه المواقف؟
5. ما هي الأساليب التي تعمدونها كأطباء لمعالجة الاخطار الجانبية التي تسببها الألعاب الالكترونية؟
6. هل بإمكانك ان تفيدنا ولو بعدد قليل من المراحل التي وردت في اللعبة؟

الإجابة على التساؤلات:

ج1.نعم تعرضنا لحالات أطفال قاموا بتحدي لعبة الحوت الأزرق. واستقبلنا 5حالات قاموا بلعب اللعبة.

ج2. كانت المراحل التي توصل اليها الأطفال من المهام 25 الى المهام 40 وتوصل طفل الى رسم اللعبة على يده وطفل اخر قام برسم نصف اللعبة على يده.

ج3. الاسباب التي جعلته يتعرض لمثل هذه الألعاب:

-أسباب اسرية: عدم رقابة الوالدين، مشاكل اسرية (شجار طلاق، تحقير الإباء لأولادهم، عدم اكتراث لمتطلباتهم واحتياجاتهم.

-أسباب اجتماعية سوء الرفاق، الشارع، المدرسة.

-أسباب نفسية: استعداد للانتحار كمؤشر، حب المغامرة، سلوك مضطرب، التسيب، العنف اللفظي والمادي مما يشكل له شحنات سلبية تؤثر على سلوكياته، الانطواء والعزلة.

ج4. دور مؤسسات التنشئة الاجتماعية: اشراك الطفل في النشاطات المدرسية مثل الكشافة، تعزيز نفسية الطفل بالشكر والجوائز، التوعية والتحسيس بمخاطر الأجهزة الذكية والتكنولوجيات الحديثة وبصفة خاصة الألعاب الالكترونية أما مسؤولية الأباء في مثل هذه المواقف الحوار مع الابن الاعتياد على السؤال على احواله وملازمته، محاولة فهم متطلباته ومشاعره، قراءة لغة جسده وصورة جسده الانتباه لها ولتصرفاته الغير اعتيادية، مراقبته خارج المدرسة ومراقبة ادواته باستمرار واجهزته خاصة الهاتف، دمج الطفل في نشاطات رياضية بمختلف أنواعها، برمجة وقت قصير للعب عبر الاجهزة الذكية.

ج5. الاساليب التي نعتمد ونها لمعالجة الاضرار الجانبية التي تسببها الألعاب الالكترونية: القيام باختبارات نفسية لكشف الانفعالات والميولات، مقابلة الاولياء، لعب الدور، العلاج النفسي، الاسترخاء والرسم الحر لتفريغ المكبوتات، ثم العلاج النفسي.

ج6. بعض الأسئلة التي وردت في لعبة الحوت الأزرق:

-شرب كأس من عصير الحامض توجيه هذه المهمة لأنه يعرف ان أي شخص لا يمكنه شرب الحامض بكمية الكأس.

-هل والديك نائمان هنا حتى يتأكد ان الطفل وحيد في الغرفة.

-انهض على الساعة 02:30 على الساعة 05:00عند النهوض استمع الى موسيقى مرعبة

-ارسم اللعبة على ساعدك يدك الايسر.

-هل لديك أداة حادة في ادواتك المدرسية.