

خطة بحثية مقدمة لدرجة البكالوريوس في الإعلام الرقمي

"تفاعل الجمهور مع محتوى الألعاب الإلكترونية عبر منصات التواصل الاجتماعي : دراسة ميدانية على عينه من مستخدمي تيك توك في مدينة الرياض"

إعداد: محمد صالح محمد عبدالله "

الرقم الأكاديمي: 232002066

إشراف:

د. توفيق عمري

ملخص

هدفت الدراسة إلى التعرف على طبيعة تفاعل الجمهور مع محتوى الألعاب الإلكترونية عبر منصة تيك توك، والكشف عن أبرز خصائص هذا المحتوى وأشكال تفاعل مستخدمي المنصة معه، إلى جانب التعرف على دور الجوانب الترفيهية والمعلوماتية والتنوع في محتوى الألعاب الإلكترونية في جذب الجمهور وتحفيزه على التفاعل. واستندت الدراسة إلى نظرية الاستخدامات والإشباعات بوصفها إطاراً نظرياً لتفسير دوافع الجمهور في استخدام المنصة والتفاعل مع محتواها. واعتمدت الدراسة على المنهج الوصفي التحليلي لملاءمته لطبيعة الموضوع وأهدافه، كما استخدمت الاستبانة الإلكترونية أداة رئيسية لجمع البيانات، وتمثلت عينة الدراسة في عينة قصدية من مستخدمي منصة تيك توك المقيمين في مدينة الرياض بالمملكة العربية السعودية، ممن يتابعون أو يشاهدون محتوى الألعاب الإلكترونية، وبلغ عدد الاستجابات الصالحة للتحليل (26) استجابة من المبحوثين وركزت الدراسة على بحث العلاقة بين خصائص محتوى الألعاب الإلكترونية ومستوى تفاعل الجمهور معه، في ضوء طبيعة البيئة الرقمية التفاعلية التي توفرها منصة تيك توك. وتسهم الدراسة في تقديم تصور عن أنماط تفاعل الجمهور السعودي مع محتوى الألعاب الإلكترونية، وتحديد أبرز العوامل المرتبطة بجاذبية هذا النوع من المحتوى وانتشاره وتفاعل المستخدمين معه، بما يدعم فهم طبيعة استهلاك المحتوى الرقمي المرتبط بالألعاب الإلكترونية في البيئة السعودية.

الكلمات المفتاحية: الألعاب الإلكترونية، تفاعل الجمهور، تيك توك، الجمهور الرقمي، منصات التواصل الاجتماعي.

Abstract

This study aimed to identify the nature of audience interaction with electronic gaming content on TikTok and to examine the main characteristics of such content and the forms of interaction among platform users. It also sought to explore the role of entertainment, informational value, and content diversity in attracting audiences and encouraging their interaction with electronic gaming content. The study was theoretically guided by the Uses and Gratifications Theory as a framework for understanding users' motivations for using TikTok and interacting with its content. A descriptive-analytical approach was adopted due to its suitability for the nature and objectives of the study. An electronic questionnaire was used as the main data collection instrument. The study employed a purposive sample of TikTok users residing in Riyadh, Saudi Arabia, who follow or watch electronic gaming content. A total of 26 valid responses were obtained from the participants and used for analysis. The study focused on examining the relationship between the characteristics of electronic gaming content and the level of audience interaction with such content within the interactive digital environment provided by TikTok. The study contributes to understanding patterns of interaction among Saudi audiences with electronic gaming content and identifying the main factors associated with the attractiveness, circulation, and audience engagement with this type of digital content. It also provides a basis for understanding the consumption of electronic gaming-related digital content within the Saudi context.

Keywords: Electronic Games, Audience Interaction, TikTok, Digital Audience, Social Media Platforms

الشكر والتقدير

الحمد لله رب العالمين، الذي وفقني وأعانني على إنجاز هذا العمل وإتمامه، فله الحمد والشكر أولاً وآخراً.

أتقدم بخالص الشكر والتقدير إلى جميع من أسهم في إنجاز هذه الدراسة، وقدم لي الدعم والتوجيه خلال مراحل إعدادها، وأخص بالشكر والتقدير الى الدكتور توفيق عمري لما قدمه من توجيهات علمية وملاحظات قيّمة كان لها بالغ الأثر في تطوير الدراسة وإخراجها بالصورة المناسبة.

وأتوجه بالشكر إلى جميع المشاركين في الدراسة، من مستخدمي منصة تيك توك في مدينة الرياض، على تعاونهم ووقتهم واستجابتهم لأداة الدراسة، مما أسهم في توفير البيانات اللازمة لإتمام هذا البحث.

كما أتقدم بالشكر إلى أسرتي وكل من أحاطني بالدعم والتشجيع، وكان عوناً لي خلال مراحل إعداد هذا العمل.

وفي الختام، أسأل الله أن يجعل هذا العمل نافعا، وأن يوفقني لمواصلة مسيرتي العلمية، وأن يكون هذا الجهد خطوة في طريق مزيد من التعلم والإنجاز.

الإهداء

إلى من كان لهم الفضل بعد الله في دعمي وتشجيعي،
إلى والديَّ الكريمين، عرفانًا بفضلهما، وامتنانًا لما قدماه لي من دعم ومساندة طوال مسيرتي
العلمية.

إلى أسرتي الغالية، التي كانت مصدرًا دائمًا للتشجيع والتحفيز، وشكل وجودها سندًا
حقيقيًا لي في كل مراحل إنجاز هذا العمل.

إلى كل من ساندني بكلمة طيبة، أو قدم لي نصيحة، أو كان له أثر في وصولي إلى
هذه المرحلة.

أهدي هذا العمل المتواضع، تقديرًا وامتنانًا لكل من كان جزءًا من رحلتي العلمية.

قائمة المحتويات

1	ملخص
2	Abstract
3	الشكر والتقدير
4	الإهداء
7	أولاً - الإطار المنهجي
7	مقدمة
10	الإشكالية
10	تساؤلات الدراسة
11	أسباب اختيار الموضوع
11	الأسباب الذاتية
11	الأسباب العلمية
11	أهداف الدراسة
12	الدراسات السابقة
19	منهج ونوع الدراسة
19	عينة الدراسة
20	أدوات جمع البيانات
20	مجالات الدراسة
21	الإطار التحليلي للدراسة
21	نبذة عن مجتمع البحث
21	تحليل بيانات الدراسة
31	خاتمة
30	النتائج العامة للدراسة
32	توصيات الدراسة
33	آفاق الدراسة
34	قائمة المراجع
34	قائمة المراجع العربية
35	المراجع الأجنبية
37	الملاحق
37	استبانة الدراسة

قائمة الأشكال

- الشكل 1 يوضح جنس المبحوثين 21
- الشكل 2 يوضح عمر المبحوثين 22
- الشكل 3 يوضح المستوى التعليمي للمبحوثين 23
- الشكل 4 يوضح الوضع الوظيفي للمبحوثين 23
- الشكل 5 يوضح متابعة المبحوثين لمحتوى الألعاب الإلكترونية 24
- الشكل 6 يوضح نوع محتوى الألعاب الأكثر متابعة لدى المبحوثين 25
- الشكل 7 يوضح السبب الرئيسي لمتابعة المبحوثين لمحتوى الألعاب الإلكترونية على تيك توك 26
- الشكل 8 يوضح مدى موافقة المبحوثين على أن محتوى الألعاب يساعدهم على تطوير مستواهم 27
- الشكل 9 يوضح العامل الأكثر تأثيراً في تفاعل المبحوثين مع محتوى الألعاب الإلكترونية على تيك توك ... 28
- الشكل 10 يوضح أكثر أنواع التفاعل لدى المبحوثين عند مشاهدة محتوى الألعاب الإلكترونية على تيك توك 29

أولاً - الإطار المنهجي

مقدمة

يشهد العالم خلال العقود الأخيرة تحولاً رقمياً متسارعاً أدى إلى تغيرات جوهرية في أنماط الاتصال وتبادل المعلومات واستهلاك المحتوى الإعلامي، نتيجة الانتشار الواسع للإنترنت وتطور تقنيات الاتصال وظهور منصات التواصل الاجتماعي. وقد أسهمت هذه التحولات في الانتقال من نموذج الاتصال التقليدي إلى بيئة اتصالية أكثر تفاعلية، أصبح فيها المستخدم قادراً على اختيار المحتوى الذي يتعرض له، والتعليق عليه ومشاركته وإعادة إنتاجه، مما أدى إلى ظهور أنماط جديدة من الجمهور الرقمي الذي يشارك بصورة فاعلة في العملية الاتصالية (أمين، 2023)

وأصبحت منصات التواصل الاجتماعي تمثل بيئة رئيسية لإنتاج المحتوى الرقمي وتداوله والوصول إلى الجمهور، حيث لم تعد وظيفتها تقتصر على التواصل بين الأفراد، وإنما امتدت لتشمل تقديم المحتوى الإعلامي والترفيهي والمعلوماتي والتفاعلي. وقد ساعدت الخصائص التي تتمتع بها هذه المنصات، مثل سهولة الاستخدام وسرعة انتشار المحتوى وإمكانية المشاركة والتعليق والتفاعل الفوري، على زيادة حضور الجمهور في عملية إنتاج المحتوى وتداوله، وتحول المستخدم من مجرد متلقٍ إلى طرف مشارك في تشكيل البيئة الإعلامية الرقمية (فايز، 2024)

وفي هذا السياق، برز تطبيق تيك توك بوصفه إحدى المنصات الرقمية التي أحدثت تحولاً واضحاً في أنماط إنتاج واستهلاك المحتوى، إذ يعتمد بصورة أساسية على مقاطع الفيديو القصيرة التي يمكن للمستخدمين مشاهدتها ومشاركتها والتفاعل معها وإنشاء محتوى جديد من خلالها. وقد ساهمت طبيعة التطبيق وآليات عرض المحتوى في توفير تجربة استخدام تقوم على سرعة الانتقال بين المقاطع وتنوع الموضوعات وسهولة التفاعل، الأمر الذي جعله من المنصات المهمة في دراسة سلوك الجمهور الرقمي وأنماط تفاعله مع المحتوى (أمين، 2023)

وقد شهد استخدام تيك توك انتشاراً ملحوظاً في المجتمع السعودي، وأصبح منصة مهمة لدى فئات الشباب والجمهور الرقمي، سواء بهدف الترفيه أو قضاء وقت الفراغ أو الحصول على المعلومات أو التواصل مع الآخرين. كما تتنوع دوافع المستخدمين للإقبال على المنصة، وتتعدد

الإشباع التي يسعون إلى تحقيقها من خلال استخدامها، إلى جانب وجود أنماط مختلفة من المشاركة والتفاعل مع المحتوى الذي تقدمه المنصة (السلمي، 2025)

ومن بين أنواع المحتوى التي أصبحت تحظى بحضور واضح في البيئة الرقمية محتوى الألعاب الإلكترونية، حيث لم تعد الألعاب الإلكترونية تقتصر على ممارسة اللعبة ذاتها، وإنما تطور حولها محتوى متنوع يشمل مقاطع اللعب، والتحديات، والمنافسات، والاستراتيجيات، والمراجعات، والشروحات، والبت المباشر، إلى جانب المحتوى الذي ينتجه اللاعبون والمؤثرون. وقد أدى انتشار منصات التواصل الاجتماعي إلى زيادة تداول هذا المحتوى ووصوله إلى جمهور يتجاوز اللاعبين أنفسهم، فأصبحت متابعة محتوى الألعاب نشاطاً رقمياً قائماً بذاته (جاد، 2022)

وتتميز الألعاب الإلكترونية بطبيعة تفاعلية وتنافسية تجعلها قادرة على جذب اهتمام المستخدمين، كما أن المحتوى المرتبط بها يجمع بين عناصر الترفيه والمنافسة والمعرفة والتواصل الاجتماعي. وقد أدى تطور تقنيات البث والمشاركة الرقمية إلى ظهور مجتمعات افتراضية تتشكل حول الألعاب واللاعبين وصناع المحتوى، بحيث أصبح الجمهور قادراً على متابعة المنافسات والتعرف على استراتيجيات اللعب والتفاعل مع اللاعبين والمشاهدين الآخرين (أمين، 2023)

ومع انتقال محتوى الألعاب الإلكترونية إلى منصات التواصل الاجتماعي، أصبح الجمهور عنصراً أساسياً في انتشار هذا المحتوى واستمراره، إذ يستطيع المستخدم مشاهدة مقاطع الألعاب والتفاعل معها من خلال الإعجاب والتعليق والمشاركة والحفظ والمتابعة، كما يمكنه إعادة إنتاج المحتوى أو إنشاء محتوى جديد مرتبط به. ومن ثم أصبح تفاعل الجمهور أحد المؤشرات المهمة على مدى جاذبية المحتوى وقدرته على الوصول إلى المستخدمين والاستمرار في التداول داخل البيئة الرقمية (القماطي، 2026)

وتتأثر درجة تفاعل الجمهور مع المحتوى الرقمي بمجموعة من العوامل، من بينها طبيعة المحتوى ودرجة جاذبيته وتنوعه وقيمه الترفيهية والمعلوماتية، بالإضافة إلى خصائص المنصة الرقمية نفسها. كما تمثل الدوافع الترفيهية والاجتماعية والمعلوماتية جوانب مهمة في تفسير

متابعة الجمهور للمحتوى وتفاعله معه، بما يؤكد أن العلاقة بين الجمهور والمحتوى الرقمي تتجاوز مجرد التعرض لتشمل أنماطاً متعددة من المشاركة (عبد السلام وآخرون، 2024)

وتكتسب دراسة تفاعل الجمهور مع محتوى الألعاب الإلكترونية أهمية خاصة في ظل تنامي حضور هذا النوع من المحتوى على منصات الفيديو القصير، ومنها تيك توك، حيث تسمح طبيعة المنصة بتقديم محتوى الألعاب في صور مختصرة وجذابة يمكن تداولها بسرعة والوصول من خلالها إلى شرائح مختلفة من الجمهور. كما يمكن لخصائص المحتوى، مثل التشويق والتنوع، أن تسهم في جذب المستخدم وتحفيزه على الاستمرار في المتابعة والتفاعل والمشاركة (المستير، 2024)

وفي المملكة العربية السعودية، تزداد أهمية دراسة هذا الموضوع في ظل انتشار استخدام منصات التواصل الاجتماعي وتنوع المحتوى الرقمي الذي يرتبط باهتمامات الجمهور واحتياجاته. وعلى الرغم من تناول عدد من الدراسات السعودية لاستخدام تيك توك ودوافعه ومحتوى المؤثرين عليه، فإن الحاجة ما تزال قائمة إلى دراسة العلاقة بين نوع محدد من المحتوى، وهو محتوى الألعاب الإلكترونية، وبين مستوى تفاعل الجمهور معه في البيئة السعودية (المطيري، 2025)

ومن هنا تتطرق الدراسة الحالية من الاهتمام بدراسة تفاعل الجمهور مع محتوى الألعاب الإلكترونية عبر منصات التواصل الاجتماعي، مع التركيز على منصة تيك توك باعتبارها إحدى البيئات الرقمية التي تتيح انتشار المحتوى المرئي والتفاعل معه. وتسعى الدراسة إلى التعرف على طبيعة محتوى الألعاب الإلكترونية الذي يتابعه الجمهور، وأهم خصائصه، وأشكال تفاعل المستخدمين معه، ومدى إسهام الجوانب الترفيهية والمعلوماتية وتنوع المحتوى في جذب الجمهور وتحفيزه على التفاعل، وذلك من خلال دراسة ميدانية على عينة من مستخدمي تيك توك في مدينة الرياض بالمملكة العربية السعودية

الإشكالية

شهدت منصات التواصل الاجتماعي خلال السنوات الماضية تطوراً في طبيعة المحتوى الرقمي المقدم للمستخدمين، وأصبحت بالتحديد منصة تيك توك من أكثر المنصات انتشاراً واستخداماً بين كل الفئات العمرية. ومن بين أنواع المحتوى الذي شهده نمواً كبيراً على المنصة محتوى الألعاب الإلكترونية، الذي أصبح يحظى بمتابعة كبيرة جداً من الجمهور ويستقطب أعداداً متزايدة من صناع المحتوى والمتابعين.

وتكمن المشكلة البحثية في ملاحظة التزايد المستمر في استهلاك ومشاهدة محتوى الألعاب الإلكترونية على منصة تيك توك، مقابل محدودية المعرفة العلمية المتعلقة بطبيعة تفاعل الجمهور مع هذا النوع من المحتوى والعوامل التي تؤثر في ذلك التفاعل. فمع اختلاف أساليب عرض المحتوى وتنوع الألعاب الإلكترونية واختلاف خصائص الجمهور، تبرز الحاجة إلى فهم مستوى التفاعل الذي يحققه هذا المحتوى وأشكاله المختلفة.

وتتبع أهمية دراسة هذه المشكلة من الأهمية المتزايدة لصناعة الألعاب الإلكترونية ودورها في الإعلام الرقمي، إضافة إلى أهمية معرفة العوامل التي تسهم في زيادة تفاعل الجمهور مع محتوى الألعاب الإلكترونية، بما يساعد صناع المحتوى والجهات المهتمة بالإعلام الرقمي على تطوير محتوى أكثر جاذبية وتأثيراً.

وتتمثل العلاقة بين متغيرات الدراسة في العلاقة بين محتوى الألعاب الإلكترونية المقدم عبر منصة تيك توك بوصفه المتغير المستقل، ومستوى تفاعل الجمهور مع هذا المحتوى بوصفه المتغير التابع، من خلال أشكال التفاعل المختلفة مثل الإعجاب والتعليق والمشاركة والمتابعة.

ومن هنا تكمن مشكلة الدراسة في الإجابة عن التساؤل الرئيسي التالي ما طبيعة تفاعل الجمهور مع محتوى الألعاب الإلكترونية عبر منصات التواصل الاجتماعي، وبصفة خاصة منصة تيك توك، لدى عينة من مستخدمي تيك توك في مدينة الرياض؟

تساؤلات الدراسة

- ما أنماط تفاعل الجمهور مع محتوى الألعاب الإلكترونية على منصة تيك توك لدى المستخدمين بمدينة الرياض؟

- ما الدوافع التي تدفع الجمهور إلى متابعة محتوى الألعاب الإلكترونية على منصة تيك توك لدى المستخدمين بمدينة الرياض ؟
- ما العوامل المؤثرة في تفاعل الجمهور مع محتوى الألعاب الإلكترونية على منصة تيك توك لدى المستخدمين بمدينة الرياض ؟

أسباب اختيار الموضوع

الأسباب الذاتية

يرجع اختيار هذا الموضوع إلى اهتمامي الشخصي بمجال الألعاب الإلكترونية، إلى جانب عملي كصانع محتوى في هذا المجال، الأمر الذي أتاح لي خبرة عملية في طبيعة المحتوى المرتبط بالألعاب الإلكترونية وأنماط تقديمه للجمهور. كما ساهمت خبرتي في استخدام منصات التواصل الاجتماعي، وبصفة خاصة المنصات التي تعتمد على المحتوى المرئي والتفاعل المباشر، في زيادة اهتمامي بدراسة طبيعة تفاعل الجمهور مع محتوى الألعاب الإلكترونية والعوامل التي تسهم في جذب انتباهه وتشجيعه على التفاعل والمشاركة.

الأسباب العلمية

يرتبط اختيار الموضوع بالأهمية المتزايدة لصناعة الألعاب الإلكترونية في المملكة العربية السعودية، وما تشهده من نمو وتطور وارتفاع حضورها في البيئة الرقمية. كما تتبع أهمية الدراسة من الحاجة العلمية إلى فهم طبيعة تفاعل الجمهور مع محتوى الألعاب الإلكترونية المنشور عبر منصات التواصل الاجتماعي، والتعرف على خصائص المحتوى التي تسهم في جذب الجمهور وتحفيزه على التفاعل، بما يساعد على إثراء الدراسات الإعلامية المرتبطة بالمحتوى الرقمي والجمهور في البيئة السعودية.

أهداف الدراسة

تهدف دراستنا إلى :

- التعرف على مستوى تفاعل الجمهور مع محتوى الألعاب الإلكترونية على منصة تيك توك.
- تحليل أنماط التفاعل المختلفة التي يمارسها الجمهور مع هذا النوع من المحتوى.

- الوصول إلى نتائج يمكن أن تسهم في تطوير محتوى الألعاب الإلكترونية بما يتناسب مع اهتمامات الجمهور.

الدراسات السابقة

- **الدراسة الأولى (جاد، 2022): دراسة جاد، سالي أحمد محمد حسن (2022)**
العنوان: الألعاب الإلكترونية على مواقع التواصل الاجتماعي وتأثيراتها في السلوك الاجتماعي للشباب الجامعي.
المصدر/الناشر: المجلة العلمية لبحوث الإذاعة والتلفزيون، كلية الإعلام، جامعة القاهرة.
المنهج والأداة والعينة: اعتمدت الدراسة على منهج المسح، واستخدمت الاستبانة، وطبقت على عينة مكونة من 200 مفردة من الشباب الجامعي في محافظة القاهرة.
أهم النتائج: توصلت الدراسة إلى أن الألعاب الإلكترونية عبر مواقع التواصل تؤثر في السلوك الاجتماعي للشباب الجامعي، وأن دوافع الاستخدام ترتبط بالتسلية، وكسر الملل، والمغامرة.
علاقتها بالدراسة الحالية: تفيد هذه الدراسة في بناء الإطار النظري الخاص بمحتوى الألعاب الإلكترونية عبر مواقع التواصل، لكنها تختلف عن الدراسة الحالية التي تركز على تيك توك ومدينة الرياض وتفاعل الجمهور مع المحتوى .
- **الدراسة الثانية (منصور، 2023): دراسة منصور، حسناء سعد (2023)**
العنوان: تأثير تصفح تطبيق تيك توك على درجة الانتباه والتركيز لدى الشباب السعودي: دراسة شبه تجريبية على طالبات كلية الاتصال والإعلام.
المصدر/الناشر: المجلة المصرية لبحوث الرأي العام، جامعة القاهرة، كلية الإعلام، مركز بحوث الرأي العام.
المنهج والأداة والعينة: استخدمت الدراسة المنهج شبه التجريبي وأداة الاستقصاء، وطبقت على طالبات كلية الاتصال والإعلام بجامعة الملك عبد العزيز.
أهم النتائج: أظهرت النتائج أن 27.1% من العينة يتصفح تيك توك أكثر من ثلاث ساعات يوميًا، وأن الفيديوهات الأقصر من نصف دقيقة كانت الأكثر تفضيلًا، مما يدل على أهمية قصر مدة الفيديو في جذب المستخدمين.

- **الدراسة الخامسة (السلمي، 2025):** دراسة السلمي، فهد عوض الله؛ العبدلي، عبد المعين عبدالله؛ الزهراني، محمد أحمد (2025)

العنوان: دوافع استخدام طلبة جامعة الملك عبد العزيز لموقع تيك توك وإشباعاتهم المتحققة منه: دراسة ميدانية.

المصدر/الناشر: المجلة الجزائرية لبحوث الإعلام والرأي العام، جامعة عمار ثلجي الأغواط.

المنهج والأداة والعينة: اعتمدت على المنهج الوصفي التحليلي، واستخدمت الاستبانة، وطبقت على عينة مكونة من 450 طالبًا وطالبة من مستخدمي تيك توك في جامعة الملك عبد العزيز.

أهم النتائج: أظهرت أن من أبرز دوافع الاستخدام: الترفيه، والتسلية، وقضاء وقت الفراغ، وإشباع بعض الاحتياجات المعرفية والاجتماعية.

علاقتها بالدراسة الحالية: تنفذ في صياغة محور دوافع متابعة محتوى الألعاب الإلكترونية، خاصة أن الدراسة أجريت في بيئة سعودية جامعية قريبة من جمهور الدراسة الحالية .

- **الدراسة السادسة (المطيري، 2025):** دراسة المطيري، الجوهرة بنت عويض؛ والجويسر، غيداء بنت عبدالله (2025)

العنوان: العلاقة بين استخدام منصة تيك توك وظاهرتي الخوف من فوات الفرصة وإدمان وسائل التواصل الاجتماعي: دراسة وصفية تحليلية على عينة من جيل زد في المملكة العربية السعودية.

المصدر/الناشر: المجلة العربية للإعلام والاتصال.

المنهج والأداة والعينة: استخدمت المنهج الوصفي التحليلي وأداة الاستبانة، وطبقت على عينة مكونة من 344 مبحوثًا من جيل زد في المملكة.

أهم النتائج: توصلت إلى وجود علاقة ذات دلالة إحصائية بين استخدام تيك توك وكل من الخوف من فوات الفرصة وإدمان وسائل التواصل الاجتماعي، كما بينت أن 43% من العينة يصنفون أنفسهم مستخدمين عاديين و 18% مستخدمين مشاركين أو صناع محتوى.

علاقتها بالدراسة الحالية: تنفذ في فهم كثافة الاستخدام وأنماط المشاركة لدى جيل الشباب السعودي، وهو ما يرتبط بتفاعل الجمهور مع محتوى الألعاب

- **الدراسة السابعة (القماطي، 2026) العنوان:** التيك توك كمنصة إعلامية رقمية: دراسة ميدانية لطبيعة المحتوى المفضل وآليات التفاعل عليه من قبل الجمهور في مدينة مصراتة.

المصدر/الناشر: مجلة بحوث الاتصال، كلية الإعلام، جامعة الزيتونة، ليبيا.
المنهج والأداة والعينة: اعتمدت على المنهج الوصفي التحليلي، واستخدمت استبيانًا إلكترونيًا على عينة من 80 طالبًا وطالبة من جامعة مصراتة.
أهم النتائج: أظهرت أن أكثر آليات التفاعل استخدامًا هي الإعجاب بنسبة 86.1%، ثم المشاركة بنسبة 65.8%، ثم حفظ الفيديو بنسبة 59.5%، وأن جودة المونتاج والعناصر البصرية تعزز التفاعل.

علاقتها بالدراسة الحالية: تعد من أقرب الدراسات لموضوع البحث لأنها تركز على آليات التفاعل مع محتوى تيك توك، غير أن الدراسة الحالية تضيق المجال على محتوى الألعاب الإلكترونية وتطبقه على مستخدمي تيك توك في مدينة الرياض .

- **الدراسة الثامنة (Omar, 2020)**

العنوان: Watch, Share or Create: The Influence of Personality Traits and User Motivation on TikTok Mobile Video Usage.
المصدر/الناشر: International Journal of Interactive Mobile Technologies.

المنهج والأداة والعينة: اعتمدت على نظرية الاستخدامات والإشباع، واستخدمت استبانة إلكترونية على عينة مكونة من 385 مستخدمًا لتطبيق تيك توك.
أهم النتائج: أظهرت أن دوافع المستخدمين، مثل التعبير عن الذات، والتفاعل الاجتماعي، والاطلاع على الآخرين، تعد مؤشرات مهمة لاستخدام تيك توك، أكثر من السمات الشخصية.

علاقتها بالدراسة الحالية: تنفيذ في بناء محور دوافع التفاعل مع محتوى الألعاب الإلكترونية، وتدعم تفسير تفاعل الجمهور من منظور الاستخدامات والإشباع .

- الدراسة التاسعة: دراسة (Hilvert–Bruce, Neill, Sjöblom & Hamari ,2018)

العنوان : Social motivations of live-streaming viewer engagement on Twitch.

المصدر/الناشر : Elsevier, Computers in Human Behavior

المنهج والأداة والعينة : استخدمت الدراسة استبانة إلكترونية دولية على عينة من 2227 مستخدمًا لمنصة Twitch ، واعتمدت على نظرية الاستخدامات والإشباع.

أهم النتائج : حددت الدراسة ستة دوافع تفسر تفاعل الجمهور مع البث المباشر، وهي: التفاعل الاجتماعي، الإحساس بالمجتمع، التعرف على أشخاص جدد، الترفيه، البحث عن المعلومات، وغياب الدعم الخارجي.

علاقتها بالدراسة الحالية : رغم أنها أجريت على منصة Twitch ، إلا أنها مفيدة جدًا في فهم دوافع التفاعل مع محتوى الألعاب والبث، ويمكن الاستفادة منها في صياغة محاور الاستبانة الخاصة بالدوافع الاجتماعية والترفيهية والمعرفية .

- الدراسة العاشرة: دراسة (Hamari & Sjöblom ,2017)

العنوان : What is eSports and why do people watch it?

المصدر/الناشر : Internet Research.

المنهج والأداة والعينة : استخدمت الدراسة استبانة تم اختبارها مسبقًا على عينة مكونة من 888 مفردة، واعتمدت على مقياس دوافع استهلاك الرياضة.

أهم النتائج : أظهرت أن من دوافع مشاهدة الرياضات الإلكترونية: الهروب من الروتين، اكتساب المعرفة حول الألعاب، الجودة، وبعض خصائص اللاعبين المحترفين.

علاقتها بالدراسة الحالية : تفيد في فهم دوافع متابعة محتوى الألعاب الإلكترونية، وبخاصة الجانب المعرفي والترفيهي، وهو ما يساعد في تفسير تفاعل جمهور تيك توك مع هذا النوع من المحتوى .

أوجه الاستفادة من الدراسات السابقة

أولاً: أوجه التشابه

تتفق الدراسة الحالية مع الدراسات السابقة في اهتمامها بالألعاب الإلكترونية باعتبارها أحد أشكال المحتوى الرقمي المتداول عبر منصات التواصل الاجتماعي، وفي النظر إلى هذه المنصات باعتبارها بيئة تفاعلية تتيح للجمهور التعرض للمحتوى والمشاركة فيه. كما تتفق مع

الدراسات التي تناولت تيك توك في اهتمامها بخصائص المنصة ودوافع استخدامها وأشكال تفاعل الجمهور معها، خاصة من خلال الإعجاب والتعليق والمشاركة ومتابعة المحتوى (جاد، 2022؛ المستنير، 2024؛ القماطي، 2026)

وتتشابه الدراسة الحالية مع الدراسات السابقة كذلك في اعتماد عدد كبير منها على المنهج الوصفي أو المسحي واستخدام الاستبانة لجمع البيانات من الجمهور، كما تستفيد من الدراسات التي تناولت دوافع الاستخدام والإشباع في تفسير دوافع متابعة المحتوى والتفاعل معه، خاصة الدوافع الترفيهية والاجتماعية والمعلوماتية (عبد السلام وآخرون، 2024؛ السلمي والعبدي والزهراني، 2025؛ Omar & Dequan, 2020؛ Hilvert-Bruce et al., 2018)

ثانياً: أوجه الاختلاف

تختلف الدراسة الحالية عن دراسة جاد (2022) التي ركزت على تأثير الألعاب الإلكترونية في السلوك الاجتماعي للشباب الجامعي، حيث تركز الدراسة الحالية على تفاعل الجمهور مع محتوى الألعاب الإلكترونية. كما تختلف عن دراسة منصور (2023) التي تناولت تأثير استخدام تيك توك على الانتباه والتركيز، وعن دراسة المطيري والجويسر (2025) التي بحثت ارتباط استخدام تيك توك بالخوف من فوات الفرصة وإدمان وسائل التواصل الاجتماعي. وبالتالي تركز الدراسة الحالية على التفاعل مع المحتوى وليس على الآثار النفسية أو السلوكية لاستخدام المنصة (جاد، 2022؛ منصور، 2023؛ المطيري والجويسر، 2025)

كما تختلف عن دراسة المستنير (2024) التي اعتمدت على تحليل مضمون منشورات مؤثري تيك توك، ودراسة القماطي (2026) التي تناولت التفاعل مع محتوى تيك توك بصورة عامة؛ إذ تحدد الدراسة الحالية محتوى الألعاب الإلكترونية تحديداً، وتدرس تفاعل الجمهور معه، فضلاً عن اختلاف المجال المكاني، حيث تركز على مستخدمي تيك توك في مدينة الرياض . (المستنير، 2024؛ القماطي، 2026)

وتختلف الدراسة الحالية عن الدراسات الأجنبية من حيث البيئة والمنصة ونطاق المحتوى؛ فدراسة Hilvert-Bruce et al. (2018) تناولت التفاعل مع البث المباشر على Twitch، بينما تناولت دراسة Hamari and Sjöblom (2017) دوافع مشاهدة الرياضات الإلكترونية، في حين درست Omar and Dequan (2020) استخدام تيك توك بصورة عامة. أما الدراسة الحالية فتجمع بين محتوى الألعاب الإلكترونية ومنصة تيك توك وتفاعل الجمهور في

إطار ميداني محدد (Omar & Dequan, 2020؛ Hilvert–Bruce et al., 2018؛ Hamari & Sjöblom, 2017)

ثالثاً: ما يميز الدراسة الحالية عن الدراسات السابقة

تتميز الدراسة الحالية بتركيزها على العلاقة بين محتوى الألعاب الإلكترونية وتفاعل الجمهور، وهي زاوية تجمع بين متغيرين لم تتناولهما الدراسات السابقة بصورة مباشرة في السياق نفسه. كما تتميز بتحديد منصة تيك توك باعتبارها مجالاً للدراسة، بدلاً من تناول مواقع التواصل الاجتماعي بصورة عامة، مع التركيز على مستخدمي المنصة في مدينة الرياض بالمملكة العربية السعودية (جاد، 2022؛ القماطي، 2026؛ المستير، 2024)

كما تتميز الدراسة الحالية بتحديد نوع المحتوى محل الدراسة، وهو محتوى الألعاب الإلكترونية، وعدم الاكتفاء بدراسة استخدام تيك توك أو دوافعه بشكل عام. وبذلك تسعى الدراسة إلى الكشف عن مدى ارتباط خصائص محتوى الألعاب الإلكترونية، مثل التنوع والجوانب الترفيهية والمعلوماتية، بمستوى تفاعل الجمهور معه، بما يسهم في معالجة جانب من الفجوة البحثية التي كشفت عنها الدراسات السابقة (عبدالوهاب محمود حلمي، 2025؛ Omar & Hilvert–Bruce et al., 2018؛ Dequan, 2020)

وبناءً على ذلك، استفادت الدراسة الحالية من الدراسات السابقة في تحديد المفاهيم والمتغيرات، وبناء محاور أداة الدراسة، والاستفادة من مؤشرات التفاعل ودوافع متابعة المحتوى، مع توجيهها بما يتناسب مع موضوع الدراسة ومجتمعها ومجالها المكاني (عبد السلام وآخرون، 2024؛ السلمي والعبدلي والزهراني، 2025؛ القماطي، 2026)

المقاربة النظرية للدراسة

تعتمد الدراسة على نظرية الاستخدامات والإشباع، وتقوم نظرية الاستخدامات والإشباع على فكرة أن الجمهور ليس سلبياً، بل يختار الوسيلة والمحتوى الذي يحقق له حاجات معينة، مثل الترفيه، اكتساب المعلومات، التفاعل الاجتماعي، التعبير عن الذات، أو الهروب من الروتين (Katz et al., 1973) وقد ارتبطت هذه النظرية بدراسات Katz و Blumler و Gurevitch في تفسير دوافع استخدام وسائل الإعلام (Katz et al., 1973)

وتناسب هذه النظرية موضوع الدراسة لأن مستخدمي تيك توك لا يتابعون محتوى الألعاب الإلكترونية بصورة عشوائية فقط، بل قد يكون لديهم دوافع محددة، مثل التسلية، تعلم مهارات اللعب، متابعة أخبار الألعاب، التعرف على آراء الآخرين، أو الانتماء إلى مجتمع رقمي مهتم بالألعاب. وقد استخدمت دراسات حديثة هذه النظرية لتفسير استخدام تيك توك وتفاعل الجمهور مع المحتوى الرقمي، مثل دراسة (Omar & Dequan (2020 ودراسة Hilvert-Bruce وآخرين (2018).

منهج ونوع الدراسة

يُعرف المنهج الوصفي التحليلي بأنه أسلوب بحثي يهدف إلى وصف الظاهرة موضوع الدراسة وصفاً دقيقاً، وجمع البيانات والمعلومات المتعلقة بها وتصنيفها، ثم تحليلها وتفسيرها للوصول إلى استنتاجات تساهم في فهم الظاهرة وتفسير أبعادها المختلفة (عبيدات، ذوقان، وعدس، عبد الرحمن، 2014).

اعتمدت الدراسة الحالية على المنهج الوصفي التحليلي باعتباره الأقرب توظيفاً لطبيعتها، كونه يصف ظاهرة تفاعل الجمهور مع محتوى الألعاب الإلكترونية على منصة تيك توك، ويحلل أنماط هذا التفاعل والعوامل المؤثرة فيه، اعتماداً على البيانات التي جُمعت من عينة الدراسة وتفسيرها في ضوء الإطار النظري لنظرية الاستخدامات والإشباع (Katz, Blumler & Gurevitch, 1973).

عينة الدراسة

اعتمدت الدراسة على العينة القصدية، وهي عينة غير احتمالية يختار فيها الباحث أفراد العينة بصورة مقصودة وفقاً لخصائص ومعايير محددة تتناسب مع أهداف الدراسة (عبيدات، عدس، وعبد الحق، 2014). ويناسب هذا النوع من العينات طبيعة الدراسة الحالية، نظراً إلى استهدافها مستخدمي منصة تيك توك الذين تتوفر لديهم خصائص محددة، تتمثل في استخدام

منصة تيك توك، والإقامة في مدينة الرياض بالمملكة العربية السعودية، ومتابعة أو مشاهدة محتوى الألعاب الإلكترونية.

وتم اختيار أفراد العينة بصورة قصدية للوصول إلى المبحوثين الأكثر ارتباطاً بموضوع الدراسة، والذين تتوافر لديهم الخبرة الفعلية باستخدام المنصة ومتابعة محتوى الألعاب الإلكترونية، بما يمكنهم من تقديم استجابات ملائمة لأسئلة الدراسة وتحقيق أهدافها.

وقد تم توزيع الاستبانة إلكترونياً على أفراد الفئة المستهدفة، وبلغ عدد الاستجابات التي تم الحصول عليها (26) استجابة، وجميعها مثلت الاستجابات المعتمدة في الدراسة والتحليل.

أدوات جمع البيانات

اعتمدت الدراسة على الاستبانة الإلكترونية و هو أداة لجمع البيانات تتكون من مجموعة من الأسئلة أو العبارات المنظمة التي تُقدّم للمبحوثين عبر الوسائط الإلكترونية، بهدف الحصول على البيانات والمعلومات المرتبطة بموضوع الدراسة، وتتميز بسهولة توزيعها والوصول إلى أفراد العينة وسرعة جمع الاستجابات. (Saunders et al., 2019) بوصفها الأداة الرئيسة لجمع البيانات من أفراد العينة، وذلك بهدف التعرف على طبيعة تفاعل الجمهور مع محتوى الألعاب الإلكترونية على منصة تيك توك، وقياس آرائهم واتجاهاتهم نحو خصائص هذا المحتوى وأشكال التفاعل معه.

مجالات الدراسة

- أ- **المجال المكاني** : تُجرى الدراسة في مدينة الرياض بالمملكة العربية السعودية، من خلال عينة من مستخدمي تيك توك المقيمين فيها.
- ب- **المجال الزمني** : يقترح تنفيذ الدراسة خلال الفترة من يوليو 2026م إلى نهاية أغسطس 2026م، بحيث يتم تخصيص المرحلة الأولى لإعداد الإطار النظري والدراسات السابقة، والمرحلة الثانية لتصميم الاستبانة وتحكيمها، والمرحلة الثالثة لتوزيعها وتحليل النتائج.
- ت- **المجال البشري** : يشمل المجال البشري مستخدمي منصة تيك توك في مدينة الرياض ممن يتابعون أو يشاهدون محتوى الألعاب الإلكترونية.

الإطار التحليلي للدراسة

نبذة عن مجتمع البحث

يتكون مجتمع البحث من مستخدمي منصة تيك توك في مدينة الرياض بالمملكة العربية السعودية، ممن يستخدمون المنصة ويتابعون أو يشاهدون محتوى الألعاب الإلكترونية المنشور عليها. وتُعد منصة تيك توك من أبرز منصات التواصل الاجتماعي القائمة على مشاركة المحتوى المرئي القصير والتفاعل معه، حيث تتيح للمستخدمين مشاهدة المحتوى ونشره والتعليق عليه ومشاركته والتفاعل معه بوسائل متعددة.

ويرتبط مجتمع البحث بموضوع الدراسة من خلال طبيعة الاستخدام الفعلي للمنصة ومتابعة محتوى الألعاب الإلكترونية، بما يسمح بدراسة أنماط تفاعل الجمهور مع هذا المحتوى، والتعرف على خصائصه ومدى جاذبيته للمستخدمين، بالإضافة إلى الكشف عن دور الجوانب الترفيهية والمعلوماتية وتنوع المحتوى في تحفيز الجمهور على التفاعل.

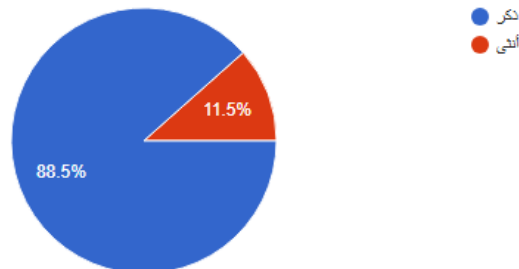
وقد تم تحديد مدينة الرياض نطاقاً مكانياً للدراسة باعتبارها من أبرز المراكز الحضرية في المملكة العربية السعودية، وتضم شريحة واسعة من مستخدمي منصات التواصل الاجتماعي، بما يجعل مستخدمي تيك توك فيها مجتمعاً مناسباً لتحقيق أهداف الدراسة. ونظراً إلى عدم وجود مؤسسة أو صحيفة أو مركز أو جامعة محددة تمثل مجال الدراسة، فقد اقتصر تعريف مجتمع البحث على الفئة المستهدفة من مستخدمي المنصة وفقاً للخصائص والشروط المحددة للدراسة.

تحليل بيانات الدراسة

نسخ الرسم البياني

الجنس :

26 رداً



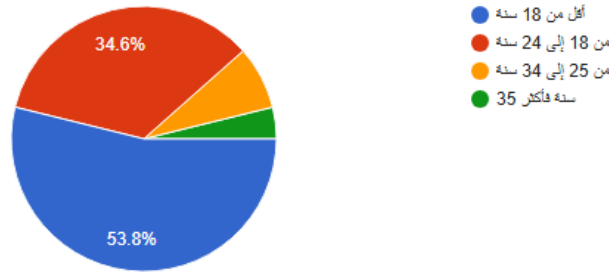
الشكل 1 يوضح جنس المبحوثين

يوضح الشكل التالي المتعلق بالدائرة النسبية للمبحوثين حسب الجنس : أن نسبة الذكور بلغت 88.5%، بينما بلغت نسبة الإناث 11.5% ومن خلال هذه الدائرة النسبية يتضح لنا أن الذكور يمثلون النسبة الأكبر من المبحوثين مقارنة بالإناث ، وقد يرجع ذلك إلى اهتمام الذكور بالألعاب الإلكترونية منذ سنوات ، سواء من خلال ممارستها أو متابعة المحتوى المرتبط بها . ومع أنتشار محتوى الألعاب على منصات التواصل الاجتماعي، أصبح هذا الاهتمام يظهر أيضاً في متابعة مقاطع الألعاب والتفاعل معها في منصة تيك توك ، وهو ما يفسر ارتفاع نسبة الذكور المشاركين في الدراسة مقارنة بالإناث.

نسخ الرسم البياني

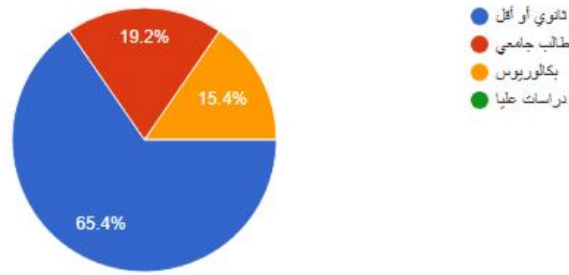
الفئة العمرية:

26 رداً



الشكل 2 يوضح عمر المبحوثين

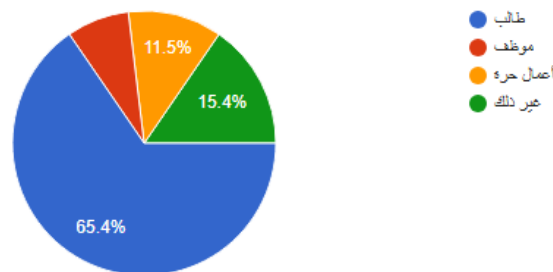
يوضح الشكل المتعلق بالدائرة النسبية التي تمثل عمر المبحوثين : أن الفئة أقل من 18 سنة جاءت في المرتبة الأولى بنسبة 53.8%، وأيضاً تليها الفئة من 18 إلى 24 سنة بنسبة 34.6% ، وأما الفئة من 25 إلى 34 سنة بنسبة 7.7% وفي المركز الأخير 35 سنة فأكثر بنسبة 3.8% وتشير هذه النتائج إلى أن الفئات العمرية الأصغر سناً من أقل من 18 سنة إلى 24 سنة هي الأكثر حضوراً بين المبحوثين، وقد يرجع ذلك إلى اهتمام المراهقين و الشباب بالألعاب الإلكترونية ، إلى جانب استخدامهم لمنصة تيك توك ومتابعتهم لمحتوى الألعاب عليها بصورة أكبر. كما يمكن تفسير ارتفاع نسبة هذه الفئات بارتباط الألعاب الإلكترونية باهتماماتهم اليومية ، سواء خلال ممارسة الألعاب أو مشاهدة المقاطع المتعلقة بها ، مما يزيد من متابعتهم وتفاعلهم على هذا النوع من المحتوى على منصة تيك توك.



الشكل 3 يوضح المستوى التعليمي للمبحوثين

يوضح الشكل التالي المتعلق بالدائرة النسبية التي تمثل المستوى التعليمي للمبحوثين : أن فئة الثانوي أو أقل جاءت في المرتبة الأولى بنسبة 65.4%، وأيضاً تليها فئة طالب جامعي بنسبة 19.2%، ثم فئة البكالوريوس بنسبة 15.4%، بينما لم تسجل فئة الدراسات العليا أي نسبة ضمن المبحوثين .

وتشير هذه النتائج إلى أن النسبة الأكبر من المبحوثين المتابعين لمحتوى الألعاب الإلكترونية على منصة تيك توك هم من فئة الثانوي أو أقل ، وهو ما يتوافق مع طبيعة مستخدمي المنصة الذين يمثل الشباب والمراهقين النسبة الأكبر منهم . كما تشير النتيجة إلى أن انتشار محتوى الألعاب الإلكترونية لا يقتصر على فئة تعليمية محددة .



الشكل 4 يوضح الوضع الوظيفي للمبحوثين

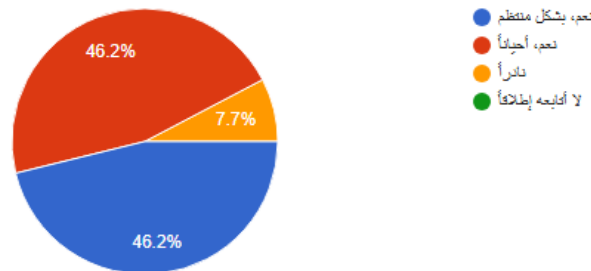
يوضح الشكل التالي المتعلق بالدائرة النسبية التي تمثل الوضع الوظيفي للمبحوثين : أن فئة الطلاب جاءت في المرتبة الأولى بنسبة 65.4% ، وأيضاً تليها فئة غير ذلك بنسبة 15.4% ، أما فئة أعمال حرة بنسبة 11.5% ، وفي المركز الأخير فئة الموظفين بنسبة 7.7% .

ومن خلال هذه الدائرة النسبية يتضح لنا أن الطلاب يمثلون الفئة الأكبر من المبحوثين، وقد يرجع ذلك إلى ارتباط الألعاب الإلكترونية ومنصة تيك توك بالفئات الشابة والطلاب بشكل أكبر، وأهتمامهم بمتابعة المحتوى الترفيهي ومحتوى الألعاب على المنصة . وعلى عكس فئة أعمال حرة و فئة الموظفين و فئة غير ذلك جاءت بنسب أقل ، قد يعود ذلك بسبب انشغالهم في العمل و مسؤوليات الحياة اليومية ، مما يقلل من الوقت المتاح لديهم لمتابعة محتوى الألعاب الإلكترونية والتفاعل معه على منصة تيك توك .

نسخ الرسم البياني

هل تتابع محتوى الألعاب الإلكترونية على تيك توك؟

26 ردًا



الشكل 5 يوضح متابعة المبحوثين لمحتوى الألعاب الإلكترونية

يوضح الشكل التالي المتعلق بالدائرة النسبية التي تمثل متابعة المبحوثين لمحتوى الألعاب الإلكترونية على منصة تيك توك : أن فئة بشكل منتظم جاءت بنسبة 46.2%، وأيضاً فئة أحياناً جاءت بنفس النسبة 46.2%، بينما جاءت فئة نادرًا بنسبة 7.7%، في حين لم تسجل فئة لا أتابعه إطلاقاً أي نسبة ضمن المبحوثين.

وتشير هذه النتائج إلى أن جميع المبحوثين يتابعون محتوى الألعاب الإلكترونية على منصة تيك توك بدرجات مختلفة ، حيث جاءت النسبة الأكبر بين المتابعة بشكل منتظم وأحياناً . وقد يرجع ذلك إلى انتشار محتوى الألعاب بشكل كبير على منصة تيك توك وتنوع المقاطع

التي يقدمها صناع المحتوى ، مما يجذب المستخدمين لمشاهدة هذا النوع من المحتوى والتفاعل معه ، سواء بشكل مستمر أو من وقت إلى آخر .

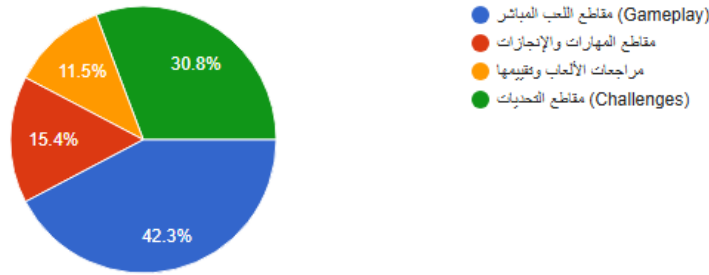
أثبتت النتائج أن جميع المبحوثين يتابعون محتوى الألعاب الإلكترونية على منصة تيك توك بدرجات مختلفة، حيث تركزت النسبة الأكبر بين المتابعة بشكل منتظم وأحياناً.

تشير النتيجة إلى أن محتوى الألعاب الإلكترونية يحظى بانتشار واهتمام واضح بين المبحوثين على منصة تيك توك، حيث لم تسجل فئة لا أتابعه إطلاقاً أي نسبة.

نسخ الرسم البياني

ما نوع محتوى الألعاب الذي تتابعه أكثر؟

26 ردًا



الشكل 6 يوضح نوع محتوى الألعاب الأكثر متابعة لدى المبحوثين

يوضح الشكل التالي المتعلق بالدائرة النسبية التي تمثل نوع محتوى الألعاب الأكثر متابعة لدى المبحوثين : أن مقاطع اللعب المباشر (Gameplay) جاءت في المرتبة الأولى بنسبة 42.3% ، وأيضاً تليها مقاطع التحديات (Challenges) بنسبة 30.8% ، ثم مقاطع المهارات والإنجازات بنسبة 15.4% ، وفي المركز الأخير مراجعات الألعاب وتقييمها بنسبة 11.5% .

وتشير هذه النتائج إلى أن مقاطع اللعب المباشر والتحديات هي الأكثر متابعة لدى المبحوثين ، وقد يرجع ذلك إلى أن هذا النوع من المحتوى يحتوي على الترفيه والتشويق والمنافسة ، إلى جانب مشاهدة تجربة اللعب بشكل مباشر . وعلى عكس مراجعات الألعاب وتقييمها التي جاءت بنسبة أقل ، حيث يميل المبحوثون بشكل أكبر إلى مشاهدة المحتوى الترفيهي والسريع الذي يتناسب مع طبيعة منصة تيك توك .

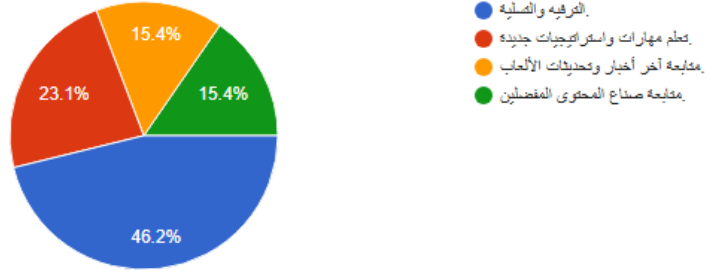
أظهرت النتائج أن مقاطع اللعب المباشر (Gameplay) هي أكثر أنواع محتوى الألعاب متابعة لدى المبحوثين، مما يدل على اهتمامهم بمشاهدة تجربة اللعب بشكل مباشر .

يتضح أن مقاطع اللعب المباشر والتحديات تحظى بمتابعة أكبر مقارنة بمقاطع المهارات ومراجعات الألعاب، مما يعكس اهتمام المبحوثين بالمحتوى الترفيهي والتشويقي بشكل أكبر .

نسخ الرسم البياني

ما السبب الرئيسي الذي يدفعك لمتابعة محتوى الألعاب الإلكترونية على تيك توك؟

26 ردًا



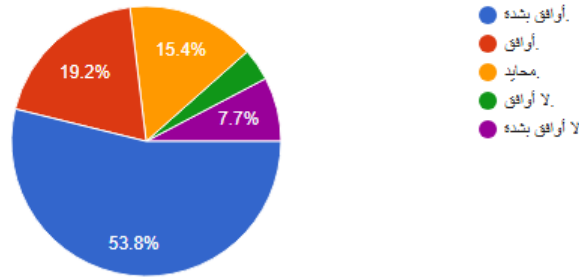
الشكل 7 يوضح السبب الرئيسي لمتابعة المبحوثين لمحتوى الألعاب الإلكترونية على تيك توك

يوضح الشكل التالي المتعلق بالدائرة النسبية التي تمثل السبب الرئيسي لمتابعة المبحوثين لمحتوى الألعاب الإلكترونية على منصة تيك توك : أن فئة الترفيه والتسلية جاءت في المرتبة الأولى بنسبة 46.2% ، وأيضاً تليها فئة تعلم مهارات واستراتيجيات جديدة بنسبة 23.1% ، أما فئة متابعة آخر أخبار وتحديثات الألعاب وفئة متابعة صناعات المحتوى المفضلين فجاءتا بنسبة متساوية بلغت 15.4% لكل منهما.

وتشير هذه النتائج إلى أن الترفيه والتسلية هما السبب الرئيسي لدى المبحوثين لمتابعة محتوى الألعاب الإلكترونية على منصة تيك توك ، وقد يرجع ذلك إلى طبيعة محتوى الألعاب الذي يعتمد بشكل كبير على المتعة والتشويق وجذب المشاهد. كما توضح النتائج أن متابعة هذا المحتوى لا تقتصر على الترفيه فقط ، بل يستخدمه بعض المبحوثين لتعلم مهارات واستراتيجيات جديدة ، بالإضافة إلى متابعة أخبار الألعاب وصناعات المحتوى المفضلين لديهم.

أثبتت النتائج أن الترفيه والتسلية هما السبب الرئيسي لمتابعة المبحوثين لمحتوى الألعاب الإلكترونية على منصة تيك توك.

تشير النتائج إلى أن متابعة محتوى الألعاب لا تقتصر على الترفيه فقط، بل يتابعه بعض المبحوثين لتعلم مهارات واستراتيجيات جديدة، بالإضافة إلى متابعة أخبار الألعاب وصناعات المحتوى المفضلين.



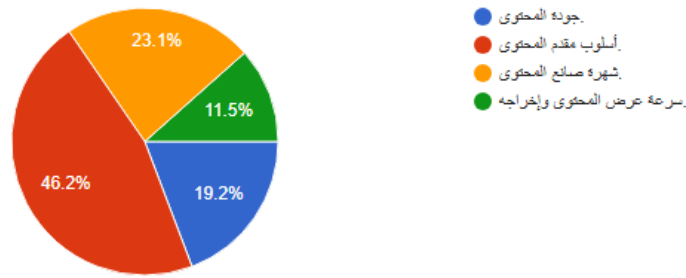
الشكل 8 يوضح مدى موافقة المبحوثين على أن محتوى الألعاب يساعدهم على تطوير مستواهم

يوضح الشكل التالي المتعلق بالدائرة النسبية التي تمثل مدى موافقة المبحوثين على أن متابعة محتوى الألعاب الإلكترونية تساعدهم على تطوير مستواهم في الألعاب : أن فئة أوافق بشدة جاءت في المرتبة الأولى بنسبة 53.8% ، وأيضاً تليها فئة أوافق بنسبة 19.2% ، ثم فئة محايد بنسبة 15.4% ، أما فئة لا أوافق بشدة فجاءت بنسبة 7.7% ، وفي المركز الأخير جاءت فئة لا أوافق بنسبة 3.8% .

وتشير هذه النتائج إلى أن النسبة الأكبر من المبحوثين يرون أن متابعة محتوى الألعاب الإلكترونية تساعدهم على تطوير مستواهم في الألعاب ، وقد يرجع ذلك إلى ما يقدمه صناع المحتوى من مهارات واستراتيجيات وتجارب مختلفة يمكن للمشاهد الاستفادة منها أثناء اللعب . كما توضح النتائج أن محتوى الألعاب لا يقتصر على الترفيه فقط ، بل يمكن أن يساعد المتابع على تعلم طرق وأساليب جديدة وتطوير مستواه في الألعاب .

توضح النتائج أن النسبة الأكبر من المبحوثين ترى أن متابعة محتوى الألعاب الإلكترونية تساعدهم على تطوير مستواهم في الألعاب.

تعكس النتائج أن محتوى الألعاب الإلكترونية لا يقتصر على الجانب الترفيهي فقط، بل يساعد المبحوثين على اكتساب مهارات واستراتيجيات يمكن الاستفادة منها أثناء اللعب.



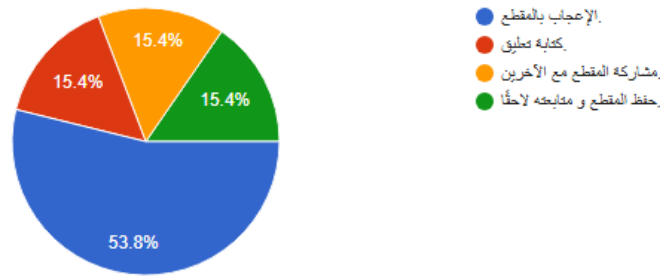
الشكل 9 يوضح العامل الأكثر تأثيراً في تفاعل المبحوثين مع محتوى الألعاب الإلكترونية على تيك توك

يوضح الشكل التالي المتعلق بالدائرة النسبية التي تمثل العامل الأكثر تأثيراً في تفاعل المبحوثين مع محتوى الألعاب الإلكترونية على منصة تيك توك : أن أسلوب مقدم المحتوى جاء في المرتبة الأولى بنسبة 46.2% ، وأيضاً تليه شهرة صانع المحتوى بنسبة 23.1% ، ثم جودة المحتوى بنسبة 19.2% ، وفي المركز الأخير سرعة عرض المحتوى وإخراجه بنسبة 11.5% .

وتشير هذه النتائج إلى أن أسلوب مقدم المحتوى هو العامل الأكثر تأثيراً في تفاعل المبحوثين مع محتوى الألعاب الإلكترونية ، وقد يرجع ذلك إلى أن طريقة صانع المحتوى في تقديم المقطع وشخصيته وأسلوبه لها دور كبير في جذب المشاهد وتشجيعه على متابعة المحتوى والتفاعل معه . كما أن شهرة صانع المحتوى وجودة المحتوى لها دور أيضاً في التفاعل ، ولكنها جاءت بنسب أقل مقارنة بأسلوب مقدم المحتوى .

كشفت النتائج أن أسلوب مقدم المحتوى هو العامل الأكثر تأثيراً في تفاعل المبحوثين مع محتوى الألعاب الإلكترونية على منصة تيك توك.

يتضح أن طريقة تقديم صانع المحتوى وشخصيته لها دور أكبر في جذب المبحوثين للتفاعل مقارنة بشهرة صانع المحتوى وجودة المحتوى وسرعة عرضه وإخراجه.



الشكل 10 يوضح أكثر أنواع التفاعل لدى المبحوثين عند مشاهدة محتوى الألعاب الإلكترونية على تيك توك

يوضح الشكل التالي المتعلق بالدائرة النسبية التي تمثل أكثر أنواع التفاعل لدى المبحوثين عند مشاهدة محتوى الألعاب الإلكترونية على منصة تيك توك : أن الإعجاب بالمقطع جاء في المرتبة الأولى بنسبة 53.8% ، بينما جاءت كتابة تعليق ومشاركة المقطع مع الآخرين وحفظ المقطع ومتابعته لاحقاً بنسبة متساوية بلغت 15.4% لكل منها.

ومن خلال هذه الدائرة النسبية يتضح لنا أن الإعجاب بالمقطع هو أكثر أنواع التفاعل استخداماً لدى المبحوثين عند مشاهدة محتوى الألعاب الإلكترونية ، وقد يرجع ذلك إلى سهولة وسرعة الضغط على زر الإعجاب أثناء مشاهدة المقطع مقارنة بأنواع التفاعل الأخرى . وعلى عكس كتابة التعليقات أو مشاركة المقطع أو حفظه التي تحتاج من المستخدم إلى اهتمام أكبر بالمحتوى ورغبة في التعبير عن رأيه أو مشاركته مع الآخرين ، مما قد يفسر انخفاض نسبتها مقارنة بالإعجاب .

تبين النتائج أن الإعجاب بالمقطع هو أكثر أنواع التفاعل استخداماً لدى المبحوثين عند مشاهدة محتوى الألعاب الإلكترونية على منصة تيك توك.

أظهرت النتائج أن التعليق ومشاركة المقطع وحفظه جاءت بنسب أقل ومتساوية مقارنة بالإعجاب، مما يدل على أن المبحوثين يميلون بشكل أكبر إلى أشكال التفاعل السريعة والسهلة أثناء مشاهدة محتوى الألعاب.

أولاً: النتائج العامة للدراسة

توصلت الدراسة، في ضوء تحليل استجابات أفراد العينة والملاحظة المساندة، إلى مجموعة من النتائج العامة التي توضح طبيعة تفاعل الجمهور مع محتوى الألعاب الإلكترونية عبر منصة تيك توك، ويمكن عرض أبرزها فيما يلي:

1. أظهرت الدراسة أن محتوى الألعاب الإلكترونية يمثل أحد أشكال المحتوى الرقمي التي تحظى باهتمام مستخدمي منصة تيك توك، حيث لم يعد اهتمام الجمهور بالألعاب الإلكترونية مقتصرًا على ممارسة الألعاب، وإنما امتد ليشمل متابعة المحتوى المرتبط بها.
2. تبين أن محتوى الألعاب الإلكترونية على منصة تيك توك يتسم بالتنوع، إذ يشمل المقاطع الترفيهية، ومقاطع اللعب، والتحديات، والاستراتيجيات، والنصائح والشروحات، والمراجعات، إلى جانب المحتوى الذي يقدمه اللاعبون وصناع المحتوى.
3. أظهرت الدراسة أن الجوانب الترفيهية والتشويقية في محتوى الألعاب الإلكترونية تعد من العوامل المرتبطة بجذب انتباه الجمهور وتشجيعه على متابعة هذا النوع من المحتوى.
4. أوضحت الدراسة أهمية الجانب المعلوماتي في محتوى الألعاب الإلكترونية، ولا سيما المحتوى الذي يقدم الاستراتيجيات والنصائح والشروحات التي تساعد المتابعين على اكتساب المعرفة وتطوير مهاراتهم في الألعاب.
5. كشفت الدراسة عن تعدد صور تفاعل الجمهور مع محتوى الألعاب الإلكترونية، إذ لا يقتصر التفاعل على المشاهدة، وإنما يمتد إلى الإعجاب والتعليق والمشاركة وإعادة نشر المحتوى ومتابعة صناع المحتوى.
6. أظهرت الدراسة أن تنوع محتوى الألعاب الإلكترونية يمثل عاملاً مهماً في المحافظة على اهتمام الجمهور، حيث يتيح للمستخدمين اختيار الأنماط التي تتناسب مع اهتماماتهم وتفضيلاتهم المختلفة.
7. تشير النتائج إلى أن الطبيعة التفاعلية لمنصة تيك توك توفر بيئة مناسبة لتداول محتوى الألعاب الإلكترونية وانتشاره، من خلال أدوات التفاعل والمشاركة التي تتيحها المنصة للمستخدمين.
8. أوضحت الدراسة أن الجمهور لم يعد مجرد متلقي سلبي لمحتوى الألعاب الإلكترونية، وإنما أصبح يشارك في التفاعل معه وتداوله والتعليق عليه ومشاركته، بما يعكس طبيعة الاتصال التفاعلي في البيئة الرقمية الحديثة.

الخاتمة

تناولت الدراسة الحالية موضوع تفاعل الجمهور مع محتوى الألعاب الإلكترونية عبر منصات التواصل الاجتماعي، بالتطبيق على مستخدمي منصة تيك توك في مدينة الرياض، وذلك في ضوء الانتشار المتزايد للمحتوى المرتبط بالألعاب الإلكترونية داخل البيئة الرقمية، وما تتيحه منصات التواصل الاجتماعي من إمكانيات متعددة للمشاهدة والتفاعل والمشاركة. وقد سعت الدراسة إلى التعرف على طبيعة تفاعل الجمهور مع هذا النوع من المحتوى، ودوافع متابعته، والعوامل التي تؤثر في تفاعل المستخدمين معه.

واعتمدت الدراسة على نظرية الاستخدامات والإشباعات بوصفها إطارًا نظريًا يساعد على تفسير دوافع الجمهور في اختيار محتوى الألعاب الإلكترونية ومتابعته والتفاعل معه، كما اعتمدت على المنهج الوصفي التحليلي، واستخدمت الاستبانة الإلكترونية لجمع البيانات من عينة قصدية من مستخدمي منصة تيك توك في مدينة الرياض ممن يتابعون أو يشاهدون محتوى الألعاب الإلكترونية.

وأظهرت نتائج الدراسة أن محتوى الألعاب الإلكترونية يحظى باهتمام واضح لدى أفراد العينة، وأن الترفيه والتسالية يمثلان دافعًا رئيسيًا لمتابعة هذا النوع من المحتوى، إلى جانب الدوافع المرتبطة بتعلم المهارات والاستراتيجيات ومتابعة أخبار الألعاب وصناع المحتوى. كما بينت النتائج تنوع أشكال التفاعل مع المحتوى، مع تصدر الإعجاب بالمقاطع باعتباره الشكل الأكثر استخدامًا للتفاعل، إلى جانب التعليق والمشاركة والحفظ.

كما كشفت الدراسة عن أهمية أسلوب مقدم المحتوى في جذب الجمهور وتحفيزه على التفاعل، إلى جانب شهرة صانع المحتوى وجودة المحتوى وسرعة عرضه وإخراجه. وأوضحت النتائج كذلك أن متابعة محتوى الألعاب الإلكترونية لا تقتصر على الجانب الترفيهي، وإنما يمكن أن تسهم في اكتساب بعض المهارات والاستراتيجيات وتطوير مستوى المستخدم في الألعاب.

وبناءً على ذلك، تؤكد الدراسة أن محتوى الألعاب الإلكترونية أصبح جزءًا مهمًا من المحتوى الرقمي المتداول عبر منصة تيك توك، وأن طبيعة هذا المحتوى وخصائص تقديمه ترتبط بدرجة اهتمام الجمهور وتفاعله معه. كما تعكس النتائج طبيعة الجمهور الرقمي الذي لم يعد يقتصر دوره على مشاهدة المحتوى، وإنما أصبح يشارك في التفاعل معه وتداوله من خلال الأدوات التي تتيحها المنصة.

وفي ضوء ما توصلت إليه الدراسة، يمكن التأكيد على أهمية الاهتمام بتطوير محتوى الألعاب الإلكترونية المقدم عبر منصات التواصل الاجتماعي، بحيث يجمع بين الجوانب الترفيهية والمعلوماتية والتفاعلية، ويراعي اهتمامات الجمهور وخصائصه، بما يسهم في تعزيز جودة المحتوى وزيادة تفاعل المستخدمين معه.

توصيات الدراسة

في ضوء النتائج التي توصلت إليها الدراسة، توصي الدراسة بما يلي:

1. تشجيع صناع محتوى الألعاب الإلكترونية على تقديم محتوى متنوع يجمع بين الترفيه والمعلومات والتشويق، بما يتناسب مع اهتمامات الجمهور وتفضيلاته.
2. الاهتمام بجودة إنتاج محتوى الألعاب الإلكترونية، بما يشمل جودة الصورة والصوت والمونتاج، بما يساعد على جذب انتباه المستخدم والمحافظة على متابعته للمحتوى.
3. الاستفادة بصورة أكبر من أدوات التفاعل التي توفرها منصة تيك توك، مثل التعليقات والمشاركة والبلث المباشر، بما يعزز التواصل والتفاعل بين صناع المحتوى والجمهور.
4. تعزيز إنتاج المحتوى المعلوماتي المتخصص في الألعاب الإلكترونية، من خلال تقديم الاستراتيجيات والنصائح والشروحات والمراجعات التي تضيف قيمة معرفية إلى جانب الجانب الترفيهي.
5. مراعاة خصائص الجمهور السعودي واهتماماته وتفضيلاته عند إنتاج محتوى الألعاب الإلكترونية، بما يساعد على تقديم محتوى أكثر ملاءمة للبيئة الثقافية والاجتماعية المحلية.
6. تشجيع صناع المحتوى على توظيف الأساليب التفاعلية والتحديات والمسابقات بما يتناسب مع طبيعة منصة تيك توك ويسهم في زيادة مشاركة الجمهور.
7. الاهتمام بالتوازن بين الجوانب الترفيهية والمعلوماتية في محتوى الألعاب الإلكترونية، بما يحقق قيمة مضافة للمستخدم إلى جانب المتعة والتسلية.

آفاق الدراسة

تفتح الدراسة الحالية المجال أمام إجراء دراسات مستقبلية تتناول تفاعل الجمهور مع محتوى الألعاب الإلكترونية بصورة أكثر شمولاً، ويمكن أن تتجه الدراسات المستقبلية إلى توسيع نطاق العينة لتشمل مستخدمي منصات التواصل الاجتماعي في مدن ومناطق مختلفة من المملكة العربية السعودية، بما يسمح بإجراء مقارنات بين خصائص الجمهور في البيئات المختلفة.

كما يمكن إجراء دراسات مقارنة بين منصة تيك توك وغيرها من المنصات الرقمية، مثل يوتيوب وإنستغرام وإكس، للكشف عن الاختلافات في طبيعة محتوى الألعاب الإلكترونية وأنماط تفاعل الجمهور معه. ويمكن كذلك دراسة تأثير أنواع محددة من محتوى الألعاب الإلكترونية، مثل المحتوى التنافسي أو التعليمي أو الترفيهي، في اتجاهات الجمهور ومستويات تفاعله.

ومن الآفاق البحثية المهمة أيضاً دراسة دوافع استخدام الجمهور لمحتوى الألعاب الإلكترونية بصورة أكثر تفصيلاً في ضوء نظرية الاستخدامات والإشباع، إلى جانب دراسة العلاقة بين خصائص المحتوى، مثل جودة الإنتاج والتنوع والتشويق والمصداقية، وبين مؤشرات التفاعل الرقمي المختلفة. كما يمكن أن تتناول الدراسات المستقبلية دور المؤثرين وصناع محتوى الألعاب الإلكترونية في تشكيل اتجاهات الجمهور وسلوكياته داخل البيئة الرقمية السعودية.

قائمة المراجع

قائمة المراجع العربية

1. أحمد عبد الحميد محمد. (2026). الذات الافتراضية للمراهقين مستخدمي الألعاب الإلكترونية وعلاقتها بانعزالهم الاجتماعي. مجلة بحوث الإعلام الرقمي، 11(11)، 1947-2031.
2. السلمي، فهد عوض الله، العبدلي، عبد المعين عبدالله، & الزهراني، محمد أحمد. (2025). دوافع استخدام طلبة جامعة الملك عبد العزيز لموقع تيك توك وإشباعاتهم المتحققة منه: دراسة ميدانية. المجلة الجزائرية لبحوث الإعلام والرأي العام.
3. القماطي، تهاني. (2026). التيك توك كمنصة إعلامية رقمية: دراسة ميدانية لطبيعة المحتوى المفضل وآليات التفاعل عليه من قبل الجمهور في مدينة مصراتة. مجلة بحوث الاتصال، كلية الإعلام، جامعة الزيتونة.
4. المستنير، عيسى. (2024). محتوى مؤثري تيك توك في المملكة العربية السعودية: دراسة تحليلية. المجلة العربية للإعلام والاتصال.
5. المطيري، الجوهرة بنت عويض، & الجويسر، غيداء بنت عبدالله. (2025). العلاقة بين استخدام منصة تيك توك وظاهرتي الخوف من فوات الفرصة وإدمان وسائل التواصل الاجتماعي: دراسة وصفية تحليلية على عينة من جيل زد في المملكة العربية السعودية. المجلة العربية للإعلام والاتصال.
6. أمين، طاهر محمد محمد. (2023). تفاعل الجمهور مع الأحداث الجارية على صفحات التواصل الاجتماعي للصحف المصرية: دراسة في إطار تحليل البيانات الضخمة. مجلة البحوث في مجالات التربية النوعية، 9(46)، 1065-1098.
7. جاد، سالي أحمد محمد حسن. (2022). الألعاب الإلكترونية على مواقع التواصل الاجتماعي وتأثيراتها في السلوك الاجتماعي للشباب الجامعي. المجلة العلمية لبحوث الإذاعة والتلفزيون، 2022(24)، 150.97-

8. عبد السلام، حسناء أحمد عبد البديع، وآخرون. (2024). استخدام المراهقين لتطبيق تيك توك والإشباع المتحققة منه. *مجلة البحوث في مجالات التربية النوعية*.
9. عبدالوهاب محمود حلمي، آمال. (2025). الألعاب الإلكترونية وثقافة الطفل المصري: دراسة سوسيولوجية حول مستخدمي لعبة ببجي عبر مواقع التواصل الاجتماعي. *مجلة كلية الآداب بالوادي الجديد، 11(21)، 1835-1864*.
10. عبيدات، نوقان، وعدس، عبد الرحمن، وعبد الحق، كايد. (2014). *البحث العلمي: مفهومه وأدواته وأساليبه* (ط. 16). عمان: دار الفكر.
11. فايز، حسام. (2024). تفاعل الجمهور مع المضامين المتعلقة. *مجلة البحوث الإعلامية، 69(3)، 1445-1506*.
12. محمد أحمد، نجلاء سعيد. (2020). فاعلية استخدام الألعاب الإلكترونية التعليمية على تنمية مهارات التفكير وحل المشكلات التعليمية عند التلاميذ. *مجلة دراسات وبحوث التربية النوعية، 6(1)، 127-184*.
13. منصور، حسناء سعد. (2023). تأثير تصفح تطبيق تيك توك على درجة الانتباه والتركيز لدى الشباب السعودي: دراسة شبه تجريبية على طالبات كلية الاتصال والإعلام. *المجلة المصرية لبحوث الرأي العام*.
14. منصور، مروه علاء عبدالرحمن، القليني، مدحت، حسنين، منى، & نجلاء محمد. (2025). أنماط تفاعل الجمهور مع الصفحات الإخبارية على الفيسبوك وقت الأزمات. *بحوث، 5(7)، 1-24*.

المراجع الأجنبية

15. Hamari, J., & Sjöblom, M. (2017). What is eSports and why do people watch it? *Internet Research, 27*(2), 211–232.
16. Hilvert–Bruce, Z., Neill, J. T., Sjöblom, M., & Hamari, J. (2018). Social motivations of live–streaming viewer engagement on Twitch. *Computers in Human Behavior, 84*, 58–67.
17. Katz, E., Blumler, J. G., & Gurevitch, M. (1973). Uses and gratifications research. *Public Opinion Quarterly, 37*(4), 509–523.

18. Omar, B., & Dequan, W. (2020). Watch, share or create: The influence of personality traits and user motivation on TikTok mobile video usage. *International Journal of Interactive Mobile Technologies*, 14(4), 121–137.
19. Saunders, M. N. K., Lewis, P., & Thornhill, A. (2019). *Research methods for business students* (8th ed.). Pearson.

الملاحق

استبانة الدراسة

تفاعل الجمهور مع محتوى الألعاب الإلكترونية عبر منصة تيك توك

عزيزي/عزيزتي المشارك/ة،

تأتي هذه الاستبانة في إطار دراسة بعنوان «تفاعل الجمهور مع محتوى الألعاب الإلكترونية عبر منصات التواصل الاجتماعي: دراسة ميدانية على عينة من مستخدمي تيك توك في مدينة الرياض»، وتهدف إلى التعرف على طبيعة متابعة الجمهور لمحتوى الألعاب الإلكترونية على منصة تيك توك، ودوافع متابعته، والعوامل المؤثرة في تفاعله معه.

تُستخدم البيانات التي سيتم الحصول عليها من خلال هذه الاستبانة لأغراض البحث العلمي فقط، وستتم معاملتها بسرية تامة، ولن يتم استخدام أي معلومات للتعرف على هوية المشاركين. لذا نرجو التكرم بقراءة الأسئلة بعناية والإجابة عنها بموضوعية ودقة، علماً بأنه لا توجد إجابات صحيحة أو خاطئة، وإنما المطلوب هو التعبير عن رأيك الشخصي.

نشكر لك وقتك وتعاونك ومساهمتك في إنجاز هذه الدراسة.

البيانات الشخصية

الجنس:

- ذكر
- أنثى

الفئة العمرية:

- أقل من 18 سنة
- من 18 إلى 24 سنة
- من 25 إلى 34 سنة
- 35 سنة فأكثر

المستوى التعليمي:

- ثانوي أو أقل
- طالب جامعي
- بكالوريوس
- دراسات عليا

الوضع الوظيفي:

- طالب
- موظف
- أعمال حرة
- غير ذلك

المحور الاول : أنماط التفاعل مع محتوى الألعاب الإلكترونية

هل تتابع محتوى الألعاب الإلكترونية على تيك توك؟

- نعم، بشكل منتظم
- نعم، أحياناً

- نادراً
- لا أتابعه إطلاقاً

ما نوع محتوى الألعاب الذي تتابعه أكثر؟

- مقاطع اللعب المباشر (Gameplay)
- مقاطع المهارات والإنجازات
- مراجعات الألعاب وتقييمها
- مقاطع التحديات (Challenges)

المحور الثاني : دوافع متابعة محتوى الألعاب الإلكترونية على تيك توك

ما السبب الرئيسي الذي يدفعك لمتابعة محتوى الألعاب الإلكترونية على تيك توك؟

- الترفيه والتسلية.
- تعلم مهارات واستراتيجيات جديدة.
- متابعة آخر أخبار وتحديثات الألعاب.
- متابعة صناع المحتوى المفضلين.

إلى أي مدى توافق على العبارة التالية: "أتابع محتوى الألعاب الإلكترونية لأنه يساعدني على تطوير مستواي في الألعاب".

- أوافق بشدة.
- أوافق.
- محايد.
- لا أوافق.
- لا أوافق بشدة.

المحور الثالث : العوامل المؤثرة في تفاعل الجمهور مع محتوى الألعاب الإلكترونية على تيك توك

ما العامل الأكثر تأثيراً في تفاعلك مع محتوى الألعاب الإلكترونية على تيك توك؟

- جودة المحتوى.

- أسلوب مقدم المحتوى.
- شهرة صانع المحتوى.
- سرعة عرض المحتوى وإخراجه.

ما أكثر أنواع التفاعل التي تقوم بها عند مشاهدة محتوى الألعاب الإلكترونية على تيك توك؟

- الإعجاب بالمقطع.
- كتابة تعليق.
- مشاركة المقطع مع الآخرين.
- حفظ المقطع و متابعته لاحقاً.