

خطة بحثية مقدمة لدرجة البكالوريوس في الإعلام الرقمي "16"

"تفاعل الجمهور مع محتوى الألعاب الإلكترونية عبر منصات
التواصل الاجتماعي : دراسة ميدانية على عينه من مستخدمي تيك
توك في مدينة الرياض " "18"

إعداد: محمد صالح محمد عبدالله "16"

الرقم الأكاديمي: [232002066](#)

إشراف: "16"

د. توفيق عمري

"13" 2026

كلية الاعلام والتسويق

إسم الطالب: محمد صالح
عبدالله

بكالوريوس الاعلام الرقمي

رقم التسجيل: 232002066

مقرر مشروع البحث

إستمارة الطالب (ة)

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

إقرار رسمي:

أقرُّ وأتعهد أنا الطالب(ة): محمد صالح عبدالله , بتحملي المسؤولية الكاملة عن
أصالة الموضوع البحثي، وعدم انتحال أي محتوى علمي، وعدم الاستعانة بأي
أشخاص أو جهات خارجية في إختيار الموضوع أو إعداد المحتوى البحثي.

1- 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.

2- 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؟
- ما العوامل المؤثرة في تفاعل الجمهور مع محتوى الألعاب الإلكترونية على منصة تيك توك؟

3- أسباب اختيار الموضوع :

الأسباب الذاتية :

- اهتمامي الشخصي بمجال الألعاب الإلكترونية.
- عملي كصانع محتوى في مجال الألعاب الإلكترونية.
- خبرتي في استخدام منصات التواصل الاجتماعي.

الأسباب العلمية :

- نمو صناعة الألعاب الإلكترونية في المملكة العربية السعودية.
- الحاجة إلى فهم تفاعل الجمهور مع هذا النوع من المحتوى.
- حداثة الموضوع وأهميته.

4- 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.