



شبكة المعلومات الجامعية





شبكة المعلومات الجامعية

جامعة عين شمس

التوثيق الالكتروني والميكروفيلم

قسم

نقسم بالله العظيم أن المادة التي تم توثيقها وتسجيلها
على هذه الأفلام قد أعدت دون أية تغيرات



يجب أن

تحفظ هذه الأفلام بعيدا عن الغبار

في درجة حرارة من ١٥-٢٥ مئوية ورطوبة نسبية من ٢٠-٤٠%

To be Kept away from Dust in Dry Cool place of
15-25- c and relative humidity 20-40%



شبكة المعلومات الجامعية التوثيق الالكتروني والميكروفيلم

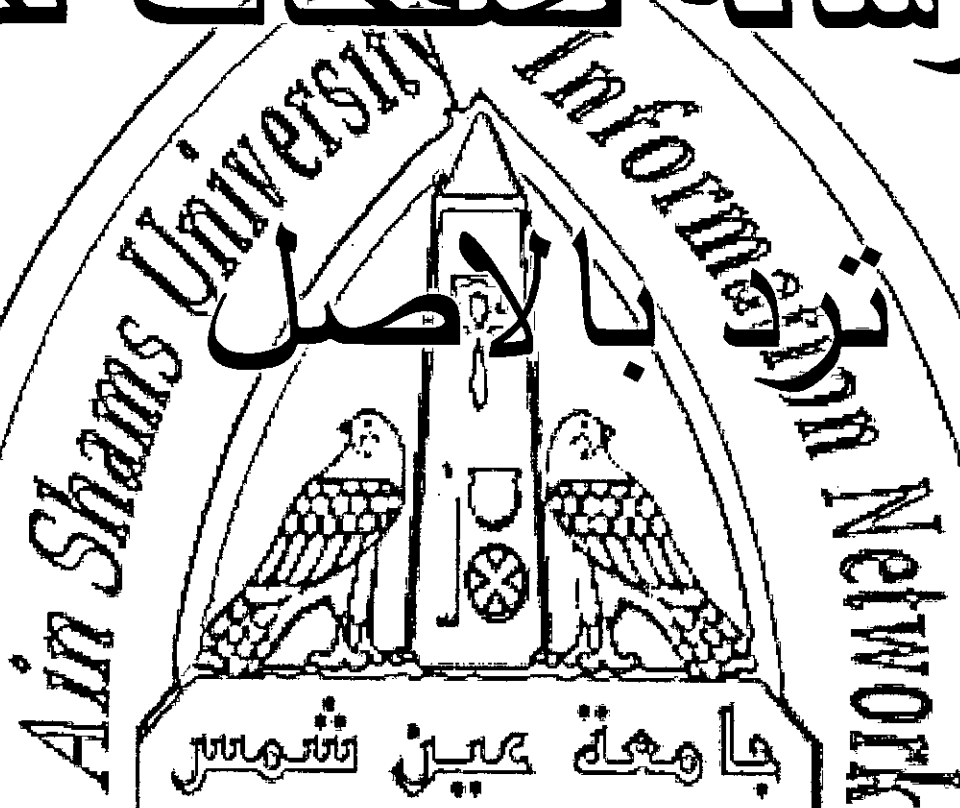


بعض الوثائق
مكتبة خالفة
Ain Shams University
Information Network
جامعة عين شمس

شبكة المعلومات الجامعية
@ ASUNET

بالرسالة صفحات لح

بالأحلى



شبكة المعلومات الجامعية
@ ASUNET

جامعة القاهرة
كلية الإعلام
قسم الإذاعة والتلفزيون

القيم التي تعكسها الألعاب الإلكترونية وتأثيرها على الأطفال

دراسة مسحية

رسالة مقدمة لنيل درجة الماجستير

إعداد:

نهاد فتحي سليمان حجازي

إشراف:

أ.د. سامي الشريف

الأستاذ بقسم الإذاعة والتلفزيون بكلية الإعلام جامعة القاهرة
وعميد كلية الإعلام بالجامعة الحديثة للتكنولوجيا والمعلومات

إشراف مشارك:

د. وسام نصر

المدرس بقسم الإذاعة والتلفزيون
بكلية الإعلام - جامعة القاهرة

أ.د. عادل عبد الغفار

الأستاذ المساعد بقسم الإذاعة والتلفزيون
بكلية الإعلام - جامعة القاهرة

١٤٣١هـ - ٢٠١٠م

بِسْمِ اللَّهِ الرَّحْمَنِ الرَّحِيمِ

{وَقُلْ رَبِّيَ زَنَىٰ عَلَمَا}

سورة طه الآية ١١٤

إهداء

إلى روح أمي الغالية وإلى زوجي الحبيب لكل ما
قدماه لي من مساندة وحب وتقدير

شكر وتقدير

أتوجه بالشكر والتقدير لكل من ساندني في إعداد تلك الرسالة العلمية وأخص بالذكر الأستاذ الدكتور سامي الشريف الذي قدم لي كل النصح والإرشاد خلال فترة إشرافه على الرسالة .

كما شرفت بإشراف الأستاذ الدكتور عادل عبد الغفار والذي أفادني بعلمه ومعرفته وعلمني كيف تكون العلاقة بين الأستاذ وتلميذه علاقة مودة وإفادة ورقى وإلى الدكتورة وسام نصر والتي كانت بمثابة الأخت الفاضلة أكثر من كونها أستاذتي لتعلمني وتوجهني بأسلوبها الراقى ووقفت بجواري في كل مراحل إعداد الرسالة.

كما أتوجه بالشكر إلى أبي وكل أفراد أسرتي وزملائي الأعزاء العاملين في مكتبة كلية الإعلام وأخص بالذكر أستاذ عمر عبد الله الذي لم يبخل بمعلوماته وخبراته عني وإلى أستاذة تغريد مصطفى التي ساندتني ووقفت بجواري طوال أعوام إعداد الرسالة وأستاذة هدى على وجميع زملائي الآخرين دون إستثناء.

محتويات الدراسة

الموضوع	الصفحة
مقدمة.....	١
الفصل الأول: الإطار المنهجي للدراسة.....	(٣٦-٢)
مقدمة.....	٤-٣
مشكلة الدراسة.....	٥-٤
أهمية الدراسة.....	٦-٥
أهداف الدراسة.....	٦
مراجعة البحوث والدراسات السابقة.....	٣٥-٧
التساؤلات والفروض.....	٣٦
الفصل الثاني: الإطار النظري للدراسة	
نظرية التعلم الاجتماعي.....	(٥٥-٣٧)
الفصل الثالث: الألعاب الإلكترونية وتأثيراتها على الأطفال.....	(٩٧-٥٦)
مقدمة.....	٥٧
تاريخ اللعب.....	٥٨
نظرة القدماء للعب.....	٥٨
سمات اللعب.....	٦١-٥٩
تعريف الألعاب الإلكترونية.....	٦١
تاريخ الألعاب الإلكترونية.....	٦٣-٦٢
تصنيف الألعاب الإلكترونية.....	٦٧-٦٥
الفرق بين الألعاب الإلكترونية ووسائل الإتصال الأخرى.....	٦٨-٦٧
الألعاب الإلكترونية والتفاعلية.....	٧٧-٦٨
النوع والألعاب الإلكترونية.....	٨١-٧٨
تأثيرات الألعاب الإلكترونية.....	٩٧-٨١
الفصل الرابع: التنشئة الاجتماعية وتأثيرها على النسق القيمي للأطفال.....	(١٢٦-٩٨)
القيم والنسق القيمي.....	١١٥-٩٩
مقدمة.....	١٠٠-٩٩
تعريف القيم.....	١٠١-١٠٠
مكونات القيم.....	١٠٢-١٠١

١٠٤-١٠٢		خصائص القيم
١٠٨-١٠٤		تصنيف القيم
١٠٩-١٠٨		النسق القيمي
١١٠-١٠٩		وظائف النسق القيمي
١١٥-١١٠		القيم والمفاهيم الأخرى
١٢٦-١١٦		التنشئة الاجتماعية والنسق القيمي للأطفال
١١٨-١١٦		تعريف التنشئة الاجتماعية
١١٨		نشأة مفهوم التنشئة الاجتماعية
١١٩		أبعاد التنشئة الاجتماعية
١٢٣-١١٩		مصادر التنشئة الاجتماعية
١٢٥-١٢٣		مظاهر التنشئة الاجتماعية
١٢٦-١٢٥		الألعاب الإلكترونية ودورها في تدعيم القيم
١٥٥-١٢٧		الفصل الخامس: الإجراءات المنهجية للدراسة التحليلية ونتائجها
١٣٤-١٢٨		الإجراءات المنهجية للدراسة التحليلية
		نتائج الدراسة التحليلية:
١٥٢-١٣٥		أولاً: نتائج التساؤلات العامة للدراسة
١٥٥-١٥٢		ثانياً: نتائج العلاقات بين المتغيرات
٢١٤-١٥٦		الفصل السادس: الإجراءات المنهجية للدراسة الميدانية ونتائجها
١٦١-١٥٧		الإجراءات المنهجية للدراسة الميدانية
		نتائج الدراسة الميدانية
١٨٣-١٦٢		أولاً: نتائج التساؤلات العامة للدراسة
٢٠١-١٨٤		ثانياً: نتائج اختبار الفروض
٢١٤-٢٠٢		ثالثاً: العلاقات بين متغيرات الدراسة
٢١٦-٢١٥		مناقشة نتائج الدراسة
٢٢١-٢١٧		خاتمة الدراسة
-٢٢٢		قائمة مراجع الدراسة
٢٣٣		ملاحق الدراسة

جداول الدراسة

الرقم	عنوان الجدول	الصفحة
١	العمليات الرئيسية لعملية التعلم الاجتماعي	٤٤
٢	المقارنة بين تكلفة إنتاج وتوزيع الأفلام الأمريكية والألعاب الإلكترونية	٦٤
٣	الفرق بين الألعاب الإلكترونية والكتب	٦٧
٤	توزيع عينة الدراسة وفقاً لنوع الألعاب الإلكترونية	١٣٥
٥	توزيع عينة الدراسة وفقاً لطبيعة الشخصية الرئيسية في الألعاب الإلكترونية	١٣٦
٦	توزيع عينة وفقاً لنوع الشخصية الرئيسية	١٣٧
٧	توزيع عينة وفقاً للسمات التي تظهر بها الشخصيات الرئيسية من الذكور	١٣٨
٨	السمات التي تظهر بها الشخصيات الرئيسية من الذكور تفصيلاً	١٣٩
٩	السمات التي تظهر بها الشخصيات الرئيسية من الإناث	١٤٠
١٠	السمات التي تظهر بها الشخصيات الرئيسية من الإناث تفصيلاً	١٤١
١١	توزيع عينة الدراسة وفقاً لمدى وجود قصة في اللعبة الإلكترونية	١٤٢
١٢	توزيع عينة الدراسة وفقاً لنوع القصة المقدمة في اللعبة الإلكترونية	١٤٣
١٣	توزيع عينة الدراسة وفقاً للأدوات التي استخدمتها الشخصيات في الألعاب الإلكترونية	١٤٤
١٤	توزيع عينة الدراسة وفقاً للأدوات التي استخدمتها الشخصيات في الألعاب الإلكترونية تفصيلاً	١٤٥
١٥	توزيع عينة الدراسة وفقاً لأساليب التعبير المستخدمة في الألعاب الإلكترونية	١٤٧
١٦	توزيع عينة الدراسة وفقاً لمستويات اللغة المستخدمة	١٤٧
١٧	توزيع عينة الدراسة وفقاً للقيم الإيجابية باللعبة الإلكترونية	١٤٨
١٨	توزيع عينة الدراسة وفقاً للسمات السلبية باللعبة الإلكترونية	١٥٠
١٩	توزيع عينة الدراسة وفقاً لأسلوب تحقيق الشخصيات الرئيسية لأهدافها	١٥١
٢٠	توزيع عينة الدراسة وفقاً للنوع والسمات التي قدمت بها الشخصية الرئيسية	١٥٢
٢١	توزيع عينة الدراسة وفقاً للنوع والقيم الإيجابية والسلبية المقدمة	١٥٣
٢٢	توزيع عينة الدراسة وفقاً لنوع اللعبة الإلكترونية والسمات السلبية المقدمة	١٥٤
٢٣	توزيع عينة الدراسة وفقاً لنوع الشخصيات الرئيسية والأسلوب المستخدم	١٥٥

	فى تحقيق الهدف	
٢٤	توزيع عينة الدراسة وفقاً للنوع وملكية المدرسة	١٥٨
٢٥	توزيع عينة الدراسة وفقاً للنوع والمستوى الاجتماعى الاقتصادى	١٥٨
٢٦	توزيع عينة الدراسة وفقاً للنوع ونوعية التعليم	١٥٨
٢٧	توزيع العينة وفقاً لتعاملهم مع الحاسب الآلى	١٦٢
٢٨	توزيع عينة الدراسة وفقاً لحجم تعرضهم للألعاب الإلكترونية	١٦٣
٢٩	توزيع إجابات الأطفال وفقاً لدوافع عدم تعرضهم للألعاب الإلكترونية	١٦٤
٣٠	توزيع إجابات المبحوثين وفقاً لنوع الألعاب الإلكترونية المفضلة لديهم	١٦٥
٣١	توزيع عينة الدراسة وفقاً لكثافة تعرضهم للألعاب الإلكترونية	١٦٦
٣٢	توزيع إجابات الأطفال لدوافع التعرض للألعاب الإلكترونية	١٦٧
٣٣	توزيع عينة الدراسة وفقاً لنوع البطل المفضل لديهم فى الألعاب الإلكترونية	١٦٨
٣٤	توزيع عينة الدراسة وفقاً لنوع البطل البشرى المفضل فى الألعاب الإلكترونية	١٦٩
٣٥	توزيع عينة الدراسة وفقاً للنوع ودوافع تفضيل الرجل كبطل بشرى فى الألعاب الإلكترونية	١٦٩
٣٦	توزيع عينة الدراسة وفقاً للعلاقة بين النوع ودوافع تفضيل المرأة كبطل بشرى فى الألعاب الإلكترونية	١٧١
٣٧	توزيع عينة الدراسة وفقاً لمدى تفضيل الألعاب الإلكترونية الفردية	١٧٣
٣٨	توزيع عينة الدراسة وفقاً لأسباب تفضيل الألعاب الإلكترونية الفردية	١٧٣
٣٩	توزيع إجابات المبحوثين وفقاً لأسباب تفضيل الألعاب الإلكترونية الجماعية	١٧٤
٤٠	توزيع عينة الدراسة وفقاً لمدى التحدث مع الآخرين حول الألعاب الإلكترونية	١٧٥
٤١	توزيع عينة الدراسة وفقاً لطبيعة الأفراد الذين يتحدثون معهم الأطفال حول الألعاب الإلكترونية	١٧٦
٤٢	إتجاه الأطفال نحو الألعاب الإلكترونية	١٧٧
٤٣	توزيع إجابات عينة الدراسة وفقاً للاتجاه نحو الألعاب الإلكترونية	١٧٨
٤٤	توزيع عينة الدراسة وفقاً لاتجاهاتهم نحو القيم التى تقدمها الألعاب الإلكترونية	١٨٠
٤٥	توزيع عينة الدراسة وفقاً لاتجاهات الأطفال نحو القيم التى تقدمها الألعاب	١٨١

	الإلكترونية	
١٨٤	الفروق بين مجموعات المبحوثين من حيث كثافة التعرض وفق متغير النوع	٤٦
١٨٥	الفروق بين مجموعات المبحوثين من حيث كثافة التعرض وفقاً لمتغير التعليم	٤٧
١٨٦	توزيع عينة الدراسة وفقاً لكثافة التعرض والمستوى الاجتماعي الاقتصادي	٤٨
١٨٦	مصدر التباين بين مجموعات العينة فيما يتعلق بكثافة التعرض للألعاب الإلكترونية وفقاً لمتغير المستوى الاجتماعي الاقتصادي	٤٩
١٨٨	الفروق بين مجموعات المبحوثين فيما يتعلق باتجاهاتهم نحو الألعاب الإلكترونية وفق كثافة تعرضهم	٥٠
١٨٩	مصدر التباين بين مجموعات العينة فيما يتعلق باتجاهاتهم نحو الألعاب الإلكترونية وفق متغير كثافة التعرض	٥١
١٨٩	الفروق بين مجموعات المبحوثين فيما يتعلق باتجاهاتهم نحو الألعاب الإلكترونية وفق المستوى الاجتماعي الاقتصادي	٥٢
١٩٠	الفروق بين المبحوثين فيما يتعلق باتجاهاتهم نحو الألعاب الإلكترونية وفق متغير نوع التعليم	٥٣
١٩١	الفروق بين مجموعات المبحوثين تبعاً لاتجاهاتهم نحو الألعاب الإلكترونية	٥٤
١٩٢	الفروق بين مجموعات المبحوثين فيما يتعلق بكثافة التعرض للألعاب الإلكترونية وفق متغير التوحد مع شخصياتها	٥٥
١٩٣	الفروق بين مجموعات العينة فيما يتعلق باتجاهاتهم نحو القيم السلبية وفق متغير كثافة التعرض	٥٦
١٩٤	الفروق بين المبحوثين فيما يتعلق باتجاهاتهم نحو القيم السلبية وفق متغير النوع	٥٧
١٩٥	الفروق بين مجموعات المبحوثين فيما يتعلق باتجاهاتهم نحو القيم السلبية وفق متغير المستوى الاجتماعي الاقتصادي	٥٨
١٩٦	الفروق بين المبحوثين تبعاً لاتجاهاتهم نحو القيم السلبية بالألعاب الإلكترونية وفق متغير نوع التعليم	٥٩
١٩٧	الفروق بين المبحوثين فيما يتعلق باتجاهاتهم نحو القيم الإيجابية وفق متغير كثافة التعرض	٦٠

٦١	الفروق بين مجموعات المبحوثين فيما يتعلق باتجاهاتهم نحو القيم الإيجابية بالألعاب وفق متغير كثافة تعرضهم	١٩٨
٦٢	الفروق بين مجموعات المبحوثين نحو القيم الإيجابية بالألعاب الإلكترونية وفق متغير المستوى الاجتماعي الاقتصادي	١٩٩
٦٣	مصدر التباين بين مجموعات المبحوثين فيما يتعلق باتجاهاتهم نحو القيم الإيجابية وفق متغير المستوى الاجتماعي الاقتصادي	٢٠٠
٦٤	الفروق بين مجموعات المبحوثين فيما يتعلق باتجاهاتهم نحو القيم الإيجابية بالألعاب الإلكترونية وفق متغير نوع التعليم	٢٠١
٦٥	العلاقة بين النوع والتعرض للألعاب الإلكترونية	٢٠٢
٦٦	العلاقة بين التعرض للألعاب الإلكترونية ونوع التعليم	٢٠٣
٦٧	العلاقة بين التعرض للألعاب الإلكترونية والمستوى الاجتماعي الاقتصادي	٢٠٤
٦٨	العلاقة بين نوع المبحوث ونوعية الألعاب الإلكترونية المفضلة لديهم	٢٠٥
٦٩	الاختلاف بين المبحوثين فيما يتعلق بنوع البطل البشري المفضل لديهم وفقاً لنوعهم	٢٠٦
٧٠	الاختلاف بين المبحوثين فيما يتعلق بنوع البطل البشري المفضل لديهم وفقاً لنوع التعليم	٢٠٨
٧١	الاختلافات بين المبحوثين فيما يتعلق بنوع البطل البشري المفضل وفقاً للمستوى الاجتماعي الاقتصادي	٢٠٩
٧٢	العلاقة بين نوع المبحوثين وتفضيلهم للألعاب الإلكترونية الفردية	٢١٠
٧٣	العلاقة بين كثافة التعرض وتفضيل الألعاب الإلكترونية الفردية	٢١١
٧٤	الاختلاف بين المبحوثين في تفضيل الألعاب الإلكترونية الفردية وفق نوع التعليم	٢١٢
٧٥	الاختلافات بين المبحوثين فيما يتعلق بمدى التحدث مع الآخرين حول الألعاب الإلكترونية وفق متغير النوع	٢١٣
٧٦	الاختلاف بين المبحوثين فيما يتعلق بمدى التحدث وفق متغير نوع التعليم	٢١٤