رؤية نقدية لدراسات الترفيه الإعلامي خلال الفترة من ٢٠١٣-٢٠٢٣
دراسة تحليلية من المستوى الثاني

د. أماني رضا عبد المقصود*

ملخص الدراسة:

يتناول البحث عمل دراسة تحليلية من المستوى الثاني لعينة من الدراسات التي تناولت مجالي الإعلام بالترفيه "Infotainment" والتعلم بالترفيه "Edutainment" على مدار عشر سنوات (٢٠١٣-٢٠٢٣) وذلك من خلال رصد وتحليل الأطر النظرية والمنهجية التي تناولتها الدراسات السابقة في إطار الإعلام والتعلم بالترفيه ورصد الأطر المعرفية والموضوعات التي تناولت مفهومي الإعلام بالترفيه والتعلم بالترفيه إلى جانب تقديم رؤية نقدية للدراسات السابقة التي تم عرضها. وأظهرت الدراسات العربية والأجنبية اهتماماً بدراسة المنصات الرقمية حسب الطلب VOD وسمات المحتوى الترفيهي المقدم بها كاتجاه حديث في فترة التحول الرقمي إذ تعتبر هذه المنصات امتداداً للتجربة الترفيهية التلفزيونية وقدمت الدراسات تحليلاً لسمات المنصات المختلفة العربية والمنصات الأجنبية. كما اهتمت دراسات الاتجاهات الحديثة في بحوث الإعلام بالترفيه بدور التطبيقات الترفيهية في تحقيق الترفيه والإعلام معاً من خلال الكتب الرقمية ، تطبيقات الموبايل ، البودكاست، يوتيوب، وتويتر.. وأيضاً اهتمت بحوث الاتجاهات الحديثة في دراسات التعلم بالترفيه بالاعتماد على هذه التطبيقات في التعلم بالمراحل المختلفة كأداة يعتمد عليها المعلمون لتدريس الطلاب المهارات المختلفة. وأوصت الدراسة بالاهتمام بالأبحاث التي تختبر تأثير الواقع الافتراضي (Virtual Reality) على تعليم المتلقين معارف أو مهارات معينة باختلاف المجالات المستخدمة في ذلك.

الكلمات المفتاحية: (الترفيه المعلوماتي أو الإعلام بالترفيه، الترفيه المعلوماتي البصري، البودكاست التعليمية، التعلم بالترفيه أو التعلم الممتع، التعلم عبر الإنترنت، ألعاب الفيديو التعليمية، التطبيقات التعليمية).

---

*الأستاذ المساعد بقسم الإذاعة والتليفزيون بكلية الإعلام- جامعة القاهرة

A critical vision of media entertainment studies during the period 2013-2023: Second-level analytical study

Abstract:
The Review aims at analyzing Research trends at field of Infotainment and Edutainment according to certain aspects. The First Branch (Infotainment) presents two main cateogries: Studies of Infotainment at News and Election Campaigns (Soft News), and Studies of Infotainment in different Programs Formats. The Second Branch (Edutainment) presents two main cateogries: Use of Radio and Television (Including Dramatic Formats) in Education, and Studies of using Edutainment in teaching techniques. The Third Branch focuses on the new trends of Infotainment and Edutainment Researches which concentrate on Digital Entertainment and its reflection on formats and applications.
The Analytical Review analyzes the Resarch Trends according to Resarch Issues, Theoritical Frameworks and Methods.
Keywords: (Infotainment , Visual Infotainment, Educational Podcast, Edutainment, Online Learning ،Educational Video Games, Educational Applications).

مقدمة

تعد وظيفة "الترفيه" أحد أهم الوظائف التي تقدمها وسائل الإعلام للجمهور، وتختلف القوالب والأنماط التي يتم تقديم الترفيه من خلالها، إذ هدفت بعض المضامين إلى تقديم الترفيه المجرد للجماهير والذي يستهدف تسلية وإمتاع الجمهور بالمقام الأول، فيما ظهر اتجاه أخر يجمع بين الوظيفة الترفيهية والإعلامية لوسائل الإعلام ليستهدف امتاع الجمهور وتثقيفهم في الوقت ذاته وهو ما يطلق عليه الترفيه بالإعلام أو الترفيه المعلوماتي (Infotainment) إلى جانب اتجاه أخر يجمع بين الترفيه والتعلم ليقدم للجمهور المضمون التعليمي في قالب من الترفيه دون أن يشعر المتلقي بملل التعرض للمادة التعليمية (Edutainment).

وباعتبار أن المعلومات تعتبر جزءاً حتمياً من التعلم، فإن مدخل الترفيه والمعلومات (الإعلام) والذي أصبح معروفاً بالـ (Infotainment) يعتبر جزءاً حتمياً من التعلم بالترفيه (Edutainment) وبالتالي فأن (Edutainment) و (Infotainment) يعتبران متضمنان في مفهوم الترفيه الإعلامي (Infotainment) وتم استخدامهما بطريقة متبادلة/ مترادفة في بعض الدراسات (Kanabar,2009:p11).

- نبذة تاريخية عن مفهومي الإعلام والتعلم بالترفيه.

ظهر مصطلح الترفيه بالإعلام (Infotainment) ليصف أنواع البرامج التي تقدم عبر التلفزيون بتعلم بعض أنواع أنماط الحياة (Life Style) أو تعطي دروساً أخلاقية بينما نقوم بامتاع المشاهد أو الجمهور في الوقت ذاته.(Mitchell,2008:p7). كما أوضح (Thussu,2007:p7) أن مصطلح الترفيه بالإعلام مصطلح حديث ظهر في نهاية الثمانينات ليصبح كلمة شائعة جامعة تمزج بين قالبي المعلومات والترفيه في الأخبار وبرامج الشئون الجارية. إذ ارتبط مفهوم (Infotainment) أو الترفيه المعلوماتي في مجال الأخبار بعرض الأخبار الناعمة أو الخفيفة Soft News والتي تجمع بين الحقائق والمشاعر وتقدم بطريقة درامية تختص بالصراع، الفضيحة، والنميمة. (Brants and Neijens,1998:p152). إذ أوضحت دراسة (Arden,1993) أنه خلال الثمانينات فإن أخبار قناة CBS الأمريكية قد تحولت من الأخبار الجادة التقليدية إلى برامج أكثر عاطفية وأكثر اتجاهاً للترفيه.

وقد أوضحت الدراسات أن مفهوم (Infotainment) يشير إلى استخدام التكنيكيات الصحفية التي تعتمد على الإثارة وإضفاء الطابع الشخصي في الصحافة التلفزيونية وهو ما يعادل صحافة التابلويد في الصحافة المقروءة. وقد تم توجيه النقد لمفهوم الترفيه المعلوماتي (Infotainment) لأكثر من ثلاثة عقود، وفي خلال السنوات الأخيرة فقط تم الأخذ في الاعتبار اسهامها في الإضافة للصحافة وحيث أن الجمهور يجذب للأخبار التي تعتمد على الإثارة، العواطف، أو القصص التي تعتمد على الفضائح والمرض وبالتالي فإن مفهوم الترفيه المعلوماتي يمكن أن يعمل لتقديم الأخبار الجادة ذات التنافسية العالية. (Photiou,et.al,2019:p94)

وتتشابه برامج الترفيه المعلوماتي في نفس الخصائص مع الأخبار التلفزيونية ولكنها عادة لاتصنف كأخبار وتكمن التشابهات في المضمون حيث تعتمد على قصص متعددة خلال كل حلقة، كما أن كلاً من الأخبار وبرامج الترفيه المعلوماتي توفر تغطية بسيطة عن الأحداث الجارية والقضايا الاجتماعية، وكلاهما يتم بثهما يومياً ولديهم مذيعون يقدمون خلفية معلوماتية وصحفيون يقدمون تقارير من موقع الحدث وغالباً ما يقومون بتحديث القصص على مدار

الوقت كلما حدث تطورٌ في الأخبار (Baker,2000:p65). فيما تكمن الاختلافات بين مضامين الترفيه المعلوماتي والأخبار في أن مضامين (Infotainment) لا تتمتع بالضرورة بالموضوعية التي توجد في المضمون الإخباري. كما أوضحت دراسة (Krefting,2009:p 148,155) أن مقدمي برامج السخرية يظهرون في بيوت الجماهير يعلمونهم عن الشئون الجارية، الثقافة السائدة (الشعبية)، وأيضاً عن السياسات ولكن على عكس مقدمي نشرات الأخبار فهم يقدمون هذه المعلومات بطريقة ترفيهية، وتعد برامج السخرية نوعاً من الإنتاج الهزلي.

فيما بدأت استراتيجية التعلم بالترفيه (Edutainment) عام ١٩٥١ عندما قدمت إذاعة بي بي سي (BBC) مسلسل إذاعي يحمل اسم (The Archers) والذي حمل في طياته رسائل تعليمية عن التنمية الزراعية (Kanabar,2009:p11). ويقصد بالتعلم بالترفيه التضمين المتعمد للمضمون التعليمي في الرسائل الترفيهية (Mckee,2017:p26). وأوضح (Jarvin,2015:pp 33,37) أنه منذ تطور التلفزيون التعليمي في الستينيات من القرن الماضي أصبح هناك اهتمام متزايد لدمج خصائص الترفيه في التعلم الرسمي وغير الرسمي، وتشير الدراسة إلى أنه منذ إنطلاق برنامج (عالم سمسم) في عام ١٩٦٩، فقد أصبحت البرامج التعليمية قالباً أو شكلاً متعارفاً عليه في التلفزيون. وبالتالي أوضحت دراسة (Gregory,2002:p71) أنه في الأونة الأخيرة فقد أصبح مدخل التعلم بالترفيه Edutainment Education يطبق في برامج الراديو والتلفزيون وخاصة في الدول النامية. إذ أوضحت الدراسة أن الرسالة إذا كان محتواها تعليمي بحت فإن هذا من شأنه أن يصرف الجمهور عن متابعتها ورفضها بشكل قاطع.

أهداف العرض التحليلي.

١- رصد وتحليل عينة من الدراسات العربية والأجنبية التي تناولت بحوث الإعلام والتعلم بالترفيه (في مجال الإعلام المرئي والمسموع) Infotainment و Edutainment في الفترة من ٢٠١٣-٢٠٢٣ مع التركيز على الدراسات التي تناولت الاتجاهات الحديثة في هذين المجالين.

٢- رصد وتحليل الأطر النظرية والمنهجية التي تناولتها الدراسات السابقة في إطار الإعلام والتعلم بالترفيه.

٣- رصد الأطر المعرفية والموضوعات التي تناولت مفهومي الإعلام بالترفيه والتعلم بالترفيه.

٤- تقديم رؤية نقدية للدراسات السابقة التي تم عرضها في إطار البحث.

منهجية العرض التحليلي.

اعتمدت الدراسة على منهج التحليل من المستوى الثاني (Second level Analysis) للبحوث العربية والأجنبية المنشورة في مجالي الإعلام والتعلم بالترفيه وذلك من خلال رصد البحوث والدراسات المنشورة في الدوريات العربية والأجنبية إلى جانب رسائل الدكتوراة العربية والأجنبية بما يمكن الباحثة من رصد الاتجاهات البحثية الحديثة في هذا المجال.

مجتمع وعينة العرض التحليلي.

شمل مجتمع البحث الدراسات والبحوث المنشورة وغير المنشورة باللغة العربية والأجنبية في مجال بحوث ودراسات الإعلام والتعلم بالترفيه (Infotainment) و(Edutainment). واعتمدت الباحثة على عدد من **قواعد بيانات المعلومات** المتاحة عبر شبكة الانترنت والتي

تمثلت فيما يلي: قواعد البيانات الأجنبية (Googel Scholar، Proquest، Sage Publication، Willy، springer، Taylor and Francis، Elsevier، EBSCO Host) قواعد البيانات العربية (المجلة المصرية لبحوث الإعلام، المجلة المصرية لبحوث الرأي العام، مجلة بحوث الإعلام- جامعة الأزهر، المجلة العربية لبحوث الإعلام والاتصال - جامعة الأهرام الكندية، بنك المعرفة المصري، قاعدة بيانات دار المنظومة، الدوريات المصرية، المجلة العلمية لبحوث الإذاعة والتلفزيون، اتحاد مكتبات الجامعات المصرية).

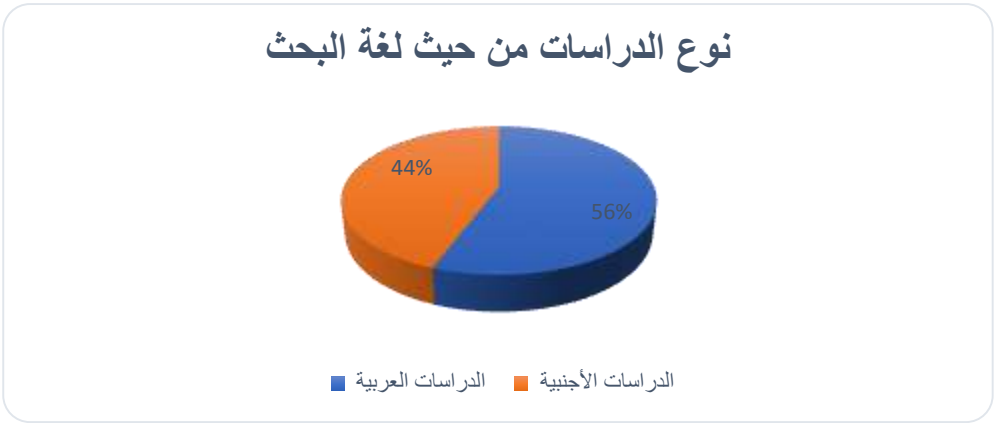
وتم الاعتماد في البحث بهذه المواقع من خلال عدد من **الكلمات المفتاحية** كالتالي: الكلمات المفتاحية العربية: (الترفيه المعلوماتي أو الإعلام بالترفيه ، الترفيه المعلوماتي البصري، البودكاست التعليمية ، التعلم بالترفيه أو التعلم الممتع ، التعلم عبر الإنترنت ، ألعاب الفيديو التعليمية، التطبيقات التعليمية) والكلمات المفتاحية الإنجليزية (Infotainment ، Visual Infotainment، Educational Podcast، Edutainment، Online Learning، Educational Video Games، Eduactional Applications). واعتمدت الباحثة على عمل استمارة تحليل لمجموعة من الفئات التي تركز على تحليل الأطر المنهجية والمعرفية التي اعتمدت عليها الدراسات السابقة مجال الدراسة وشملت استمارة التحليل ما يلي:لغة البحث، وعاء البحث،مجتمع البحث،المنهج المستخدم،الإطار النظري، أدوات جمع البيانات.

وشملت عينة الدراسة البحوث والدراسات التي تناولت مفهومي الإعلام والتعلم بالترفيه في الفترة من ٢٠١٣-٢٠٢٣.

أولاً: المؤشرات الكمية للبحوث عينة التحليل.

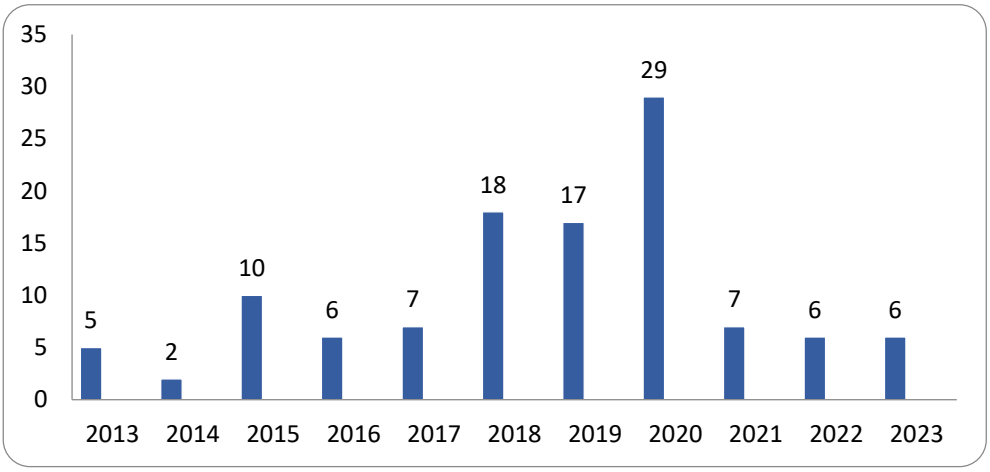
١- أنواع الدراسات من حيث لغة البحث:

قامت الباحثة بعرض عدد (١١٣) دراسة بواقع (٦٣) دراسة عربية، و(٥٠) دراسة أجنبية كما يظهر من الشكل التالي:



شكل رقم (١) نوع الدراسات من حيث لغة البحث

٢- عدد البحوث من حيث سنوات النشر:



شكل رقم (٢) عدد البحوث من حيث سنوات النشر

وبالنظر إلى الشكل السابق يظهر التتبع الزمني لمفهومي الإعلام والتعلم بالترفيه إذ يظهر زيادة عدد البحوث التي تناولت هذين المفهومين منذ عام ٢٠١٥ (بداية فترة التحول الرقمي)، كما يظهر أن سنة (٢٠٢٠) هي أكثر السنوات من حيث عدد البحوث المقدمة بها والتي تناولت مفهومي الإعلام والتعلم بالترفيه وهو ما تفسره الباحثة بظروف فيروس (كورونا) وانتشاره في هذا العام مع فرض الحظر المنزلي في أغلب دول العالم مما أدى للجمهور إلى البحث عن مزيد من الترفيه الإعلامي إلى جانب البحث عن المعلومات من مصادر مختلفة، إلى جانب الاعتماد على نظام التعلم عن بعد وما فرضه هذا النظام من الاعتماد على وسائل تحقق التعلم والترفيه في وقت واحد.

٣- أنواع الدراسات من حيث مجتمع البحث:

جدول رقم (١) أنواع الدراسات من حيث مجتمع البحث

مجتمع البحث	التكرار	النسبة المئوية
بحوث عربية	٦٥	٥٧,٥
بحوث أوروبية	٢١	١٨,٩
بحوث أمريكية	١٩	١٦,٨
بحوث أسيوية	١٢	١٠,٦
بحوث أفريقية	٤	٣,٥
بحوث استرالية	٢	١,٨
ن	١١٣	

يظهر من الجدول السابق أنواع البحوث من حيث مجتمع البحث التي أجريت فيه الدراسة، وتجدر الإشارة إلى أن (ن) في الجدول السابق تشير إلى إجمالي عدد الأبحاث التي تم مراجعتها حيث ظهر للباحثة من خلال مراجعة الدراسات السابقة أنه قد يكون هناك دراسات يتم تطبيقها

في أكثر من دولة وبالتالي تجمع هذه الدراسات بين أكثر من مجتمع وبالتالي يزيد في الجدول السابق عدد التكرارات عن ١١٣.

ويظهر الجدول السابق أن البحوث العربية التي تم تطبيقها في مجتمعات عربية هي البحوث الأكثر بنسبة (٥٧,٥%) من إجمالي البحوث والدراسات نظراً لاهتمام الدراسات العربية التي عرضتها الباحثة بالتطبيق على بيئات ومجتمعات عربية مختلفة إذ تنوعت الدول العربية التي تناولتها الدراسات والبحوث المقدمة وظهر اهتمام الدراسات والبحوث التي أجريت في (مصر) بمجال الإعلام والتعلم بالترفيه بعدد (٣٨ دراسة) تم إجراؤها في المجتمع المصري أو من خلال باحثين مصريين وهو ما يرجع إلى اهتمام الباحثة بالدراسات والبحوث التي أجريت في المجتمع المصري، وتلى ذلك البحوث والدراسات التي أجريت في (السعودية) بعدد (١٠ دراسات) وهو ما تفسره الباحثة بالتغيير الذي طرأ في المجتمع السعودي واتجاههم نحو الترفيه وتزامن ذلك مع إطلاق الهيئة العامة للترفيه ودورها في برامج الترفيه السعودية المختلفة وهو ما انعكس على البحوث والدراسات التي أجراها الباحثون في المجتمع السعودي. فيما تمثلت دراسات دول المغرب العربي في الدراسات التي أجريت في (الجزائر) بعدد (٤ دراسات) وهو ما قد يعكس قلة اهتمام دول المغرب العربي بالأبحاث والدراسات التي تناولت مفهومي الإعلام والتعلم بالترفيه – ضمن عينة الدراسات التي عرضتها الباحثة-. وبالتالي يظهر حرص الباحثة على عرض الدراسات والبحوث التي تقدم تجارب ومدارس متنوعة في أبحاث الإعلام والتعلم بالترفيه، كما تم عرض دراسات من دول عربية أخرى مثل: (اليمن، البحرين، الأردن، العراق، الكويت، السودان). وتأتي البحوث الأوروبية بواقع (٢٠,٨%) وتشمل الدول الأوروبية التي تناولتها الدراسات التي تم عرضها ما يلي: (إسبانيا، بلجيكا، انجلترا، اليونان، فرنسا، إيرلندا، ألمانيا، البرتغال، فنلندا).

ثم تأتي البحوث الأمريكية بنسبة (١٨,٨%) من إجمالي البحوث المقدمة وتجدر الإشارة إلى أن هذه الفئة تشمل البحوث التي أجريت في الولايات المتحدة الأمريكية إلى جانب البحوث التي أجريت في دول أمريكا الشمالية (المكسيك وكندا) ودول أمريكا الجنوبية (البرازيل والأرجنتين).

٤- وعاء البحث:

يوضح الجدول التالي وعاء البحث الذي عرضته الباحثة كالتالي:

جدول رقم (٢) وعاء البحث الذي عرضته دراسات البحث

وعاء النشر	التكرار	النسبة المئوية
مجلة علمية	١٠٧	٩٤,٧
بحث منشور في كتاب	٣	٢,٧
رسالة دكتوراة	٢	١,٨
بحث منشور في مؤتمرات	١	٠,٨
الاجمالي	١١٣	١٠٠

يظهر من الجدول السابق أن (٩٤,٧%) من الدراسات والبحوث التي عرضتها الدراسة الحالية تم نشرها في مجلات ودوريات علمية. وتجدر الإشارة إلى تنوع الدوريات العربية والأجنبية التي عرضت الباحثة للدراسات المنشورة بها وذلك نظراً لطبيعة موضوع البحث (دراسات

وبحوث الإعلام والتعلم بالترفيه) والتي تتداخل بين علوم الإعلام ومجالات التربية والتعلم إلى جانب أيضاً تنوع قوالب الإعلام بالترفيه إذ تنوعت الدوريات بين الدوريات المنشورة في مجالات (الإعلام، الاتصال الصحي، التربية، التربية النوعية، دراسات الطفولة، العلوم الاجتماعية، والاتصال السياسي).

٥- تعريف مفاهيم البحث:

قامت الباحثة بتحديد المصطلحات والمفاهيم الواردة بالبحث والتي وفقاً لها تم رصد الدراسات والبحوث التي تندرج تحت هذه المفاهيم كما يلي:

أ- دراسات الإعلام بالترفيه Infotainment: يقصد بها الدراسات التي تناولت الاعتماد على سمات وخصائص الترفيه في عرض وتقديم المضامين البرامجية المختلفة (الإخبارية، الرياضية، الصحية، العلمية) وذلك من خلال القوالب المختلفة (نشرات الأخبار، الحملات الإنتخابية، البرامج الحوارية، برامج المسابقات، الأفلام الوثائقية) ومن خلال الوسائل المختلفة (راديو، تلفزيون، الإنترنت) وذلك بهدف تقديم المعلومات بأسلوب شيق وجذاب للجمهور بما يحقق هدف التسلية والتثقيف واكتساب المعلومات في أن واحد.

ب- دراسات التعلم بالترفيه Edutainment: يقصد بها الدراسات التي تناولت الاعتماد على أساليب مشوقة وممتعة في توصيل الرسالة التعليمية للمتعلمين على اختلاف المراحل الدراسية والعمرية، بما في ذلك الاعتماد على الوسائل الإعلامية المختلفة (راديو، تلفزيون) والقوالب البرامجية المتنوعة (دراما، رسوم متحركة وأفلام كارتون، مضامين تعليمية مختلفة) لتقديم الرسائل التعليمية للجمهور باختلاف فئاته وسماته بغرض مزج التعلم مع الترفيه لتحقيق التعلم بأسلوب مشوق وجذاب.

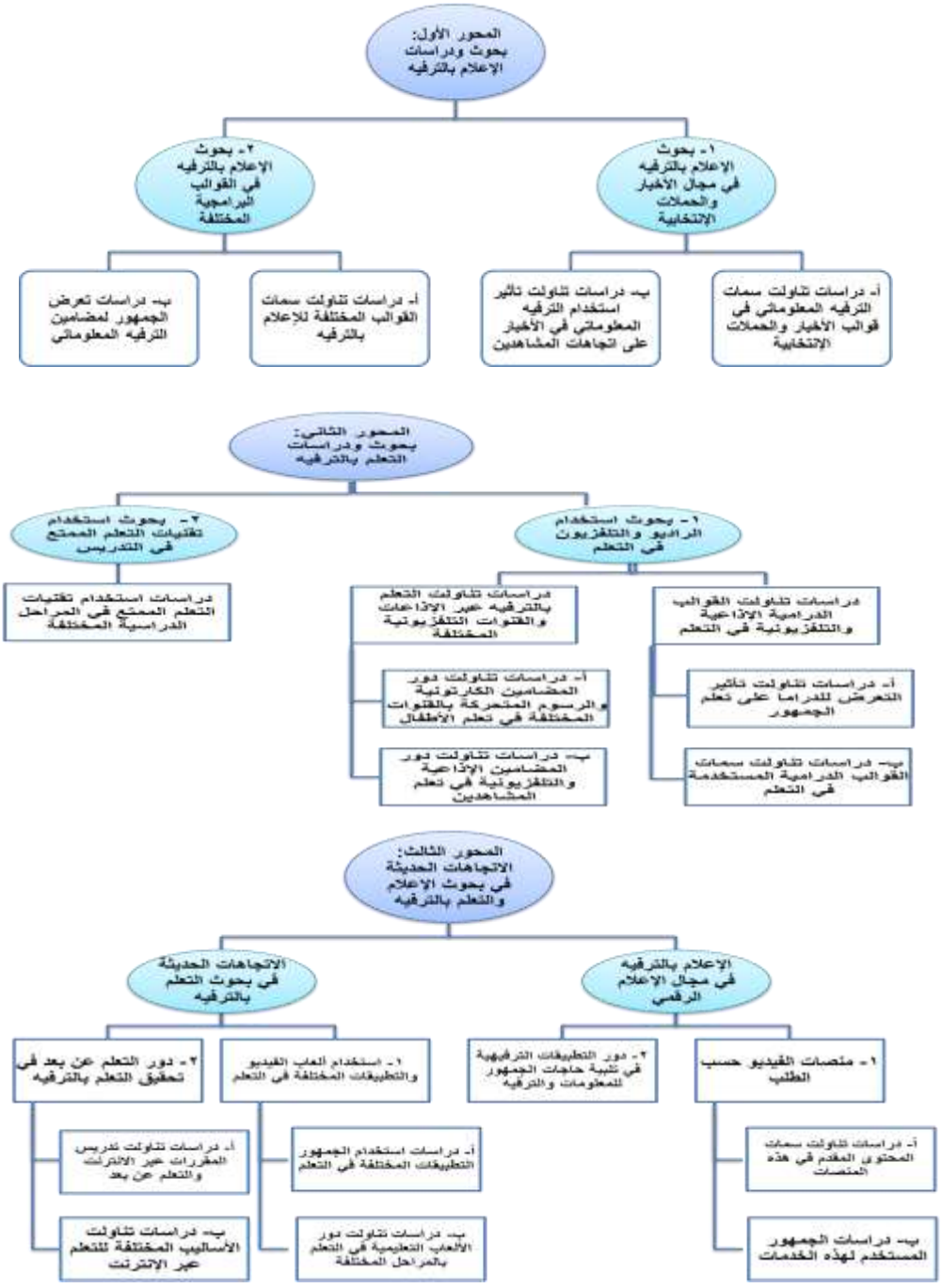
ج- استخدام تطبيقات الإعلام الرقمي في الإعلام والتعلم بالترفيه: يقصد بها الدراسات التي تناولت الاعتماد على الوسائل والتطبيقات الحديثة في تقديم معلومات للمتلقين والترفيه عنهم في أن واحد مثل (منصات المشاهدة حسب الطلب VOD، البودكاست، تطبيقات المحمول، وسائل التواصل الاجتماعي)، أو الاعتماد على الألعاب الالكترونية والتطبيقات المختلفة في التعلم. مع التركيز على الدراسات التي تناولت الإنترنت كوسيلة تعليمية تمزج بين التعلم والترفيه ولاسيما دور التعلم عن بعد في تحقيق الترفيه والتعلم معاً.

ثانياً:الاتجاهات البحثية للدراسات والبحوث السابقة في مجال بحوث ودراسات الإعلام والتعلم بالترفيه.

جدول رقم (٣) الاتجاهات البحثية لبحوث ودراسات الإعلام والتعلم بالترفيه

الاتجاهات البحثية		التكرار	النسبة المئوية
المحور الأول: بحوث الإعلام بالترفيه	١- بحوث الإعلام بالترفيه في مجال الاخبار والحملات الانتخابية	١٠	٨,٨
	٢- بحوث الإعلام بالترفيه في القوالب البرامجيه المختلفة	١٣	١١,٥
المحور الثاني: بحوث التعلم بالترفيه	١- بحوث استخدام الراديو والتلفزيون في التعلم	١٧	١٥,١
	٢- بحوث استخدام تقنيات التعلم الممتع في التدريس	١١	٩,٧
المحور الثالث: الاتجاهات الحديثة في بحوث الإعلام والتعلم بالترفيه		٦٢	٥٤,٩
الاجمالي		١١٣	١٠٠

ويندرج تحت كل محور من هذه المحاور الرئيسية محاور أخرى فرعية كما يظهر من الشكل التالي:



شكل رقم (٣) الاتجاهات البحثية لمحاور الدراسة

المحور الأول: بحوث ودراسات الإعلام بالترفيه (Infotainment).

تناولت الباحثة في هذا المحور عدداً من الدراسات والتي تندرج تحت تصنيفات فرعية حسب الموضوعات التي تضمنتها هذه الدراسات واشتمل هذا المحور على العنصرين التاليين:

١- بحوث الإعلام بالترفيه في مجال الأخبار والحملات الانتخابية Soft News:

أ- دراسات تناولت سمات الترفيه المعلوماتي في قوالب الأخبار والحملات الإنتخابية:

اهتمت بعض الدراسات في هذا المحور برصد **التكنيكات البصرية المستخدمة في المضمون الإخباري** مثل دراسة (Photiou,et.al, 2019) التي أجريت في "اليونان وقبرص" وقدمت لمفهوم الترفيه الإعلامي (المرئي) المعتمد على الصورة والذي يقصد به جوانب الترفيه الإعلامي التي توجد في المعينات البصرية المستخدمة في الأخبار، وتناولت الدراسة عمل دراسة حالة للصور المقدمة من خلال وسائل الإعلام الرقمية والتي غطت المفاوضات بين الطوائف اليونانية والقبرصية- التركية وذلك في وسائل التواصل الاجتماعي والمدونات والمواقع الإلكترونية. وقام الباحثون بتحليل أطر ١٦٨ صورة من الأرشيف الرقمي المحلي والدولي للأحاديث القبرصية. وأوضحت الدراسة أن سمات وخصائص مفهوم الترفيه بالإعلام Infotainment هي أحد الممارسات الأكثر شيوعاً التي يستخدمها محترفو الإعلام لجذب العامة من الجمهور العام، وأنه بالرغم من الجدل الدائر حول مفهوم الإعلام بالترفيه إلا أن هذا المفهوم أصبح من المفاهيم المقبولة في الممارسات الصحفية لدى معظم المجتمعات الغربية والمؤسسات الإعلامية.

واتفقت مع هذا التوجه دراسة (Alencar & Kruikemeier,2018) التي طبقت في ثلاث دول أوروبية "إيرلندا، إسبانيا، هولندا" والتي اعتمدت على حصر سمات الترفيه المعلوماتي (Infotainment) البصري والسمعي في القصص السردية المقدمة بالأخبار التلفزيونية في الدول محل الدراسة. واعتمدت الدراسة على تحليل مضمون عينة من (٦٣٩ تقريراً إخبارياً) والمقدم في القنوات الإخبارية بهذه الدول، وركزت الدراسة الحالية على النواحي المتعلقة بالأسلوب المرئي لتكنيكات المونتاج السمعبصرية.وأوضحت الدراسة أن استخدام تكنيكات الترفيه المعلوماتي (Infotainment) يوجد في القنوات التجارية أكثر من القنوات العامة كما أن الاستخدام المعتدل لبعض خصائص الترفيه المعلوماتي مثل (معدل القطع، حركات الكاميرا، حركات الأشياء، استخدام الموسيقى كخلفية، استخدام المؤثرات الخاصة) يمكن أن ينتج عنها إدراك لجودة المعلومات المقدمة وبالتالي تزيد من معدل التذكر للأخبار.

بينما اختلفت مع الاتجاهين السابقين دراسة (Fatima,2017) التي أجريت في "باكستان" وركزت على التحليل السيمولوجي واللغوي لنشرات الأخبار بهدف رصد سمات الاتجاه المتزايد نحو استخدام خصائص الإعلام بالترفيه (Infotainment) في نشرات الأخبار. واعتمدت الدراسة على عمل تحليل لعدد من عناوين الأخبار المقدمة في قناتين باكستانيتين. وتوصلت الدراسة أن ظاهرة الترفيه المعلوماتي تشير إلى نوع من الأخبار التلفزيونية التي يتم فيها خلط الترفيه مع المعلومات حيث يتم إعطاء الأولوية للأسلوب على حساب المحتوى المقدم، وأن ممارسات الاعتماد على الترفيه في مجال الأخبار قد زادت بتقديم أنواع جديدة من تلفزيون الواقع والأنماط المشابهة له مثل الدراما الوثائقية، البرامج الحوارية مع المشاهير.

فيما ركزت بعض الدراسات في هذا المحور على **مفهوم الأخبار الناعمة Soft News واستخدامها كأداة لتحقيق المتعة من خلال الأخبار Newstainment بما في ذلك برامج**

السخرية السياسية مثل دراسة (Otto,et.al,2017) التي أجريت في "ألمانيا" وأوضحت من خلال تحليل الأطر المعرفية لعدد من الدراسات السابقة في مجال الإعلام بالترفيه (Infotainment) أن هذه الدراسات قدمت مقياس Scale للمعلومات والترفيه المقدمة في البرامج التلفزيونية المحددة وفقاً للعناصر الأتية: الموضوع (Topic)، خصائص الأسلوب(Style)، الشكل المستخدم (Format).من خلال عمل دراسة تحليلية بعدية من المستوى الثاني (Meta-Analysis) للدراسات التي تناولت مفهوم الأخبار الخفيفة (Soft News). واتفقت مع نتائج الدراسة السابقة دراسة (Melinescu, 2015) التي أجريت في "رومانيا" إذ أوضحت أن مفهوم الإعلام بالترفيه (Infotainment) أصبح اتجاهاً جديداً في مجال التقارير الإخبارية – في الأونة الأخيرة- والتي تقدم شئون المجال العام وتظهر أنها صعبة الفهم وخاصة في مجال تحليلات الاقتصاد، التجارة والسياسة، كما أوضحت الدراسة أن مفهوم الترفيه الإعلامي قد استحوذ على الجماهير والمنتجين في "رومانيا" وفي العالم بأكمله حيث استبدلت العروض التقديمية الإخبارية الصارمة تدريجياً من مراسلي وسائل الإعلام التقليدية مع بعض التقارب مع الصحافة الجادة التقليدية.

واتفقت معها دراسة (Coman,2013) التي أجريت في "رومانياً" والتي ركزت على بعد أخر للترفيه المعلوماتي في الأخبار وهو كيفية استخدام- السخرية السياسية - كقالب أساسي يعبر عن مكون الترفيه في الأخبار. واشتملت الدراسة على تحليل الخطاب الإعلامي لنشرات الأخبار بالقنوات التلفزيونية. وأوضحت الدراسة أن (الصورة، شريط الموسيقى، تعليقات مقدمي النشرات) تشكل مجموعة من الاصطلاحات المرئية واللغوية التي تعرف الشكل الذي يمكن أن يطلق عليه الأخبار الترفيهية (Newstainment) وأن أساليب المونتاج، التعليقات المألوفة التي يدلي بها الصحفيون أثناء عرض أرائهم الساخرة تتبنى واقعاً مقدماً بشكل ممتع للجمهور.

واختلف مع التوجهات السابقة دراستان ركزتا على **مفهوم الترفيه المعلوماتي في الحملات الإنتخابية** ودوره في التاثير على اتجاهات الناخبين تجاه المرشحين مثل دراسة (Serazio,2018) التي أجريت في "أمريكا" واهتمت بإلقاء الضوء على ممارسات ووجهات نظر الخبراء ممن يعملون في كواليس الحملات الانتخابية السياسية وبالاعتماد على عشرات الحوارت مع هؤلاء النخبة. وتنطلق الدراسة من تساؤل أساسي كيف يقوم المستشارون الأمريكيون بوضع استراتيجيات للاستفادة من أشكال الترفيه في خدمة الاتصال السياسي المعاصر من خلال عمل مقابلات متعمقة مع ٣٨ خبيراً. وأوضح الخبراء أن الجمهور ينظر للقوالب السياسية التقليدية على أنها مثيرة للسخط ولذلك فإن المستشارين يلجأون إلى وسائل أكثر تسلية لمحاولة التواصل مع الناخبين.وأوضحت الدراسة أنه في الأونة الأخيرة قد تلاشت الفواصل بين السياسة الأمريكية والثقافة الشعبية إذ تابع نجوم هوليوود الظهور في المواقف السياسية المختلفة، كما تمت تغطية الانتخابات والشئون العامة بطريقة أكثر ترفيهية.

واتفقت مع الدراسة السابقة دراسة (Echeverria,2017) التي أجريت في "المكسيك" واهتمت بتغطية الانتخابات كإعلام ترفيهي. إذ أوضحت الدراسة أن تعريف (Infotainment) في الموضوعات السياسية يركز على العناصر الرسمية أو الموضوعية القادرة على جعل المضامين السياسية سهلة الوصول وجذابة للجماهير في هذا المجال من خلال استخدام الإثارة، اللغة غير الرسمية ، اختيار موضوعات أقرب إلى الجماهير مثل الفضائح أو الأخبار التي تمس الاهتمام الإنساني. واعتمدت الدراسة على عمل تحليل مضمون

مقارن للأطر المرتبطة بالترفيه المعلوماتي في الإعلام الإلكتروني المكسيكي حول الانتخابات الرئاسية المكسيكية عام ٢٠١٢، والانتخابات التشريعية عام ٢٠١٥، وشملت عينة الدراسة خمسة مواقع الكترونية مكسيكية.

ب- دراسات تناولت تأثير استخدام الترفيه المعلوماتي في الأخبار على اتجاهات المشاهدين:

اهتمت دراستان في هذا الإطار باتجاهات المشاهدين تجاه ما يشاهدونه من القوالب الأخبارية التي تعرض الأخبار بطريقة ترفيهية وذلك إما من خلال نشرات الأخبار كما في دراسة (Jebril et.al,2013) التي طبقت في ثلاث دول أوروبية "الدنمارك، بريطانيا، وإسبانيا" وركزت على تأثير العرض للأخبار المقدمة من خلال قالب ترفيهي (Infotainment) على اتجاهات المواطنين تجاه نقد السياسات في وذلك من خلال عمل دراسة تحليلية لمضمون الأخبار في هذه الدول، إلى جانب عمل دراسة ميدانية على الجمهور وشملت العينة (٤٧٥٢ مبحوثاً) في الثلاث دول. وتوصلت الدراسة إلى أن تأثير التعرض لهذا النمط من الأخبار قد يكون له تأثير إيجابي أو سلبي على نقد السياسات وذلك اعتماداً على طبيعة مضمون الترفيه المعلوماتي المقدم في الأخبار وعلى مدى اهتمام الأفراد بالسياسة. واتفقت مع نتائج الدراسة السابقة دراسة (Baviera,et.al,2019) التي أجريت في "إسبانيا" والتي أوضحت أن المتابعين يظهرون تأثراً عاطفياً إيجابياً فورياً عندما يتم الحديث عن موضوعات حميمية وشخصية عن المرشح أكثر من الموضوعات الأخرى التي تتعلق بالأيدلوجية السياسية الخاصة به. وذلك من خلال تحليل الانفعالات وردود الفعل العاطفية المباشرة من هؤلاء المستخدمين الذين يشاهدون برامج الترفيه المعلوماتي التي تذاع أثناء موسم الحملات الانتخابية في "إسبانيا" أو قبلها ويظهر فيها المرشحون السياسيون. وتناولت الدراسة بالتحليل ردود فعل المشاهدين لهذه البرامج على تويتر أثناء موسم الانتخابات الإسبانية عام ٢٠١٥، إذ يمكن لمستخدمي مواقع التواصل الاجتماعي التعليق على ما يشاهدونه من برامج الترفيه المعلوماتي التلفزيوني بشكل مباشر فيما يعرف بالشاشة الثانية (Second Screening).

٢- بحوث الإعلام بالترفيه في القوالب البرامجية المختلفة:

أ- دراسات تناولت سمات القوالب المختلفة للإعلام بالترفيه:

ركزت بعض الدراسات في هذا المحور على **عرض وتحليل قوالب الإعلام بالترفيه المقدمة في المضامين المختلفة** مثل دراسة (Torrijos,2020) التي طبقت في أربع دول "أمريكا، إسبانيا، البرازيل، والأرجنتين" واهتمت الدراسة بتحليل ٢٨ تغطية رياضية في سبعة دول خلال دورتي الألعاب الأوليمبية الصيفية في البرازيل،الصين، وروسيا. حيث أوضحت الدراسة أن تغطية وسائل الإعلام الرياضية للأحداث الضخمة أصبحت بصرية أكثر وتعتمد على المعلومات في قالب الجرافيك (Infographic)، كما أنها تعتمد على التفاعلية وبالتالي اعتمدت الدراسة على تحليل ومقارنة أكثر من ٤٠ حساباً للأخبار التفاعلية الخاصة بتغطية الأحداث الرياضية الضخمة التي شملتها العينة. وتم عمل دراسة كيفية عن طريق أداة مجموعات النقاش المركزة (FGD) مع عدد من الخبراء من المجال الأكاديمي والممارسين، وأوضحت النتائج أنه بالرغم من الأسلوب الترفيهي، فإن المضمون الرياضي يخدم أغراضاً معلوماتية (إعلامية) تضيف قيمة لتغطية الأحداث الرياضية، كما أوضحت الدراسة أن تقديم الأحداث الرياضية بقالب من التفاعلية يعتبر عنصراً رئيسياً للجهات الرياضية كجزء من الاستراتيجية الرقمية لزيادة ارتباط وتفاعل المستخدم من خلال مضمون ترفيه معلوماتي مصمم بعناية.

فيما اهتمت دراسة (رضا، ٢٠٢٠) التي أجريت في "مصر" برصد مضامين الإعلام بالترفيه أو الترفيه المعلوماتي Infotainment المقدمة على بعض القنوات العربية والتي صنفتها الباحثة لبرامج وأخبار المشاهير التي تتناول أخبار المشاهير فيما يعرف بأخبار النميمة Gossips والتي اهتمت قنوات مثل (MBC 4، وروتانا مصرية ، وقناة دبي) بتقديم بعضاً منها، وأيضاً القنوات والبرامج التي تقدم لنمط الحياة Lifestyle مثل البرامج التي تقدمها قنوات MBC عن الموضة والجمال والديكور والأزياء وبرامج الطهي. إلى جانب برامج المسابقات التي تقدم المعلومات في قالب تشويقي وممتع. وقدمت الباحثة لنظريات حاولت تفسير ظاهرة الترفيه الإعلامي مثل: نظرية الترفيه Entertainment Theory، نظرية التحكم في المزاج Mood Management Theory. وأوضحت النتائج اهتمام عينة الدراسة بمتابعة مضامين الترفيه المعلوماتي المتمثلة في برامج (Life Style) أكثر من غيرها من المضامين نظراً لمساهتمها في تقديم معلومات عن الحياة اليومية ونصائح حياتية مختلفة، وأن هذه المعلومات تقدم لهم في إطار قالب جذاب وبشكل غير نمطي وهو ما يعود عليهم بمتعة معرفية تتمثل في تعلم أشياء جديدة والتعرف على الثقافات المختلفة والخبرات والتجارب التي تساعد على حل المشكلات في المواقف اليومية.

بينما ركزت دراسة (Declercq,2018) التي أجريت في "بلجيكا" على سمات الترفيه المعلوماتي المقدم في **برنامج ترفيهي عن الغذاء**، واعتمدت الدراسة على عمل دراسات حالة وتحليلها كيفياً للتعرف على رؤية أعمق لديناميات إنتاج المحتوى الإعلامي المرتبط بالصحة. وشملت الدراسة الميدانية مراقبة فريق الإنتاج المسئول عن برامج الغذاء والصحة. وأظهرت الدراسة أن إنتاج مثل هذا المحتوى ليس مجرد ترجمة العلوم الطبية الحيوية إلى خطاب صحفي، وإنما تعتبر إنتاج مشترك للممارسات الصحفية والعلمية، وفي الوقت الحاضر أصبح يشترك فيها الخبراء الزائفون غير العلميين.

فيما اهتمت دراسة (بوسيالة، ٢٠١٥) التي أجريت في "الجزائر" بالبحث في **الترفيه الذي يقدمه التلفزيون** من خلال عرض تحليلي لبعض الدراسات التي تناولت الترفيه في التلفزيون بأشكاله وقوالبه المختلفة، إلى جانب الحديث عن وظيفة الترفيه، والمستوى الثقافي للمادة الترفيهية. وأوضحت الدراسة أن الاعتماد على مواد الترفيه للحصول على المعلومات أدى إلى إخضاع المعلومات إلى متطلبات الترفيه ووسائل إيصاله، حيث تبرز هذه الظاهرة خاصة في برامج المسابقات والألعاب ويزداد التركيز عليها نظراً لقوتها التأثيرية وهذا ما يفسر انتشار هذه البرامج وإزدياد شعبيتها.كما أوضحت الدراسة أن متطلبات الوصول إلى المتلقي والتأثير عليه تفرض الدمج بين ما هو تعليمي وتثقيفي وماهو ترفيهي.

وركزت أحد الدراسات على مضمون الإعلام بالترفيه المقدم في **القنوات الوثائقية** مثل دراسة (Evans,2015) التي أجريت في "أمريكا" وركزت على تحليل مضمون الأفلام الوثائقية المقدمة عبر قناة (ديسكفري Discovery Channel) الأمريكية وذلك لتحديد كيف يتم دمج عناصر العلوم مع الأطر الترفيهية المقدمة. واعتمدت الدراسة على نظريتي "الأطر" و"الغرس الثقافي"، وتم عمل تحليل مضمون لعدد (٥٥ فيلماً وثائقياً) تناول أسماك القرش في الفترة من ٢٠٠١-٢٠١٢، وتناقش الدراسة تزايد الإعلام بالترفيه في الاتصال العلمي وأوضحت الدراسة أن قناة (Discovery Channel) أدخلت الأطر العلمية بعد عام ٢٠١٠.

كما أوضحت الدراسة أن الترفيه أصبح جزءاً متزايد الأهمية في علوم التلفزيون وفي أفلام الطبيعة الوثائقية.

واتفقت مع الدراسات السابقة دراسة (Gonzalo,et.al,2014) التي أجريت في "إسبانيا" وأوضحت أن مضامين الترفيه المعلوماتي تحتل مكانة متميزة في القنوات التي تحتل مشاهدة كبيرة بين الجماهير، وأن السمات المميزة التي توفر الترفيه المعلوماتي هي الدعابة، الدراما واستخدام المصادر التقنية لزيادة الإثارة المقدمة من خلال الصور. وذلك من خلال عمل دراسة تطبيقية على مضامين الترفيه المعلوماتي لتوضيح خصائص هذا المفهوم والمقدم في قنوات (DTT) الإسبانية.

فيما اختلفت عن توجه الدراسات السابقة في هذا المحور دراسة (بركات وجاد، ٢٠١٥) التي أجريت في "مصر" وهدفت إلى التعرف على روئ القائمين بالاتصال لتطوير برامج راديو الإنترنت وذلك خلال عمل دراسة ميدانية على عينة من القائمين بالاتصال في "مصر" شملت (٥٠ مفردة) بالاعتماد على أداة الاستبيان لجمع البيانات وظهرت من نتائج دراسة القائم بالاتصال أن راديو الإنترنت يحقق مزايا للمستخدمين تتمثل في (الحصول على معلومات جديدة ومتنوعة) وذلك بوزن نسبي (٨٠,٨) بالإضافة إلى (التسلية والترفيه) بوزن نسبي (٧٧,٦) وأيضاً (الحصول على ثقافة عامة) بوزن نسبي (٧٧,٦) مما يؤكد على أهمية دور راديو الإنترنت في الإعلام والترفيه بالنسبة للمستخدمين.

وركزت دراستان في هذا المحور على أراء القائمين على إنتاج قوالب الترفيه المعلوماتي مثل دراسة (Hinkin,2020) التي أجريت في "اليابان" واعتمدت على عقد سلسلة من اللقاءات مع شخصيات من موظفي الإنتاج في المحطات التلفزيونية اليابانية. وتم عمل دراسة حالة على البرامج التلفزيونية التي تعتمد على قالب الترفيه المعلوماتي. وأوضحت الدراسة أن بعد الاقتصاد السياسي للترفيه المعلوماتي - والذي يأخذ في الاعتبار أليات الملكية - يؤثر على المضمون الإعلامي بشكل عام كموضوعات مثل نظام الرعاية في البرامج Sponsership، الإعلانات، ضغط الملكية، وطلب الجمهور والتي تم اختبارها جميعاً لارتباطها ببنية هذه البرامج وممارسات الإنتاج.

واتفقت مع الدراسة السابقة دراسة (Alonso,2016) التي أجريت في "بيرو" واهتمت بعمل مقابلات مع منتجي وضيوف البرامج التلفزيونية من خلال تحليل حلقات وأحداث تلفزيونية معينة تضمنت خمس من البرامج التلفزيونية التي تمثل الترفيه المعلوماتي. وأوضحت الدراسة أن وسائل الإعلام المهجنة التي يتم من خلالها المزج بين الصحافة والترفيه والسياسة والثقافة الشعبية قد استطاعت أن تتحدى المفاهيم التقليدية للصحافة وأصبحت استراتيجية منتشرة للاتصال السياسي في (بيرو).

ب-دراسات تعرض الجمهور لمضامين الترفيه المعلوماتي:

تناول هذا المحور الفرعي الدراسات التي ركزت على **الاشباعات التي تتحقق للجمهور** من التعرض لقوالب الترفيه المعلوماتي المختلفة مثل دراسة (العميري، ٢٠١٩) التي أجريت في "مصر" واهتمت بالتعرف على دوافع اهتمام الشباب الجامعي بمتابعة برامج المسابقات بأشكالها المتنوعة والاشباعات المتحققة من هذا التعرض. واعتمدت الدراسة على منهج المسح لعينة من الشباب الجامعي، وتتمثل في عينة عمدية من الشباب الجامعي قوامها (٤٠٠ مفردة) بالاعتماد على استمارة الاستبيان.وتشير النتائج إلى ارتفاع نسبة مشاهدة الشباب الجامعي

لبرامج المسابقات بالقنوات الفضائية العربية حيث تبلغ نسبة مشاهدتها (٩٥,٨%) ، كما جاءت أول الاشباعات التي تتحقق لدى المبحوثين من متابعة برامج المسابقات هي التسلية والترفيه بوزن نسبي (٢,٩٣). وجاء الاشباع الخاص بـ (أشعر بزيادة معلوماتي) بوزن نسبي (٢,١٠) مما يعني أن برامج المسابقات تحقق للمشاهد الترفيه والمعلومات في ذات الوقت.

واتفقت مع نتائج هذه الدراسة دراسة (Browning & Sweetser,2014) التي أجريت في "أمريكا" واهتمت بالمقارنة بين الاشباعات المتحققة للجمهور واستخداماتهم للأخبار التقليدية مع تزايد الأخبار المزيفة. وأوضحت الدراسة أن الاشباعات التي تتحقق لدى المشاهدين تتمثل في:(تساعدني على الاسترخاء، تساعدني على نسيان المشاكل، تساعدني على مضيعة الوقت). كما أظهرت الدراسة أنه ليس هناك فرق بين إذا كان الجمهور يبحث عن الاشباعات الترفيهية أم المعلوماتية من مشاهدته لهذا النوع من البرامج. وركزت الدراسة الحالية على تحليل البرامج الكوميدية التي تقدم الأخبار المزيفة وتمزج الأخبار بالكوميديا (برامج السخرية السياسية Satire Programs) مثل برنامجي (The Daily Show) و (The Colbert Report). وتعتمد الدراسة الحالية على مدخل الاستخدامات والاشباعات وذلك بالاستعانة بدراسة تجريبية على عينة من الطلاب في جامعة (Southeastern) الأمريكية لعينة من ١٥٠ طالباً.

فيما تناولت دراستان أخريتان **تأثير مشاهدة الجمهور لمضامين الترفيه المعلوماتي على اتجاهاتهم نحو المعلومات المقدمة في هذه البرامج** مثل دراسة (Davis,et.al, 2020) التي طبقت في "نيوزلندا وإسبانيا" إذ اهتم الباحثون في هذه الدراسة بإنتاج اثنين من الفيديوهات عن تغير المناخ لكي يختبروا تأثير الإعلام بالترفيه إذ اعتمد واحد من الفيديوهات على التعليقات التي تجمع بين المعلومات والترفيه، واعتمد الفيديو الأخر على التعليقات التفسيرية المحترفة. وتم تطبيق الدراسة على عينة من (٨٧٠) مفردة من دولتي (نيوزلندا، وإسبانيا). وأوضحت الدراسة أن الفيديو الذي يقدم تعليقات تفسيرية تم تصديقه أكثر من قبل الجمهور، بينما النسخة التي تحتوي على الترفيه المعلوماتي تم تفضيلها أكثر بواسطة المشاهدين الذين لم يتلقوا تعليماً جامعياً. وأيضاً أظهرت النتائج أن المشاهدين تذكروا المعلومات المقدمة في إطار ترفيهي وبالتالي اقترحت الدراسة أن تقديم المعلومات في إطار ترفيهي يكون مفيداً أكثر إذا كان الجمهور المستهدف غير مندمج في الموضوع العلمي الذي يتم عرضه.

وأيضاً ركزت دراسة (مسلم، ٢٠٢٠) التي أجريت في "العراق" على رصد سلبيات وإيجابيات تعرض الجمهور للبرامج الترفيهية التلفزيونية الفضائية واعتمد الباحث على الدراسة الميدانية لعينة من (٥٠٠) مفردة في مدينة "بغداد"، من خلال الاستعانة بأداة الاستبيان. وأوضحت الدراسة أن نسبة (٤٥%) من المبحوثين يعتقدون أن البرامج الترفيهية تقدم معلومات ثقافية، كما أوضح (٧٠,٦%) من الجمهور أن البرامج الترفيهية تساعدهم على الترفيه وتقليل ضغوط الحياة الصعبة.

المحور الثاني: بحوث ودراسات التعلم بالترفيه.(Edutainment)

تناولت عدد من الدراسات بحوث التعلم بالترفيه وذلك وفقاً لمداخل ومضامين متنوعة وظهر ذلك من خلال العنصريين التاليين:

١- بحوث استخدام الراديو والتلفزيون في التعلم:

اهتمت بعض الدراسات بتناول كيف ساعد الاعتماد على **القوالب الدرامية الإذاعية والتلفزيونية** في تعليم المتلقين معلومات أومهارات معينة كما يظهر من العرض التالي:

أ- دراسات تناولت تأثير التعرض للدراما على تعلم الجمهور:

اهتمت عدد من الدراسات في هذا الإطار بالتعرف على تأثير التعرض للدراما على تعلم الجمهور في مجالات مختلفة، منها دراسات اهتمت **بدور الدراما في مجال الاتصال الصحي** مثل دراسة (Berry & White- Langhorn ,2018) التي أجريت في "أمريكا" واهتمت برصد تأثير مسلسل (Do You Know) الذي يتناول تأطير عرضي لحياة الطلاب الجامعيين واحتمالية انتشار مرض الإيدز بينهم، إذ يعتبر هذا المسلسل من قالب التعلم بالترفيه الذي يستخدم أمثلة لتقديم رسائل صحية أساسية لهم والتي تحمل رسائل تظهر أهمية أن يقوم الطالب بعمل فحص لمرض الإيدز. واعتمدت الدراسة على المشتركين (فوق ١٨ عاماً) لعينة بلغت (١٣٣) مبحوثاً من طلاب جامعة Midwestern بأمريكا، كما اعتمدت الدراسة على عمل دراسة كيفية باستخدام أداة مجموعات النقاش المركزة. واستخدمت الدراسة نظرية الأطر الإعلامية ونظرية التمثيل Examplification Theory والتي تقدم الممثلين كنماذج ليساعدوا في فهم معلومة معينة. وتوصلت الدراسة أن التعلم بالترفيه والإنترنت يمكن أن يكونا مؤثرين في الوصول للأمريكين من أصل أفريقي بمعلومات صحية هامة، وبعبارة أخرى عندما تكون الرسالة ترفيهية وتعليمية فإن الجمهور سيكون أكثر انتباهاً بنشاط ويمكن انشاء تجربة تفاعلية أكثر من أجل تواصل أفضل، وأنه يمكن الاستعانة بقوة التعلم بالترفيه في مجال الاتصال الصحي.

واتفقت مع الدراسة السابقة دراسة (Mindu,et.al,2020) التي أجريت في "جنوب أفريقيا" والتي أوضحت أن التعلم بالترفيه من خلال الدراما له القدرة على انخراط الطلاب عاطفياً وجسدياً وخاصة أثناء عرض الدراما والأغاني والشعر، حيث يمكن أن يتفاعل مع المؤدين ويعطي انطباعاً بواسطة الضحك، التصفيق، الرقص، الغناء. وقد اهتمت الدراسة الحالية بالمقارنة بين استخدام المدخلات التعليمية لغرض المعرفة عن مرض "البلهارسيا" بين الأطفال في المرحلة الابتدائية، وذلك باستخدام دراسة شبه تجريبية. وبلغت عينة الدراسة (٣٧) طالباً ممن تعرضوا لبعض الوسائط المستخدمة للانفوجراف و(٤٤) طالباً تعرضوا لوسائط تعليم ترفيهي أخرى مستخدمة "الدراما، الأغاني، والشعر، الرسوم المتحركة، عرض الشرائح Slideshow". وأثبتت الدراسة أن استخدام الوسائط المعتمدة على (الدراما، الأغاني، الشعر) قد غير بشكل فعال من المعرفة بداء "البلهارسيا" بين طلاب المدارس.

كما اهتمت بعض الاتجاهات البحثية بالتعرف على دور الدراما في تعليم الجمهور **بعض الرسائل المجتمعية الهامة** كأهمية البحث عن وظائف تناسب الإناث في المجتمع كدراسة (Rasul & Raney,2016) التي أجريت في "جنوب أسيا" والتي تهتم باختبار العلاقة بين التعرض للأفلام الهندية وسلوك البحث عن وظيفة تناسب الإناث، وتحقيق الكفاءة الذاتية، والمتعة للسيدات من جنوب أسيا. واعتمدت الدراسة على أداة الاستبيان لعينة من (١٣٢) من

المبحوثات الإناث. وقد استخدمت الدراسة نظرية "التعلم الاجتماعي لباندورا" إذ تفسر النظرية كيف أن الترفيه المعلوماتي يمكن أن يؤثر على أشكال السلوك لدى أفراد الجمهور عبر تزويدهم بالمعلومات عن الأفكار والاكتشافات. وأوضحت النتائج أن التعرض لأفلام بوليوود ترتبط إيجابياً بالمتعة وسلوك البحث عن وظيفة لدى المشاهدات الإناث لهذه النوعية.

واتفقت مع الاتجاه البحثي السابق دراسة (Mahoney,2013) التي أجريت في "بتسوانا" والتي اهتمت بفهم كيف أثر المسلسل الإذاعي الاجتماعي (Makgabaneng) على المشاهدين. واعتمدت الدراسة من خلال المقابلات المتعمقة مع (٤٢) من متابعي هذا المسلسل على كيفية تفسير الجمهور وفهم الأدوار الجندرية النوعية المجتمعية من خلال المسلسل التعليمي الترفيهي، وأظهرت الدراسة أن معجبي المسلسل من السيدات توحدن مع الشخصيات النسائية التي يصدقون أنها تحقق أدواراً مجتمعية وتوقعات معينة للواقع.

ب-<u>دراسات تناولت سمات القوالب الدرامية المستخدمة في التعلم:</u>

ركزت دراسات هذا المحور على الاعتماد على مناهج وأدوات بحثية ذات طبيعة كيفية للتعرف بشكل مركز على سمات واستراتيجيات الدراما المستخدمة في التعلم وذلك من خلال عمل لقاءات مع صناع الأعمال الدرامية للتعرف على سمات القوالب الدرامية التي يمكن الاعتماد عليها كأداة للتعلم مثل دراسة (Dênommêe,2019) التي أجريت في "ساحل العاج" والتي سعت إلى اختبار العلاقة بين القوالب الإيفوارية التلفزيونية المقدمة والقوالب التلفزيونية العالمية مثل الدراما الاجتماعية Sitcom والقصص المقدمة عبر التلفزيون. إذ اعتمدت الدراسة على عمل لقاءات مع المخرجين - بلغت ٤٢ حواراً- لمناقشة الدور الهام الذي يقوم به التعلم بالترفيه المقدم في التلفزيون. وتناقش الدراسة الدور الذي تقدمه نظريات التعلم بالترفيه في تشخيص التلفزيون الإيفواري ويحث على التأثير الذي تحدثه القصص المتلفزة كتأثير غير مباشر على الجمهور.

أو من خلال الاعتماد على منهج دراسة الحالة مثل دراسة (Mujulizi & Nambasa,2018) التي أجريت في "أوغندا" والتي اهتمت بعمل دراسة حالة للأساليب والاستراتيجيات التي استخدمتها جماعة من الفنانين أنشأوا جمعية (Friends Crew Africa) لدراسة استخدام المعلومات المقدمة عبر الوسائط المتعددة للتعليم والاتصال والتي تشمل الموسيقى، الأفلام، الدراما والعروض المباشرة أثناء المناسبات إلى جانب استخدام وسائل الإعلام المطبوعة والالكترونية لكي يتم تنفيذ برنامج وعي شامل للمجموعات العمرية المختلفة بزيادة الوعي عن مرض السرطان للمساهمة في تقليل عبء السرطان في "أوغندا". وتوصلت نتائج الدراسة إلى أن استخدام التعلم بالترفيه كاستراتيجية لرفع الوعي ضد مرض السرطان تحقق فرصاً أكبر لتقليل عبء المرض.

أو من خلال الاعتماد على التحليل الثانوي لعدد من الدراسات التي تناولت التعلم بالترفيه مثل دراسة (Jarvin,2015) التي أجريت في "فرنسا" والتي انطلقت من تساؤل هام يتحدد في إذا كان الأطفال والمراهقين يقضون ساعات طويلة أمام الشاشات، وينخرطون في الألعاب والتلفزيون والمسلسلات المقدمة عبر الإنترنت وغيرها من أشكال الترفيه الرقمي فكيف يمكن أن نسخر هذه الطاقة والاهتمام والتركيز تجاه التعلم الموجه ذاتياً؟. وأوضحت الدراسة وجود دراسات وأبحاث محددة تناولت الخصائص التحفيزية في المسلسلات التلفزيونية والتي ليست

بالضرورة مصممة للاستخدام التعليمي ويمكن أن تساهم في الاتجاهات الجديدة للتعلم عن بعد باستخدام التكنولوجيا.

فيما تناولت بعض الدراسات **التعلم بالترفيه عبر الإذاعات والقنوات التلفزيونية المختلفة** كما يظهر في الدراسات التالية:

أ- دراسات تناولت دور المضامين الكارتونية والرسوم المتحركة بالقنوات المختلفة في تعلم الأطفال:

انقسمت دراسات هذا المحور إلى دراسات تناولت عمل **تحليل مضمون للمضامين الكارتونية** المقدمة ودورها في تعلم الأطفال مثل دراسة (نوشي،٢٠٢٠) التي أجريت في "العراق" وركزت على تحليل مضمون برامج الرسوم المتحركة في قنوات الأطفال الموجهة باللغة العربية بالتطبيق على قناة ديزني جونيور بالعربي Disney Junior. وأوضحت الدراسة أن الإعلام المرئي الخاص بالطفل أصبح يمثل مدخلاً للتعلم والترفيه فضلاً عن كونه وسيلة للتثقيف والترفيه والتسلية بالنسبة للطفل،واعتمدت الدراسة على تحليل مضمون (١١) برنامجاً بقناة ديزني جونيور الموجهة باللغة العربية. وأظهرت الدراسة الجوانب الإيجابية لبرامج الرسوم المتحركة والتي تمثلت في: تنمية المهارات اللغوية بنسبة (٣٣,٣%) إذ أوضحت الباحثة أن عدداً من المضامين المقدمة تحرص على تعليم الطفل اللغة العربية الفصحى، كما أوضحت الدراسة أن اهتمام القناة بالمضامين ذات الطابع الرياضي تشجع الطفل على ممارسة الرياضة والمحافظة على صحته.

واتفقت مع الدراسة السابقة في ذات الإطار البحثي دراسة (عبد القادر وعبد الجواد، ٢٠١٨) التي أجريت في "مصر" والتي اهتمت بالتعرف على مضامين قناة MBC 3 المتعلقة بالثقافة التكنولوجية وأبعادها المختلفة، وقد استخدمت الدراسة أداة تحليل المضمون لعينة من البرامج المقدمة بالقناة على مدار ثلاث أشهر خلال عام ٢٠١٧. إذ أوضحت الدراسة أن جميع المواد المذاعة داخل القناة عينة الدراسة تستخدم "أجهزة تكنولوجية" لجذب الأطفال اليها وذلك بنسبة (١٠٠%). كما أوضحت الدراسة أن "التسلية والترفيه " هو الأسلوب أو القالب الأول الذي يتم من خلاله عرض الثقافة التكنولوجية وذلك بنسبة (٨٨,١%).

كما اتفقت معهما دراسة (فلاز، ٢٠١٩) التي أجريت في "الجزائر" والتي أوضحت أن التلفزيون لا يقل أهمية عن دور المدرسة في عملية التحول والتغيير المعرفي، بل لا تتحقق عملية التغيير الإيجابي إلا بتكامل عمل الإثنين (التلفزيون والمدرسة). كما أكدت الدراسة أن التلفزيون يصنف في مقدمة وسائل الإعلام التربوية التي لجأت إليها أنظمة تربوية كثيرة في مختلف أنحاء العالم. إذ اهتمت الدراسة بالتعرف على الخصائص التعليمية التي جعلت برنامج مثل (مدينة القواعد) يساهم في تعليم مبادئ اللغة العربية وكيف استطاع البرنامج أن يؤدي هذا الدور لتعليم اللغة العربية للأطفال كما تطرح الدراسة التساؤل التالي هل أصبحت متطلبات المشاهد المعاصر ترفض هذا النوع من البرامج؟. واعتمدت الدراسة على التحليل الكيفي لحلقات برنامج "مدينة القواعد" التي توفرت عبر شبكة الإنترنت، وعددها خمس حلقات عشوائية.

فيما اهتمت بعض الدراسات بعمل **دراسة ميدانية على الأطفال المتعرضين لهذه المضامين الكارتونية** وأثر ذلك عليهم مثل دراسة (المالكي وآخرون، ٢٠٢٠) التي أجريت في "السعودية" واهتمت بالتعرف على الدور التربوي للإعلام في غرس الهوية الوطنية لدى الطفل السعودي من خلال اختبار نظرية الغرس الثقافي عبر إجراء دراسة تحليلية لمضمون المسلسل الكارتوني (أبو ملوح) المقدم على الموقع الالكتروني لقناة SBC السعودية بالإضافة

إلى عمل دراسة ميدانية على عينة عمدية من الأطفال مشاهدي مسلسلات الكارتون بلغت (٢٠٠) طفلاً من طلاب المرحلة الابتدائية والمتوسطة في محافظة الطائف. وأوضحت الدراسة أن الأطفال يشاهدون الرسوم المتحركة للحصول على معلومات جديدة بنسبة (٥٤,٥%). ومن أهم توصيات الدراسة ضرورة زيادة إنتاج هيئة الترفيه لمسلسلات الرسوم المتحركة التي تعمل على غرس الهوية الوطنية للطفل السعودي والتوازن في عرض الشخصيات والسمات.
واتفقت مع الدراسة السابقة دراسة (سعودي،٢٠٢٠) التي أجريت في "مصر" واهتمت بعمل دراسة ميدانية على عينة من الأطفال المتعرضين لقناة ديزني بلغت (٢٠٠) مفردة إذ اهتمت الدراسة بالتعرف على طبيعة العلاقة بين تعرض الأطفال لصورة المتفوق في مسلسلات ديزني والصورة الذهنية المتشكلة لديهم. واعتمدت الدراسة على منهج المسح باستخدام أداة الاستبيان. وظهر من الدراسة أن أبرز أسباب تعرض الأطفال لقناة ديزني هي التسلية والترفيه بنسبة (٨٢,٥%). وأوضحت نسبة (٨١%) من عينة الدراسة أن معلوماتهم زادت عن مجالات التفوق بسبب متابعتهم للمسلسلات المقدمة في قناة ديزني. وتظهر الدراسة أهمية استفادة القائم بالاتصال في مجال الإعلام المرئي للطفل في "مصر" والدول العربية لإعادة النظر نحو المضامين التي يتم تقديمها للأطفال. ووجهت الدراسة بضرورة تعظيم الاستفادة من قنوات الأطفال المتخصصة من خلال إنتاج مضامين هادفة وتربوية في إطار من الترفيه والتسلية أيضاً.
واتفقت مع الدراستين أيضاً دراسة (هيكل، ٢٠١٨) التي أجريت في "مصر" واهتمت بالتعرف على طبيعة العلاقة بين القنوات الوثائقية وتحديداً (ناشيونال جيوغرافيك كيدز) وتنمية المفاهيم المختلفة لدى عينة من تلاميذ المرحلة الابتدائية من خلال الاعتماد على نظرية الاستخدامات والاشباعات. واتبعت الباحثة المنهج المسحي بشقيه الوصفي والتحليلي من خلال الاعتماد على دراسة ميدانية لعينة من (٤٠٠) مفردة من تلاميذ المرحلة الابتدائية في "مصر". وظهر من خلال الدراسة أن أهم دافع من دوافع متابعة الطلاب لقناة (ناشيونال غيوجرافيك)هو زيادة المعلومات والمعارف العامة العلمية كما أكد تلاميذ المرحلة العمرية بنوعيها وبمختلف المدارس والمستويات الاجتماعية على أن برامج ناشيونال جيوغرافيك كيدز تؤثر في إثراء وتنمية معلوماتهم ومفاهيمهم بأنواعها المختلفة (العلمية، الاجتماعية، الجغرافية، الترفيهية).
فيما ركزت دراسة (بوشيخاوي و محمودي، ٢٠١٥) التي أجريت في "الجزائر" على رصد ما تقدمه أفلام الكارتون للطفل الجزائري من معارف ومهارات وما مميزات وسلبيات هذه البرامج على الطفل، واعتمد الباحثان على الدراسة الميدانية لعينة من (١٢٠) طفلاً بالاعتماد على أداة الاستبيان. وأوضحت الدراسة أن تصميم الفيلم الكارتوني قد تأثر بخصوصيات العصر الرقمي والذي انعكس على مضمونه مما أسهم في إكساب الطفل الجزائري قيماً معرفية تتمثل في الطلاقة اللفظية (التعبير باللغة العربية الفصحى) بنسبة (٧٣,٣%) من العينة.
ب-<u>دراسات تناولت دور المضامين الإذاعية والتلفزيونية في تعلم المشاهدين:</u>
ركزت دراسات هذا المحور على **الدور الذي تقوم به المضامين الإذاعية والتلفزيونية بشكل عام في تعلم المشاهدين** كدراسة (Mckee,2017) التي أجريت في "أستراليا" واهتمت بدور هذه المضامين في تعليم المشاهدين الثقافة الجنسية من خلال إنتاج وتحليل مضمون ترفيهي تحت مسمى (The Girlfriend Guide to Life) يستهدف الشريحة العمرية من (١٤-١٧عاماً) بالمعلومات التي يرغبون بها عن الثقافة الجنسية وذلك اعتماداً على مدخل التعلم بالترفيه الذي يعتمد على توزيع المعلومات في إطار قالب غير رسمي. وتوصلت النتائج أن

كلاً من المعلمين التربويين ومنتجي الترفيه الإعلامي يمكن أن يعملا مع بعضهما البعض في علاقة تبادلية لإنتاج التعلم الترفيهي مثل هذا المنتج الذي يصل لالأف الشباب.
واتفقت مع نتائج الدراسة السابقة دراسة (عبد الصادق، ٢٠١٣) التي أجريت في "البحرين" إذ أوضحت أن دافعا التعلم والترفيه هما الدافعان الأساسيان في استخدام الشباب الجامعي لمضامين إذاعات الإنترنت.وذلك من خلال عمل دراسة ميدانية على عينة من (٣١٢) مفردة من الشباب الجامعي في الجامعات البحرينية. وأظهرت النتائج وجود علاقة ارتباطية بين دوافع الشباب لاستخدام إذاعات الانترنت وبين الاشباعات المتحققة.وجاءت في مقدمة الدوافع التي تدفع الشباب الجامعي الخليجي لإذاعات الإنترنت "حتى أتعلم عمل أشياء جديدة لم أكن أعرفها من قبل" بنسبة ٧٢,٦%، ثم "ترفه عني وتسليني" بنسبة ٦٦,٩%

فيما اهتمت دراسة (الفريداوي، ٢٠١٦) التي أجريت في " العراق" بدور البرامج التعليمية المقدمة بشكل صريح من خلال القنوات الفضائية الجامعية في تحقيق التعلم والترفيه لدى الطلاب وذلك من خلال تحليل مضمون البرامج التعليمية المقدمة في قناة الجامعية الفضائية العراقية. واستعان الباحث بالمنهج الوصفي وأداة تحليل المضمون لبرامج القناة. وتوصلت الدراسة إلى طغيان البرامج التعليمية، إلى جانب تقديم القناة لبرامج ترفيهية وفئوية. وأوضحت الدراسة أن القناة اعتمدت على عدد من المضامين الترفيهية بنسبة (٢,٣٤%) من المضامين المقدمة على شاشتها مثل: برامج الألعاب والمسابقات الطلابية، إلى جانب الاستعانة بالأغاني.

٢- بحوث استخدام تقنيات التعلم الممتع في التدريس:

يتناول هذا العنصر الاتجاه البحثي الخاص باستخدام تقنيات التعلم الممتع وأثره على تعلم الطلاب في المراحل الدراسية المختلفة (مرحلة رياض الأطفال، المرحلة الإبتدائية، الإعدادية، الثانوية، الجامعية) كما يظهر من العرض التالي:

ركزت دراسة (عثمان، ٢٠٢٠) التي أجريت في "مصر"على دراسة أثر فاعلية برنامج قائم على استراتيجيات التعلم الممتع لتعديل بعض العادات الغذائية غير الصحية لدى أطفال الروضة، واعتمدت الباحثة على المنهج شبه التجريبي بالتطبيق على عينة من (٥٠) طفلاً وطفلة لأحد مدارس الروضة في "مصر". وأوضحت الدراسة أن المقصود بالتعلم الممتع هو توظيف عدد من الاستراتيجيات الممتعة في التعلم بهدف اكتساب المعرفة بطريقة ممتعة تزيد من دافعية التعلم وتجعل التعلم ذي معنى لدى المتعلمين. وأظهرت الدراسة أن للتعلم الممتع استراتيجيات تتنوع ما بين السمعية والبصرية والحركية. وأثبتت الدراسة أن استخدام استراتيجيات التعلم الممتع في التجربة أدى إلى عمل نوع من المتعة بين الأطفال وزيادة مشاركة الأطفال في الأنشطة واكتساب العادات الغذائية الصحية بطريقة ممتعة.

واتفقت مع الدراسة السابقة دراسة (الخطيب، ٢٠١٨) التي أجريت في "الأردن" واهتمت بالتعرف على أثر استخدام الدراما التعليمية في اكتساب المفاهيم الرياضية والعلمية لدى أطفال الروضة، وبناء على ذلك تم اتباع المنهج شبه التجريبي ، وطبقت الدراسة على عينة عشوائية مكونة من (٥٠) طفلاً وطفلة في رياض الأطفال بالأردن. وأوضحت الدراسة أن الدراما التعليمية توجد نوعاً من التفاعل التواصلي الديناميكي، من خلال المشاركة النشطة للأطفال، والتفاعل بينهم في مواقف تتطلب إعمال العقل وهو ما يتفق مع مبادئ التعلم النشط.

فيما اهتمت دراسة (صبري، ٢٠١٩) التي أجريت في "مصر" بالكشف عن تنمية مهارات التدريس الإبداعي والاتجاه نحو التعليم والتعلم عبر الإنترنت لدى معلمي الرياضيات وتلاميذ

المرحلة الابتدائية. وقامت الباحثة ببناء برنامج في تعلم حب الرياضيات قائم على عدة منطلقات منها التعلم القائم على الترفيه. واعتمد البحث على التصميم التجريبي لعينة من (٢٢) معلماً ومعلمة، إلى جانب الاعتماد على الدراسة الميدانية باستخدام الاستبيان لعينة من طلاب المرحلة الابتدائية بلغت (٢٣٩) طالباً. وأوضحت نتائج البحث أن استراتيجيات التعلم القائم على الترفيه جعلت السعادة والاندماج والمتعة تظهر على التلاميذ وبالتالي أصبح التلاميذ أكثر متعة ومرحاً وتشويقاً.

واتفقت معها دراسة (البركاتي، ٢٠١٨) التي أجريت في "السعودية" والتي أوضحت أن التعلم بالترفيه عادة ما يتضمن محتوى يهدف إلى التعلم بالإضافة إلى قيمة الترفيه. كما أكدت الدراسة أن الانفوجرافيك التعليمي يعتبر من طرق وأساليب استراتيجيات التعلم الممتع. وهدفت الدراسة إلى بناء برنامج تدريبي قائم على استراتيجيات التعلم الممتع لمعلمات الرياضيات بالمرحلة الابتدائية بمدينة مكة المكرمة في ضوء واقع احتياجاتهن التدريبية. واعتمدت الدراسة الميدانية على عينة من (٢٤٧) معلمة باستخدام أداة الاستبيان.

فيما اختلفت مع الأطر البحثية السابقة دراسة (محمد، ٢٠١٨) التي أجريت في "مصر" إذ ركزت الدراسة على معالجة صعوبات التعلم من خلال التعليم العلاجي مع إدخال متعة التعلم أو التعلم للمتعة في إطار مثل هذه البرامج وهو ما يمكن أن يكون له أثار إيجابية في هذا الإطار مما يساهم في تعزيز الدافعية والمشاركة الأكاديمية للتلاميذ ذوي صعوبات التعلم في القراءة بالمرحلة الابتدائية من خلال دراسة تجريبية طبقت على عينة من (١٢) تلميذاً في أحد مدارس محافظة الشرقية .وأوضحت الدراسة أن مفهوم التعلم الممتع يعتمد على مجموعة من المكونات تتمثل في التشويق، حب الاستطلاع، المرح، والمشاركة لكل التلاميذ في كل عمليات التعلم للحصول على نتائج تعلم عالية القيمة.

وركزت دراسة (العميري، ٢٠١٩) التي أجريت في "مصر" على قياس فاعلية برنامج تعليمي باستخدام الرسوم المتحركة لتعليم أساسيات تصوير الفيديو لدى طلاب المرحلة الإعدادية. واعتمد الباحث على إجراء دراسة تجريبية لعينة من (٢٠) طالباً من طلاب الصف الأول الإعدادي (مرحلة المراهقة المبكرة). واستنتجت الدراسة أنه يؤثر برنامج الرسوم المتحركة المقترح تأثيراً إيجابياً على مستوى التحصيل المعرفي لأساسيات تصوير الفيديو لدى طلاب المرحلة الإعدادية. كما أظهر استخدام البرنامج التعليمي بالرسوم المتحركة لتعليم أساسيات تصوير الفيديو تحسناً ملحوظاً في التحصيل المعرفي والمستوى المهاري لتصوير الفيديو.

بينما تناولت دراسة (الهاشمي وصمادي، ٢٠١٩) التي أجريت في "الأردن" الكشف عن دور اقتصاد المعرفة في تنمية التعلم الممتع لدى طلبة المرحلة الثانوية. واعتمدت الدراسة على المنهج الوصفي التحليلي باستخدام أداة الاستبيان لعينة من (١١٠) مشرفاً ومشرفة للمرحلة الثانوية. وأوضحت الدراسة أن مفهوم التعلم الممتع يقصد به التعلم الذي يقوم على اللعب الهادف المخطط له وحل المشكلات والاستمتاع والممارسة والتطبيق وإنتاج المعرفة بطرق مشوقة وممتعة واستخدام التكنولوجيا في التعلم والاهتمام بالجانب الوجداني وعدم إغفال الجوانب المعرفية.

واتفقت مع التوجه البحثي للدراسات السابقة دراسة (Shaiju & John,2018) التي أجريت في "الهند" واهتمت باختبار تأثير مناهج التدريس وتأثير التعلم بالترفيه على تنمية المهارات الحياتية باستخدام نموذج تجريبي. وتم تطبيق الدراسة في مقاطعة (باستر Baster) بأحد الولايات الهندية (Chattisgarh) إذ شملت العينة (١٨٠) مفردة من مدارس حكومية

وخاصة. وقد أثبتت الدراسة أن أساليب التعلم بالترفيه مثل: جلسات العصف الذهني، الألعاب، نقاشات المجموعات قد أكدت على جدوى هذه الوسائل في تطوير التفكير الإيجابي والإبداعي لدى المبحوثين. وأوضحت الدراسة أن هناك أنواع وأساليب متنوعة للتعلم الترفيهي والتي يمكن أن تندمج في التدريس والتعلم والتي تشمل الفضائيات، الصوت والصورة، الأفلام والإعلانات، الراديو والتلفزيون، الإنترنت والبريد الإلكتروني، والألعاب التعليمية.

وفيما يخص المرحلة الجامعية فقد تناولت دراسة (راغب، ٢٠١٩) التي أجريت في "مصر" الكشف عن فاعلية التدريب المدمج في اكتساب مهارات استراتيجيات التعلم الممتع لطالب ومعلم علوم الحاسب والدافعية لتطبيقها مع تلاميذه في التدريب الميداني لدي عينة من طلاب كلية التربية النوعية، "جامعة المنيا". ولتحقيق ذلك استخدمت الباحثة المنهج التطويري. وأوضحت الدراسة أن استخدام التدريب المدمج ساعد على توفير مناخ تعليمي يلبى حاجات المتعلمين، وأتاح الفرصة للجميع للتعلم وهذا بدوره أدى إلى رفع مستوى الدافعية لديهم لتطبيق استراتيجيات التعلم الممتع.

بينما اهتمت بعض الدراسات باختبار تأثير مناهج التدريس والتعلم الممتع سواءً على المعلمين أنفسهم أو بشكل عام مثل دراسة (عبد الله والشوا، ٢٠١٨) التي أجريت في "الأردن" واهتمت بمعرفة أثر برنامج تدريبي للتنمية البشرية قائم على التعلم الممتع في الممارسات التدريسية والمهارات الحياتية لمعلمي الرياضيات وتقويمهم للبرنامج، وتكونت عينة الدراسة من (٥٥) معلماً ومعلمة للرياضيات من مختلف محافظات "الأردن". واعتمدت الباحثة على أداة الاستبيان (قبلي وبعدي) مع عينة الدراسة. وأظهرت النتائج وجود أثر إيجابي للبرنامج في الممارسات التدريسية الكلية ، كما أوضحت الدراسة أن التعلم الممتع يسهم في تحفيز المتعلمين وإثارة دافعيتهم وتركيزهم واهتمامهم.

واتفقت مع نتيجة الدراسة السابقة دراسة (فراج، ٢٠١٩) التي أجريت في "مصر" والتي أوضحت أنه لتحقيق التعلم الممتع لابد من التركيز على فوائد التعلم، إلى جانب استخدام استراتيجيات التعلم الممتع والتي تتنوع بين السمعية والبصرية والحركية بهدف اشباع حواس المتعلمين. وذلك من خلال استعراض ثلاثة مفاهيم فرضت نفسها على الميدان التربوي في الأونة الأخيرة وهي: بناء العقلية العلمية، التعلم الممتع، وجودة الحياة. وقدم الباحث دراسة تحليلية للمفاهيم الثلاثة التربوية وأوضح أن التعلم الممتع يعتمد على الفضول المعرفي لدى الطالب لتحقيق المتعة والتسلية بشكل مباشر.

المحور الثالث: الاتجاهات الحديثة في بحوث الإعلام والتعلم بالترفيه

شمل هذا المحور عرض الاتجاهات الحديثة في مجالي الإعلام والتعلم بالترفيه من خلال العناصر الأتية:

- الإعلام بالترفيه في مجال الإعلام الرقمي:

١- منصات الفيديو حسب الطلب :

أ- دراسات تناولت سمات المحتوى المقدم في هذه المنصات:

اهتمت عدد من الدراسات في هذا المحور بالتعرف على الاتجاهات الحديثة في التجربة الترفيهية المقدمة من خلال خدمات المشاهدة حسب الطلب مثل دراسة (Tatiana,2021) التي أجريت في "إسبانيا" والتي اهتمت بتحليل الإنتاجات الأصلية الخاصة بمنصة (نتفلكس) والتي تتيح تصنيف المحتوى طبقاً للاستراتيجية الخاصة بالمنصة وطبيعتها، وتحليل القوالب

والأشكال والأنواع البرامجية والدرامية الخاصة بإنتاجات نتفلكس الأصلية. واعتمدت الدراسة على المنهجين الاستطلاعي والوصفي من خلال عمل تحليل مضمون كيفي لعينة من (٤٩٠) محتوى من إنتاجات نتفلكس الأصلية باللغة الإسبانية. وأوضحت الدراسة الاتجاهات الحديثة في التجربة الترفيهية المقدمة من خلال المنصة والتي تتجه لتخفيض مدة وطول الحلقات المقدمة عبر المنصة حتى لايشعر المشاهد بالملل مما يدل على اهتمام منصات الفيديو حسب الطلب بعمل نمط مختلف للتجربة الترفيهية عن التجارب التقليدية في التلفزيون. واتفقت معها دراسة (Pradsmadj,2020) التي أجريت في "أندونسيا" والتي أوضحت أن التجربة الترفيهية المقدمة من خلال خدمات الفيديو حسب الطلب تجعل المشاهد يستمتع في أي وقت وأي مكان بالمضمون الذي يريد مشاهدته. وأوضحت الدراسة أن عنصر التقارب الإعلامي يبشر بالعديد من الفرص التي يمكن الاستفادة منها بواسطة المنصات الرقمية لكي يتم تطوير المحتوى الترفيهي المقدم لكي يصل للجماهير في "أندونسيا"، وخاصة أن اللوائح الإعلامية هناك لاتزال لا تدعم تطوير خدمات الفيديو حسب الطلب لجمهورها. واهتمت الدراسة بعرض مفهوم التقارب الإعلامي والذي أسفر عن نشأة خدمات الفيديو حسب الطلب (VOD) والتي تشمل الجمع بين خصائص (التلفزيون، الأفلام، الفيديو، والانترنت). وقد اعتمدت الدراسة على عمل دراسة تحليلية من المستوى الثاني (Secondry Analysis) لعينة من الدراسات السابقة التي تناولت التجربة الترفيهية عبر التلفزيون كتجربة تلزم المشاهد بتوقيت وبرنامج محدد للمشاهدة.

فيما ركزت دراسة (Sanson &Steirer,2019) التي أجريت في "أمريكا" على توصيف خصائص خدمة (Hulu) من حيث هيكل الملكية، صفقاتها التجارية، خصائص المحتوى الترفيهي المقدم بها من خلال عمل دراسة حالة للمنصة وتوصيف الخدمات المقدمة بها. وأظهرت الدراسة أن خدمات البث عبر الإنترنت Streaming التي توفرها هذه الخدمات أصبحت اتجاهاً عالمياً يدار بواسطة شركات تكنولوجية متعددة الجنسيات استطاعوا إعادة تشكيل ممارسات الإنتاج والتوزيع التي ارتبطت بالتلفزيون التقليدي لعدة سنوات.

واتفقت مع النتيجة السابقة دراسة (Osur,2016) التي أجريت في "أمريكا" إذ أوضحت أن العصر الرقمي للتلفزيون قد أتاح تغييرات في نظام توزيع الخدمة التلفزيونية ونمط الإنتاج ذاته، بل وأيضاً استراتيجيات المشاهدة والتي من الصعب تقديرها. وذلك من خلال عمل دراسة حالة عن المنصات الرقمية بالتطبيق على منصة "نتفلكس" الأمريكية من حيث نشأتها، ملكيتها، المحتوى الذي تقدمه، القوالب والأشكال الترفيهية المقدمة من خلال المنصة. واعتمدت الدراسة على عمل دراسة تحليلية لعدد من الدراسات التي تناولت منصة "نتفلكس" والتي توضح تاريخ الشركة وطريقة البث التي تعتمد عليها، وسمات القوالب البرامجية المختلفة المقدمة بها. كما تقدم الدراسة مقارنة بين خدمة نتفلكس والخدمات الترفيهية الأخرى (هولو Hulu، أمازون برايم Amazon Prime، وياهو سكرين Yahoo Screen).

فيما اختلفت مع التوجهات السابقة دراسة (Subias,2018) التي أجريت في "إسبانيا" إذ ركزت على الاهتمام بالقائمين على هذه الخدمات من خلال عمل دراسة خبراء مع عينة من مقدمي خدمات الفيديو حسب الطلب للتعرف على كيف يعمل مقدمو هذه الخدمات لتطوير التجارب الترفيهية المقدمة عبر منصاتهم المختلفة في الوقت الذي يحتاج فيه المشاهدون – في ظل هذا الزخم ووفرة العرض- إلى توجيه وإرشاد خياراتهم كمستهلكين لمثل هذه المنصات.

وذلك من خلال تحليل ثلاث خدمات تقدم VOD في إسبانيا وهي (Atresmedia,Netflix,Moviestar) وعمل مقارنة بين الخدمات الثلاث. وقدمت الدراسة فهماً للاستراتيجيات التي تتبعها هذه المنصات لجذب المشاهد الغربي. وأوضحت الدراسة أن هذه الخدمات الترفيهية تقدم للمشاهد المضامين كمقترحات للمشاهدة إلا أنه لايمكن التنبؤ بتفضيلات وسلوكيات المشاهد حيث تتغير أذواق وتفضيلات المشاهدين المستهلكين لهذه الخدمات من وقت لأخر.

بينما ركزت الدراسات العربية على تقييم تجربة المنصات الرقمية العربية مثل دراسة (رضا، ٢٠٢٠) التي أجريت في "مصر" واهتمت برصد مدى ثراء محتوى المنصات الرقمية العربية التي تقدم خدمات الفيديو حسب الطلب، وذلك على مستوى كل من طبيعة المحتوى الترفيهي الذي تقدمه، والخدمات التي تقدمها للمشترك، ومدى ثراء المنصة الرقمية من حيث الإمكانيات المتاحة بكل خدمة من هذه الخدمات، وذلك من خلال تطبيق نظرية الثراء الإعلامي. واهتمت الدراسة بالتعرف على المضامين الترفيهية المختلفة التي تقدمها المنصات العربية الثلاث (شاهد، واتش ات Watch it، وWavo) خلال شهر يوليو ٢٠٢٠، بما في ذلك مضامين الترفيه المعلوماتي التي تقدمها هذه الخدمات. وأوضحت الدراسة عرض المنصات الثلاث لمضامين الترفيه المعلوماتي من خلال عرض برامج مثل برامج (برامج نمط حياة life Style، البرامج الموسيقية، البرامج الواقعية Reality TV، برامج الخيال العلمي، والبرامج الحوارية، الإنتاج الوثائقي). كما أوضحت الدراسة اختلاف المنصات الثلاث في أوجه الثراء الإعلامي التي تتميز بها.

وأيضاً دراسة (رضا، ٢٠٢٢) والتي أجريت في "مصر" التي اهتمت بدراسة تأثير خدمات المشاهدة حسب الطلب على صناعة الدراما التلفزيونية في إطار مفهوم الاندماج الإعلامي والتي حاولت رصد أراء الخبراء فيما يتعلق بتوجه خدمات الفيديو حسب الطلب لمجال النتاج الدرامي للمسلسلات والذي يعرف بالانتاج الأصلي للمنصة وتأثير ذلك على صناعة الدارما التلفزيونية المقدمة في القنوات التقليدية واعتمدت الدراسة على الأسلوب الكيفي من خلال أداة المقابلات المتعمقة مع خبراء الدراما والمنصات الرقمية وأساتذة الإعلام. وتوصلت الدراسة إلى اتفاق الخبراء على اعتبار منصات VOD خطراً يهدد التلفزيون التقليدي وتقليل شريحة المشاهدين له وأن هذه الدراما المقدمة عبر المنصات فرضت نمطاً جديداً من الدراما المنتجة على مستوى الأفكار، التنفيذ، تكنيكات التصوير والإخراج، والمونتاج. واهتم الخبراء بالاتجاهات الحديثة في بحوث الإعلام بالتركيز على تغير سمات الجمهور المستهدف وتغير عادات المشاهدة التي صاحبت طبيعة المنصات الرقمية.

وتأتي دراسة (عمارة، ٢٠٢٣) لمحاولة رصد موضوعات العمل الدرامي التي اعتمدت عليها دراما نتفليكس، وتحديد أنماط المؤثرات الصوتية السائدة في الأعمال الدرامية عينة الدراسة، واستكشاف عناصر الإبراز، والأساليب الفنية فى عرض المضمون الترفيهي بدراما نتفليكس، ورصد وتحليل الاشكال التفاعلية التي تقدم من خلالها المضمون الترفيهي بدراما نتفليكس، كما تهدف إلى تحديد الموضوعات الشائعة فى المضمون الترفيهى بدراما نتفليكس. وذلك من خلال تطبيق نظرية الثراء الإعلامي باستخدام أداة تحليل المضمون لعينة من ٤ مسلسلات من انتاج نتفلكس الأصلي وهي "مدرسة الروابي للبنات، عطية، لعبة الحبار، ايميلي في باريس". وتوصلت الدراسة إلى عدة نتائج: أن مسلسلات العينة على منصة نتفليكس استخدمت مرجعيات

مختلفة حيث تصدرت (المرجعية الاجتماعية) المرتبة الأولى، وجاءت (المرجعية الرسمية) في المرتبة الثانية، وجاءت (المرجعية الدينية) فى المرتبة الأخيرة. كما كشفت نتائج الدراسة تنوع مضامين منصة نتفليكس في المسلسلات عينة الدراسة حيث جاء (المضمون البوليسي) فى المرتبة الأولى، وجاء(المضمون الاجتماعي الرومانسي) في المرتبة الثانية، وجاء (المضمون الاجتماعي) و(المضمون الرومانسي) في المرتبة الثالثة بنسب متساوية.

ب-دراسات الجمهور المستخدم لهذه الخدمات:

هدفت دراسة (رضا، ٢٠٢١) التي أجريت في "مصر" إلى رصد دوافع التعرض للمحتوى الدرامي الأصلي المقدم من خلال خدمات الفيديو حسب الطلب VOD والاشباعات المختلفة المتحققة من هذا التعرض سواءً (نفسية، اجتماعية، ثقافية، أو اشباعات خاصة بالخصائص التكنولوجية للوسيلة) وذلك من خلال عمل دراسة ميدانية على عينة من مستخدمي هذه الخدمات في إطار نظرية الاستخدامات والاشباعات بمفهومها الحديث والذي يهتم بالتعرف على دوافع استخدام الجمهور لوسائل الإعلام الجديد ومدى اختلاف الاشباعات المتحققة عن تلك الناجمة عن استخدام وسائل الإعلام التقليدية. شملت عينة الدراسة (٢٥٠) مفردة من مستخدمي خدمات الفيديو حسب الطلب. وأوضحت نتائج الدراسة أن الاشباعات النفسية جاءت في مقدمة الاشباعات النفسية التي يحصل عليها أفراد العينة من متابعة المحتوى الدرامي عبر خدمات VOD والتي تتمثل في (الترفيه والامتاع) وهي الاشباعات التي يأمل المشاهدون الحصول عليها والتي تدفعهم للاشتراك في خدمات المشاهدة حسب الطلب VOD. وتلى ذلك الاشباعات التي تتعلق بالخصائص التكنولوجية للوسيلة ذاتها والتي تتمثل في أن المشاهد يشعر بأنه متحكم في المحتوى المقدم.

واتفقت مع الدراسة السابقة دراسة (Tana,et.al,2020) التي أجريت في "فنلندا" والتي أوضحت أن دوافع وأسباب استهلاك الفيديو حسب الطلب عادة يرتبط بالبحث عن الترفيه المريح، تخفيف الملل، الهروب، التعلم في الوقت المناسب، والتفاعل الاجتماعي. مما يثبت أن المشاهد يبحث عن هذه الخدمات للترفيه واكتساب المعلومات في أن واحد. إذ هدفت الدراسة إلى استكشاف أشكال وأنماط الاستهلاك لخدمات الفيديو حسب الطلب المختلفة في "فنلندا" من خلال عمل تحليل ثانوي للبيانات المتوفرة عبر محركات البحث (Googel Trends) للتعرف على توقيت ذروة المشاهدة بالنسبة لخدمات Video on Demand.

بينما اهتمت دراسة (Jenner,2018) التي أجريت في "انجلترا" بدراسة جمهور المنصات الرقمية من خلال تحليل مواصفات الجمهور المستخدم للتجربة الترفيهية في هذه المنصات واختلاف مواصفاتهم عن مواصفات الجمهور المستخدم للتلفزيون التقليدي. وأوضحت الدراسة أن التحكم الهائل للمشاهدين على التجربة الترفيهية الخاصة بهم يترجم إلى تجزئة الجمهور Audience Fragmentation وذلك بسبب تجربة المشاهدة الفردية التي تتيحها هذه المنصات للجمهور.

٢- دور التطبيقات الترفيهية في تلبية حاجات الجمهور للمعلومات والترفيه:

ركزت بعض الدراسات في هذا المحور على دور التطبيقات الترفيهية في إمداد الجمهور بالمعلومات عن "فيروس كورونا" وذلك تزامناً مع فترة انتشار الفيروس خلال عام ٢٠٢٠ وما صاحب ذلك من عادات ودوافع جديدة للتعرض لوسائل الإعلام لاسيما الوسائل التفاعلية منها وذلك للحصول على معلومات بطريقة مشوقة وبسيطة. ومن هذه الدراسات دراسة

(جبريل، ٢٠٢٠) التي أجريت في "السعودية" وهدفت إلى التعرف على مدى فاعلية توظيف مقاطع الفيديو التشاركية المتعلقة بجائحة كورونا في التوعية المعرفية والسلوكية بهذه الجائحة في "السعودية"، من خلال تطبيق نظرية الاعتماد على وسائل الإعلام. وقام الباحث بتوظيف منهج المسح الإعلامي واعتمد على أداة الاستبيان الإلكتروني لعينة من (٤٠٠ مفردة). وأظهرت النتائج وجود علاقة ارتباطية بين حجم التعرض لمقاطع الفيديو التشاركية المرتبطة بالجائحة وتأثير هذه المقاطع في التوعية بهذه الجائحة، وهو ما يعزز أهمية استثمار هذه المقاطع في حملات التوعية بهذه الجائحة على كافة المستويات. وأوضحت الدراسة اهتمام عينة الدراسة بمشاهدة مقاطع الفيديو التشاركية عن جائحة كورونا نظراً لتوظيفها الصوت والصورة والرسوم والانفوجرافيك بشكل مبتكر وذلك بنسبة (١١,٥%). كما أوضحت نتائج الدراسة اعتماد المتابعين على هذه المقاطع لإعلامهم بالجائحة وطرق الوقاية منها بشكل يجمع بين التعلم والترفيه عنهم إلى جانب أن المبحوثين أوضحوا بأن مواقع الفيديو التشاركية تقدم معلومات عن (الفيروس) بأسلوب سهل وبسيط وجذاب يمكّن المتصّفح من متابعتها والإفادة منها وذلك بنسبة (٦٢,٣%).

واتفقت مع التوجه السابق دراسة (زناتي، ٢٠٢٠) التي تم تطبيقها في ثلاث دول عربية "مصر، السعودية، الكويت" والتي اهتمت بالبحث في دورالإنفوجرافيك المقدم في الحسابات الرسمية لوزارة الصحة في الدول العربية عبر موقع التواصل الاجتماعي (تويتر) في معالجة القضايا الصحية بالتطبيق على موضوع فيروس (كورونا COVID-19) المستجد، ونشر التوعية الصحية بين أفراد المجتمعات العربية.إذ أوضحت الدراسة أن الانفوجرافيك يتميز بقدرته على جذب عدد كبير من المتابعين من خلال تبسيط المعلومات والأرقام والإحصائيات وتقديمها في أشكال بصرية. واعتمدت الدراسة على تحليل مضمون جميع نماذج الانفوجرافيك المنشورة عبر الحسابات الرسمية لوزارات الصحة التابعة للدول العربية عينة الدراسة. وتوصلت النتائج إلى أن الصفحة السعودية تفوقت في حجم الاهتمام بالإنفوجرافيك الذي يعالج القضايا الصحية بنسبة بلغت (٤٤,٧%)، يليها الصفحة الكويتية بنسبة (٣٠,٥%)، ثم المصرية بنسبة (٢٤,٧%)، وبالنظر لوظيفة الإنفوجرافيك المستخدم في معالجة موضوع فيروس كورونا Covid-19 في المواقع الثلاث مجتمعة، نجد أن "التوعية" تصدرت المرتبة الأولى بنسبة (٣٦,٩%).

فيما ركزت بعض الدراسات على دور التطبيقات في تحقيق وظيفة الإخبار والترفيه في آنٍ واحد مثل دراسة (Connell,2020) التي أجريت في "أمريكا" واهتمت بعرض الاتجاهات الحديثة في بحوث الإعلام بالترفيه (Infotainment) من خلال التطرق لعرض الأخبار السياسية في البودكاست الإذاعية وتوضح الدراسة أن هذه البودكاست الإذاعية تمزج الأخبار بالمعلومات وتعرضها في قالب أكثر نعومة ليكون ترفيه بالإعلام مشابه لقوالب وسائل الإعلام التقليدية. وتعتمد هذه الدراسة على عمل تحليل مضمون كيفي للأساليب البلاغية المستخدمة في البودكاست السياسية الأمريكية لعينة من أربع بودكاست مختلفة، إلى جانب عمل دراسة ميدانية باستخدام أداة الاستبيان عبر الإنترنت لعينة من (١٥٤١) مفردة. وتوصلت الدراسة إلى أن أطر الترفيه المعلوماتي Infotainment يمكن أن يكون لها تأثير دالٍ على الاتجاهات

السياسية والمعرفة السياسية وذلك عندما يتم مقارنتها مع الأخبار الجادة، حيث أن أطر الترفيه المعلوماتي تعتبر أكثر اقناعاً وأكثر غنى بالمعلومات.

واتفق مع الاتجاه السابق دراسة (الحصينان، ٢٠٢٣) التي طبقت في "الكويت" وهدفت إلى الكشف عن تأثيرات وسائل الإعلام الرقمية في تشكيل اتجاهات الجمهور الكويتي نحو المعلومات الأمنية، واعتمدت الدراسة على مدخل الاستخدامات والتأثيرات، وتم سحب عينة متاحة من الجمهور الكويتي بلغ حجمها ٤٠٠ مفردة، وقد توصلت الدراسة لارتفاع التعرض الدائم لوسائل الإعلام الرقمية التي تقدم معلومات أمنية خاصة بالشأن الكويتي، وارتفعت الدوافع الطقوسية لعينة الدراسة بوزن ٨٩,٢ درجة في مقابل الدوافع النفعية بوزن ٨٤ درجة لمتابعة وسائل الإعلام الرقمي، كما ثبت وجود علاقة ارتباطية ذات دلالة احصائية بين دوافع تعرض عينة الدراسة لوسائل الإعلام الرقمية والتطبيقات الرقمية التي تقدم معلومات أمنية خاصة بالشأن الكويتي والتأثيرات التي تحققت من متابعة المعلومات الأمنية على الإعلام الرقمي الكويتي لدى الرأي العام الكويتي؛ كما ثبت وجود فروق معنوية بين عينة الدراسة من حيث أشكال التفاعل مع المعلومات الأمنية التي تقدمها الصفحات المتخصصة في الشأن الأمني عبر وسائل الإعلام الرقمية للمجتمع الكويتي وفقًا للنوع والعمر والمستوى التعليمي والاقتصادي الاجتماعي.

فيما هدفت دراسة (الشيخ، ٢٠٢٢) التي أجريت في "مصر" إلى التعرف على القيم الإخبارية المتضمنة في الفيديوجراف المقدم بالمواقع الإخبارية المصرية الحكومية و الخاصة من حيث الشكل والمضمون و تعد الدراسة من الدراسات الوصفية التحليلية و اعتمدت الدراسة على منهج المسح الإعلامى باعتباره الإطار المنهجى الذى يتوافق مع الدراسة و استخدمت الدراسة أسلوب المقارنة المنهجية واعتمدت على أداة تحليل المضمون كأداة لجمع البيانات و شملت فترة الدراسة التحليلية القيم الإخبارية المتضمنة في الفيديو جراف في المواقع الإخبارية المصرية الحكومية والخاصة لمدة شهر كامل للمواقع في الفترة من ١ إبريل٢٠٢١ إلي١ مايو ٢٠٢١ بإجمالى عدد (٢٦٣) فيديو جراف إخبارى. وتوصلت الدراسة إلي مجموعة من النتائج كان أهمها ان تعددت و تنوعت القيم الإخبارية المتضمنة للفيديو جراف في المواقع الإخباريه الحكومية والخاصة حيث لكل موقع إخبارى توجه سياسي و سياسة تحريريه تحدد له أهم القيم الإخبارية التى تعتمد عليها في صياغة قوالبها و أشكالها الإعلامية الجديدة، و تناولت المواقع الإخبارية الحكومية والخاصة الوسائط المتعددة المتضمنه في الفيديو جراف فقد تنوعت و تعددت و ركزت على النص المكتوب المصاحب للفيديو جراف مع الوسائط الأخرى كالصوت و التعليق الصوتى و الموسيقي و اللقطات الحية و الرسوم الجرافيكية و الانيمشن والجرافيك.

واتفقت مع الاتجاه السابق دراسة (يونس وعبد الغفار، ٢٠٢٠) التي أجريت في "مصر" وهدفت إلى التعرف على سمات المحتوى الإعلامي على تطبيق تيك توك، من خلال عينة ممثلة في منصتي (صدى البلد وواشنطن بوست)، باعتبارهما أكثر المنصات الإخبارية العربية والأجنبية نشاطاً عبر تطبيق Tok Tik. وأوضحت الدراسة أن هناك أشكال أخرى من المحتوى، والذي تتجه له المؤسسات المعتمدة مثل المحتوى الإعلامي والإخباري - وهو ما يمكن أن يعتبر ضمن إطار الإعلام بالترفيه-. وتوصلت الدراسة أن المحتوى الإعلاني هو السائد في منصة (الواشنطن بوست) بنسبة (٦٩,١%) ثم المحتوى الترفيهي بنسبة (٢٤,١%) ثم المضمون الاجتماعي والأنواع الأخرى ممثلاً في فيديو

تعليمي حول طريقة نطق الكلمات بصورة صحيحة، بينما سيطر المضمون الفني ممثلاً في أخبار الفنانين وحياتهم الشخصية على المحتوى الإعلامي في منصة (صدى البلد).كما ركزت منصة "واشنطن بوست" على نَقل حي باستخدام الجرافيك بنسبة (٦,٩%) بينما اتخذت منصة (صدى البلد) الشكل المختلط في الفيديوهات الذي يجمع طابع النص والموسيقى والصورة بنسبة (١٠٠%).

وتناولت دراسة (أبوعيطة، ٢٠٢٢) التطبيق على منصتي تيك توك ويوتيوب ولكن من منظور التعرف على مدى الرقابة الأبوية لهذين التطبيقين من خلال تحديد مدى متابعة الآباء لأطفالهم، ومدى استخدامهم لأدوات الرقابة الأبوية من خلال التطبيقات الخاصة بذلك في مقابل الطرق الأخرى في التعامل مع أبنائهم، ومدى ملاحظتهم لتأثر أطفالهم بالألفاظ، أو الآراء، أو السلوكيات التي يتابعونها من خلال متابعتهم للمحتوى عبر منصات الفيديو الترفيهية (تيك توك ويوتيوب)، والتعرف على مخاوفهم من متابعة أطفالهم لمحتوى الفيديو الترفيهي،واعتمدت الدراسة على أداة مجموعات النقاش المركزة وتوصلت إلى اعتماد الأباء على السلوك التقليدي في متابعة ورقابة أبنائهم بشكل كبير في مقابل الأسلوب التكنولوجي واستخدام التطبيقات الحديثة .

فيما اهتمت دراسة (إبراهيم، ٢٠٢٠) التي أجريت في "مصر" واهتمت ببحث الإشباعات المتحققة نتيجة تبني الشباب المصري لتطبيقات المحمول الترفيهية وإقبالهم على استخدامها لتلبية احتياجاتهم الترفيهية.وفي غضون ذلك تناولت الدراسة خصائص تطبيقات المحمول الترفيهية الحديثة. واعتمدت الدراسة على تطبيق "نموذج تقبل التكنولوجيا" مع استخدام منهج المسح لعينة من (٣٠٠) مفردة من الشباب الجامعي المصري. وأظهرت الدراسة أن تطبيقات التواصل الاجتماعي جاءت فى المرتبة الأولى من استخدامات الشباب لتطبيقات المحمول الترفيهية، وجاء تطبيق أنغامى الأعلى استخداماً في فئة التطبيقات الموسيقية، أما تطبيقات الفيديو فجاء (نتفليكس) في المرتبة الأولى حيث توفر مضامين متكاملة الحقوق وبجودة عالية وأحدث المسلسلات. كما أوضحت الدراسة أن أهم العوامل المؤثرة في تقبل الشباب لتطبيقات المحمول هي إدراك سهولة الاستخدام، والاستفادة المدركة والنوايا السلوكية وخبرات الاستخدام والكفاءة الذاتية المتصورة والاتجاهات.

فيما اهتمت دراسة (أبو سنة، ٢٠٢٣) التي أجريت في "مصر والسعودية" إلى التعرف علي استخدامات الشباب العربي(المصري والسعودي) للكتب الرقمية (المكتوبة، والصوتية) والاشباعات المتحققة منها، وهي دراسة وصفية، استخدمت منهج المسح الإعلامي، وتم تطبيق الاستبيان كأداة للدراسة علي عينة عمدية ممن يستخدمون الكتب الرقمية من طلاب الجامعات المصرية والسعودية بلغت٤٠٠ مفردة بواقع ٢٠٠ من مصر ، ٢٠٠ من السعودية، وأوضحت الدراسة :كثافة الاستخدام للكتاب الرقمي المكتوب أكثر من الكتاب الصوتي ، وأيضاً أوضحت الدراسة وجود فروق ذات دلالة إحصائية بين دوافع الشباب العربي) الطقوسية والنفعية) ونوع الكتب الرقمية (المكتوبة والصوتية) المستخدمة، حيث جاءت الطقوسية لصالح الكتب الرقمية المكتوبة والنفعية لصالح الكتب الصوتية.

واهتمت دراسة (سالم، ٢٠٢٢) بتطبيقات الفيديو جراف المستخدمة في المواقع الإخبارية ومدى فائدتها في متابعة الأخبار المقدمة من خلال سعي الدراسة إلى تحقيق هدف رئيس يتمثل في التعرف على معايير الجودة في صحافة الفيديو بالمواقع الاخبارية واتجاهات طلاب الإعلام التربوي نحوها، ورصد دوافع تعرض المبحوثين لصحافة الفيديو بالمواقع الإخبارية، إضافة

إلى تحديد أشكال ودرجة التفاعل مع محتوي صحافة الفيديو بالمواقع الإخبارية، واستندت الدراسة في بناء متغيراتها وتفسير نتائجها على نظرية ثراء الوسيلة الإعلامية، كما تم توظيف منهج المسح، وفى إطاره تم مسح عينة قوامها ٤٠٠ مفردة من طلاب الإعلام التربوي جامعتى القاهرة والمنصورة، وتم توظيف أداة الاستبيان، وتوصلت الدراسة إلى العديد من النتائج منها أن جودة المضمون والمونتاج جاءا في مقدمة معايير الجودة في صحافة الفيديو، كما أكد المبحوثين أن صحافة الفيدو أكثر مصداقية في عرض الخبر، وتصدر التعليق على محتوى صحافة الفيديو المرتبة الأولى من حيث أشكال التفاعل من حيث أشكال التفاعل، و تنوعت إيجابيات صحافة الفيديو بالمواقع الإخبارية من وجهة نظر مبحوثي الدراسة، وجاء في المرتبة الأولى سهولة العرض والتداول، يليها إضفاء الحركة والحيوية على الأخبار، وأخيراً وضوح اللقطات، أما افتقار صحافة الفيدو لكوادر صحفية مؤهلة ومدربه كانت في مقدمة السلبيات التي تواجهها.

الاتجاهات الحديثة في بحوث التعلم بالترفيه:

١- استخدام ألعاب الفيديو والتطبيقات المختلفة في التعلم:

أ- دراسات استخدام الجمهور التطبيقات المختلفة في التعلم:

انقسمت دراسات هذا المحور لعدد من الاتجاهات البحثية إذ اهتمت بعض الدراسات بدور تطبيقات الجوال في **مرحلة التعليم الجامعي** مثل دراسة (أحمد، ٢٠٢١) التي أجريت في "مصر" إذ اهتمت بالكشف عن مجالات ومعدل توظيف الطالب بكليات الإعلام وأقسامه لتطبيقات الهواتف الذكية في التعلم أو التدريب. وقد اعتمدت الدراسة على منهج المسح الإعلامي، باستخدام أداة الاستبيان، وذلك في ضوء النظرية الموحدة لقبول واستخدام التكنولوجيا، وتم اختيار عينة عشوائية قوامها (٤٠٠) مفردة من طلاب الإعلام. وأوضحت النتائج ارتفاع معدل توظيف طالب الإعلام لتطبيقات الهواتف الذكية في الجوانب التعليمية والتدريبية،عن طريق مئات التطبيقات والبرامج التي تساعد في فهم المواد التعليمية، وتنمية معلوماتهم العامة ومهاراتهم، إذ تتيح الأجيال المتعددة من الهواتف الذكية إمكانية التصوير والتسجيل والتحرير والمونتاج والإخراج، والتعديل على الصور بتقنيات عالية غير محدودة.

واتفقت مع التوجه السابق دراسة (درويش، ٢٠٢١) التي أجريت في "السعودية" واهتمت بالتعرف على مدى توظيف طلاب الإعلام بالجامعات السعودية لتطبيقات الهاتف الجوال وإفادتهم منها فيما يحقق لهم التقدم في الناحية العلمية والتدريبية. وقد اعتمدت الدراسة في إطارها النظري على مدخل الاستخدامات والإشباعات، وذلك باستخدام منهج المسح بالعينة لمستخدمي تطبيقات الهاتف المحمول من طلاب الإعلام بالسعودية لعينة من (٣٠٠) طالباً جامعياً. وتوصلت الدراسة إلى أن المبحوثين يستخدمون "شبكات التواصل الاجتماعي" في المرتبة الأولى، بينما جاءت "تطبيقات ترفيهية" في المرتبة الثانية، في حين جاءت الـ"تطبيقات تعليمية" في المرتبة الثالثة.

واتفقت مع الاتجاه السابق دراسة (أل مرعي، ٢٠٢٣) التي أجريت في "السعودية" وهدفت إلى تحديد مدى تأثير استخدام طلاب كليات الإعلام لوسائل الإعلام الرقمي على تنمية مهاراتهم الإعلامية"، وقد اِعْتَمَدْت البَاحِثَة فِي هَذِهِ الدِّرَاسَةُ على المنهج المسحي survey الكمي مُستخدمة استمارة الاستبيان عبر الإنترنت (الاستبيان الإلكتروني (كأداة لجمع البيانات من عينة عمدية قوامها (٤٠٠ مُفردة) من طلاب كليات

الإعلام بالمملكة العربية السعودية الذين يستخدمون أو يعتمدون على وسائل الإعلام الرقمي من مختلف المستويات الإجتماعية والثقافية والاقتصادية، كما استندت الباحثة في الإطار النظري للدراسة على مدخل الاستخدامات والتأثيرات. وأوضحت الدراسة وجود علاقة ارتباطية ذات دلالة إحصائية بين مدى ثقة طلاب كليات الإعلام (عينة الدراسة) بالمملكة العربية السعودية بالمعلومات المنشورة على وسائل الإعلام الرقمي والتأثيرات الناتجة على تنمية مهاراتهم الإعلامية.

بينما اعتمدت بعض الدراسات على دور فيديوهات اليوتيوب في التعليم الجامعي مثل دراسة (دوابة، ٢٠٢٠) التي أجريت في "مصر" والتي ركزت على دور القنوات الثقافية باليوتيوب في تنمية معارف الطلبة الجامعيين وتمثلت أدوات البحث في صحيفة الاستقصاء حيث تم التطبيق على عينة من الطلاب قوامها (٤٠٠) مفردة من طلاب جامعتي القاهرة والمنصورة. وتوصلت النتائج إلى وجود علاقة طردية متوسطة بين تعرض الطلاب للقنوات الثقافية باليوتيوب وبين مستوى المعرفة العميقة لديهم. وقد اقترح أفراد العينة لتطوير القنوات الثقافية عبر اليوتيوب أن يتم من خلال هذه القنوات تقديم موضوعات تعليمية مرتبطة بتخصصات الطلاب وذلك بنسبة (٣٤,٦%). واتفقت معها دراسة (Choi,2018) التي أجريت في "أمريكا" واهتمت برصد كيف يمكن لمحاضرات الفيديو المقدمة عبر الإنترنت أن تتطور بواسطة التكامل بين التعلم والترفيه وخاصة عند استخدام وسائل التواصل الاجتماعي مثل "اليوتيوب" لتقديم المحاضرات باعتباره وسيلة متاحة للجميع وتم تطبيق الدراسة على عينة من (١٣٣) مفردة في منهج مقدم لهم عبر الإنترنت في أحد الجامعات الأمركية (Midwestern University) من خلال استبيان إلكتروني، واستخدمت الدراسة نظرية الارتباط (Engagement Theory). وقد أوضحت الدراسة أن هذه التكنيكات التي تستفيد من الترفيه أصبحت مكونات ذات معنى لزيادة انخراط ارتباط الطلاب بالمحاضرة عبر الإنترنت ولزيادة نواتج التعلم. وأوضحت الدراسة أنه من خلال التعلم بالترفيه فإن الارتباط يمكن أن يحدث عبر المنصات التعليمية المختلفة مثل الفيديوهات، لوحات النقاش، البريد الإلكتروني وساحات الدردشة.

واتفقت مع الاتجاه السابق دراسة (المتبولي، ٢٠٢٣) التي اهتمت بالكشف عن التأثيرات الناتجة عن استخدام طلاب الإعلام التربوي لموقع اليوتيوب YouTube كوسيلة للتعلم الذاتي"، ويُعد هذا هو الهدف الرئيسي الذي تسعى الدراسة إلى تحقيقة ولهذا قامت الباحثة بصياغة مجموعة من الأهداف الفرعية وهي (رصد معدلات استخدام طلاب الإعلام التربوي (عينة الدِرَاسَةِ) لموقع اليوتيوب YouTube كوسيلة للتعلم الذاتي، ومُعدلات اعتمادهم على هذا الموقع، والكشف عن كلًا من :(الفائدة المُدركة، سهولة الاستخدام المُدركة، درجة التعقيد، الملاءمة، النية السلوكية) نتيجة استخدام طلاب الإعلام التربوي (عينة الدِرَاسَةِ) لموقع اليوتيوب YouTubeكوسيلة للتعلم الذاتي، وأخيرًا معرفة التأثيرات الناتجة نتيجة استخدام طلاب الإعلام التربوي (عينة الدِرَاسَةِ) لموقع اليوتيوب YouTube كوسيلة للتعلم الذاتي). وقد اِعْتَمَدْت البَاحِثَة فِي هَذِهِ الدِّرَاسَةُ على المنهج المسحي survey الكمي مُستخدمة استمارة الاستبيان عبر الإنترنت (الاستبيان الإلكتروني (كأداة لجمع البيانات من عينة عمدية قوامها (٤٠٠ مُفردة) من طلاب الإعلام التربوي الذين يستخدمون موقع اليوتيوب YouTube كوسيلة للتعلم الذاتي من مختلف المستويات الإجتماعية والاقتصادية، كما استندت الباحثة

في الإطار النظري للدراسة على نظرية انتشار المبتكرات وتبنيها وتوصلت الدراسة إلى أن الغالبية العظمى من طلاب الإعلام التربوي (عينة الدراسة) بنسبة (٥٨,٨%) دائمًا ما يستخدمون موقع اليوتيوب Youtube كوسيلة للتعلم الذاتي، وأن أغلبية طلاب الإعلام التربوي (عينة الدراسة) يحصلون على درجة فائدة مُرتفعة نتيجة استخدامهم لموقع اليوتيوب Youtube كوسيلة للتعلم الذاتي حيث بلغت نسبتهم (٨٢,٥%)، كما ظهر من الدراسة وجود علاقة ارتباطية ذات دلالة إحصائية بين مُعدلات استخدام طلاب الإعلام التربوي (عينة الدراسة) لموقع اليوتيوب YouTubeكوسيلة للتعلم الذاتي والتأثيرات الناتجة نتيجة هذا الاستخدام.

واتفقت مع الاتجاه السابق دراسة (منصور، ٢٠٢٢) التي هدفت إلى معرفة مدى اعتماد الطالبات جامعة الملك عبد العزيز على يوتيوب في تنمية مهاراتهن في تعلم اللغة الإنجليزية بالتطبيق على عينة من طالبات كلية الاعلام والاتصال في المستوى الأول والمستوى الثامن، في ضوء فروض نظريتي الاستخدامات والإشباعات والثراء المعرفي ونموذج قبول التكنولوجيا، حيث تم تصميم صحيفة استبيان وتوزيعها على ٤٧ طالبة بالإضافة إلى إجراء مقابلات مقننه مع عشر طالبات موزعين بالتساوي بين المستوى الأول والمستوى الثامن وتوصلت الدراسة إلى ن ٥٠,٨٩ % من العينة يتصفحون يوتيوب " أقل من ساعة "، يليهم " من ساعة إلى أقل من ساعتين" ٤٣,٢٥ %، كما تبين عدم وجود فروق دالة بين المستوى الأول والمستوى الثامن في ساعات التصفح. كما تفوقت الأهداف النفعية على الأهداف الطقوسية في دوافع العينة لمتابعة مقاطع يوتيوب باللغة الإنجليزية، جاءت عبارة " روتين يومي " في مقدمة الدوافع الطقوسية ٧٩,٨٢%، وعبارة" أتعلم اللغة بطريقة ممتعة " في مقدمة عبارات الدوافع النفعية ٩٤,٧٤% ، فيما يتعلق الإشباعات المتحققة من مشاهدة مقاطع باللغة الإنجليزية جاءت عبارة " تطوير طريقة نطقي " في المقدمة ٩٤,٧٤ %، يليها عبارة " تكوين الجمل بطريقة أفضل" ٩٢,٩٨ %، وبشكل عام فقد اتضح وجود علاقة ارتباط ذات دلالة إحصائية بين ساعات تصفح يوتيوب ولاعتماد العينة على هذا الموقع لتنمية مهارة اللغة الإنجليزية.

واختلفت عن توجه الدراستين السابقتين دراسة (القطان، ٢٠١٧) التي أجريت في "مصر" واهتمت بالتعرف على أثر تعرض الشباب الجامعي لبرنامج مقترح قائم على تقنية بث الوسائط (الفيديو بودكاست) على اتجاهاتهم نحو ريادة الأعمال وذلك من خلال الاعتماد على المنهج شبه التجريبي لعينة من طلاب وطالبات الفرقة الرابعة بجامعة "بنها" بلغت (١٠٠) مفردة. وبلغ عدد حلقات الفيديو بودكاست ١٣ حلقة، وتم تقييم أثر البرنامج باستخدام مقياس الاتجاهات الريادية لمعرفة أراء الطلاب قبل وبعد التعرض للبرنامج من خلال الاعتماد على استمارة الاستقصاء. وأوضحت الدراسة وجود فروق دالة إحصائياً بين درجات التطبيق القبلي والبعدي لقياس استجابات الشباب الجامعي نحو الاتجاهات الريادية لصالح التطبيق البعدي.

فيما تناولت دراسة (حسن، ٢٠٢٢) بعداً اخر يتعلق بالتعرف على معدل استخدام طلاب الإعلام التربوي لتطبيقات الذكاء الاصطناعي والإشباعات المتحققة، واستخدمت المنهج الوصفي بأسلوب المسح بالعينة كأداة لجمع البيانات, وتكونت العينة من (٣٠٠) مفردة من طلاب الإعلام التربوي بكليتي "التربية النوعية"-جامعة المنيا، و"التربية النوعية"-جامعة القاهرة, وتوصلت إلى: وجود علاقة ارتباطية دالة إحصائية بين معدل استخدام المبحوثين لتطبيقات الذكاء الاصطناعي والإشباعات المتحققة، وقد يشير هذا إلي أنه: كُلَّمَا زاد استخدامهم

لهذه التطبيقات كُلَّمَا زاد البحث عن المضامين التعليمية التي تثير اهتمامهم لتنمية المهارات العلمية لديهم والبحث والاستنتاج والابتكار، فضلاً عن توفيرها مستويات عالية من التعلم الفردي والشخصي للطلاب، ووجود فروق دالة إحصائية بين أشكال تفاعل (مستوي النشاط) المبحوثين مع المضامين التعليمية عبر تطبيقات الذكاء الاصطناعي، وفي اتجاه طلاب الإعلام التربوي- كلية التربية النوعية- جامعة القاهرة، وهذا يشير إلى أنهم أكثر قدرة استخدام هذه التطبيقات وَأَدَوَاتهَا التفاعل باحترافية للحصول على المعلومات التي تثير اهتمامهم والتي تسير عملية الاتصال والمُشاركة التفاعلية بين المستخدمين في التعليم تساهم بشكل كبيرفي إتمام المهام بفاعلية وسرعة كبيرة مقارنة بأساليب التعليم التقليدية .

بينما اهتمت بعض الاتجاهات البحثية برصد **دور هذه التطبيقات في تعلم الأطفال** مثل دراسة (حلمي، ٢٠٢١) التي أجريت في "مصر" وهدفت إلى التعرف على مدى ارتباط الطفل بالتكنولوجيا الحديثة، والتعرف على معدل ساعات تواصل الطفل مع هذه التقنية، ومدى مراقبة أولياء الأمور لاستخدام الأطفال لتطبيق التيك توك، والتعرف على طبيعة السلوكيات التي يكتسبها الطفل نتيجة استخدامه لهذا التطبيق. وتعد هذه الدراسة ضمن الدراسات الوصفية. وتم اختيار (٢٠٠) مفردة من أولياء أمور الأطفال المستخدمين لتطبيق التيك توك في المجتمع المصري. وأظهرت نتائج الدراسة أن أغلبية المبحوثين يوافقون أن تكنولوجيا الاتصال الحديثة تؤدي إلى تبني الطفل لقيم جديدة مغايرة للعادات والقيم الاجتماعية بنسبة (٦٨%). واختلفت مع هذه النتيجة دراسة (عبد المطلب، ٢٠٢١) التي أجريت في "مصر" إذ أوضحت اهتمام الفيديوهات التي تقدم الحكايات للأطفال في مرحلة ماقبل المدرسة عبر قنوات اليوتيوب بتقديم دروس تعليمية في إطار الترفيه والتسلية وأنها مفيدة للطفل، كما أوضحت نتائج المقابلات مع مشرفي الحضانات أن استخدام اليوتيوب في التعلم يعد أسلوباً جديداً على الأطفال أثار لديهم شغف التعلم وجذب انتباههم بشكل كامل أثناء عرض الفيديو.إذ هدفت الدراسة إلى التعرف على العلاقة بين تعرض أطفال ما قبل المدرسة لقنوات الحكايات عبراليوتيوب، وتشكيل المهارات الاجتماعية لديهم. وأجرت الباحثة دراسة تحليلية على عينة قوامها خمس من قنوات الحكايات عبر اليوتيوب، ودراسة ميدانية على عينة قوامها (٢٠٠) من أولياء أمور الأطفال في مرحلة ما قبل المدرسة، ومقابلة متعمقة مع (٢٥) من مشرفي ومديري الحضانات بالاعتماد على كلٍ من أداتي تحليل المضمون والاستبيان، وأظهرت نتائج البحث: اهتمام القنوات عينة الدراسة بتعدد الأهداف المقدمة في القصص التي تقدم للأطفال في إطار الترفيه والتسلية. وأن هذه القصص تحوي دروساً تعليمية بمتوسط حسابي (٢,١٥).

وركزت عدد من الدراسات في هذا المحور على **دور البودكاست في العملية التعليمية** مثل دراسة (بوسنان، ٢٠١٩) التي أجريت في "الجزائر" واهتمت بالتأكيد على أهمية البودكاست كتقنية أساسية وداعمة لعملية التعلم. واعتمدت الباحثة على رصد عدد من الدراسات الأجنبية التي تطرقت لفاعلية وأهمية استخدام البودكاست في العملية التعليمية واستنتجت الباحثة أهمية تكنولوجيا الاتصال في عملية التعلم وضمان فاعلية مخرجاتها، ومن نماذجها تقنية البودكاست- وخاصة مع فئة الشباب-. كما أوضحت الدراسة اهتمام المؤسسات التعليمية الأجنبية بتقنية البودكاست كوسيلة ناجحة لاختبار كفاءة طلابها. وعلى العكس تقل تلك الدراسات في المؤسسات التعليمية العربية عموماً والجزائرية على وجه الخصوص، على الرغم من أهميتها ووظيفتها في تحسين مستوى الطالب الذي قد يتراجع نظير الاستخدام غير المدروس

لتكنولوجيا الاتصال. كما أوضحت الدراسة مميزات تقنية البودكاست في العملية التعلمية، ومنها الاحتفاظ بالمادة التعليمية عن طريق خاصية الأرشيف، وإتاحة التفاعل مع المحاضرين والمدرسين، واستخدامها في أي وقت وفي أي مكان، إلى جانب سهولة الوصول للمعلومة وسهولة استيعابها.

واتفقت مع الدراسة السابقة دراسة (McNamara &Drew,2019) التي أجريت في "أمريكا وأوروبا" واهتمت بتعويض عدم الاهتمام بالأطر النظرية التي اعتمدت عليها الدراسات السابقة التي تناولت البودكاست التعليمية. وركزت الدراسة على رصد الأطر النظرية المستخدمة في أبحاث التعلم مثل: النظرية المعرفية للوسائط المتعددة The Cognitive Theory of Multimedia Learning، ونظرية تعلم البالغين Adult Learning Theory، إلى جانب الجمع بين النظريتين في محاولة فهم دور البودكاست التعليمية وذلك من خلال عمل فحص لعدد من الدراسات السابقة التي تناولت هذه النظريات. وتظهر الدراسة أهمية البودكاست التعليمية والحاجة إلى مزيد من الفحص والدراسة لكيفية دعم الأطر النظرية المختلفة لعملية تطوير البودكاست عبر بيئات التعليم المختلفة.

واتفقت مع النتيجة السابقة دراسة (Perks,et.al,2019) التي أجريت في "أمريكا" والتي أوضحت أسباب الاستماع للبودكاست المختلفة وفقاً لتطبيق مقياس الاستخدامات والاشباعات على مستمعي البودكاست. إذ أثبتت نتائج الدراسة أهمية البودكاست في عملية التعلم بالنسبة للمستمعين فأوضحت أن تطبيقات البودكاست لا تقدم شكلاً واحداً من المحتوى إذ قد يلجأ المستمع للبودكاست لكي يحصل على المعلومات الرياضية، أو يستمع للخطابات السياسية، أو لسرد الحكايات والمواقف، أو للحصول على نصائح عن العلاقات الانسانية، وأكثر من ذلك. وتوضح الدراسة أن هذه النتائج تلزم شركات الإنتاج والمنتجين لتقديم مجموعة متنوعة من أنواع البودكاست تشمل (التعلم والترفيه) إذا أرادوا تلبية الاحتياجات المتنوعة للمستمعين.وقد تم تطبيق الدراسة على عينة من(٧٣٧) من المستمعين، وظهر من الدراسة أن هناك أربع فئات رئيسية لاستخدامات البودكاست وهي: التعلم الترفيهي، السرد القصصي، الارتباط المجتمعي، وأداء المهام المتعددة.

كما اتفقت مع أهمية البودكاست في التعلم دراسة (البورونو، ٢٠١٨) التي أجريت في "تركيا" والتي أوضحت أن الطلاب تفضل تقنية البودكاست نظراً لسهولة التعامل معها حيث أن التعامل مع هذه التقنية لا يتطلب مهارات حاسوبية عالية. واهتمت الدراسة بتنمية مهارة التحدث باللغة الانجليزية لدى طلاب المرحلة الثانوية لغير الناطقين بها عبر تقنية البودكاست. واعتمدت الباحثة على إجراء البحث الميداني على عينة من طلاب الصف الحادى عشر بأحد المدارس التركية بالاعتماد على المنهج التجريبي.

واتفقت مع توجه الدراسة السابقة دراسة (AbdelHamid,2015) التي أجريت في "مصر" والتي اهتمت بتطوير مهارة التحدث بالإنجليزية لدى الطلاب من خلال الاستماع لعدد من البودكاست الإذاعية المرتبطة بالمناهج التي يدرسونها. ولتحقيق ذلك تم تصميم بودكاست إذاعي ينطوي على مهارات التحدث والاستماع بالاعتماد على تقنيات تكنولوجية صوتية مختلفة مثل: المدونات الصوتية، شرائط الاستماع المختلفة Sound Tracks. واعتمدت الدراسة على المنهج التجريبي لعينة من(٣٧) مبحوثاً من دراسي اللغة الانجليزية. وتوصل

الباحث أن الاعتماد على البودكاست المسموعة لتعليم الطلبة البالغين مهارات التحدث باللغة الإنجليزية هو أسلوب فعال جداً لتطوير مهارات التحدث باللغة الإنجليزية.

ب-دراسات تناولت دور الألعاب التعليمية في التعلم بالمراحل المختلفة:

تناولت دراسات هذا المحور دور الألعاب التعليمية في التعلم للمراحل الدراسية المختلفة بدءاً من **مرحلة ماقبل المدرسة والمرحلة الإبتدائية** مثل دراسة (أبو القاسم ومحمد، ٢٠٢٠) التي أجريت في "السودان" وهدفت إلى معرفة أثر برنامج الألعاب الإلكترونية على مستوى ذكاء تلاميذ الحلقة الأولى بولاية الخرطوم. ولتحقيق هذا الهدف استخدمت الدراسة المنهج شبه التجريبي لعينة من (٢٧) تلميذاً من أحد مدارس (أم درمان بالسودان). وتوصلت الدراسة إلى وجود فروق ذات دلالة إحصائية بعد تطبيق برنامج الألعاب الإلكترونية لتحسين الذكاء لدى تلاميذ الحلقة الأولى لصالح التطبيق البعدي. وأوصت الدراسة بالتشجيع على استخدام الألعاب الإلكترونية في عملية التعلم وتنمية مهارات الذكاء لديهم.

واتفقت مع الدراسة السابقة في الاتجاه البحثي دراسة (الرحيل وآخرون ،٢٠٢٠) التي أجريت في "الأردن" بينما اعتمدت الدراسة الحالية المنهج التجريبي كما حدده الباحث إذ اهتمت الدراسة بتقصي فاعلية التعلم المدمج القائم على الألعاب الإلكترونية لتحسين التفكير الرياضي لدى طالبات الصف الرابع الأساسي، تم تطبيقها على عينة من (٦٠) طالبة في أحد مدارس مدينة إربد في "الأردن". وأوضحت النتائج وجود فروق لصالح المجموعة التجريبية فيما يتعلق بتأثير التعلم المدمج القائم على الألعاب الإلكترونية على تحسين التفكير الرياضي.

واهتمت أيضاً دراسة (المغذوي، ٢٠١٥) التي أجريت في "اليمن" بمحاولة الاستفادة من إيجابيات الألعاب الإلكترونية في تنمية قدرات التفكير الابتكاري لدى الأطفال بالاعتماد على المنهج شبه التجريبي. وطبقت الدراسة على عينة من (٢٠) طفلاً وطفلة. وأكدت الدراسة أن التعلم النشط يعد من أهم الاستراتيجيات الحديثة في تركيز انتباه المتعلمين ونقلهم من دور التلقي إلى دور المشاركة والتفاعل، وأن الألعاب التعليمية هي من أبرز الطرق التعليمية التي تحقق للمتعلم هذا الدور الإيجابي بما تتضمنه من مواد تعليمية جيدة وأنشطة تربوية هادفة، ومنها الألعاب التعليمية الإلكترونية باختلاف أجهزتها وبرامجها.

واتفقت مع النتيجة السابقة دراسة (ميهوب، ٢٠١٣) التي أجريت في "مصر" إذ أظهرت ضرورة الاهتمام بمحتوى الألعاب الالكترونية التي يمارسها الأطفال بحيث تسهم في تنمية مهاراتهم الاجتماعية. واهتمت الدراسة برصد تأثير الألعاب الالكترونية على المهارات الاجتماعية لعينة من الأطفال في المرحلة العمرية (٤-٦سنوات) باستخدام المنهج الوصفي الافتراضي لعينة من (٢٠٠) طفلاً وطفلة. واستنتجت الدراسة وجود فروق دالة إحصائياً بين الأطفال الذين يتعرضون لألعاب الفيديو بشكل أقل بالنسبة للمهارات الاجتماعية التي يمارسونها مثل:التواصل مع الأخرين، التفاعل الاجتماعي، والسلوك الاجتماعي.

كما اتفقت أيضاً مع النتيجة السابقة دراسة (Blumberg,et.al,2019) التي أجريت في "أمريكا" والتي أوضحت ضرورة مناقشة سياسات وسائل الإعلام التي يعتقدون أنها يمكن أن تساعد الأطفال على الاستفادة من هذه الوسائط وتحقيق أكبر قدر للإدراك في مرحلة التنشئة الاجتماعية. وأوضحت الدراسة أن التوصيات السابقة ركزت على مقدار الوقت الذي يقضيه الطفل أمام الشاشة وليس على جودة الوقت الذي يقضيه الطفل أمام الشاشة. وذلك من خلال

اهتمام الباحثين باستعراض عدد من الدراسات التي تثبت الحاجة إلى فحص الألعاب الرقمية واستخدام التطبيقات كسياق للنمو المعرفي للأطفال في مرحلة الطفولة المتوسطة.

كما اهتمت بعض الدراسات برصد دور الألعاب في تعلم المراهقين **(المرحلة الإعدادية والثانوية)** مثل دراسة (Shute,et.al,2021) التي أجريت في "أمريكا" وركزت على رصد مدى صدق التقييم لمادة الفيزياء من خلال قياس فهم الطلبة للمادة عبر لعبة تعليمية تسمى (Physics Playground). وتم تطبيق ذلك على عينة من(٢٦٣) طالباً من طلاب الصفوف الثانوية في أحد مدارس جنوب الولايات المتحدة الأمريكية وذلك عبر دراسة تجريبية على الطلاب. وأوضحت النتائج أن استخدام الرسوم المتحركة في مادة الفيزياء يعتبر أكثر فعالية للتنبؤ بنتائج التعلم المستهدفة والأداء داخل اللعبة ذاتها من خلال التعرف على عدد مستويات اللعبة التي وصل لها الطالب.

واتفقت مع الدراسة السابقة في الاتجاه البحثي دراسة (Aldama & Pozo,2020) التي أجريت في "إسبانيا" واهتمت بتوفير دليل تطبيقي يرتبط باستخدام لعبة (Angry Birds) وكيف يمكن استخدام هذه اللعبة في تعديل إدراك الطلاب تجاه حركة شيء معين. وشملت الدراسة عينة من (١١٠) من الطلاب في المرحلة الثانوية في مدينة "مدريد". واعتمدت الدراسة على التحليل الكمي والكيفي. وتوصلت الدراسة إلى أن التعلم يحدث للمستخدمين عند توجيه لعبة (Angry Bird) بأهداف معرفية، وأن الطلاب الذين يستخدمون اللعبة بهذه الطريقة يستطيعون إدراك متغيرات أكثر، وتوفير تفسيرات أفضل.

ويتفق ذلك أيضاً مع دراسة (Baig & Alotaibi,2020) التي أجريت في "السعودية" واهتمت برصد تأثير استخدام لعبة تعليمية معتمدة على منهج مادة الرياضيات في ست مدارس مختلفة في مدينة "الرياض"، إذ شملت العينة (٧٠٠) مفردة من طالبات المدارس بالإضافة إلى (١٩) معلماً. وأثبتت النتائج أن لعبة الفيديو المعتمدة على منهج الرياضيات لها تأثير إيجابي على أداء الطلاب اعتماداً على نتائجهم في الامتحانات (التقييمات العادية) مقارنةً بنتائج الطلبة الذين تلقوا التعليم عن طريق المنهج التقليدي. كما لاحظ المعلمون أن الطلاب الذين تعرضوا للعبة الفيديو أكثر انتباهاً وتفاعلية في الفصل الدراسي، كما أنهم أصبحوا أكثر تحمساً للدرس والتعلم.

واتفقت مع النتيجة السابقة دراسة (الخوله، ٢٠١٨) التي أجريت في "السعودية" إذ أوضحت أن استخدام الألعاب التعليمية الإلكترونية قد زاد من تنمية مفاهيم الطالبات الموهوبات للغة الإنجليزية مقارنة بالطريقة التقليدية. إذ اهتمت الدراسة برصد فعالية برنامج تدريبي قائم على الألعاب التعليمية الإلكترونية في تنمية بعض مفاهيم اللغة الإنجليزية لدى الطالبات الموهوبات، وشملت عينة الدراسة (١٤) طالبة من المرحلة المتوسطة في مدينة "جدة"، وذلك باستخدام المنهج التجريبي. وأشارت النتائج إلى فعالية البرنامج القائم على الألعاب التعليمية الإلكترونية في تنمية مفاهيم اللغة الإنجليزية.

واتفقت هذه النتيجة مع دراسة (عوف، ٢٠٢٠) التي أجريت في "مصر" والتي أوضحت أن من بين الاشباعات المتحققة لاستخدام المبحوثين الألعاب الالكترونية عبر الانترنت الاشباعات المتعلقة بالتعلم والتدريب على كثير من المهارات بنسبة (٨٥,٣%) من إجمالي من يستخدمون الألعاب الإلكترونية. وقد اعتمدت الدراسة على المنهج الوصفي التحليلي باستخدام أداة الاستبيان بهدف التعرف على معدل استخدام تلاميذ المرحلة الإعدادية للألعاب الإلكترونية

عبر الإنترنت، وتحديد أنواع الإشباعات التي يمكن أن تتحقق من هذا الاستخدام وذلك بالتطبيق على عينة عشوائية قوامها (٥٠٠) مفردة من التلاميذ بمدارس محافظة دمياط.

فيما اعتمدت أحد الدراسات على استخدام لعبة تعتمد على الواقع الافتراضي مثل دراسة (Fernandes,et.al,2016) التي أجريت في "البرتغال" واستهدفت التعرف على خبرة المستخدم في التعامل مع نموذج لعبة فيديو تفاعلية متعددة الوسائط معتمداً على تقديم موضوع تاريخي ثقافي لدولة "البرتغال" وذلك بالتطبيق على طلاب أحد المدارس الثانوية ممن تعرضوا لتجربة لعبة الواقع الافتراضي Virtual Reality لحدثين تاريخيين في دولتهم. واعتمدت الدراسة على نموذج Multi-Model Human-Computer Interaction. وقدمت الدراسة لمصطلح DGBL:Digital Game-based Learning لوصف استخدام الكمبيوتر في أغراض التعلم. وأوضحت الدراسة أن تطوير الألعاب التعليمية تعتبر عملية معقدة وتحتاج لتكاليف كثيرة، كما تتطلب الكثير من الدراسات الميدانية والتي تكتشف وتخطط بطريقة منظمة للخصائص لكي تشجع انخراط الطلاب وتعلمهم.

اهتمت دراسة واحدة بدور الألعاب الإلكترونية في تعلم الطلبة **بالمرحلة الجامعية** وهي دراسة (عبد القادر، ٢٠١٦) التي سعت لقياس أثر التعلم التشاركي القائم على الجيل الثاني للويب في تنمية مهارات تصميم وإنتاج الألعاب الإلكترونية لطالبات الصفوف الأولى وفق نمط تعلمهم بكلية التربية "جامعة حائل" وعددهم (٢١ طالبة) وذلك باتباع المنهج شبه التجريبي. وأوضحت الدراسة ضرورة استخدام البرمجيات القائمة على الجيل الثاني للويب خلال دراسة المقرر الواحد لتطوير القدرات التعليمية لدى الطالب بما يتناسب مع عصر المعرفة.

واختلفت عن توجهات الدراسات السابقة في هذا المحور دراسة (بوشلالق، ٢٠١٩) التي أجريت في "الأردن" واهتمت بالنظريات المتعلقة باستخدام الألعاب في التعلم من خلال التطرق لأهم التعريفات وإبراز أسس ومميزات نظريات التعلم القائم على الألعاب التربوية الإلكترونية والتي تعد من أحدث نماذج التدريس التي تعتمد على التقنية وخاصة الإنترنت وما يوفره من تطبيقات.واستنتجت الدراسة بعد استعراض مفاهيم ونظريات التعلم القائم على الألعاب التربوية الالكترونية أن استخدام الألعاب الرقمية يرتبط بشكل وثيق بالكثير من المهارات مثل التعاون، الابتكار، والإنتاج والتصميم. ولهذا السبب فقد ذكرت الألعاب الرقمية كأليات هامة لتدريس مهارات القرن الواحد والعشرين لأنها يمكن أن تستوعب مجموعة واسعة من أساليب التعلم المعقدة في سياق صنع القرار.

بينما ركزت دراسة (Kowsari & Garousi,2018) التي أجريت في "السعودية" على المهارات العقلية التي تقدمها الألعاب الإلكترونية للطلاب وذلك من خلال اختبار المستخدمين لبعض هذه الألعاب، وقامت الدراسة بتحليل (١٠٠) لعبة كمبيوتر متاح للجميع للوصول لها عبر الانترنت اعتماداً على النظرية المعرفية للتعلم Cognitive Theory بالتطبيق على عينة من الطلاب السعوديين. وأوضحت الدراسة أن ألعاب الانترنت المجانية البسيطة تلعب دوراً كبيراً في دعم المهارات العقلية والمهارات المرتبطة بالمشاعر، كما أكدت الدراسة أنه منذ نحو عقد مضى وصناعة ألعاب الفيديو المعتمد على الكمبيوتر Video Computer Games قد حققت أرباحاً هائلة أكثر من صناعة السينما في هوليوود، كما ظهر أن المستخدمين الأساسين لهذه الصناعة هم الأطفال الصغار.

فيما تناولت دراسة (Katsaliaki & Mustafee,2015) التي طبقت في "اليونان وإنجلترا" نقد الألعاب التعليمية التي تتناول التنمية المستدامة وتحليل الخصائص الخاصة بها وتم تضمين حوالي ٤٩ لعبة في هذه الدراسة من خلال عمل تحليل ثانوي للبيانات الكيفية لاستنتاج النتائج الخاصة بالتنمية المستدامة. وأظهرت النتائج أن الألعاب المستخدمة لتعليم التنمية المستدامة قد زادت من فهم اللاعبين للقضايا التي تتناول مفهوم الاستدامة وعززت معرفتهم باستراتيجيات التنمية المستدامة.

٢- دور التعلم عن بعد في تحقيق التعلم بالترفيه:

أ- دراسات تناولت تدريس المقررات عبر الانترنت والتعلم عن بعد:

تنوعت الدراسات التي تندرج تحت هذا المحور إذ اهتمت بعض الدراسات بأليات التعلم بالترفيه من خلال التعلم الإلكتروني مثل أليات السرد القصصي الإلكتروني وعلاقته بالتحصيل الدراسي كما في دراسة (الدسوقي، ٢٠٢٠) التي أجريت في "مصر" واهتمت برصد وتحليل الدراسات العربية والأجنبية التي تناولت بحوث الانترنت في العملية التعليمية خلال الفترة من ٢٠١٤ وحتى ٢٠١٩ من مختلف المدارس البحثية بأنحاء العالم، والكشف عن أهم الأطر النظرية والمنهجية التي اتبعتها بحوث الانترنت في العملية التعليمية للوصول إلى نتائجها، وتحديد مدى التشابه والاختلاف بينها. وتنتمي هذه الدراسة إلى الدراسات الوصفية التحليلية. وأوضحت الدراسة اعتماد الدراسات الأجنبية على بعض القضايا البحثية الجديدة منها السرد القصصي الإلكتروني وعلاقته بالتحصيل الدراسي، بالإضافة إلى مواقع التواصل الاجتماعي وعلاقتها أيضاً بالتحصيل، واستخدام الانترنت كمصدر تعليمي لتحصيل الطلاب.

فيما اعتمدت أحد الدراسات على دراسة ألية أخرى تتمثل في التعلم الترفيهي الإلكتروني مثل دراسة (عبد الحميد وآخرون، ٢٠١٧) التي أجريت في "مصر" وهدفت للتحقق من فاعلية التعلم الترفيهي الإلكتروني في تنمية مهارات الاستماع باللغة الانجليزية لدى التلاميذ المكفوفين بمرحلة التعليم الأساسي. واعتمد الباحثون على المنهج التجريبي لعينة من سبعة طلاب مكفوفين من تلاميذ الصف الرابع الإبتدائي. وأوضحت نتائج الدراسة أن التعلم الترفيهي الإلكتروني يحقق حجم تأثير كبير في تنمية مهارات الاستماع باللغة الإنجليزية لدى هؤلاء التلاميذ. كما أوضح الباحثون أن التعلم الترفيهي الإلكتروني (Electronic Edutainment) يظهر العلاقة بين التعلم والترفيه وذلك باستخدام الوسائط المتعددة والألوان وعناصر التشويق المختلفة واستفادتها من مبدأ توظيف اللعب في عملية التعلم ودوره الفعال في رفع كفاءة عملية التعليم والتعلم.

واتفقت مع النتيجة السابقة دراسة (إبراهيم، ٢٠٢٠) التي أجريت في "مصر" إذ أوضحت ضرورة الاعتماد على التعلم الإلكتروني من خلال استخدام المقررات الالكترونية في تدريس المقررات التعليمية بجميع المراحل الدراسية ولمختلف التخصصات بشكل عام لما لها من تأثير إيجابي واضح في تنمية الجانب المعرفي والأدائي للطلاب. وهدفت الدراسة إلى رصد فعالية مقرر إلكتروني مقترح على شبكة الإنترنت في تنمية بعض مهارات الكتابة الإذاعية لدي طلاب قسم الإعلام التربوي من خلال تصميم مقرر إلكتروني مقترح لمادة الكتابة للإذاعة على شبكة الإنترنت. وتم تطبيق الدراسة على عينة عمدية من طلاب كلية التربية النوعية جامعة المنصورة قوامها (٦٠) طالباً وطالبة بالاعتماد على المنهج شبه التجريبي.

فيما اهتمت دراسة (عز، ٢٠٢٣) باتجاه أخر فيما يتعلق بالتعلم الالكتروني إذ اهتمت برصد اتجاهات أعضاء هيئة التدريس نحو التعلم الالكتروني واستخدام التكنولوجيا الرقمية من خلال تحديد استخدامات أعضاء هيئة التدريس للتكنولوجيا الرقمية واتجاهاتهم نحو التعليم الإلكتروني بكليات وأقسام الإعلام الحكومية، مع دراسة مدى تطابق رؤى أعضاء هيئة التدريس مع رؤى القائمين على تطوير التعليم بالمجلس الأعلى للجامعات لقياس الفجوة بين السياسات الموضوعة والسياسات المنفذة.

وتوصلت الدراسة إلى وجود تباين في مدى استخدام التكنولوجيا الرقمية في مجال التعليم بين أعضاء هيئة التدريس بالجامعات الحكومية المصرية. كما أوضحت الدراسة أن متغير العمر ليس له علاقة مباشرة بتبني التكنولوجيا الرقمية، ولكن متغير مدى التعامل مع التكنولوجيا والاستعداد والتقبل لها بشكل عام هو الذي كان له علاقة مباشرة بتبني عضو هيئة التدريس التكنولوجيا الرقمية في العملية التعليمية فكل من كان له تعامل مسبق مع التكنولوجية الرقمية كان متفاعلاً جيداً مع التكنولوجية الرقمية في مجال التعليم.

واتجهت بعض الدراسات إلى تناول أهمية التعلم الترفيهي عبر الإنترنت خلال فترة فيروس كورونا مثل دراسة (الدهشان، ٢٠٢٠) التي أجريت في "مصر" واهتمت برصد سيناريوهات التعلم عن بعد في ظل جائحة كورونا وأوضحت الدراسة الاستشرافية السيناريوهات المتوقعة لمستقبل التعلم في إطار جائحة كورونا. وأكدت الدراسة أن التكنولوجيا لها دور أساسٍ في عملية التعلم عن بعد والتي تنقسم إلى صفوف متزامنة (من خلال مؤتمرات الفيديو، محادثات فورية، مناقشات وحوارات)، والصفوف غير المتزامنة (من خلال منصات التعلم الذاتي، البريد الالكتروني، الواجبات الإلكترونية).

واتفقت معها دراسة (قناوي،٢٠٢٠) التي أجريت في "مصر" وركزت على تناول أزمة كورونا والتعلم عن بعد وتعليم الطوارئ وذلك في ملامحها وأثارها بين الواقع والمستقبل، بالاعتماد على التعلم التعويضي أثناء أزمة كورونا، باعتبارالتعلم عن بعد بديلاً قوياً للتعلم التقليدي. وأوضحت الدراسة أنه في منطقة الشرق الأوسط وشمال أفريقيا لا تقدم سوى (٤٠%) تعليماً عبر الإنترنت فقط، و(٢٢%) تستخدم مزيجاً من خيارات البث عبر الإنترنت. ومن بين البلدان التي تستخدم موارد التعلم عبر الإنترنت، يستخدم ما يقرب من (٦٠%) من الدول المنصات عبر الإنترنت، وما يقرب من(٣٥%) من الدول يوزعون مقاطع الفيديو التعليمية عبر الإنترنت وتستخدم نسبة صغيرة من البلدان ألعاب الفيديو كمورد تعليمي.

واتفقت أيضاً مع النتيجة السابقة دراسة (حبق، ٢٠٢٠) التي أجريت في "مصر" إذ أوضحت أن التعلم عن بعد والتعلم الإلكتروني أصبحا ضرورة حتمية لهذا العصر، وخاصة بعد جائحة كورونا. وركزت الباحثة في الدراسة على رصد مدى فاعلية الانفوجرافيك كوسيلة تعليمية في التعلم عن بعد بالتطبيق على كلية الفنون "جامعة دمياط". وذلك بالاعتماد على المنهج الوصفي التحليلي والمنهج النقدي. وقامت الباحثة بوصف وتحليل أنواع التعلم الحديثة مثل التعلم الالكتروني والتعلم عن بعد والتعلم الافتراضي وشرح طريقة عمل الانفوجرافيك التعليمي.

ب- دراسات تناولت الأساليب المختلفة للتعلم عبر الإنترنت:

تنوعت الأساليب المختلفة للتعلم التي اعتمدت الدراسات على رصدها إذ ركزت أحد الدراسات على تكنولوجيا الاتصال التفاعلية ودورها في التعلم عبر الإنترنت مثل دراسة (Lim,et.al,2019) التي أجريت في "سنغافورة" ، واعتمدت على استخدام تكنيكات التعلم

بالترفيه عبر القوالب الفكاهية، المتعة من خلال الألعاب والامتاع عبر السرد القصصي وذلك من خلال تطبيق نظرية المعرفة الاجتماعية،ونظرية (Elaboration Likelihood Model). واعتمدت الدراسة على منهجين متداخلين من خلال استبيان كمي على عينة من (٦٠٤) من الذكور المغايرين جنسياً في "سنغافورة"، بالإضافة إلى عمل مقابلات متعمقة (كيفية) مع عشر أفراد منهم للحديث عن عاداتهم الجنسية إذ اهتمت الدراسة بدور التعلم بالترفيه في تعليم أفراد العينة عادات أكثر أماناً بالنسبة لهم حفاظاً على أنفسهم من الأمراض.

واتفقت مع الدراسة السابقة دراسة (Makarius,2017) التي أجريت في "أمريكا" واعتمدت على تكنولوجيا التعلم بالترفيه التفاعلية التي يمكن استخدامها لتعزيز تجربة المتعلم، وتطبق الدراسة الحالية نظرية تعلم البالغين Adult Learning Theory، والتي توفر الفرصة للطلاب لإنشاء المحتوى بما يعزز عملية التعلم. وتم تطبيق هذه التجربة على طلاب كلية إدارة الأعمال بجامعة Akron بولاية أوهايو الأمريكية على عينة من (٦٢) طالباً.وأوضحت الدراسة أن التكنولوجيا مكنت المعلمين لأن يصبحوا معلمين ترفيهيين Edutainers بطريقة أكثر سهولة من خلال توفير قوالب وأشكال محببة لدى الجمهور. كما أثبتت الدراسة أن التعلم بالترفيه يعتبر وسيلة ليست فقط لجعل الطلاب يندمجون وينخرطون في التعليم وإنما يجعل المضمون أكثر تذكراً للمتعلمين.

فيما ركزت دراسة (Woratanarat,2015) التي أجريت في تايلاند" على ألية أخرى من أليات التعلم عبر الإنترنت وهي ألية التعلم التحويلي Transformative Learning في تدريس الطب ويقصد بها الألية التي تعتمد على المكافأة، المنافسة، واستراتيجيات الدافع والتي تعد أكثر فعالية في الانخراط مع المتعلمين. وشملت العينة (٣٢١) طالباً من طلاب المستوى الأول لكلية الطب في أحد جامعات "تايلاند". وأظهرت النتائج أن هناك اختلافات بين الجلسات المعتمدة على كل من (المحاضرات الالكترونية ، الزيارات الميدانية، التعلم بالترفيه) إذ الدراسة أن التعلم بالترفيه أكثر قبولاً عن غيره من أنواع التدريس.

الرؤية النقدية للدراسات والبحوث في مجال الإعلام والتعلم بالترفيه.

أولاً- على مستوى الموضوعات أو القضايا البحثية المقدمة في الدراسات:

جدول رقم (٤) عدد الأبحاث العربية والأجنبية المقدمة في المحاور المختلفة

الاتجاهات البحثية		عربية		أجنبية		المجموع	
		ك	%	ك	%	ك	%
المحور الأول: بحوث الإعلام بالترفيه	١- بحوث الإعلام بالترفيه في مجال الأخبار والحملات الانتخابية	-	-	١٠	٢٠	١٠	٨,٨
	٢- بحوث الإعلام بالترفيه في القوالب البرامجية المختلفة	٥	٧,٩	٨	١٦	١٣	١١,٥
المحور الثاني: بحوث التعلم بالترفيه	١- بحوث استخدام الراديو والتلفزيون في التعلم.	٩	١٤,٣	٨	١٦	١٧	١٥,١
	٢- بحوث ودراسات التعلم الممتع في التدريس.	١٠	١٥,٩	١	٢	١١	٩,٧
المحور الثالث: الاتجاهات الحديثة لبحوث الإعلام والتعلم بالترفيه		٣٩	٦١,٩	٢٣	٤٦	٦٢	٥٤,٩
الاجمالي		٦٣	١٠٠	٥٠	١٠٠	١١٣	١٠٠

بالنسبة للمحور البحثي الأول:

١- بحوث الإعلام بالترفيه في مجال الأخبار والحملات الانتخابية:

يظهر الجدول السابق أنه بالنسبة للبحوث العربية فلم يظهر الاهتمام ببحوث الإعلام بالترفيه في مجال الأخبار والحملات الإنتخابية وذلك مقارنة بالبحوث الأجنبية في هذا المحور والتي بلغت نسبة (٢٠%) من إجمالي البحوث الأجنبية وهو ما يرجع إلى اهتمام البحوث الأجنبية بالاتجاه نحو دراسة الأخبار كوسيلة للإعلام والترفيه من حيث الاهتمام بدراسة (Soft News) والتركيز على الأخبار التي تقدم الفضائح والنميمة والإثارة باعتبار أن هذا المجال هو الاتجاه الأول الذي ارتبط بمفهوم (Infotainment) ويفسر ذلك عدم وجود مفهوم الإعلام بالترفيه Infotainment كمصطلح لفظي في المدرسة البحثية العربية لهذا المجال إذ ظهر للباحثة في الدراسات العربية البحوث التي تهتم بدراسة الترفيه في القوالب المختلفة ودورها في الجمع بين إمداد الجمهور بالمعلومات والترفيه في ذات الوقت. كما تهتم بعض الدراسات الأجنبية بدراسة الإعلام بالترفيه في مجال الحملات الإنتخابية إذ اهتمت الدراسات بدراسة صورة المرشح السياسي كما يظهر بصورة بعيدة عن السياسة ويهتمون بتحليل صورة هذا المرشح من خلال إطار إنساني بعيداً عن صورته كمرشح أو زعيم سياسي. وظهر توزيع اهتمام البحوث الأجنبية حسب المدارس المختلفة في هذا المحور كالتالي:

- اهتمت **البحوث الأوروبية** بدراسة هذا المحور من خلال (٧ دراسات) تنوعت في المشكلات والقضايا البحثية التي عرضتها إذ اهتمت أحد الدراسات الأوروبية بدراسة تأثير محتوى الإعلام بالترفيه في التقارير الإخبارية على اتجاهات المواطنين تجاه السياسات في دول أوروبية مختلفة (الدنمارك، بريطانيا، إسبانيا) وهو ما اهتمت به دراسة (Jebril,et.al,2013)، فيما اهتمت دراسة (Melinescue,2015) بدراسة عناصر الترفيه المعلوماتي Infotainment في التقارير الإخبارية المقدمة في التلفزيون الروماني. وقامت دراسة (Otto,et.al,2017) بعمل تحليل من المستوى الثاني للدراسات التي تناولت الأخبار الناعمة (Soft News). وجاءت أحد الدراسات الأوروبية (Baviera,et.al,2019) بدراسة ردود فعل المشاهدين على ظهور المرشحين السياسين في (إسبانيا) من خلال البرامج الخفيفة وتحليل هذه الانطباعات عبر تويتر.
- وتلي المدرسة الأوروبية في هذا المحور **المدرسة الأمريكية** بواقع (دراستين) إذ اهتمت المدرسة الأمريكية. كما اهتمت دراسة (Echeverria,2017) بدراسة الأطر الأخبارية المختلفة لتغطية الانتخابات كإعلام ترفيهي. واعتمدت الدراسة على عمل تحليل مضمون مقارن للأطر المرتبطة بالترفيه المعلوماتي في الإعلام الإلكتروني المكسيكي حول الانتخابات الرئاسية المكسيكية عام ٢٠١٢ والانتخابات التشريعية عام ٢٠١٥. واهتمت دراسة (Serazio,2018) برصد كواليس الحملات الانتخابية الأمريكية من خلال عمل حوارات مع الخبراء السياسين لرصد كيف يسعى المستشارون إلى إعادة وضع الروايات السياسية من قوالب وسائل الإعلام التقليدية إلى قوالب أكثر بهجة وذلك من خلال صياغة الحملات والرسائل الانتخابية.
- بينما جاء اهتمام البحوث الأسيوية برصد سمات Infotainment في الأخبار المقدمة مثل دراسة (Fatima,2017) التي اهتمت بعمل تحليل سيمولوجي لسمات الترفيه المقدم

بنشرات الأخبار في (باكستان). كما اهتمت دراسة (Photiou,et.al 2019) بدراسة مفهوم الترفيه الإعلامي (المرئي) المعتمد على الصورة والذي يقصد به جوانب الترفيه الإعلامي التي توجد في المعينات البصرية المستخدمة في الأخبار وذلك في وسائل التواصل الاجتماعي والمدونات والمواقع الإلكترونية والتي تناولت الأزمة بين الطوائف اليونانية والقبرصية- التركية.

٢- بحوث الإعلام بالترفيه في القوالب البرامجية المختلفة:

ظهرت البحوث الأجنبية في هذا المحور بنسبة (١٦%) من إجمالي البحوث الأجنبية فيما جاءت البحوث العربية بنسبة (٩,٨%) في هذا المحور. وظهر اهتمام المدارس البحثية المختلفة في هذا المحور على النحو التالي:

- جاءت دراسات **المدرسة الأمريكية** في هذا المحور بعدد (٤ دراسات) وركزت بعض هذه الدراسات على الدور الذي تقوم به برامج السخرية السياسية (Satire Programs) في مجال الإعلام بالترفيه والتي تعتمد على مزج الأخبار والمعلومات بالفكاهة كما في دراسة (Browning & Sweetser,2014) التي ركزت على أهمية مفهوم الترفيه المعلوماتي (Infotainment) من خلال تحليل البرامج الكوميدية التي تقدم الأخبار المزيفة وتمزج الأخبار بالكوميديا (برامج السخرية السياسية Satire Programs).كما ركزت دراسات المدرسة الأمريكية أيضاً على القوالب البرامجية المختلفة التي تعرض لمفهوم الإعلام بالترفيه مثل: القنوات الوثائقية والدور المعلوماتي الذي تقوم به في قالب ترفيهي مثل دراسة (Evans,2015) التي اهتمت بتحليل مضمون الأفلام الوثائقية المقدمة عبر قناة (ديسكفري Discovery Channel) الأمريكية.

تلى ذلك دراسات **المدرسة العربية** بواقع (٥ دراسات) إذ اهتمت الدراسات التي أجريت في (مصر) بالتعرف على سمات القوالب البرامجية المختلفة التي تتناول مفهوم الإعلام بالترفيه مثل برامج المسابقات كما في دراسة (العميري، ٢٠١٩) التي اهتمت بالتعرف على مدى اهتمام الشباب الجامعي بمتابعة برامج المسابقات بأشكالها المتنوعة،إلى جانب تحليل سمات برامج الترفيه المعلوماتي في القنوات العربية مثل: برامج المشاهير، برامج الطهي والديكور وأنماط الحياة مثل دراسة (رضا، ٢٠٢٠).فيما اهتمت الأبحاث التي أجريت في "العراق" برصد سلبيات وإيجابيات تعرض الجمهور للبرامج الترفيهية التلفزيونية الفضائية كما في دراسة (مسلم، ٢٠٢٠) بينما اهتمت المدرسة الجزائرية ببحث الترفيه الذي يقدمه التلفزيون من خلال عرض تحليلي لبعض الدراسات التي تناولت الترفيه في التلفزيون بأشكاله وقوالبه المختلفة، إلى جانب الحديث عن وظيفة الترفيه، والمستوى الثقافي للمادة الترفيهية كما في دراسة (بوسيالة، ٢٠١٥).

- وجاءت دراسات **المدرسة الأوروبية** (٤ دراسات) بالتركيز على القوالب المختلفة التي تتناول المضمون في قالب ترفيهي كدراسة (Davis,et.al 2020) إذ اهتم الباحثون في هذه الدراسة باختبار تأثير الإعلام بالترفيه على موضوع علمي وهو (تغير المناخ). فيما اهتمت دراسة (Torrijos,2020) بتحليل الأحداث الرياضية لتوضح الدراسة أنه بالرغم من الأسلوب الترفيهي، فإن المضمون الرياضي يخدم أغراض معلوماتية (إعلامية) تضيف قيمة لتغطية الأحداث الرياضية. بينما اهتمت دراسة (Declercq,2018) بطريقة إنتاج محتوى إعلامي مرتبط بالصحة من خلال برنامج ترفيهي عن الغذاء.

بالنسبة للمحور البحثي الثاني:

١- بحوث استخدام الراديو والتلفزيون في التعلم.

جاءت الدراسات العربية بنسبة (١٧,٦) من إجمالي البحوث العربية، فيما جاءت الدراسات الأجنبية بنسبة (١٦%) من إجمالي البحوث الأجنبية في هذا العنصر ، وجاء اهتمام المدارس البحثية المختلفة كالتالي:

- اهتمت **المدرسة العربية** (بواقع ٩ دراسات) بدراسة مفهوم التعلم بالترفيه المقدم من خلال الإذاعات والقنوات المختلفة إذ اهتمت الدراسات السعودية بالتعرف على مضامين برامج الكارتون والرسوم المتحركة المقدمة عبر قنوات الأطفال وتأثيرها على التعلم لدى الأطفال، مثل دراسة (المالكي، وآخرون ٢٠٢٠). بينما اهتمت دراسات الباحثين المصريين في هذا المجال بالتعرف على طبيعة العلاقة بين تعرض الأطفال لصورة المتفوق في مسلسلات ديزني والصورة الذهنية المتشكلة لديهم كما في دراسة (سعودي،٢٠٢٠)، وأيضاً رصد مضامين قناة MBC 3 المتعلقة بالثقافة التكنولوجية وأبعادها المختلفة كما في دراسة (عبد القادر وعبد الجواد، ٢٠١٨). فيما اهتمت الدراستان العراقيتان في هذا المجال بتحليل مضمون برامج الرسوم المتحركة في قنوات الأطفال الموجهة باللغة العربية بالتطبيق على قناة ديزني جونيور بالعربي كما في دراسة (نوشي،٢٠٢٠). بالإضافة إلى دراسة (الفريداوي، ٢٠١٦) التي اهتمت بتحليل مضمون البرامج التعليمية المقدمة في قناة الجامعية الفضائية العراقية للتعرف على دور القنوات التعليمية والجامعية في تقديم التعلم بالترفيه للطلاب. واهتمت الدراسة الجزائرية في هذا المجال بالتعرف على ما تقدمه أفلام الكارتون للطفل الجزائري من معارف ومهارات وما مميزات وسلبيات هذه البرامج على الطفل مثل دراسة (بوشيخاوي و محمودي، ٢٠١٥).
- ثم جاءت **المدرسة الأفريقية** في هذا العنصر بواقع (٤ دراسات) ركزت على دور الدراما الإذاعية والتلفزيونية في التعلم بالترفيه وهو ما قد يرجع إلى اهتمام الدول الأفريقية بتقديم التعليم لجمهورها من خلال قوالب درامية يستطيع المشاهد أن يكتسب منها المعلومات التي يريدها. مثل دراسة (Mindu,et.al,2020) التي اعتمدت على المقارنة بين استخدام المدخلات التعليمية لغرض المعرفة عن مرض "البلهارسيا" بين الأطفال في "جنوب افريقيا". وأيضاً دراسة (Dênommêe,2019) التي سعت إلى اختبار العلاقة بين القوالب الإيفوارية التلفزيونية المقدمة في (ساحل العاج) والقوالب التلفزيونية العالمية. إلى جانب دراسة (Mujulizi & Nambasa,2018) التي اهتمت بالبحث عن دور الدراما في زيادة الوعي عن مرض السرطان للمساهمة في تقليل عبء السرطان في (أوغندا). واهتمت دراسة (Mahoney,2013) بفهم تأثير المسلسل الإذاعي الاجتماعي (Makgabaneng) المذاع في (بتسوانا) على السيدات المتابعات له وكيف أثر المسلسل على اكسابهن سلوكيات ومهارات معينة.
- فيما تساوت **المدرسة الأمريكية والمدرسة الأوروبية والمدرسة الأسيوية** في عدد دراسات هذا العنصر بواقع (دراسة واحدة فقط) لكل مدرسة منهم إذ ركزت المدرسة الأمريكية على استخدام الدراما كقالب تعليمي مثل دراسة (Berry & White- Langhorn ,2018) التي اهتمت بتأثير مسلسل (Do You Know) على حياة الطلاب الجامعيين. فيما تمثلت **المدرسة الأوربية** في دراسة (Jarvin,2015) التي اهتمت بعمل دراسة تحليلية من

المستوى الثاني لدراسات تناولت التعلم بالترفيه. واهتمت دراسة **المدرسة الأسيوية** بتأثير الدراما كوسيلة للتعلم مثل دراسة (Rasul & Raney,2016) التي اهتمت باختبار العلاقة بين التعرض للأفلام الهندية وسلوك البحث عن وظيفة تناسب الإناث.

٢- بحوث استخدام تقنيات التعلم الممتع في التدريس.

- تفوقت الدراسات العربية على الأجنبية في هذا العنصر إذ بلغت الدراسات العربية نسبة (١٩,٦%) من إجمالي الدراسات العربية، بينما بلغت الدراسات الأجنبية لهذا العنصر نسبة (٢%) من إجمالي البحوث الأجنبية وظهر اهتمام المدرسة العربية في هذا العنصر من خلال دراسات الباحثين المصريين التي ركزت على قياس فاعلية البرامج التدريبية والتعليمية القائمة على استراتيجيات التعلم الممتع سواءً بالنسبة لتعلم أطفال الروضة كما في دراسة (عثمان، ٢٠٢٠) وذلك بغرض تعديل بعض العادات الغذائية غير الصحية لدى أطفال الروضة.وكذلك لدى طلاب المرحلة الابتدائية كما في دراسة (صبري، ٢٠١٩) التي اهتمت بأثر التعلم الممتع على تشجيع الاتجاه نحو التعليم والتعلم عبر الإنترنت لدى تلاميذ المرحلة الابتدائية. وأيضاً دراسة (محمد، ٢٠١٨) التي اهتمت بالتحقق من فعالية برنامج تدريبي قائم على متعة التعلم في تعزيز الدافعية والمشاركة الأكاديمية للتلاميذ ذوي صعوبات التعلم في القراءة بالمرحلة الابتدائية. وكذلك لدى طلاب المرحلة الإعدادية كما في دراسة (العميري، ٢٠١٩) التي اهتمت بقياس فاعلية برنامج تعليمي باستخدام الرسوم المتحركة لتعليم الطلاب أساسيات تصوير الفيديو. إلى جانب اهتمام دراسات المجتمع المصري بقياس فاعلية التعلم الممتع لدى طلاب الجامعات كما ظهر في دراسة (راغب، ٢٠١٩) التي سعت لاكساب طلاب علوم الحاسب مهارات معينة.
- وبالتالي يظهر أن الدراسات المصرية أكثر اهتماماً بهذا المجال في التعرف على أساليب التعلم الممتع لدى المراحل المختلفة (الروضة، الابتدائي، الإعدادي، الجامعي).
- فيما اهتمت الدراسة الأردنية- وهي دراسة (الخطيب، ٢٠١٨)- بالتعرف على أثر استخدام الدراما التعليمية في اكتساب المفاهيم الرياضية والعلمية لدى أطفال الروضة.وأيضاً لدى طلاب المرحلة الثانوية كما في دراسة (الهاشمي، وصمادي ٢٠١٩) التي اهتمت بالكشف عن دور اقتصاد المعرفة في تنمية التعلم الممتع لدى طلاب الثانوية.
- فيما اهتمت الدراسة الأجنبية الوحيدة في هذا العنصر من **المدرسة الاسيوية** والتي اهتمت باختبار تأثير مناهج التدريس وتأثير التعلم بالترفيه على تنمية المهارات الحياتية باستخدام نموذج تجريبي (Shaiju & John,2018).

بالنسبة للمحور البحثي الثالث: (الاتجاهات الحديثة لبحوث الإعلام والتعلم بالترفيه**)**

تفوقت الدراسات العربية على الدراسات الأجنبية في هذا العنصر بالنسبة لأجمالي البحوث العربية والأجنبية إذ شكلت البحوث العربية في هذا العنصر نسبة (٦١,٩%) من إجمالي البحوث العربية. بينما بلغت نسبة البحوث الأجنبية في هذا العنصر نسبة (٤٦%) من إجمالي البحوث الأجنبية. ويظهر تفصيل المدارس البحثية العربية والأجنبية على النحو التالي:

- بالنسبة **للمدرسة العربية** اهتمت عدد من الدراسات بالتطرق للاتجاهات الحديثة في بحوث الإعلام والتعلم بالترفيه، وتنوعت دراسات المدرسة العربية في هذا المجال إذ ركزت الدراسات التي طبقت في المجتمع المصري على رصد القيم الإخبارية المتضمنة في الفيديو جراف المقدم بالمواقع الإخبارية المصرية مثل دراسة (الشيخ، ٢٠٢٢) وأيضاً اهتمت

دراسات أخرى بدور القنوات الثقافية باليوتيوب في تنمية المعرفة العميقة والدافع المعرفي لدى الطلاب (دوابة، ٢٠٢٠)، إلى جانب بحث الإشباعات المختلفة التي تحققها تطبيقات المحمول الترفيهية للشباب المصري (إبراهيم، ٢٠٢٠). فيما ركزت دراسة (رضا، ٢٠٢٠) على رصد مدى ثراء محتوى المنصات الرقمية العربية التي تقدم خدمات الفيديو حسب الطلب ودورها في تحقيق الإعلام والترفيه لدى المشتركين في هذه الخدمات من خلال المضامين المختلفة التي تقدمها هذه المنصات وأيضاً دراسة (زناتي، ٢٠٢٠) التي اهتمت بالبحث في دور الإنفوجرافيك المقدم عبر موقع التواصل الاجتماعي (تويتر) في معالجة القضايا الصحية للمتابعين بطريقة ممتعة ومفيدة في نفس الوقت.وتناولت دراسة (يونس وعبد الغفار، ٢٠٢٠) التعرف على سمات المحتوى الإعلامي على تطبيق تيك توك. وأيضاً دراسة (حلمي، ٢٠٢١) التي هدفت إلى التعرف على معدل استخدام الأطفال لتطبيق التيك توك، والتعرف على طبيعة السلوكيات التي يكتسبها الطفل نتيجة استخدامه لتطبيق TIK TOK.

- وجاء اهتمام الدراسات العربية بالاتجاهات الحديثة في مجال التعلم بالترفيه وركزت دراسات المجتمع المصري في هذا المجال على الاتجاهات البحثية الحديثة في مجال التعلم بالترفيه من خلال استخدام تطبيقات الذكاء الاصطناعي من قبل طلبة الجامعات المصرية والاشباعات المتحققة كما في دراسة (حسن، ٢٠٢٢) وأيضاً دراسات اهتمت بدورألعاب الفيديو والتطبيقات المختلفة في التعليم كأداة للتعلم بالترفيه كدراسة (أحمد، ٢٠٢١) التي اهتمت بالكشف عن مجالات ومعدل توظيف الطالب بكليات الإعلام وأقسامه لتطبيقات الهواتف الذكية في التعلم أو التدريب، وأيضاً دراسة (عوف، ٢٠٢٠) التي استهدفت التعرف على معدل استخدام تلاميذ المرحلة الإعدادية للألعاب الإلكترونية عبر الإنترنت والاشباعات المتحققة.
- كما ظهر من خلال هذا المحور دراسات أجريت في مجتمعات أخرى عربية مثل: المجتمع السعودي كدراسة (مرعي، ٢٠٢٣) التي اهتمت برصد استخدامات الإعلام الرقمي وعلاقتها بتنمية المهارات الإعلامية لطلاب كليات الإعلام في السعودية، ودراسة (درويش، ٢٠٢١) التي اهتمت بالتعرف على مدى توظيف طلاب الإعلام بالجامعات السعودية لتطبيقات الهاتف الجوال وإفادتهم منها فيما يحقق لهم التقدم في الناحية العلمية والتدريبية. وأيضاً أحد الدراسات التي أجريت في (السودان) وهي دراسة (أبو القاسم ومحمد، ٢٠٢٠) التي رصدت أثر برنامج الألعاب الإلكترونية على مستوى ذكاء تلاميذ الحلقة الأولى. والدراسة الأردنية في هذا المجال- دراسة (الرحيل وآخرون ٢٠٢٠)- التي اهتمت بتقصي فاعلية التعلم المدمج القائم على الألعاب الإلكترونية لتحسين التفكير الرياضي لدى طالبات الصف الرابع الأساسي.
- فيما ظهر اهتمام المدرسة المصرية باستخدام التعلم عن بعد في تحقيق الترفيه والتعلم معاً وذلك كما ظهر في دراسة (إبراهيم، ٢٠٢٠) التي اهتمت بالتعرف علي فعالية مقرر إلكتروني مقترح على شبكة الإنترنت في تنمية بعض مهارات الكتابة الإذاعية لدي طلاب قسم الإعلام التربوي. فيما اهتمت أحد الدراسات بالتعرف على استخدامات أعضاء هيئة التدريس للتكنولوجيا الرقمية واتجاهاتهم نحو التعليم الإلكتروني بكليات وأقسام الإعلام الحكومية (عز، ٢٠٢٣). وأيضاً الاهتمام بالربط بين جائحة كورونا والتعلم والإعلام بالترفيه مثل دراسة

(الدهشان، ٢٠٢٠) التي ركزت على رصد سيناريوهات التعلم عن بعد في ظل جائحة كورونا وأوضحت الدراسة الاستشرافية السيناريوهات المتوقعة لمستقبل التعليم في إطار جائحة كورونا بما فيها التطرق للتعلم بالترفيه. وأيضاً دراسة (قناوي،٢٠٢٠) التي ركزت على تناول أزمة كورونا والتعلم عن بعد بالاعتماد على التعلم التعويضي.

- وبالنسبة **للمدرسة الأمريكية** فقد اهتمت بدراسات هذا المحور بعدد (٨ دراسات) وفي هذا الإطار اهتمت المدرسة الأمريكية بعرض الاتجاهات الحديثة في بحوث الإعلام بالترفيه (Infotainment) من خلال التطرق لعرض الأخبار السياسية في البودكاست الإذاعية مثل دراسة (Connell,2020) وذلك لدور البودكاست الإذاعية في مزج الأخبار بالمعلومات وتقديم مفهوم الترفيه المعلوماتي. وكذلك دراسة (McNamara &Drew,2019) التي اهتمت بدور البودكاست في التعليم. وأيضاً دراسة (Perks et.al,2019) التي رصدت أسباب الاستماع للبودكاست المختلفة وفقاً لتطبيق مقياس الاستخدامات والاشباعات على مستمعي البودكاست. وكذلك اهتمت الدراسات الأمريكية برصد دور ألعاب الفيديو والتطبيقات المختلفة في التعلم بالترفيه مثل دراسة (Shute,et.al,2021) التي اعتمدت على قياس فهم الطلبة لمادة الفيزياء عبر لعبة تعليمية تسمى (Physics Playground) وذلك بالتطبيق على الصفوف الثانوية. وكذلك دراسة (Blumberg,et.al,2019) التي اهتمت باستعراض عدد من الدراسات التي تثبت الحاجة إلى فحص الألعاب الرقمية واستخدام التطبيقات كسياق للنمو المعرفي للأطفال في مرحلة الطفولة المتوسطة. وأيضاً اهتمت المدرسة الأمريكية باستخدام التعلم عن بعد في تحقيق الترفيه والتعلم مثل دراسة (Makarius,2017) التي قدمت لمفهوم التعلم بالترفيه من خلال الاعتماد على التوزيع الرقمي الذي سهل تكوين مضمون متخصص ويعتمد الباحث على تكنولوجيا التعلم بالترفيه التي يمكن استخدامها لتعزيز تجربة المتعلم.
- وركزت **المدرسة الأوروبية** في هذا المحور (٧ دراسات) على تجربة منصات الفيديو حسب الطلب ودورها في تقديم الترفيه الإعلامي للمشتركين مثل دراسة (Subias,2018) التي اهتمت بسمات المحتوى المقدم في هذه المنصات من خلال مقابلة الخبراء القائمين على هذه الخدمات، ودراسة (Tatiana,2021) التي اهتمت بتحليل الإنتاجات الأصلية الخاصة بمنصة (نتفلكس). فيما قدمت دراسة (Tana,et.al,2020) استكشاف أشكال وأنماط الاستهلاك لخدمات الفيديو حسب الطلب المختلفة من قبل جمهور المستخدمين. كما ركزت المدرسة الأوروبية أيضاً على استخدام الألعاب والتطبيقات المختلفة في دعم التعلم بالترفيه مثل دراسة (Aldama & Pozo,2020) التي اهتمت بتوفير دليل تطبيقي يرتبط باستخدام لعبة (Angry Birds) في تعديل إدراك الطلاب تجاه حركة شيء معين وذلك لطلاب المرحلة الثانوية بإسبانيا. وكذلك دراسة (Fernandes,et.al,2016) التي ركزت على تحليل خبرة المستخدم في التعامل مع نموذج لعبة فيديو تفاعلية متعددة الوسائط من خلال تطبيق تقنية الواقع الافتراضي Virtual Reality. فيما ركزت **المدرسة الأسيوية** (٤ دراسات) على استخدام التطبيقات في التعلم كدراسة (البورونو، ٢٠١٨) التي تهتم بتنمية مهارة التحدث باللغة الانجليزية لدى طلاب المرحلة الثانوية لغير الناطقين بها عبر تقنية البودكاست. وأيضاً اهتمت دراسات المدرسة الأسيوية بالتعلم الالكتروني والترفيه

المستخدم من خلالها مثل دراسة (Lim,et.al,2019) التي تناولت الجانب النظري وعملية تقييم التعلم بالترفيه من خلال البرامج الحوارية وتكنولوجيا الاتصال التفاعلية.

ثانياً- على مستوى الأطر النظرية:

جدول رقم (٥) مدى الاعتماد على إطار نظري في الدراسات العربية والأجنبية

مدى توفر إطار نظري	الدراسات العربية		الدراسات الأجنبية		الاجمالي	
	ك	%	ك	%	ك	%
لم تستخدم إطار نظري	٤٠	٦٣,٥	٣٦	٧٢	٧٦	٦٧,٣
إطار نظري واحد	١٩	٣٠,٢	١٠	٢٠	٢٩	٢٥,٧
أكثر من إطار	٤	٦,٣	٤	٨	٨	٧
الاجمالي	٦٣	١٠٠	٥٠	١٠٠	١١٣	١٠٠

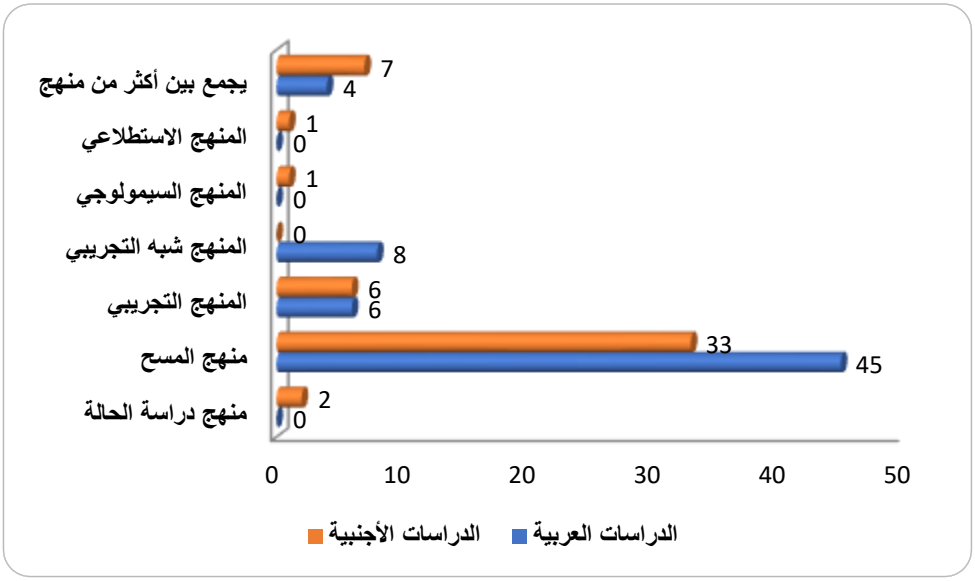
يظهر الجدول السابق أن نسبة (٦٧,٣%) من الدراسات التي تم عرضها لم تستخدم إطاراً نظرياً وظهر ذلك في الدراسات العربية بنسبة (٦٣,٥%) من إجمالي الدراسات العربية، وبنسبة (٧٢%) من إجمالي الدراسات الأجنبية. وهو ما تفسره الباحثة بكون مفهوما الإعلام والتعلم بالترفيه مفهومين حديثين بالنسبة للدراسات العربية وبالتالي لا يحدد الباحث إطاراً نظرياً لمجال الدراسة الذي اختاره خاصة أن بعض هذه البحوث العربية اهتمت بتوصيف سمات قوالب الترفيه المعلوماتي والتعرف على القوالب المختلفة التي تقدم المعلومات مع الترفيه وهو ما لايحتاج إلى إطار نظري لدراسته، كما يمكن تفسير ذلك باتجاه البحوث العربية إلى حذو اتجاه البحوث الأجنبية في عدم الاستعانة بإطار نظري للبحث مالم يكن ضرورياً لموضوع الدراسة.

واهتمت **المدرسة العربية** بالاعتماد على إطار نظري واحد بعدد (١٩ دراسة) مثل نظرية انتشار المبتكرات وتبنيها كما في دراسة (المتبولي، ٢٠٢٣) ومثل نظرية: الاستخدامات والاشباعات في دراسة (رضا،٢٠٢١)، (العميري، ٢٠١٩) ودراسة (هيكل، ٢٠١٨)، ونظرية الغرس الثقافي في دراسة (المالكي، ٢٠٢٠)، ونظرية قبول التكنولوجيا مثل دراسة (إبراهيم، ٢٠٢٠) ودراسة (أحمد، ٢٠٢١)، ونظرية الثراء الإعلامي مثل دراسة (رضا،٢٠٢٠), ونظرية الاعتماد على وسائل الإعلام كدراسة (جبريل، ٢٠٢٠). ومن الدراسات العربية التي اعتمدت على أكثر من إطار ظهرت دراسة (رضا، ٢٠٢٠) والتي اعتمدت على نظريتي (التحكم في المزاج Mood Management، ونظرية الترفيه Entertainment Theory).

وبالنسبة للدراسات الأجنبية فقد ظهر استخدام **المدرسة الأمريكية** لإطار واحد في عدد (٤ دراسات) مثل نظرية (الاستخدامات والاشباعات) كما في دراسة (Browning & Sweetser,2014) ودراسة (Perks et.al,2019). ونظرية (الارتباط) كما في دراسة (Choi,2018). و(نظرية تعلم البالغين Adult Learning) كما في دراسة (Makarius,2017). كما ظهر استخدام دراسات **المدرسة الأمريكية** لأكثر من إطار نظري في دراستين والتي تمثلت في دراسة (Berry & White- Langhorn ,2018) التي استخدمت نظريتي (الأطر الإعلامية) ونظرية (التمثيل Examplification Theory)، ودراسة (McNamara &Drew,2019) التي اعتمدت على: النظرية المعرفية للوسائط المتعددة The Cognitive Theory of Multimedia Learning، ونظرية تعلم البالغين

Adult Learning Theory.وبالنسبة **للمدرسة الأسيوية** فقد اعتمدت الدراسات فيها على إطار واحد بعدد (٣ دراسات) مثل (النظرية المعرفية للتعلم) في دراسة (Kowsari & Garousi,2018). ونظرية التعلم الاجتماعي مثل دراسة (Rasul & Raney,2016) ، وأيضاً اعتمدت أحد الأبحاث الاسيوية على أكثر من إطار نظري وهي دراسة (Lim,et.al,2019) التي اعتمدت على نظرية المعرفة الاجتماعية ونظرية (Elaboration Likelihood Model). بينما بالنسبة **للمدرسة الأوروبية** فقد ظهر الاعتماد على إطار نظري واحد في دراستين مثل دراسة (Fernandes,et.al,2016) التي اعتمدت على نموذج Multi-Model Human-Computer Interaction.

ثالثاً- على مستوى الأطر المنهجية:



شكل رقم (٤) الأطر المنهجية التي اعتمدت عليها الدراسات العربية والأجنبية

يظهر من الشكل السابق عدد الدراسات الأجنبية والعربية المعتمدة على المناهج البحثية المختلفة ويظهر **منهج المسح الوصفي** الأكثر استخداماً لكل من الدراسات العربية (٤٥ دراسة)، والأجنبية (٣٣ دراسة) بالتساوي لكل منهما، إذ يعتبر منهج المسح هو المنهج الأكثر ملائمة للدراسات الوصفية بالشقين التحليلي والميداني. ويظهر تفوق الاعتماد على منهج المسح في المدارس الأجنبية بشكل عام على غيره من المناهج الأخرى المستخدمة. فيما ظهر اعتماد البحوث على **المنهج التجريبي** بالنسبة للدراسات العربية والأجنبية (٦ دراسات) لكل فئة منهما،إذ اهتمت هذه الدراسات بعمل تجربة تعرض المبحوثين لمحتوى يتضمن أسلوب تعلم بالترفيه محدد ويقيس البحث استجابات المبحوثين لهذا الاسلوب وفعاليته. فيما يظهر اعتماد الدراسات العربية فقط على المنهج شبه التجريبي. وظهر ذلك في عدد (٨ دراسات عربية) مثل دراسة (أبو القاسم، ٢٠٢٠)، ودراسة (القطان، ٢٠١٧). وفيما يتعلق بالدراسات التي اعتمدت على المنهج التجريبي وشبه التجريبي يظهر فقط أن الدراسات التي اعتمدت استخدام

المنهج شبه التجريبي في دراسات الإعلام والتعلم بالترفيه هي "دراسات عربية"، بينما لم تعتمد الدراسات الأجنبية على هذا المنهج واعتمدت وصف المنهج المستخدم في الدراسة بالمنهج التجريبي على الرغم من صعوبة تطبيق البحوث التجريبية بشكل مطلق في مجال العلوم الإنسانية إلا أن عدداً من الدراسات العربية والأجنبية التي تم عرضها اعتمدت وصف المنهج المستخدم بالمنهج التجريبي وفقاً لتصميم الدراسة الذي اعتمدته هذه الدراسات.

فيما ظهرت بعض الدراسات التي **تجمع بين أكثر من منهج** سواءً للدراسات العربية أوالأجنبية إذ بلغت الدراسات العربية التي تجمع بين أكثر من منهج (٤ دراسات) وجدير بالذكر وصف بعض الدراسات العربية للمنهج الذي يجمع بين المنهجين الوصفي والتجريبي أو شبه التجريبي بمسمى (المنهج التطويري) مثل دراسة (راغب، ٢٠١٩)، ودراسة (صبري، ٢٠١٩). فيما جمعت دراسة (حبق، ٢٠٢٠) بين المنهجين الوصفي والنقدي. وفيما يخص الدراسات الأجنبية التي جمعت بين أكثر من منهج (٧ دراسات) فقد جمعت دراسات المدرسة الأوروبية بين منهج دراسة الحالة والمنهج الوصفي مثل دراسة (Photiou,et.al 2019)، ودراسة (Declercq,2018) وأيضاً دراسة (Subias,2018) التي جمعت بين المنهج المقارن والمنهج الوصفي ودراسة (Tatiana,2021) التي جمعت بين المنهجين الاستطلاعي والوصفي. واعتمدت المدرسة الأسيوية على الجمع بين منهج دراسة الحالة والمنهج الوصفي كما في دراسة (Hinkin,2020). وظهر **منهج التحليل السيمولوجي** في دراسة واحدة أسيوية وهي دراسة (Fatima,2017) التي اعتمدت على التحليل السيمولوجي واللغوي بهدف رصد خصائص الإعلام بالترفيه (Infotainment) في نشرات الأخبار.كما ظهر **المنهج الاستطلاعي** في دراسة واحدة أوروبية وهي دراسة (Fernandes,et.al,2016) التي اهتمت بعمل دراسة استطلاعية تحلل خبرة المستخدم في التعامل مع نموذج لعبة فيديو تفاعلية متعددة الوسائط معتمداً على تقديم موضوع تاريخي ثقافي لدولة "البرتغال".

جدول رقم (٦) أدوات جمع البيانات المستخدمة في الدراسات العربية والأجنبية

أداة جمع البيانات	الدراسات العربية		الدراسات الأجنبية		المجموع	
	ك	%	ك	%	ك	%
أداة الاستبيان	٣٨	٦٠,٣	١٥	٣٠	٥٣	٤٦,٩
أداة تحليل المضمون	١٦	٢٥,٤	١٩	٣٨	٣٥	٣١
التحليل المنظم للبيانات Systematic Review	٧	١١,١	١٢	٢٤	١٩	١٦,٨
مقابلات متعمقة	٥	٧,٩	٨	١٦	١٣	١١,٥
الملاحظة	٤	٦,٣	١	٢	٥	٤,٤
مجموعات النقاش المركزة	١	١,٦	١	٢	٢	١,٨
أداة تحليل الخطاب	-	-	١	٢	١	٠,٩
ن	٦٣		٥٠		١٢٨ / ١١٣	

يظهر من الجدول السابق أن مجموع التكرارات (١٢٨) أكبر من حجم العينة (١١٣) التي تشمل إجمالي الدراسات التي تناولتها الباحثة بالعرض وذلك نظراً لإمكانية اعتماد الدراسة الواحدة على أكثر من أداة لجمع البيانات حسب المنهج المستخدم في الدراسة، ويظهر من الجدول أن أداة الاستبيان ظهرت كأكثر الأدوات استخداماً في البحوث التي تناولتها الدراسة

وذلك بنسبة (٤٦,٩%) إذ يعتمد على هذه الأداة في البحوث الوصفية الكمية كأداة للدراسة الميدانية وأيضاً في المناهج التجريبية وشبه التجريبية التي تعتمد على الاستبيان كأداة لقياس استجابات المبحوثين. ثم تلى ذلك أداة تحليل المضمون بنسبة (٣١%) وهو ما يفسر الاعتماد على منهج المسح بنسبة كبيرة سواءً من الدراسات العربية أو الأجنبية، فيما ظهرت أداة التحليل المنظم للبيانات والتي تشمل (التحليل الثانوي للبيانات Secondery Analysis، والتحليل البعدي للبيانات Meta Analysis) بنسبة (١٦,٨%)، وظهرت أداة الملاحظة بنسبة (٤,٤%) وأداة (مجموعات النقاش المركزة) بنسبة (١,٨%) وظهرت أداة (تحليل الخطاب) كأقل الأدوات استخداماً في البحوث التي تناولت مفهوم الإعلام والتعلم بالترفيه والتي تم عرضها.

- وعلى مستوى الدراسات الأجنبية ظهر اعتماد المدرسة الأمريكية على **أداة الاستبيان** كما في دراسة (Connell,2020) ودراسة (Perks,et.al2019). وكذلك المدرسة الأسيوية مثل دراسة (البورنو، ٢٠١٨) ودراسة (Shaiju & John,2018).
- وفيما يتعلق **بأداة تحليل المضمون** فقد ظهر اعتماد المدرسة الأوروبية على هذه الأداة بعدد (١١ دراسة) مثل دراسة (Tana,et.al,2020) ، و(Photiou,et.al 2019)، ودراسة (Alencar and Kruikemeier,2018).
- وتجدر الإشارة فيما يتعلق ببعض البحوث التجريبية وشبه التجريبية سواءً العربية أو الأجنبية تسمية هذه الأبحاث للأداة التي تم الاعتماد عليها بأداة الاختبار التجريبي مثل دراسة (الرحيل وأخرون، ٢٠٢٠) والتي استخدمت أداة اختبار التفكير الرياضي في مظاهر الاستقراء ، والاستنتاج والنمذجة. وأيضاً دراسة (الخولة، ٢٠١٨) والتي اعتمدت على أداة الاختبار التحصيلي لقياس مستوى أداء الطلبة بعد تقديم البرنامج التدريبي. وكذلك دراسة (Shute,et.al,2021) التي اعتمدت على اختبار لقياس مستوى فهم الطلبة لمادة الفيزياء.
- فيما ظهرت أداة **التحليل المنظم للبيانات** "[١]" للدراسات العربية (٧ دراسات) والأجنبية بواقع (١٢ دراسة)، إذ استعانت الدراسات العربية بهذه الأداة مثل دراسة (بوسنان، ٢٠١٩)، (بوشلالق، ٢٠١٩)، (الدسوقي، ٢٠٢٠). وفيما يتعلق بالدراسات الأجنبية فقد اهتمت المدرسة الأمريكية بهذه الأداة في دراستين، مثل دراسة (Blumberg,et.al, 2019). وتجدر الإشارة إلى اعتبار الدراسات المقدمة "التحليل المنظم للبيانات" أنها أداة يتم استخدامها ضمن المنهج الوصفي التحليلي، فيما تعتبره بعض الدراسات على أنه منهج مستقل بذاته.
- كما اعتمدت المدرسة الأمريكية على **أداة المقابلات المتعمقة** بواقع دراستين مثل دراسة (Alonso,2016)،واعتمدت عليها أيضاً المدرسة الأسيوية بواقع دراستين مثل دراسة (Hinkin,2020) ودراسة (Lim,et.al,2019). وكذلك المدرسة الأفريقية بواقع دراستين مثل دراسة (Dênommêe,2019)، ودراسة (Mahoney,2013).
- فيما اعتمدت المدرسة الأوروبية على **أداة مجموعات النقاش المركزة** مثل دراسة (Torrijos,2020)، واعتمدت دراسة أوروبية واحدة على **أداة تحليل الخطاب** وهي

---

(١) اعتمدت الباحثة على المرجع الأتي لاعتماد "التحليل المنظم للبيانات":

Martyn Denscombe,*"The Good Research Guide: for small-scale research projects"*, 5th edition,(England:Open University Press,2014).

دراسة (Coman,2013) لإلقاء الضوء على الاستراتيجيات المستخدمة في قوالب الترفيه المعلوماتي Infotainment خلال نشرات الأخبار.

- وفيما يتعلق **بأداة الملاحظة** فقد اعتمدت عليها بعض الدراسات العربية مثل دراسة (عبد الحميد، ٢٠١٧)، إلى جانب استخدامها كأداة في بعض البحوث التجريبية أو شبه التجريبية، فيما استخدمت دراسة أوروبية واحدة (Fernandes,et.al,2016) أداة الملاحظة لجمع البيانات.
- وبشكل عام يظهر اعتماد الدراسات العربية والأجنبية على المناهج الكمية لدراسة مفهومي الإعلام والتعلم بالترفيه وهو ما ينعكس على أدوات جمع البيانات المستخدمة إذ يقل الاعتماد على الأدوات الكيفية مثل (مجموعات النقاش المركزة، الملاحظة، المقابلات المتعمقة، وتحليل الخطاب)، ويكثر الاعتماد على الأدوات الكمية (تحليل المضمون، والاستبيان).

رابعاً- تحليل سمات البحوث والدراسات المقدمة فيما يتعلق ببحوث الإعلام والتعلم بالترفيه:

١- على مستوى الاسهامات المعرفية:

- فيما يتعلق بدراسات الإعلام بالترفيه (Infotainment) يلاحظ من عرض الدراسات اهتمام المدرسة الأوروبية بتناول الإعلام بالترفيه من خلال الأخبار مثل دراسة (Jebril,et.al,2013) ودراسة (Melinescue,2015). كما اهتمت المدرسة الأمريكية بدراسة الإعلام بالترفيه (Infotainment) من خلال عرض صورة المرشحين السياسين بالانتخابات وظهورهم في برامج السخرية السياسية (Satire Programs) لما لها من تأثير على المجتمع الأمريكي كمصدر للحصول على المعلومات مثل دراسة (Browning & Sweetser,2014).
- فيما اهتمت المدرسة العربية بتحليل سمات الإعلام بالترفيه من خلال القوالب البرامجية المختلفة كبرامج المسابقات مثل: دراسة (رضا، ٢٠٢٠) ودراسة (العميري، ٢٠١٩)، أو الاهتمام بالحديث عن قالب الترفيه في القوالب التلفزيونية المختلفة مثل دراسة (بوسيالة، ٢٠١٥).
- وفيما يتعلق بدراسات التعلم بالترفيه (Edutainment) فيلاحظ تركيز الدراسات العربية على دور القنوات التلفزيونية في تحقيق الدور التعليمي من خلال الجمع بين الترفيه والتعلم وخاصة فيما يتعلق بمضامين الكارتون ودورها في تعليم الأطفال وإكسابهم مهارات تعليمية معينة مثل دراسة (المالكي وأخرون، ٢٠٢٠)، ودراسة (نوشي، ٢٠٢٠)، ودراسة (عبد القادر وعبد الجواد، ٢٠١٨). كما ركزت المدرسة العربية على دور القنوات التعليمية والجامعية في تقديم المضامين التعليمية في قالب ترفيهي مثل دراسة (الفريداوي، ٢٠١٦).
- فيما ركزت المدرسة الأفريقية على استخدام الدراما المسموعة والمرئية كأداة لتعليم الجمهور من خلال المزج بين الدراما والترفيه مثل دراسة (Mindu,et.al,2020) ودراسة (Dênommêe,2019) ودراسة (Mujulizi & Nambasa,2018).
- واهتمت المدرسة الأوروبية بتسليط الضوء على الإذاعة كوسيلة تعليمية من خلال المسلسلات المقدمة عبر الإنترنت (Jarvin,2015)، فيما لم تهتم المدرسة العربية بهذا الاتجاه.
- ومن حيث استخدام تقنيات التعلم الممتع في التدريس يلاحظ اهتمام الدراسات العربية برصد استراتيجيات التعلم الممتع واستخداماتها في المراحل الدراسية المختلفة مثلاً: مرحلة رياض الأطفال (عثمان، ٢٠٢٠) ، و (الخطيب، ٢٠١٨)، المرحلة الإبتدائية (صبري، ٢٠١٩) و (البركاتي، ٢٠١٨) و (محمد، ٢٠١٨)، وأيضاً المرحلة الإعدادية (العميري، ٢٠١٩)، وفي المرحلة الثانوية (الهاشمي وصمادي، ٢٠١٩)، وأيضاً في مرحلة التعليم الجامعي

(راغب، ٢٠١٩) مما يظهر اهتمام البحوث العربية بالتعرف على تأثير التعلم الممتع على استجابات الطلاب واكتسابهم المهارات والتعلم في مختلف المراحل التعليمية.

- ركزت دراسات الاتجاه البحثي الخاص بدراسات الترفيه المعلوماتي في الأخبار على تحليل سمات وخصائص الترفيه المستخدمة في الأخبار كمرحلة سابقة للتأثير في اتجاهات المشاهدين واستجاباتهم تجاه المضمون المقدم بالنشرات.
- أظهرت الدراسات العربية والأجنبية اهتماماً بدراسة المنصات الرقمية حسب الطلب VOD وسمات المحتوى الترفيهي المقدم بها كاتجاه حديث في فترة التحول الرقمي إذ تعتبر هذه المنصات امتداداً للتجربة الترفيهية التلفزيونية وقدمت الدراسات تحليلاً لسمات المنصات المختلفة العربية (رضا، ٢٠٢٠) والمنصات الأجنبية مثل: نتفلكس (Tatiana,2021)، هولو (Sanson &Steirer,2019)، إلى جانب الاهتمام بدراسة خصائص الجمهور المستخدم لهذه المنصات (رضا، ٢٠٢١)، وعادات المشاهدة التي أوجدتها هذه المنصات (Tana,et.al,2020)، و(Jenner,2018).

٢- على مستوى الاسهامات التطبيقية:

- جاءت البحوث الأوروبية أكثر اهتماماً بتناول تأثير الإعلام بالترفيه في المضامين المختلفة مثل: المضامين العلمية كدراسة (Davis,et.al 2020) والمضامين الرياضية كدراسة (Torrijos,2020) والمضامين الصحية الغذائية مثل دراسة (Declercq,2018).
- فيما اهتمت المدرسة الأمريكية باستخدام قالب الإعلام بالترفيه في نقد الجوانب السياسية والمجتمعية من خلال برامج النقد والسخرية السياسية (Browning & Sweetser,2014). فيما ركزت المدرسة العربية على مضامين التعلم بالترفيه من خلال قوالب برامج الكارتون وبرامج الأطفال المقدمة في التلفزيون.
- وأوضحت المدرسة الأوروبية أهمية التعلم القائم على الألعاب الرقمية Digital Game Based Learning كما في دراسة (Fernandes,et.al,2016).
- اهتمت دراسات الاتجاهات الحديثة في بحوث الإعلام بالترفيه بدور التطبيقات الترفيهية في تحقيق الترفيه والإعلام معاً من خلال الكتب الرقمية (أبو سنة، ٢٠٢٣)، وتطبيقات الموبايل (إبراهيم، ٢٠٢٠)، البودكاست (Connell,2020)، يوتيوب (جبريل، ٢٠٢٠)، وتويتر(زناتي، ٢٠٢٠). وأيضاً اهتمت بحوث الاتجاهات الحديثة في دراسات التعلم بالترفيه بالاعتماد على هذه التطبيقات في التعلم بالمراحل المختلفة كأداة يعتمد عليها المعلمون لتدريس الطلاب المهارات المختلفة.
- ركزت بعض الدراسات الخاصة بالاتجاه نحو تدريس المقررات عبر الإنترنت والتعلم عن بعد برصد دور التعلم عن بعد في فترة (الكورونا) وتأثير استخدام الأسلوب الترفيهي خلال التعلم عن بعد (الدهشان، ٢٠٢٠)، (قناوي، ٢٠٢٠).

خامساً- مجالات مستقبلية مقترحة لمفهومي الإعلام والتعلم بالترفيه على المستوي البحثي والتطبيقي:

يقدم الجزء التالي عرضاً لبعض التوصيات للرؤية المستقبلية في مجالي الإعلام والتعلم بالترفيه سواءً على المستوى البحثي أو التطبيقي والتي يمكن الاستفادة منها بحثياً أو تطبيقياً كما يظهر من العرض التالي:

١- مفهوم الإعلام بالترفيه (Infotainment):

أ- على المستوى البحثي:

- تسليط الضوء على دور المضامين المقدمة في البودكاست الإذاعية في تزويد المستمعين بالمعلومات (Infotainment)، أو استخدامها في مجال التعليم على اختلاف أنواعها (البودكاست المعتمد على السرد، البودكاست قصير المدة) نظراً لمميزاتها في مجال التعليم وخاصة في ظل أزمة فيروس كورونا والاعتماد على وسائل التعليم عن بعد.
- ضرورة اهتمام المدرسة العربية بالأبحاث التي تهتم بتحليل القوالب البرامجية المختلفة التي تعتمد على إمداد الجمهور بمعلومات في مجالات متنوعة (صحية، رياضية، طبية، اجتماعية، سياسية، موضوعات عن الحياة العامة) بطريقة مشوقة وترفيهية.
- الاهتمام بدراسة التجارب الترفيهية التي تقدمها منصات الفيديو حسب الطلب (VOD) للمشتركين وتحليل سمات هذه الخدمات والقوالب الأكثر جذباً للجمهور خاصة بسبب ندرة هذه الأبحاث في المكتبة العربية.

ب-على المستوى التطبيقي:

- استغلال تكنيكات التصوير والمونتاج والمعينات البصرية في تقديم الأحداث والفعاليات الهامة على الهواء مباشرة بطريقة جذاب ومشوقة تجمع بين خصائص الترفيه والقالب المعلوماتي مثل: حدث نقل المومياوات الملكية إلى متحف الحضارة بالفسطاط على الهواء مباشرة وطريقة العرض المبهر التي اعتمدت على تقديم المعلومات التاريخية في إطار مشوق وجذاب.
- تقديم الأحداث الرياضية بطريقة تعتمد على الجرافيك التفاعلي كما أوصت دراسة (Torrijos,2020,p40) إذ تدعو هذه الطريقة المستخدمين للمشاركة وتوقع النتيجة للحدث الرياضي أو المباراة، وأيضاً طريقة أخرى تعتمد على التفاعلية في البرامج الرياضية التي تتيح للجمهور أن يتخيل نفسه كأحد الرياضيين ويدخل في تجربة مثيلة (Simulator) كما أنه مشارك في هذا الحدث أو التجربة بطريقة الواقع الافتراضي.
- استغلال قالب الانفوجرافيك لتقديم معلومات سهلة وبسيطة للجمهور في مختلف المجالات بطريقة بصرية جاذبة وحركية لإثارة انتباه المشاهد وتثقيفه بالمعلومات المطلوبة.
- الاهتمام بأشكال الترفيه الرقمي التي أصبحت ضرورة للترفيه في الوقت الحالي من خلال الاعتماد على التطبيقات الترفيهية المختلفة كوسيلة لتقديم المعلومات في إطار ترفيهي مثل: البودكاست، منصات الفيديو حسب الطلب VOD، تطبيق التيك توك الذي أشارت أحد الدراسات (يونس وعبد الغفار، ٢٠٢٠، ص ١٦٤٠) أنه يمكن الاعتماد عليه في النقل الحي للأحداث دون الإشارة الإعلانية لها مع استغلال كافة الخدمات والمميزات التي يتيحها التطبيق كالفلاتر وغيرها كوسيلة إعلامية تعتمد على التطبيقات الترفيهية.

٢- مفهوم التعلم بالترفيه Edutainment:

أ- على المستوى البحثي:

- التوصية بتركيز المدرسة العربية على أبحاث التعلم المعتمد على الألعاب الرقمية نظراً للدور الهام الذي تقوم به هذه الألعاب في عملية التعلم، إذ يمكن توظيف نظريات مثل: نظرية اللعبة Game Theory، ونظرية التعلم Learning Theory ومعالجة المعلومات التكنولوجية إذ يعد التكامل بين اللعب وعملية التعليم طريقة مؤثرة وإيجابية للتعلم. (Kowsari& Garousi,2018,pp2280,2296).
- الاهتمام بالأبحاث التي تختبر تأثير الواقع الافتراضي (Virtual Reality) على تعليم المتلقين معارف أو مهارات معينة باختلاف المجالات المستخدمة في ذلك.
- إجراء مزيد من الدراسات حول كيفية تشكيل وسائل الإعلام الرقمية مستقبل التعلم لدى جميع الفئات العمرية والمراحل التعليمية المختلفة.
- الاهتمام ببحوث استخدام الهولوجرام في مجال التعلم كما أوصت دراسة (الدسوقي، ٢٠٢٠، ص ١٩٧٢) بضرورة وضع أجندة بحثية مستقبلية في مجال الإنترنت والتعليم تتجلى في: تطور الواقع الافتراضي وتقنية الهولوجرام وتأثيراتها على الجامعات، إلى جانب عمل دراسة تقويمية لبعض مواقع الإنترنت الخاصة بالتعليم في ضوء المعايير التربوية والتقنية العالمية الخاصة.

ب-على المستوى التطبيقي:

- ضرورة النظر في مناهج التدريس الحالية وجعلها أكثر ارتباطاً بالجيل الحالي للطلاب وجعلها مناهج تعتمد على التفاعلية بالمقام الأول، بالإضافة إلى الاعتماد على ألعاب الفيديو التعليمية، البودكاست التعليمية، التعلم الترفيهي التفاعلي، إلى جانب التطبيقات المختلفة واستغلالها للتعليم مثل تكنيك السرد الرقمي الذي اقترحته دراسة (Choi,2018, p50) ويقصد به عمل تمثيل رقمي للقصة المقدمة والذي يمكن أن يحول محاضرات الفيديو إلى تعلم بالترفيه (Entertainment Education) لإضافة الترفيه الذي يجذب الطلاب).
- الاعتماد على الدراما التعليمية لتعليم الطلاب مواقف/ خبرات معينة بطرق تساعدهم على الاندماج والتقمص بطريقة مشوقة وتعليمية في وقت واحد.
- تحسين كفاءة طلاب ودارسي الإعلام في كليات وأقسام الإعلام المختلفة فيما يتعلق باستخدام التقنيات الرقمية وتطبيقات الهواتف الذكية واستخداماتها المختلفة من خلال الاستعانة بالمحاضرات والدورات التدريبية التطبيقية بشكل أساسٍ.
- ضرورة اهتمام أقسام وكليات الإعلام المختلفة بتطوير المناهج واللوائح الخاصة بها لتشتمل على مناهج تدعم تعلم الطالب لتصميم التطبيقات المختلفة، والألعاب التفاعلية لخدمة أغراض تعليمية مختلفة.
- تطوير برامج إعداد المعلم المدرسي والجامعي بحيث تواكب هذه البرامج الاتجاهات المعاصرة وتلاحق التطورات السريعة للعصر الرقمي الحالي.
- الاهتمام بتوظيف الإمكانيات التكنولوجية لتقديم الكتاب الجامعي الإلكتروني – كما وجه بذلك المجلس الأعلى للجامعات كبديل عن الكتاب الورقي بدءاً من العام المقبل ٢٠٢١/٢٠٢٢- ومراعاة خصائص التعلم بالترفيه ضمن هذه الإمكانيات كإتاحة التسجيل الصوتي لشرح الكتاب الإلكتروني ويكون متاحاً للطالب بمجرد اختيار جزء معين يرغب الطالب في فهمه، وبذلك يتحقق عنصر الفاعلية الذي ينطوي عليه التعلم بالترفيه مع وجود معينات بصرية ملائمة لمحتوى الكتاب تساعد الطالب على المزيد من الفهم والتوضيح.

الخلاصة:

عرض البحث الحالي لعدد من الدراسات والبحوث التي تناولت مفهومي الإعلام و التعلم بالترفيه من خلال عدد من المحاور الرئيسية والفرعية، ومن خلال العرض التالي تقدم الباحثة ملخصاً لأبرز ما تناولته هذه المحاور على ثلاث مستويات مختلفة كالتالي:

أولاً- على مستوى الموضوعات والقضايا التي ركزت عليها بحوث الاتجاهات الحديثة:

المحور الأول: بحوث الإعلام بالترفيه

شملت الأبحاث الموضوعات التالية:

١- تأثيراستخدام أساليب الترفيه المعلوماتي في الأخبار مثل: المعينات البصرية ، استخدام تكنيكات المونتاج السمعية والبصرية في القصص السردية، الاعتماد على المشاهير، أخبار الفضائح والنميمة Gossips والإثارة، أنماط تلفزيون الواقع والدراما الوثائقية، السخرية السياسية Newstainment.

٢- أوضحت الدراسات أن الجمهور أصبح أكثر تعاطفاً وإيجابية عند استخدام هذه القوالب الترفيهية في الحملات الانتخابية، وأن هذا التأثير يكون إيجابي أو سلبي على المشاهدين حسب المضمون.

٣- أوضحت الدراسات سمات القوالب المختلفة للإعلام بالترفيه وتشمل: (برامج المشاهير، DIY، برامج المطبخ، برامج الموضه، الديكور و Lifestyle، البرامج ذات الأحداث الرياضية واستخدام الجرافيك فيها، برامج الغذاء والصحة، راديو الإنترنت ودوره في الترفيه، مضامين علمية).

٤- تناولت بعض الدراسات تعرض الجمهور لمضامين الترفيه المعلوماتي وتشمل:(الجمهور الأقل تعليماً أكثر تأثراً بمضامين الترفيه المعلوماتي، الاعتقاد بأهمية المضامين الترفيهية لإمداد الجمهور بالمعلومات والترفيه عنه، التعرض لبرامج المسابقات يزيد من المعلومات والترفيه لدى الجمهور، الاعتماد على البرامج الساخرة يزيد من المتعة المتحققة لدى الجمهور).

المحور الثاني: بحوث التعلم بالترفيه

١- أوضحت الدراسات تأثير التعرض للدراما على تعلم الجمهور وتشمل:(الاستعانة بقوة الدراما في مجال الصحة مثل:الوعي الصحي عن الإيدز وعن مرض البلهارسيا، تأثير الدراما على السلوك الاجتماعي لدى الإناث و فهم الأدوار الجندرية في المجتمع من خلال دراما المسلسلات).

٢- كما قدمت الدراسات سمات القوالب الدرامية المستخدمة في التعلم وتشمل: (دور الدراما الاجتماعية في التعلم، استخدام الدراما في التوعية ضد مرض السرطان، خصائص المسلسلات التلفزيونية لتحفيز التعلم).

٣- ركزت بعض الدراسات على دور المضامين الكارتونية والرسوم المتحركة في تعلم الأطفال وتشمل: (غرس الهوية الوطنية لدى الأطفال، تعزيز صورة المتفوق لدى الطفل، تنمية المهارات اللغوية لدى الطفل مثل الطلاقة اللغوية واللغة العربية،تنمية الثقافة التكنولوجية لدى الطفل، إثراء المعلومات العلمية والجغرافية عن طريق الترفيه).

٤- كما أوضحت الدراسات دور المضامين الإذاعية والتلفزيونية في تعلم المشاهدين وتشمل: (المضامين الترفيهية التلفزيونية لتعليم الثقافة الجنسية،مضامين الألعاب والمسابقات الطلابية في القنوات الجامعية، إذاعات الإنترنت ودورها في التعلم والترفيه).

٥- فيما ركزت بحوث استخدام تقنيات التعلم الممتع في التدريس على أثر استخدام هذه الأساليب في المراحل التعليمية المختلفة مثل: مرحلة رياض الأطفال (استخدام الاستراتيجيات السمعية، البصرية، الحركية والدراما التعليمية) والمرحلة الإبتدائية (تعلم قائم على الترفيه لإمداد السعادة والاندماج للمتلقي،استخدام الانفوجرافيك التعليمي، استخدام استراتيجيات التعلم الممتع لمعالجة صعوبات التعلم).

المحور الثالث: الاتجاهات الحديثة في بحوث الإعلام والتعلم بالترفيه

١- أوضحت بعض الدراسات سمات المحتوى المقدم في هذه المنصات والتي تشمل: (نمط مختلف للتجربة الترفيهية مثل: قصر حلقات المسلسلات، عرض مضامين الترفيه المعلوماتي من خلال القوالب المختلفة، سمات التقارب الإعلامي في هذه المنصات، إعادة تشكيل ممارسات الإنتاج والتوزيع الذي كان سائداً في التلفزيون التقليدي).

٢- اهتمت بعض الدراسات بدراسة الجمهور المستخدم لهذه الخدمات من حيث:(اختلاف الاشباعات التي يحصل عليها جمهور هذه الخدمات مثل الاشباعات النفسية، الاجتماعية، الثقافية، الاشباعات الخاصة بالوسيلة ذاتها، الاشباع الخاص بالرغبة في الترفيه والامتاع والذي يدفع المشتركين للاشتراك في هذه الخدمات. إلى جانب دوافع استخدام المنصات وهي:البحث عن الترفيه المريح، التعلم في الوقت المناسب، التفاعل الاجتماعي، تجزئة الجمهور أو المشاهدة الفردية).

٣- اهتمت بعض الدراسات بدور التطبيقات الترفيهية في تلبية حاجات الجمهور للمعلومات والترفيه وتشمل:(تطبيقات وسائل التواصل الاجتماعي في مقدمة هذه التطبيقات الترفيهية مثل: تطبيق "أنغامي" كتطبيق غنائي وتطبيق "نتفلكس" للأفلام والمسلسلات، وأن العوامل المؤثرة على تعامل الشباب مع هذه التطبيقات هي سهولة الاستخدام والاستفادة المدركة، أهمية البودكاست الإذاعية لعرض المعلومات في قالب من الترفيه وقالب أكثر نعومة، أطر الترفيه المعلوماتي أكثر غنى وإقناعاً للجمهور مثل :مقاطع الفيديو التشاركية ودورها في حملات التوعية بكورونا نظراً لفاعليتها في توظيف الصوت والصورة والرسوم والانفوجرافيك بشكل مبتكر، دور "تويتر" في معالجة القضايا الصحية وخاصة فيروس كورونا بالاعتماد على الانفوجرافيك مثل استخدام تطبيق "تيك توك" في المنصات الإخبارية العربية والأجنبية).

٤- رصدت بعض الدراسات دوافع استخدام التطبيقات المختلفة في التعلم وتشمل: (ارتفاع معدل توظيف طلاب الجامعة لتطبيقات الهواتف الذكية في الجوانب التعليمية والتدريبية، استخدام تطبيق تيك توك في اكتساب سلوكيات لدى الأطفال مغايرة للمجتمع، التعرض لقنوات الحكايات عبر اليوتيوب وتشكيل المهارات الاجتماعية لدى أطفال ما قبل المدرسة، دور البودكاست في العملية التعليمية هو التعلم الترفيهي،محاضرات الفيديو عبر الإنترنت (اليوتيوب) والارتباط عبر هذه المنصات التعليمية).

٥- فيما عرضت بعض الدراسات لدور الألعاب التعليمية في التعلم بالمراحل المختلفة وتشمل: (الاعتماد على الألعاب المرتبطة بمادة معينة في نتائج التعلم المستهدفة ، الألعاب الالكترونية عبر الانترنت تدفع الشباب لتعلم الكثير من المهارات والاشباعات المتعلقة بالتدريب والتعلم، إبراز نظريات التعلم القائم على الألعاب الالكترونية وارتباط ذلك بعدد

من المهارات، نماذج ألعاب الفيديو التفاعلية تشجع على انخراط الطلاب وتعلمهم، الألعاب التعليمية تحقق التعلم النشط).

٦- اهتمت دراسات هذا المحور بدور تدريس المقررات عبر الانترنت و التعلم عن بعد في تحقيق التعلم بالترفيه من خلال الأليات الأتية :(المقررات الإلكترونية عبر الإنترنت لتأثيرها الإيجابي على التعلم، السرد القصصي الإلكتروني لتدريس المقررات وعلاقته بالتحصيل الدراسي، الاعتماد على الصفوف المتزامنة مثل: "مؤتمرات الفيديو، المحادثات الفورية، المناقشات والحورات" والصفوف غير المتزامنة مثل: "منصات التعلم الذاتي، البريد الالكتروني، الواجبات الإلكترونية" ، مقاطع الفيديو التعليمية عبر الانترنت، التعلم الترفيهي الإلكتروني، الوسائط المتعددة مثل: الألوان، وعناصر التشويق المتعددة)

٧- الأساليب المختلفة للتعلم عبر الإنترنت ويشمل:(التعلم بالترفيه أكثر قبولاً عن غيره من أنواع التدريس، تكنولوجيا التعلم بالترفيه لجعل الطلاب أكثر تذكراً للمحتوى، الانفوجرافيك، تكنولوجيا الاتصال التفاعلي، Virtual Reality وأثره في التعلم، التعلم التحويلي (الإثنوجرافي) والذي يعتمد على المنافسة واستراتيجيات الدافع).

ثانياً- على مستوى الأطر النظرية في دراسات الإعلام والتعلم بالترفيه:

- يلاحظ تفوق الدراسات الأجنبية على العربية في توظيف أكثر من إطار نظري داخل الدراسة الواحدة، مع ملاحظة اعتماد المدرسة العربية على نظريات تقليدية في بحوث الإعلام والتعلم بالترفيه مثل نظرية الاستخدامات والاشباعات (عوف، ٢٠٢٠) و(العميري، ٢٠١٩) و (هيكل، ٢٠١٨). ونظرية الغرس الثقافي (المالكي، ٢٠٢٠)، ونظرية الاعتماد على وسائل الإعلام (جبريل، ٢٠٢٠). ويلاحظ اعتماد بعض الدراسات الأجنبية على مداخل نظرية تقليدية أيضاً مثل نظرية الاستخدامات والاشباعات مثل دراسة (Perks et.al,2019).
- كما اعتمدت المدارس الأجنبية على عدد من الأطر النظرية الحديثة كوسيلة لرصد وفهم بحوث الإعلام والتعلم بالترفيه مثل اعتماد المدرسة الأمريكية على النظريات التالية:

- نظرية الارتباط (Choi,2018)، نظرية تعلم البالغين (Makarius,2017)، نظرية التمثيل (Berry & White-Langhorn,2018)، النظرية المعرفية للوسائط المتعددة (McNamara &Drew,2019). ونظريات سلوكية مثل: Elaboration Likelihood ، و Behavioral Inculation كما في دراسة (Lim,et.al,2019).

- وظهر اعتماد أحد الدراسات الأوروبية على إطار نظري جديد مثل دراسة Multi-Model Human-Computer Interaction في دراسة (Fernandes,et.al,2016).
- وتبنت بعض الدراسات العربية أطر نظرية جديدة نسبياً مثل : نظرية انتشار المبتكرات وتبنيها (المتبولي، ٢٠٢٢)، ونظرية قبول التكنولوجيا في دراسة (أحمد، ٢٠٢١)، والنظرية الموحدة لتقبل التكنولوجيا (إبراهيم، ٢٠٢٠).

ثالثاً- على مستوى الأطر المنهجية:

- ظهر اعتماد البحوث العربية والأجنبية على **منهج المسح** بصورة كبيرة في دراسات الإعلام والتعلم بالترفيه، مع الاعتماد الضئيل على المنهج التجريبي أو شبه التجريبي- بالنسبة للدراسات العربية تحديداً- إذ ظهر الاعتماد على الأدوات الكمية لجمع البيانات (تحليل المضمون، واستمارة الاستبيان) سواءً بالنسبة للدراسات العربية أو الأجنبية.

وتستخلص الباحثة من عرض دراسات وبحوث الإعلام والتعلم بالترفيه أن الشكل والمضمون لاغنى عنهما في تقديم مضامين الإعلام والتعلم بالترفيه إذ أن كلاهما يكملان بعضهما البعض. فلا يمكن تقديم محتوى جيد وهادف وممتع في ذات الوقت دون اختيار شكل وقالب جذاب لعرضه على الجمهور وكذلك بالنسبة للمضمون لابد أن يكون قوياً ومعداً بالمستوى الذي يرضي اهتمام الجمهور المقدم له وخاصة في ظل وسائل الإعلام الرقمية التفاعلية التي تعتمد على الإبهار وجودة الشكل لتقديم محتوى هادف ومباشر للجمهور المستهدف حتى لاينصرف المتابعون للبحث عن محتوى أخر يراعي المستوى الذي يرغب فيه الجمهور شكلاً ومضموناً.

مراجع الدراسة

أولاً- المراجع العربية:

إبراهيم، إنجي. (٢٠٢٠). فعالية مقرر إلكتروني مقترح علي شبكة الإنترنت في تنمية بعض مهارات الكتابة الإذاعية لدي طلاب قسم الإعلام التربوي بكلية التربية النوعية، *المجلة المصرية لبحوث الإعلام*، (كلية الإعلام، جامعة القاهرة)، ٢٠٢٠، (٧٢)، ٢٤٩-٣١٥. DOI:10.21608/EJSC.2020.138378

إبراهيم، صفا (٢٠٢٠). العوامل المؤثرة على تبنى الشباب المصري لتطبيقات المحمول الترفيهية، *المجلة المصرية لبحوث الراي العام*، (كلية الإعلام، جامعة القاهرة)، ١٩ (٢)، ٤١١-٤٥٤. DOI:10.21608/JOA.2020.144421

أبو القاسم، هبة. و محمد، بخيتة. (٢٠٢٠). أثر برنامج الألعاب الإلكترونية على ذكاء تلاميذ الحلقة الأولى بمحلية أم درمان: دراسة تجريبية بمرحلة الأساس ولاية الخرطوم، *مجلة العلوم التربوية والنفسية*، (غزة: المركز القومي للبحوث)، ٤(٣)، ١٢٣-١٣٨.

http://search.mandumah.com/Record/1046326

أبوسنة، نورة (٢٠٢٣). استخدامات الشباب العربي للكتب الرقمية (المكتوبة، والصوتية) والاشباعات المتحققة منها. *المجلة المصرية لبحوث الإعلام*، (كلية الاعلام، جامعة القاهرة)، ٨٢ (١)، ٢٠٧-٢٥٩.

DOI: 10.21608/EJSC.2023.289631

أبو عيطة، أسماء (٢٠٢٢). ، دور الآباء في مراقبة أطفالهم أثناء التعرض لمضامين تطبيقات الفيديو الترفيهية: دراسة كيفية لمنصتي تيك توك ويوتيوب، *مجلة البحوث الإعلامية*، (جامعة الازهر، كلية الإعلام)، ٦٣ (٣)، ١٥٤١-١٥٨٢ DOI: 10.21608/JSB.2022.161124.1498

أحمد، محمد (٢٠٢١). توظيف طلاب الإعلام لتطبيقات الهواتف الذكية (Smart Phones) في تطوير جانبي التعلم والتدريب، *المجلة المصرية لبحوث الإعلام*، (كلية الإعلام ، جامعة القاهرة)، ٢٠٢١، (٧٤)، ١-٨٠.

Doi :10.21608/EJSC.2021.154412

البركاتي، نيفين. (٢٠١٨). برنامج تدريبي مقترح قائم على استراتيجيات التعلم الممتع لمعلمات الرياضيات بالمرحلة الابتدائية بمدينة مكة المكرمة في ضوء واقع احتياجاتهن التدريبية ، *مجلة التربية*، (جامعة الأزهر، كلية التربية)، ١٧٧(٢) ٤٧٦-٥٣٦. http://search.mandumah.com/Record/925596

البورونو، نيرمين. (٢٠١٨). فاعلية استخدام البودكاست Podcast في تنمية مهارة التحدث باللغة الانجليزية لدى طلاب المرحلة الثانوية لغير الناطقين بها ، *مجلة الجمعية المصرية للكمبيوتر التعليمي*، ٦ (٢)،٢٩٥- ٣٢٠.

DOI:10.21608/EAEC.2018.52820

الحصينان، عامر. (٢٠٢٣). دور الإعلام الرقمي في إمداد الجمهور الكويتي بالمعلومات الأمنية وتشكيلها للرأي العام"، *المجلة المصرية لبحوث الإعلام*، (كلية الاعلام، جامعة القاهرة)، ٨٣ (١) ، ٧٠٩-٧٥٣.

10.21608/EJSC.2023.303603DOI:

الخطيب، محمد. (٢٠١٨). أثر استخدام الدراما التعليمية في اكتساب المفاهيم الرياضية والعلمية لدى أطفال الروضة في الأردن ، *مجلة الدراسات التربوية والنفسية*، (عمان: جامعة السلطان قابوس)، ١٢(١)، ١١٣-١٢٩.

DOI :http://dx.doi.org/10.24200/jeps.vol12iss1pp113-12

الخولة، سمر. (٢٠١٨). فاعلية برنامج تدريبي قائم على الألعاب التعليمية الالكترونية في تنمية بعض مفاهيم اللغة الإنجليزية لدى الطالبات الموهوبات ، *المجلة الدولية للعلوم التربوية والنفسية*، (مصر: المؤسسة العربية للبحث العلمي والتنمية البشرية)، (١٤)، ١٢-٤٨.

http://search.mandumah.com/Record/900920

الدسوقي، إبراهيم. (٢٠٢٠). استخدامات شبكة الإنترنت في العملية التعليمية: رؤية تحليلية، *مجلة البحوث الإعلامية*، (كلية الإعلام، جامعة الأزهر)، ٥٤ (٣)، ١٩١٧-١٩٧٨.

DOI :10.21608/JSB.2020.107190

الدهشان، جمال. (٢٠٢٠). مستقبل التعليم بعد جائحة كورونا: سيناريوهات استشرافية، *المجلة الدولية للبحوث في العلوم التربوية*، (استونيا: المؤسسة الدولية لأفاق المستقبل)، ٣(٤)، ١٠٥-١٦٩.

http://search.mandumah.com/Record/1070627

الرحيل، دعاء. الشناق، مأمون. و جوارنة، طارق. (٢٠٢٠). فاعلية التعلم المدمج القائم على الألعاب الإلكترونية في تحسين التفكير الرياضي لدى طالبات الصف الرابع الأساسي، *مجلة الجامعة الإسلامية للدراسات التربوية والنفسية*، (الجامعة الإسلامية بغزة: شئون البحث العلمي والدراسات العليا)، ٢٨(١) ،٥٧٣-٥٨٨.

http://search.mandumah.com/Record/108874

الشيخ، رشا. (٢٠٢٢). القيم الإخبارية المتضمنة في الفيديوجراف المقدم بالمواقع الإخبارية المصرية"، *المجلة المصرية لبحوث الإعلام*، (كلية الاعلام، جامعة القاهرة)،(٨١) ٣، ٥٩٧-٥٤٣.

DOI: 10.21608/EJSC.2022.285077

العميري، أحمد. (٢٠١٩). دوافع مشاهدة الشباب الجامعي لبرامج المسابقات بالقنوات الفضائية العربية والإشباعات المتحققة لديهم ، *المجلة المصرية لبحوث الرأي العام*، (كلية الإعلام، جامعة القاهرة)، ١٨(٢)، ٨١-١١٠.

DOI:10.21608/JOA.2019.92105

العميري، أحمد. (٢٠١٩). فاعلية برنامج تعليمي باستخدام الرسوم المتحركة لتعليم أساسيات تصوير الفيديو لدى طلاب المرحلة الإعدادية ، *المجلة المصرية لبحوث الرأي العام*، (كلية الإعلام، جامعة القاهرة)، ١٨ (١)، ١٤٧-١٦٦.

DOI :10.21608/JOA.2019.91753

الفريداوي، أحمد (٢٠١٦). المضامين التلفزيونية في قناة الجامعية الفضائية دراسة تحليل مضمون لبرامج قناة الجامعية للمدة من ٢٠١٥/٧/١ ولغاية ٢٠١٥/٩/٣٠ ، *مجلة اداب المستنصيرية*، (كلية الاداب، الجامعة المستنصرية)، ٣٩ (٧٢)، ١-٢٢ من موقع https://iasj.net/iasj/article/110226 زيارة في ٢٠٢١/٥/٢ في ٢:٣٦ مساءاً.

القطان، إمام. (٢٠١٧). برنامج مقترح قائم على تقنية بث الوسائط (الفيديو بود كاست) لتنمية اتجاهات الشباب الجامعي نحو ريادة الأعمال: دراسة شبه تجريبية ، *مجلة البحوث الإعلامية*، (كلية الإعلام، جامعة الأزهر)،٤٨(١)،١٤٧-٢١٠. متوفر في http:// jsb.journals.ekb.eg/article_23201 زيارة في ٢٠٢١/٥/٢٩ في ٥:٣٨ مساءاً.

المالكي، منصور. الأسمري، عبد الرحمن. عبد الله، جابر. إسماعيل، نصرة. و محمد، أسامة. (٢٠٢٠). الدور التربوي للإعلام الجديد في غرس الهوية الوطنية لدى الطفل السعودي: دراسة تطبيقية على عينة من مسلسلات الرسوم المتحركة في موقع قناة SBC، *مجلة البحث العلمي في التربية*، (جامعة عين شمس، كلية البنات للاداب والعلوم والتربية)، ٢١(١٣)، ٣٦٠-٤١٧.

http://search.mandumah.com/Record/1116001

المتبولي، داليا. (٢٠٢٣). تأثير استخدام طلاب الاعلام التربوي لقنوات اليوتيوب كوسيلة للتعلم الذاتي، *المجلة المصرية لبحوث الإعلام*، (كلية الاعلام، جامعة القاهرة)، ٨٣ (١)، ٣٥٣-٤٠٨.

DOI: 10.21608/EJSC.2023.302620

المغذوي، عادل. (٢٠١٥). فاعلية برنامج تعليمي قائم على الألعاب الإلكترونية في تنمية قدرات التفكير الابتكاري لدى تلاميذ المرحلة الابتدائية، *مجلة البحث العلمي في التربية*، (جامعة عين شمس ، كلية البنات للآداب والعلوم والتربية)، ١٦(٣)، ٣٣٣-٣٦٦.
http://search.mandumah.com/Record/816653

الهاشمي، عبد الرحمن. و الصمادي، صفاء. (٢٠١٩). دور اقتصاد المعرفة في تنمية التعلم الممتع لدى طلبة المرحلة الثانوية من وجهة نظر مشرفي المرحلة في الأردن، *مجلة المثقال للعلوم الاقتصادية والإدارية*، (٥) (٧-٢١).
http://search.mandumah.com/Record/1027114

بركات، وليد. وجاد، سالي. (٢٠١٥). رؤى القائمين بالاتصال لتطوير محطات راديو الانترنت بمصر: دراسة ميدانية، *المجلة العلمية لبحوث الإذاعة والتلفزيون*، (كلية الإعلام، جامعة القاهرة)،(٢)، ٢٤٩-٢٩١.
http://search.mandumah.com/Record/889284

بوسنان، رقية. (٢٠١٩). ديناميكية البودكاست في العملية التعليمية ، *مجلة دراسات اجتماعية وانسانية*، (الجزائر، جامعة وهران)، (١٠)، ١٠٧-١١٨. متوفر في http://search.shamaa.org/fullrecord?ID=263573 زيارة في ٢٠٢١/٥/٢٩ في ٣:٠٥ مساءاً.

بوسيالة، زهير.(٢٠١٥). قراءة في سوسيولوجيا الترفيه في التلفزيون، *مجلة البحوث والدراسات العلمية*، ٩ (٢)، ٢٠٦-٢٢١. متوفر في https://www.asjp.cerist.dz/en/article/66294 زيارة في ٢٠٢١/٥/١٢ في ١٠:٣٢ مساءاً.

بوشلالق، نادية. (٢٠١٩). التعلم القائم على الألعاب التربوية الإلكترونية ، *مجلة اتحاد الجامعات العربية للبحوث في التعليم العالي*، (اتحاد الجامعات العربية، الأمانة العامة)، ٣٩ (١)، ٢٨١-٢٩٢.
http://search.mandumah.com/Record/967164

بوشيخاوي، أسمهان. و محمودي، رقية. (٢٠١٥). القيم التي يعكسها المضمون الأجنبي في برامج الأطفال أفلام الكارتون وأثرها على البناء المعرفي الثقافي للطفل: دراسة ميدانية عبر ولايات القطر الجزائري: وهران، مدية، البليدة، تيبازة، مجلة الطفولة والتنمية، *المجلس العربي للطفولة والتنمية*، ٢٣ (٦) ، ١٢٩-١٦٦.
http://search.mandumah.com/Record/700802

جبريل، محمد. (٢٠٢٠). توظيف مقاطع الفيديو التشاركية في التوعية بجائحة كورونا والوقاية منها: دراسة ميدانية على عينة من سكان المملكة العربية السعودية، *مجلة البحوث الإعلامية*، (كلية الإعلام، جامعة الأزهر)، ٥٤ (٤)، ٢٢٢٧-٢٢٩٠. متوفر في https://jsb.journals.ekb.eg/article_108299 زيارة في ٢٠٢١/٥/١٢ في ٨:١٢ مساءاً.

حبق، اية. (٢٠٢٠). دور الانفوجرافيك في التعليم عن بعد في ظل أزمة فيروس كورونا بكليات الفنون، *مجلة العمارة والفنون والعلوم الانسانية*، (مصر: الجمعية العربية للحضارة والفنون الإسلامية)، ٣٢١-٣٣٥.
http://search.mandumah.com/Record/1117610

حسن، (٢٠٢٢). استخدامات طلاب الإعلام التربوي لتطبيقات الذكاء الاصطناعي والإشباعات المتحققة"، *المجلة المصرية لبحوث الإعلام*، (كلية الاعلام، جامعة القاهرة)، ٨١،(٣)،٤١٧-٤٥١.
DOI: 10.21608/EJSC.2022.285075

حلمي، نهلة. (٢٠٢١). أثر كثافة التعرض لبرامج التيك توك على بعض الخصائص النفسية والسلوكية لدى الأطفال في المجتمع المصري، *مجلة البحوث الإعلامية*، (كلية الإعلام، جامعة الأزهر)، ٥٧ (١)، ٢٥١-٣٠٠.
DOI:10.21608/JSB.2021.160348

درويش، عبد الحفيظ. (٢٠٢١). استخدام طلاب الإعلام بالمملكة العربية السعودية لتطبيقات الهاتف المحمول في تنمية قدراتهم العلمية والتدريبية ، *المجلة المصرية لبحوث الرأي العام*، ٢٠ (١)، ٢٧٥-٣٣٤.
DOI:10.21608/JOA.2021.156926

دوابة، إيمان. (٢٠٢٠). دور القنوات الثقافية باليوتيوب في تنمية المعرفة العميقة والدافع المعرفي لدى الطلاب ، *مجلة البحوث الإعلامية*، (كلية الإعلام، جامعة الأزهر)، ٥٥ (٥)، ٢٧٣١-٢٧٩٦.
DOI:10.21608/JSB.2020.124121

راغب، أمل. (٢٠١٩). فاعلية التدريب المدمج في اكتساب الطالب معلم الحاسب مهارات استخدام استراتيجيات التعلم الممتع والدافعية لتطبيقها ، *مجلة البحوث في مجالات التربية النوعية*، (جامعة المنيا، كلية التربية النوعية)، (٢٢)، ١٨١-٢٣٢.

http://search.mandumah.com/Record/1108519

رضا، أماني. (٢٠٢٠). التجربة الترفيهية عبر منصات خدمة الفيديو الرقمية العربية: دراسة تطبيقية في ضوء نظرية الثراء الإعلامي ، *مجلة البحوث الإعلامية*، (كلية الإعلام، جامعة الأزهر)، ٥٥(١)، ٤٠٥-٤٨٠. متوفر في
https://jsb.journals.ekb.eg/article_116062

رضا، أماني. (٢٠٢٠). الوظيفة الترفيهية لوسائل الإعلام ودورها في دعم الترابط الأسري ، *المجلة العربية لبحوث الإعلام والاتصال*، (جامعة الأهرام الكندية، كلية الإعلام)، (٣٠)، ٦٩٢-٧٢١.
http://search.mandumah.com/Record/1083538

رضا، أماني. (٢٠٢١). دوافع التعرض للمحتوى الدرامي في خدمات المشاهدة حسب الطلب (VOD) والاشباعات المتحققة: دراسة ميدانية، *مجلة البحوث الإعلامية*، (كلية الإعلام، جامعة الأزهر)، ٥٦ (١)، ٢٦٧-٣٢٢.

DOI:10.21608/JSB.2021.134407

رضا، أماني. (٢٠٢٢). تأثير خدمات المشاهدة حسب الطلب (VOD) على صناعة الدراما التلفزيونية في إطار مفهوم الاندماج الرقمي Media Convergence، *المجلة العربية لبحوث الاعلام والاتصال*، (كلية الاعلام ، جامعة الاهرام الكندية)، (٣٨)، ٥٨-١٠٦.

DOI:10.21608/JKOM.2022.266396

زناتي، ريم. (٢٠٢٠). توظيف الإنفوجرافيك في معالجة القضايا الصحية في الدول العربية عبر موقع التواصل الاجتماعي (تويتر): دراسة حالة على موضوع فيروس (كورونا COVID-19) المستجد، *مجلة البحوث الإعلامية*، (كلية الإعلام، جامعة الأزهر)، ٥٥ (٤)، ٢٣٧٨-٢٣٠٧.
DOI:10.21608/JSB.2020.124108

سالم، دعاء.(٢٠٢٢). معايير الجودة في صحافة الفيديو بالمواقع الإخبارية واتجاهات طلاب الإعلام التربوي نحوها، *المجلة المصرية لبحوث الإعلام*، (كلية الاعلام، جامعة القاهرة)، ٨١(٢)، ١-٤٥.
DOI: 10.21608/EJSC.2022.281496

سعودي، داليا. معبد، اعتماد. و إسماعيل، وائل. (٢٠٢٠). تعرض الأطفال لصورة المتفوق في مسلسلات ديزني وعلاقتها بالصورة الذهنية لديهم ، *مجلة دراسات الطفولة*، (جامعة عين شمس، كلية الدراسات العليا للطفولة)، ٢٣(٨٨)، ٤٧-٥١.

http://search.mandumah.com/Record/1105034

صبري، رشا. (٢٠١٩). برنامج مقترح في تعلم حب الرياضيات بالاستعانة بتطبيقات الحوسبة السحابية وقياس أثره على تنمية مهارات التدريس الإبداعي والاتجاه نحو التعلم والتعليم عبر الإنترنت لدى معلمي الرياضيات واتجاه تلاميذ المرحلة الابتدائية نحو تعلمه ، *مجلة تربويات الرياضيات*، الجمعية المصرية لتربويات الرياضيات، ٢٢ (٤)، ٦-٨٤.

http://search.mandumah.com/Record/971873

عبد الحميد، عبد العزيز. الغول، ريهام. شعير، إبراهيم. و شعيب، وليد. (٢٠١٧). فاعلية التعلم الترفيهي الالكتروني في تنمية مهارات الاستماع باللغة الإنجليزية لدى التلاميذ المكفوفين بمرحلة التعليم الأساسي، *مجلة بحوث التربية النوعية*، جامعة المنصورة، (٤٧)، ٢٣١-٢٥٤.

http://search.mandumah.com/Record/1006148

عبد الصادق، عبد الصادق. (٢٠١٣). دوافع استخدام الشباب الجامعي في الجامعات البحرينية لإذاعات الإنترنت : دراسة ميدانية، *مجلة رؤى استراتيجية*، (الإمارات: مركز الإمارات للدراسات والبحوث الاستراتيجية)، ١ (٤)، ١١٤-١٤٩.

http://search.mandumah.com/Record/483008

عبد القادر، رباب. (٢٠١٦). التعلم التشاركي القائم على الجيل الثاني للويب وأثره في تنمية مهارات تصميم وإنتاج الألعاب التعليمية الإلكترونية لطالبات الصفوف الأولى وفق نمط تعلمهم، *المجلة التربوية الدولية المتخصصة*، (عمان: المجموعة الدولية للاستشارات والتدريب، الجمعية الأردنية لعلم النفس)، ٥ (١)، ١٧٢-٢٠٧.

http://search.mandumah.com/Record/844113

عبد القادر، ندا. و عبد الجواد، علي. (٢٠١٨). الثقافة التكنولوجية كما تقدمها القنوات الفضائية العربية المتخصصة للطفل: دراسة حالة لقناة MBC 3 ، *مجلة البحوث في مجالات التربية النوعية*، (جامعة المنيا، كلية التربية النوعية)، (١٨)، ١٢٧-١٤٨

http://search.mandumah.com/Record/100564

عبد الله، هبة. و الشوا، محمد. (٢٠١٨). أثر برنامج تدريبي للتنمية البشرية قائم على التعليم الممتع في الممارسات التدريسية والمهارات الحياتية لمعلمي الرياضيات في الأردن وتقويمهم للبرنامج ، *مجلة دراسات العلوم التربوية*، (الأردن: الجامعة الأردنية)،(٤٥) ، ٢٩١-٣١٠. متوفر في

http://search.mandumah.com/Record/946099

عبد المطلب، إيمان. (٢٠٢١). تعرض أطفال ما قبل المدرسة لقنوات الحكايات عبر اليوتيوب وعلاقته بالمهارات الاجتماعية لديهم (دراسة تطبيقية)، *مجلة البحوث الإعلامية*، (كلية الإعلام، جامعة الأزهر)، ٥٦(٥)، ٢٢٧٣-٢٣٢٢.

DOI :10.21608/JSB.2021.157831

عثمان، هناء. (٢٠٢٠). فاعلية برنامج قائم على استراتيجيات التعلم الممتع لتعديل بعض العادات الغذائية الغير صحية لدى أطفال الروضة ، *مجلة الطفولة والتربية*، (جامعة الاسكندرية، كلية رياض الأطفال)، ١٢ (٤٣)، ١٥-٧٥.

http://search.mandumah.com/Record/1129917

عز، إسلام. (٢٠٢٣). استخدامات أعضاء هيئة التدريس للتكنولوجيا الرقمية واتجاهاتهم نحو التعليم الإلكتروني بكليات وأقسام الإعلام الحكومية"، *المجلة المصرية لبحوث الإعلام*، (كلية الاعلام، جامعة القاهرة)، ٨٢،(١)، ٦٩٧-٧٢٧.

DOI:10.21608/EJSC.2023.289624

عمارة، محمد. (٢٠٢٣). معالجة المسلسلات المقدمة على منصة نتفليكس للمضمون الترفيهي"، *المجلة المصرية لبحوث الإعلام*، (كلية الاعلام، جامعة القاهرة)، ٨٢، (١)،٤٢٥-٤٦٠.

DOI: 10.21608/EJSC.2023.289678

عوف، مروة. (٢٠٢٠). استخدامات تلاميذ المرحلة الإعدادية للألعاب الإلكترونية والاشباعات المتحققة منها، *المجلة المصرية لبحوث الرأي العام*، (كلية الإعلام، جامعة القاهرة)، ١٩ (٣)، ١١٣-١٦٣.

DOI:10.21608/JOA.2020.147650

فراج، محسن. (٢٠١٩). بناء العقلية العلمية، التعلم الممتع، جودة الحياة: غايات جديدة للتربية العلمية، *بحث مقدم للمؤتمر العلمي الحادي والعشرون : التربية العلمية وجودة الحياة*، (جامعة عين شمس، كلية التربية، الجمعية المصرية للتربية العلمية)، ٥-٣١.

http://search.mandumah.com/Record/1050481

فلاز، وردية. (٢٠١٩). أثر برامج الأطفال التلفزيونية في تعليم مبادئ اللغة العربية: برنامج مدينة القواعد أنموذجاً ، *مجلة اللغة العربية* ، (المجلس الأعلى للغة العربية)، ٢١ (٤٣)، ٢٠١-٢٢٨.

http://search.mandumah.com/Record/957441

قناوي، شاكر.(٢٠٢٠). جائحة كورونا والتعليم عن بعد: ملامح الأزمة وآثارها بين الواقع والمستقبل، والتحديات والفرص، *المجلة الدولية للبحوث في العلوم التربوية*، (استونيا: المؤسسة الدولية لأفاق المستقبل)، ٣(٤)، ٢٢٥ -٢٦٠.

http://search.mandumah.com/Record/1070657

محمد، أمال. (٢٠١٨). فعالية برنامج تدريبي قائم على متعة التعلم في تعزيز الدافعية والمشاركة الأكاديمية للتلاميذ ذوي صعوبات تعلم القراءة بالمرحلة الابتدائية ، *مجلة التربية الخاصة*، (جامعة الزقازيق: كلية علوم الإعاقة والتأهيل ، مركز المعلومات التربوية والنفسية والبيئية)، (٢٣)، ١١٤-١٦٣.

http://search.mandumah.com/Record/915544

مرعي، عبد الله. (٢٠٢٣). استخدامات الإعلام الرقمي وعلاقتها بتنمية المهارات الإعلامية لطلاب كليات الإعلام، *المجلة المصرية لبحوث الإعلام*، (كلية الاعلام، جامعة القاهرة)، ٨٣(١)، ٢٨٧-٣٥١.

DOI: 10.21608/EJSC.2023.302616

مسلم، نور. (٢٠٢٠). سلبيات تعرض الجمهور للبرامج الترفيهية في القنوات الفضائية ، *مجلة الجامعة العراقية*، (الجامعة العراقية : مركز البحوث والدراسات الاسلامية)، ٤٨(١)، ٤٨٦- ٤٩٩.

http://search.mandumah.com/Record/1074456

منصور،حسناء. (٢٠٢٢). اعتماد الطلاب على يوتيوب في تنمية مهاراتهم في اللغة الإنجليزية- دراسة مقارنة على طالبات جامعة الملك عبد العزيز، *المجلة المصرية لبحوث الإعلام*، (كلية الاعلام، جامعة القاهرة)، ٨١،(٣)، ٣٧٥-٤١٥.

DOI: 10.21608/EJSC.2022.285074

ميهوب، سهير. (٢٠١٣). دراسة تأثير الألعاب الإلكترونية على المهارات الاجتماعية لدى عينة من الأطفال في المرحلة العمرية 4 - 6 سنوات، *مجلة دراسات الطفولة*، (جامعة عين شمس، كلية الدراسات العليا للطفولة)، ١٦ (٦٠)، ١-١١.

http://search.mandumah.com/Record/666109

نوشي، زينة. (٢٠٢٠). مضامين برامج الرسوم المتحركة في قنوات الأطفال الموجهة باللغة العربية: دراسة تحليلية لبرامج قناة ديزني جونيور بالعربي للمدة من ٢٠١٨/٧/١- ٢٠١٨/٨/١، *مجلة الفنون والأدب وعلوم الانسانيات والاجتماع*، (كلية الأمارات للعلوم التربوية) ، (٥١) ، ٩٣-١٠٤.

DOI :10.33193/JALHSS.51.2020.48

هيكل، سماح. (٢٠١٨). استخدام تلاميذ المرحلة الابتدائية لقناة ناشيونال جيوغرافيك كيدز وعلاقته بتنمية المفاهيم المختلفة لديهم ، *المجلة العلمية لبحوث الإذاعة والتلفزيون*، (كلية الإعلام، جامعة القاهرة)، ٢٠١٨(١٣)، ٦١٣-٦٥٠.

DOI :10.21608/EJSRT.2018.89349

يونس، محمد. وعبد الغفار، محمد. (٢٠٢٠). سمات المحتوى لإعلامي لتطبيق (التيك توك): دراسة مقارنة بين المنصات العربية والأجنبية، *مجلة البحوث الإعلامية*، (كلية الإعلام، جامعة الأزهر)، ٥٤ (٣)، ١٦١٣-١٦٤٤. متوفر في https://jsb.journals.ekb.eg/article_107032 زيارة في ٢٠٢١/٥/١٩ في ١٠:١٢ مساءاً.

ثانياً- المراجع الأجنبية:

AbdelHamid,S. (2015).The Effectiveness of Using Podcasting in Enhancing Speaking Skills for Adult Learners of English As A foreign Language, *Faculty of Education journal*, (Ain Shams University, Faculty of Education), 39 (4), 3-22. http://search.mandumah.com/Record/772499

Aldama,C. & Pozo,J.I. (2020). Do you want to learn Physics? Please play Angry Birds (but with Epistemic Goals), *Journal of Educational Computing Research*, 58 (1), 3-28. DOI:10.1177/0735633118823160

Alencar,A. & Kruikemeier,S. (2018). Audiovisual infotainment in European News: A comparative content analysis of Dutch, Spanish and Irish television news programs, *Journalism Journal*, 19 (11), 1534-1551. DOI:10.1177/1464884916671332

Alonso,p. (2016). Peruvian Infotainment from Fujimori's Media Dictatorship to Democracy's Satire, *Bulletin of Latin American Research*, 35 (2), 210-224. https://doi.org/10.1111/blar.12408

Arden,F,J. (1993). Infotainment and the Question of Legitimacy: A Case Study of CBS News in The 1980's, *Unpublished PHD Thesis*, (U.S.A: University of Oregon), Available at http://search.proquest.com/dissertations-thesis/info-tainment-question-legitimacy-case-study-cbs/docview/304085317/se_2?accountid=178282

Baig,A. & Alotaibi, A. (2020). Effects of Curriculum- Based Video Games on students' performance: An Experimental Study, *IJET*, 15 (22), 244-257. http://doi.org/10.3991/ijet.v.15i22.15541

Baker,S. (2000). Gender,Crime,and Cultur: Media Coverage of The Mary Kay le Tourneau Child Rape Case, *Unpublished PHD Thesis*, (University of Washington: School of Communication), UMI Number: 9983456

Baviera,T. ,Peris ,A. &Cano-Orõn, L. (2019). Political Candidates in infotainment programmes and their emotional effects on Twitter: An Analysis of the 2015 Spanish general elections pre-campaign season, *Contemporary Social Science*, 14 (1), 144-156. http://doi.org/10.1080/21582041.2017.1367833

Berry,V. & White-Langhorn,K. (2018). Do you Know Edutainment, HIV/AIDS and African Americans , *Howard Journal of Communications*, 29 (4), 299-317. http://doi.org/10.1080/10646175.2017.1392908

Blumberg,F.C. , Deckard,K.D. ,Calvert,S.L. , Flynn,R.M , Green,C.Sh. , Arnold,D.& Brooks,P.J. (2019). Digital Games as a Context for Children's Cognitive Development: research Recommendations and policy Considerations, *Social Policy Report*, 32 (1), 1-33. https://doi.org/10.1002/sop2.3

Brants,K. & Neijens,P. (1998). The Infotainment of Politics, *Political Communication*, (15), 149-164. https://doi.org/10.1080/10584609809342363

Browning,N. & Sweetser,D.K. (2014).The Let Down Effect: Satisfaction, Motivation, and Credibility Assessments of Political Infotainment, *American Behavioral Scientist*, 58 (6), 810-826. DOI:10.1177/0002764213515227

Choi,G.(2018). Learning through digital storytelling: exploring entertainment techniques in lecture videos, *Educational Media International*, 55 (1), 49-63. http://doi.org/10.1080/09523987.2018.1439710

Coman,R. (2013). Aspects concerning the ways of Broadcasting infotainment Format in Romanian Mass Media , *Analele Universitati Spiru Haret- Seria Jurnalism*, (1), Available at www.ceeol.com/search/article-detail in 4-4-2021 at 5:41p.m.

Cornnell,E. (2020). Hybrid systems and Hybrid Genres: Exploring U.S Political Podcast Framing Tactics and Effects, *Unpublished PHD Thesis*, (American University: School of Communication). Available at http://hdl.handle.net/1961/auislandora:85702 in 22-4-2021 at 6:48 p.m

Davis,L.S. ,Leõn,B. , Bourk,M.J. & Finkler,W. (2020). Transformation of the Media Landscape: Infotainment versus expository narrations for communicating science in online videos, *Public Understanding of Science*, 29 (7), 688-701. DOI:10.1177/0963662520945136

Declercq,J. (2018). Balancing Journalists' and scientists' professional practices: producing an infotainment show about food and nutrition in the age of healthism and soft News, *Journal of Applied Linguistics and Professional Practice*, (1301-3). 393-416. http://doi.org/10.1558/japl.35586

Dênommêe,J. (2019). Between Sitcoms and Telenovels: the unrecognized role of edutainment in defining Ivorian televisual genre, *Journal of African Cultural Studies*, 31 (2), 242-256. http://doi.org.10.1080/1369815.2018.1547876.

Echeverria,M. (2017). Political Personalization and Journalistic infotainment: A Frame analysis, *CUADERNOS.INFO*, (41), 71-87. http://doi.org/10.7765/cdi.41.1099

Evans,S. (2015). Shark Week and the Rise of infotainment in Science Documentaries, *Communication Research Reports*, 32 (3), 265-271. DOI:10.1080/08824096.2015.1052903

Fatima,A. (2017). News as Infotainment: A Discourse Analysis of Top Pakistani Cable News Channels, *FMU Journal of Social Science*, 11 (2), 127-138. Available at http://sbbwu.edu.pk/journal/ in 7-5-2021 at 2:22 p.m.

Fernandes,L.M.A. , Matos,G.C. ,Azevedo,D. ,Nunes,R.R. ,Paredes,H. , Morgado,L., Barbosa,L.F. ,Martins,P. , Fonseca,B. ,Cristovao,P., Carvalho,F. & Cardoso,B.(2016). Exploring Educational Immersive Videogames: an empirical study with a 3D multimodel interaction proto type, *Behaviour and Information Technology*, 35 (1), 907-918. http:lldx.doi.org/10/1080/0144929x.2016.1232754

Gonzalo,S.B. , Garcia,M.R. ,Jiménez ,V.M. & Dominguez ,E.C. (2014). "La persencia del infoentretenimiento de la TDT espanõla", *Revista Latin de Communicacion Social*, (69), 85-103. DOI:10.4185/RLCS-2014-1002

Gregory,J. (2002). Social Issues Infotainment:using emotion and entertainment to attract readers' attention in social issue leaflets, *Information Design Journal*, 11 (1), 67-81. DOI:10.1075/idj.11.1.11gre

Hinkin, O. (2020). Book Review: Popularizing Japanese TV: The Cultural, Economic and Emotional Dimensions of Infotainment Discourse, *Critical Studies in Television*, 15 (2), 204–206. https://doi.org/10.1177/1749602020909620a

Jarvin,L. (2015). Edutainment, Games, and the Future of Education in a Digital World, *Global Context for New Directions for Child and Adolescent Development*, (147), 33-40. DOI:10.1002/cad.20082

Jebril,N. , Albaek,E. & Vreese,C,H. (2013). Infotainment, Cynicism and Democracy: The effects of Privatization versus Personalization in the News, *European Journal of Communication*, 28 (2), 105-121. DOI:10.1177/0267323112468683

Jenner, M.(2018). *Netflix and the Re-invention of Television*,(Switzerland:Palgrave Macmillan), http://doi.org/10.1007/978-3-319-94316-9.

Katsaliaki,K. & Mustafee,N. (2015). Edutainment for Sustainable Development: A Servey of Games in the field, *Simulation and Gaming*, 46 (6), 647-672. DOI:10.1177/1046878114552166.

Kowsari,M. & Garousi,M. (2018). Edutainment Games and Mental Skills, *Pertanika Social Science and Humanities*, 26 (4), 2279-2298. http://www.pertanika.upm.edu.my/ in 20-4-2021 at 4:21 p.m

Krefting, R. (2009). Hardly News: The State of Infotainment, *Studies in American Humor*, 19 (3), 147-156. Retrieved May 8, 2021, http://www.jstor.org/stable/42573567

Lim,R.B.T. , Tham.D.T.Th. , Cheung,O.N. , Cheung, O.N., Adaikan,P.G. & Wong,M.L. (2019).A Public Health Communication Intervention Using Edutainment and Communication Technology to promote safer sex among Heterosexual Men patronizing Entertainment Establishments , *Journal of Health Communication*, (24), 47-64. http://doi.org/10.1080/10810730.2019.1572839

Mahoney,L.M. (2013). What about Men? Gendered Reception of An Edutainment Drama, *Global Media Journal: African Edition* , (2), 226-252. http://globalmedia.journals.ac.2a/

Makarius,E.E. (2017). Edutainment: using Technology to enhance the Management Learner Experience , *Management Teaching Review*, 2 (1),17-25. DOI:10.1177/2379298116680600

Mckee,A. (2017). Learning from commercial entertainment producers in order to create entertainment sex education, *Sex Education* , 17 (1), 26-40. Available at http://dx.doi.org/10.1080/14681811.2016.1228528

McNamara,S. & Drew,Ch. (2019). Concept analysis of the theories used to develop educational podcasts, *Educational Media International* , 56 (4), 300-312. https://doi.org/10.1080/09523987.2019.1681107

Melinescu,N. (2015). How much is infotainment the New News, *Professional Communication and Translation Studies*, (8), 3-10. Available at https://sc.upt.ro/images/cwattachments/ in 7-4-2021 at 3:12 p.m.

Mindu,T. , Kabuyaya,M. & Chimbar,M.J. (2020). Edutainment and infographics for Sehistosomiasis health education in Ndumo area, Kwazulu-Natal, South Africa, *Cogent Medicine*, 7 (1794272), 1-18. http://doi.org/10.1080/233120sx.2020.1794272

Mujulizi,J. & Nambasa,J. (2018). Edutainment As a Means of Cancer Awareness Creation , *Journal of Global Oncology*, (4). DOI:10.1200/Jgo.18.15500

Osur, L. (2016). Netflix and The Development of The Internet Television Network, *Unpublished PHD Thesis*, (New York: Syracuse University), Available at https://surface.syr.edu/cgi/viewcontent .cgi? article=1448&context=etd Visited in March 2020 at 8 p.m.

Otto,L. , Glogger,I. & Boukes.M (2017). The Softening of Journalistic Political Communication: A Comprehensive Framework Model of Sensationalism, Soft News, Infotainment and Tabloidization , *Communication Theory*, (27), 136-155. DOI:10.1111/comt.12102

Perks,L. , Turner,J. & Tollison,A. (2019). Podcast Uses and Gratifications Scale Development , *Journal of Broadcating and Electronic Media*, 63 (4), 617-634. DOI: https://doi.org/10.1080/08838151.2019.1688817.

Photiou,I. ,Papadupoulo,L. , Eleftheriadou,A. & Maniou,Th.A. (2019). Visual Infotainment in The Political News: A Cultural approach in The post truth era, *Journal of Media and Communication Research*, (66), 75-100, Available at http://tidsskrift.dk/mediakultur in 4-5-2021 at 12:30 p.m.

Pradsmadj,S.I.(2020). Media Convergence in the Platform of Video –on-Demand Opportunities, Challenges and Audience Behaviour, *Jurnal Aspikom*, 5(1),115-128. DOI:10.24329/aspikom.v511.491.

Rasul,A. & Raney,A.A. (2016). Learning through entertainment: The effectd of Bollywood movies on the job-seeking behavior of South Asian female , *The International Communication Gazette*, 78 (3), 267-287. DOI:10.1177/1748048515601577

Sanson, K. & Steirer, G. (2019). Hulu, streaming and the contemporary television ecosystem, *Media, Culture &Society*, 41(8), 1210-1227.DOI:10.1177/0163443718823144

Serazio,M. (2018). Producing Popular Politics: The infotainment strategies of American Campaign Consultants, *Journal of Broadcasting and Electronic Media*, 62 (1), 131-146. http://doi.org/10.1080/08838151.2017.1402901

Shaiju,P.K. & John,R. (2018). Impact of Edutainment Programme in Developing Life Skills with Specific Reference to critical and creative Thinking among Adolescent Students of Chattisgarh State, *Artha-Journal of Social Sciences*, 17 (1), 9-22. http://doi.10.12724/ajss.44.2

Shute,V. ,Rahimi,S. ,Smith,G. , Ke,F. , Almond,R. , Di,Ch. , Kuba,R. , Liu,Z. , Yang,X. & Sun,Ch. (2021). Maximizing Learning without Sacrificing the Fun: Stealth assessment, adaptive and learning supports in educational games, *Journal of Computer Assisted Learning*, (37), 127-141. DOI:10.111/jcal.12473.

Subias,M.H, Laveron,M.M & Molina,A.M, (2018). Online Recommendation Systems in the Spanish Audiovisual Market: Comparative Analysis between Artesmedia, Moviestar+ and Netflix, *UCJC Business and Society Review*, Fourth Quarter, 54-90.
DOI: 10.3232/UBR.2018.VIS.N4.02

Tana,J., Eirola,E. and Nylund,M. (2020). When is prime-time in streaming media platforms and video-on-demands services? New media consumption patterns and real-time economy, *European Journal of Communication*, 35(2),108-125.
DOI:10.1177/0267323119894482.

Tatiana,H.M. ,Jesus,S.S. &Patricia,P.S.(2021). In-depth Study of Netflix's original content of fictional series,forms,styles and trends in the new streaming scene, *Communication and Society*,34(3),1-13. Doi.10.15581/003.34.3.1-13.

Thussu,D,K. (2007). *News as Entertainment: The Rise of Global Infotainment*, (London: Sage Publication), https://books.google.com.eg/books in 3-4-2021 at 4:05 p.m.

Torrijos, J. L. R.(2020),Gamification of sports media coverage: an infotainment approach to Olympics and Football World Cups , *Communication & Society*, 33 (1), 29-44. DOI:10.15581.003.33.1.29-44

Woratanarat,Th. (2015). Ethnographic Edutainment for Transformative Medical Education: Thailand, *International Quarterly of Communication Health Education*, 35 (1), 85-93. http://dx.doi.org/10.2190/IQ.35.1.g