الجمهورية الجزائرية الديمقراطية الشعبية

وزارة التعليم العالي والبحث العلمي

جامعة صالح بوبنيدر قسنطينة 03

كلية علوم الإعلام و الاتصال والسمعي البصري

قسم السمعي البصري

الشعبة: إعلام و اتصال

التخصص: سمعي بصري

استخدام الطلبة للعبة بوبجي الالكترونية و الاشباعات المحققة منها

دراسة ميدانية على عينة من طلبة ماستر سمعي بصري كلية علوم الاعلام و الاتصال ، جامعة قسنطينة 3.

مذكرة لنيل شهادة الماستر في علوم الاعلام والاتصال والسمعي البصري

تحت إشراف :

د.عبد الهادي بوروبي

من اعداد:

بوحجار آسية

مجاني روميسة

الموسم الجامعي : 2022/2021

ملخص الدراسة:

يهدف هذا البحث العلمي للكشف عن عادات وأنماط استخدام الطلبة للعبة بوبجي الإلكترونية والإشباعات المحققة منها وما يدفعهم إلى استخدامها، أقيمت هذه الدراسة على عينة من طلبة كلية علوم الإعلام والاتصال بجامعة قسنطينة –03– ولأجل الوصول إلى نتائج موضوعية اعتمدنا على المنهج الوصفي لدراسة هذه الظاهرة، ولتفعيله استخدمنا أداة الملاحظة والاستبيان للإحاطة بالموضوع والحصول على معلومات أكثر دقة وقد توصلت الدراسة إلى مجموعة من النتائج هي أن الطلبة يستخدمون لعبة بوبجي الإلكترونية من أجل التسلية والترفيه وقضاء الوقت كما أظهرت النتائج أن الضغوطات والمشاكل اليومية غالبا ما تدفع الطلبة للعب لعبة بوبجي، بالإضافة لعناصر الإثارة والتشويق التي تجذب الطلبة كما تبين أن الاشباعات النفسية هي أكثر الاشباعات المحققة تليها الاشباعات الاجتماعية والتفاعلية بتكوين صداقات جديدة والتفاعل مع ثقافات ولغات مختلف وكذلك تشبع فضوله حول الألعاب الإلكترونية.

الكلمات المفتاحية: الاستخدام، الإشباع، الدافع، الألعاب الإلكترونية.

ABSTRACT :

This scientific research attempts to uncover the behaviors and patterns of students use of the online game PUBG, as well as the gratifications they derive from it and what motivates them to do so.This study was conducted on a sample of students from the Faculty of Media and Communication Sciences at the University of Constantine -03- .we used a descriptive technique to obtain at objective results.and in order to activate it, we used the observation and questionnaire tool to take notes on the subject and collect more accurate information. According to the findings of the study,students use the online game PUBG for entertainment,and pass time, In addition to the aspects of excitement,so the results revealed that stress and daily problems often lead students to play PUBG. And it turns out that psychological satisfaction is the most commonly realized reward, followed by social and interactive gratification through the formation of new friendships.

Key word : words :use، gratification ،motivation ، online games.

فهرس المحتويات

الرقم	العنوان	الصفحة
	شكر وتقدير	
	الاهداء	
	محتوي البحث	
	قائمة الجداول	
	قائمة الملاحق	
	ملخص البحث	
	المقدمة	
	الفصل الأول: الإطار المنهجي للدراسة	
1	الإشكالية	13
2	الفرضيات	15
3	أسباب اختيار الموضوع	15
4	أهداف الدراسة	15
5	أهمية الدراسة	16
6	تحديد المفاهيم ومصطلحات الدراسة	16
7	منظور الدراسة	19
8	منهج الدراسة	22
9	عينة الدراسة	23
10	ادوات جمع البيانات	24
11	مجالات الدراسة	25
12	الدراسات السابقة	*25*

الفصل الثاني: الألعاب الإلكترونية لعبة بوبجي واستخداماتها من طرف الطالب الجامعي

1	نشأة و تاريخ الألعاب الإلكترونية	33
2	خصائص الألعاب الإلكترونية التفاعلية	37
3	أنواع الألعاب الإلكترونية التفاعلية	38
4	مجالات الألعاب الإلكترونية التفاعلية	41
5	ماهية وأساسيات لعبة بوبجي الإلكترونية	47
6	إيجابيات وسلبيات لعبة بوبجي الإلكترونية على الطالب	51

الفصل الثالث: تحليل و تفريغ نتائج الدراسة الميدانية

1	تحليل البيانات الاولية	57
2	عادات وانماط استخدم طلبة ماستر سمعي بصري بكلية علوم الاعلام و الاتصال و السمعي البصري للعبة بوبجي الالكترونية	61
3	دوافع استخدام طلبة ماستر سمعي البصري بكلية علوم الاعلام و الاتصال السمعي البصري للعبة بوبجي الالكترونية	67
4	الاشباعات المحقق لطلبة ماستر سمعي بصري بكلية علوم الاعلام و الاتصال و السمعي البصري من خلال لعبهم للعبة البوبجي	71
	النتائج العامة لدراسة	79
	خاتمة	-ب-