اتجاهات الشباب الجامعي نحو مقاطع الرسوم المتحركة بالفيس بوك

غادة يحيى حلمي متولي *

تاريخ الاستلام: 4 يونيو 2024 تاريخ القبول: 20 يونيو 2024 تاريخ النشر: 24 يونيو 2024

مستخلص:

تتمثل مشكلة الدراسة في التعرف على اتجاهات الشباب الجامعي للقيم المتضمنة بمقاطع الرسوم المتحركة بالفيس بوك، تسعى الدراسة لتحقيق هدف رئيسي يتمثل في التعرف على اتجاهات الشباب الجامع ينحو مقاطع المتضمنة بمقاطع الرسوم المتحركة بصفحات الفيس بوك.

وينبثق من الهدف الرئيسي عدة أهداف فرعية منها: التعرف على صفحات الرسوم المتحركة بالفيس بوك الأكثر متابعة من قبل الشباب الجامعي، جاءت أبرز تساؤلات الدراسة : ما هي صفحات الرسوم المتحركة بالفيس بوك الأكثر متابعة من قبل الشباب الجامعي؟،وما طرق تفاعل الشباب الجامعي مع مقاطع الرسوم المتحركة بالفيسبوك؟،و ما مدى إدراك الشباب الجامعي للموضوعات التي تطرحها مقاطع الرسوم المتحركة بالفيس بوك ؟،تُعد هذه الدراسة من الدراسات الوصفية، جاء من اهم النتائج: ارتفاع متوسط معدلات مشاهدة الشباب لمقاطع الرسوم المتحركة بالفيس بوك حيث جاءت فئة أحيانا بنسبة (57.1%)، تشير نتائج الدراسة إلى وجود فروق ذات دلالة إحصائية بين المبحوثين من الشباب الجامعي، في درجة اتجاهاتهم نحو مقاطع الرسوم المتحركة بشبكات التواصل الاجتماعي، وفقًا للمتغيرات الديموغرافية التالية: (النوع، التخصص، محل الإقامة، الجامعة، المستوى الاجتماعي والاقتصادي

* المدرس المساعد بقسم الإذاعة والتلفزيون، كلية الإعلام – جامعة بني سويف

للأسرة)، بينت الدراسة أن الإعجاب هو أكثر طرق تفاعل الشباب مع مقاطع الرسوم المتحركة؛ حيث احتل المرتبة الأولى بنسبة 94%.4.وتشير نتائج الدراسة الي وجود علاقة ارتباط دالة احصائية بين تعرض المبحوثين من الشباب الجامعي لمقاطع الرسوم المتحركة بشبكات التواصل الاجتماعي وادراكهم للقيم المتضمنة بها

الكلمات المفتاحية:

الشباب الجامعي- مقاطع الرسوم المتحركة – الفيس بوك

أولا المقدمة:

مع التطورات التكنولوجية الحديثة، انتشرت الرسوم المتحركة بشكل كبير ليس فقط من خلال التليفزيون، ولكن لوحظ في الآونة الأخيرة انتشارها علي شبكات التواصل الاجتماعي؛ فأصبحت لها أهمية كبيرة في كافة المجتمعات، كونها تحمل عدد كبير من الأساليب الفكرية والرمزية، والتي تسمح لها بالتأثير في عقول الأفراد بالسلب أو بالإيجاب، وبالتالي فهي تمتلك القدرة على مخاطبة القلوب والعقول، بما يسمح لها بالتأثير على القيم؛ خاصة في المراحل العمرية الصغيرة، بداية من الطفولة وحتى مرحلة الشباب، إن لم يكن الأمر ممتدًا حتى مرحلة الكبر، فاليوم الكثير من الكبار يُقبلون على مشاهدة رسوم الكرتون؛ سواء بصحبة أبنائهم أو بصورة منفردة؛ الأمر الذي يؤكد على اتساع قاعدة الجماهيرية الخاصة بها، وزيادة قدرتها على التأثير في الأفراد.

وبالتالي تمكنت تلك الشبكات من الانتشار بشكل كبير في الوقت الراهن؛ فأصبحت تغزو الأجهزة الذكية التي باتت متوفرة في يد الجميع، من فئات عمرية مختلفة؛ فتستطيع شبكات التواصل الاجتماعي الدخول إلى بيوتنا في أي وقت، وفي أي مكان، وباتت تغزو العقول؛ من خلال تطبيقاتها المتعددة، والمختلفة، والجذّابة في

ذات الوقت؛ حيث خلقت تلك الشبكات عالم افتراضي يوازي العالم الواقعي. وبدأت بسحب الإنسان من عالمه الاجتماعي الملموس والطبيعي؛ إلى عالمها الذي ينحصر في شاشة جهاز محمول، يتواجد معه في كل مكان؛ من خلال تطبيقاتها المتعددة، ووسائل الجذب المتنوعة التي تتجدد كل يوم، بل كل لحظة، فأصبح أكثر من 75.66 مليون شخص يستخدم الإنترنت في بداية عام 2022 في مصر، ما يقرب من 71.9% من سكان مصر يستخدمون الإنترنت بالفعل، بينما تجاوز مستخدمو وسائل التواصل الاجتماعي علامة 51.45 مليون مستخدم في مصر، وذلك بزيادة 2.5 مليون مستخدم بين عامي 2021 ،2022، وأصبحت الصدارة للفيس بوك بين تلك المواقع الأكثر استخدامًا؛ وذلك بنسبة 42.5% من إجمالي عدد المستخدمين لتلك الشبكات[1].

لذا ومن خلال التوجه البحثي الراهن تقوم الدراسة بالتعرف علي اتجاهات الشباب نحو الرسوم المتحركة المنتشرة علي صفحات الفيس بوك

ثانيًا مشكلة الدراسة:.

تتمثل مشكلة الدراسة في التعرف على اتجاهات الشباب الجامعي للقيم المتضمنة بمقاطع الرسوم المتحركة بالفيس بوك ...

ثالثًا أهمية الدراسة:

يمكن تحديد أهمية هذه الدراسة في ضوء:

أ. الاهمية العلمية:

1- تنبع أهمية هذه الدراسة في الكشف عن الاتجاهات التي تريد أن تغرسها مقاطع الرسوم المتحركة في الشباب الجامعي والاثار التي يمكن أن تخلفها على سلوكياتهم الاجتماعية والتي تنعكس على المجتمع لاحقا.

3- كما تتمثل اهمية هذه الدراسة في التركز على معدلات ادراك الشباب للموضوعات التي تطرحها مقاطع الرسوم المتحركة بصفاحتهم على الفيس بوك.

ب. الاهمية التطبيقية (المجتمعية):

1- يستمد هذا الموضوع أهميته من طبيعة توظيف شبكات التواصل الاجتماعي بشكل عام والفيس بوك بشكل خاص في نشر مقاطع رسوم متحركة تشمل العديد من القيم، وذلك لمحاولة الوصول الي شريحة كبيرة من الشباب المستخدمين للفيس بوك، حيث أن هذه الصفحات هي وليدة المنشأ ولم تكن موجودة قبل 2015.

2- توظيف هذه المقاطع في تشكيل اتجاهات الشباب وذلك في ظل التطور التكنولوجي الهائل واستخدام الاساليب الجديدة في نقل الأفكار والقيم.

رابعاً: - اهداف الدراسة :.

تسعى الدراسة لتحقيق هدف رئيسي يتمثل في التعرف على اتجاهات الشباب الجامع ينحو مقاطع المتضمنة بمقاطع الرسوم المتحركة بصفحات الفيس بوك.

وينبثق من الهدف الرئيسي عدة أهداف فرعية منها:

1* التعرف على صفحات الرسوم المتحركة بالفيس بوك الأكثر متابعة من قبل الشباب الجامعي .

2* التعرف علي طرق تفاعل الشباب الجامعي مع مقاطع الرسوم المتحركة بالفيس بوك

3* - ما مدى إدراك الشباب الجامعي للموضوعات التي تطرحها مقاطع الرسوم المتحركة بالفيس بوك

4* التعرف علي اتجاهات الشباب الجامعي نحو مقاطع الرسوم المتحركة بالفيس بوك

خامسًا الدراسات السابقة:

بعد الاطلاع على التراث العلمي في مجال الدراسة، قامت الباحثة بتقسيم الدراسة إلى محورين وذلك لتغطية كافة جوانب الدراسة؛ بحيث تناول المحور الأول الدراسات التي تناولت تأثير الرسوم المتحركة على القيم والاتجاهات، فيما تناول المحور الثاني الدراسات التي تناولت مواقع التواصل الاجتماعي وتأثيراتها على قيم واتجاهات الشباب. وفيما يلي استعراض لهذه الدراسات.

المحور الأول: تأثير الرسوم المتحركة على القيم والاتجاهات:

1. **دراسة حاتم محمد أحمد محمود الهواري (2022) بعنوان:" الرسوم المتحركة والحفاظ علي التراث والهوية الثقافية للشعوب :(تحليل للحقلة الثانية عشرة من مسلسل مغامرات نشوان الكارتوني) [2]**

هدفت الدراسة الحالية إلي ترسيخ القيم والعادات العربية وتناولها في قالب درامي مشوق وممتع، وكذلك دور الرسوم المتحركة في تعريف المشاهدين بالثقافة العربية اليمنية من خلال رحلة عبر الزمان للتعرف علي الهوية اليمنية واهم ما يميزها وكيف اثرت هذه الشخصيات في تكوين افكار ووجدان الطفل العربي، ومعتقداته وبالتالي ساهمت في تكوين تراثها، تنتهج هذه الدراسة المنهج الوصفي والتحليلي لمفردات وعناصر العمل الفني من شخصيات وخلفيات وتحريك، واعتمدت الدراسة التحليلية علي عينة قوامها الحلقة الثانية عشرة من مسلسل مغامرات نشوان الذي تم أذاعتها في شهر رمضان 2022، تواصلت الدراسة الحالية إلي عدد من النتائج أهمها:

- الرسوم المتحركة فن مبدع ومتفرد له القدرة على غزو العقول والقلوب لدي المتلقي مثله مثل فن السينما أو النحت أو التصوير.

- فن الرسوم المتحركة يمثل ركيزة هامة من ركائز نشر الثقافات والحضارات والأحداث التاريخية للشعوب.
- البيئة تؤثر تأثيرا مباشرا في تصميم مشاهد وشخصيات العمل الفني.

2. دراسة Zeena Saad Nushi(2020) بعنوان :" مضامين برامج الرسوم المتحركة في قنوات الاطفال الموجهة باللغة العربية" [3].

هدفت الدراسة التعرف علي مضامين برامج الرسوم المتحركة في قنوات الاطفال الموجهة باللغة العربية الى الطفل العراقي حيث تأتي وسائل الاعلام بصورة عامة وقنوات الاطفال الموجهة باللغة العربية بصورة خاصة في مقدمة قنوات الاتصال التي ترفد شريحة الاطفال في عالمنا العربي بشكل عام والطفل العراقي بشكل خاص بالأفكار والمعلومات، فضلا عن تحقيق التسلية والمتعة ولو لم يسعى الطفل الى هذه الوسائل، فإنها سوف تسعى اليه لتقدم له ما يدور من احداث واكتشافات ومعارف، كذلك التعرف علي الدور الذي يقع على عاتق المهتمين بمجال اعلام الطفولة من اجل انتاج برامج واعية والانتباه مخاطر برامج القنوات الموجهة، وتنتمي هذا الدراسة الي الدراسات الوصفية، فقد أعتمدت علي منهج المسح بمسح عينة من حلقات برامج الأطفال المقدمة علي شاشة قناة ديزني جونير بالعربي في الفترة من 2018/7/1 حتي 2018/8/1، وقد توصلت الدراسة إلي عدد من النتائج أهمها :

- ارتفاع نسبة برامج الرسوم المتحركة الخاصة بالأطفال التي تناولت الموضوعات الرياضية بنسبة (22,3%)، مع انخفاض نسبة الموضوعات التاريخية والجغرافية، وظهور الانسان كشخصية كارتونية مقارنة ببقية الشخصيات الأخرى، سواء ظهر في صورة طفل او رجل او امرأة او بنت، ذلك لان الشخصية الانسانية تقرب الطفل اكثر للواقع، وبالتالي تجعله يتقبل المعلومات

باعتبارها واقعية ويتعاطف معها، فضلا عن تقمص أدوارها ومحاولة تقليدها وهذا ما عب وجوده مع الشخصيات الاخرى رغم انها تعتبر محببة للطفل.

- حظيت الاسماء الاجنبية بنسبة (54,4%) ما عكست ان برامج الرسوم المتحركة منتجة في الخارج وموجهة الى الطفل العربي بصورة عامة، حيث ان الاستعانة بالاسماء الاجنبية للشخصيات يحدث شهرة لها، فضلا عن الآثار السلبية التي تتمثل في نقل الثقافات الاجنبية بدون معالجتها بما يتلائم مع الطفل العراقي، كذلك صعوبة تذكر الاسماء وهي اكثر غرابة على الطفل واقل تداولاً.

3. دراسة Joshua W. Pate, et.al (2020)، بعنوان "إنشاء مقاطع فيديو رسوم متحركة عبر الإنترنت للوصول إلى الشباب" [4].

استهدفت الدراسة التعرف على تأثير مقاطع الفيديو الخاصة بالرسوم المتحركة التي يتم نشرها عبر الإنترنت على تجارب الشباب، كما استهدفت الدراسة التعرف على تأثير الرسوم المتحركة الخاصة بالتثقيف الصحي على القيم الصحية لدى الشباب. واعتمدت هذه الدراسة على المنهج التجريبي للوصول إلى النتائج الخاصة بها عن طريق اختبار قبلي وبعدي. وخلصت الدراسة الحالية إلى عدد من النتائج كما يلي:

- أكدت نتائج الدراسة الحالية إلى وجود تأثيرات إيجابية على قيم الشباب الصحية بعد مشاهدتهم لمقاطع فيديو الرسوم المتحركة.
- كما أكدت الدراسة الحالية إلى تأثير فيديوهات الرسوم المتحركة المنشورة عبر الإنترنت على قيم إشراك الشباب في تعليم العلوم على المستوى الجماعي.
- كما أكدت الدراسة الحالية على تأثير مقاطع فيديو الرسوم المتحركة على قيم التثقيف الصحي لدى الشباب.

4. دراسة رضوى محمد خليل الجبار (2019) عن "القيم الجمالية للحركة في أفلام الرسوم المتحركة"[5].

استهدفت الدراسة القاء الضوء على القيم الجمالية لعنصر الحركة وأهميتها كقيمة فنية هامة داخل فيلم الرسوم المتحركة فهو لا يزال في حاجة إلى نظرة مختلفة ومغايرة لما يقدم على الساحة المصرية، كذلك يهدف البحث إلى القاء الضوء على الخطوات العلمية الابداعية للتحريك داخل فيلم الرسوم المتحركة وقد اعتمدت هذه الدراسة على استخدام منهج التحليل الوصفي، اضافة إلى المنهج التجريبي، وقد اختص البحث بدراسة الحركة في بعض أفلام الرسوم المتحركة وفي أعمال الفنانين التشكيليين، بجانب دراسة جماليات الحركة في أفلام الرسوم المتحركة في القرن العشرين والواحد والعشرين، وقد توصلت الدراسة إلى عدد من النتائج أهمها:

- سعى الإنسان في البحث عن مفهوم الحركة منذ بدء التاريخ.
- الدور الهام لحركة الكاميرا داخل فيلم الرسوم المتحركة، والتي تعمل على توصيل المعلومة الكاملة للمشاهد، وبالتالي تؤثر فيه.
- والتأكيد على أنها عملية ابداعية خالصة لا تعتمد على حفظ أساسيات التحريك أو على التقنيات الحديثة فقط وانما هي عملية ابتكارية فنية تتطلب الوعي الكامل للفنان، فضلا عن التأكيد على ضرورة الأخذ بالحلول الابداعية الابتكارية لكبار فناني الرسوم المتحركة.

المحور الثاني: استخدام الشباب لمواقع التواصل الاجتماعي وتأثيرها على القيم الخاصة بهم.

1. دراسة ممدوح فليح (2017)، بعنوان: " أثر استخدام مواقع التواصل الاجتماعي على منظومة القيم الدينية والأخلاقية لدى عينة من طلبة الجامعة الهاشمية في الأردن " (6)

استهدفت هذه الدراسة التعرف على أثر استخدام مواقع التواصل الاجتماعي على منظومة القيم الدينية والأخلاقية لدى عينة من طلبة الجامعة الهاشمية في الأردن، واستخدمت الدراسة منهج المسح بشقه الميداني على عينة عمدية من طلاب الجامعة الهاشمية بالأردن قوامها 210 طالب، وتوصلت الدراسة لمجموعة من النتائج والتي من أهمها:

- عدم وجود فروق ذات دلالة إحصائية بين الذكور والإناث في عدد مواقع التواصل الاجتماعي المشتركين فيها.
- عدم وجود فروق ذات دلالة إحصائية بين الذكور والإناث في معدل الساعات التي يقضيها الطلبة في تصفح مواقع التواصل الاجتماعي.
- أما عن أكثر مواقع التواصل الاجتماعي انتشارًا فقد جاء الفيس بوك في الترتيب الأول، كذلك تبين وجود علاقة ارتباطية ضعيفة بين أثر استخدام الطلبة لمواقع التواصل الاجتماعي والقيم الدينية والأخلاقية لديهم.

2. دراسة أسعد ناصر سعيد الحسين (2016)، بعنوان: " أثر وسائل التواصل الاجتماعي على سلوكيات وقيم الشباب من منظور التربية الاسلامية " (7)

هدفت الدراسة إلى التعرف على دور وسائل التواصل الاجتماعي وأثرها على سلوكيات الشباب وقيمهم من منظور التربية الإسلامية، واستخدمت أداة لاستبيان على

عينة مكونة من 300 مفردة من الشباب السعودي من الجنسين في مدينة جدة تتراوح أعمارهم من (15-37) عاماً، وتوصلت الدراسة لمجموعة من النتائج والتي من بينها:

- جاء في الترتيب الأول من حيث مدة استخدام العينة لوسائل التواصل الاجتماعي بنسبة 75%، بينما أشارت الدراسة إلى أن 50% من العينة يستخدمون الهاتف المحمول كوسيلة اتصال بالإنترنت.

- وجاء الفيس بوك في الترتيب الأول من حيث الاستخدام بنسبة 63.5%.

- كذلك أظهرت الدراسة ووجود فروق ذات دلالة إحصائية بين أثر استخدام الشباب لوسائل التواصل الاجتماعي على سلوكيات وقيم الشباب من منظور التربية الإسلامية.

3. دراسة هيثم جودة مؤيد (2016)، بعنوان: " إدمان مواقع التواصل الاجتماعي وعلاقته بمنظومة القيم الاجتماعية والأخلاقية لدى الشباب الجامعي المصري والسعودي"[8]

استهدفت الدراسة التعرف على تأثيرات عدد من المتغيرات على إدمان الطلاب لمواقع التواصل الاجتماعي والقيم الاجتماعية والأخلاقية، إضافة إلى رأس المال الاجتماعي بأنواعه، وقد استخدمت الدراسة منهج المسح الإعلامي والمنهج المقارن على عينة قوامها 354مفردة من طلاب الجامعة في مصر والسعودية مقسمين 179من الجامعات المصرية و 175من الجامعات السعودية، وقد استخدمت الدراسة أربعة مقايس هي: مقياس القيم الاجتماعية والأخلاقية، ومقياس رأس المال الاجتماعي، ومقياس كثافة التعرض لوسائل التواصل الاجتماعي، و مقياس إدمان مواقع التواصل الاجتماعي. وتوصلت الدراسة لمجموعة من النتائج والتي من بينها:

- أن غالبية عينة الدراسة تستخدم مواقع التواصل الاجتماعي بصورة يومية بنسبة بلغت 48.6%.
- وأظهرت الدراسة وجود فروق ذات دلالة إحصائية بين متوسطات درجات الشباب الجامعي عينة الدراسة على مقياس القيم الاجتماعية والأخلاقية التي عززتها مواقع التواصل الاجتماعي لصالح الذكور. في حين لم يتبين وجود تأثير للجنسية على التأثيرات القيمية على اختلاف أنواعها.

أوجه الاستفادة من الدراسات السابقة:

1. ساعدت الدراسات السابقة الباحثة في التأكيد على أهمية موضوع الدراسة؛ وذلك لقلة الدراسات الموجهة نحو دراسة الرسوم المتحركة بالتطبيق على فئة الشباب خاصة في الوطن العربي.
2. ساعدت الباحثة في تحديد تساؤلات الدراسة بصورة علمية وفق المتغيرات الخاصة بالدراسة الحالية، وتحديد الإطار النظري المناسب للدراسة الحالية.
3. كذلك سوف يتم الاعتماد عليها في تفسير النتائج الخاصة بالدراسة الحالية بصورة علمية من خلال عقد مقارنة بين النتائج المختلفة والوصول للتوصيات في ضوء ما توصلت له الدراسات السابقة.

سادسا: تساؤلات الدراسة:

1* ما هي صفحات الرسوم المتحركة بالفيس بوك الأكثر متابعة من قبل الشباب الجامعي .؟

2* ما طرق تفاعل الشباب الجامعي مع مقاطع الرسوم المتحركة بالفيسبوك؟

3* - ما مدى إدراك الشباب الجامعي للموضوعات التي تطرحها مقاطع الرسوم المتحركة بالفيس بوك ؟

4* ما اتجاهات الشباب الجامعي نحو مقاطع الرسوم المتحركة بالفيس بوك ؟

سابعًا: فروض الدراسة:

توجد فروق ذات دلالة إحصائية بين المبحوثين من الشباب الجامعي في درجة اتجاهاتهم نحو مقاطع الرسوم المتحركة بالفيس بوك وفقًا للمتغيرات الديموغرافية التالية:_(النوع / التخصص / محل الإقامة / الجامعة / المستوى الاجتماعي والاقتصادي للأسرة).

ثامنا : الإطار المنهجي للدراسة:

نوع البحث ومنهجه:

أ. نوع البحث:

تُعد هذه الدراسة من الدراسات الوصفية التي تستهدف وصف موضوع معين كما هو في الواقع الحالي من حيث الخصائص العامة والتفصيلية للموضوع بما فيه من متغيرات، وعناصر، وعلاقات، ومؤثرات.

ب. منهج البحث:

تتبع الدراسة الحالية منهج المسح من اجل التطبيق على عينة من الشباب الجامعي للتعرف على مدي ادراكهم للقيم المتضمنة بمقاطع الرسوم المتحركة بشبكات التواصل الاجتماعي (الفيس بوك).

مجتمع الدراسة وعينتها:

يتمثل مجتمع الدراسة في جميع الشباب الجامعي في الجامعات المصرية ولما كان من الصعب استخدام اسلوب الحصر الشامل لمجتمع الدراسة، فقد تم تحديد عينة الدراسة بطريقة العينة العشوائية البسيطة وهي مكونة من 450 مفردة من الشباب الجامعي من ثلاث جامعات تمثل جامعات جمهورية مصر العربية حيث تمثل جامعة القاهرة اقليم

القاهرة الكبرى، وتمثل جامعة كفر الشيخ الوجه البحري، وجامعة بني سويف الوجه القبلي.

أدوات جمع البيانات:

تتمثل ادوات جمع البيانات في صحيفة الاستقصاء (الاستبيان) بالتطبيق على عينة من الشباب الجامعي في ثلاث جامعات ممثلة للجامعات المصرية وهي جامعة القاهرة وجامعة كفر الشيخ وجامعة بني سويف.

قياس الصدق والثبات :

للتأكد من صدق استمارة الاستقصاء في قياس متغيرات الدراسة تم عرض البيانات علي مجموعة من المحكمين لقياس صدقها، ومدى انتماء الفقرات لبعضها البعض والتأكد علي أن كل سؤال من اسئلة الاستمارة يتفق مع الغرض الذى وضع لقياسه، والتعرف علي مدى وضوح المعني وملائمة الصياغة للعينة المختارة، وكذلك قدرة الاستمارة علي قياس متغيرات وفروض الدراسة، وتم اجراء التعديلات المطلوبة علي صحيفة بناء علي اراء وتوجهات المحكمين بحيث أصبحت تقيس بالفعل ما صممت لقياسه، واصبحت جاهزة للتطبيق الميداني.

المعالجة الاحصائية للبيانات [*]:

بعد الانتهاء من جمع البيانات اللازمة للدراسة، تم إدخالها -بعد ترميزها- إلى الحاسب الآلي، ثم جرت معالجتها وتحليلها واستخراج النتائج الإحصائية باستخدام برنامج "الحزمة الإحصائية للعلوم الاجتماعية" والمعروف باسم SPSS اختصاراً لـ: Statistical Package for the Social Sciences (Version 23)، وذلك باللجوء إلى المعاملات والاختبارات والمعالجات الإحصائية التالية:

1- التكرارات البسيطة والنسب المئوية.

2- المتوسطات الحسابية والانحرافات المعيارية.

3- حساب الوزن النسبي للبنود المُقاسة على مقياس ليكرت، وذلك عن طريق حساب المتوسط الحسابي لها، ثم ضرب النتائج X 100، ثم قسمة النتائج على الحد الأقصى لدرجات المقياس.

4- اختبار(ت) للمجموعات المستقلة (Independent-Samples T-Test) لدراسة الدلالة الإحصائية للفروق بين متوسطين حسابيين لمجموعتين مستقلتين من الحالات المدروسة في أحد المتغيرات من نوع المسافة أو النسبة (Interval Or Ratio).

عاشرا: نتائج الدراسة الميدانية :.

وتعرضها الباحثة على النحو التالي:

خصائص عينة البحث:

جدول رقم (1)

م	المتغيرات		ك	%
1	النوع	انثي	325	72.2%
		ذكر	125	27.8%
2	المستوي التعليمي	طالب جامعي	406	90.2%
		باحث ماجستير	41	9.1%
		باحث دكتوراه	3	0.7
3	الجامعة	القاهرة	150	33.3%
		كفر الشيخ	150	33.3%
		بني سويف	150	33.3%
4	التخصص	علوم نظرية	357	79.3%
		علوم علمية	93	20.7%

م	المتغيرات		ك	%
5	الدخل الشهري للأسرة	من 2000إلي أقل من 5000	147	32.7%
		من 5000 الي اقل من 8000	125	27.8%
		أكثر من 8000	108	24%
		أقل من 2000	70	15.6%
6	محل الاقامة	ريف	312	69.3%
		حضر	138	30.7%

النتائج العامة للدارسة:

صفحات مقاطع الرسوم المتحركة الأكثر متابعة من قبل الشباب الجامعي:

جدول (2)

يوضح الجدول التالي صفحات مقاطع الرسوم المتحركة الأكثر متابعة من قبل الشباب الجامعي

الصفحات الأكثر متابعة	كـ	%	متوسط حسابي	انحراف معياري
صفحة طحالب	249	%55.3	1.6857	1.52243
صفحة Story Post بالعربية	243	%54		
صفحة حكايات	156	%34.6		
صفحة فيديو اليوم	70	15.5		
صفحة Lebanon story	49	%10.9		
صفحة Girls Vs Boys	45	%10		
أخرى	6	1.3%		
ن = 450				

أن الصفحات الأكثر متابعة لدي الشباب -عينة الدراسة- وفقًا لنتائج الجدول السابق، فقد احتلت صفحة "طحالب" المرتبة الأولى بنسبة (55.3%)، وتليها صفحة Story Post بنسبة (54%) في المرتبة الثانية، بينما جاءت صفحة " حكايات " في المرتبة الثالثة بنسبة (34.6%)، وتليها صفحة "فيديو اليوم" في المرتبة الرابعة بنسبة (15.5%)، وذلك بمتوسط حسابي بلغ (1.6857)، وانحراف معياري بلغ (1.52243). وجاء في المرتبة الخامسة صفحة Lebanon story بنسبة (10.9%)؛ بينما جاء في المرتبة السادسة صفحة Girls Vs Boys بنسبة (10%)، وأخيرًا جاءت فئة أخرى في المرتبة الأخيرة بنسبة (1.3%). وترجع الباحثة ذلك إلى أن صفحة (طحالب بالعربية، حكايات)، وصفحة Story Post يعدان من أغنى الصفحات المتخصصة في نشر مقاطع الرسوم المتحركة على الفيس بوك من حيث المحتوى المتجدد بصفة مستمرة؛ فضلًا عن الإنتاج الخاص لمختلف الفيديوهات، والتحدث بالعامية، مما يعد عاملًا جيدًا لجذب الشباب؛ نظرًا لسهولة فهم الكلمات والمعاني، وفهم الأحداث التي يدور حولها المقطع، بالإضافة إلى استخدام الكلمات المشوقة في التسويق للفيديو قبل رفعه على الصفحة، وهذا ما يجعل تلك الصفحات تلقي قبولًا شديدًا لدي الشباب عينة الدراسة.

بعد مشاهدة مقاطع الرسوم المتحركة على صفحات الفيس بوك يقوم الشباب الجامعي محل الدراسة بـ:

جدول (3)

يوضح الجدول التالي بعد مشاهدة مقاطع الرسوم المتحركة على صفحات الفيس بوك يقوم الشباب الجامعي محل الدراسة ب

بعد مشاهدة مقاطع الرسوم المتحركة على صفحات الفيس بوك تقوم ب	كـ	%	متوسط حسابي	انحراف معياري
التفاعل مع مقطع الفيديو (الإعجاب – التعليق – المشاركة)	305	%67.7	1.179	0.56788

بعد مشاهدة مقاطع الرسوم المتحركة على صفحات الفيس بوك تقوم ب	كـ	%	متوسط حسابي	انحراف معياري
البحث عن تفاصيل أكثر بخصوص موضوع المقطع	202	44.9		
قراءة المزيد من المعلومات حول موضوع المقطع والنقاش حوله	118	%26.2		
إرسال المقطع للغير	75	%16.6		
تجاهل المقطع	37	%8.2		
ن = 450				

وفقًا لنتائج الجدول السابق فإن فئة " التفاعل مع المقطع " جاءت في صدارة ردود الأفعال التي يقوم بها الشباب بعد مشاهدة المقطع بنسبة (67.7%)، ويليها في المرتبة الثانية فئة " البحث عن تفاصيل أكثر بخصوص موضوع المقطع" بنسبة (44.9%)، بينما جاءت في المرتبة الثالثة فئة " قراءة المزيد من المعلومات حول موضوع المقطع والنقاش حوله" بنسبة (26.2%)، وجاءت فئة " إرسال المقطع للغير" بنسبة (16.6%) في المرتبة الرابعة، وذلك بمتوسط حسابي بلغ (1.179)، وانحراف معياري بلغ (0.56788). وترجع الباحثة ذلك إلى الفيس بوك كوسيلة تواصل اجتماعي يسمح بخاصية التعليقات والتي تتيح المزيد من التفاعلية للمستخدمين؛ من خلال إضافة الكلمات مع إمكانية إضافة صورة أو رابط، وأيضًا خاصية التعبير عن الرأي؛ حيث يمكن للمستخدمين القيام بالإعجاب أو الغضب أو الدعم للنص بمجرد النقر على زر واحد، وذلك يساعدهم في التعبير عن رأيهم بأقل وقت وجهد.

طريقة التفاعل الشباب الجامعي مع مقاطع الرسوم المتحركة:

جدول رقم (4)

يوضح الجدول التالي طريقة التفاعل الشباب الجامعي مع مقاطع الرسوم المتحركة

طريقة التفاعل	كـ	%	متوسط حسابي	انحراف معياري
الإعجاب (Like)	423	%94	1.518	0.7194
التعليق Comment	132	%29.3		
المشاركة (Share)	118	%26.2		
إرسال رسالة	33	%7		
تخطي	2	%0.6		
ن = 450				

تشير نتائج ذلك الجدول إلى أن " الإعجاب " جاء بنسبة (94%) في المرتبة الأولى من حيث طرق تفاعل الشباب مع فيديوهات الرسوم المتحركة، ويليه في المرتبة الثانية ‘‘التعليق " بنسبة (29.3%)، بينما جاءت "المشاركة" بنسبة (26.2%) في المرتبة الثالثة، وذلك بمتوسط حسابي بلغ (1.518)، وانحراف معياري بلغ (0.7194). وترجع الباحثة ذلك إلى أن التفاعل عن طريق الإعجاب هو بمثابة تعبير عن رأي المشاهد في المقطع المعروض؛ وذلك لأنه يسمح بأكثر من اختيار بمجرد الضغط عليه ك (أحببته، اغضبني، أحزنني، أهمني، أدهشني، أضحكني).

ترشيح الشباب الجامعي لصفحات مقاطع الرسوم المتحركة للغير لكي يشاهدها:

جدول (5)

يوضح الجدول التالي ترشيح الشباب الجامعي لصفحات مقاطع الرسوم المتحركة للغير لكي يشاهدها

ترشيح المقطع للغير	كـ	%	متوسط حسابي	انحراف معياري
أحيانًا	272	%60.4	1.79	0.592
نادرًا	136	%30.2		
دائمًا	41	%9.1		
الإجمالي	450	%100		

تشير نتائج الجدول السابق إلى ارتفاع متوسط ترشيح الشباب لصفحات الرسوم المتحركة على الفيس بوك للغير لكي يشاهدوها؛ حيث جاءت في الصدارة فئة " أحيانًا " بنسبة (60.4%)، ويليها في المرتبة الثانية فئة " نادرًا " بنسبة (30.2%)، بينما جاءت فئة " دائمًا " في المرتبة الأخيرة بنسبة (9.1%)؛ وذلك بمتوسط حسابي بلغ (1.79)، وانحراف معياري بلغ (0.592)، وتَّرجع الباحثة ذلك إلى أن الشباب عندما يدركون الأشياء ويتفقون مع ما جاء فيها؛ فإنهم بطبيعة الحال يقومون بنصح أحد الأصدقاء بها، وترشيحها لهم لكي يتشاركوا الحديث حولها فيما بعد. وهذا ما يتفق مع دراسة [9] "Mónica Cruz, Abílio Oliveira& Joaquim Esmerado"؛ حيث إن أكثر الأسباب التي تدفع البالغين إلى مشاهدة أفلام الرسوم المتحركة هي نصح أحد الأصدقاء لهم بمشاهدة هذه الأفلام، أو أنهم سبق لهم مشاهدة إحدى أجزاء أفلام الرسوم المتحركة من قبل.

اتجاهات الشباب الجامعي محل الدراسة نحو مقاطع الرسوم المتحركة:

جدول (6)

يوضح الجدول التالي اتجاهات الشباب الجامعي محل الدراسة نحو مقاطع الرسوم المتحركة

الاتجاهات نحو مقاطع الرسوم المتحركة	موافق		إلى حد ما		معارض		متوسط حساب	انحراف معياري	الترتيب حسب المتوسط الحسابي	الوزن النسبي
تنمي القدرة على حل المشكلات بشكل إيجابي	225	%50	211	%46.9	14	%3.1	2.47	0.559	1	مرتفع
تتسم مقاطع الرسوم المتحركة بالبساطة	232	%51.6	199	%44.2	19	4.25	2.47	0.578	2	مرتفع
تتضمن مقاطع الرسوم المتحركة موضوعات مهمة ومشوقة	212	%47.1	221	%49.1	17	%3.8	2.43	0.567	3	مرتفع
تُعد مقاطع الرسوم المتحركة عنصرًا هامًا في نقل القيم والأفكار	208	%46.2	220	%48.9	22	4.9%	2.41	0.584	4	مرتفع
تنسجم القيم التي تتضمنها مقاطع الرسوم المتحركة	202	%44.9	217	%48.2	31	%6.9	2.38	0.612	5	مرتفع
تعمل على إكساب مهارات جديدة	191	%42.4	231	%51.3	28	%6.25	2.36	0.597	6	مرتفع
أحرص بصفة دائمة على مشاهدة مقاطع الرسوم المتحركة الجديدة	143	%31.8	253	%56.2	54	%12	2.20	0.632	7	متوسط
تركز مقاطع الرسوم المتحركة على قيم وموضوعات معينة	106	%23.6	295	%65.9	49	%10.9	2.13	0.574	8	متوسط
تظهر مقاطع الرسوم المتحركة بشكل إيجابي فقط	140	%31.1	182	%40.4	128	%28.4	2.03	0.772	9	متوسط
تعكس مقاطع الرسوم المتحركة العديد من السلوكيات السلبية	63	%14	245	%54.4	142	%31.6	1.82	0.652	10	متوسط
الاستهانة بالموضوعات التي تطرحها	32	%7.1	211	%46.9	207	%46	1.61	0.617	11	منخفض
لا أتفاعل مع ما تحتويه مقاطع الرسوم المتحركة	35	%7.8	181	%40.2	234	%52	1.56	0.635	12	منخفض
لا تحمل مقاطع الرسوم المتحركة أي قيم حقيقية	28	%6.2	150	%33.3	272	60.45	1.46	0.611	13	منخفض
أشعر بالانزعاج أثناء مشاهدة المقطع	28	%6.2	137	%30.4	285	%63.3	1.43	0.608	14	منخفض
لا أستطيع فهم مقاطع الرسوم المتحركة	20	%4.4	148	%32.9	282	%62.7	1.42	0.577	15	منخفض
الإجمالي							2.01	0.2512		

وفقًا لنتائج الجدول السابق جاءت عبارتا: (تنمي القدرة على حل المشكلات بشكل إيجابي) (تتسم مقاطع الرسوم المتحركة بالبساطة) في المرتبة الأولى من حيث اتجاهات الشباب نحو مقاطع الرسوم المتحركة بمتوسط حسابي بلغ (2.47)؛ حيث جاءت عبارة (موافق) بنسبة 50%، 51.6% على التوالي، وفي المرتبة الثانية جاءت

عبارة (تتضمن مقاطع الرسوم المتحركة موضوعات مهمة ومشوقة) بمتوسط حسابي بلغ (2.43)؛ حيث جاءت عبارة (إلى حد ما) بنسبة 49.1%، وجاءت عبارة (تُعد مقاطع الرسوم المتحركة عنصرًا هامًا في نقل القيم والأفكار) في المرتبة الثالثة بمتوسط حسابي بلغ (2.41)؛ حيث جاءت عبارة (إلى حد ما) بنسبة 48.9%، ثم تليها في المرتبة الرابعة عبارة (تنسجم القيم التي تتضمنها مقاطع الرسوم المتحركة) بمتوسط حسابي بلغ (2.38)؛ حيث جاءت عبارة (إلى حد ما) بنسبة 48.2%، وفي المرتبة الخامسة جاءت عبارة (تعمل على إكساب مهارات جديدة) بمتوسط حسابي بلغ (2.36)؛ حيث جاءت عبارة (إلى حد ما) بنسبة(51.3%)، وفي المرتبة السادسة جاءت عبارة (أحرص بصفة دائمة على مشاهدة مقاطع الرسوم المتحركة الجديدة) بمتوسط حسابي بلغ(2.20)؛ حيث جاءت عبارة (إلى حد ما) بنسبة (56.2%)، بينما جاءت عبارة (تركز مقاطع الرسوم المتحركة على قيم وموضوعات معينة) في المرتبة السابعة بمتوسط حسابي بلغ (2.13)؛ حيث جاءت عبارة (إلى حد ما) بنسبة (65.9%)، وفي المرتبة الثامنة جاءت عبارة (تظهر مقاطع الرسوم المتحركة بشكل إيجابي فقط)، بمتوسط حسابي بلغ (2.03)؛ حيث جاءت عبارة (إلى حد ما) بنسبة (40.4%)، وفي المرتبة التاسعة جاءت عبارة (تعكس مقاطع الرسوم المتحركة العديد من السلوكيات السلبية) بمتوسط حسابي(1.82)؛ حيث جاءت عبارة (إلي حد ما) بنسبة (54.4%)، وفي المرتبة العاشرة جاءت عبارة (الاستهانة بالموضوعات التي تطرحها) بمتوسط حسابي بلغ (1.61)؛ حيث جاءت عبارة (إلى حد ما) بنسبة(46.9%)، ويليها في المرتبة الحادية عشر عبارة (لا أتفاعل مع ما تحتويه مقاطع الرسوم المتحركة) بمتوسط حسابي بلغ(1.56)؛ حيث جاءت عبارة (غير موافق) بنسبة (52%)، ويليها عبارة (لا تحمل مقاطع الرسوم المتحركة أي قيم حقيقية) في المرتبة الثانية عشر بمتوسط حسابي بلغ (1.46)؛ حيث جاءت عبارة

(غير موافق) بنسبة(60.45%)، وفي المرتبة الثالثة عشر جاءت عبارة (اشعر بالانزعاج أثناء مشاهدة المقطع) بمتوسط حسابي بلغ (1.43)؛ حيث جاءت عبارة (غير موافق) بنسبة(63.3%)، وفي المرتبة الأخيرة جاءت عبارة (لا أستطيع فهم مقاطع الرسوم المتحركة) بمتوسط حسابي بلغ (1.42)؛ حيث جاءت عبارة (غير موافق) بنسبة (62.7%).

وترجع الباحثة ذلك إلى أن الاتجاهات الإيجابية نحو مقاطع الرسوم المتحركة بالفيس بوك، ومضامينها ما هو إلا دليل على الدور الهام للرسوم المتحركة بشتى أنواعها في التأثير على عقول واتجاهات وتصرفات الشباب، وليس الأطفال فحسب، ومما ينعكس على تصرفات الشخصية ليهم، وكذلك اتجاهاتهم تجاه المجتمع.

توجد فروق ذات دلالة إحصائية بين المبحوثين من الشباب الجامعي في درجة اتجاهاتهم نحو مقاطع الرسوم المتحركة بشبكات التواصل الاجتماعي، وفقًا للمتغيرات الديموغرافية التالية: النوع.، التخصص، محل الإقامة، الجامعة، المستوى الاجتماعي والاقتصادي للأسرة.

نتائج أختبار الفروض :

النوع والاتجاه

جدول (6)

يوضح الجدول التالي الفروق بين النوع والاتجاه

	متوسط	انحراف معياري	T	درجة الحرية	مستوى معنوية
ذكر	2.0128	0.9533	81.476	449	0.000
أنثى	2.0117	0.2326			
الإجمالي	2.0120	02512			

تشير نتائج البحث وفقًا للجدول السابق إلى وجود فروق ذات دلالة إحصائية فيما بين نوع المبحوثين من الشباب الجامعي (ذكور – إناث)، واتجاهاتهم نحو مقاطع المتحركة بشبكات التواصل الاجتماعي؛ حيث بلغت قيمة (81.476) (t) عند درجة حرية بلغت (449) ومستوى معنوية بلغ (0.000) وهي أقل من 0.05 وبالتالي فهي دالة على وجود فروق.

المستوى التعليمي والاتجاه:

جدول (7)

يوضح الجدول التالي الفروق بين المستوى التعليمي والاتجاه

	متوسط	انحراف معياري	T	درجة الحرية	مستوى معنوية
طالب جامعي	2.014	0.2511	71.588	449	0.000
باحث ماجستير	1.998	0.253			
باحث دكتوراه	1.888	0.3006			
الإجمالي	2.012	0.251			

وفيما يتعلق بوجود فروق ذات دلالة إحصائية بين المستوي التعليمي للمبحوثين، واتجاهاتهم نحو مقاطع الرسوم المتحركة بشبكات التواصل الاجتماعي؛ فقد بلغت (t) (71.588) عند درجة حرية بلغت (449) ومستوى معنوية بلغ (0.000) وهي قيمة أقل من 0.05 وبالتالي فهي قيمة دالة على وجود فروق.

الجامعة والاتجاه:

جدول رقم (8)

يوضح الجدول التالي الفروق بين الجامعة والاتجاه

	متوسط	انحراف معياري	T	درجة الحرية	مستوى معنوية
جامعة بني سويف	1.996	2737.	51.904	449	0.000
جامعة كفر الشيخ	2.018	2384.			
جامعة القاهرة	2.020	2410.			
الإجمالي	2.012	2512.			

وفيما يتعلق بوجود فروق ذات دلالة إحصائية بين الجامعة التي ينتمي إليها المبحوثون، واتجاهاتهم نحو مقاطع الرسوم المتحركة بشبكات التواصل الاجتماعي؛ حيث بلغت (t) (51.904) عند درجة حرية بلغت (449) ومستوى معنوية بلغ (0.000) قيمة أقل من 0.05 وبالتالي فهي قيمة دالة على وجود فروق.

التخصص والاتجاه:

جدول (9)

يوضح الجدول التالي الفروق بين التخصص والاتجاه

	متوسط	انحراف معياري	T	درجة الحرية	مستوى معنوية
علوم نظرية	2.014	247.	63.146	449	0.000
علوم علمية	2.002	266.			
الإجمالي	2.012	2512.			

وفيما يتعلق بوجود فروق ذات دلالة إحصائية بين التخصص الذي يدرسه المبحوثون، واتجاهاتهم نحو مقاطع الرسوم المتحركة بشبكات التواصل الاجتماعي؛ حيث بلغت (t) (63.146) عند درجة حرية بلغت (449) ومستوى معنوية بلغ (0.000) قيمة أقل من 0.05 وبالتالي فهي قيمة دالة على وجود فروق.

الدخل الشهري للاسرة والاتجاه:

جدول (10)

يوضح الجدول التالي الفروق بين الدخل الشهري للأسرة والاتجاه

	مستوى معنوية	درجة الحرية	T	درجة الحرية	مستوى معنوية
أقل من 2000	2.053	282.	54.314	449	0.000
من 2000إلى أقل من 5000	2.00	228.			
من 5000 إلى أقل من 8000	2.00	278.			
أكثر من 8000	2.00	225.			
الإجمالي	2.01	251.			

وفيما يتعلق بوجود فروق ذات دلالة إحصائية بين الدخل الشهري لأسرة المبحوثين واتجاهاتهم نحو مقاطع الرسوم المتحركة بشبكات التواصل الاجتماعي؛ حيث بلغت (t) (54.314) عند درجة حرية بلغت (449) ومستوى معنوية بلغ (0.000) قيمة أقل من 0.05 وبالتالي فهي قيمة دالة على وجود فروق.

محل الإقامة والاتجاه:

جدول (11)

يوضح الجدول التالي الفروق بين محل الاقامة والاتجاه

	متوسط	انحراف معياري	T	درجة الحرية	مستوى معنوية
حضر	2.0145	26845.	77.815	449	0.000
ريف	2.0109	24373.			
الإجمالي	2.0120	25127.			

وفيما يتعلق بوجود فروق ذات دلالة إحصائية بين محل إقامة المبحوثين واتجاهاتهم، نحو مقاطع الرسوم المتحركة بشبكات التواصل الاجتماعي؛ حيث بلغت (t) (77.815) عند درجة حرية بلغت (449) ومستوى معنوية بلغ (0.000) قيمة أقل من 0.05 وبالتالي فهي قيمة دالة على وجود فروق.

وعليه فإنه يمكن القول إنه قد ثبت صحة الفرض القائل: توجد فروق ذات دلالة إحصائية بين المبحوثين من الشباب الجامعي، في درجة اتجاهاتهم نحو مقاطع الرسوم المتحركة بشبكات التواصل الاجتماعي، وفقًا للمتغيرات الديموغرافية التالية: (النوع، التخصص، محل الإقامة، الجامعة، المستوى الاجتماعي والاقتصادي للأسرة)

أهم نتائج الدراسة:

أن من اهم نتائج الدراسة ما يلي:.

1. ارتفاع متوسط معدلات مشاهدة الشباب لمقاطع الرسوم المتحركة بالفيس بوك حيث جاءت فئة أحيانا بنسبة (57.1%).

2. تشير نتائج الدراسة إلى وجود فروق ذات دلالة إحصائية بين المبحوثين من الشباب الجامعي، في درجة اتجاهاتهم نحو مقاطع الرسوم المتحركة بشبكات التواصل الاجتماعي، وفقًا للمتغيرات الديموغرافية التالية: (النوع، التخصص، محل الإقامة، الجامعة، المستوى الاجتماعي والاقتصادي للأسرة).

3. بينت الدراسة أن الإعجاب هو أكثر طرق تفاعل الشباب مع مقاطع الرسوم المتحركة؛ حيث احتل المرتبة الأولى بنسبة 94%.4.وتشير نتائج الدراسة الي وجود علاقة ارتباط دالة احصائية بين تعرض المبحوثين من الشباب الجامعي لمقاطع الرسوم المتحركة بشبكات التواصل الاجتماعي وادراكهم للقيم المتضمنة بها.
4. ارتفاع متوسط ترشيح الشباب لصفحات الرسوم المتحركة على الفيس بوك للغير لكي يشاهدوها.

المراجع:

1.https://datareportal.com/reports/digital-2020-global-digital-overview
(،Available at Thursday)11\6\2020, at 2.20Am)

2. حاتم محمد أحمد محمود الهواري (2022) . الرسوم المتحركة والحفاظ علي التراث والهوية الثقافية للشعوب :(تحليل للحقلة الثانية عشرة من مسلسل مغامرات نشوان الكارتوني، بحث منشور، مجلة الفنون والعلوم الإنسانية، ج 9، ص 79،70.

3.Zeena Saad Nushi (2020) , The Contents of Animation Programs in Children's Channels Directed in Arabic, Journal of Arts, Literate, Humanities and Social sciences , Vol3, p94.

4 .Joshua W. Pate, et.al (2020) Creating online animated videos to reach and engage youth: Lessons learned from pain science education and a call to action, Paediatric and Neonatal Pain, Vol2, No 4, P 131- 138.

5. رضوى محمد خليل الجبار (2019). القيم الجمالية للحركة في أفلام الرسوم المتحركة، رسالة ماجستير غير منشورة، كلية الفنون التطبيقية، جامعة حلوان

6. ممدوح منيزل فليح (2017). أثر استخدام مواقع التواصل الاجتماعي على منظومة القيم الدينية والأخلاقية لدى عينة من طلبة الجامعة الهاشمية في الأردن، مجلة دراسات العلوم التربوية، الأردن، الجامعة الهاشمية، كلية العلوم التربوية، مجلد: 44، عدد:.4

7. أسعد ناصر سعيد الحسين (2016). أثر وسائل التواصل الاجتماعي على سلوكيات وقيم الشباب من منظور التربية الاسلامية، مجلة كلية التربية، جامعة الأزهر، عدد: 169، ج .3

8. هيثم جودة مؤيد (2016). إدمان مواقع التواصل الاجتماعي وعلاقته بمنظومة القيم الاجتماعية والأخلاقية لدى الشباب الجامعي المصري والسعودي – دراسة مقارنة في إطار نظرية رأس المال الاجتماعي: دراسة مقارنة، المجلة المصرية لبحوث الصحافة، جامعة القاهرة: كلية الإعلام، قسم الصحافة، عدد:6.

9. Mónica Cruz, Abílio Oliveira& Joaquim Esmerado(2018). Animation and Adults: Between the virtual and social reality, In Álvaro Rocha, Bráulio Alturas, Carlos Costa, Luís Paulo Reis, Manuel Pérez Cota (Ed.), 12th Iberian Conference on Information Systems and Technologies, p. 55-60.