

## الاستديو الافتراضي الرياضي و تأثيره على الجمهور

يارا شحات جبران علي

باحثة ماجستير قسم الإعلام - كلية الآداب

جامعة جنوب الوادي

### المقدمة

تعددت استخدامات التقنيات التكنولوجية الحديثة، والتي امتدت لمجالات الحياة كافة، لاسيما في العصر الحالي الذي يشهد تطوراً سريعاً. حيث ساهمت في إعادة تنظيم المعلومات وتصنيفها، من خلال الأجهزة الإلكترونية وبرامجها، ذات القدرات المرتفعة؛ للإحتفاظ بأكبر قدر من البيانات والمعلومات، ويضاف إلى ذلك القدرة السريعة على معالجة ذلك القدر من المعلومات مهما بلغ مداه، واسترجاعه حسب طبيعة الحاجة إليها وفي وقت محدود.

ونظراً لتزايد الإنفتاح في الأفق الإعلامي، وتطور التكنولوجيا، وسهولة الإنتاج والتوزيع للصورة؛ حدث قوة كبيرة في التأثير على الرأي العام وإعادة تشكيلة، وزيادة استخدام الإنترنت، وإنتشار الكاميرات الرقمية، ورخص سعرها، وإنتشار الكمبيوتر نفسه؛ وتوفره في احجام صغيرة، وذات تقنية وكفاءة مرتفعة؛ حدث توسع هائل وغير مسبوق في إنتشار الصورة، والتصوير الرقمي.

وعلى خلفية ذلك؛ ظهر ما اصطلح عليه تقنية الإستديو الافتراضي، والتي بدأ العمل بها منذ سنوات عدة، حيث استخدمت سابقاً فيما يعرف بـ"الكروما". ووتتعلق فكرة تلك التقنية بأحدث ما قدمته تكنولوجيا الاتصال الحديثة لعمليات الإنتاج المرئي. والتي تعتمد في عملها على: إمكانية دمج الموضوعات الجرافيكية ثلاثية الأبعاد مع الأشخاص الحقيقيين داخل المشهد التلفزيوني الواحد، بحيث يمكنها إخراج بيئة ثلاثية الأبعاد يتفاعل فيها الأشخاص الحقيقيين مع الموضوعات الجرافيكية بصورة تشبه الواقع بجميع تفاصيله.

ومن خلال العرض السابق لتكنولوجيا الاتصال والإعلام وتطوراتها، وما اضافته تقنية الإستديو الافتراضي؛ يلاحظ وجود محاولات دائبة من البرامج التلفزيونية الرياضية لإستثمار إمكانيات تلك التقنية؛ حيث سعت من خلالها، لوضع تصور لتوزيع اللاعبين قبل كل مباراة، ووضع التشكيلات الفنية بتقنيات عالية، وأهم اللقطات بكل مباراة على حده، وقياس فاعلية كل لاعب أثناء المباراة، وإلقاء الضوء على الحركات المطلوبة للاعبين،

أثناء التعقيب والتحليل، كما سعت بعض القنوات التلفزيونية إلى إستبدال الديكور الحقيقي لبرامجها الرياضية بديكور افتراضي يصنع بواسطة تقنية الأستديو الافتراضي.

### أولاً: الدراسات السابقة

المحور الأول: البحوث والدراسات التي تناولت استخدام تقنية الاستديو الافتراضي في العمل التلفزيوني:

١- دراسة إباء احمد التجاني عمر (٢٠٢٠م)<sup>(١)</sup>: "اتجاهات القائم بالاتصال نحو الأستديو التلفزيوني الافتراضي":

بحثت هذه الدراسة في أدوار الأستديو الافتراضي، عن طريق قياس اتجاهات الأفراد عينة الدراسة من القائمين بالاتصال في وسائل الإعلام السودانية حول استخدامات الأستديو التلفزيوني الافتراضي. وتنتمي الدراسة إلى حقل البحوث الوصفية، حيث تعتمد على المنهج المسح بشقه الميداني، واستخدمت استمارة المقابلات لجمع البيانات الميدانية، وقد توصلت الدراسة إلى:

أ- يساهم استخدام تقنية الأستديو التلفزيوني الافتراضي في وسائل الإعلام في: تقليل الجهد والوقت، فضلاً عن عدد العاملين.

ب- يؤكد غالبية الأفراد عينة الدراسة بوجود حاجة للتدريب على استخدام تقنية الأستديو التلفزيوني الافتراضي.

ج- من الاتجاهات الإيجابية لاستخدام الأستديو التلفزيوني الافتراضي الاستغناء عن قطع الديكور المستخدمة في الإنتاج التلفزيوني.

د- يساعد استخدام تقنية الأستديو التلفزيوني الافتراضي في إنتاج تلفزيوني عالي الجودة، ويساهم في اتساع مساحة الجاذبية للجمهور المتلقي.

هـ- تأكيد البعض من الأفراد عينة الدراسة أنه، من الجوانب السلبية لإستخدام تقنية الأستديو الافتراضي تقليل عدد العاملين؛ مما يقود إلى فقدان العاملين وظائفهم.

٢- دراسة فيصل عبد العظيم، (٢٠١٨م)<sup>(٢)</sup>: "الواقع الافتراضي في الافلام الاجنبية بالقنوات الفضائية العربية وعلاقته بهوية المراهقين: دراسة وصفية":

حاولت هذه التعرف على الواقع الافتراضي في الافلام الاجنبية، والمقدمة في القنوات الفضائية العربية وعلاقتها بالهوية لدى المراهقين، وأيضاً التعرف على العلاقة بين مفهوم الواقعية والافتراضية، ومدى تأثير ذلك على هوية المراهقين.

## الاستديو الافتراضى الرياضى و تأثيره على الجمهور

وتتنمى الدراسة إلى حقل الدراسات الوصفية، حيث اعتمدت على منهج المسح بشقيه التحليلى والميدانى، كما استخدمت استمارة استقصاء لجمع بيانات الدراسة الميدانية، وقد توصلت الدراسة إلى:

أ- يعتمد مخرجى ومنفذى الأفلام الأجنبية على المؤثرات البصرية كوسيلة أولية فى بناء وتشكيل الواقع الافتراضى داخل الفيلم.

ب- زيادة عدد المشاهد الخيالية الافتراضية فى الأفلام الأجنبية التى تحتوى على عناصر غير حقيقية بعيد عن الواقع الحقيقى لتنفيذ الفيلم.

ج- تعتمد الأفلام الأجنبية الخيالية فى تنفيذ مشاهدتها على ديكورات خيالية افتراضية أكثر من الديكورات الواقعية لتحقيق العنصر الخيالى للفيلم.

د- جاءت نسبة من يفضلون مشاهدة الأفلام الأجنبية بالقنوات الفضائية العربية بصفة منتظمة من إجمالى مفردات عينة الدراسة بلغت (٨٢%) من إجمالى مفردات العينة.

هـ- توجد فروق ذات دلالة إحصائية بين متوسطات درجات الذكور، و متوسطات درجات الإناث على مقياس تأثير مشاهدة أفلام الواقع الافتراضى.

و- توجد علاقة دالة إحصائية بين مشاهدة الأفلام الأجنبية التى تحتوى على الواقع الافتراضى و تأثيرها على هوية المراهقين عينة الدراسة.

٣- دراسة محمد طارق أبو اليزيد عمار (٢٠١٨) (٣): استخدام المستحدثات التكنولوجية فى إخراج برامج المنوعات بالفضائيات العربية وعلاقتها باتجاهات الشباب نحوها:

تناولت هذه الدراسة بالتقصى عن واقع التكنولوجيا الإعلامية الحديثة فى الفضائيات العربية، ومدى الاستفادة منها، والقدرة على استخدامها فى الإخراج التلفزيونى الخاص ببرامج المنوعات، كما سعت أيضا فى التعرف على اتجاهات الشباب نحو مشاهدة هذه البرامج و مدى إدراكهم للفتيات المستخدمة فى إخراجها.

وتتدرج الدراسة ضمن حقل الدراسات الوصفية، وفي إطارها تم استخدام المنهج المسح، باستخدام استمارة استقصاء، وزعت على عينة عمدية قوامها (٤٠٠) مبحوثاً، و استمارة استقصاء وزعت على (٥٠) مفردة من القائمين بالاتصال فى مدينة الإنتاج الإعلامى، وقد توصلت الدراسة إلى:

أ- توفرت للقنوات الخاصة والعربية حجم هائل من الإمكانيات المادية والبشرية المطلوبة لعملية الإنتاج فأكثر هذه البرامج تقوم على التمويل الضخم واسع التكلفة، ومع هذا التمويل فى الإنتاج تطلب الأمر تسخير إمكانيات تساعد على إخراج صورة معبرة عن الجماليات الخيالية المبهرة والجاذبة للجمهور.

ب- استطاعت برامج الكمبيوتر جرافيك و عناصر الكمبيوتر الرقمية من إحداث طفرة كبيرة فى مجال الديكورات و المناظر التليفزيونية، و أثرت بشكل واضح التقنيات و المؤثرات التلقيدية و ذلك من خلال تقنيات الأستوديو الافتراضى.

ج- جاءت عناصر الجذب و الإبهار فى الصورة من اولى أسباب حرص المبحوثين على مشاهدة برامج المنوعات، يليها التجديد فى الإخراج لكل فقرة من فقرات البرنامج.

٤- دراسة سارة مرتضى، (٢٠١٧م)<sup>(٤)</sup>: التقنيات الحديثة وتشكيل الصورة السينمائية بتقنية الواقع الافتراضى:

استهدفت هذه الدراسة البحث فى أهمية إستخدام التكنولوجيا فى تصميم ديكور الأفلام السينمائية، وكيفية تشكيل وتصميم المناظر الافتراضية المبنية على فهم مصطلح الواقع الافتراضى وادواته الجديدة، كما يهدف إلى تعريف المصمم بالعلاقة بين الواقع والافتراض فى مجال الديكور السينمائى. وتنتمى الدراسة إلى حقل الدراسات التاريخية، حيث استخدمت المنهج التاريخى التحليلى، وقد توصلت الدراسة إلى:

أ- يعتمد الواقع الافتراضى على مجموعة من التكنولوجيات والتقنيات التى تتعاون معا لتنتج مكوناته ويوفر كل نظام من النظم المستخدمة منظور مختلف للتعامل مع العالم الافتراضى لكنها تجتمع معا فى أنها وسائل لتحويل المعلومات إلى محسوسات وخبرات إدراكية.

ب- تشترك نظم الواقع الافتراضى فى مهمة خلق رؤية محيطية مجسمة، وخلق الإنغماس فيها يمكن تحقيق الإنغماس بطرق عديدة ومختلفة، يوجد بينها شئ واحد مشترك وهو تقليص كل ما يمكن للمستخدمين رؤية إلى المحاكاة التى يقوم بها الحاسب فقط.

ج- يوفر الواقع الافتراضى القدرة على بناء عالم ثلاثى الأبعاد سواء أكان هذا العالم واقعياً أو خيالياً أو مجرداً، وهذا العالم يتضمن بناء أنظمة مثل مبانى وخلفيات وأشجار وغابات وأنهار وبحار الخ..، وكل هذه الأشياء يمكن بواسطة الواقع الافتراضى جعلها متحركة، مما يجعل الواقع الافتراضى ذو إمكانيات كبيرة فى إعداد الأفلام.

المحور الثانى: دراسات تناولت العلاقة بين الجمهور والبرامج التليفزيونية الرياضية:

١- دراسة شيماء أسامة محمد (٢٠١٨م)<sup>(٥)</sup>: "استخدام مستحدثات الاتصال وتقنياته فى إخراج البرامج التليفزيونية الرياضية وعلاقته بالجمهور":

بحثت هذه الدراسة في التعرف على مناحى التطور فى تقنيات ومستحدثات الاتصال، وما أحدثته من تغير فى مفهوم الإعلام التلفزيونى، وخاصة البرامج التلفزيونية محل الدراسة، والتعرف على تأثير استخدام هذه التقنيات فى إخراج البرامج الرياضية على المشاهد.

وتتدرج هذه الدراسة ضمن حقل الدراسات الوصفية، واعتمدت على منهج المسح، واستخدمت استمارة استقصاء لعينة عمدية قوامها (٤٠٠) مفردة من مشاهدى البرامج الرياضية فى إطار محافظات القاهرة الكبرى (القاهرة، الجيزة، القليوبية)، وقد توصلت الدراسة إلى:

أ- جاء فى مقدمة التقنيات التى تعتمد عليها القنوات المصرية الخاصة بتقديم خدمة الأخبار العاجلة باستخدام الجرافيك، يليه استخدام (الصور - الفيديوهات - التقارير المفصلة - الرسوم - الاشكال التوضيحية) فى البرامج، ثم وجود شريط إخبارى متجدد أسفل الشاشة ثم إتاحة الفرصة لمشاركة الجمهور من خلال الاتصال الهاتفى والمحمول، ثم اعتماد البرامج على آراء الجمهور من خلال مواقع الاتصال.

ب- جاءت الصورة فائقة الوضوح فى مقدمة العوامل المؤثرة فى متابعة البرامج الرياضية، تليها تعدد أماكن التصوير، ثم التصوير بعدد كبير من الكاميرات.

٢- دراسة إيمان عز الدين (٢٠١٧م)<sup>(٦)</sup>: "علاقة البرامج التلفزيونية الرياضية فى القنوات المتخصصة بالتعصب الرياضى لدى المراهق المصرى":

بحثت هذه الدراسة فى علاقة البرامج التلفزيونية الرياضية فى تناول الأحداث والموضوعات الرياضية على الساحة بالتعصب الرياضى وانعكاسها على المراهق المصرى.

وتتبع هذه الدراسة قطاع الدراسات الوصفية، وتعتمد على منهج المسح، حيث تم تطبيق استمارة استقصاء على ٤٠٠ مفردة من محافظة القاهرة لجمع بيانات الدراسة الميدانية، وقد توصلت الدراسة إلى:

أ- توجد علاقة ذات دلالة احصائية تعرض المراهقين للقنوات الفضائية الرياضية واتجاهاتهم نحو التعصب الرياضى.

ب- لا توجد فروق ذات دلالة إحصائية بين متوسطات درجات التعصب الرياضى تبعا لصفوف المرحلة الثانوية (أول - ثانى - ثالث) لدى أفراد العينة الذين يتعرضون للقنوات الفضائية الرياضية واتجاهتهم نحو البرامج المقدمة فى هذه القنوات.

٣- دراسة أحمد إبراهيم نادر، (٢٠١٦م)<sup>(٧)</sup>: " دور القنوات الرياضية العربية المتخصصة فى تشكيل اتجاهات الشباب المصرى":

حاولت هذه الدراسة التعرف على ما تقدمه القنوات العربية المتخصصة من برامج رياضية وعلاقتها بتشكيل اتجاهات الشباب المصري.

وتتنمي هذه الدراسة لحقل الدراسات الوصفية، واعتمدت على منهج المسح بشقيه الوصفي و التحليلي على القنوات الرياضية المتخصصة (محل الدراسة)، وطبقت على عينة قوامها (٤٠٠) مفردة من الجامعات بالقاهرة الكبرى، وقد توصلت الدراسة إلى:

أ- جاءت قناة النيل للرياضة في المرتبة الاولى من حيث المشاهدة، تليها قناة الأهلي.

ب- احتلت اتجاهات الشباب نحو القضايا الرياضية المهمة متمثلة في ظاهرة الانترنت والدور الاجتماعي للرياضة.

٤- دراسة شرين حمدي مرسى، (٢٠١٥م)<sup>(٨)</sup>: "السياسات الإعلامية وعلاقتها بتخطيط البرامج الرياضية في التلفزيون المصري":

حللت هذه الدراسة السياسات الإعلامية وعلاقتها بتخطيط البرامج الرياضية في التلفزيون المصري من خلال واقع تخطيط البرامج في قناتي النيل للرياضة، والنهار رياضة من حيث الشكل والمضمون.

وتتدرج هذه الدراسة ضمن الدراسات الوصفية، واعتمدت على المنهج المسح بأساليبه التحليلي والنقدي، وتم جمع البيانات عن طريق استمارة تحليل مضمون على عينة مكونة من دورة برامجية واحدة مدتها أربعة أشهر من قناتي النيل للرياضة والنهار رياضة، وقد توصلت الدراسة إلى:

أ- قلة الموارد المالية المخصصة لقناة النيل للرياضة مقارنة بقناة النهار رياضة، وعدم وجود خطط مستقبلية لكنتا القناتين.

### ثانياً: الإطار النظري للدراسة

#### نظرية ثراء وسائل الإعلام Media Richness Theory

يشار إلى نظرية ثراء وسائل الإعلام احياناً بنظرية ثراء المعلومات أو ثراء الوسيلة، ولقد قدم كلاً من (ريتشارد دافت، وروبيرت لينجيل) نظرية ثراء وسائل الإعلام عام ١٩٨٤م. وقد وضعت في المقام الأول لوصف وتقييم وسائل الإتصال داخل المنظمات، واعتمدت على نظرية "معالجة المعلومات"، وكيفية تبادل المعلومات داخل المنظمات<sup>(٩)</sup>. وتذهب النظرية إلى أن وسائل الإعلام تختلف فيما بينها حسب اوجه الثراء التي تمتلكها والتي تميزها عن بقية الوسائل الإعلامية الأخرى، ووجه الثراء هنا هي السمات التي تمتاز بها والتي تشكل عوامل للثراء للوسيلة الإعلامية<sup>(١٠)</sup>.

كما تذهب النظرية ايضا إلى أن ثراء الوسيلة إلى أن اكتساب المعلومات يتأثر بالتوافق بين قدرات الوسيلة والمحتوى المقدم بها، ووسائل الإعلام الأكثر ثراء، مثل: التي لديها القدرة على نقل الصوت والفيديو أو القدرة على الاتصال ثنائي الاتجاه، تكون افضل مقارنة بوسائل الإعلام الأقل ثراء<sup>(١١)</sup>.

وبناء على ذلك فهناك افتراضين اساسيين للنظرية، هما<sup>(١٢)</sup>:

أ- **الفرض الأول:** أن الوسائل الإعلامية والتكنولوجية تمتلك قدرًا كبيراً من المعلومات، فضلاً عن تنوع المضمون المقدم من خلالها، وبالتالي تستطيع هذه الوسائل التغلب على الغموض والشك الذي ينتاب الكثير من الأفراد عند التعرض لها. وهو ما يعني أن لوسائل الاتصال قدرات استيعابية مختلفة لاستجلاء الغموض وتسهيل التفاهم بين الأطراف الاتصالية.

ب- **الفرض الثاني:** أن الناس دائماً يرغبون في التغلب على عدم التأكد والغموض المحيط بالعمليات الاتصالية فيما بينهم، ولذلك فهم يستخدمون أدوات اتصالية معينة يعتبرونها افضل من غيرها في أداء مهام محددة. ولذلك فهناك أربعة معايير أساسية لترتيب ثراء الوسيلة الإعلامية مرتبة من الأعلى إلى الأقل من حيث درجة الثراء وهي سرعة رد الفعل، قدرتها على نقل الإشارات المختلفة باستخدام تقنيات تكنولوجية حديثة مثل: الوسائط المتعددة، والتركيز الشخصي على الوسيلة، واستخدام اللغة الطبيعية.

### ثالثاً: المشكلة البحثية

أنه على الرغم من أن الإنتاج التلفزيوني داخل الإستديوهات الافتراضية يقدم عملاً فنياً ذو ثراء بصري، بتكلفة إنتاجية منخفضة، مقارنة بالإنتاج داخل الإستديوهات التلفزيونية التقليدية، المعتمدة على الديكورات الحقيقية، إلا أنه يلاحظ أن البرامج الرياضية تحصر استخداماتها لتلك التقنية في صناعة ديكور افتراضي فقط، دون غيرها من مميزات تقنية الإستديو الافتراضي؛ وبالتالي قد ينتج عن ذلك انخفاض في ثراء البرنامج، وربما ايضا انخفاض تعرض الجمهور له".

وبناء على ذلك يمكن صياغة المشكلة البحثية في شكل تساؤل بحثي كالتالي: ما مدى تحقق الخصائص المميزة لتقنية الأستديو الافتراضي في إنتاج البرامج الرياضية التلفزيونية، وعلاقته ببناء وتشكيل الصورة الافتراضية للبرامج، وانعكاسات ذلك على مستوى كثافة تعرض الجمهور للبرامج الرياضية التلفزيونية.

### رابعاً: أهمية الدراسة

- أ- إتساع الدور الذي يمكن أن تسهم به تكنولوجيا الاتصال الحديثة، وخاصة الأستديو الافتراضي في عملية جذب الجمهور، وتزايد معدلات المشاهدة للبرامج الرياضية، وبالتالي ازدياد جذب المعلنين؛ مما يدر أرباحاً مادية للقناة؛ تسهم في تطويرها.
- ب- إمكانية تقديم توصيات للقائم بالقرار عن الكيفية التي يمكن بها زيادة نسب مشاهدة البرامج الرياضية، بما يسهم من توسيع الوعي بالثقافة الرياضية؛ وبالتالي انخفاض معدلات التعصب الرياضي بين الأطراف المشجعة للعملية الرياضية.
- ج- وضع تصور للعلاقة بين الأدوار والوظائف التي يمكن أن تقوم بها التقنيات الإتصالية الحديثة، وخاصة تقنية الأستديو الافتراضي، وتوظيف إمكاناته في إبراز الجوانب الجمالية، وإثراء البرامج الرياضية التلفزيونية، ومدى تأثير ذلك على مستويات تعرض الجمهور للبرامج الرياضية. وهو ما يفيد القائمين على تلك البرامج في تحسين معالجتهم للأحداث الرياضية.

### خامساً: أهداف الدراسة:

- تسعى الدراسة إلي تحقيق هدف رئيسي، يتمثل في: دراسة دور الأستديو الافتراضي في تحقيق الثراء للبرامج الرياضية، وإلى أي مدى كان لهذا الدور انعكاساته على تعرض الجمهور لتلك البرامج. ويمكن تحقيق ذلك الهدف، كالأتي:
- أ- قياس كثافة تعرض الأفراد عينة الدراسة الميدانية للبرامج الرياضية التلفزيونية المعتمدة على الأستديوهات الافتراضية.
- ب- دراسة مدى تفضيل الأفراد عينة الدراسة لتقنيتي الأستديو الافتراضي والأستديو التقليدي في إنتاج البرامج الرياضية.
- ج- تحليل تقييم الجمهور عينة الدراسة لمدى ثراء البرامج الرياضية التلفزيونية المعتمدة على الأستديوهات الافتراضية.
- د- تحليل اتجاهات الجمهور نحو تقنية الأستديو الافتراضي التي تستخدم في إنتاج البرامج الرياضية.

### سادساً: التساؤلات

- أ- ما كثافة تعرض الأفراد عينة الدراسة الميدانية للبرامج الرياضية التلفزيونية المعتمدة على تقنية الإستديوهات الافتراضية؟



## الاستديو الافتراضى الرياضى و تأثيره على الجمهور

- ب- ما مدى تقييم الأفراد عينة الدراسة الميدانية لتقنيتى الاستديو الافتراضى والتقليدى؟
- ج- ما تقييم الأفراد عينة الدراسة لمدى ثراء البرامج الرياضية التليفزيونية التى تستخدم تقنية الاستديو الافتراضى؟
- د- ما اتجاهات الأفراد عينة الدراسة الميدانية نحو استخدام تقنية الاستديو الافتراضى فى إنتاج البرامج الرياضية؟

### سابعاً: الإجراءات المنهجية للدراسة:

#### ١- نوع الدراسة:

تنتمي الدراسة إلى حقل البحوث الوصفية، والتي تستهدف الكشف عن العلاقات بين المتغيرات المختلفة، لجمع الحقائق والمعلومات وتحليلها، متضمنة التفسير لهذه النتائج والحقائق ومقارنتها، لإستخلاص مؤشراتها ودلالاتها، بإستخدام أساليب القياس والتصنيف؛ بهدف الخروج بإستنتاجات ذات دلالة لتعميمها على مجتمع الدراسة.

#### ٢- منهج الدراسة:

تعتمد الدراسة على منهج المسح SURVEY، والذي يهدف إلى جمع بيانات ومعلومات واضحة ؛ لإجراء الوصف والقياس الدقيق للمتغيرات، وذلك للاستفادة بها فى المستقبل.

#### ٣- اجراءات الدراسة الميدانية:

##### أ- أداة جمع البيانات:

تم جمع بيانات الدراسة باستخدام استمارة "الاستقصاء"، وهو اسلوب يساعد في الحصول على الإجابات بطريقة علمية، دون تدخل الباحث لتوجيه المبحوثين، وقد روعي في تصميم الأسئلة عدم الإيحاء بالإجابات.

##### ب-مجتمع الدراسة:

يتمثل مجتمع الدراسة في الجمهور المصري من عمر ١٨ عاماً فأكثر في محافظتي البحر الأحمر وقنا، والذي يتعرض للبرامج التليفزيونية الرياضية.

##### ج- عينة الدراسة:

تعتمد الدراسة على العينة العمدية، وبلغ قوامها (٤٠٠) مفردة، وقد روعي فيها قدر الامكان أن يتم الاختيار على أساس التمثيل الجغرافي لسكان المنطقة التي يغطيها البحث، مع مراعات التمثيل لكل الفئات.

جدول رقم (١)

يوضح مدى مشاهدة البرامج التلفزيونية الرياضية

الانحراف المعياري	المتوسط الحسابي	%	ك	مدى مشاهدة البرامج التلفزيونية الرياضية
٠.٦٧١٦٤	٢.٢٥٥٠	٣٨.٥	١٥٤	دائما
		٤٨.٥	١٩٤	أحيانا
		١٣.٠	٥٢	نادرا
		١٠٠.٠	٤٠٠	الإجمالي

تشير بيانات الجدول السابق إلى ما يلي:

- أنه فيما يتعلق بمدى مشاهدة البرامج التلفزيونية الرياضية نجد انه جاءت " أحيانا " في المقدمة حيث حلت في المرتبة الأولى بنسبة بلغت ٤٨.٥%، في حين جاءت " دائما " في المرتبة الثانية بنسبة بلغت ٣٨.٥%، بينما جاءت " نادرا " في المرتبة الاخيرة بنسبة بلغت ١٣.٠%.

جدول رقم (٢)

يوضح البرامج التلفزيونية الرياضية التي يحرص المبحوثين على مشاهدتها

الانحراف المعياري	المتوسط الحسابي	الإجمالي		درجة التعرض						البرامج التلفزيونية الرياضية التي يحرص المبحوثين على مشاهدتها
				دائما		أحيانا		لا		
		%	ك	%	ك	%	ك	%	ك	
٠.٥٧٠٢٥	٢.٦٧٥٠	١٠٠.٠	٤٠٠	٧٢.٨	٢٩ ١	٢٢.٠	٨٨	٥.٣	٢١	اللعيب
٠.٧٨٠٠٦	٢.٣٠٥٠	١٠٠.٠	٤٠٠	٥٠.٣	٢٠ ١	٣٠.٠	١٢	١٩.٨	٧٩	ملعب أون
٠.٦٨٣٤٨	٢.٥٩٥٠	١٠٠.٠	٤٠٠	٧٠.٨	٢٨ ٣	١٨.٠	٧٢	١١.٣	٤٥	سوبر تايم (Super Time)
٠.٨٤٤٢٦	٢.١٧٧٥	١٠٠.٠	٤٠٠	٤٦.٠	١٨ ٤	٢٥.٨	١٠ ٣	٢٨.٣	١١ ٣	العين الثالثة
٠.٧٧٣٨٥	١.٥٨٧٥	١٠٠.٠	٤٠٠	١٧.٨	٧١	٢٣.٣	٩٣	٥٩.٠	٢٣ ٦	ميديا اون
٠.٨٠٠٩٩	١.٧٤٥٠	١٠٠.٠	٤٠٠	٢٢.٥	٩٠	٢٩.٥	١١ ٨	٤٨.٠	١٩ ٢	تايم لايف (Time live)
٠.٥٦٩٠٢	١.٢٩٥٠	١٠٠.٠	٤٠٠	٥.٨	٢٣	١٨.٠	٧٢	٧٦.٣	٣٠ ٥	صباحي خفيف
٠.٥٧٠٢٥	١.٣٧٥٠	١٠٠.٠	٤٠٠	٤.٥	١٨	٢٨.٥	١١ ٤	٦٧.٠	٢٦ ٨	ملك وكتابة
٠.٦٥٤٢٣	١.٦٦٧٥	١٠٠.٠	٤٠٠	١٠.٣	٤١	٤٦.٣	١٨ ٥	٤٣.٥	١٧ ٤	يا مساء الانوار
٠.٦٦٢٤٧	١.٦٦٥٠	١٠٠.٠	٤٠٠	١٠.٨	٤٣	٤٥.٠	١٨ ٠	٤٤.٣	١٧ ٧	الماتش

## الاستديو الافتراضي الرياضي و تأثيره على الجمهور

الانحراف المعياري	المتوسط الحسابي	الإجمالي		درجة التعرض						البرامج التلفزيونية الرياضية التي يحرص المبحوثون على مشاهدتها
				دائما		أحيانا		لا		
		%	ك	%	ك	%	ك	%	ك	
٠.٦٧١٢٨	١.٥٢٢٥	١٠٠.٠	٤٠٠	١٠.٠	٤٠	٣٢.٣	١٢	٥٧.٨	٢٣	الأهلي الليلة
٠.٦٢٢٣٩	١.٥٦٠٠	١٠٠.٠	٤٠٠	٧.٠	٢٨	٤٢.٠	١٦	٥١.٠	٢٠	الكرة مع عفيفي
٠.٥٦٧٢٦	١.٣٤٥٠	١٠٠.٠	٤٠٠	٤.٨	١٩	٢٥.٠	١٠	٧٠.٣	٢٨	ملعب شاطر
٠.٥٦٠١١	١.٣٠٧٥	١٠٠.٠	٤٠٠	٥.٠	٢٠	٢٠.٨	٨٣	٧٤.٣	٢٩	صباح الرياضة

تشير بيانات الجدول السابق إلى ما يلي:

- أنه فيما يتعلق بأهم البرامج التلفزيونية الرياضية التي يحرص المبحوثون على مشاهدتها نجد أنه جاء في مقدمة تلك البرامج " اللعيب " حيث جاء في المرتبة الأولى بمتوسط حسابي ٢.٦٧٥٠، وانحراف معياري ٠.٥٧٠٢٥
- ويليه في المرتبة الثانية برنامج " سوبر تايم " بمتوسط حسابي ٢.٥٩٥٠، وانحراف معياري ٠.٦٨٣٤٨
- يليه في المرتبة الثالثة برنامج " ملعب أون " بمتوسط حسابي ٢.٣٠٥٠، وانحراف معياري ٠.٧٨٠٠٦
- يليه في المرتبة الرابعة برنامج " العين الثالثة " بمتوسط حسابي ٢.١٧٧٥، وانحراف معياري ٠.٨٤٤٢٦
- يليه في المرحلة الخامسة برنامج " تايم لايف " بمتوسط حسابي ١.٧٤٥٠، وانحراف معياري ٠.٨٠٠٩٩
- يليه في المرتبة السادسة برنامج " مساء الانوار " بمتوسط حسابي ١.٦٦٧٥، وانحراف معياري ٠.٦٥٤٢٣
- يليه في المرتبة السابعة برنامج " الماتش " بمتوسط حسابي ١.٦٦٥٠، وانحراف معياري ٠.٦٦٢٤٧
- يليه في المرتبة الثامنة برنامج " ميديا أون " بمتوسط حسابي ١.٥٨٧٥، وانحراف معياري ٠.٧٧٣٨٥
- يليه في المرتبة التاسعة برنامج " الكرة مع عفيفي " بمتوسط حسابي ١.٥٦٠٠، وانحراف معياري ٠.٦٢٢٣٩

## الاستديو الافتراضى الرياضى و تأثيره على الجمهور

- فى المرتبة العاشرة برنامج " الأهلي الليلة " بمتوسط حسابي ١.٥٢٢٥، وانحراف معياري ٠.٦٧١٢٨، ويليه فى المرتبة الحادية عشر برنامج " ملك وكتابة " بمتوسط حسابي ١.٣٧٥٠، وانحراف معياري ٠.٥٧٠٢٥
- فى المرتبة الثانية عشر برنامج " ملعب شاطر " بمتوسط حسابي ١.٣٤٥٠، وانحراف معياري ٠.٥٦٧٢٦
- يلية فى المرتبة الثالثة عشر برنامج " صباح الرياضية " بمتوسط حسابي ١.٣٠٧٥، وانحراف معياري ٠.٥٦٠١١، يليه فى المرتبة الرابعة عشر والاخيرة برنامج " صباحي خفيف " بمتوسط حسابي ١.٢٩٥٠، وانحراف معياري ٠.٥٦٩٠٢

### جدول رقم (٣)

يوضح درجة تفصيل المبحوثين للتقنية الاستديو الافتراضى المستخدمة فى البرامج الرياضية

الانحراف المعياري	المتوسط الحسابي	%	ك	درجة تفضيل البرامج التي تستخدم الاستديو الافتراضى
٠.٢١٨٢٢	٢.٩٥٠٠	٠	٠	لا أفضله
		٥٠	٢٠	أفضله إلى حد ما
		٩٥	٣٨	أفضله
		١٠٠	٤٠	الإجمالي

تشير بيانات الجدول السابق إلى ما يلي: أنه فيما يتعلق بدرجة تفضيل المبحوثين للبرامج الرياضية المستخدمة لتقنية الاستديو الافتراضى نجد أنه جاء فى المرتبة الأولى " أفضله " بنسبة بلغت ٩٥.٠%، و فى المرتبة الثانية " أفضله إلى حد ما بنسبة بلغت ٥.٠%، و فى المرتبة الاخيرة و الثالثة " لا أفضله " بنسبة بلغت ٠.٠%.

### جدول رقم (٤)

يوضح درجة تفصيل المبحوثين لتقنية الأستديو التقليدى المستخدم فى البرامج الرياضية

الانحراف المعياري	المتوسط الحسابي	%	ك	درجة تفضيل البرامج التي تستخدم الاستديو التقليدي
٠.٧١٨٩٥	١.٣٨٠٠	٧٦	٣٠٤	لا أفضله
		١٠	٤٠	أفضله إلى حد ما
		١٤	٥٦	أفضله
		١٠٠	٤٠٠	الإجمالي

## الاستديو الافتراضي الرياضي و تأثيره على الجمهور

تشير بيانات الجدول السابق إلى ما يلي: أنه فيما يتعلق بدرجة تفضيل المبحوثين للبرامج الرياضية المستخدمة لتقنية الاستديو الافتراضي نجد أنه جاء في المرتبة الأولى " لا أفضل " بنسبة بلغت ٧٦.٠%، و في المرتبة الثانية " أفضله إلى حد ما بنسبة بلغت ١٠%، و في المرتبة الاخيرة و الثالثة " أفضل " بنسبة بلغت ١٤.٠%

### جدول رقم (٥)

يوضح تقييم الأفراد عينة الدراسة لعناصر ثراء البرامج الرياضية التي تعتمد على تقنية الاستديو الافتراضي

الانحراف المعياري	المتوسط الحسابي	الإجمالي		درجة التفضيل						العوامل المؤثرة في متابعة البرامج الرياضية
				أفضل		إلى حد ما		لا أفضل		
		%	ك	%	ك	%	ك	%	ك	
٠.٢١٨٢٢	٢.٩٥٠٠	١٠٠.٠	٤٠٠	٩٥.٠	٣٨٠	٥.٠	٢٠	٠	٠	الصورة فائقة الوضوح
٠.٢٥٠٣١	٢.٩٥٠٠	١٠٠.٠	٤٠٠	٩٥.٨	٣٨٣	٣.٥	١٤	٠.٨	٣	ألوان الصورة مبهره
٠.٢٨٧١٤	٢.٩٢٧٥	١٠٠.٠	٤٠٠	٩٣.٥	٣٧٤	٥.٨	٢٣	٠.٨	٣	استخدام ديكورات افتراضية وعناصر خيالية جذابه مناسبة لمضمون البرنامج
٠.٣٢٢٢٧	٢.٩٢٠٠	١٠٠.٠	٤٠٠	٩٣.٥	٣٧٤	٥.٠	٢٠	١.٥	٦	خدمات الایموشن جرافيك رسوم توضيحية متحركة في تناول الفعاليات الرياضية
٠.٢٧١٦٣	٢.٩٢٠٠	١٠٠.٠	٤٠٠	٩٢.٠	٣٦٨	٨.٠	٣٢	٠	٠	خدمات الانفوجرافيك الرسوم والتصميمات المعلوماتية في عرض الاحصائيات والرسوم البيانية والجداول والمعلومات المكتوبة المتعلقة بالاحداث الرياضية التي تتناولها
٠.٣١٤٩٥	٢.٩٠٧٥	١٠٠.٠	٤٠٠	٩١.٥	٣٦٦	٧.٨	٣١	٠.٨	٣	تفاعل المذيع والضيوف مع الديكور والعناصر الجرافيكية
٠.٢٣٦٢٩	٢.٩٥٧٥	١٠٠.٠	٤٠٠	٩٦.٥	٣٨٦	٢.٨	١١	٠.٨	٣	الإخراج الجيد للبرامج
٠.٥٤٨٨٦	٢.٥٩٧٥	١٠٠.٠	٤٠٠	٦٢.٨	٢٥١	٣٤.٣	١٣٧	٣.٠	١٢	التصوير وعرض تفاصيل مكان التصوير والياته
٠.٣٤٩٧١	٢.٨٩٧٥	١٠٠.٠	٤٠٠	٩١.٣	٣٦٥	٧.٣	٢٩	١.٥	٦	حركة الكاميرا
٠.٣٥٥٣٣	٢.٨٩٢٥	١٠٠.٠	٤٠٠	٩٠.٨	٣٦٣	٧.٨	٣١	١.٥	٦	زوايا التصوير ومدلولاتها البصرية
٠.٣٤٦٨٤	٢.٩٠٠٠	١٠٠.٠	٤٠٠	٩١.٥	٣٦٦	٧.٠	٢٨	١.٥	٦	أساليب الانتقال بين اللقطات
٠.٤٤٧٠٧	٢.٨٧٥٠	١٠٠.٠	٤٠٠	٩٢.٠	٣٦٨	٣.٥	١٤	٤.٥	١٨	التنوع في استخدام الإضاءة
٠.٤٥٠٨٣	٢.١٧٢٥	١٠٠.٠	٤٠٠	٢٠.٣	٨١	٧٦.٨	٣٠٧	٣.٠	١٢	استخدام تقنيات الوسائط المتعددة في الكثير من تغطياتها
٠.٤٠٢٧٢	٢.١١٥٠	١٠٠.٠	٤٠٠	١٤.٥	٥٨	٨٢.٥	٣٣٠	٣.٠	١٢	استخدام الموسيقى والمؤثرات الصوتية
٠.٣٧٠٤٦	٢.٠٩٠٠	١٠٠.٠	٤٠٠	١١.٨	٤٧	٨٥.٥	٣٤٢	٢.٨	١١	استخدام أشكال متنوعة مثل: الأخبار والتقارير والتحقيقات والحوارات

## الاستديو الافتراضي الرياضي و تأثيره على الجمهور

الانحراف المعياري	المتوسط الحسابي	الإجمالي		درجة التفضيل						العوامل المؤثرة في متابعة البرامج الرياضية
				أفضل		إلى حد ما		لا أفضل		
		%	ك	%	ك	%	ك	%	ك	
٠.٣٧٤٤٤٣	٢.٠٨٧٥	١٠٠.٠	٤٠٠	١١.٨	٤٧	٨٥.٣	٣٤١	٣.٠	١٢	استخدام مصادر متعددة سواء ذاتية بالقناة أو وكالات الأنباء أو وسائل إعلامية أخرى
٠.٣٨٨٥٦	٢.١٢٠٠	١٠٠.٠	٤٠٠	١٤.٣	٥٧	٨٣.٥	٣٣٤	٢.٣	٩	عرض الأحداث الرياضية بشكل متوازن بين عرض الإيجابية والسلبية معاً
٠.٤٩٠٤٩	٢.٠٠٥٠	١٠٠.٠	٤٠٠	١٢.٣	٤٩	٧٦.٠	٣٠٤	١١.٨	٤٧	تنوع اللغة المستخدمة ما بين فصحي و عامية
٠.٥٤١٧٦	٢.٣٣٥٠	١٠٠.٠	٤٠٠	٣٧.٠	١٤٨	٥٩.٥	٢٣٨	٣.٥	١٤	الاعتماد على مذيعين ذى خبرة وشهرة في مجال الرياضة
٠.٦٧٩٠٤	٢.٤٩٢٥	١٠٠.٠	٤٠٠	٥٩.٨	٢٣٩	٢٩.٨	١١٩	١٠.٥	٤٢	الاعتماد على ضيوف رسميون وخبراء ومواطنين وشهود عيان واجانب
٠.٦٣٧٩٠	٢.٢٩٠٠	١٠٠.٠	٤٠٠	٣٩.٠	١٥٦	٥١.٠	٢٠٤	١٠.٠	٤٠	مشاركة الجمهور في البرامج الرياضية

### تشير بيانات الجدول السابق إلى ما يلي:

- أنه فيما يتعلق بالعوامل المؤثرة في متابعة البرامج الرياضية من وجهة نظر المبحوثين عينة الدراسة نجد أنه جاء في مقدمة تلك العوامل " الإخراج الجيد للبرامج " حيث جاء في المرتبة الأولى بمتوسط حسابي بلغ ٢.٩٥٧٥.
- يليه في المرتبة الثانية " الصورة الفاتحة الواضحة " بمتوسط حسابي ٢.٩٥٠٠، وانحراف معياري ٠.٢١٨٢٢.
- ويليه في المرحلة الثالثة " ألوان الصورة مبهره " بمتوسط حسابي ٢.٩٥٠٠، وانحراف معياري ٠.٢٥٠٣١.
- ويليه في المرتبة الرابعة " عرض الأحداث الرياضية بشكل متوازن بين عرض الإيجابيات والسلبيات معا " بمتوسط حسابي ٢.٩٥٠٠، وانحراف معياري ٠.٣٨٨٥٦.
- ويليه في المرتبة الخامسة " تنوع اللغة المستخدمة ما بين الفصحي و العامية " بمتوسط حسابي بلغ ٢.٩٥٠٠، وانحراف معياري ٠.٤٩٠٤٩.
- يليه في المرتبة السادسة " استخدام ديكورات افتراضية وعناصر خيالية جذابة مناسبة لمضمون البرنامج " بمتوسط حسابي ٢.٩٢٧٥، وانحراف معياري ٠.٢٨٧١٤.
- ويليه في المرتبة السابعة " الاعتماد على مذيعين ذى خبرة وشهرة في مجال الرياضة " بمتوسط حسابي ٢.٩٢٧٥، وانحراف معياري ٠.٥٤١٧٦.
- ويليه في المرتبة الثامنة " خدمات الانفوجرافك \_ الرسوم والتصميمات المعلوماتية \_ في عرض الاحصائيات والرسوم البيانية والجدول والمعلومات المكتوبة المتعلقة بالاحداث الرياضية التي تناولها " بمتوسط حسابي ٢.٩٢٠٠، وانحراف معياري ٠.٢٧١٦٣.
- يليه في المرتبة التاسعة " خدمات الایموشن جرافك \_ رسوم توضيحية متحركة \_ في تناول الفعاليات الرياضية " بمتوسط حسابي ٢.٩٢٠٠، وانحراف معياري ٠.٣٢٢٢٧.

## الاستديو الافتراضى الرياضى و تأثيره على الجمهور

- ويليه في المرتبة العاشرة " مشاركة الجمهور في البرامج الرياضية " بمتوسط حسابي ٢.٩٢٠٠، وانحراف معياري ٠.٦٣٧٩٠
- ويليه في المرتبة الحادية عشر " الاعتماد على ضيوف رسميين وخبراء ومواطنين وشهود عيان اجانب " بمتوسط حسابي ٢.٩٢٠٠، وانحراف معياري ٠.٦٧٩٠٤
- يليه في المرتبة الثانية عشر " تفاعل المذيع والضيوف مع الديكور والعناصر الجرافيكية " بمتوسط حسابي ٢.٩٠٧٥، وانحراف معياري ٠.٣١٤٩٥
- يليه في المرتبة الثالثة عشر " أساليب الانتقال بين اللقطات " بمتوسط حسابي ٢.٩٠٠٠، وانحراف معياري ٠.٣٤٦٨٤
- يليه في المرتبة الرابعة عشر " حركة الكاميرا " بمتوسط حسابي ٢.٨٩٧٥، وانحراف معياري ٠.٣٤٩٧١
- يليه في المرتبة الخامسة عشر " زوايا التصوير ومدلولاتها البصرية " بمتوسط حسابي ٢.٨٩٢٥، وانحراف معياري ٠.٣٥٥٣٣
- يليه في المرتبة السادسة عشر " التنوع في استخدام الإضاءة " بمتوسط حسابي ٢.٨٧٥٠، وانحراف معياري ٠.٤٤٧٠٧
- يليه في المرتبة السابعة عشر " التصوير وعرض تفاصيل مكان التصوير وألياته " بمتوسط حسابي ٢.٥٩٧٥، وانحراف معياري ٠.٥٤٨٨٦
- يليه في المرتبة الثامنة عشر " استخدام تقنيات الوسائط المتعددة في الكثير من تغطياتها " بمتوسط حسابي ٢.١٧٢٥، وانحراف معياري ٠.٤٥٠٨٣
- يليه في المرتبة التاسعة عشر " استخدام الموسيقى والمؤثرات الصوتية " بمتوسط حسابي ٢.١١٥٠، وانحراف معياري ٠.٤٠٢٧٢
- يليه في المرتبة العشرين وقبل الاخيره " استخدام أشكال متنوعة مثل: الأخبار والتقارير والتحقيقات والحوارات " بمتوسط حسابي ٢.٠٩٠٠، وانحراف معياري ٠.٣٧٠٤٦
- يليه في المرتبة الواحد والعشرين " استخدام مصادر متعددة سواء ذاتية بالقناة أو وكالات الانباء أو وسائل إعلامية اخرى " بمتوسط حسابي ٢.٠٨٧٥، و متوسط حسابي ٠.٣٧٤٤٣

## الاستديو الافتراضى الرياضى و تأثيره على الجمهور

جدول رقم (٦)

يوضح التأثيرات الناتجة عن التعرض للبرامج الرياضية

الانحراف المعياري	المتوسط الحسابي	الإجمالي		درجة الموافقة						تأثيرات التعرض للبرامج الرياضية
		%	ك	موافق		محايد		معارض		
				%	ك	%	ك	%	ك	
٠.٢٧٥٦٢	٠.٩٣٥٠	١٠٠.٠	٤٠٠	٩٤.٣	٣٧٧	٥.٠	٢٠	٠.٨	٣	تساعدني على معرفة البطولات الدولية والمحلية التى تشارك مصر فيها
٠.٣٢٨٨٩	٠.٨٩٠٠	١٠٠.٠	٤٠٠	٨٩.٥	٣٥٨	١٠.٠	٤٠	٠.٥	٢	تساعدني في التعرف على معلومات الاتجاهات مختلفة للحوار والنقاش مع الاخرين حول الموضوعات الرياضية
٠.٣٥٢٥٤	٠.٨٩٥٠	١٠٠.٠	٤٠٠	٩١.٠	٣٦٤	٧.٥	٣٠	١.٥	٦	اتعرف على تقنيات واساليب اخراجية جديدة من خلال متابعتي للبرامج الرياضية
٠.٤٣٥٧٢	٠.٨٢٥٠	١٠٠.٠	٤٠٠	٨٤.٨	٣٣٩	١٣.٠	٥٢	٢.٣	٩	اشعر بالسعادة والرضا بعد قضاء الوقت في مشاهدة البرامج الرياضية
٠.٥٩٦٠٤	٠.١٢٥٠	١٠٠.٠	٤٠٠	١٢.٣	٤٩	٦٣.٠	٢٥٢	٢٤.٨	٩٩	جعلتني اشعر بالتعاطف مع القانمين على ادارة الازمات الرياضية في مصر
٠.٦١٦٧١	٠.٥٢٥٠	١٠٠.٠	٤٠٠	٥٩.٠	٢٣٦	٣٤.٥	١٣٨	٦.٥	٢٦	اتمنى المشاركة في بعض هذه البرامج
٠.٥٥٦١٢	٠.٣٢٢٥	١٠٠.٠	٤٠٠	٣٦.٨	١٤٧	٥٨.٨	٢٣٥	٤.٥	١٨	تحفزني للمشاركة في النشاطات الرياضية المختلفة
٠.٥٩٥٢٢	٠.٥٤٠٠	١٠٠.٠	٤٠٠	٥٩.٣	٢٣٧	٣٥.٥	١٤٢	٥.٣	٢١	تدفعني لحضور الفعاليات الرياضية والمشاركة في تشجيع اللاعبين
٠.٥٠٠٠٠	٠.٦٢٥٠	١٠٠.٠	٤٠٠	٦٣.٣	٢٥٣	٣٦.٠	١٤٤	٠.٨	٣	تحفزني على متابعة المباريات الرياضية

تشير بيانات الجدول السابق إلى ما يلي:-

- أنه فيما يتعلق بالتأثيرات الناتجة عن متابعة البرامج الرياضية نجد أنه جاء في مقدمة تلك التأثيرات " تساعدني على معرفة البطولات الدولية والمحلية التى تشارك مصر فيها " حيث جاء في المرتبة الأولى بمتوسط حسابي بلغ ٠.٩٣٥٠، وانحراف معياري ٠.٢٧٥٦٢
- يليه في المرتبة الثانية " التعرف على تقنيات واساليب اخراجية جديدة من خلال متابعتي للبرامج الرياضية " بمتوسط حسابي ٠.٨٩٥٠، وانحراف معياري ٠.٣٥٢٥٤



## الاستديو الافتراضى الرياضى و تأثيره على الجمهور

- ويليه في المرحلة الثالثة " تساعدنى في التعرف على معلومات واتجاهات مختلفة للحوار والنقاش مع الاخرين حول الموضوعات الرياضية " بمتوسط حسابي ٠.٨٩٠٠، وانحراف معياري ٠.٣٢٨٨٩
- ويليه في المرتبة الرابعة " اشعر بالسعادة والرضا بعد قضاء الوقت بمشاهدة البرامج الرياضية " بمتوسط حسابي ٠.٨٢٥٠، وانحراف معياري ٠.٤٣٥٧٢
- ويليه في المرتبة الخامسة " تحفزنى على متابعة المباريات الرياضية " بمتوسط حسابي بلغ ٠.٦٢٥٠، وانحراف معياري ٠.٥٠٠٠٠
- يليه في المرتبة السادسة " تدفعنى لحضور الفعاليات الرياضية والمشاركة في تشجيع اللاعبين " بمتوسط حسابي ٠.٥٩٥٢٢، وانحراف معياري ٠.٥٤٠٠
- ويليه في المرتبة السابعة " اتمنى المشاركة في بعض هذه البرامج " بمتوسط حسابي ٠.٥٢٥٠، وانحراف معياري ٠.٦١٦٧١
- ويليه في المرتبة الثامنة " تحفزنى للمشاركة في النشاطات الرياضية المختلفة " بمتوسط حسابي ٠.٣٢٢٥، وانحراف معياري ٠.٥٥٦١٢
- يليه في المرتبة التاسعة " جعلتنى اشعر بالتعاطف مع القائمين على ادارة الازمات الرياضية في مصر " بمتوسط حسابي -٠.١٢٥٠، وانحراف معياري ٠.٥٩٦٠٤

### النتائج العامة للدراسة الميدانية:

- ١- أوضحت نتائج الدراسة الميدانية ارتفاع معدل التعرض للبرامج الرياضية بين المبحوثين عينة الدراسة سواء بصورة منتظمة أو غير منتظمة.
- ٢- احتل برنامج "اللعيبة" الترتيب الأول كأكثر البرامج تفضيلا لدى المبحوثين لمشاهدة الموضوعات الرياضية، وأعقبه برنامج "سوبر تايم" فى المرتبة الثانية، ثم فى المرتبة الثالثة برنامج "ملعب أون"، وفى المرتبة الرابعة برنامج "العين الثالثة".

## الاستديو الافتراضى الرياضى و تأثيره على الجمهور

٣- فيما يتعلق بمدى تفضيل الأفراد عينة الدراسة لتقنيتى الاستديو الافتراضى والاستديو التقليدى فقد اثبتت الدراسة الميدانية تفضيل الأفراد لتقنية الاستديو الافتراضى فى إنتاج البرامج الرياضية مقارنة بتقنية الاستديو التقليدى.

٤- فيما يتعلق بتقييم المبحوثين عينة الدراسة لثراء البرامج التلفزيونية الرياضية فقد أثبتت الدراسة الميدانية ارتفاع التقييم الايجابى لثراء الشكل فى تلك البرامج عن ثراء المضمون حيث ينعكس ثراء الشكل على طريقة عرض الموضوعات الرياضية المرئية مما جعلها اكثر ابهارة و جذبا للجمهور.

٥- فيما يتعلق بتأثيرات تعرض الأفراد عينة الدراسة للبرامج التلفزيونية الرياضية فقد اثبتت الدراسة ارتفاع "التأثيرات المعرفية" حيث جاءت فى المقدمة، تليها فى المرتبة الثانية "التأثيرات السلوكية"، ثم فى المرتبة الثالثة "التأثيرات الوجدانية".

### المراجع:

- 1- Daft, R.L , Lengel, R.H. "Information richness : a new approach to managerial behavior and organizational design". **Research in organizational behavior**. Homewood, IL : JAI Press. 1991
- 2- Jessica M. Badger. Media Richness and information Acquisition in internet. **Journal of Managerial psychology**, Vol.7, No.29. 2014.

- ٣- إياء احمد التجانى عمر. "اتجاهات القائم بالاتصال نحو الاستديو التلفزيونى الافتراضى". **مجلة الجزيرة للعلوم التربوية والانسانية**. ع١٥، الرياض، ستمبر ٢٠٢٠م.
- ٤- أحمد إبراهيم نادر عباس. "دور القنوات الرياضية العربية المتخصصة فى تشكيل اتجاهات الشباب المصرى". رسالة ماجستير غير منشورة (القاهرة: جامعة القاهر، كلية الاعلام، قسم الإذاعة والتلفزيون، ٢٠١٦م).

## الاستديو الافتراضي الرياضي و تأثيره على الجمهور

- ٥- ايمان عز الدين أحمد. "علاقة البرامج التلفزيونية الرياضية فى القنوات المتخصصة بالتعصب الرياضي لدى المراهق المصرى". رسالة ماجستير غير منشورة، (القاهرة: جامعة عين شمس، معهد الدراسات العليا للطفولة، قسم الإعلام وثقافة الأطفال، ٢٠١٧م).
- ٦- رشا فواز الضامن. "استخدام الشباب الكويتي لشبكة الإنترنت وعلاقته بقارئيه الصحف الكويتية المطبوعة: دراسة ميدانية". رسالة ماجستير غير منشورة (القاهرة: جامعة القاهرة، كلية الإعلام، قسم الصحافة، ٢٠١٢م).
- ٧- سارة مرتضى محمد زكى. "التقنيات الحديثة و تشكيل الصورة السينمائية بتقنية الواقع الافتراضى"، دراسة ماجستير غير منشورة ( القاهرة: جامعة حلوان، كلية الفنون الجميلة، قسم الديكور، ٢٠١٧م).
- ٨- سعد كاظم حسن. "اولويات اوجه الثراء الإعلامى لدى مستخدمى الصحف الإلكترونية العراقية". مجلة الباحث الإعلامى، بغداد، جامعة بغداد، كلية الإعلام، ٣٢٤، ٢٠١٢م.
- ٩- شيرين حمدى مرسى. "السياسات الإعلامية وعلاقتها بتخطيط البرامج الرياضية فى التلفزيون المصرى". رسالة دكتوراه غير منشورة (القاهرة: جامعة حلوان، كلية التربية الرياضية بنات، ٢٠١٥م).
- ١٠- شيماء أسامة محمد. "استخدام الاتصال وتقنياته فى إخراج البرامج التلفزيونية الرياضية وعلاقته بالجمهور". رسالة ماجستير غير منشورة (القاهرة: جامعة الأزهر، كلية الإعلام، ٢٠١٨م).
- ١١- فيصل عبد العظيم عمار. "الواقع الافتراضى فى الافلام الاجنبية بالقنوات الفضائية العربية وعلاقته بهوية المراهقين: دراسة وصفية". رسالة دكتوراه غير منشورة (القاهرة: جامعة عين شمس، معهد الدراسات العليا للطفولة ، قسم الاعلام وثقافة الاطفال، ٢٠١٨م).
- ١٢- محمد طارق أبو الزيد عمار. "استخدام المستحدثات التكنولوجية فى إخراج برامج المنوعات الفضائيات العربية و علاقتها باتجاهات الشباب نحوها". رسالة ماجستير غير منشورة (القاهرة: جامعة الأزهر، كلية الإعلام، قسم الإذاعة والتلفزيون، ٢٠١٨م).