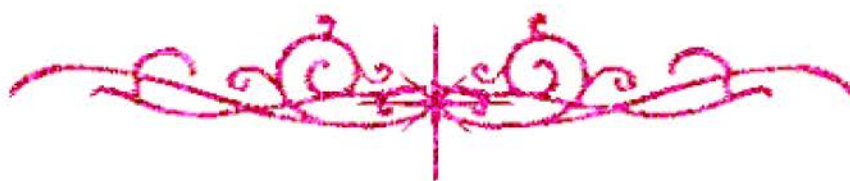


سامية محمد مصطفى



شبكة المعلومات الجامعية

بسم الله الرحمن الرحيم



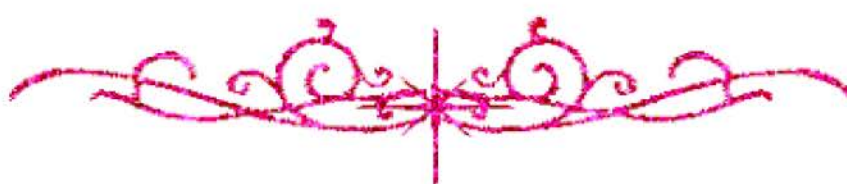
سامية محمد مصطفى



شبكة المعلومات الجامعية



شبكة المعلومات الجامعية التوثيق الالكتروني والميكروفيلم



سامية محمد مصطفى



شبكة المعلومات الجامعية

جامعة عين شمس

التوثيق الإلكتروني والميكروفيلم

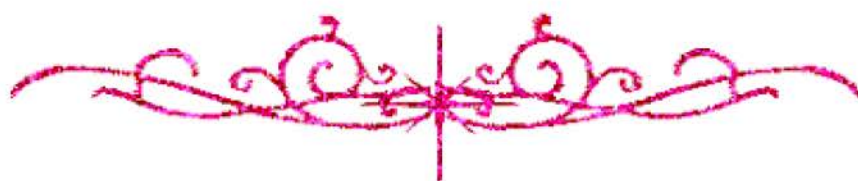
قسم

نقسم بالله العظيم أن المادة التي تم توثيقها وتسجيلها
علي هذه الأقراص المدمجة قد أعدت دون أية تغيرات



يجب أن

تحفظ هذه الأقراص المدمجة بعيدا عن الغبار



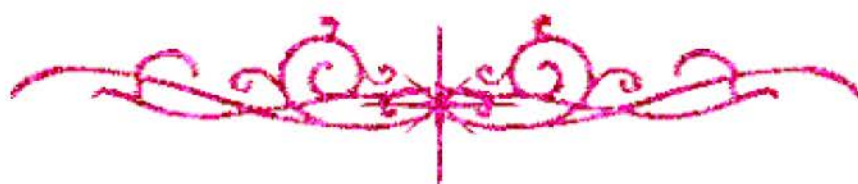
سامية محمد مصطفى



شبكة المعلومات الجامعية



بعض الوثائق الأصلية تالفة



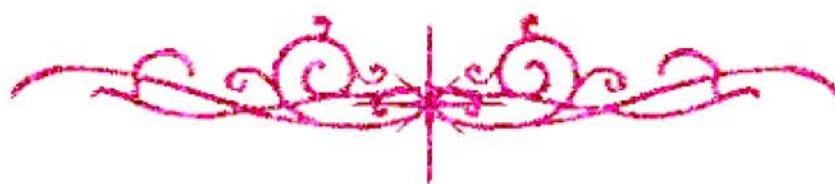
سامية محمد مصطفى

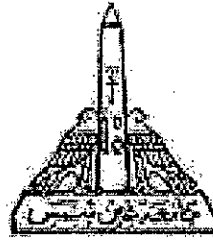


شبكة المعلومات الجامعية



بالرسالة صفحات لم ترد بالأصل





جامعة عين شمس
معهد الدراسات العليا للطفولة
قسم الإعلام وثقافة الأطفال

"دور ألعاب الفيديو في تشكيل الواقع الافتراضي عند المراهق"

رسالة ماجستير
مقدمة ضمن متطلبات الحصول على درجة الماجستير
في الإعلام وثقافة الأطفال

إعداد
نهى سامى إبراهيم عامر

إشراف

د/ زكريا إبراهيم الدسوقي
مدرس الإعلام وثقافة الأطفال
معهد الدراسات العليا للطفولة
جامعة عين شمس

أ.د/ محمد معوض إبراهيم
أستاذ الإعلام وثقافة الأطفال
معهد الدراسات العليا للطفولة
جامعة عين شمس

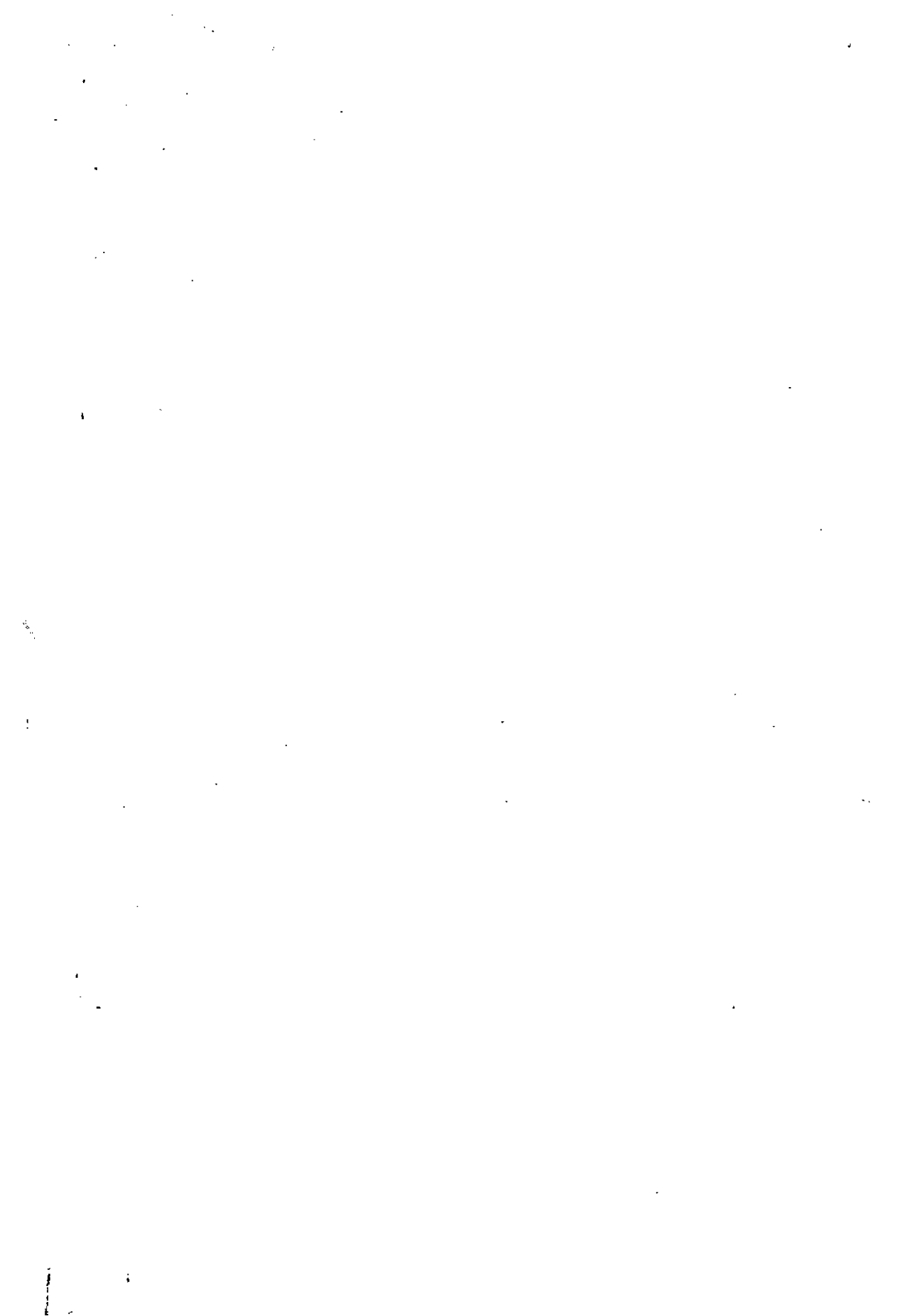
الكتبة المركزية - جامعة عين شمس	
رقم التوثيق	١٧٠١
٣٥٥٩١	ن. ٥٠

1432/2011

رسالة



- عنوان الرسالة: دور ألعاب الفيديو فى تشكيل الواقع الافتراضى عند المراهق.
- إسم الباحث : نهى سامى إبراهيم عامر.
- الدرجة العلمية: الماجستير.
- القسم التابع له: قسم الإعلام وثقافة الأطفال.
- المعهد: معهد الدراسات العليا للطفولة.
- الجامعة: جامعة عين شمس.
- سنة التسجيل: 2010م.
- سنة المنح: 2011م.





إسم الباحثة: نهى سامى إبراهيم عامر.

عنوان الرسالة: دور ألعاب الفيديو فى تشكيل الواقع الافتراضى عند المراهق.

الدرجة العلمية: الماجستير.

لجنة المناقشة والحكم:

الوظيفة

الإسم

م

أستاذ الإعلام، بقسم الإعلام وثقافة الأطفال، بمعهد الدراسات العليا للطفولة، بجامعة عين شمس.

أستاذ الإعلام، ورئيس قسم الإعلام وثقافة الأطفال، بمعهد الدراسات العليا للطفولة، بجامعة عين شمس.

أستاذ الإعلام المساعد، بكلية التربية النوعية، جامعة المنوفية.

1. أ.د. محمد معوض إبراهيم

2. أ.د. محمود حسن إسماعيل

3. أ.م.د. هناء السيد محمد على

تاريخ البحث: ٢٠١١ / ٨ / ٢٠ م
الدراسات العليا:



أجيزت الرسالة بتاريخ:

٢٠١١ / ٦ / ٢٢ م

موافقة مجلس الجامعة

٢٠١١ / ١ / ١٠ م

ختم الإجازة:

٢٠١١ / ١ / ١٠ م

موافقة مجلس المعهد

٢٠١١ / ٧ / ٢٥ م بالقوى

Handwritten signatures and stamps at the bottom of the page.

شكر وتقدير

لايسعني وقد انجزت هذا البحث إلا أن أعبر عن عظيم تقديري وجزيل إمتناني إلى أستاذي الكريمين اللذين أشرفا على هذه الرسالة، وكانت توجيهاتهما لي بمثابة المشكاة في الظلام، وهما:

1. أ. د. محمد معوض إبراهيم: أستاذ الإعلام ، بقسم الإعلام وثقافة الأطفال، بمعهد الدراسات العليا للطفولة، بجامعة عين شمس. والذي أشكره على ملاحظاته العلمية السديدة وتوجيهاته القيمة فله مني كل الشكر والعرفان ، وله مني أسمى عبارات الاعتراز والتقدير، وأدعوا الله تعالى أن يحفظه لطلبته، وأن يمد في عمره لمزيد من العطاء العلمي .

2. د. زكريا إبراهيم الدسوقي : مدرس الإعلام بمعهد الدراسات العليا للطفولة، بجامعة عين شمس. والذي أشكره على عطائه المتدفق وجهوده المتفانية لمساعدتي في إظهار هذا البحث في أبهى صوره، وأسأل الله عز وجل أن يجزيه عنى خير الجزاء وأن يجعل كل ما قدمه لي في ميزان حسناته.

وكل الامتنان، لأستاذتي الجليلتين: أ. د. محمود حسن إسماعيل، وأ. م. د. هناء السيد محمد على لتفضلهما بقراءة الرسالة ومراجعتها ومناقشتها فلهن مني جزيل الشكر والعرفان.

كما أتقدم بأسمى آيات الشكر والامتنان والتقدير والثناء إلى الذين مهدوا لي طريق العلم والمعرفة، إلى أستاذتي الأفاضل أعضاء هيئة التدريس بقسم الإعلام وثقافة الأطفال، بمعهد الدراسات العليا للطفولة، بجامعة عين شمس:

أ. د. اعتماد خلف معبد.

أ. د. منى مصطفى عمران.

د. إيناس محمود حامد.

د. مؤمن جبر عبدالشافى.

مستخلص الدراسة (Abstract)

عنوان الدراسة: "دور ألعاب الفيديو فى تشكيل الواقع الافتراضى عند المراهق"

إسم الباحثة: نهى سامى إبراهيم عامر
جهة البحث: معهد الدراسات العليا للطفولة - جامعة عين شمس

أولاً: مشكلة الدراسة:

تسعى هذه الدراسة إلى التعرف على دور ألعاب الفيديو فى تشكيل الواقع الافتراضى عند المراهق، للتعرف على المكونات المختلفة لألعاب الفيديو من صورة وألوان وكذلك المؤثرات المستخدمة وغيرها، إلى جانب تفاعل المراهق مع ما يشاهده وما تحمله المضامين المختلفة له من أفكار ومعلومات، كما تقوم الدراسة الحالية بدراسة عينة من المراهقين فى المدارس المصرية لتوضيح الدور الذى تلعبه ألعاب الفيديو فى حياتهم.

ثانياً: أهداف الدراسة:

- التعرف على الدور التى تلعبه ألعاب الفيديو فى تكوين الواقع الافتراضى عند المراهق.
- إكتشاف إلى أين تقودنا هذه العلاقة، ومعرفة الفوائد والأضرار الناتجة عنها.
- الوقوف على العوامل التى تعمل على خلق واقع افتراضى سواء طول الممارسة لتلك الألعاب أو تكنولوجيا الـ (3D) أو غيرها.

ثالثاً: نوع ومنهج الدراسة:

تعد هذه الدراسة من الدراسات الوصفية التى تعتمد على منهج المسح الإعلامى بشقيه التحليلى والميدانى.

رابعاً: عينة الدراسة:

(أ) عينة الدراسة التحليلية:

تم مسح عينة من ألعاب الفيديو التي تم تحديدها وفقاً للدراسة الإستطلاعية التي قامت بها الباحثة، وهم (Smack Down VS RAW - Farmville - Grand Theft Auto - God of war - FIFA 2011 - Harry potter the half blood prince-).

(ب) عينة الدراسة الميدانية:

قامت الباحثة بسحب عينة عشوائية قوامها 600 مفردة (300 ذكور، 300 إناث)، وتراوحت أعمارهم من 13 إلى 15 سنة، تم تقسيمهم بأسلوب التوزيع المتساوي على مدارس (أبوزهرة الخاصة - العبور الإعدادية بنين - عبدالقادر بن قنصوة الإعدادية بنات - عباس العقاد التجريبية).

خامساً: أدوات الدراسة:

إستمارة تحليل مضمون وإستمارة إستبيان.

سادساً: نتائج الدراسة:

- أكدت الدراسة على وجود علاقة ارتباطية دالة إحصائية بين ممارسة المبحوثين لألعاب الفيديو وبين تكوين واقع إفتراضى لديهم.
- كما إتضح وجود علاقة إرباطية دالة بين كثافة ممارسة المبحوثين لألعاب الفيديو وبين تكوين واقع إفتراضى لديهم.
- كذلك أكدت الدراسة على وجود علاقة ارتباطية دالة إحصائياً نوع اللعبة التي يمارسها المبحوثون وبين تكوين واقع إفتراضى لديهم.
- كما تأكد وجود فروق دالة إحصائياً بين نوع تعليم المبحوثين (الحكومي والتجريبي والخاص) وعدد الساعات التي يستغرقها المبحوثون في ممارسة ألعاب الفيديو في اليوم وفقاً لنوع التعليم.
- إلى جانب تأكد وجود فروق دالة إحصائياً وجود علاقة بين نوع تعليم المبحوثين (الحكومي والتجريبي والخاص) وبين تكوين واقع إفتراضى لديهم.