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 فى تشكيل الواقع الإفتراضى عند المراهق"

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

إعـــــداد
نـهى سامى إبراهيم عامر

إشـــــراف

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

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

المكتبة المركزية - جامعة عين شمس
رقم التسجيل ٣٠٥٩١
التاريخ ١٠٧٠ ر ١
ن ٠ ـــ

1432/2011

رسالة

قسم الإعلام وثقافة الأطفال

عنوان الرسالة: دور ألعاب الفيديو فى تشكيل الواقع الإفتراضى 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.

معهد الدراسات العليا للطفولة
قسم الإعلام وثقافة الأطفال

إسـم الباحـثة: نهى سامى إبراهيم عامر.

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

الدرجة العلمية: الماجستير.

لجنة المناقشة والحكم:

م	الإسم	الوظيفة
1.	**أ. د. محمد معوض إبراهيم**	أستاذ الإعلام، بقسم الإعلام وثقافة الأطفال، بمعهد الدراسات العليا للطفولة، بجامعة عين شمس.
2.	**أ. د. محمود حسن إسماعيل**	أستاذ الإعلام، ورئيس قسم الإعلام وثقافة الأطفال، بمعهد الدراسات العليا للطفولة ، بجامعة عين شمس.
3.	**أ. م.د. هناء السيد محمد على**	أستاذ الإعلام المساعد، بكلية التربية النوعية، جامعة المنوفية.

تاريخ البحث: ٢٠ / ١٠ / 2011م
الدراسات العليا:

ختم الإجازة:
/ / 2011م

موافقة مجلس المعهد
٢٥ / ٧ / 2011م بالتفويض

أجيزت الرسالة بتاريخ:
٢٢ / ٦ / 2011م

موافقة مجلس الجامعة
/ / 2011م

جامعة عين شمس

ج

شكر وتقدير

لايسعني وقد انجزت هذا البحث إلا أن أعبر عن عظيم تقديرى وجزيل إمتنانى إلى أستاذَيَّ الكريمين اللذَين أشرفا على هذه الرسالة، وكانت توجيهاتهما لى 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 منى كل الشكر والعرفان ، وله مني أسمى عبارات الاعتزاز والتقدير، وأدعوا الله تعالى ان يحفظه لطلبته، وان يمد في عمره لمزيد من العطاء العلمي .

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

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

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

أ. د. اعتماد خلف مِعبد.
أ. د. منى مصطفى عمران.
د. إيناس محمود حامد.
د. مؤمن جبر عبدالشافى.

مستخلص الدراسة (Abstract)

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

إسـم الباحثـــة: نهى سامى إبراهيم عامر

جهـة البحـث: معهد الدراسات العليا للطفولة – جامعة عين شمس

أولاً: مشكلة الدراسة:

تسعى هذه الدراسة إلى التعرف على دور ألعاب الفيديو فى تشكيل الواقع الإفتراضى 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 الفتراضى عند المراهق.
- إكتشاف إلى أين تقودنا هذه العلاقة، ومعرفة الفوائد والأضرار الناتجة عنها.
- الوقوف على العوامل التى تعمل على خلق واقع إفتراضى 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 التى تم تحديدها وفقاً للدراسة الإستطلاعية التى 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 المتساوى 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 إرتباطية دالة إحصائيا 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 إرتباطية 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.