جامعة عين شمس
كلية الآداب
قسم علوم الإتصال والإعلام

العلاقة بين تعرض المراهقين للألعاب الإلكترونية وسلوكهم الاتصالي

(في إطار تطبيق نظرية تأثير الشخص الثالث)

رسالة مقدمة لنيل درجة الماجستير في الآداب، من قسم علوم الاتصال والإعلام،
كلية الآداب – جامعة عين شمس

إعداد الباحثة

إيمـــان سيد محمـد علـــي

إشراف رئيسي

أ.د/ سهـير صـــالح إبراهيم

أستاذ بقسم الإعلام التربوي

كلية التربية النوعية – جامعة القاهرة ، ووكيل المعهد الدولي للإعلام بأكاديمية الشروق.

إشراف مشارك

د/ مـــي إبراهيم حمـزة.

مُدرِس بقسم الإعلام

كلية الآداب – جامعة عين شمس.

٢٠١٩ م – ١٤٤١هـ

جامعة عين شمس
كلية الآداب
قسم علوم الإتصال والإعلام

رسالة ماجستير

أسم الباحثة: إيمان سيد محمد علي

عنوان الرسالة: "العلاقة بين تعرض المراهقين للألعاب الإلكترونية وسلوكهم الاتصالي (في إطار تطبيق نظرية تأثير الشخص الثالث)"

لجنة المناقشة

الأسم: أ.د. هبة شاهين

الوظيفة: رئيس قسم علوم الاتصال والإعلام بكلية الآداب – جامعة عين شمس

الاسم: أ.د. سهير صالح

الوظيفة: أستاذ الإعلام التربوي بكلية التربية النوعية – جامعة القاهرة، ووكيل المعهد الدولي للإعلام بأكاديمية الشروق

الاسم: أ.د. حنان محمد إسماعيل

الوظيفة: أستاذ مساعد بقسم الإعلام التربوي – كلية التربية النوعية – جامعة القاهرة

تاريخ البحث: / / ٢٠١٩

الدراسات العليا: **أُجيزت الرسالة بتاريخ:**

/ / ٢٠١٩

ختم الإجازة

/ / ٢٠١٩

موافقة مجلس الكلية **موافقة مجلس الجامعة**

/ / ٢٠١٩ / / ٢٠١٩

بِسْمِ اللَّهِ الرَّحْمَٰنِ الرَّحِيمِ

وَقَالُوا الْحَمْدُ لِلَّهِ الَّذِي هَدَانَا لِهَٰذَا

وَمَا كُنَّا لِنَهْتَدِيَ لَوْلَا أَنْ هَدَانَا اللَّهُ

صدق الله العظيم

(سورة الأعراف : الآية ٤٣)

شكر وتقدير

الحمد لله الذي بنعمته تتم الصالحات ، فاللهم لك الحمد عدد خلقك ومخلوقاتك منذ البداية وحتي النهاية علي نعمك التي لا تحصي ، ولك الحمدُ علي الدرب الذي أخترتهُ لي ، ويَسرت مسيرتي فيه.

أسَتهِلُ شُكري بأن أتوجه بأرقي وأصدق آيات الشكر والتقدير والعرفان لأساتذتي القديرة **الأستاذة الدكتورة/ سهير صالح** أستاذ الإعلام بكلية التربية النوعية ، جامعة القاهرة ووكيل المعهد الدولي للإعلام بأكاديمة الشروق ، المشرف الرئيسي علي رسالتي ، فأني أفتخر وأتشرف بأني أصبحت واحدة من طُلابها، وكنت أحاول أثناء دراستي أن أكون جديرة بهذا الشرف والفخر وأن أكون تلميذة نجيبةً لها، ولست مجرد باحثة ضمن نخبة من الباحثين الذين يتشرفون بالتحضير العلمي تحت قيادتها ، فأرجو من الله أن أكون قد وفُقت في هذه المهمة.

كما أتوجه بالشكر الخالص لأستاذتي وقدوتي ، التي تمثل الدافع والحافز المستمر للإنجاز في قسم علوم الاتصال والإعلام، ونشرف جميعًا برئاستها له **الأستاذة الدكتورة/ هبة شاهين** رئيس قسم علوم الاتصال والإعلام بكلية الآداب ، جامعة عين شمس ، أذ أتشرف بإني كنتُ أحد طلابها بالقسم أثناء أعوام الدراسة الجامعية ، وسبحان الذي يجعلني اليوم أقف أمامها مجددًا لتناقشني في إنتاجي العلمي المتواضع، متمثلًا في رسالة الماجستير، وأني لأتمني أن أكون جديرة بهذا الشرف الكبير.

وأشكر من جزيل قلبي أستاذتي القديرة **الدكتورة/ حنان محمد إسماعيل** الأستاذ المساعد بقسم الإعلام التربوي بكلية التربية النوعية، جامعة القاهرة علي تفضُلها بقبول مناقشتي، وإني لسعيدة أن أقف اليوم أمام قامة كبري من قامات أساتذة الإعلام، وأتطلعُ دائمًا أن أنال من علمُهُا الغزير ورقيها في التعامل علي المستوبين الإنساني والعلمي.

ويُسعدني أن أتوجه بخالص الشكر والامتنان لأستاذتي العزيزة الجميلة والمشرف المشارك علي الرسالة **الدكتورة/ مي حمزة** مدرس الإعلام بقسم علوم الاتصال

والإعلام، بكلية الآداب، جامعة عين شمس التي تشرفت بأن كنت إحدي تلاميذاتها منُذ أن كنت طالبة بالقسم ، وزادني شرفأ و فخرًا وجودها مشرفًا مشاركًا علي رسالتي، وكنت أسعي دائمًا أن أحظي بفخرها ورضاها العلمي علي، وأتمني أن أظل واحدة من طالبات العلم علي يديها.

كما أتوجه بجزيل الشكر والتقدير **للدكتور/ عماد شلبي** علي ما أضافه لي ولرسالتي، حيثُ مثلت ملاحظاته وتعاونه معي إثراء للرسالة بشكل كبير ومختلف.

كما أني أتوجه بجزيل الشكر والعرفان لجميع أصدقائي وزملائي الذين كانوا بمثابة دعمًا وعونًا لي، وعلي وجه الخصوص (عمر ممدوح نورالدين، هند علي، أمنية رشاد، نورهان فتحي ودعاء ممدوح) علي مساعدتهم الدائمة لي فقد أرهقتهم معي طوال الأشهر السابقة فأرجو ألا أكون قد أحملت عليه حملًا ثقيلًا، فما كنتُ لأصمدُ للنهاية لولا مساعدتهم تلك والتي تشرفت بها.

واخيرًا حسن الختام، أسرتي الكريمة، أكثر من تحملوا طباعي الصعبة في أصعب الظروف التي ألمت بي طوال الأعوام الماضية.

وأتوجه بالشكر للسادة الحضور علي تكريمهم بالحضور في يوم مميز بالنسبة لي.

والحمدُ لله رب العالمين

الباحثة /

إيمان سيد محمد علي

فهرس المحتويات

العنـــــــــــــوان	رقم الصفحة
مقدمة الدراسة	١
الفصل الأول	
الإطار المنـهجي للدراسة	
مُشكِلة الدراسة	٣
أهداف الدراسة	٣
أهمية الدراسة	٣ ، ٤
الدراسات السابقة	٤ – ٣٤
التعليق علي الدراسات السابقة	٣٥
الاستفادة من الدراسات السابقة	٣٥
تساؤلات الدراسة	٣٥
فروض الدراسة	٣٦
الإجراءات المنهجية للدراسة	٣٧
نوع الدراسة	٣٧
منهج الدراسة	٣٧
عينة الدراسة	٣٨
الخصائص الديموجرفية لعينة الدراسة	٣٩ ، ٤٠
أدوات جمع البيانات	٤٠
المقاييس التجميعية للدراسة	٤١
إجراءات الصدق والثبات	٤٢
المعالجة الإحصائية للبيانات	٤٢ ، ٤٣
التعريفات الإجرائية للدراسة	٤٣ ، ٤٤

العنـــــــــــــوان	رقم الصفحة
الفصل الثاني	
الإطار النظري للدراسة	
أولا: نظرية تأثير الشخص الثالث	٤١ – ٧٧
ثانيًا: الألعاب الإلكترونية	٧٧ – ٩٩
الفصل الثالث	
نتائج الدراسة الميدانية	
النتائج العامة للدراسة	١٠٠ – ١٣١
الفصل الرابع	
نتائج اختبارات الفروض ومناقشة أهم النتائج	
نتائج اختبارات فروض الدراسة	١٣٤ – ١٥٤
مناقشة أهم النتائج	١٥٦ – ١٦١
مقترحات الدراسة	١٦٣
مصادر الدراسة	١٦٥ – ١٧٤
ملاحق الدراسة	
استمارة الاستبيان	١٧٧ – ١٨٥
ملخص الدراسة باللغة العربية	١٨٧ ، ١٨٨
ملخص الدراسة باللغة الإنجليزية	a , b

فهرس الجدأول

رقم الجدول	عنوان الجدول	رقم الصفحة
١	الخصائص الديموجرافية لعينة الدراسة	٣٩
٢	الخصائص الديموجرافية لأولياء أمور عينة الدراسة	٣٩
٣	فئات المستوى الاقتصادي الاجتماعي لعينة الدراسة	٤٠
٤	مدى التعرض للألعاب الإلكترونية	١٠٠
٥	معدل التعرض للألعاب الإلكترونية	١٠١
٦	عدد ساعات التعرض للألعاب الإلكترونية	١٠١
٧	مستويات كثافة التعرض للألعاب الإلكترونية	١٠٢
٨	فترات التعرض للألعاب الإلكترونية لدي المبحوثين عينة الدراسة	١٠٣
٩	عدد السنين التي مارس المبحوثين فيها الألعاب الإلكترونية	١٠٣
١٠	دوافع تعرض المراهقين عينة الدراسة للألعاب الإلكترونية	١٠٥
١١	الأماكن التي يفضل المبحوثين ممارسة الألعاب الإلكترونية من خلالها	١٠٧
١٢	مع من يفضل المراهقين عينة الدراسة ممارسة الألعاب الإلكترونية	١٠٨
١٣	أنواع الوسائل المفضلة لممارسة الألعاب الإلكترونية	١٠٩
١٤	أنواع الألعاب الإلكترونية المفضلة لدي عينة الدراسة	١١٠
١٥	المقاييس الخاصة بالسلوك الاتصالي لدي المراهقين عينة الدراسة	١١١
١٦	السلوكيات الآخري التي يقوم بها المبحوثين أثناء ممارسة الألعاب	١١٢

رقم الجدول	عنوان الجدول	رقم الصفحة
١٧	مدى إدراك المراهقين لتأثيرات الألعاب الإلكترونية علي الذات	١١٤
١٨	مدى إدراك المراهقين لتأثيرات الألعاب الإلكترونية علي الأصدقاء	١١٦
١٩	مدى إدراك المراهقين لتأثيرات الألعاب الإلكترونية علي الأخرين	١١٨
٢٠	مدى الموافقة علي فرض رقابة أو لا علي ممارسة الألعاب	١١٩
٢١	أسباب الموافقة علي فرض رقابة علي ممارسة الألعاب الإلكترونية	١٢١
٢٢	رأي المراهقين في المسؤول عن فرض الرقابة علي ممارسة الألعاب الإلكترونية	١٢١
٢٣	أسباب عدم الموافقة علي فرض رقابة علي ممارسة الألعاب	١٢١
٢٤	مدي موافقة الأخرين علي فرض رقابة علي الألعاب وفقا للمبحوثين	١٢٢
٢٥	إدراك واقعية مضمون الألعاب الإلكترونية	١٢٢
٢٦	العلاقة بين النوع ودرجة التعرض للألعاب الإلكترونية	١٢٤
٢٧	العلاقة بين النوع وعدد الأيام التي يتعرضون فيها للألعاب الإلكترونية	١٢٥
٢٨	العلاقة بين النوع وعدد الساعات التي يتعرضون فيها للألعاب الإلكترونية	١٢٦
٢٩	العلاقة بين النوع و الفترة التي يتعرضون فيها للألعاب الإلكترونية	١٢٧
٣٠	العلاقة بين النوع وامتلاك أصدقاء يمارسون الألعاب	١٢٨

رقم الجدول	عنوان الجدول	رقم الصفحة
	الإلكترونية	
٣١	العلاقة بين النوع ونوع الألعاب التي يمارسونها	١٢٨
٣٢	العلاقة بين السن ودرجة تعرضهم للألعاب الإلكترونية	١٣٠
٣٣	العلاقة بين السن وعدد الأيام التي يتعرضون فيها للألعاب الإلكترونية	١٣٠
٣٤	العلاقة بين السن وعدد الساعات التي يمارسون فيها الألعاب الإلكترونية	١٣١
٣٥	العلاقة بين السن والفترات التي يمارسون فيها الألعاب الإلكترونية	١٣٢
٣٦	العلاقة بين فئات المستوى الاقتصادي الاجتماعي وكثافة التعرض للألعاب الإلكترونية	١٣٢
٣٧	العلاقة بين فئات المستوى الاقتصادي الاجتماعي ومدي امتلاكهم لأصدقاء يمارسون الألعاب الإلكترونية	١٣٢
٣٨	العلاقة بين فئات المستوى الاقتصادي الاجتماعي والمكان الذي يمارسون فيه الألعاب الإلكترونية	١٣٤
٣٩	العلاقة بين فئات المستوى الاقتصادي الاجتماعي والوسيلة التي يمارسون من خلالها الألعاب الإلكترونية	١٣٥
٤٠	اختبار بيرسون للعلاقات الارتباطية بين كثافة تعرض المبحوثين عينة البحث للألعاب الإلكترونية والسلوك الاتصالي لهم	١٣٨
٤١	(اختبار T-Test) لمعنوية الفروق في إدراك التأثيرات السلبية للألعاب الإلكترونية علي الذات مقابل الأصدقاء	١٣٩

رقم الجدول	عنوان الجدول	رقم الصفحة
٤٢	(اختبار T–Test) لمعنوية الفروق في إدراك التأثيرات السلبية للألعاب الإلكترونية علي الذات مقابل الأخرين	١٤٠
٤٣	(اختبار T–Test) لمعنوية الفروق بين النوع فيما يتعلق بكلٍ من (كثافة التعرض – دوافع التعرض – إدراك التأثير – إدراك واقعية المضمون – السلوك الاتصالي)	١٤٢
٤٤	(اختبار T–Test) لمعنوية الفروق بين المرحلة التعليمية وكثافة التعرض لدي المراهقين عينة الدراسة	١٤٥
٤٥	اختبار One Way ANOVA لتحليل التباين أحادي الاتجاه لمعنوية الفروق بين الفئات العمرية فيما يتعلق بكثافة التعرض	١٤٦
٤٦	اختبار LSD لمعنوية الفروق بين الفئات العمرية المختلفة للمبحوثين عينة الدراسة وكثافة التعرض لديهم	١٤٦
٤٧	اختبار One Way ANOVA لتحليل التباين أحادي الاتجاه لمعنوية الفروق بين الفئات العمرية فيما يتعلق بدوافع التعرض	١٤٨
٤٨	اختبار One Way ANOVA لتحليل التباين أحادي الاتجاه لمعنوية الفروق بين الفئات العمرية ومدي إدراك تأثير الألعاب الإلكترونية علي (الذات – الأصدقاء – الأخرين)	١٤٨
٤٩	اختبار LSD لمعنوية الفروق بين الفئات العمرية المختلفة للمبحوثين عينة الدراسة ومدي إدراكهم لتأثير الألعاب الإلكترونية علي الذات	١٤٩
٥٠	اختبار One Way ANOVA لتحليل التباين أحادي الاتجاه لمعنوية الفروق بين الفئات العمرية وبين فيما يتعلق بإدراك واقعية مضمون الألعاب الإلكترونية	١٥٠

رقم الجدول	عنوان الجدول	رقم الصفحة
٥١	اختبار LSD لمعنوية الفروق بين الفئات العمرية المختلفة للمبحوثين ومدي إدراك واقعية مضمون الألعاب الإلكترونية	١٥١
٥٢	اختبار One Way ANOVA لتحليل التباين أحادي الاتجاه لمعنوية الفروق بين الفئات العمرية وبين السلوك الاتصالي للمبحوثين	١٥٢
٥٣	اختبار One Way ANOVA لتحليل التباين أحادي الاتجاه لمعنوية الفروق بين فئات المستوى الاقتصادي الاجتماعي فيما يتعلق بكثافة التعرض للألعاب الإلكترونية	١٥٢
٥٤	اختبار LSD لمعنوية الفروق بين الفئات العمرية المختلفة للمبحوثين ومدي إدراك واقعية مضمون الألعاب الإلكترونية	١٥٣
٥٥	اختبار One Way ANOVA لتحليل التباين أحادي الاتجاه لمعنوية الفروق بين فئات المستوى الاقتصادي الاجتماعي فيما يتعلق بكلٍ من (دوافع التعرض – إدراك تأثير الألعاب الإلكترونية – إدراك واقعية المضمون)	١٥٤
٥٦	اختبار One Way ANOVA لتحليل التباين أحادي الاتجاه لمعنوية الفروق بين فئات المستوى الاقتصادي الاجتماعي فيما يتعلق بالسلوك الاتصالي	١٥٥
٥٧	اختبار LSD لمعنوية الفروق بين الفئات المستوى الاقتصادي الاجتماعي المختلفة والنشاط في السلوك الاتصالي	١٥٦
٥٨	اختبار بيرسون للعلاقات الارتباطية بين إدراك تأثير الألعاب الإلكترونية علي الذات مقارنة ب(الأصدقاء – الأخرين) ومدي الموافقة علي فرض رقابة أو قيود علي ممارسة تلك	١٥٧

رقم الجدول	عنوان الجدول	رقم الصفحة
	الألعاب	
٥٩	اختبار بيرسون للعلاقات الارتباطية بين كثافة التعرض وإدراك واقعية المضمون	١٥٨
٦٠	اختبار بيرسون للعلاقات الارتباطية بين السلوك الاتصالي للمبحوثين عينة الدراسة ودوافع التعرض لديهم	١٥٨
٦١	اختبار بيرسون للعلاقات الارتباطية بين السلوك الاتصالي للمبحوثين عينة الدراسة ومدي إدراكهم لواقعية مضمون الألعاب الإلكترونية التي يمارسونها	١٥٩

فهرس الأشكال

رقم الشكل	عنوان الشكل	الصفحة
١	مدي امتلاك أصدقاء يمارسون ألعاب إلكترونية	١٠٤
٢	مدي القيام بأعمال أخري أثناء ممارسة الألعاب	١١٢
٣	مستويات السلوك الاتصالي للمبحوثين في تلك الدراسة	١١٣
٤	قياس مستويات إدراك التأثير علي الذات	١١٥
٥	قياس مستويات إدراك التأثير علي الأصدقاء	١١٧
٦	قياس مستويات إدراك التأثير علي الأخرين	١١٩
٧	مستويات إدراك المبحوثين لواقعية مضمون الألعاب الإلكترونية	١٢٣

المقدمــة:

لا تخلو ثقافة إنسانية أو عصر من عصورها من ممارسة نوع من الألعاب التي تختلف في طبيعتها ودرجة خطورتها وعدد لاعبيها؛ إلا أنها تتفق جميعا علي مبدأ واحد وهو الإثارة وأبراز القدرات الفردية، مما يدفع كل فرد من أفراد المجتمع تقريبًا إلي ممارسة نوع منها في فترة من فترات عمره رغبة في اكتشاف قدراته وإثبات وجوده أو التسلية ومشاركة الأخرين. ومن أكثر الألعاب شيوعًا في هذا العصر ما يعرف بالألعاب الإلكترونيه وتسمي أحيانًا ألعاب الفيديو أو الحاسب الألي، ولقد شاع استخدام الألعاب الإلكترونيه لدرجة أنه لا نجد مركزًا للألعاب أو الترفية يخلو منها بل لا نكاد نجد منزلًا يخلو منها مما جعلها متاحة للجميع.

وبحلول عام ١٩٨١م حتي أنتشرت الأجهزة الإلكترونية المشبعة بالألعاب المتنوعة في كثير من المنازل ومراكز الملاهي المختلفة وإزداد عدد المستخدمين لها، وتعتمد هذه الألعاب علي سرعة الانتباه والتركيز والتفكير.[١]

ولقد زادت شعبية الألعاب الإلكترونية في العقدين الأخيرين وذلك بين الفئات العمرية المختلفة ولم تقتصر الألعاب الإلكترونية علي الدول الغربية فقط بل أمتدت إلي الدول العربية ومن بينها مصر، وتعد الألعاب الإلكترونية بمثابة توظيف لوسائل الاتصال التقليدية والحديثة وقد أصبحت الألعاب الإلكترونية صناعة تدر الملايين من الدولارات ويقبل عليها الأطفال والمراهقون وحتى الكبار بشكل ملحوظ ؛ وقد أدي ظهور الألعاب ذات المحتوي العنيف إلي إزدياد القلق العام لدي النقاد والأدباء من التأثيرات السلبية المحتملة.

إلا أن بعض النقاد يرون أنه ليس هناك دليل قاطع يثبت التأثير السلبي للألعاب الإلكترونية علي سلوكيات مستخدميها بل إن الألعاب الإلكترونية تؤدي إلي

---

(١) منصور بن محمد الغامدي:"تأثير الألعاب الإلكترونية "البلايستيشن" علي مستخدميها"، (٢٠٠٥ ، ص١- ٢) متاحة على موقع www.mghamdi.com.