أثر استخدام أساليب السرد القصصى الرقمى للصحافة الغامرة في تطوير مهارات طلاب الإعلام التربوى وزيادة دافعيتهم لتبنى هذه الأساليب: دراسة شبة تجريبية في ضوء نموذج السعة المحدودة لمعالجة الرسائل المحفزة عبر وسيط

أ.م.د. وفاء جمال درويش عبدالغفار*

ملخص الدراسة:

سعت الدراسة لتحقيق هدف رئيس وهو: تعريف طلاب الإعلام التربوى على أساليب السرد القصصى الرقمى لمحتوى الصحافة الغامرة، وعلاقته بتطوير مهاراتهم وزيادة معدل دافعيتهم لتبنى هذه الأساليب الجديدة، واعتمدت الدراسة في إطارها النظرى على نموذج السعة المحدودة لمعالجة الرسائل المحفزة عبر وسيط، نموذج السرد، وقدمت تأصيلًا معرفيًا حول ماهية الصحافة الغامرة، السرد القصصى الرقمى، وتطبيقاتهما في المؤسسات الصحفية. وتوصلت إلى تنوع الأشكال والقوالب التي يتم بها تقديم المحتوى في الصحافة الغامرة. وكشفت نتائج التحليل الكيفى ومقابلات القائمين بالإتصال (بالدراسة الإستطلاعية) ونتائج الدراسة شبه التجريبية أن المحتوى المرئى يأتي في المقدمة سواء بالنسبة لإستخدام المؤسسات الصحفية له أو من حيث تفضيل المبحوثين له.

وكشفت النتائج أن المواقع الإخبارية الرقمية لجأت إلى تعزيز استخدام أسلوب السرد القصصى الرقمى للصحافة الغامرة في تقديم الأخبار والمعلومات سعيًا منها وراء جذب اهتمامات المستخدمين، فأصبحت الأخبار يتم تقديمها كقصة يرويها الصحفى أو الإعلامى في شكل فيديو إخبارى أو بإستخدام آلية البث المباشر، كما أكد المبحوثين تفضيلهم لهذا الأسلوب لأنه من وجهة نظرهم سهل ومبسط واكثر اقناعًا بالنسبة لهم وهو ما اتفق أيضًا مع فرضيات نموذج السعة المحدودة لمعالجة الرسائل المحفزة عبر وسيط، ونموذج السرد.

وأوصت الدراسة بـــ: ضرورة العمل على تنمية مهارات طلاب الإعلام التربوى بكل حديث؛ من خلال التدريبات العملية بالمؤسسات الصحفية التي تستخدم تقنيات الصحافة الغامرة في عملها.

الكلمات المفتاحية:

الصحافة الغامرة، السرد القصصى الرقمى، نموذج السعة المحدودة لمعالجة الرسائل المحفزة عبر وسيط، نموذج السرد.

---

* الأستاذ المساعد بقسم العلوم الاجتماعية والإعلام بكلية التربية النوعية - جامعة الزقازيق

The impact of using digital storytelling methods for immersive journalism In developing the skills of educational media students and increasing their motivation to adopt these methods : Semi-experimental study in the light of the limited capacity model for processing stimulating messages via an intermediary

Abstract:

The study sought to achieve a main goal: to introduce educational media students to the methods of digital storytelling of immersive journalism content, and its relationship to developing their skills and increasing their motivation rate to adopt these new methods.the study relied in its theoretical framework on the model of limited capacity to process motivational messages through a medium, narrative model, and provided knowledge about what is immersive journalism, digital storytelling, and their applications in journalistic institutions. And she came up with the variety of forms and templates by which content is presented in immersive journalism. The results of qualitative analysis and interviews of callers (the survey study) and the results of the semi-experimental study revealed that visual content comes to the fore both in terms of the use of it by press institutions and in terms of the respondents ' preference for it.

The results revealed that digital news sites resorted to enhancing the use of digital storytelling method for immersive journalism in presenting news and information in an effort to attract users ' interests, so the news became presented as a story told by a journalist or a media person in the form of a news video or using a live broadcast mechanism. The researchers also confirmed their preference for this method because from their point of view it is easy, simplified and more convincing for them, which also agreed with the hypotheses of the limited capacity model for processing motivational messages through a medium, and the narrative model.

The study recommended: the need to work on developing the skills of students of educational media every talk; through practical training in journalistic institutions that use immersive journalism techniques in their work.

Keywords:

Immersive journalism, Digital storytelling, limited capacity model for processing stimulating messages through a medium, Narrative model.

مقدمة الدراسة:

تمثلت أهم التحولات الرقمية في تطور منصات عرض المحتوى وعدم اقتصارها على الموقع الرقمى، بل شموليتها للحسابات الرسمية للمواقع على منصات التواصل الإجتماعى، وتغير سمات الجمهور وتحوله إلى سارد ومتلقى للقصص في آن واحد، وتغير تفضيلاته واهتماماته، وتنوع قوالب سرد المحتوى لتشمل الفيديو والقصص المصورة والإنفوجرافيك والفيديوغراف والبث المباشر والبودكاست، وتعدد عناصر بناء القصة الصحفية بين النصوص، الصور، الفيديو، الصوت، الرسوم المتحركة لتقديم محتوى يركز على العرض البصرى أكثر من التفاصيل النصية، إلى جانب اختلاف أساليب سرد القصة الصحفية بفعل التقنيات الحديثة.

حيث كانت المواقع الرقمية تعتمد على القوالب الصحفية كالتقارير والتحقيقات في سرد الأحداث والقضايا المختلفة معتمدة بالأساس على النص والصورة كعناصر بنائية للقصة الإخبارية، اتجهت لإستخدام أساليب جديدة في سرد المحتوى وتقديمه بطريقة تلائم التحولات الرقمية التي شهدها المجال الإعلامى في السنوات الأخيرة.

فأصبح واقع الإنترنت وسيطًا لنقل السرديات القديمة أو المعاصرة، حيث طورت وسائل الإعلام الجديدة نظرية السرد والممارسة، فأتاحت أنماطًا سردية توظف رموزًا وشفرات اتصالية تُعنى بخروج القصص من شرنقة القوالب الكلاسيكية لإتباع أساليب الكتابة التفاعلية، والتي تعددت مسمياتها ما بين السرد الرقمى، السرد التفاعلى، القصة التفاعلية، السرد الفائق التشعبى، النص السيبرنطيقى، والسرد الآلى.

وفى ضوء هذه التحولات، بدأت المواقع تنسج بنية الحكى في القصص الإخبارية اعتمادًا على الصور، واللقطات الحية المصورة، وتدعمها بالجرافيكس والمؤثرات الصوتية التي تضفى حيوية أكثر على القصة وتجعلها أكثر جاذبية، لكن هذا لا يُعنى تلاشى أهمية النص، بل باتت توظفه في بعض الأحيان كعنصر شارح للصور بشكل بسيط وجذاب، وأحيانًا يتلاشى تمامًا من القصة ليعتمد السرد على الحكى بالصور أو الحكى بإستخدام الفيديو لأن اللقطات المصورة لا تحتاج إلى شرح. وبالتالي، اشتدت المنافسة بين المواقع الرقمية وباتت تتسابق فيما بينها على توظيف القوالب الجديدة في سرد القصص وروايتها أوما يطلق عليه "السرد القصصى الرقمى (Dst) Digital Storytelling الذى يُعد من أبرز الأساليب المستخدمة في رواية القصص الإخبارية والأحداث والقضايا المختلفة، وأكثرها جذبًا وامتاعًا للجمهور، نظرًا لتوظيفه أحدث التقنيات الإتصالية في بيئة الإعلام الجديد، ومخاطبته شتى فئات الجمهور، وشرائحه المختلفة[1].

فمع التطور التكنولوجى الجديد والتفاعل الدائم من قبل الجمهور مع المحتوى التفاعلى عبر الشاشات اللوحية، تغير مفهوم الإعلام الجماهيرى الذى ينقل المعلومات والقصص عبر المحتوى الورقى المطبوع أو الإلكترونى. وأصبح المحتوى شاملاً وربما لايخلو من عناصر

النص المكتوب، والصوت، والصورة، والإنفوجراف، والفيديوجراف، ومختلف أشكال الوسائط المدمجة التي تكسب المحتوى مزيدًا من الجاذبية والتفاعل[2].

ومن ثم اختلفت قوالب السرد المستخدمة في حكى القصص الإخبارية حيث انتقل من البناء الخطى الذى ينتقل بين بداية ونهاية إلى متشعب ومترابط يمكن أن تكون له بدايات ونهايات مختلفة لايحددها الراوى الصحفى بل يحددها المستخدم، ثم الإتجاه إلى عالم آخر يصبح للسرد فيه أبعاد أخرى، ما يسمى بالصحافة الغامرة بإعتمادها على تقنيات الواقع الإفتراضى أو الواقع المعزز، حيث يخلق الواقع الإفتراضى بعدًا ثالثًا للسرد يقوم على أمرين أساسيين، التفاعلية التي يمكن أن تجعلك جزءًا من القصة، وصناعة التجربة إذ يشعر المستخدم/ المشارك إنه كان فعلاً هناك، حيث يعيد الواقع الإفتراضى إنتاج الفضاء أو المكان حيث حدثت القصة، ولكن يضاف إلى ذلك إمكانية المشاركة[3].

ويضاف إلى ذلك، فقد اختلفت بنية سرد القصص الإخبارية، وبعدما كانت ترتكز على الهرم المقلوب الذى يكتفى منه القارئ بقراءة المعلومات الأكثر أهمية ويترك التفاصيل، أصبح اللجوء إلى الحكاية ملمحًا رئيسيًا لسرد القصص الإخبارية في إطار بناء يترك للقارئ أن يتمتع بالصياغة والأسلوب، متلهفًا لتتبع خيوط الأحداث إلى نهايتها، ما يعنى أن سرد القصص الإخبارية استعار تقنيات السرد الأدبى كالعقدة أوالتوتر، التشويق، الحوار، الشخصيات[4].

ومع الصحافة الغامرة، بدأت منصات إعلامية كبيرة تجد ضالتها، وأصبح أمام صحفييها قالب جديد يساعد على أنسنة قصصهم الإخبارية أكثر، واعتبارها قالبًا تقنيًا جديدًا لنقل الأخبار والقصص، فالصحافة الغامرة تستلزم وجود ثقافة جديدة من السرد الإخبارى، تجعلها أكثر جودة وأقدر على التأثير بإيجابية على حياة الناس، وتعكس إمكاناتها وقدراتها فى توسيع مدارك المتلقى، وتقوية الرابط العاطفى بينه وبين القصة؛ إذ ينضوى انتقال الجمهور من "قراءة الخبر" إلى "معايشة الخبر" على منحهم شعورًا بالوحدة المزدوجة التى تمكن المشاركة الفعالة والبُعد عن التلقى السلبى، وتوسيع المنظور، والشعور بالتواجد فى قلب الأحداث، يراها ويسمعها، ويشتم رائحتها، ويرتجف، ويتعرق، بعبارة أنه ينغمس فى الحدث كليًا، بالإضافة إلى زيادة الإرتباط العاطفى مع القصة بشكل غالبًا ما يشجع المتلقى على البحث عن مزيد من المعلومات وسياق القصة الإخبارية التى عاشها بفضل تقنية الواقع الإفتراضى.

وتتركز فكرة السرد القصصى الرقمى للصحافة الغامرة في الدمج بين المحتوى الأصلى للقصة الإخبارية والتقنيات السردية الرقمية، ووفقًا لذلك فإن تحليله يتطلب تحديد الهيكل المعلوماتى ورصد أدوات بناء مساراته السردية التفاعلية متعددة التسلسل، والتي أفضت إلى تغيير موقع المتلقى من مستقبل سلبى لمشارك فعال في إنتاج السرد وتغير عادات القراءة الرقمية وطرق تفاعله مع المحتويات بما يجعله يتهيأ ذهنيًا لإستقبال المعلومات بطريقة مشابهة لطريقة تدفقها[5].

وفى ضوء ما سبق، فنجد الكثير من المؤسسات الصحفية قد اتجهت إلى الأخبار (قصة رقمية وتفاعلية) يقوم فيها صحفي أو مذيع بدور الراوي الذي يقص الحكاية، وفيها سرد قصصي

مفهوم، وجذاب، وتحمل بصمة مهنية، وإبداعية، مواكبة للتطور التقني وسرعته. وبالتالي، فقد تغيرت قوالب حكى القصص الإخبارية وأساليب سردها وبنائها في ظل ظهور التقنيات التكنولوجية الحديثة، ما يطرح أهمية التحليل الدقيق لبنية هذه القوالب وأساليب السرد للصحافة الغامرة في محاولة لتحديد سماتها النوعية، والكشف عن مدى توظيفها في المواقع الرقمية خاصة مع حداثة الإتجاه نحو السرد القصصى الرقمى للصحافة الغامرة، وهو ما ستركز عليه الدراسة الحالية عبر محاولة منهجية تؤسس معرفيًا لهذا النمط السردى المستحدث، وتحلل مدى توظيفه في سرد القصص الإخبارية الرقمية، وبنيته، وقوالبه، وأساليبه، ومدى تأثيره في تطوير مهارات طلاب الإعلام التربوى وزيادة معدل دافعيتهم لتبنى هذه الأساليب الجديدة.

الدراسات السابقة:

كشفت المراجعة الدقيقة للتراث العلمى المرتبط بموضوع الدراسة عن ندرة شديدة في الدراسات التي تناولت السرد القصصى الرقمى ومحدداته في المواقع الإخبارية، وهو الأمر الذى دفع الباحثة لتحليل ومراجعة التراث العلمى من منظور أشمل يرتبط بالقوالب الحديثة في تقديم المحتوى الصحفى، على النحو التالى:

المحور الأول: الدراسات التى تناولت استخدامات أساليب السرد القصصى في المواقع الرقمية:

- اهتمت بعض الدراسات برصد الأنماط الحديثة المستخدمة في سرد المحتوى الصحفى بالمواقع الإلكترونية، منها دراسة (Sung & Others 2025)[6] التي ركزت على رواية القصص الرقمية كإستراتيجية تسويقية أكثر من أي وقت مضى، حيث تغيرت الطريقة التي يستهلك بها الجماهير المعلومات وأصبحوا يتخطون الضوضاء الرقمية بشكل أسرع، وتوصلت النتائج إلى أن السرد القصصى الرقمى يعتبر وسيلة مؤثرة تصل إلى الجماهير عبر الإنترنت، ويتفاعل المتلقى مع إعلان السرد القصصى الرقمى ويستجيب وذلك بسبب الإندماج والإنغماس في القصة الذى يحدث للمتلقى، وسعت دراسة (خالد زكى، 2024)[7] إلى تحليل بنية السرد القصصى الرقمى فى المواقع الإخبارية، عبر دراسة تحليلية مقارنة لعينة من القصص المحكية بالفيديو بموقعى الجزيرة وBBC، وأشارت النتائج إلى أن ملامح البناء السردى لقصص الفيديو قد تأثرت بعدة عوامل، أبرزها: السياسة التحريرية للموقع، ونمط الموضوع محور القصة، والغايات السردية، والعناصر الفنية المستخدمة فى البناء السردى، واستهدفت دراسة (محمد وليد فتح الله، 2024)[8] رصد وتحليل نظم وأنماط وأهداف استخدام القائمين بالإتصال فى المواقع الإلكترونية للسرد القصصى الرقمى فى إنتاج المحتوى الصحفى، وكشفت النتائج عن إشتمال الوسيلة على تركيز شخصى كالمشاعر، وسيطرة مشاعر الحزن والخوف على القصص عينة الدراسة، بالإضافة إلى تضمين القصص عينة الدراسة: وسائط نصية وبصرية، وسمعية، ووسائط جمعت بين النصى والبصرى، ودراســـة (مروة فاضل، 2023)[9] التي خلصت عبر تحليلها لعينة من المضامين المنشورة بالمواقع المصرية

إلى تنوع هذه الأنماط بين: قصص مصورة، فيديو، فيديوجراف، إنفوجرافيك، كروس ميديا، النشرة الإخبارية، صحافة البث المباشر، البودكاست، الفيديوهات القصيرة "الريلز" التي برزت في صفحات المواقع الإخبارية على منصات التواصل الإجتماعى، كما اختبرت دراسة (إسلام مطاوع، 2023)[10] تأثير اختلاف تقديم القصة الإخبارية بالمواقع الإلكترونية بأساليب "الكروس ميديا والفيديوجراف" في مقابل الأسلوب التقليدي المتمثل في قالب السرد المتسلسل بإستخدام النص على انتباه المبحوثين، وأوضحت النتائج أن أعلى الأساليب الرقمية تذكرًا هو أسلوب الفيديوغراف لأنه يعطى فرص أكبر لتذكر النصوص وتفاصيلها.

- وسعيًا للكشف عن ملامح استخدام "الفيديوجراف" كأحد القوالب المستخدمة في سرد الأحداث والقضايا، توصلت دراسة (علاء محمد، 2023)[11] إلى تزايد استخدامات المواقع المدروسة للإنفوجرافيك والموشن جرافيك كأداة لتعزيز المحتوى الرقمى ولجذب المزيد من المشاهدين أثناء مطالعة المحتوى، وانتهت دراسة (مى مطاوع، 2022)[12] إلى أن التعليق النصى والصور الثابتة والموسيقى الخلفية كانت بمثابة السمة المشتركة فيما يتعلق بتوظيف الوسائط المتعددة في ملفات الفيديوجراف بمواقع الصحف المدروسة، كما أوضحت تفوق صحيفة "اليوم السابع" في توظيف الفيديوجراف في بنية النصوص والأخبار المنشورة عبر موقعها، وأوضحت دراسة (عبد اللطيف حيدر، 2022)[13] أن نسبة 66٪ من العينة ترى أن "الفيديو الإخبارى" أكثر قدرة على إيصال المضمون الخبرى لعدة أسباب: تفاصيل كافية عن الحدث بإيجاز، المزج بين الصورة والصوت والمؤثرات البصرية، تفاصيل الخبر في وقت قصير، سهولة المشاركة بين الأصدقاء.
- وركزت مجموعة من الدراسات على تحليل الإتجاهات الحديثة في السرد القصصى الرقمى، حيث خلصت دراسة (R, Moyo 2023)[14] إلى أن هناك مجموعة من التحديات تعوق توظيف السرد القصصى الرقمى في تعليم مناهج الصحافة، من بينها ما يتصل بأعضاء هيئة التدريس وعدم تأهيلهم بشكل جيد على التعامل مع تقنيات السرد القصصى الرقمى في مجال التعليم بشكل عام، ومنها ما يتصل بالطلاب وقلة التدريب العملى الذى يستهدفهم، وافتقادهم لمهارات المعرفة الإعلامية والتربية الإعلامية بما يمكنهم من التعامل الجيد مع المحتوى الرقمى بشكل عام، وأيضًا خلصت دراسة (Pachucki, 2023 C., Grohs, R., & Scholl-Grissemann, U.)[15] إلى أن أبرز الإتجاهات الحديثة في سرد القصة الرقمية هي أن تكون شخصية الراوى كعنصر سردى وحضورة الإجتماعى من أهم العوامل المؤثرة في القصص المسرودة عبر الإنترنت.
- ورصدت دراسة (سارة حراز، 2023)[16] خمسة أساليب رئيسية اتبعتها الصحف المدروسة في السرد البصرى للمعلومات، هي: الأسلوب الوصفى، ثم الأسلوب التحليلى، ثم أسلوب ربط الأسباب بالنتائج، ثم الأسلوب الدعائى، وأخيرًا الأسلوب الهجومى، بينما ركزت دراسة (أحمد عادل، 2023)[17] على ملامح السرد الرقمى لصحافة اللحظة على

إنستجرام عبر توظيفها أداة تحليل السرد، وخلصت إلى اعتماد الموقعين على أسلوب السرد المصور عبر الصور، والفيديوهات الحكائية والأخبار المجمعة كأبرز الوسائط المتعددة، فضلًا عن توظيف النص الفائق الداخلى، وتقديم روابط للصفحة الرئيسية لموقع الصحيفة، لإنتاج قصص تلائم خاصية الزوال وتحقق مشاركة أكبر من الجماهير، أمـــا دراســـة (Cao & Others 2023)[18] توصلت إلى أن أداة السرد الأكثر شيوعًا في النسبة الأكبر من الفيديوهات هي التعليق الصوتى، إلى جانب الإعتماد على الرسوم المتحركة التي يوظفها السارد من أجل توصيل المعنى للمشاهد بسهولة. وأظهرت النتائج أن الفيديوهات المدروسة قُدمت أغلبها في إطار ما يطلق علية قالب "السرد الحجى الذى يستند على تقديم الحجج كوسيلة لإقناع المشاهد عبر تركيزه على زوايا تصوير معينة، وحللت دراســـة (Grobb 2023) [19] عناصر السرد القصصى الرقمى المستخدمة في 298 قصة منشورة على منصة "سناب شات" عبر حسابات عينة من وسائل الإعلام والصحف، وخلصت إلى أن المنصات التليفزيونية استخدمت الأسلوب البلاغى في رواية القصص الإخبارية أكثر من الصحف، كما أوضحت النتائج أن المنصات المدروسة قد نوعت في استخدام الوسائط المتعددة بين الفيديو والصور والرسوم المتحركة والخرائط التفاعلية.

- وبحثًا عن العوامل المؤثرة في مصداقيـــة السرد على شبكة الإنترنت، هدفت دراسة (فاطمة فايز، 2022)[20] إلى تحليل الإتجاهات الحديثة في سرد القصة الرقمية وعلاقتها بتفضيلات الجمهور المصرى، وخلصت إلى أن أبرز هذه الإتجاهات مصداقية للسرد الرقمى، هـي: السرد القصصى الرقمى بإستخدام مختلف أشكال المحتوى البصرى سواء كان سردًا خطيًا أو متشعبًا أو قصة تفاعلية، والسرد القصصى الرقمى بإستخدام المحتوى المسموع، وكذلك السرد القصصى الرقمى التفاعلى أو التخيلى، فيمـا توصلـت دراسة (نشوى اللواتى، 2022)[21] إلى أن المواقع عينة الدراسة اتبعت عدة تكنيكات لدعم مصداقية السرد هي: الإعتماد على المعلومات وتصريحات المصادر كحجج وأسانيد، والتركيز على "الخلفيات" كمرجعية أساسية، والإعتماد على الإستمالات العقلانية في كثير من الموضوعات المرتبطة بالأزمة، وهى ذات النتيجة التي أكدتها دراسة (أسامة البدرانى، 2021)[22] ضمن تحليلها لتوظيف الإنفوجرافيك بإعتباره من أهم العناصر المستخدمة في السرد البصرى، وخلصت الدراسة إلى أن أنماط توظيف المواقع الإلكترونية للإنفوجرافيك قد تأثرت بموقف كل صحيفة من الصراع.
- اهتمت بعض الدراسات بالكشف عن محددات بنية السرد الصحفى بالمواقع الإلكترونية، حيث أوضحت دراسة (Nicola & Others 2020)[23] أن السياسة التحريرية للموقع الإخبارى تُعد من أهم المحددات التي تحكم استخدام الصحفيين بالمواقع الإخبارية للأساليب الحديثة في تقديم المحتوى، إلى جانب مدى إدراكهم ومعرفتهم بهذه الأساليب المستحدثة، فيما توصلت دراسة (Sidorenko & Others 2020)[24] عبر تحليلها لتطور أنماط السرد المستخدمة في إعداد التقارير، إلى أن التوقيت الزمنى لسرد القصة من أهم محددات بنية السرد، وأوضحت النتائج أن التطور التكنولوجى أفرز نمطًا صحفيًا

مستحدثًا يطلق عليه السرد اللحظى الذى يركز بشكل رئيسى على رواية القصص في حينها واختفاءها بعد فترة قصيرة، وقدمت دراسة (أميرة ناجى، 2020)[25] ثلاثة عناصر لمحددات بنية السرد للتحقيقات الإستقصائية المصرية والأمريكية، هي: محددات بنية التغطية الصحفية داخل التحقيقات الإستقصائية وتحريرها، الأدوات والتقنيات التي تستخدم في الصحافة الإستقصائية لجمع الأدلة والبيانات، استخدام الوسائط المتعددة وآليات التفاعلية في النسخ الإلكترونية للتحقيقات الإستقصائية.

المحور الثانى: الدراسات التى تناولت الصحافة الغامرة داخل غرف تحرير الأخبار:

- هدفت دراسة (دعاء برهام، 2025)[26] للتعرف على فاعلية استخدام تقنيات الصحافة الغامرة في تنمية مهارات التصوير الرقمى، وتوصلت إلى أهمية تضمين تقنيات الصحافة الغامرة كجزء أساسى في مناهج الإعلام التربوى، وإهتمت دراسة (We, 2025 D Lin & Others)[27] بتقنيات الصحافة الغامرة، حيث أشارت إلى أنها تعتبر جزءاً مهمًا في نظام البيئة الصحفية الرقمية، فهى تقنيات تم إكتشافها لإنشاء وسرد القصص الإخبارية، التي نريد نقلها للمتلقى بخصائص مختلفة عن القصة التقليدية، وأوضحت نتائج الدراسة أن هذه التقنيات تساعد في التواصل بشكل أفضل مع الجمهور من خلال ربطهم بالقصص بطريقة أقرب بكثير، فيوفر هذا الوصول إلى الأماكن أو الأحداث التي كان من الصعب الوصول إليها، وهدفت دراسة (Sara Perez 2024)[28] إلى رصد تأثير الفيديو360ºعلى الإنتاج الصحفى من ثلاث نواحٍ: قيمة هذا الشكل للقصص الإخبارية، والسرد الغامر، والتحديات التى تواجه ترسيخه، وتوصلت الدراسة إلى أن الجدوى المستقبلية للفيديو 360º غير مؤكدة بسبب تكلفته المرتفعة، وعدم وجود نموذج أعمال مستدام، وانتشار منخفض لسماعات الواقع الإفتراضى، بينما سعت دراسة (2024 Hannah Greber & et. al)[29] إلى اختبار ما يشعر به الجمهور فى موقف معين من خلال استخدام مستوى الشمول التكنولوجى وإمكانيات التفاعل والسرد الغامر، وأشارت النتائج إلى أنه فى حين مستوى الشمولية وإمكانية التفاعل يزيدان من شدة التجربة، فإن السرد الغامر يؤثر على بُعد التكافؤ للعواطف، بالإضافة إلى ذلك وجد أن التعاطف هو الوسيط المناسب لهذه التأثيرات، أما دراسة (MilaBuji'c & et.al 2024)[30] سعت إلى رصد تأثير محتوى الفيديو 360º على التعاطف والتذكر، من خلال عرضه فى ثلاثة مستويات من الإنغماس، وأشارت النتائج إلى أن الإنغماس الأعلى له تأثير أكبر وأبرز على الإستجابة العاطفية للمستهلكين، كما أن المحتوى السلبى يؤثر على التذكر.
- وسعت دراسة (عيده كمال، 2023)[31] للتعرف على تقنيات الصحافة الغامرة، وقياس تأثيرها على العمليات المعرفية للمشاهد، وتوصلت إلى عدم وجود فروق دالة إحصائيًا بين مجموعة الفيديو 360° عن طريق أجهزة الكمبيوتر، ومجموعة الفيديو ثنائى الأبعاد، من حيث متوسط درجات فهمهم وتذكرهم للمحتوى الإخبارى، بينما هدفت دراسة (منه دياب، 2023)[32] إلى دراسة فاعلية استخدام تطبيقات التصوير بزاوية 360° في تنمية

مهارات صناعة المحتوى الإخبارى الرقمى لدى طلاب كليات الإعلام، وتوصلت إلى أن استخدام تطبيقات التصوير بزاوية 360° يسهم في تنمية مهارات صناعة المحتوى، بالإضافة إلى تحسن ملحوظ في مهارات التصوير والتحرير والتفاعل مع التقنيات الحديثة، كما استهدفت دراسة (سلوى أبو العلا، 2022)[33] الكشف عن طبيعة شكل ومضمون القصص الإخبارية المصورة بإستخدام تقنية 360º بالمواقع الإخبارية، ومدى إدراك القائم بالإتصال لماهية تقنية 360º واتجاهاتهم نحو استخدامها، وتوصلت الدراسة إلى أن القصص المصورة بتقنية 360º تتميز عن الفيديو التقليدى فى أنها تخلق زاوية بانورامية فى جميع الإتجاهات، مما يعطى منظورًا أكثر شمولية وعمومية، فتوفر الواقعية من خلال كشف جميع الزوايا، بينما استهدفت دراسة (Antonio Lopez 2022 & et. al)[34] رصد وتحليل أسباب توقف إنتاج الفيديو بزاوية 360º فى إسبانيا، بالإضافة إلى معرفة حالة الصحافة الغامرة كما يتجلى فى أحدث الأوراق البحثية الأكاديمية المنشورة فى المخطط العلمى، وتوصلت النتائج إلى أن البحث الأكاديمى فى السنوات الأخيرة يظهر حالة من التفاؤل فى تطبيق التقنيات الغامرة فى مجال الإتصال، كما سعت دراسة (Kiki de Bruin & et. al 2022)[35] إلى رصد إمكانات التقنيات الغامرة التى تستخدمها المنافذ الإخبارية فى إنتاجاتها الصحفية، وأشارت نتائج الدراسة إلى أنه بالرغم من أن الصحفيين يعتقدون أنهم يقدمون المزيد من الإنغماس فى إنتاجاتهم، فإن المستوى الفعلى للإنغماس محدود، مع القليل من التفاعل وإمكانيات التضمين التقنى.

- وجاءت دراسة (Susana Herrera 2022)[36] لتحليل مستقبل الصحافة الغامرة من وجهة نظر الخبراء، وكشفت النتائج عن اختلافات قليلة بين وجهات نظر الأكاديميين والممارسين، خاصة فيما يتعلق بنقاط القوة والضعف فى هذه الطريقة السردية الجديدة، والتى تتسم بالتنوع بقدر ما هى معقدة، وإتفق معظمهم على أن الصحافة الغامرة فى مرحلة التجريب فيما يتعلق بإنتاجها، كما هدفت دراسة (M Isabel, Adriana 2022 Paino)[37] إلى رصد التغيير الذى طرأ على الصحافة الغامرة التى تستخدم تقنيات الواقع الإفتراضى (VR) والفيديو 360º على مدى السنوات الخمس الماضية، وأظهرت النتائج أنه كانت هناك بعض التغييرات من حيث الإنتاج، ومن الناحية السردية عندما يتعلق الأمر بالإبلاغ عن الواقع كان التغيير الواضح الوحيد هو الطريقة التى تم بها تحديث وظائف عناصر سرد القصص الغامرة، وفحصت دراسة (Wai Han Lo & et. 2022 al)[38] تأثير مشاهدة الفيديو 360º بإستخدام جهاز Cardboard وبدونه على نتائج اكتساب المعرفة من الأخبار، وأظهرت النتائج أن المشاركين اكتسبوا المعلومات الإخبارية بشكل أفضل فى حالة مشاهدتهم الفيديو 360º بدون جهاز Cardboard (نظارة الواقع الإفتراضى الكرتونية) مقارنة بفيديو البث العادى.
- وجاءت دراسة (Yang Cheng & et. al 2022)[39] لترصد الإستخدامات والإشباعات المتحققة نتيجة استخدام الجمهور لمقاطع الفيديو الإفتراضى بزاوية 360º، وأظهرت النتائج أن هناك خمسة أنواع من الإشباعات يمكن أن تؤثر على التفاعل المعرفى

للمستخدمين مع المحتوى الإفتراضى، بالإضافة إلى ذلك سهلت مشاركة الواقع الإفتراضى VR هذه المواقف الإيجابية للمستخدمين تجاه مقاطع الفيديو الغامرة والإستمرار فى استخدامها، بينما هدفت دراسة (Jorge vazquez, Esa 2022 Sirkkunen)[40] إلى دراسة أكثر الطرق الممكنة لإستخدام تقنية 360º فى الصحافة، وحددت النتائج إمكانيات كلا الصيغتين وأكدت أن الصحافة الغامرة لديها القدرة على توليد تأثير عاطفى أكبر من النص بناء على إدراك أكبر للتواجد والواقعية والمشاركة، أما دراسة (Benjamin J. Li, Hui Min Lee 2022)[41] فسعت إلى اختبار التخصيص العاطفى، بالإضافة إلى طريقة مشاهدة المقاطع الغامرة على تصورات وإدراك المستخدم لمقاطع الصحافة الغامرة، وتدعم النتائج الأدبيات الحالية حول الصحافة الغامرة والتخصيص العاطفى، وأشارت إلى أنه مع الإهتمام المتزايد بالتقنيات الغامرة، فإن التحقيق المستمر فى الآثار المترتبة على استراتيجيات التخصيص العاطفى فى الصحافة الغامرة أمر بالغ الأهمية.

- وبحثت دراسة (Nele Goutier & et. al 2021)[42] فى كل من دوافع الصحفيين الذين ينتجون قصصًا غامرة، وكيف يسعون إلى تحقيق التوازن بين الأعراف الصحفية التقليدية والعاطفية فيها، وأظهرت النتائج أن الصحفيين يعتقدون أن المشاعر والحقائق يمكن أن تكون متوافقة مع الإنتاج الصحفى، وتُلزم الصحافة الغامرة الصحفيين بإعادة النظر بعناية فى علاقتهم مع جمهورهم، واستهدفت دراسة (Hada, m & et. 2021 al)[43] تحليل استخدام الصحافة الغامرة والعلامة التجارية فى المعلومات التى ينشرها مختبر rtve، وأظهرت النتائج أن الواقع الإفتراضى VR هو شكل جذاب لنشر الأخبار الثقافية لأنه يعزز التجربة الغامرة للمستخدم، فى حين سعت دراسة (Huiyue Wu 2021 & et. al)[44] إلى اقتراح إطار عمل تصميمى أكثر تفاعلية لمنتجات أخبار الواقع الإفتراضى الغامرة، وقدم الباحثون بناء على نتائج هذه التجربة مجموعة من الإرشادات لتصميم أخبار غامرة بتقنية الواقع الإفتراضى، كما تبين أن أخبار الواقع الإفتراضى الغامرة تجذب انتباه المستخدم من خلال تقنيات تفاعلية مختلفة، وفحصت دراسة (2021 Ivanka Pjesivac)[45] آثار الإشارات الإتجاهية فى الصحافة الغامرة، ووجدت الدراسة أن وجود أية إشارات اتجاهية فى القصة الإخبارية أدى إلى تحسن كبير فى تذكر المشاركين للإحصاءات من القصة، ولكنه لم يحسن تذكر المعلومات اللفظية.

- أما دراسة (Kukkakorpi, Marii 2021)[46] بحثت فى معنى المكان فى القصص الإخبارية للواقع الإفتراضى وقدرتها على إشراك المُستخدم فى القصة، وخلصت الدراسة إلى أن السرد المكانى يروى القصة ويطورها ويدعم روايات الشخصيات، ويؤثر السرد المكانى على ما يتم تجربته وكيف من خلال إظهار الظروف بعناصر جمالية أو اختيار الأماكن التى ينغمس فيها المُستخدم، وسعت دراسة (Godulla & et. al 2021)[47] إلى فحص الوضع الحالى للواقع الإفتراضى والعوامل التى تمنعه من الوصول إلى إمكاناته المتوقعة فى الصحافة الرقمية، وأظهرت النتائج أن المستخدمين يسلطون الضوء بشكل

إيجابى على جوانب مختلفة من العاطفة والإنغماس التى تثيرها تطبيقات الواقع الإفتراضى، وينتقدون تطبيقات الواقع الإفتراضى الصحفية بسبب انخفاض مستوى فائدتها، وصعوبة استخدامها، وإستجابت دراسة (Soren Nielsen, Penelope 2021 Sheets)[48] إلى الدعوات الأخيرة للتحقيق فى كيفية إدراك مستخدمى وسائل الإعلام لتقنية الواقع الإفتراضى فى الصحافة، ضمن إطار الإستخدامات والإشباعات، وتوصلت إلى أن المستخدمون لديهم إمكانات كبيرة للإستخدام الصحفى، إذا تم توظيفه بشكل متجاوب، حيث يعتقد المستخدمون أن الواقع الإفتراضى يمكن أن يضيف قيمة كبيرة للإنتاج الصحفى السائد، كما استهدفت دراسة (Shuran Yang, Wenxiang 2021 Zhang)[49] اختبار جدوى رواية القصص الغامرة، وطور الباحثان نموذج تجربة معرفية يحتوى على مسارات للتواجد والتدفق والمصداقية والتعاطف والتفاهم والإستمتاع، وأظهرت النتائج أن مقاطع الفيديو VR و360º تم تقييمها بدرجة أكبر في كل مسار عند مقارنتها بمقاطع الفيديو ثنائية الأبعاد، واستهدفت دراسة (Janet Harris, James 2021 Taylor)[50] عمل فيلم إخبارى قصير بتقنية الواقع الإفتراضى يستكشف بناء هذا الشكل من الوسائط، وأشارت النتائج إلى أنه حتى عندما تغمر تقنية الواقع الإفتراضى المشاهد في وهم التواجد، تظل الخصائص التقليدية للسرد والشخصية والحبكة والموضوع ذات أهمية أساسية في بناء القصة الإخبارية، بينما سعت دراسة (S. Adam Smith, 2021 Neil W. Mulligan)[51] إلى رصد تأثير المكونات الفردية للإنغماس على التعلم القائم على الواقع الإفتراضى، وأشارت النتائج إلى أن تأثير التلاعب المختلف بالإنغماس غير متجانس، مما يؤثر على الذاكرة في بعض الحالات ويؤثر في التواجد في حالات أخرى، والأهم من ذلك لم يظهر أي تأثير وسيط لدليل التواجد في أي من هذه التجارب، ولا في تحليل تجريبى مشترك.

التعقيب على الدراسات السابقة وأوجه الإستفادة منها:

1- بالرغم من تعدد المسارات البحثية التي اهتمت بها الدراسات السابقة بين تحليلها للأساليب الحديثة المستخدمة في سرد القصص الصحفية، وبنيتها، والعوامل المؤثرة في مصداقية السرد عبر الإنترنت، إلا أن الإهتمام بدراسات السرد القصصى الرقمى في المدرستين العربية والأجنبية لا يزال حديث نسبيًا، لأنه ارتبط في الأساس بالتطور التكنولوجى الذى انعكس على أساليب إنتاج وتقديم محتوى الصحافة الغامرة.

2- غالبية الدراسات السابقة تبلورت مشكلتها البحثية حول بنية السرد ومحدداتها في المواقع الإلكترونية، وغلب عليها الطابع الوصفى، وبدا ذلك في اهتمامها بتوصيف أساليب سرد القصص المنشورة بالمواقع الإلكترونية ومنصات التواصل الإجتماعى، دون الإهتمام بتحليل أساليب السرد القصصى الرقمى لكل قالب من القوالب المتبعة في حكى وسرد القصص الإخبارية فى الصحافة الغامرة، والسمات الأساسية المميزة لكل أسلوب.

3- اعتمدت أغلب الأدبيات العلمية في إطارها النظرى على نظريات مثل الترميز الثنائى، نظرية السرد، حارس البوابة، ثراء الوسيلة، الإعتماد على وسائل الإعلام، دون أن تركز على التأصيل المعرفى لملامح تطور أساليب السرد وصولاً إلى السرد القصصى الرقمى، وهو ما لفت انتباه الباحثة لأهمية عمل هذا التأصيل، كى يتحقق التكامل بين الأطر النظرية والمنهجية والإجرائية للدراسة وإطارها المعرفى.

4- بوجه عام، قدمت هذه الدراسات مدخلاً منهجيًا ساعد الباحثة في تحديد الفجوة البحثية الخاصة بدراسات السرد القصصى الرقمى فى الصحافة الغامرة، وبلورة مشكلة الدراسة وأهدافها وتساؤلاتها وأطرها النظرية والمنهجية والإجرائية على النحو الذى يساهم في سد هذه الفجوة، ويحقق إضافة علمية لدراسات السرد القصصى في ظل التطورات التكنولوجية المتلاحقة.

الدراسة الإستطلاعية:

أجرت الباحثة دراسة إستطلاعية للمحتوى وللقائم بالإتصال، للتعرف على ملامح ومؤشرات عامة للظاهرة موضوع الدراسة على النحو التالى:

أولاً: الدراسة التحليلية:

قامت الباحثة بإستطلاع لعدد من المواقع الإخبارية العربية والموجهة باللغة العربية، على مدار إسبوعين في الفترة من 15:1 يناير 2025م؛ لمعرفة مدى استخدامها لأساليب السرد القصصى الرقمى لمحتوى الصحافة الغامرة في صفحاتها، ولإختيار مواد المعالجة التجريبية لهذه الدراسة، كموقع (الشرق الأوسط السعودية، سكاى نيوز الإماراتية، بى بى سى البريطانية، العربية نت)، وتوصلت إلى عدد من المؤشرات أبرزها : أن هذه الفترة شهدت ذروة إنتاج هذه المواقع من المحتوى الغامر، حيث لاحظت الباحثة إنخفاض إنتاجها للمحتوى الإخبارى التقليدى.

كما بدأ اللجوء إلى المحتوى الغامر بتقنية الواقع الإفتراضى مؤخرًا من قبل موقعى (العربية نت، بى بى سى البريطانية)، وتركز أخبار الواقع الإفتراضى الحالية في الغالب على المنتجات غير التفاعلية التي تسمح فقط للمستخدمين بزيارة أو تجربة الأحداث الإخبارية من منظور المتفرج، كما لاحظت الباحثة ندرة في استخدام هذه المواقع لتقنية الواقع الإفتراضى، ربما يرجع ذلك إلى تكلفة إنتاجها المرتفعة.

وتم إختيار موقعى (الشرق الأوسط السعودية، سكاى نيوز الإماراتية)، لتحليل إنتاجاتهما من الصحافة الغامرة، بإعتبار أنهما كانا الأكثر إنتاجًا للصحافة الغامرة في هذه الفترة تحديدًا مقارنة ببقية المواقع، وتم الحصول على عينة منتجة من قبل الموقعين.

ثانيًا: دراسة القائم بالإتصال:
وتم إجراء دراسة إستطلاعية على (9) من الصحفيين بالمؤسسات الصحفية المختلفة، وإجراء المقابلات معهم إلكترونيًا عبر تطبيقات وسائل التواصل الإجتماعى، وتم التوصل إلى أن:

- هناك استعداد من قبل المؤسسات الصحفية لإستخدام تقنيات الصحافة الغامرة في تغطيتها، والصحفيون لديهم الرغبة في تطوير أنفسهم لإنتاج هذا المحتوى.
- ولكى تطبق المؤسسات الصحفية تقنيات الصحافة الغامرة والواقع الإفتراضى في تغطياتها فلابد من تحقيق هدف رئيس يتمثل في إنتاج وتحرير الأخبار والموضوعات، والإستفادة منها في تطوير بيئة العمل الصحفى، وهو ما يترتب عليه تغييرات كبيرة في إعادة هيكلة الصحافة وفى تحسين جودتها، والأدوات التي يمكن أن تقدمها والأدوار التي تؤديها، وليست كل المؤسسات الصحفية يمكنها أن تقوم بذلك.

مشكلة الدراسة:

لا شك في أن النمو التقني المتسارع لشبكة Web2.0، الذي تضمن سمات: اندماج الوسائط، والتفاعلية، والتدوين، والشبكات الإجتماعية، فرض على المؤسسات الصحفية والإعلامية التحول لتقنيات السرد الرقمي متعدد الوسائط للقصص الصحفية والإخبارية، والذي نتج عنه تطور الأشكال والفنون التحريرية، بدمج المكونات المعلوماتية في سياق متكامل تفاعلي للمضمون.

ومن هنا اتجهت المواقع الرقمية لتبنى قوالب جديدة في سرد محتوى الصحافة الغامرة تركز بالأساس على التمثيل البصرى للمعلومات، والحكى بإستخدام الصور والفيديوهات والجرافيكس أو بدمجهم معًا، مستندة في ذلك لإعتبارات مهنية مرتبطة بمواكبة التطورات التكنولوجية في صناعة وسرد المحتوى الإخبارى في العصر الرقمى، واعتبارات اقتصادية مرهونة بجذب الجمهور ودفعه للتفاعل مع القصص المقدمة له عبر المنصات الإخبارية الرقمية.

بالإضافة لتفضيل المحتوى المرئي عن المقروء، ما دفع الكثير من المواقع الرقمية لإيجاد حلول بديلة يمكن من خلالها تقديم القصص الإخبارية بشكل يحقق مزيًدا من الجاذبية أوالتغيير والتنوع في طريقة العرض،

مثل الاهتمام بالتمثيل البصري للمعلومات أوبإنتاج محتوى فيديو أكثر تطوًرا أوالبث المباشر في التغطية والذي يقوم فيه الصحفي بدور الراوي الذي يسرد الأحداث أوالمعلومات، وكل ذلك غَّير من طريقة سرد القصص الإخبارية عن ذي قبل بشكل يمكن القول إنه أصبح أكثر جاذبية وتفاعلية وربما أكثرألفة مع الجمهور.

كما يجب على صانعى المحتوى الإعلامى مواكبة هذه التطورات في ظل انتشار المستحدثات والإبتكارات الإعلامية؛ ليتوافق مع متطلبات سوق العمل الرقمى، وكذلك

امتلاك مهارات صناعة المحتوى الإخبارى الرقمى، بما يؤثر إيجابًا على قدرتهم الإنتاجية لصناعة المحتوى الرقمى بكفاءة.

وبالرغم مما سبق، فقد اتجهت أنظار الباحثين إلى رصد عام للأشكال المستحدثة في سرد المحتوى، وتوصيف ملامحها، مرتكزة بالأساس على تحليل قوالب مثل الإنفوجرافيك، والفيديوجرافيك، والوسائط المتعددة المستخدمة في القصة الإخبارية، دون التركيز على تحليل عناصر بناء القصة الرقمية، وتقنيات السرد الرقمى المتبعة في القصص الإخبارية، وأساليبه، وقوالبه، على النحو الذى جعل من هذه البحوث لم تتجاوز حدود الرصد والتوصيف إلى التحليل الذى قد يسفر عن مداخل سردية جديدة للقصة بما يزيد من تفاعل المتلقى معها، بالإضافة إلى رغبة الباحثة أن يكون خريجى الإعلام التربوى على دراية دومًا بكل جديد في مجال التخصص؛ لتطوير مهاراتهم لتبنى وإستخدام هذه التقنيات، مما يخلق أدوارًا وممارسات إعلامية جديدة لم تكن في السابق.

لذا يمكن صياغة مشكلة الدراسة فى التساؤل التالى:

ما أثر إستخدام أساليب السرد القصصى الرقمى للصحافة الغامرة في تطوير مهارات طلاب الإعلام التربوى وزيادة دافعيتهم لتبنى هذه الأساليب؟

أهمية الدراسة:

أولا: الأهمية النظرية:

- تكتسب الدراسة أهميتها من كونها تتطرق إلى أحد الأنواع الحديثة للتحرير في الصحافة الرقمية، والتي ظهرت نتيجة التطور التكنولوجى، وهى أساليب السرد القصصى الرقمى لمحتوى الصحافة الغامرة، التي تمنح المشاهد فرصة تجربة الأخبار من منظور الشخص الأول، وإعتمدت على نموذج السعة المحدودة لمعالجة الرسائل المحفزة عبر وسيط، نموذج السرد، والذى يُعد من النماذج الحديثة في الصحافة.
- أهمية تقديم مقاربة معرفية توضح ماهية السرد القصصى الرقمى للصحافة الغامرة وسماته، وأنماط توظيفه في الصحافة الغامرة كونه أسلوبًا مستحدثًا نسبيًا بهذا المجال، ومراحل تطوره، وملامح القصة الإخبارية الرقمية، وآليات سردها وبناءها، حيث لم يحظ بالدراسة الكافية من قبل الباحثين في المدرسة الإعلامية.
- قدرة تقنيات سرد القصص الغامرة في الصحافة الرقمية على تعزيز استجابات المشاهدين للأخبار بطرق مختلفة، ومع ذلك هناك قلة في الدراسات العربية التي تناولت هذا المجال، وهذه الدراسة من الدراسات العربية الحديثة التي تبحث في ما يمكن أن تضيفه تقنيات الصحافة الغامرة والواقع الإفتراضى كوسيلة لنقل القصص الإخبارية مقارنة بالوسائل التقليدية.

- التقدم الذى تشهده التقنيات الغامرة في الآونة الأخيرة والذى أدى إلى عدم وضوح كافٍ بشأن تأثير هذه التقنيات على مستهلك الأخبار، من حيث تصميم وتطوير أخبار الواقع الإفتراضى الغامرة، والذى قد يؤدى إلى فهم أعمق لتجربة المُستخدم وتأثير أساليب السرد القصصى الرقمى في أخبار VR الغامرة على تطوير مهارات الطلاب، وتقديم رؤى أولية لفرض هذه التقنيات الجديدة لصانعى الأخبار.

ثانيا: الأهمية التطبيقية:

- في ظل تزايد استخدام المواقع الرقمية لأساليب وقوالب السرد القصصى في رواية وحكى القصص، ما يعكس أهمية تحليل السرد الذى يوضح لنا بنية هذه القوالب في إطار أعمق يتجاوز حدود التعرف على هذه القوالب فقط.
- أهمية قياس وتحليل وتفسير التأثيرات المعرفية للسرد القصصى الرقمى على الطلاب، وذلك لتطوير مهاراتهم لتأهيلهم لسوق العمل عند التخرج، وزيادة مستوى دافعيتهم لتبنى هذه الأساليب الجديدة، أسوة بما يحدث داخل المؤسسات الإعلامية من ورش العمل للصحفيين.
- تكتسب الدراسة أهميتها أيضًا من مدى استفادة الواقع المهنى لصانعى الأخبار، حيث يُعد التركيز على الصحافة الغامرة هو نمط النشاط في الممارسة والتنظير لهذا النوع من الصحافة في السنوات الخمس الماضية، فبعد مرور عقد على اقتراح مصطلح الصحافة الغامرة لأول مرة، أنتجت معظم المؤسسات الإخبارية الكبرى قطع صحفية غامرة.
- حاجة المكتبة الأكاديمية العربية إلى استكمال سلسلة من الدراسات التي إهتمت بدراسة أثر المضمون الإعلامى على تطوير المهارات لدى الطلاب، بإستخدام المنهج شبه التجريبى، والحاجة إلى قياس أثر طريقة تقديم المحتوى الإعلامى على تطوير المهارات لدى الطلاب، مع مراعاة تأثير المتغيرات الديموجرافية ذات الصلة، والفروق الفردية، كمتغيرات وسيطة.

أهداف الدراسة:

سعت الدراسة لتحقيق هدف رئيس وهو: تعريف طلاب الإعلام التربوى على أساليب السرد القصصى الرقمى لمحتوى الصحافة الغامرة، وعلاقتة بتطوير مهاراتهم وزيادة معدل دافعيتهم لتبنى هذه الأساليب الجديدة، ويتفرع من هذا الهدف عدة أهداف وهى:

- **فى الشق التحليلى من الدراسة:**

1- رصد خصائص بنى السرد القصصى الرقمى، والإختلافات فيما بينها، ومدى انتشار توظيفها فى القصص الإخبارية على المواقع الرقمية عينة الدراسة.

2- تحليل إيجابيات وسلبيات إستخدام أساليب السرد القصصى الرقمى للصحافة الغامرة، وفقًا لنموذج السعة المحدودة، ونموذج السرد.

3- الكشف عن أساليب السرد القصصى الرقمى المستخدمة في موقعى الشرق الأوسط السعودية، سكاى نيوز الإماراتية.

4- الوصول إلى العناصر الفنية المستخدمة في السرد القصصى الرقمى للصحافة الغامرة.

5- التعرف على التقنيات الحديثة المستخدمة في السرد القصصى الرقمى بمواقع الدراسة.

- **فى الجانب شبه التجريبى من الدراسة:**

1- تفسير العلاقة بين التعرض لأنماط المحتوى الصحفى المُقدم بطريقة السرد القصصى الرقمى، سواء بالطريقة التقليدية أو المُعد بواسطة تقنيات الصحافة الغامرة، ودرجة إدراك طلاب الإعلام التربوى له وفقًا لنموذج السعة المحدودة لمعالجة الرسائل المحفزة عبر وسيط.

2- توصيف العلاقة بين نموذج السرد، وتطوير مهارات طلاب الإعلام التربوى عن طريق المحتوى المُقدم من خلاله، واتجاه هذا التأثير (إن وجد)، وشدته.

3- استطلاع آراء طلاب الإعلام التربوى حول مدى قبولهم للتعرض لمحتوى تم إعداده بواسطة تقنيات الصحافة الغامرة، مقابل المحتوى المُعد بالطريقة التقليدية، وعلاقة ذلك بتطوير مهاراتهم، فى إطار متغيرات نموذج السعة المحدودة، ونموذج السرد، واستخدامها.

4- التعرف على رؤى ومقترحات طلاب الإعلام التربوى حول معايير ومحددات توظيف أساليب السرد القصصى الرقمى للصحافة الغامرة، والفرص والتحديات التى يمكن أن ترتبط بإستخدامها.

5- التعرف على طبيعة العلاقة بين نوع المحتوى (جاد أم خفيف) وبين تفضيل طلاب الإعلام التربوى لطريقة متابعته بشكل (مكتوب أو مسموع أو مرئى أو يوظف جميع الوسائط المدمجة).

6- الكشف عن مهارات الطلاب بعد تعرفهم على أساليب السرد القصصى الرقمى لتطبيقات الصحافة الغامرة للعمل في المجال الإعلامى.

7- قياس تقييم طلاب الإعلام التربوى لإستخدام أساليب السرد القصصى الرقمى للصحافة الغامرة.

تساؤلات الدراسة:

سعت الدراسة للإجابة على تساؤل رئيس وهو:

مـــا أثر إستخدام أساليب السرد القصصى الرقمى للصحافة الغامرة في تطوير مهارات طلاب الإعلام التربوى وزيادة دافعيتهم لتبنى هذه الأساليب؟

ويتفرع من هذا التساؤل عدة تساؤلات وهى:

- **تساؤلات الدراسة التحليلية:**

1- ما مجالات توظيف موقعى الشرق الأوسط السعودية وسكاى نيوز الإماراتية للسرد القصصى الرقمى، من حيث العناصر الأساسية للقصص الإخبارية؟

2- كيف يتم توظيف تقنيات الصحافة الغامرة (الواقع الإفتراضى VR، الواقع المعزز AR، صحافة الفيديو 360º) فى القصص الإخبارية؟

3- ما إيجابيات وسلبيات إستخدام أساليب السرد القصصى الرقمى في الصحافة الغامرة؟

4- ما أساليب السرد القصصى الرقمى المستخدمة في موقعى الدراسة؟

5- ما العناصر الفنية المستخدمة في السرد القصصى الرقمى للصحافة الغامرة؟

6- ما التقنيات الحديثة المستخدمة في السرد القصصى الرقمى بموقعى الدراسة؟

- **تساؤلات الدراسة شبه التجريبية:**

1- ما العلاقة بين التعرض لأنماط المحتوى الصحفى المُقدم بطريقة السرد القصصى الرقمى، ودرجة إدراك طلاب الإعلام التربوى له وفقًا لنموذج السعة المحدودة لمعالجة الرسائل المحفزة عبر وسيط؟

2- كيف تتم العلاقة بين نموذج السرد، وتطوير مهارات طلاب الإعلام التربوى للمحتوى المُقدم من خلاله، واتجاه هذا التأثير (إن وجد)، وشدته؟

3- ماذا رأى طلاب الإعلام التربوى حول مدى قبولهم للتعرض لمحتوى تم إعداده بواسطة تقنيات الصحافة الغامرة، مقابل المحتوى المُعد بالطريقة التقليدية، وعلاقة ذلك بتطوير مهاراتهم؟

4- ما مقترحات طلاب الإعلام التربوى حول معايير ومحددات توظيف أساليب السرد القصصى الرقمى للصحافة الغامرة؟

5- هل هناك علاقة بين نوع المحتوى (جاد أم خفيف) وبين تفضيل طلاب الإعلام التربوى لطريقة متابعته بشكل (مكتوب أو مسموع أو مرئى أو يوظف جميع وسائط المالتيميديا)؟

6- ما الفرص والتحديات التى يمكن أن ترتبط بإستخدامهم أساليب السرد القصصى الرقمى للصحافة الغامرة؟

7- ما مهارات الطلاب بعد تعرفهم على تطبيقات الصحافة الغامرة للعمل فى المجال الإعلامى؟

8- كيف قيم طلاب الإعلام التربوى إستخدام أساليب السرد القصصى الرقمى للصحافة الغامرة؟

فروض الدراسة:

سعت الدراسة لإختبار صحة الفروض التالية:

1- توجد فروق ذات دلالة إحصائية بين طلاب الإعلام التربوى تؤثر في تفضيلاتهم لطريقة متابعة المحتوى الرقمى (المكتوب أو المسموع أو المدعم بكل الوسائط المدمجة) تُعزى إلى المتغيرات الديموجرافية (النوع، الحالة الاقتصادية، محل الإقامة، الخبرة في مجال العمل الصحفى، الحصول على دورات تدريبية في مجال استخدام التكنولوجيا).

2- توجد علاقة ارتباطية ذات دلالة إحصائية بين الخصائص التفاعلية للمحتوى الرقمى وبين تفضيل طلاب الإعلام التربوى لطريقة متابعه المحتوى الرقمى (مكتوب - مسموع - مرئى - يوظف جميع الوسائط المدمجة).

3- توجد علاقة ارتباطية ذات دلالة إحصائية بين نوع المحتوى (جاد أم خفيف)، وبين طريقة متابعة طلاب الإعلام التربوى لهذا المحتوى.

4- توجد فروق ذات دلالة إحصائية بين متوسطى درجات المجموعة الضابطة والتجريبية في التطبيق البعدى لمقياس إدراك الطلاب لأساليب السرد القصصى الرقمى للصحافة الغامرة لصالح المجموعة التجريبية.

5- توجد فروق ذات دلالة إحصائية بين متوسطى درجات المجموعة التجريبية في التطبيق القبلى والتطبيق البعدى لمقياس إدراك الطلاب لأساليب السرد القصصى الرقمى للصحافة الغامرة لصالح التطبيق البعدى.

6- توجد فروق ذات دلالة إحصائية بين متوسطى درجات المجموعة التجريبية والضابطة في التطبيق البعدى لمقياس تطوير مهارات طلاب الإعلام التربوى لتبنى هذه الأساليب الجديدة لصالح المجموعة التجريبية.

7- توجد فروق ذات دلالة إحصائية بين متوسطى درجات المجموعة التجريبية في التطبيق القبلى والتطبيق البعدى لمقياس تطوير مهارات طلاب الإعلام التربوى لتبنى هذه الأساليب الجديدة لصالح التطبيق البعدى.

8- توجد علاقة ارتباطية ذات دلالة إحصائية بين إدراك طلاب الإعلام التربوى لأساليب السرد القصصى الرقمى للصحافة الغامرة وتطوير مهاراتهم لتبنى هذه الأساليب الجديدة.

الإطار النظرى للدراسة:

أولاً: نموذج السعة المحدودة لمعالجة الرسائل المحفزة عبر وسيط:

The Limited Capacity Model of Motivated Mediated Message Processing (LC4MP):

تم تصميم النموذج في أواخر التسعينات، وأوائل القرن الحادى والعشرين بإسم "LC3MP" The Limited Capacity Model of Mediated Message Processing نموذج السعة المحدودة لمعالجة الرسائل عبر وسيط، ولم يتم دمج "M" الرابعة (المحفزة) إلا بعد عدة سنوات، وفى وقت تصوره كان نموذج السعة المحدودة لمعالجة الرسائل المحفزة عبر وسيط فريد من نوعه في المشهد النظرى لعلم النفس الإعلامى، وفى ذلك الوقت سعت معظم الأساليب الأخرى إلى شرح وتوقع العلاقة بين الأشكال المختلفة للتعرض للوسائط وتأثيراتها، والتعامل مع نظام المعالجة البشرية على أنه "صندوق أسود" لا يمكن اختراقه لجهود البحث التجريبية، وافتتح نموذج LC4MP من نواحٍ كثيرة تحولاً إلى نهج معالجة المعلومات لعلم النفس الإعلامى، يفتح هذا النهج "الصندوق الأسود" لنظام المعالجة البشرية للتحقيق في كيفية قيام التنشيط الديناميكى والتفاعل بين الأنظمة المعرفية والعاطفية والفسيولوجية والسلوكية بتوجيه عمليات الرسائل وتأثيراتها، وفى العشرين عامًا الماضية تم استخدام النموذج في مجموعة واسعة من السياقات الأكاديمية والعملية، مما ساهم ليس فقط في الفهم التجريبي لمعالجة الرسائل ولكن – أيضًا – في تطوير إرشادات لتصميم الرسائل من أجل تحسين الذاكرة، والتقييمات العاطفية، والإقناع، والتعلم(52).

ويشتمل المنظور النظرى LC4MP على نموذج نظام التحفيز المزدوج لكاسيوبو "Cacioppo"، ونظرية أبعاد لانج للعاطفة، ونموذج السعة المحدودة لمعالجة المعلومات عبر وسيط A limited capacity media processing model (LCMPM) للتنبؤ بكيفية اختلاف الوقت الإضافى في الرسائل التليفزيونية ، ويقوم المحتوى العاطفى تلقائيًا بتنشيط وإلغاء تنشيط الأنظمة التحفيزية، والتي بدورها تضبط المعالجة المعرفية وتدعم التجربة العاطفية(53).

فروض النموذج:

تنشأ الإفتراضات الخمسة لنموذج السعة المحدودة لمعالجة الرسائل المحفزة عبر وسيط، بشكل أساسى من نظريات معالجة المعلومات والمعالجة العاطفية.

الإفتراض الأول:

وهو مبدأ أساسى في معظم التنظير النفسى المعرفى، هو أن البشر هم معالجو المعلومات ذوى قدرات محدودة، وقد طوروا العديد من الأنظمة لجمع المعلومات حول عالمهم، ودمج هذه المعلومات في فهمهم الحالي، واستخدامها لتوجيه سلوكهم، وتتميز النظم البيولوجية التي يستخدمها البشر لتنفيذ هذه المهام بقيود مختلفة تحد من جودة وكمية المعلومات التي يمكن

معالجتها في أي وقت، ولهذا السبب يجب على الأفراد إعطاء الأولوية (سواء بوعى أو بغير وعى) لمعلومات معينة على غيرها أثناء معالجة الرسائل من أجل إدارة مواردهم المحدودة مع تحقيق أهدافهم، ويناقش نموذج LC4MP عملية تحديد الأولويات هذه بإستخدام لغة تخصيص الموارد[54].

الإفتراض الثانى:

هو أن معالجة المعلومات البشرية بطبيعتها تحفيزية يقوم البشر بجمع المعلومات ومعالجتها في جزء كبير منها كوسيلة لزيادة قدرتهم على البقاء والإزدهار في عالم غير مؤكد، ويفترض LC4MP أن قرارات معالجة المعلومات مدفوعة بنظم تحفيزية قديمة تطوريًا – النظام الجذاب، والنظام الدفاعى.

الإفتراض الثالث:

هو أن العديد من علامات تخصيص الموارد المعرفية ومعالجة التحفيز يمكن ملاحظتها من خلال الإستجابات العصبية والنفسية الفسيولوجية للدماغ والجسم، مع هذا الإفتراض يتخذ النموذج موقفًا قويًا ضد فكرة أن عمليات العقل منفصلة بطريقة أو بأخرى عن الإستجابات التي يتم ملاحظتها في الدماغ / الجسم أو غير قابلة للقياس معها، وفى ضوء هذا الإفتراض يتعامل LC4MP مع العمليات العصبية والفسيولوجية كمؤشرات للعمليات العقلية، تمكنه من استخدامها لإختبار التنبؤات المتعلقة بكيفية تأثير محتوى رسالة معين على معالجة المعلومات، وكيف يمكن أن يؤدى هذا التأثير إلى تأثيرات رسالة معينة[55].

الإفتراض الرابع:

هو أن جميع الإتصالات تتم بوساطة، وعلى هذا النحو يفترض النموذج أن ما تتم مناقشته تقليديًا على أنه اتصال "وسيط" (مثل التليفزيون وألعاب الفيديو والوسائط الرقمية الأخرى) يجب معالجته بنفس طريقة الإتصال "غير الوسيط"، ويعتمد هذا الإفتراض إلى حد كبير على عمل (Reeves & Nass) في الثمانينات والتسعينات من القرن الماضى، حيث وجدا أنه من نواحٍ كثيرة يعالج البشر المنبهات الرقمية بإستخدام أساليب الإستدلال المماثلة التي يستخدمونها لمعالجة محفزات "العالم الحقيقى"، في نموذج السعة المحدودة لمعالجة الرسائل المحفزة عبر وسيط LCMPM، ويتم تصور الرسائل من جميع الأشكال (الرقمية وغير الرقمية) على أنها تدفقات معلومات ديناميكية ومتعددة الحواس.

الإفتراض الخامس:

هو أن الديناميات الزمنية لمعالجة المعلومات ضرورية لفهم عمليات الرسائل وتأثيراتها، وتتكشف جميع عمليات معالجة المعلومات البشرية بمرور الوقت كتفاعل ديناميكى بين الرسالة والأنظمة الحسية الحركية للجسم وأنظمة الترميز والتخزين والإسترجاع الخاصة بالدماغ، وفى ضوء ذلك يفترض النموذج أن المقاربات التي تفقد مقاييس الإهتمام عبر

رسالة كاملة أو مجموعة رسائل من المحتمل أن تسئ توصيف العوامل الحاسمة لتحديد تقييمات الرسائل والذاكرة، والنتائج الأخرى[56].

أوجة الإستفادة من نموذج السعة المحدودة لمعالجة الرسائل المحفزة:

عند تطبيق هذا النهج النظرى على مسألة كيفية معالجة المبحوثين للقصص الإخبارية التي تحتوى على الصحافة الغامرة (الواقع الإفتراضى VR، الواقع المعزز AR، صحافة الفيديو 360º) يجب على المرء أن يبدأ بتعريف أخبار الصحافة الغامرة ضمن معايير النظرية، من الناحية النظرية يبدو أن الخبر السلبى المضمن في قصة إخبارية هو سمة هيكلية للرسالة وتغيير في النبرة العاطفية للرسالة؛ لذلك يجب أن يؤدى إدخال الخبر السلبى (أي جانب الميزة الهيكلية للخبر السلبى) إلى زيادة السعة المخصصة للرسالة، ويجب أن يغير هذا التغيير في تخصيص السعة من الناحية النظرية في كيفية تشفير الرسالة وتخزينها، كما يجب أن يغير التغيير في النغمة العاطفية التجربة العاطفية للمبحوث، والتي بدورها ستؤثر على تخصيص سعة وتخزين الرسالة المستمرة للمبحوث[57]، وتستخدم الدراسة الحالية نموذج السعة المحدودة للتنبؤ بتأثيرات الصحافة الغامرة عن طريق تقنيات مختلفة على مستوى واحد من المعالجة (الإدراك، وتطوير المهارات).

ويقترح نموذج السعة المحدودة أنه يجب على المرء اعتبار الذاكرة نتيجة لكيفية معالجة الرسالة، وهذا يُعنى أن ما "يتذكره" المبحوث في النهاية من رسالة ما يعتمد على مقدار الرسالة التي تم تشفيرها، وكمية المعلومات المشفرة التي تم تخزينها، وكمية المواد المخزنة التي يمكن استرجاعها، علاوة على ذلك يشير هذا النهج إلى أنه يمكن للمرء استخدام مقاييس مختلفة للذاكرة لفهرسة المستويات المختلفة للمعالجة، على وجه التحديد يتم استخدام التعرف كمقياس للتشفير، ويستخدم التذكر بمعاونة (من خلال تقديم بدائل للإجابة) كمقياس للتخزين، ويستخدم التذكر الحر كمقياس للإسترجاع، مما يتيح للباحثين تقييم تأثير أخبار الصحافة الغامرة في كل مستوى من مستويات المعالجة.

ثانياً: نموذج السـرد Narrative Paradigm:

هو نموذج اتصال وضعه عالم الإتصال والتر فيشر في عام (1978) ومن خلاله قام بتفسير أن كل اتصال له معنى يحدث من خلال الإبلاغ عن الأحداث أو سردها، لكي يتمكن عن طريقها الأشخاص من سرد القصص وتلقيها.

ووفقًا لنموذج (Walter Fisher)، فإن منطقية أو عقلانية السرد للقصص لا تتحقق إلا وفق مطلبين، الأول: "تماسك السرد"، ويتحقق عبر تماسك أجزاء القصة وتسلسل أحداثها بشكل منطقى، ووضوح حبكتها، لتبدو وحدة بنائية واضحة المعالم. الثانى: "مصداقية السرد"، التي ربطها بمدى القدرة على تقديم أسباب منطقية تفسر تطور الأحداث التي تتضمنها القصة للدرجة التي تجعل المسرود له (المتلقى) يشعر بحقيقة القصة[58].

وإذا كان السرد هو الكيفية التي تروى بها القصة، فإن تحليل السرد ليس تحليلًا لمضمون القصة، ولكنه تحليل للشكل أو الأسلوب الذى تم به تقديم هذه القصة، ومن ثم فإن التحليل السردى يميز بين ثلاثة جوانب أساسية:

- **الأول:** المضمون السردى (الحكاية)، والتي تتمثل في الأحداث المضمنة فيها.
- **الثانى:** فعل القص (أي طريقة السرد): وما يرتبط بهذا الفعل من إنشاء لعلاقات متباينة بين أطراف عملية السرد (السارد – السرد – المسرود له).
- **الثالث:** الملفوظ السردى: أي الهيئة اللغوية التي يظهر أو يتجلى من خلالها فعل السرد أوالقص، كما أكد فيشر في النموذج الذي قدمه للسرد على عدم وجود رسالة اتصالية وصفية تمامًا أو إعلامية معلوماتية بشكل خالص، فالرسالة الإتصالية يتم تشكيلها وبناؤها اجتماعيًا، وما تقوم وسائل الإعلام بنقله لا يعد بالضرورة انعكاسًا للأهمية أوالقيمة الذاتية للحدث لأن عملية النشر الإعلامي تخضع لسلسلة من المعايير للإختيار والتحويل حتى تُقدم إلى الجمهور المتلقي[59].

ويرتكز هذا النموذج على خمسة فروض أساسية:

- **الأول:** إن البشر بطبيعتهم رواة قصص يميلون إلى إنتاج واستهلاك الحكى.
- **الثانى:** إن تحديد موقف متلقى أو منتج النص نحو مكونات بنية السرد يتحدد في ضوء الحجج المقدمة.
- **الثالث:** أن التاريخ والسيرة والثقافة والشخصية أسباب وحججًا وجيهة لتحكم على عقلانية السرد.
- **الرابع:** عقلانية السرد تتحدد في ضوء درجة تماسك ومصداقية القصة.
- **الخامس:** يرى البشر العالم المحيط بنا كمجموعة من القصص، يقبل كل منهم القصص التي تتوافق مع قيمه ومعتقداته[60]. وأكد "فيشر" أن راوى القصة لا يرويها بشكل مجرد، بل يتأثر بخلفياته الثقافية والإجتماعية في نقله للقصة، وتبنى هذا النموذج مفهوم أن السرد القصصى الرقمى هو سرد صنع خصيصًا للإنتشار عبر العالم الرقمي للمنصات الرقمية كتلك التي على الويب، كمواقع التواصل الإجتماعي، والمواقع الإلكترونية. ويصعُب استخدام هذه القوالب في وسائل الإعلام التقليدية مثل الجرائد المطبوعة، الراديو التقليدي أو التلفاز. ويستخدم هذا السرد في مجالات الصحافة، العلاقات العامة، الإعلان، التعليم[61].

وأكد (Claes & Moere) أن فهم بنية السرد البصرى يتطلب أيضًا الرجوع لجذور البنية السردية المستوحاة من الأدب والدراما والأفلام، موضحًا أن العامل المشترك بينهم هو الحكى[62].

وبوجه عام، يركز هذا النموذج على تحليل الفيديوهات في إطار أربع فئات رئيسية:

- **البنية السردية:** أي تحليل بنية المضمون السردى الذى تتضمنه القصص الإخبارية، وآليات بناء الحبكة.
- **سمات السرد:** أي تحديد الملامح الرئيسية لأسلوب السرد في ضوء تعدد أشكال قوالب كتابة الأخبار المستخدمة في الحكى.
- **قوالب السرد:** أي تحليل أنماط القوالب البصرية المُستخدمة في سرد القصص.
- **أدوات السرد:** ويقصد بها مختلف العناصر الفنية التي يتم توظيفها في بنية القصة كالصوت والصورة واللقطات الحية والبيانات، إلى جانب التقنيات الحديثة المستخدمة في السرد كتقنيات الواقع المعزز[63].

وإذا كان هذا النموذج وفرضياته بحاجة لإعادة النظر في ظل تطور تقنيات السرد في ظل العالم الرقمى، فبعد تطور قوالب سرد القصص الإخبارية بإستخدام البيانات عبر قوالب الإنفوجراف والفيديوجراف، اتجه الباحثين لتطوير النماذج السردية في إطار ما أطلقوا عليه السرد المرئى أو البصرى، وانصبت جهودهم حول تطوير البنية السردية، ليتجاوزوا فكرة تحليل بنية النصوص إلى تحليل المحتوى البصرى، ومنهم (Amini & Others)، وانطلقوا في تطويرهم لبنية السرد من الخصائص البصرية للقصص المحكية بواسطة البيانات[64].

توظيف النموذج لخدمة أغراض البحث:

إن معظم المواقع الإلكترونية في الوقت الحالي تحاول التنوع في سرد القصص والمعلومات كأداة من أدوات الإتصال بالجمهور بدلاً من الوقوف عند حدود النص المكتوب الإخبارى أو التقريرى، فلجأت إلى اتباع أسلوب سرد وحكى القصص والموضوعات، بطريقة السرد المرئى من خلال الفيديو أو البث المباشر، الذى يظهر فيه الصحفى أو الإعلامى، ويقوم فيه بدور الراوى الذى يسرد تفاصيل القصة، أو الخبر، أو المعلومة، أو حتى توظيف أكثر من وسيط (مكتوب ومسموع ومرئى) عبر تقنيات السرد الرقمى على سبيل المثال، ومن ثم؛ تبحث الدراسة هذا النمط السردى المستحدث، ومدى توظيفه في سرد القصص الإخبارية، وفيم إذا كانت تضفى قدرًا أكبر من المنطق والإقناع على القصة المقدمة، فالمبدع في أي موقع يخلق التنويع بين الصيغ السردية التي تخدم فكرته سواء السرد الشفهى، أو العلامات، والصور، والإشارات، ويكون السرد مفصلًا بالتركيز على أدق التفاصيل، أو مجملًا بإختصار الأحداث.

وقد استفادت الباحثة من نموذج "فيشر" كإطار نظرى تفسيرى يمكن في ضوئه فهم البنية السردية وتحديد ملامحها، كما استفادت من نموذج السرد المرئى كإطار تحليلى يساعد

الباحثة في تحليل بنية السرد القصصى الرقمى في ظل تطور أشكالة، حيث أن عملية النشر الصحفى تخضع لمجموعة من المعايير المعقدة للإختيار والتحويل حتى تُقدم إلى المتلقى.

الإطار المعرفى للدراسة:

الصحافة الغامرة:

أولاً: مفهوم الصحافة الغامرة:

يستخدم مصطلح الصحافة الغامرة لوصف شكل ناشئ من التقارير الإخبارية التي تسعى إلى الإفادة من التحسينات التكنولوجية للبيئات الإفتراضية وعروض الواقع الإفتراضى VR والفيديو 360º، وأصبحت الصحافة الغامرة متاحة وشائعة بشكلٍ متزايد في الآونة الأخيرة(65)، وحققت تقدمًا كبيرًا في عام 2018م.

ثانيًا: أنواع الصحافة الغامرة:

- **النوع الأول: الصحافة الغامرة التفاعلية أو منخفضة المستوى:**

وهى التي توفر المعلومات في أشكال جديدة مثل ألعاب الكمبيوتر، والمجتمعات عبر الإنترنت مثل Second Life، والتي يمكن أن تمنح الأشخاص مستوى معينًا من الخبرة في الموقف، بالإضافة إلى توفير وسيلة للتنقل عبر الكم الهائل من المعلومات الرقمية التي قد تكون متاحة حول موضوع معين، وتتضمن الصحافة الغامرة منخفضة المستوى أشكال أخرى، مثل الألعاب الإخبارية والأفلام الوثائقية التفاعلية، وهى طرق لإستكشاف القصص الغامرة، وتتضمن هذه التنسيقات التفاعلية جدارًا رابعًا يعمل كحاجز يمنع المستخدم من الإنغماس الحقيقى (المرتبط بمفهوم التواجد)، ولكنه يسمح بالمشاركة والتفاعل.

- **النوع الثانى: الصحافة الغامرة عالية المستوى:**

وهى على العكس من الصحافة الغامرة منخفضة المستوى، فيمكن من خلال الصحافة العميقة الغامرة نقل إحساس الناس بالمكان إلى مساحة يتم فيها إجراء عمل موثوق به يرون أنه يحدث في الواقع، والأهم من ذلك أن جسدهم هو الذى يشارك في هذا العمل(66)، ويتم التعبير عن الصحافة الغامرة بكامل إمكاناتها من خلال تقنيات ومعدات الواقع الإفتراضى والغامر، والتي تسمح بالتجارب المرئية والحسية في بيئة اصطناعية ثلاثية الأبعاد(67).

ثالثًا: تقنيات الصحافة الغامرة:

- **صحافة الفيديو 360º:** وهى عبارة عن تجارب تم إنشاؤها بواسطة كاميرات 360º، ورغم ذلك أحيانًا ما يُطلق عليها VR، فهى بشكل أكثر دقة أفلام كروية تسمح بالتفاعل من خلال النظر حولك واختيار المكان الذى تبحث فيه في بيئة ما(68).

- **الواقع الإفتراضى VR:** تشجع تقنية الواقع الإفتراضى على إنشاء روايات جديدة غامرة أو بعبارة أخرى تتيح للمستخدم الإنغماس في القصة، حتى يتمكن من تجربة الأخبار بطريقة مختلفة؛ لذلك فإن تقنية الواقع الإفتراضى تقدم لنا مفهوم الصحافة الغامرة؛ لأنها تتيح ليس فقط التجارب المرئية، ولكن الحسية أيضًا، وذلك في بيئة اصطناعية ثلاثية الأبعاد، فهو "إنتاج الأخبار بطريقة يمكن للناس من خلالها اكتساب خبرة مباشرة بالأحداث أو المواقف الموصوفة"، فهى سيناريوهات أُعيد إنشاؤها في صورة ثلاثية الأبعاد تتيح للمستخدم التنقل بحرية من خلالها والشعور بالمعلومات بشكل مباشر[69].
- **الواقع المعزز AR:** في الواقع المعزز يغطى المحتوى الرقمى بيئة العالم الحقيقى، فهذه التكنولوجيا تعزز الواقع بدلاً من استبداله، مثل ما يحدث عند استخدام مرشحات صور سناب شات[70]، وتسمح الوسائط التجريبية للمستخدمين بالمشاركة النشطة والتنقل والتحكم بدرجة كبيرة في القصص الغامرة عبر الأجهزة المحمولة، أو الأجهزة القابلة للإرتداء[71].
- **الواقع المختلط MR:** هو مزيج من العالم الحقيقى مع العالم الرقمى، وتخلق هذه التجربة بيئة تتعايش فيها التكنولوجيا والعالم المادى ويتفاعلان مـــــــــــــــــــع بعضهما البعض، ويمكننا أن نفهمه على أنه التقاء الواقع الإفتراضى VR والواقع المعزز AR، ويتطلب MR أيضًا أغطية الرأس[72].
- **الغمر المتعدد Multimmersion:** بإستخدام مرايا منحنية وشاشة عرض منحنية، ينشئ الغمر المتعدد بيئة افتراضية ذات إحساس دقيق بالعمق والأبعاد الثلاثية، تحقق هذه التجربة الغامرة في بيئة ثلاثية الأبعاد خالية من سماعات الرأس[73].
- **الواقع الممتد XR:** وهو المصطلح الشامل الذى يغطى الواقع الإفتراضى VR والواقع المعزز AR، والواقع المختلط MR وImagine 4D's new immersion الوسائط المتعددة[74].
- **الواقع المتقاطع CR:** هو مصطلح يشير إلى أشكال جديدة من إنشاء محتوى الواقع حيث يمكن خلط جميع التقنيات المذكورة أعلاه؛ ويتم إحضار الأشياء الرقمية إلى العالم المادى كما يتم إحضار الأشياء المادية إلى العالم الرقمى[75].

رابعًا: العناصر الأساسية للصحافة الغامرة[76]:

1- التقنيات الغامرة:

الغمر هو وصف للتكنولوجيا، ويصف مدى قدرة شاشات الحاسوب على تقديم خيال شامل وواسع ومحيط وحى للواقع إلى حواس المشارك البشرى، والصحافة الغامرة يتم تحديدها من خلال الثراء ومحتوى المعلومات والدقة وجودة العروض المستخدمة

في تمثيلها التكنولوجى، وبالتالي هذا يعنى أن العناصر التكنولوجية المحددة لمنتج صحفى يمكن أن يكون لها تأثير على مستوى الإنغماس، وهناك عناصر تكنولوجية متعددة، منها:

أ- **الجهاز المستخدم للتجربة:** (أي الحاسوب المكتبى، والهاتف المحمول، والشاشات المثبتة على الرأس، وأنظمة CAVE، وتوفر التقنيات الأحدث مثل: Oculus Rift (أو سماعات رأس الواقع الإفتراضى)، محفزات متميزة متعددة الحواس لتفاعل "طبيعى" أكثر مع العالم الإفتراضى، وتقدم وهمًا أكثر شمولاً للمشارك، على عكس الأجهزة التقليدية مثل سطح المكتب أو الهاتف المحمول.

ب-**نوع الطريقة المدمجة في التجربة:** وهى تؤثر على مستوى الإنغماس مثل تنسيق العرض (أي التصوير الفوتوغرافى، ومقاطع الفيديو 360º، والواقع الإفتراضى الذى يتم إنشاؤه بواسطة الحاسوب)، ونطاق العرض، والصوت، وجودة الأساليب.

2- الميزات الغامرة:

يخلق الواقع الإفتراضى VR المكان الخيالى الذى يمكن الوصول إلية والذى يوفر تجربة عميقة وفرصة للإستكشاف في صحافة الواقع الإفتراضى، ويتم تحقيق السرد المكانى من خلال الجمع بين عناصر من ألعاب الفيديو والسينما بإستخدام "وصف خطى" للأحداث كما يظهر فـــــــــــــــــــــــــي الأفلام الوثائقية، و"الإستكشاف غير الخطى" الشائع في ألعاب الفيديو، وما يجعل صحافة الواقع الإفتراضى مختلفة هو أنها بدلاً من كونها تدور حول "سرد القصص"، فهى تدور حول "عيش القصة"، حيث تتيح للمستخدم أن يكون له دور نشط، وتشير فكرة "سرد القصص المكانية" إلى الطرق التي يتم بها إنشاء أخبار الواقع الإفتراضى وقراءتها كقصص تسمح بالإستكشاف المكانى.

3- إمكانية تفاعل المستخدم:

بينما تشير الطريقة إلى الوسائل التي يتم من خلالها نقل المعلومات، فالتفاعل هو الدرجة التي يمكن للأفراد التصرف بها والتحكم في العرض التقديمى، تحدد الطريقة أو الوسيلة مدى الحيوية أو "الثراء التمثيلى" للبيئة الوسيطة، ويفرض التفاعل إلى أي مدى يمكن للمستخدمين تعديل تلك البيئة في الوقت الفعلى، وقد أظهرت الدراسات أن التوفير المتباين للطريقة وإمكانيات التفاعل يمكن أن تؤثر على تصور المستخدم للأخبار[77]، فالعنصر الثالث للصحافة الغامرة هو مدى قدرة المستخدم على التفاعل وتغيير البيئة الإفتراضية في القصة، ويرتبط هذا التفاعل بكل من التكنولوجيا والسرد، حيث يسهل التفاعل التكنولوجى التفاعل مع البيئة الإفتراضية، بينما يسهل التفاعل السردى الوكالة التي يمتلكها المستخدم في القصة (أي وتيرة التجربة، والتحول بين الوقائع المنظورة، والتأثير على تطور الأحداث).

4- الشعور بالتواجد والمشاركة العاطفية:

فيما يتعلق بالصحافة الغامرة قد يُعنى هذا أن مستخدم الأخبار سيكون أكثر عاطفية نحو القصة الإخبارية عند تجربة الإنتاج الغامر مقارنة بالإنتاج الصحفى التقليدي، والأهم من ذلك تُظهر الأبحاث أن هذا يؤثر أيضًا على المتغيرات المعرفية على سبيل المثال: للإحساس بالتواجد والمشاركة العاطفية تأثير إيجابى على ترميز الذاكرة، ومعالجة المعلومات والتعلم، بل يمكن أن يؤدى إلى مواقف وتصورات مختلفة لموضوع الأخبار ومنفذها.

خامسًا: أخلاقيات الصحافة الغامرة:

لقد رفعت تقنية الواقع الإفتراضى متطلبات جديدة لعملية إنتاج الأخبار التقليدية، وتغيير المنظور الناجم عن إختفاء الشاشة المادية وظهور العناصر التفاعلية؛ مما يجلب تحديًا جديدًا للإطار السردى للصحافة، وفى الوقت نفسه تستكشف الأوساط الأكاديمية أيضًا ما إذا كان تطبيق الواقع الإفتراضى في الأخبار قد يضعف المهنية في الصحافة، على سبيل المثال: يمكن للمنظور المضلل أو الملفق عن عمد أن يضعف القدرة على نقل حقائق دقيقة وحقيقية للجمهور أثناء التجربة الغامرة؛ لذلك يلزم وجود مجموعة من معايير عملية الإنتاج ومواصفات التصميم لمزيد من تطبيق أخبار الواقع الإفتراضى الغامرة، مثل الموازنة بين إمكانية المشاركة في السرد المستند إلى الحقائق مع الأساليب الجديدة لتوصيل دقة الحقائق، وعدالة وجهات النظر المتعددة، ودقة إعادة النقل المستخدمة لدعم المحاكاة[78].

السرد القصصى الرقمى:

يُعد السرد من أقرب فنون التعبير القصصي للعمل الصحفي، ولقد كان الغالب في القصص الصحفية، وقد جاء بمفرده أحيانًا، وجاء مع الحوار في أحيان أخرى، وقد جاء بضمير المتكلم وبضمير الغائب بصورة متساوية تقريبًا، وتنقل بين الصيغتين في قصص محدودة، ولم يأت بضمير المخاطب.

ولم يكن ظهور السرد القصصى الرقمى وليد اللحظة الراهنة، وإنما توظيفه فى مجال رواية القصص الإخبارية أمر حديث نسبيًا، لأن توظيف هذا الشكل فى تقديم المحتوى إرتبط بالتطورات فى المجال الإعلامى التى أثرت فى شكل المحتوى الذى لم يعد مقتصرًا على النصوص والصور فقط، بل تعددت لتشمل الفيديو والإنفوجرافيك والفيديوجرافيك، وصناع المحتوى الصحفى، إلى جانب تطور وسائط تقديم المحتوى، إضافة إلى تغيير طبيعة الجمهور كمتلقى للمحتوى، وكمنتج للمحتوى يعتمد على السرد القصصى.

ويتطلب إنتاج السرد القصصي الصحفي متعدد الوسائط، وقتًا أطول من السرد الخبري التقليدي، لإجراء الإجتماعات مع أعضاء فريق العمل، والنقاش حول كافة التفاصيل، وإجراء المقابلات مع المصادر، وتحرير ومونتاج المادة الفيلمية والصور الملتقطة، وإخراج الرسوم المعلوماتية والعناصر الجرافيكية، وتحديد الشكل الأنسب لتقديم كل معلومة، وإنتاج

المسودة الأولى Draft للقصة ككل، ثم تعديلها ربما عدة مرات. وهي ظروف لا تتوفر دائما في مهنة الصحافة، المعروفة بالمنافسة الحادة بين وسائل الإعلام، ومواعيد البث والنشر، وساعات العمل الطويلة.

وتتعدد أنماط السرد القصصى الرقمى وفقًا لعدة معايير، فمن حيث المحتوى الذى يركز عليه، يقسم إلى نمطين، هما: السرد الواقعى الذى يركز على رواية الأحداث الإخبارية ولا يهتم بالخيال، والسرد التخيلى أو الأدبى الذى يعتمد على الخيال الفنى كما فى الروايات. وهناك من يقسمه وفق القوالب التى يعتمد عليها إلى أربعة أشكال، الأول: السرد النصى القائم على النص فقط. الثانى: السرد المصور الذى يقدم القصة على شكل مجموعة من الصور تتناول كل صورة حدثًا مرتبط بالقصة مصحوبًا بمجموعة من الجمل أو الفقرات. الثالث: السرد الصوتى، الذى يهتم برواية القصة عبر الصوت المسموع. الرابع: سرد الفيديو الذى يقدم السرد على شكل فيديو يُحكى من قبل الشخصية التى يدور حولها السرد، أو من قبل الراوى أو الصحفى أو شاهد العيان(79). أو يقسم وفق معيار التفاعلية إلى نمطين سرد غير تفاعلى لا يسمح للجمهور بالتفاعل مع القصة المنشورة بشكل حى، بعكس السرد القصصى التفاعلى الذى يمكن الجمهور من التفاعل مع القصة المنشورة على المنصات الرقمية بأشكال متعددة إما بإبداء الإعجاب بالقصة، أو بمشاركتها مع الآخرين، أو بالضغط على الفيديو ومشاهدته، وفيه أيضًا قد يتحول الجمهور إلى سارد للأحداث(80).

وفيما يتعلق بالقوالب المستخدمة فى السرد القصصى الرقمى للمحتوى الصحفى، فقد تطورت أساليبه وقوالبه بحسب ثلاثة عوامل رئيسية، هى: تطور منصات العرض الإلكترونية والمزايا الإتصالية التى تتميز بها كل منصة عن الأخرى، وتغير أدوار الجمهور فى العصر الرقمى بعدما أصبح سارد أيضًا للقصص وليس متلقيًا فقط، وتطور التقنيات المستخدمة فى تقديم المحتوى عبر المنصات الرقمية.

ولعل من أهم مزايا (السرد القصصي الرقمي) أن الصحفي يتمكن من نقل المشاعر والتفاعلات الإنسانية بالصوت والصورة لا بالكلمات فقط، كما أنه يستطيع أن يتابع تفاعل الجمهور والمتلقين عبر وسائل التواصل الاجتماعي والشبكات الاجتماعية التي فتحت المجال أمام صناع الإعلام للإبداع في المحتوى والتنافس على جذب أعضاء هذه الشبكات.

لكن تكمن السلبية الوحيدة في كون هذا النوع من السرد المكثف، قد لا يتسع عبره المجال أمام الصحفي لطرح كل الخلفية التاريخية، والمعلومات المرجعية لقضيته، وهو ما يدفع بالكثير من صناع المحتوى الرقمي إلى تضمين موادهم روابط تفاعلية لصفحات تتضمن المزيد من المعلومات والإحصائيات التي تساعد المتلقي على تكوين الصورة كاملة والتعرف على أبعاد القضية.

وفى ضوء ما سبق، ومع ظهور السرد القصصى الرقمى تغيرت بنية القصة الصحفية، فلم تصبح السلطة للنص مثلما كان متبع فى الصحف الورقية، بل باتت تتكون القصة الرقمية من عدة عناصر تشكل فى مجملها جوهر عملية السرد، هى: النص، الصور بأشكالها المختلفة

كالصور الفوتوغرافية، إلى جانب الرسومات والإنفوجراف والخرائط، الفيديو بما فيه الرسوم المتحركة (الموشن جرافيك)، الصوت مثل المقابلات المسجلة والموسيقى والمؤثرات الصوتية[81]. وهذا يُعنى أن ليست أى قصة تصلح للسرد القصصى الرقمى، بل لابد أن يتوفر فيها معيارين أساسيين يتكاملان معًا، هما:

- **الثراء المعلوماتى:** ويُعنى عمق التفاصيل المرتبطة بالقصة الصحفية محل النشر، التى تجعل القارئ أكثر ارتباطًا واهتمامًا بالقصة عن غيرها.

- **الثراء البصرى:** ويقصد به العناصر البصرية المرتبطة بالقصة كالصور والفيديوهات والجرافيك.. وغيرها، التى تجعل القصة أكثر تشويقًا وإمتاعًا وجذبًا للقارئ.

وبالتالى، فإن طرفى القصة الصحفية الرقمية هما:

- المحرر بمثابة العنصر الرئيسى الذى يمكنه انتقاء الكلمات المعبرة يمكن من خلالها التأثير على المتلقى بشكل جيد ومفهوم من قبله،
- الثانى: مصمم موهوب ومحترف يستطيع فهم الكلمات لإنجاز عمل متكامل من الناحية الفنية[82].

وفي السنوات الأخيرة، أتيح للصحفيين الكثير من الأدوات التي تمكنهم من إنتاج قصص رقمية تفاعلية مجانًا أو بإشتراكات محددة، والتي تساعدهم في حكي القصص الصحفية، ومن هذه الأدوات[83]:

- Shorthand: منصة لسرد القصص الرقمية وتفاعلية للويب بدون الإعتماد على فريق من المطورين.
- Thinglink: يتيح التعليق على الصور ومقاطع الفيديو بزاوية 360 درجة. ويوفر الإصدار المجاني بالإضافة إلى روابط وسائط غنية إلى "المسطحات"، والصور ومقاطع الفيديو التي لا تبلغ 360 درجة.
- Adobe Spark: يتيح إنتاج موقع أو صفحة ويب متعددة الوسائط بدون الحاجة الى أي خبرة في البرمجة.
- Data Wrapper: يتيح تصميم بيانات تفاعلية، والتي يمكن أن تتضّمن خرائط وجداول.
- TimelineJS: أداة مفتوحة المصدر لإنشاء جداول زمنية تفاعلية.
- InterviewJS: أداة مفتوحة المصدر يمكن من خلالها بناء قصة محادثة، وإنشاء ملفات شخصية لمقابلة ما وتأليف تبادل الرسائل التفاعلية التي تجمع بين النص ومقاطع الفيديو والخرائط والصوت والمخططات أو أي نوع آخر من المحتوى القابل للتضمين.

- Aurasma: تطبيق واقع معزز يسمح بتركيب أي فيديو أو صورة فوق أي شيء في الأبياد أوأي جهاز محمول آخر يمكن مسحه بالكاميرا الخاصة به. يشبه استخدام هذا التطبيق إلى حد كبيراستخدام رمز الاستجابة السريعة.
- SceneVR: برنامج لرواية القصص بطريقة بانورامية وجاهزة للواقع الإفتراضي، ويتيح إنشاء قصص بزاوية 360 درجة.

الإدراك وعلاقته بالعمليات المعرفية لطلاب الإعلام التربوى داخل الدراسة التجريبية:

العمليات المعرفية تعتمد في خطواتها الأولى على عملية الإدراك والتعرف، حيث يمكن بعد ذلك تفسيرها وتذكرها عند الحاجة. كذلك التعلم من خلال تجزئة الكل لفهم الصورة كاملة. واستعانت الباحثة بمصطلح الإدراك ووضعت له مقياسًا يقاس به المعرفة، والفهم، والحفظ، والتذكر، وهى إجمالي مصطلح الإدراك.

تعريف الإدراك: عرف الفارسى الإدراك بأنه عبارة عن نشاط يتم على مرحلتين:

1- استقبال (المعلومات) من خلال المدخلات.

2- تترجم هذه المدخلات لفهمها[84].

ويتفق معه هلال: بأن الإدراك عملية استقبال المثيرات لتفسيرها وترجمتها إلى السلوك المحدد[85].

وهى كما أشار إليها الغمرى: العملية المعرفية الخاصة بتنظيم المعلومات التي تدخل إلى العقل من البيئة الخارجية في وقت معين[86].

ويرى المغربى: أن الإدراك هو الذى يحدد سلوكنا مع المثيرات التي نحصل عليها من الحواس، وهى الأدوات التي تثير الإنتباه، ثم يأتي دور العمليات العقلية والذهنية التي تعمل على ترتيب، وتنظيم، وتفسير المحسوسات، وتحدد كيفية التعامل معها[87].

ويتفق معه القذافى في أن الإدراك له متطلبات منها[88]:

- سلامة أجهزة الحس.
- سلامة الجهاز العصبى.
- التمتع بقدر مناسب من القدرات العقلية.

وهو ما تم الإهتمام به عند اختيار عينة الدراسة التجريبية من طلاب الإعلام التربوى. وأمكن الإفادة من مصطلح الإدراك في بحثنا التجريبى؛ حيث يتدرب طلاب الإعلام التربوى على الصورة كاملة للخبر وفنونه بأسلوب السرد القصصى الرقمى للصحافة الغامرة، ثم نقوم بشكل تفصيلى بشرح جزء يليه جزء آخر عن أنواع التقنيات المختلفة التي يستفاد منها بغرف الأخبار بشكل محترف وعال، وهو ما يجعل المجموعة التجريبية تصل لمرحلة الإدراك للعلاقة بين أساليب السرد لمحتوى الصحافة الغامرة المختلفة والنظرة الإجمالية لصياغة الأخبار.

ولا يتم الإدراك لأساليب السرد القصصى الرقمى لمحتوى الصحافة الغامرة إلا بعد المعرفة التامة لهذه الأساليب الجديدة، فهى الخطوة الأولية التي بدأتها الباحثة في جلسات دراستها التجريبية. تلتها بقية خطوات الإدراك من الحفظ والتذكر لكل الأساليب والتقنيات التي تعرف عليها مجموعة المبحوثين للمجموعة التجريبية.

وفى ظل ما يشهده العالم من تزايد في الطلب على المحتوى الرقمى – وخاصة في مجال الأخبار والإعلام - فإن تطوير مهارات طلاب الإعلام التربوى وزيادة معدل دافعيتهم لتبنى أساليب السرد القصصى الرقمى للصحافة الغامرة، لايمكن أن يحدث بدون إدراك الطلاب أولاً لهذه الأساليب والتقنيات الجديدة؛ وذلك لتلبية متطلبات السوق الحالية بما يساعد الإعلاميين في التواصل مع جماهيرهم بطرق أكثر فعالية، الأمر الذى يزيد من عدد المشاهدات، والقراءات، والإشتراكات في المواقع، والتطبيقات للمساعدة على إثراء المحتوى، وتقديم الخدمات بطريقة أفضل.

الإجراءات المنهجية للدراسة:

نوع الدراسة:

تُعد الدراسة الحالية من الدراسات الوصفية، والدراسات شبه التجريبية التي تهتم بالتوصل إلى الإستنتاجات العلمية والبراهين التجريبية، فالباحثة في هذه الدراسة لم تقف عند مجرد وصف موقف أو تحديد حاله، بل تدخلت بقيامها عمدًا بمعالجة بعض العوامل المعينة تحت شروط مضبوطة بدقة بهدف التحقق من أثر إستخدام أساليب السرد القصصى الرقمى للصحافة الغامرة كمتغير مستقل على المتغير التابع تطوير مهارات طلاب الإعلام التربوى، بعد ضبط المتغيرات والعوامل الأخرى التي يمكن أن يكون لها علاقة بالظاهرة.

مناهج الدراسة:

جاءت المناهج المستخدمة في الدراسة على النحو التالى:

- **منهج المسح التحليلى:** إعتمدت الدراسة على منهج المسح ووظفته في وصف عناصر سرد الأحداث والمعلومات داخل القصص المحكية بالفيديو، وتحليل مستويات ومحددات تشكل هذه العناصر في سياق المضمون السردى للقصة.
- **المنهج التجريبى:** استخدمت الدراسة المنهج التجريبى؛ لأنه المنهج البحثى الملائم لطبيعة الدراسة والمستخدم في معظم الدراسات السابقة المشابهة، وهذا بالإعتماد على تصميم بعدى Post Test يختبر العلاقة بين المتغير المستقل والمتغير التابع.
- **المنهج المقارن:** اعتمدت الدراسة على أسلوب المقارنة المنهجية للكشف عن أوجه التشابه والإختلاف في بنية السرد القصصى الرقمى للصحافة الغامرة بالمواقع الإخبارية عينة الدراسة، بالإضافة إلى عقد مقارنات بين المجموعات التجريبية المختلفة؛ للتعرف على أوجه الإتفاق والإختلاف فيما بينها، وتفسير ذلك في ضوء تأثير حالات المتغير

المستقل بالدراسة، وعلى المستوى الإحصائى يتيح قياسًا علميًا للفروق والإختلافات الدالة بين المجموعات التجريبية.

مجتمع الدراسة التحليلية:

تمثل مجتمع الدراسة الحالية في جميع المواقع الإخبارية الناطقة بالعربية، والتي إهتمت بالسرد القصصى الرقمى للصحافة الغامرة، واستخدمت التقنيات الحديثة في سرد وإتاحة القصص الرقمية.

عينة الدراسة التحليلية:

تمثلت عينة الدراسة في موقعى الشرق الأوسط السعودية، وسكاى نيوز الإماراتية، بإعتبارهما أكثر المواقع الإخبارية التي توافقت ملامحهما مع الإعتبارات العلمية الموضوعة لاستخدام أساليب حديثة ومتنوعة في السرد القصصى الرقمى.

مجتمع الدراسة شبه التجريبية:

تمثل فى جميع طلاب قسم الإعلام التربوى بكلية التربية النوعية بجامعة الزقازيق للعام الدراسى (2024 – 2025).

عينة الدراسة شبه التجريبية:

تمثلت عينة الدراسة بعينة عمدية من طلاب الفرقة الرابعة بقسم الإعلام التربوى بكلية التربية النوعية جامعة الزقازيق، بلغت (70) طالبًا وطالبة، قسمت بين مجموعتين التجربة الضابطة والتجريبية بواقع (35) طالبًا وطالبة لكل مجموعة. واختارت الباحثة هذه الفرقة لعدد من الأسباب، منها:

- هي مجموعة درست كل فنون التحرير الصحفى بأشكالة التقليدية.
- قرب إنتهاء دراستهم الجامعية والتطرق لإطلاعهم على الجديد في المجال للعمل الصحفى.
- التطرق نحو رؤيتهم وأفكارهم حول موضوع الدراسة من استخدام أساليب السرد القصصى الرقمى لمحتوى الصحافة الغامرة.

أدوات جمع البيانات:

لجمع البيانات الخاصة بالدراسة استخدمت الباحثة الأدوات التالية:

1- آداة تحليل السرد للقصص المنشورة بالمواقع عينة الدراسة:

تم إجراء التحليل الكيفى لبعض المواقع الإخبارية للخروج بمؤشرات وملاحظات حول توظيفها لأشكال وقوالب وأساليب مختلفة في السرد القصصى الرقمى.

2- مقياس الإدراك لأساليب السرد القصصى الرقمى في الصحافة الغامرة:

حيث تم عرض المقياس على الطلاب عينة البحث قبل وبعد التعرض للأساليب الجديدة.

3- مقياس تطوير مهارات طلاب الإعلام التربوى لتبنى هذه الأساليب:

تم إعداد بطاقة ملاحظة (قبلى – بعدى) لقياس مهارات الطلاب فى صناعة المحتوى الإخبارى من حيث إستخدام أساليب السرد القصصى الرقمى.

4- قائمة مهارات إنتاج المحتوى الإخبارى بإستخدام أساليب السرد القصصى الرقمى للصحافة الغامرة:

انطلاقاً من تحليل الأدبيات والدراسات السابقة فى مجال إنتاج المحتوى الإعلامى بصفة عامة، والمحتوى الإخبارى على وجه الخصوص سواء بالطرائق التقليدية أو بالطرائق والمعالجات الرقمية، أمكن التوصل إلى مجموعة من المهارات العامة والمهارات الفرعية المرتبطة بإستخدام أساليب السرد القصصى الرقمى للصحافة الغامرة والضرورية لطلاب قسم الإعلام التربوى، حيث أكدت الدراسات السابقة والأدبيات على ضرورة إتقان الطلاب للمهارات التقنية في إنتاج المحتوى الإخبارى الرقمى، كمتطلب ضرورى لتوظيفها فى الصحافة الغامرة، لذا تُعد هذه المهارات من المجالات الرئيسة والمتطلبة فى تطوير مهارات إنتاج ونشر وتقييم المُحتوى الإخبارى الرقمى. ويمكن توضيح قائمة المهارات العامة والفرعية لإنتاج المُحتوى الإخبارى بإستخدام أساليب السرد القصصى الرقمى للصحافة الغامرة لدى طلاب قسم الإعلام، كما فى الجدول التالى:

جدول (1)

مهارات إنتاج المُحتوى الإخبارى بإستخدام أساليب السرد القصصى الرقمى للصحافة الغامرة

المهارات العامة	المهارات الفرعية
توظيف الأدوات والتقنيات لأساليب السرد القصصى الرقمي لمحتوى الصحافة الغامرة (مهارات الصحافة الرقمية)	**1.** استخدام أدوات سرد القصص الرقمية والأجهزة والتقنيات الحديثة (بث الفيديو المباشر على تويتر/يوتيوب من جهاز محمول، تحويل جدول بيانات إلى عرض مرئى متجاوب لموقع ويب، تصوير وتحرير الفيديو إلى سلسلة من صور Gif).
	2. تحديد أساليب السرد القصصى الرقمى لمحتوى الصحافة الغامرة، وما يرتبط بها من أدوات الكتابة والتحرير والتصميم ولغات النصوص.
	3. استخدام التقنيات المتطورة ومنها تقنيات الصحافة الغامرة (الواقع الإفتراضى VR، الواقع المعزز AR، وصحافة الفيديو 360º).
	4. استخدام المنصات الإخبارية الرقمية التى تعمل بتقنيات الصحافة الغامرة.
	5. تطوير مهارات تمييز ونقد المُحتوى الإخبارى عبر المنصات الرقمية.

المهارات العامة	المهارات الفرعية
إنتاج وتحرير المحتوى الإخبارى بإستخدام أساليب السرد القصصى الرقمى (مهارات الكتابة واللغة)	**6.** تحديد الأهداف العامة لإنتاج المُحتوى الإخبارى الرقمى. **7.** تمييز احتياجات وخصائص الفئة المستهدفة من إنتاج ونشر المُحتوى الإخبارى الرقمى. **8.** إنتاج محتوى إخبارى بإستخدام أساليب السرد القصصى الرقمى يتسم بدرجة عالية من الإبداعية. **9.** إنتاج محتوى إخبارى بإستخدام أساليب السرد القصصى الرقمى يتفق مع متطلبات توظيف تقنيات الصحافة الغامرة. **10.** إنتاج محتوى إخبارى بإستخدام أساليب السرد القصصى الرقمى يتسم بدرجة من الصدق والموثوقية والشمولية. **11.** إنتاج محتوى إخبارى بإستخدام أساليب السرد القصصى الرقمى تتكامل فيه مؤثرات الحركة والصوت والضوء، ويتسم بدرجة عالية من الجاذبية للجمهور المستهدف.
نشر المحتوى الإخبارى بإستخدام أساليب السرد القصصى الرقمى وتقييمه (مهارات مهنية)	**12.** تمييز المنصات الرقمية لنشر المحتوى الإخبارى بإستخدام أساليب السرد القصصى الرقمى للصحافة الغامرة. **13.** قياس درجة تفاعل الجمهور المستهدف مع المُحتوى الرقمى خلال إدارة الحوار والمناقشة ومشاركة زملائه. **14.** استطلاع رأى الجمهور لتقييم المحتوى الرقمى بهدف دراسة احتياجاته وأولوياته. **15.** التفكير بشكل نقدى وإبداعى فى أفضل أشكال الوسائط لخدمة الجمهور المستهدف. **16.** تقييم الأداء بغرض التطوير من المحتوى الإخبارى بإستخدام أساليب السرد القصصى الرقمى.

اطلعت الباحثة على عدد من المقاييس العربية والأجنبية*

متغيرات الدراسة:

جدول (2)
المتغيرات المستقلة والتابعة والوسيطة في الدراستين التحليلية وشبه التجريبية

الدراسة التحليلية: استخدام المواقع الإخبارية للسرد القصصى الرقمى بالتطبيق على موقعى (الشرق الأوسط السعودية، سكاى نيوز الإماراتية)	
المتغير المستقل	**المتغير التابع**
التعريف على استخدام القائم بالإتصال لأساليب السرد القصصى الرقمى بغرف الأخبار.	استخدام أساليب السرد القصصى الرقمى بالمواقع الإخبارية من حيث (مضمونها).

الدراسة شبه التجريبية: أثره في تطوير مهارات طلاب الإعلام التربوى وزيادة دافعيتهم لتبنى هذه الأساليب		
المتغير المستقل	**المتغيرات الوسيطة**	**المتغير التابع**
التعريف على استخدام أساليب السرد القصصى الرقمى في الصحافة الغامرة من خلال التجربة	- المتغيرات الديموجرافية (النوع – الحالة الإقتصادية – محل الإقامة – الخبرة في مجال العمل الصحفى – الحصول على دورات تدريبية في مجال إستخدام التكنولوجيا). - نموذج السعة المحدودة لمعالجة الرسائل المحفزة عبر وسيط، نموذج السرد.	- تطوير مهارات طلاب الإعلام التربوى لتبنى هذه الأساليب والتقنيات.

خطوات إعداد الدراسة شبه التجريبية:

أولاً: فكرة التجربة:

تقوم فكرة التجربة على إطلاع طلاب الإعلام التربوى على أساليب السرد القصصى الرقمى لمحتوى الصحافة الغامرة، ومعرفة فائدة كل أسلوب من هذه الأساليب الجديدة، وكيف يمكن أن تساعد الصحفيين في جمع وكتابة ونشر الأخبار؟ ورأى طلاب الإعلام التربوى حول هذه الأساليب والتقنيات، وهل ممكن أن تؤثر بالسلب أم بالإيجاب على عمل الصحفيين؟ وذلك من خلال جلسات التجربة.

ثانيًا: أهداف التجربة:

الهدف من الدراسة شبه التجريبية هي أولى خطوات الإعداد لمحتويات التجربة وتحديد الوسائل المستخدمة في الجلسات لتوضيح الفكرة الرئيسة لها. والتجربة فى هذه الدراسة تشمل عددًا من الأهداف:

- أن يلم طلاب الإعلام التربوى بأساليب السرد القصصى الرقمى لمحتوى الصحافة الغامرة.
- تناول هذه الأساليب والتقنيات على مدار جلسات الدراسة التجريبية لتعريف كل تقنية على حدة.
- تناول تقنيات الصحافة الغامرة المختلفة في جمع وكتابة ونشر الأخبار.
- طرح مناقشات حول رأى طلاب الإعلام التربوى لهذه الأساليب والتقنيات، وهل ممكن أن يتأثر عمل الصحفى بها؟
- الوقوف على أهمية الإلمام بكل جديد لطلاب الإعلام التربوى، وذلك لتطوير مهاراتهم وزيادة دافعيتهم لتبنى هذه الأساليب الجديدة.

ثالثًا: صياغة محتوى الجلسات للتجربة:

حيث بلغت محتويات التجربة (20) جلسة موزعة، كل جلسة منها لتعريف طلاب الإعلام التربوى بأساليب السرد القصصى الرقمى لمحتوى الصحافة الغامرة، وإستخدام المؤسسات الإعلامية لها.

رابعًا: أساليب التدريب والوسائل المستخدمة فى التجربة:

- من أساليب التدريب التي استخدمتها الباحثة كانت (الشرح – المناقشة – الإستكشاف- العصف الذهنى – الحوار – المحاضرة – التعزيز الإيجابى – التدريب - النمذجة).
- وكانت الوسائل التدريبية المستخدمة بالتجربة: (فيديوهات خاصة بالجلسات كدعم للشرح – داتا شو – عرض تقديمى للجلسة من خلال شرائح الباوربوينت – عرض إجمالي لمحتوى التجربة – عرض تفصيلى للمبحوث يقدم له إرشادات لكيفية التعامل مع التجربة).

خامسًا: مدة تطبيق التجربة:

استغرقت التجربة (10) أسابيع، بواقع جلستين كل أسبوع بداية من الأسبوع الأول من الترم الثانى 2025/2/8 وحتى 2025/4/17م.

سادسًا: مكان انعقاد جلسات التجربة:

القاعة التدريسية بقسم الإعلام التربوى - كلية التربية النوعية - جامعة الزقازيق.

سابعًا: المسؤول عن إجراء جلسات التجربة:

الباحثة هي التي قامت بإجراء جلسات التجربة ومتابعتها.

ثامنًا: تقويم التجربة: وينقسم تقويم التجربة لمرحلتين:

أ- التقويم القبلى: وفيه تقوم الباحثة بإختبار قبلى يتضمن مقياسين (الإدراك، تطوير مهارات الطلاب وزيادة معدل دافعيتهم لتبنى هذه الأساليب الجديدة) من خلال استمارة استبانة للمجموعتين الضابطة والتجريبية على ما تسعى للإجابة عنه في دراستها.

ب – التقويم البعدى: وظهر فيه جدوى التجربة في قياس ما أعد له من معرفة بتقنيات الصحافة الغامرة وأساليب السرد القصصى الرقمى للمجموعتين الضابطة والتجريبية، للوقوف على نجاح التجربة وما تسعى لتحقيقه وإختبار نتيجة المقاييس.

تاسعًا: الفئة المستهدفة:

طلاب الفرقة الرابعة إعلام تربوى بكلية التربية النوعية جامعة الزقازيق.

عاشرًا: النتائج المرغوبة من التجربة:

إطلاع وتثقيف طلاب الفرقة الرابعة وهم على أعتاب الحياة العملية في المجال الإعلامى؛ للتعرف على أساليب السرد القصصى الرقمى لمحتوى الصحافة الغامرة (تحرير وجمع ونشر الأخبار). وتطوير مهاراتهم لزيادة دافعيتهم لتبنى هذه الأساليب.

حادى عشر: تقويم الأداء للمتدربين من طلاب الإعلام التربوى: ويكون ذلك من خلال:
- مشاركة عينة الدراسة التجريبية بفاعلية وجدية.
- الوصول لأداء جيد عند إجراء التقويم القبلى والبعدى.
- تأدية طلاب العينة التجريبية ما يكلفون به من تطبيقات بجدية وتفاعل.

ثانى عشر: تحكيم التجربة:

قامت الباحثة بعرض التجربة على عدد من أساتذة الإعلام لتحكيم جلسات التجربة، وربط أهدافها وما تسعى لتحقيقها بما تقدمه التجربة بمحتواها الفعلى.

وعمل كل الملاحظات التي أشار إليها المتخصصون من المحكمين للتجربة للوصول لأقصى إفادة منها.

ثالث عشر: النتائج المتوقعة من التجربة:

سعت التجربة إلى إلقاء الضوء على مستحدثات التحرير الصحفى بغرف الأخبار كمجال تقنى للصحافة الغامرة لخريج قسم الإعلام التربوى، والذى يجب أن يكون ملمًا به، وخاصة قبل تخرجه.

رابع عشر: المحتوى الفعلى لجلسات التجربة:

حرصت الباحثة خلال جلسات التجربة العشرين أن يكون لكل جلسه عنوان وهدف ووسائل للإيضاح لتقديم محتوى التجربة.

وتستعرض الباحثة مخططًا يتناول مكونات تجربتها من خلال عدد من الصفوف والأعمدة تتناول عناوين ومحتويات التجربة التي طُبقت على طلاب الفرقة الرابعة للإعلام التربوى.

جدول (3)
مخططًا يتناول مكونات التجربة

رقم الجلسة	عنوان الجلسة	الهدف من الجلسة	الأساليب المُستخدمة في التجربة	الأدوات والتقنيات المُستخدمة في التجربة	الزمن
(1)	الألمام بماهية الصحافة الغامرة	أن يتعرف الطلاب على التجربة المقدمة لهم ومفهوم الصحافة الغامرة	المحاضرة - التعزيز - توزيع استمارة استبانة للمجموعتين (الضابطة – التجريبية) قبل عرض محتويات البرنامج	ورقة عمل عن محتويات التجربة وجدولها الزمنى – استمارات استبانة لمجموعتى الطلاب	90 دقيقة
(2)	نشأة وتطور الصحافة الغامرة	أن يتعرف الطلاب على بدايات ظهور الصحافة الغامرة وكيف تطورت	المحاضرة – الحوار والمناقشة – تنمية مهارات الإتصال	اتصال بالإنترنت من خلال جهاز لاب توب وعمل بحث عن نشأة الصحافة الغامرة في العالم وبدايات استخدامها	60 دقيقة
(3)	أنواع الصحافة الغامرة	التعرف على أنواع الصحافة الغامرة بشكل عام	المحاضرة – المناقشة – العصف الذهنى – النمذجة	عرض محتويات المحاضرة من خلال الباوربوينت تشرح بشكل توضيحى أنواع الصحافة الغامرة	
(4)	تقنيات الصحافة الغامرة	أن يقرأ الطلاب عن التقنيات المستخدمة في الصحافة الغامرة	المناقشة – العصف الذهنى – التعزيز الإيجابى – التدريب – إعادة الصياغة	عرض محتويات المحاضرة من خلال presentation طُبق فيه استخدام تقنيات الصحافة الغامرة	
(5)	صحافة الواقع الإفتراضى VR	أن يتعرف الطلاب على مفهوم صحافة الواقع الإفتراضى VR لربطها بهدف التجربة	المناقشة والحوار – تقويم لما تم دراسته بالجلسة السابقة – محاضرة عن فنون التحرير الصحفى وصحافة الواقع الإفتراضى VR	مواقع إخبارية (استخراج الفنون التحريرية الجديدة بهم)	
(6)	صحافة الفيديو $^{o}360$	مصادر حصول الصحفى على المعلومات بالطرق التقليدية القديمة والآن من خلال تطبيقات وفنيات صحافة الفيديو $^{o}360$	المحاضرة – المناقشة والحوار – العصف الذهنى – محاضرة عن الصحافة الغامرة – التغذية الراجعة	التعرض للقصص الإخبارية بالمواقع	

رقم الجلسة	عنوان الجلسة	الهدف من الجلسة	الأساليب المُستخدمة في التجربة	الأدوات والتقنيات المُستخدمة في التجربة	الزمن
(7)	تجارب عالمية وعربية لإستخدام تقنية تصوير الـ 360º في المجال الصحفى	التعرف على عدد كبير من التطبيقات لجمع الأخبار	محاضرة تتناول جمع الأخبار من خلال مواقع الإنترنت ومواقع التواصل المغلقة مع الصحفيين بعضهم البعض والإشتراك بالمجموعات الخاصة ومجموعات النقاش	عرض للأبحاث الأجنبية والعربية حول تقنيات تصوير الـ 360º في المجال الصحفى - لوحه توضيحية تجمع تقنيات الصحافة الغامرة مقسمة لإسم التطبيق والدور الذى يقوم به داخل غرف الأخبار	
(8)	صحافة الواقع المعزز AR	التعرف على عدد من التقنيات للكتابة في صحافة الواقع المعزز AR	عرض لهذه التقنيات Nodexl – Bertie – Dataminr – Inews – NewsMaps - Storyful Multisearch - Evernote Feedly Rss	جهاز لاب توب متصل بشبكة إنترنت وإستخراج هذه التقنيات من الأبحاث المختلفة التي تتناول غرف الأخبار وتقنيات الكتابة للصحافة الغامرة - دعوة للطلاب لإستخراج أبحاث تتناول هذه الأساليب والتقنيات الجديدة	
(9)	المجالات النظرية لدراسة الصحافة الغامرة	استكمال التعرف على تقنيات الكتابة للصحافة الغامرة	استكمال المحاضرة حول تقنيات الصحافة الغامرة في الكتابة	استكمال لإستعراض الأبحاث التي تناولت التقنيات الغامرة	
(10)	أخلاقيات الصحافة الغامرة	التعرف على التحديات التي تواجه استخدام التقنيات الغامرة في المؤسسات الصحفية	محاضرة عن مميزات وعيوب إستخدام التقنيات الغامرة	عرض داتا شو عبارة عن جدول يتناول الأخلاقيات ودور كل منها في الكتابة الرقمية	
(11)	أساليب السرد القصصى الرقمى	أن يتعرف الطلاب على أساليب السرد القصصى الرقمى المُستخدمة في الكتابة	المحاضرة – التدريب	عرض داتا شو عبارة عن قصص إخبارية مكتوبة بأساليب السرد القصصى الرقمى المختلفة	
(12)	مقدمة في السرد القصصى الرقمى وتعريفه	إلقاء الضوء حول مفهوم السرد القصصى بشكل عام	المحاضرة – التدريب – الحوار والمناقشة	من خلال جهاز الحاسوب القيام بالبحث حول تعريف أساليب السرد القصصى الرقمى	
(13)	عناصر السرد القصصى الرقمى	أن يتعرف الطلاب على عناصر السرد القصصى الرقمى في الكتابة	المحاضرة - المناقشة والحوار	شرح من خلال الباوربوينت لعناصر السرد القصصى الرقمى	
(14)	أنواع السرد القصصى الرقمى	إلقاء الضوء على أنواع السرد القصصى الرقمى	المحاضرة	عرض لعدد من الأبحاث من خلال لينكات تستعرض مضمون لقصص إخبارية مكتوبة بالسرد القصصى الرقمى	
(15)	كيفية بناء القصة الرقمية	التعرف على المعالجات البصرية والتحريرية للقصص الخبرية بغرف الأخبار بإستخدام أساليب السرد القصصى الرقمى	المحاضرة – العصف الذهنى – الحوار والمناقشة	شرح من خلال الباوربوينت لتقنيات وأساليب السرد القصصى الرقمى والبرامج المستخدمة في التعرف على المعالجات البصرية والتحريرية للقصص الخبرية بغرف الأخبار	
(16)	عرض بعض النماذج العربية والعالمية لقصص رقمية ناجحة	تكملة لهدف الجلسة السابقة في تعريف طلاب الإعلام التربوى لتقنيات المعالجة البصرية والتحريرية للقصص الإخبارية بغرف الأخبار بأساليب السرد القصصى الرقمى	المحاضرة – العصف الذهنى – تنمية مهارات الإتصال	شرح من خلال الباوربوينت لمجموعة نماذج لقصص إخبارية بأساليب السرد القصصى الرقمى	
(17)	عناصر نجاح السرد القصصى الرقمى	تعريف الطلاب بعناصر نجاح السرد القصصى الرقمى وأهميته واستخدام الصحفيين له في المواقع الإخبارية	المحاضرة – التدريب – إعادة الصياغة	جهاز حاسوب متصل بالإنترنت لإطلاع طلاب الإعلام التربوى على عناصر نجاح السرد القصصى الرقمى	
(18)	نصائح لسرد قصصى رقمى جيد	طرح خبرات الآخرين للوصول إلى كتابة جيدة	المناقشة والحوار – التجربة – توظيف وسائل التواصل الإجتماعى	المحاضرة لأساليب السرد القصصى الرقمى والفرق بين كل أسلوب، وعرض لأمثلة من خلال الإنترنت	

رقم الجلسة	عنوان الجلسة	الهدف من الجلسة	الأساليب المُستخدمة في التجربة	الأدوات والتقنيات المُستخدمة في التجربة	الزمن
				لكل نوع	
(19)	قصص إخبارية مدعمة بتقنيات الواقع الإفتراضى – قصص إخبارية مدعمة بأساليب السرد القصصى الرقمى	التعرف على تقنية الواقع الإفتراضى وأساليب السرد وكيفية استفادة القصص الإخبارية منهما	عرض لمحاضرة بإستخدام النماذج الحية عبر الإنترنت توضح تقنية الواقع الإفتراضى وإعطاء أمثلة لكل منهما – تعزيز مهارات حل المشكلة	الإطلاع على مواقع صحفية تنشر قصصًا إخبارية بأساليب السرد القصصى الرقمى لمحتوى الصحافة الغامرة	
(20)	اختبار بعدى لقياس نجاح التجربة في تثقيف طلاب الإعلام التربوى حول أساليب السرد القصصى الرقمى لمحتوى الصحافة الغامرة	الوقوف على الفرق بين المجموعتين الضابطة والتجريبية في التطبيق على الإختبار البعدى	شكر الطلاب على الإلتزام بالحضور وشرح لطبيعة الإختبار البعدى في نهاية التجربة	توزيع استمارة استبانة لقياس مدى استيعاب الطلاب لمحتوى التجربة	90 دقيقة

الأساليب الإحصائية المستخدمة في التحقق من صحة الفروض:

- **اختبار "ت" للمجموعة المستقلة:** في المقارنة بين المجموعتين الضابطة والتجريبية في التطبيق البعدى لمقياس إدراك أساليب السرد القصصى الرقمى لمحتوى الصحافة الغامرة، ومقياس تطوير مهاراتهم لتبنى هذه الأساليب الجديدة، وكذلك التطبيق القبلى.
- **اختبار "ت" للمجموعات المرتبطة:** في المقارنة بين التطبيق القبلى والبعدى للمجموعة التجريبية في مقياس إدراك أساليب السرد القصصى الرقمى لمحتوى الصحافة الغامرة، ومقياس تطوير مهاراتهم لتبنى هذه الأساليب الجديدة.
- **اختبار كا^2:** وذلك للكشف عن الفروق بين المجموعتين التجريبية والضابطة.
- **معامل إرتباط بيرسون:** في حساب ارتباط درجات التطبيق البعدى لمقياس إدراك أساليب السرد القصصى الرقمى لمحتوى الصحافة الغامرة، ومقياس تطوير مهاراتهم لتبنى هذه الأساليب الجديدة لدى طلاب المجموعة التجريبية.
- **مقياس إيتا:** لحساب حجم تأثير تدريب طلاب الإعلام التربوى على استخدام أساليب السرد القصصى الرقمى لمحتوى الصحافة الغامرة، وعلاقته بإدراكهم لها، وتطوير مهاراتهم لتبنى هذه الأساليب الجديدة.
  - حجم التأثير كبيرًا إذا كان مربع ايتا = 0.14 ⟵ 0.8
  - حجم التأثير متوسطًا إذا كان مربع ايتا = 0.06 ⟵ 0.5
  - حجم التأثير صغيرًا إذا كانت مربع ايتا = 0.01 ⟵ 0.20
- **تحليل التباين أحادي الإتجاه** للمقارنة بين أكثر من مجموعتين.
- **حساب أقل فرق معنوي** (L.S.D).

اختبارا الصدق والثبات:

1- اختبار الصدق:

تم التحقق من اختبار الصدق الظاهرى من خلال تحديد محاور استمارة الإستبانة (المثير) وأهدافها: من خلال عدد من الأسئلة تجيب عنها، وعرضها على عدد من المحكمين(*) في مجالى الإعلام وعلم النفس، وإجراء التعديلات النهائية وفقًا لملاحظات السادة المحكمين.

وقامت الباحثة بقياس صدق المحتوى من خلال عينة عشوائية من طلاب الفرقة الرابعة وتوزيع استمارة الإختبار القبلى عليهم؛ وذلك لضمان صدق وثبات الإختبار، وطبقًا لهذا قامت الباحثة بوضع عدد من التعريفات الإجرائية لعدد كبير من مصطلحات الدراسة عندما وجدت غموضًا لدى عينة الدراسة الإستطلاعية.

2- اختبار الثبات:

قامت الباحثة بإجراء اختبار الثبات من خلال إعادة تطبيق استمارة الإختبار القبلى خلال فترة زمنية كانت حوالى أسبوعين، على عينة عشوائية قوامها 20 مفردة لنفس الفرقة التي تم تطبيق التجربة عليها، والوقوف على أوجه الإتفاق والإختلاف عليها.

واستخدمت الباحثة معاملات إحصائية لحساب ثبات الإختبار والتأكد من صلاحيته من خلال الإتساق الداخلى والثبات، ومن خلال معامل Alpha, Cronbach لتحليل ثبات مقاييس الدراسة الحالية (الإدراك، تطوير مهاراتهم لتبنى هذه الأساليب الجديدة)، وتقدير الإتساق الداخلى بين العبارات والتي كشف عنها معامل ألفا كرونباخ الذي دل على نسبة ثبات مرتفعة وقبولها واستخدامها في الدراسة.

صدق المقياس:

(أ) مقياس إدراك أساليب السرد القصصى الرقمى لمحتوى الصحافة الغامرة

وقد قامت الباحثة بعمل مقياس للإدراك لإستخدام أساليب السرد القصصى الرقمى للصحافة الغامرة من خلال الإستعانة بأساتذة علم النفس المعرفى بالكلية، وقسمت الباحثة المقياس إلى خطوتين رئيسيتين بالتجربة التي قامت بتصميمها.

الأول: كان التعريف بأساليب السرد القصصى الرقمى للصحافة الغامرة وشرح وظيفة وأداء كل تقنية من تقنيات الصحافة الغامرة، والدور الذى تقوم به في غرف الأخبار.

الثانى: التقييم للمعرفة والشرح لهذه الأساليب والتقنيات من خلال التذكر والإسترجاع للمعلومات المعرفية التي حصل عليها المبحوثون في التجربة، وكيف يتم التطبيق لها في المواضع المختلفة.

1- صدق الإتساق الداخلى:

الإتساق الداخلى يقصد به مدى ارتباط درجة كل عبارة والدرجة الكلية للبعد المنتمية إلية، كما بالجدول التالى:

جدول (4)

قيم معاملات ارتباط عبارات مقياس إدراك أساليب السرد القصصى الرقمى للصحافة الغامرة بالدرجة الكلية للأبعاد المنتمية إليها

الأبعاد	المفردات	معامل الإرتباط	الأبعاد	المفردات	معامل الإرتباط	الأبعاد	المفردات	معامل الإرتباط
تنفيذ القصة الإخبارية على شكل فيديو تفاعلى	1	*0.546	استخدام تكنولوجيا الواقع المعزز AR	1	**0.979	التحقق من الهوية الإلكترونية التفاعلية	1	**0.872
	2	**0.799		2	**0.980		2	**0.898
	3	**0.873		3	**0.992		3	**0.795
	4	**0.873	إستخدام منصة يوتيوب	1	**0.993	المعالجات البصرية والتحريرية لمضمون القصص الإخبارية الرقمية	1	**0.801
	5	**0.872		2	**0.822		2	**0.955
	6	**0.918		3	**0.829		3	**0.881
	7	**0.826		4	**0.933		4	**0.955
	8	**0.661		5	**0.829		5	**0.805
	9	*0.538		6	**0.709		6	**0.887
	10	**0.873		7	**0.657	التصوير بالقصص الإخبارية الرقمية (صحافة الفيديو 360º)	1	**0.871
	11	**0.852		8	**0.758		2	**0.813
	12	**0.768		9	**0.939		3	**0.850
	13	**0.576		10	**0.933		4	**0.833
	14	*0.539		11	**0.760		5	**0.762
الإنتفاع من تقنية الواقع الإفتراضى VR	1	*0.462	إستخدام أفلام أنيميشن	1	**0.791		6	**0.704
	2	**0.808		2	**0.848		7	**0.923
	3	**0.872		3	**0.804		8	**0.762
	4	**0.916		4	**0.716	مقياس للتذكر من عناصر الإدراك	1	**0.924
	5	**0.916		5	**0.850		2	**0.928

** تُعنى أن الإرتباط دال عند 0,01، * تُعنى أن الإرتباط دال عند 0,05.

يتضح من الجدول السابق وجود علاقة ارتباطية ما بين متوسطة وقوية دالة إحصائيًا عند مستوى 0,01، 0,05، حيث كانت معاملات الإرتباط قوية بين درجات كل عبارة ودرجة البعد الذى تنتمى إليه؛ الأمر الذى يشير إلى صدق المقياس.

جدول (5)
معاملات ارتباط أبعاد مقياس إدراك أساليب السرد القصصى الرقمى للصحافة الغامرة بالدرجة الكلية للمقياس

الأبعاد	معامل الإرتباط	مستوى الدلالة
تنفيذ القصة على شكل فيديو تفاعلى.	**0.903	0.01
الإنتفاع من تقنية الواقع الإفتراضى VR.	**0.653	0.01
استخدام تكنولوجيا الواقع المعزز AR.	*0.407	0.05
إستخدام منصة يوتيوب.	**0.916	0.01
إستخدام أفلام أنيميشن.	*0.495	0.05
التحقق من الهوية الإلكترونية التفاعلية.	*0.420	0.05
المعالجات البصرية والتحريرية لمضمون القصص الإخبارية الرقمية.	*0.491	0.05
التصوير بالقصص الإخبارية الرقمية (صحافة الفيديو 360º).	**0.731	0.01
مقياس للتذكر من عناصر الإدراك.	**0.666	0.01

يتضح من الجدول السابق وجود علاقة ارتباطية دالة إحصائيًا عند مستوى 0,01، 0,05، بين أبعاد المقياس والدرجة الكلية للمقياس؛ مما يشير إلى صدق المقياس.

2- حساب ثبات مقياس إدراك أساليب السرد القصصى الرقمى لمحتوى الصحافة الغامرة بطريقة ألفا كرونباخ:

استخدمت الباحثة طريقة لحساب الثبات، وذلك لإيجاد معامل ثبات المقياس، حيث حصل على قيمة معامل ألفا للمقياس ككل ويتضح ذلك بالجدول التالى:

جـــدول (6)
يوضح حساب ثبات مقياس إدراك أساليب السرد القصصى الرقمى لمحتوى الصحافة الغامرة من خلال معاملات ألفا كرونباخ

الأبعاد	عدد العبارات	ألفا كرونباخ
تنفيذ القصة على شكل فيديو تفاعلى.	14	0.647
الإنتفاع من تقنية الواقع الإفتراضى VR.	5	0.655
استخدام تكنولوجيا الواقع المعزز AR.	3	0.713
إستخدام منصة يوتيوب.	11	0.642
إستخدام أفلام أنيميشن.	5	0.790
التحقق من الهوية الإلكترونية التفاعلية.	3	0.709
المعالجات البصرية والتحريرية لمضمون القصص الإخبارية الرقمية.	6	0.688
التصوير بالقصص الإخبارية الرقمية (صحافة الفيديو 360º).	8	0.626
مقياس للتذكر من عناصر الإدراك.	2	0.662

يتضح من الجدول السابق أن قيم معاملات ألفا كرونباخ مرتفعة؛ وهذا يدل على أن مقياس إدراك أساليب السرد القصصى الرقمى لمحتوى الصحافة الغامرة يتمتع بدرجة عالية من الثبات.

(ب) مقياس تطوير مهارات طلاب الإعلام التربوى لتبنى هذه الأساليب الجديدة:

تم اختبارهم من خلال عدد من الجمل التي تقيس تطوير مهاراتهم كدارسى التحرير الصحفى بشكله التقليدي، وعملية الإدراك في التجربة للتقنيات الحديثة، وتوظيف أساليب وتقنيات الصحافة الغامرة بغرف الأخبار للتحرير، وما توقعاتهم المستقبلية للدراسة لطلاب الإعلام من خلال الربط بالمقررات في السابق، وما يجب أن يكون في ظل تقنيات الصحافة الغامرة.

1- صدق الإتساق الداخلى:

الإتساق الداخلى يقصد به مدى ارتباط درجة كل عبارة والدرجة الكلية للبعد المنتمية إلية، كما بالجدول التالى:

جدول (7)

قيم معاملات ارتباط مفردات مقياس تطوير مهاراتهم لتبنى هذه الأساليب الجديدة بالدرجة الكلية للأبعاد المنتمية إليها

المفردات	معامل الإرتباط	المفردات	معامل الإرتباط
1	**0.843	5	**0.944
2	**0.836	6	**0.915
3	**0.906	7	**0.920
4	**0.935		

** تُعنى أن الإرتباط دال عند 0,01

يتضح من الجدول السابق وجود علاقة ارتباطية دالة إحصائيًا عند مستوى 0,01، بين درجات كل عبارة ودرجة البعد الذى تنتمى إليه؛ الأمر الذى يشير إلى صدق مقياس تطوير مهاراتهم لتبنى هذه الأساليب الجديدة.

جدول (8)

يوضح حساب معامل إرتباط أبعاد مقياس تطوير مهاراتهم لتبنى هذه الأساليب الجديدة بالدرجة الكلية للمقياس

مقياس تطوير مهاراتهم لتبنى هذه الأساليب الجديدة	معامل الإرتباط	مستوى الدلالة
توظيف الأدوات والتقنيات لأساليب السرد القصصى الرقمي لمحتوى الصحافة الغامرة	**0.636	0.01
إنتاج وتحرير المحتوى الإخباري بإستخدام أساليب السرد القصصي الرقمي	**0.818	0.01
نشر المحتوى الإخباري بإستخدام أساليب السرد القصصي الرقمي وتقييمه	**0.658	0.01

يتضح من الجدول السابق وجود علاقة ارتباطية دالة إحصائيًا عند مستوى 0,01 بين الأبعاد والدرجة الكلية للمقياس؛ مما يشير إلى صدق المقياس.

2- حساب ثبات مقياس تطوير مهاراتهم لتبنى هذه الأساليب الجديدة بطريقة ألفا كرونباخ:

استخدمت الباحثة طريقة لحساب الثبات، وذلك لإيجاد معامل ثبات مقياس تطوير مهاراتهم لتبنى هذه الأساليب الجديدة، حيث حصل على قيمة معامل ألفا لبطاقة ملاحظة ككل ويتضح ذلك بالجدول التالى:

جدول (9)

يوضح حساب ثبات مقياس تطوير مهاراتهم لتبنى هذه الأساليب الجديدة من خلال معاملات ألفا كرونباخ

مقياس تطوير مهاراتهم لتبنى هذه الأساليب الجديدة	عدد العبارات	ألفا كرونباخ
توظيف الأداوات والتقنيات لأساليب السرد القصصى الرقمي لمحتوى الصحافة الغامرة	2	0.775
إنتاج وتحرير المحتوى الإخباري بإستخدام أساليب السرد القصصي الرقمي	3	0.675
نشر المحتوى الإخباري بإستخدام أساليب السرد القصصي الرقمي وتقييمه	2	0.766

يتضح من الجدول السابق أن قيم معاملات ألفا كرونباخ مرتفعة؛ وهذا يدل على أن مقياس تطوير مهاراتهم لتبنى هذه الأساليب الجديدة يتمتع بدرجة عالية من الثبات.

ويتضح مما سبق من خلال الجداول من (4) إلى جدول (9) أن مقاييس الدراسة متمثلة في:

- مقياس الإدراك لأساليب السرد القصصى الرقمى فى الصحافة الغامرة.
- مقياس تطوير مهارات طلاب الإعلام التربوى لتبنى هذه الأساليب الجديدة.

إن المقاييس تتمتع بدرجة عالية من الثبات، وذلك ما أظهرته النتائج الإحصائية من خلال معاملات ألفا كرونباخ، فكانت على التوالي: (0.775 ، 0.675 ، 0.766) وهى درجات مقبولة علميًا، وتتمتع بدرجة عالية من ثبات المقاييس التي تسمح بتطبيقها.

المفاهيم والتعريفات الإجرائية للدراسة :

المفهوم	التعريف النظرى	التعريف الإجرائى
السرد القصصى الرقمى	- هو عبارة عن حكى وسرد القصص بأسلوب مبتكر وجذاب يعتمد بالأساس على التقنيات الحديثة في تقديم المحتوى، لتبدو القصة بسيطة، وثرية وجذابة بصريًا، ومشوقة للقراءة، تجذب الجمهورو تدفعه للتفاعل معها[89]. - هو عبارة عن مزيج إتصالى تفاعلى، يدمج بين النصوص، والصور الثابتة، ومقاطع الفيديو، والرسوم: الثابتة أو المتحركة، والجرافيك، والموثرات البصرية لرواية الأحداث ونشرها عبر منصات إلكترونية رقمية، بما في ذلك شبكات التواصل الإجتماعى وتطبيقات الهواتف المحمولة، ويتيح للجمهور التفاعل مع هذه المواد بشتى أنواع التفاعل المختلفة[90].	ويُعرف السرد القصصى الرقمى بالدراسة الحالية بأنه: المضمون السردى بشقية النصى والبصرى الذى يحلل الأفكار التي شكلت بنية القصص الرقمية، والبناء السردى للقصة وفق ثنائية النصى والبصرى، والكيفية التي نسجت بها الأحداث في سلسلة مترابطة داخليًا بدء من عنوان القصة، ومرورًا بالحبكة، وانتهاء بتحليل حضور السارد والمسرود له، وأساليب البناء السردى، الوظائف والغايات السردية. بالإضافة إلى التقنيات الحديثة المستخدمة في السرد ودلالات توظيفها.

الصحافة الغامرة	- هي عبارة عن إنتاج القصص الإخبارية بطريقة تسمح للمتلقى بالحصول على تجارب من منظور الشخص الأول للأحداث، حيث يؤلد هذا النوع من الصحافة إحساسًا بالحضور ينقل المستخدمين إلى سيناريو مختلف، فيمكنهم مشاهدة قصة إخبارية معينة والشعور بأنهم موجودون بالفعل[91]. - هو مصطلح شامل للأخبار التي تمنح الجمهور تجارب شخصية للأحداث أو المواقف، حيث يبنى عالمًا إفتراضيًا ويشجع المستخدم على لعب دور نشط فأكتسبت الصحافة الغامرة زخمًا سريعًا كنوع من أنواع الصحافة في عامي 2015 و2016، مدفوعه بالتقدم التكنولوجى في الواقع الإفتراضى (VR)، والواقع المعزز (AR)، والفيديو بنطاق 360°[92].	وتُعرف الصحافة الغامرة إجرائيًا في الدراسة بأنها: تقديم أشكال جديدة للقصص الإخبارية للصحافة الرقمية بإستخدام منصات تفاعلية ومتنقلة تعمل على توسيع حدود رواية القصص وإنشاء علاقات جديدة مع المستخدمين (طلاب الإعلام التربوى).
الإدراك	- هو العملية العقلية التي يتم من خلالها استقبال المدخلات الحية ومعالجتها وتحويلها وتخزينها وتفسيرها واسترجاعها بعد ذلك، ويوصف بأنه عملية معقدة وغير مرئية[93].	وتقصد به الباحثة ليس الإدراك من خلال الحواس كما يعرفه علماء النفس، ولكن الإدراك المعرفى الذى توصلت له الباحثة من خلال مقياس مكون من عبارات لقياس (المعرفة، الحفظ، التذكر) وهى مكونات لقياس الإدراك لأساليب السرد القصصى الرقمى في الصحافة الغامرة.

الدراسة التحليلية:

يتكون السرد القصصى الرقمى من عدة عناصر هي: (الجمهور: فكل قصة لها جمهور مستهدف – الغرض: إن كل قصة تحاول إنجاز مهمة ما "إعلام، تثقيف، ترفيه...وغيرها" – المحتوى الإخبارى الرقمى: يجب أن يكون السرد ذا مغزى ويضيف للقصة – الصوت: يتم سرد القصص من منظور الرواة لإثرائها – التكنولوجيا: وتُعنى بتمديد القصة – الروابط: تحقق اندماجًا بين القصة ومتلقيها – الاقتصاد: القصة تقدّمِ ما يكفى لتوضيح فكرتها).

وفيما يتعلق بقوالب السرد القصصى الرقمى، فالصحفى يستخدم قوالب متنوعة لسرد المعلومات كالنصوص الفائقة، الصور الثابتة والمتحركة وثلاثية الأبعاد، وكذا الفيديوهات 360، فيديو كاميرا "الدرون"، البث المباشر، الخرائط التفاعلية، الإنفوجرافيك، الفيديوجرافيك،.. وغيرها، ولكل قالب أسلوب سردى يخدم غاية إيصال معلومة بطريقة مغايرة للقوالب الأخرى بما يتناسب مع تفضيلات الجمهور.

ويعتمد السرد القصصى الرقمى على ثلاثة اتجاهات هي: اتجاة المنصة، اتجاه التفاعل، واتجاه البناء، وهذه الإتجاهات الثلاثة تشير إلى التحكم التقنى في عملية الإتصال والتفاعل بين عناصرها، بما يحقق سردًا متعدد الإتجاهات في بنائه ويجمع بين خبرات القراءة والإستماع والمشاهدة.

وتأسيسًا على ما سبق، قامت الباحثة بالتحليل استنادًا لمرتكزين، الأول: هيكل البناء السردى الذى يكشف عن قوالب السرد المستخدمة فى حكى القصص الرقمية للصحافة الغامرة، والعناصر الفنية المستخدمة فى بنية سرد القصص المدروسة، والتقنيات الحديثة المستخدمة فى السرد ودلالات توظيفها. الثانى: المضمون السردى بشقيه النصى والبصرى (متن القصة المسرودة) الذى يحلل الأفكار التى شكلت بنية القصص الرقمية، والبناء السردى للقصة وفق ثنائية النصى والبصرى، والكيفية التى نُسجت بها الأحداث فى سلسلة مترابطة داخليًا بدءً من عنوان القصة، ومرورًا بالحبكة، وانتهاءً بتحليل حضور السارد والمسرود له، وأساليب البناء السردى، الوظائف والغايات السردية، الأصوات السردية بقصص المواقع الإخبارية.

وحدة التحليل:

أجرت الباحثة تحليلًا لـــ (25) قصة صحفية مُعدة بأسلوب السرد القصصى الرقمى بدءً من 1 فبراير 2025 حتى 28 فبراير 2025، حيث تمثلت وحدة التحليل فى "الفكرة" الرئيسية للقصة بإعتبارها الأساس الذى تتمحور حوله مختلف وحدات البناء السردى، بدءً من عنوان القصة، وبنيتها السردية، وأسلوب سردها، وقوالب سردها، والغايات السردية، وتقنيات السرد الرقمى.

نتائج التحليل الكيفى:

تطورت الطريقة التي يتم سرد القصص الرقمية بها، أغلبها اتخذ الشكل المرئى ولم تعد تقتصر على عنصر النص فقط، بل استفادت أغلبها – إن لم يكن جميعها - من إمكانات الإنترنت والتطور التكنولوجى، وأدوات المالتيميديا العديدة، فأصبحت عملية تقديم المحتوى تقوم على الحكى التفاعلى من خلال عناصر الصورة والفيديو، والبث المباشر.

وتعتمد المواقع الإخبارية على توظيف طريقة السرد الخطى أو السرد غير الخطى، فالأول يتطلب قراءة أو مشاهدة القصة من بداياتها حتى النهاية، لكى تفهم ما تحكيه القصة. والثانى في أغلبه سرد غير خطى تشعبى يعتمد على توظيف عناصر مرئية مختلفة، فلا يتعين على القراء مراجعة النص بطريقة متسلسلة من أجل فهم النص.

أولاً: الأفكار الرئيسية التى شكلت بنية القصص الرقمية فى المواقع المدروسة:

كشفت نتائج التحليل عن تعدد الأفكار التى شكلت بنية القصص الرقمية المدروسة، وتباينها وفق السياسة التحريرية لموقعى الشرق الأوسط وسكاى نيوز.

وبشكل عام، فإن نتائج التحليل المقارن يكشف تشابه الأفكار التى شكلت بنية القصص، إلا أن هناك اختلاف فى بنية سردها، والغايات السردية لكل منها، وأساليب السرد المتبعة فى نقلها، وعناصر بنائها الفنى بحسب الموقف من الأحداث الذى تبناه كل موقع.

وتوصلت الباحثة إلى الملاحظات والمؤشرات التالية بناء على الدراسة التحليلية:

بالنسبة لموضوعات التغطية في الفيديوهات الغامرة: بالنسبة لمواضيع الأخبار الحالية تركز المنتجات الإخبارية الغامرة بشكل أساسى على الأحداث التي تعكس المشكلات الإجتماعية، والأحداث التاريخية الهامة، وبعض الموضوعات ذات القيمة العلمية الشائعة التي يصعب على الأشخاص العاديين الوصول إليها أو تجربتها.

بالنسبة لتواجد المصادر: تظهر المصادر بطرق مختلفة إما جسديًا، أو في التعليق الصوتى، أو من خلال البيانات دون التحدث مباشرة إلى الكاميرا.

بالنسبة لطريقة السرد: يتم الإنتاج عادة بطريقتين سرديتين: الأولى قد تحتوى على إشارات (تعليقات) توضيحية نصية بجانب التعليق الصوتى ، وفى الأخرى قد يكتفى بالتعليق الصوتى فقط.

وبوجه عام، هناك ثمانية اعتبارات رئيسية عند التفكير فى استخدام السرد الرقمى لرواية القصص الإخبارية، هي[94]:

1- **اختيار المدخل المناسب للحكاية أساس السرد القصصى الجيد:** أي اختيار الأسلوب الذى يروى من خلاله السارد القصة للجمهور. ويفضل أن يكون بسيطًا، مؤثرًا، جذابًا، مناسب لطبيعة القصة، يخاطب اهتمامات الجمهور.

2- **التفاصيل المترابطة تخلق قصة رقمية جيدة:** يتحقق الترابط عن طريق تسلسل أحداث القصة في السرد وترابطها معًا، على النحو الذى يجعل كل مشهد في القصة يؤول لما يليه.

3- **معرفة وتحديد الجمهور بدقة:** فأفراد الجمهور يتفاعلون مع السرد القصصى الرقمى بطريقة مختلفة بناءً على خلفيتهم واهتماماتهم ونمط تعلمهم واحتياجاتهم.

4- **الحكى المصور أفضل من السرد المطول:** أى يفضل أن تكون القصة معتمدة على الصور والفيديوهات والجرافيك فى رواية الأحداث أكثر من النصوص المطولة، وذلك بحكم طبيعة جمهور المنصات الرقمية الذى يفضل المحتوى المرئى عن المكتوب.

5- **تنوع العناصر البصرية في القصة يمنحها التميز:** فحينما تجعل القارئ يتنقل بين الصور الحية والجرافيكس والصوت والفيديو تكون القصة أكثر إمتاعًا له من النصوص الطويلة.

6- **ليست كل قصة تصلح للسرد القصصى الرقمى:** فالقصص لابد أن بتوافر فيها عنصرى الثراء المعلوماتى، والثراء البصرى أى عمق التفاصيل والمحتوى المرئى الجيد معًا.

7- **التوظيف الجيد للمؤثرات البصرية والصوتية في القصة:** يجب أن ينتبه المحرر لإختيار الصور والمؤثرات الصوتية التي تتناسب مع طبيعة القصة والمحتوى النصى المكتوب على النحو الذى يجعل القصة مؤثرة.

8- **عدم إغفال السياق والخلفية عند رواية القصة بالتقنية الرقمية:** يقصد به السياق الذى تطرح فيه القصة سواء الزمنى أو المجتمعى، فحينما يتم تجاهل السياق، فكأنك تنزع من القصة حيويتها وتأثيرها في المتلقى.

ثانيًا: أشكال تنوع السرد القصصى داخل المواقع الإخبارية الرقمية (موقعى الدراسة):

تتنوع وتتشعب أشكال السرد القصصى الرقمى لدرجة يصعب معها تقسيمها، بل تتداخل القوالب والأشكال فيم بينها، ويمكن ترتيبها إلى الآتى:

سرد قصصى (بناء خطى أو متشعب): وفى ذات الإطار تتعدد الأشكال في هذا القالب الذى تعد السمة الرئيسية له خطيته (ينتقل بنا بين بداية ونهاية) إلى جانب تعدد الوسائط، أي خط واحد للسرد سواء كانت القصة قصيرة أو مطولة. وفيه يتم تصوير الأحداث إلى حد كبير في الترتيب الزمنى، أي قول الأحداث بترتيب حدوثها. وهذا الشكل هو الأكثر انتشارًا في الصحافة الرقمية سواء سردًا خطيًا متشعبًا أو غير متشعب.

- سرد قصصى (بناء غير خطى): ويطلق عليه تفكيك السرد، حيث وضع الأحداث خارج الترتيب الزمنى. فلا يتبع السرد النموذج السببى المباشر.

- السرد التفاعلى: هو الشكل الخيالى الذى يجعل القارئ قادرًا على الاختيار من بين بنى متعددة من السرد مما يؤثر على السرد، مثل وضع حبكات بديلة أو نهايات بديلة.

ثالثًا: أنماط الفيديو المستخدمة فى سرد القصص الرقمية بموقعى الشرق الأوسط السعودية، وسكاى نيوز الإماراتية:

كشفت نتائج التحليل عن أربعة قوالب للفيديو فى سرد القصص الرقمية بالمواقع المدروسة، وهى:

- **قالب الفيديو الإخبارى الحى:** عبارة عن تقرير فيديو مصور يعتمد على سرد الوقائع بالإعتماد على المشاهد الحية من قلب الحدث.
- **قالب الفيديوجراف:** إستخدم هذا القالب بشكل رئيسى فى القصص التى تعتمد على الحكى بالأرقام والإحصائيات والبيانات والمعلومات دون ظهور السارد، فهو عبارة عن فيديو صامت يعتمد على مجموعة من الصور والمشاهد المصورة تظهر عليها البيانات والمعلومات المراد توضيحها للمستخدم مصحوبة بموسيقى فى الخلفية.
- **قالب الخرائط التفاعلية:** إستخدم هذا القالب فى سرد القصص المرتبطة بالأماكن، وبرز فى موقع الشرق الأوسط بنسبة أكبر من سكاى نيوز، وهذا القالب قد يظهر السارد واقفًا أمام شاشة تظهر عليها خريطة تفاعلية ليسرد قصة مكان ما، وقد يظهر السارد والضيف معًا، وقد لا يظهر السارد، وتظهر الخريطة التفاعلية فقط بالفيديو، ويكون صوته فى الخلفية.
- **قالب الفيديو الوثائقى:** هذا القالب إستخدم فى سرد القصة بشكل فيلم وثائقى يركز على فكرة معينة، وقد برز فى موقع الشرق الأوسط بنسبة أكبر من موقع سكاى نيوز. وهنا لا يتم تقسيم القصة إلى عدة فيديوهات قصيرة، بل تقدم بأسلوب درامى فى قالب فيديو متكامل، تتخلله مشاهد حية مع تحليلات ولقاءات ومقابلات حية، وأرقام وبيانات وغيرها.

- **قالب الفيديو الصامت (بطاقات الصور):** هذا القالب إستخدم في سرد القصة بمشاهدة الفيديو بدون سماع أصوات ومجرد نص يظهر على الشاشة ويتحرك مع حركة الفيديو يسرد قصة الفيديو.
- **قالب الأنفوفيديو Graphical:** عبارة عن فيديو مدعوم بعناصر جرافيكية، ويحتوى على بعض الخرائط والأرقام، أو التمثيلات البيانية.
- **فيديو 360 درجة:** وهو الفيديو الذى يمكن سحبه يمينًا ويسارًا لرؤية بقية المشهد المختفى خلف الكاميرا، أو استخدام نظارات الواقع الإفتراضى لتنتقل من محيطك الحقيقى إلى محيط افتراضى تحرك فيه عنقك بحرية وكأنك واقف في مكان وزمان آخرين، وقد بدأ موقع الشرق الأوسط في دعم هذه التقنية في 2015، وقد وظف موقع سكاى نيوز هذه التقنية في تقديم بعض المعلومات.

وعلى المستوى المقارن، تشير نتائج التحليل إلى أن موقع الشرق الأوسط كان أكثر استخدامًا من موقع سكاى نيوز لقوالب السرد المستحدثة، حيث اعتمد موقع سكاى نيوز بشكل كبير على الفيديو الإخبارى الحى الذى يركز على نقل التغطية الإخبارية الحية للأحداث دون التركيز على الطابع التحليلى التفسيرى فى التغطية الذى انتهجه موقع الشرق الأوسط، فإنعكس على تعدد القوالب البصرية فى رواية القصة، وعمق التغطية المقدمة.

وإتفقت هذه النتيجة مع دراسة كلاً من[95] (خالد ذكى، 2024)، (Chan,B.S.K., 2017 et.al) والذين توصلوا إلى أن تعدد القوالب البصرية المستخدمة فى سرد القصص، يدفع الجمهور للتفاعل معها.

رابعًا: الوظائف السردية البارزة فى قصص الفيديو المدروسة:

الوظائف السردية هى مجمل الأهداف التى يسعى السارد لتحقيقها من حكى القصة، بمعنى أخر الهدف من إنتاج ونشر القصة، وبحسب نتائج التحليل فقد تعددت الوظائف السردية لقصص الفيديو المدروسة، كما يوضحها الجدول التالى:

جدول (10)

تحليل الوظائف السردية البارزة فى قصص الفيديو المدروسة

الموقع / الوظائف السردية	الشرق الأوسط		سكاى نيوز		إجمالى	
	ك	%	ك	%	ك	%
التعبير عن حالة شعورية وتشاركها مع الآخرين	1	7.7	1	8.3	2	8
التجسيد الحقيقى للشعوب والأشخاص	2	15.4	1	8.3	3	12
الدمج بين الأشخاص الحقيقين "مقدمى التقرير" وبين البيئات الطبيعية للأحداث	1	7.7	1	8.3	2	8
التجسيد الحقيقى للفترات الزمنية	1	7.7	1	8.3	2	8
التجسيد الحقيقى للأماكن ذات الصلة بموضوع الحدث	1	7.7	1	8.3	2	8
توثيق الأحداث، وتبسيطها فى فيديو وثائقى تفاعلى.	2	15.4	2	16.8	4	16
تجسيد معاناة الجمهور.	3	23	1	8.3	4	16
التحليل والتعليق على الأحداث.	1	7.7	2	16.8	3	12
إبراز الموقف من القضايا المطروحة.	1	7.7	1	8.3	2	8

الحشد والتعبئة فى تكوين رؤية.	-	-	1	8.3	1	4
وظائف أخرى.	-	-	-	-	-	-
الإجمالى	13	100	12	100	25	100

تظهر نتائج الجدول السابق اختلافات بين موقعى الدراسة على مستوى الوظائف السردية البارزة فى قصص الفيديو المدروسة.

وإتفقت هذه النتيجة مع دراسة كلاً من[96] (John V. Pavlik 2021)، (Chaoqin Chen 2021)، (Irina Tribusean 2020) الذين أكدوا على ضرورة أن يلتزم الصحفيون ووسائل الإعلام الإخبارية التي تستخدم الطائرات بدون طيار في إنتاج الأخبار الغامرة بأعلى المعايير الأخلاقية من أجل زيادة ثقة الجمهور، بالإضافة إلى تطوير مبادئ توجيهية واضحة للصناعة من أجل الإستخدام الأخلاقى للطائرات بدون طيار في إنتاج الصحافة الغامرة، بالإضافة إلى أهمية رصد التقارب بين الواقع الإفتراضى والواقع الواقعى (الفعلى) في الصحافة الغامرة، واقترحت إطارًا نظريًا لجعل العمليات الإفتراضية للمعنى أكثر وضوحًا، وطالبت الصحفيين المعاصرين إعادة التفكير في القواعد الإخلاقية عند إجراء تقارير يتم إنشاؤها بواسطة الكمبيوتر (CG) والتي يمكن أن تخلق شعورًا حقيقيًا بالإفتراضية، حيث أن الأبحاث التحليلية في مجال الواقع الإفتراضى كانت حول الإنتاج بشكل أساسى، حيث تحلل تحديات التكنولوجيا الجديدة، والقضايا الأخلاقية، في حين أن الدراسات المتعلقة بالجمهور تجريبية إلى حد ما.

خامسًا: العناصر الفنية المستخدمة فى البناء السردى للقصص المدروسة ودلالات توظيفها فى إطار التكاملية بين الملفوظ السردى والعرض البصرى:

كشفت نتائج التحليل عن عدة عناصر تم استخدامها فى البناء السردى للقصص المدروسة، لتشمل: المقاطع الحية، الصور، النصوص، الصوت، المؤثرات الصوتية، رسوم الجرافيكس، وقد اختلفت معدلات توظيفها داخل القصص المدروسة بحسب طبيعة القصة، القالب المستخدم فى سردها.. وفيما يلى عرض تفصيلى لكل عنصر، وكيفية توظيفه فى بناء القصص:

- **مقاطع الفيديو الحية:** شكلت مقاطع الفيديو الحية مادة ثرية للحكى داخل معظم القصص بموقعى الدراسة.
- **الصور:** برز توظيف هذا العنصر تحديدًا فى القصص التى قدمت فى قالب الفيديوجراف، من خلال حكى القصة عبر مجموعة من الصور المتتالية التى تتشابك فيما بينها من أجل حكى الفكرة الرئيسية للقصة.
- **النص:** استخدم موقعى الدراسة النص كعنصر رئيسى فى حكى القصة عبر توظيفه فى صياغة العنوان الرئيسى للقصة، أو كعنصر مساعد فى شرح الصور والمقاطع المصاحب لها، وكذلك فى صناعة الكلمات المفتاحية والوسوم (الهاشتاجات) المرتبطة

بالقصة. وبحسب نتائج التحليل شكل النص عنصرًا رئيسيًا فى الفيديوهات الصامتة التى تروى القصة دون سارد اعتمادًا على النصوص الشارحة للمقاطع والصور الموجودة بالقصة.

- **الصوت:** تبين من نتائج التحليل أن عنصر الصوت الطبيعى تم استخدامه مع عناصر المقاطع الحية والصور والنصوص فى حكى القصص، وقد اختلفت نبرة الأصوات الطبيعية المستخدمة فى السرد من قصة لأخرى وفق حبكتها.
- **المؤثرات الصوتية:** استخدمت مواقع الدراسة المؤثرات الصوتية إلى جانب توظيف موسيقى تعكس الحالة، وأظهرت نتائج التحليل أن موقع الشرق الأوسط كان أكثر توظيفًا لمثل هذه المؤثرات التى تجعل المستخدم يتخيل الحالة النفسية التى يعيشها الحدث.
- **رسوم الجرافيكس:** تم توظيفها فى سياق بنية قصص الفيديو بإعتبارها آليات تحريرية تساهم فى إثراء السرد البصرى بالقصة، وعمق المحتوى المقدم، عبر عدة أشكال منها جرافيكس لتقديم أرقام وإحصاءات، وبيانات، جرافيكس معد مسبقًا لتحرير تسلسل زمنى، جرافيكس معد مسبقًا لتوضيح خريطة جغرافية، جرافيكس معد لتحرير المعلومات الخاصة بمواقع التواصل الإجتماعى، جرافيكس لتحرير معلومات رئيسية، جرافيكس لعرض تصريحات.

وقد كشفت نتائج التحليل عن استخدام أكثر من عنصر داخل القصة الواحدة لاسيما فى موقع الشرق الأوسط، ما جعل تغطيته تتسم بالعمق والثراء البصرى والتحريرى مقارنة بالقصص المنشورة بموقع سكاى نيوز، وهو أمر يرتبط بالأساس بالتقنيات الرقمية المتوفرة لدى الموقع.

وعلى مستوى التكامل بين هذه العناصر الفنية، فقد كشفت نتائج التحليل عن التكاملية بين الملفوظ السردى والعرض البصرى، وتجلى ذلك عبر عدة أشكال، أولها: أن النص المصاحب للمقاطع الحية أو الصور الثابتة بالفيديوهات يعبر عنها تعبيرًا دقيقًا أى أن النص يعبر عن المحتوى البصرى بالفيديو، كما أن النص المنطوق من السارد يعكس المشاهد البصرية التى تظهر بالفيديو، كما أن الجرافيكس المُقدم بالفيديو يمنح القصة عمقًا فى التناول، ويجعلها أكثر جاذبية وتشويقًا، إضافة إلى أن المؤثرات الصوتية يتم توظيفها بشكل يعكس الحالة النفسية التى تجسدها القصة، مما يجعل المستخدم للقصة يعيش الحالة المراد توصيلها له.

وإختلفت هذه النتيجة مع دراسة كلاً من[97] (Mila Bujic, Juho Hamari 2023)، (Aaron Atkins 2020 D.)، الذين توصلوا إلى مجموعة من النتائج أبرزها عدم تحديد الباحثين في مجال الصحافة الغامرة للمصطلحات المستخدمة، مما يجعل من الصعب الإشارة إلى ماهية الصحافة الغامرة، حيث يشير إليها البعض بشكل واضح إلى أنها تجارب واقع إفتراضى غامرة، بالإضافة إلى أن وجود نقطة محورية بصرية تجذب الإنتباه إلى القصة يكون على حساب الإهتمام بالبيئة.

وإتفقت مع نتائج دراسة (Ana Luisa Sanchez 2022)[98] التي توصلت إلى استنتاج ذي شقين: من ناحية بعض مشاريع الصحافة الغامرة تقترب من تنسيق قد يُعزز التعاطف، ومن ناحية أخرى تقترح الباحثة أن مشروع الصحافة الغامرة يحتاج إلى تجاوز هذا الهدف وإلى اعتماد دور أقوى في تشكيل مستقبل الواقع الإفتراضى.

وهو ما أكدته دراسة (Mila Bujic, Juho Hamari 2020)[99] التي حققت في الإختلافات في الرضا ونوايا الإستخدام المستمر لدى الجمهور بين المقالة والفيديو 360 والتفاعل المستند إلى الواقع الإفتراضى مع المحتوى، وأشارت النتائج إلى أن أولئك الذين تم تعيينهم لـ 360 VR (أي مشاهدة الفيديو عن طريق نظارة الواقع الإفتراضى) كان لديهم نوايا أعلى لمواصلة الإستخدام، ولكن لم يكن لديهم رضا أكبر مقارنة بالمشاركين في قراءة المقالة نصيًا، أو مشاهدة الفيديو من خلال أجهزة الكمبيوتر.

سادسًا: تحليل البناء السردى لقصص الفيديو المدروسة فى موقعى الشرق الأوسط وسكاى نيوز:

أظهرت نتائج تحليل البناء السردى لقصص الفيديو المدروسة بموقعى الدراسة، أن كل قصة تتألف فى بنيتها من جزئين، الأول: عنوان القصة، الثانى: الفيديو ذاته (المتن الحكائى).

1- تحليل بنية عنوان القصة:

أظهرت نتائج التحليل أن لكل قصة عنوانًا واحدًا عبارة عن جملة موجزة تسرد الفكرة الرئيسية للقصة، وتعبر عنها تعبيرًا مباشرًا، إضافة لكون العنوان مطابق لمحتوى الفيديو، وفيما يتعلق بتحليل بنية العنوان للقصص المنشورة بموقعى الدراسة، فقد انتهت النتائج إلى:

- تشابة عناوين القصص بموقعى الدراسة.
- اتبعت مواقع الدراسة عدة أساليب فى سرد عناوين القصة، منها: عنوان توجيهى يحث القارئ مباشرة على مشاهدة القصة، ويعتمد فى بنيته على الإثارة والتشويق. والعناوين الإستفهامية التى تكون بنيتها على شكل تساؤل مرتبط بالفكرة الرئيسية للقصة، والعناوين التقريرية التى تسرد واقعة محددة.
- تبين أن موقع الشرق الأوسط كان أكثر ميلًا لإستخدام لغة المجاز فى بنية عناوين القصص مقارنة بموقع سكاى نيوز.

2- بنية المتن الحكائى للقصص المسرودة بإستخدام الفيديو:

أوضحت نتائج التحليل اختلاف البناء السردى لقصص الفيديو فى موقعى الشرق الأوسط وسكاى نيوز، بحسب نمط قالب الفيديو الذى تم استخدامه فى سرد القصة، ومدى العمق فى التناول، فأغلب القصص التى تم رصدها بموقع سكاى نيوز تم سردها بإستخدام قالب الفيديو الإخبارى فى شكل فيديو واحد، على النقيض من القصص التى تم تحليلها فى موقع الشرق الأوسط، يتم سرد القصة الواحدة عبر قالب فيديو واحد أو ثلاث فيديوهات،

نتيجة عمق التغطية والتناول.. وسوف يتم تحليل بنية المتن الحكائى وفق أربعة عناصر، هى: بنية مقدمة القصة، بنية الحبكة فى القصص المدروسة، تحليل حضور السارد والأدوار المنسوبة له تبعًا لبنية السرد، وأساليب البناء السردى.

(أ) تحليل بنية مقدمة القصة:

كشفت نتائج التحليل اختلاف بنية مقدمة القصة وفق ثلاثة عوامل رئيسية، وهى: طبيعة موضوع القصة المسرودة، القالب المستخدم فى سردها، السياسة التحريرية لكل موقع. فأغلب القصص اتخذت مقدماتها أشكال عديدة منها المقدمة البصرية الصامتة عبارة عن مشهد حى مصور دون أى صوت ودون ظهور السارد، تعتمد بالأساس على أن اللقطة المصورة معبرة، وهناك المقدمة السردية الإقتباسية التى تبدأ بـــ"سرد تصريح" وتظهر فى قالب الفيديو الإخبارى الحى، وهناك المقدمة التلخيصية التى تختصر فكرة القصة فى عرض مشهد لا تتجاوز مدته أكثر من 10 ثوانى لينتقل منها إلى بقية التفاصيل المرتبطة بالقصة، وهذا النمط من المقدمات ظهر فى موقع الشرق الأوسط بنسبة أكبر من موقع سكاى نيوز، وهناك المقدمة المجازية أو القصصية التى يستهلها السارد بوصف سردى لتجسيد الفكرة الرئيسية للقصة مستخدمًا بالأساس لغة المجاز، وهناك المقدمة التساؤلية أى أن السارد يبدأ القصة بطرح تساؤل، وبرزت هذه المقدمة بشكل كبير فى قصص الفيديو ذات الطابع التحليلى والتفسيرى، وهناك نمط أخر يتمثل فى المقدمة المرتكزة على الحكى بإستخدام الخريطة، وظهرت تحديدًا فى القصص البصرية التى قدمت فى قالب الخرائط التفاعلية.

(ب) تحليل آليات بنية الحبكة فى القصص المدروسة:

نتائج التحليل الكيفى للقصص المدروسة قد كشفت عن عدة آليات اتبعتها المواقع فى بنيتها، على النحو التالى:

- **ترتيب مشاهد القصة وتسلسل عرضها:** بدا ذلك فى مراعاة موقعى الشرق الأوسط وسكاى نيوز ترتيب المشاهد المصورة داخل الفيديو، وعرضها بتسلسل منطقى، وبما يحقق الترابط والتماسك بين مشاهد القصة التى تعكس الفكرة الرئيسية.
- **سرد الأحداث وفق تتابعها الزمنى:** أى أن السارد يسرد المشاهد وفق زمن حدوثها أو ترتيب حدوثها، وبدا هذا بشكل واضح فى القصص ذات الطابع الوثائقى، ليعرض على هامش الفيديو "تايم لاين" يرتب الأحداث وفق حدوثها.
- **الشخصيات المركزية بالقصة وتوظيفها فى بناء الحبكة:** فالشخصيات هى محور الأحداث التى تشهدها القصة، وقد تم توظيفها فى بناء الحبكة وإيصال الفكرة الرئيسية للقصة، وقد اختلفت الشخصيات المحورية بحسب طبيعة القصص وأنماطها.

- **حبكات فرعية تؤول إلى تكوين حبكة رئيسية:** اتبع موقع الشرق الأوسط هذه الآلية بشكل أكبر من موقع سكاى نيوز، عبر تقسيم القصة الرئيسية إلى عدة قصص فرعية كل منها فى قالب فيديو مستقل بذاته، لكن هذه الفيديوهات تتكامل فيما بينها من أجل تأكيد الحبكة الرئيسية.
- **توظيف عنصرى الزمان والمكان فى بناء حبكة القصة الرقمية:** تبين من نتائج التحليل للقصص المدروسة بموقعى الدراسة، أن المكان الذى سّجلت فيه مشاهد القصص له دور فى بناء الحبكة.

وبشكل عام، فإن دور عنصر الزمن فى بناء الحبكة تبين عبر ثلاثة مستويات، الأول: توقيت حدوث الحدث ذاته محور القصة، الثانى: الإشارة من جانب السارد لزمن ما تكون له دلالة داخل القصة المسرودة، الثالث: زمن الأفعال التى يستخدمها السارد فى حكى القصة.

(ج) السارد والمسرود له فى قصص الفيديو عينة التحليل:

فيما يتعلق بالسارد ومعدلات ظهوره بالقصة: لكل قصة سارد لها، وقد تعددت شخصية السارد بحسب نتائج التحليل، لتشمل عدة أطراف هى: المراسلون، المحللون، مسؤولون، وآخرون... ووفقًا لموقع السارد من الأحداث السردية، فأغلب القصص استندت على (السارد الداخلى) أى السارد داخل الحدث، الذى يقدم نفسه ليس كسارد للأحداث فقط، بل بوصفه جزء منها، وعنصر رئيسى فيها، وهناك (السارد الخارجى) الذى يقع خارج الأحداث، وليس مشارك فيها، مثل المحللون الموجودين بالأستوديو.

وإذا ما كانت النتائج السابقة تكشف تعدد أنماط السارد، إلا أن هناك بعض القصص التى قدمت فى إطار قالب الفيديو الصامت لم تظهر فيها شخصية السارد، لأنها عبارة عن لقطات صور أو مقاطع فيديو مصورة تمر سريعًا، عليها نصوص فى شكل معلومات وبيانات وأرقام، ولا يصاحبها صوت سارد.

بالنسبة للمسرود له فى المواقع المدروسة: كشفت نتائج التحليل عن تعدد أنماط شخصية المسرود له فى القصص المدروسة، بالإضافة إلى استخدام السارد ضمائر الخطاب لمخاطبة المسرود له، وكذلك ضمير المتكلم بصيغة الجمع، والمخاطبة الضمنية بضمائر الغائب، إلا أن فى بعض الأحيان يوظف السارد الخطاب المباشر الموجه إلى المتلقى، ثم التحول فى مقطع الفيديو ذاته لإستخدام المتلقى الغائب والحديث إليه بضمير الغائب، ثم يضاف إليهما مشاهد الفيديو الذى يستهدفه السارد أو منتج الفيديو بشكل أساسى.

(د) تحليل أساليب السرد المتبعة فى القصص المدروسة بموقعى الشرق الأوسط وسكاى نيوز:

أوضحت نتائج التحليل تنوع أساليب السرد المتبعة فى حكى قصص الفيديو طبقًا لمعيارين.

- **الأول:** وفق ترتيب أحداث القصة وتسلسل عرضها.
- **الثانى:** وفق الشكل أو الطريقة المتبعة فى الحكى، ويمكن عرض النتائج على النحو التالى:

- **أساليب السرد وفق ترتيب أحداث القصة وتسلسل عرضها:** وفق هذا المعيار يقسم أسلوب السرد إلى نمطين، هما: السرد الخطى أى حكى الأحداث بترتيبها الزمنى من البداية إلى النهاية، والسرد المتقطع (غير خطى) لا يعتمد فيه الحكى على عنصر الزمن، وقد يبدأ بالنهاية.

جدول (11)
تحليل أساليب السرد وفق ترتيب الأحداث بموقعى الدراسة

الموقع / الأسلوب	الشرق الأوسط		سكاى نيوز		إجمالى	
	ك	%	ك	%	ك	%
سرد خطى	9	71	7	58	16	64
سرد متقطع (غير خطى)	4	29	5	42	9	36
الإجمالى	**13**	**100**	**12**	**100**	**25**	**100**

ويمكن تفسير هذه النتيجة فى ضوء أن موقع الشرق الأوسط اتبع منهجية تقسيم القصة الرئيسية المحكية بالفيديو إلى عدة قصص فرعية، وبالتالى بإمكان المستخدم أن يبدأ بمشاهدة الفيديوهات دون ترتيبها.

- **أساليب السرد وفق الشكل أو الطريقة المتبعة فى الحكى:**

تقسم أساليب السرد وفق هذا المعيار إلى ثلاثة أساليب، الأول: السرد الوصفى، الذى يركز على تجسيد المشهد بإتباع أسلوب وصف التفاصيل المرتبطة بالحدث، الثانى: السرد الحوارى، وهو أسلوب لوصف القصة بإستخدام الحوار مع الشخصيات، الثالث: السرد الدرامى، حكى القصة بأسلوب درامى بالتركيز على الأحداث والصراعات بين الشخصيات، الجدول التالى يوضح مدى استخدام الأساليب الثلاثة بمواقع الدراسة:

جدول (12)
تحليل أساليب السرد وفق الشكل أو الطريقة المتبعة فى الحكى

الموقع / الأسلوب	الشرق الأوسط		سكاى نيوز		إجمالى	
	ك	%	ك	%	ك	%
السرد الوصفى	4	30.8	3	25	7	28
السرد الحوارى	5	38.4	5	41.7	10	40
السرد الدرامى	4	30.8	4	33.3	8	32
الإجمالى	**13**	**100**	**12**	**100**	**25**	**100**

كشفت نتائج الجدول السابق عن تقارب بين موقعى الدراسة من حيث إتباع أساليب السرد القصصى الثلاثة، إلا أن ثمة الإختلافات برزت فى توظيف كل موقع لهذه الأساليب فى الحكى، وهو ما يمكن تفسيره فى ضوء السياسة التحريرية لكل موقع.

وإتفقت هذه النتيجة مع دراسة كلاً من[100] (Esther Greussing 2022)، (Nili Steinfeld 2020) في كيفية تأثير أساليب السرد على اكتساب الأفراد للمعرفة، ومصداقية الرسالة المتصورة المستندة إلى النص، بالإضافة إلى إستخدام الصحافة الغامرة ورواية القصص

الصحفية بإستخدام الواقع الإفتراضى كأداة لتعزيز المعرفة، وأكدت النتائج على تأثير التفاعل، وتم توقع انخفاض في الآراء النمطية للقضايا المطروحة، وقيم المشاركون إيجابًا فعالية المحتوى عن طريق الوسائط الغامرة.

سابعًا: السرد القصصى الرقمى بإستخدام المحتوى المسموع:

يأتى المحتوى المسموع الآن كقالب آخر من قوالب السرد الرقمى، ومن أهم أنواعه:

السرد القصصى الرقمى بإستخدام البودكاست: انتشرت تجربة البودكاست بموقعى الدراسة على نحو سريع، حيث إنها نجحت فى تقديم خدمة إخبارية وقصصية وثقافية تلمس اهتمامات مستمعيها، ويمكنهم تحميلها والإستماع لها فى أى وقت بالتزامن مع أى نشاط آخر يقومون به، دون الحاجة للتفرغ له على عكس المحتوى المرئى، وقد جاءت أهميته عالميًا من تلك النقطة تحديدًا.

بالإضافة إلى ذلك وبناء على الدراسة الإستطلاعية توصلت الباحثة إلى:

مزايا إستخدام أساليب السرد القصصى الرقمى فى الصحافة الغامرة:

هناك الكثير من المزايا لإستخدام أساليب السرد القصصى الرقمى فى الصحافة الغامرة والواقع الإفتراضى مثل:

- تبسيط المعلومات الغامضة والقصص المعقدة للجمهور، وبالتالي زيادة الفهم والإستيعاب.
- تعزيز الشعور بمعايشة الحدث أو القصة الإخبارية.
- إقناع الجمهور بحدث أو فكرة أو قضية معينة، وحثه على إتخاذ إجراء معين.
- تقدم مشاهد مفصلة للحدث كما لو أن المتلقى متواجد بالفعل.
- تعطى منظورًا أكثر شمولية وعمومية للأحداث، فتوفر الواقعية، فتجعل المتلقى متعايشًا ومندمجًا مع الحدث، مما يعمل على وصول الهدف من القصة مباشرة.
- حداثة التقنية وأهميتها في تسهيل العمل الصحفى.
- تعطى للمتلقى مميزات جديدة للإستمتاع بالمحتوى الصحفى.

ثامنًا: السرد التفاعلى الخيالى:

- السرد الرقمى من خلال الصحافة الغامرة:

هناك تجربة موقع الشرق الأوسط عبر تطبيق News Alive الخاص بمستخدمى أجهزة IOS، وهو تطبيق يمكن للمستخدمين تشغيله على الهاتف الذكى أو الجهاز اللوحى ثم تمرير كاميرا الجهاز على الصور ومشاهدة هذه الصور تتحول على الشاشة إلى فيديوهات تقدم شرحًا مدعمًا بتصاميم جرافيك توضيحية وغيرها من الوسائط الرقمية، وهناك محاولة من موقعى الدراسة لمواكبة هذا التطور عبر التطبيقات المتوفرة على متجرى أندرويد و IOS،

هذه التطبيقات تعمل على تحويل بعض الصور إلى وسائط متعددة تفاعلية بعد توجيه كاميرا الجهاز الذكى نحوها.

- السرد الرقمى بإستخدام الألعاب:

اتجها موقعى الدراسة إلى استخدام الألعاب فى سرد القصص، فحتى يطلع المستخدم على القصة عليه أن يلعب ويشارك. وتساعد الألعاب على التفسير والتبسيط خاصة عندما تكون المسائل معقدة. ويعتبر السرد فى اللعبة خطى إلا أنه يجعل المُستخدم مشاركًا. فيكون على القارئ مثلاً جمع معلومات خفية خلال اللعبة أو متابعة خطوات محددة، وأيضًا ليس هناك اختلاف بين زمن الأحداث وزمن الرواية لأن القصة تتشكل وقت اللعب.

تاسعًا: التقنيات المستخدمة فى سرد القصص بموقعى الدراسة:

كشفت نتائج التحليل عن أن موقع الشرق الأوسط كان أكثر استخدامًا للتقنيات الحديثة فى سرد القصص المحكية بالفيديو، ووظفها بشكل عميق فى التغطية التحليلية التفسيرية، وهذه التقنيات يمكن تعريفها، وتتبع أنماط توظيفها على النحو التالى:

- تقنية النص الفائق: اتفقا موقعا الدراسة في تصدر تقنية النص الفائق الداخلى في سرد قصصهم، فظهر عبر الروابط التي تحيل متلقى القصة لصفحات داخلية، ومعلومات إضافية وصور ذات صلة بالقصة الأصلية بذات الموقع، وهذا ما أكدته دراسة كلاً من[101] (2018 Ladan Modir, et.al)، (2020 Nicola Ghiselli, et.al)، وإختلفت النتائج مع دراسة (2020 İbrahim Kırcova, et.al)[102] التي أشارت لمحدودية استفادة الصحف والمواقع من تقنيات النص الفائق والوسائط المتعددة والخدمات الأرشيفية.

وبالنسبة لآليات التشبيك: فهى إحدى مزايا بيئة النص الفائق والتي تجدد آليات تعامل منتج القصة مع المنشورات المقدمة في البيئة الرقمية، فالقراء عادة لا يضغطون على نفس الروابط؛ مما ينجم عنه تباين فهمهم لذات القصة وفقًا للروابط التي يتجاوزونها، كما أنها تهيئ الفرصة لوضع الأحداث المتواترة ضمن سياق واحد، ويتم من خلالها تشبيك المضمون الأصلى للقصة بمعلومات إضافية، فأشارت النتائج لإتفاق موقعى الدراسة في آليات التشبيك المتمثلة في روابط (الصفحة الرئيسية لحساب الصحيفة عبر مواقع التواصل الإجتماعى – الحسابات الشخصية للساردين للقصص – قصص وفيديوهات ذات صلة بالقصة الرئيسة) ، بإعتبارها مسالك تحقق تنوعًا في أدوار المستخدم عند تعامله مع القصص السردية من الناحية الشكلية وتمديد القصة بصريًا بشكل يربطه ذهنيًا بالقصة الأصلية، كما أن تقديم روابط لحسابات الساردين يدعم إمكانية الوصول للمستخدمين الآخرين بما يحقق إتصالاً متعدد الإتجاهات والخيارات أمام مستخدمى الموقع، وإتفقت النتائج جزئيًا مع دراسة كلاً من[103] (فاطمة الزهراء محمد، 2008)، (2015 Susan C. Herring, et.al) في إعتماد المدونات على الروابط والإحالات كأبرز العناصر التقنية المميزة لها، وإختلفت النتائج مع

دراسة (Wang Tai-Li 2003)[104] في ندرة اعتماد المواقع الإلكترونية عينة الدراسة على استخدام الروابط في تقديم موضوعاتها لاسيما في الإنتخابات، وهذا لا يحقق تفاعلاً بين المستخدمين.

وأخيرًا إتضح تباين موقعى الدراسة في إستخدام روابط لمصادر وقوى فاعلة، روابط لمعلومات إضافية، روابط للصفحة الرئيسية لموقع الصحيفة، روابط للحسابات الشخصية للساردين على القصص أو لصفحات مواقع أخرى، وروابط لقصص وفيديوهات ذات صلة بالقصة الرئيسية، وروابط إرشادية، وقد لاحظت الباحثة تفوق الشرق الأوسط على سكاى نيوز في الإعتماد على تلك الفئات، فيما جاءت الروابط الإرشادية بنسبة ضئيلة بالشرق الأوسط، ووظفت سكاى نيوز الروابط كالتالى: (tap this link in our bio for the story – read at the link in our bio (full review) ….. more on)

- **فيديو الحائط:** تعتمد هذه التقنية على عرض بيانات جرافيكس على شاشة تكون خلف السارد، ويعرض عليها تصاميم بما يشرح ويسهل فهم القصة الإخبارية المطروحة، وخاصة القصص التى تحوى كمًا كبيرًا من المعلومات. ولعل هذه التقنية قد ظهرت بموقع الشرق الأوسط بشكل أكبر من سكاى نيوز، مما منح التغطية عمقًا وجاذبية فى العرض.
- **تقنية البيئة الإصطناعية:** وهى تُعنى إدخال مجسمات ثلاثية الأبعاد إلى داخل الأستوديو بحيث تظهر أمام السارد لتصوير البيئة التى تدور القصة حولها.
- **تقنية البيئة غير الواقعية:** تُستخدم لرسم تفاصيل بيئة مشابهة تمامًا لمكان القصة أو الحدث، ويظهر السارد فيها وكأنه خارج الأستوديو فى منطقة الحدث. وبحسب نتائج التحليل، فقد استخدم موقع الشرق الأوسط هذه التقنية بشكل كبير مقارنة بموقع سكاى نيوز.
- **تقنية الكروس ميديا:** تعتبر قصص "الكروس ميديا" نمطًا حديثًا فى سرد القصص الإخبارية، طبقته موقعى الدراسة، وذلك من خلال توظيف أشكال مختلفة من الوسائط المتعددة فى الملف الصحفى الذى ينتجه فريق العمل داخل غرف الأخبار وذلك من أجل جذب أكبر عدد من المستخدمين لمتابعة الموضوعات التى ينتجها الموقع، فنجد أن هناك مصورًا صحفيًا يصور الفيديوهات، وهناك أشخاصًا يقومون بإعداد رسوم الجرافيك المعلوماتية، وباحثًا يجمع المواد الصحفية التى يتطلبها الموضوع، وشخصًا يقوم بإختيار الموسيقى المناسبة لطبيعة الموضوع. ويُعد موقع الشرق الأوسط بمثابة بوابة عامة يتناول كافة المضامين السياسية والإجتماعية والإقتصادية ينشر تحت عنوان ملفات CrossMedia.
- **تقنية الكروس ميديا مع صحافة البيانات:** يُقدم موقع الشرق الأوسط ملفات كروس ميديا مع محتوى من صحافة البيانات، وجاء فى تعريف الموقع أنه بمثابة أستوديو إبداعى متخصص فى الصحافة والبيانات،يقوم بإنتاج أشكال جديدة للإتصال المرئى. فيجمع بين

علم البيانات، تصميم المعلومات، ورواية القصص خالقين تجربة رقمية تسعى إلى نشر المعرفة بين المستخدمين.

وبحسب نتائج التحليل، يتضح أن استخدام هذه التقنيات فى سرد قصص الفيديو يرتبط بعدة عوامل أهمها: طبيعة الحدث محور التناول، هدف السارد من القصة، الوظيفة التى تؤديها كل تقنية فى سياق السرد، وقد استفاد موقع الشرق الوسط من هذه التقنيات تحديدًا فى التغطية التحليلية التفسيرية، فمثل هذه التقنيات تمنح القصة ثراء بصرى، وتجعلها أكثر جاذبية بالنسبة للمستخدم، وما يدلل على ذلك ما كشفته نتائج التحليل بإرتفاع معدلات التفاعل مع القصص المسرودة بإستخدام هذه التقنيات، وهو ما إتفق مع ما توصلت إليه نتائج دراسة كلاً من[105] (خالد ذكى، 2024)، (فاطمة فايز، 2022).

وبناء على الدراسة الإستطلاعية توصلت الباحثة إلى أن:

- في ظل ما تشهده التغطيات الصحفية من تطور تكنولوجى مرتبط بالتوسع في استخدام الهواتف الذكية، باتت المواقع الرقمية على أتم استعداد لتطويع تقنيات الصحافة الغامرة في تحقيق أهدافها المرجوة من خدماتها الإخبارية.
- هناك أيضًا استعداد قوى من قبل بعض المؤسسات الصحفية نحو استخدام تقنيات الصحافة الغامرة بشكل جيد.

بالرغم من وجود عدة تحديات لإستخدام تقنيات الصحافة الغامرة، والواقع الإفتراضى في المؤسسات الصحفية تتمثل فى:

- احتياج هذه التقنيات إلى متخصصين ومصممين بارعين في إنتاج المحتوى، بالإضافة إلى الحاجة إلى دورات تدريبية مستمرة لتأهيل الصحفيين علـــــــــى الإنتاج بالسرد القصصى الرقمى والواقع الإفتراضى.
- محدودية استخدام الواقع الإفتراضى من قبل الجمهور، نتيجة للتكاليف المبدئية الباهظة عند شراء الأجهزة المطلوبة لإستخدامه.

عاشرًا: الأصوات السردية بقصص المواقع الإخبارية عينة الدراسة:

إن دراسة الصوت متشبعة تجمع بين البث المباشر للسرد وزمنه من جانب، ومستويات هذ السرد ووظائفه والضمير الماثل فيه من جانب آخر، كما أن الصوت السردى يوضح علاقة من يروى القصة بمن يروى لهم، وكذا تجسيد علاقة السارد بالنص السردى، ويتضح الإتفاق التام بين موقعى الدراسة في توظيف الأصوات السردية الأحادية في سرد القصص فتجلى في: (شخص يحكى تجربته – مذيع معقب على الأحداث – مسئول يقدم تصريحًا – أشخاص مشاركون بالأحداث – جهات وهيئات رسمية)، تلاه السرد متعدد الأصوات ليصبح السرد واقعيًا ومحايدًا ويتسم بقدر من التنوع عبر عرض الموضوع على لسان المصادر المرتبطة

بالحدث، وأخيرًا جاءت فئة السرد المقدم عبر موقع الصحيفة على شبكات التواصل الإجتماعى بما يضفى مزيدًا من المصداقية على سرد القصص والتفاعل معها.

وقد لوحظ تصدر السرد أحادى الصوت بالقصص قيد التحليل، كونه يبرز صوتًا واحدًا في تقديم السرد وكأنه سارد عليم بكل تفاصيل الحدث ويقدمه دون استخدام الإقتباسات، وإتفقت النتائج مع دراسة (Ahmed Al-Rawi , et.al 2021)[106] في هيمنة السرد أحادى الصوت على بنية السرد بالمواقع الإخبارية عينة الدراسة، حيث أن الصحفى حين يعالج قصته يلعب دور السارد العليم بكافة وقائع وتفاصيل ما يرويه، وتفوق معرفة السارد في هذا النمط، والراوى يكون صريحًا.

نتائج الدراسة شبه التجريبية:

وصف عينة الدراسة:

جدول رقم (13)
يوضح البيانات الوصفية لطلاب الإعلام التربوى عينة الدراسة

الخصائص	الفئات	ك	%
النوع	ذكر	15	21.4
	أنثى	55	78.6
	المجموع	70	100
الحالة الإقتصادية	مرتفعة	5	7.1
	متوسطة	47	67.2
	منخفضة	18	25.7
	المجموع	70	100
محل الإقامة	ريف	42	60
	حضر	28	40
	المجموع	70	100
الخبرة في مجال العمل الصحفي	نعم	21	30
	لا	49	70
	المجموع	70	100
الحصول على دورات تدريبية في مجال استخدام التكنولوجيا	نعم	12	17.1
	لا	58	82.9
	المجموع	70	100

تدل النسب السابقة على تفوق عدد الطالبات (الإناث) على الذكور في العدد الكلى للمبحوثين، بالإضافة إلى حرص المبحوثين على التدريب وتنمية مهاراتهم ومعارفهم سواء في مجال العمل الصحفى بشكل عام، أو للحصول على دورات تدريبية في مجال استخدام التكنولوجيا.

حيث رغبة الباحثة بأن يتعرف طلاب الإعلام التربوى على كافة المهارات الممكنة للصحافة الغامرة داخل غرف تحرير الإخبار، حيث لا يلجأ الطالب بمفرده في الغالب إلى معرفة الجديد في مجال تخصصه ويكتفى بما يدرس له من مقررات أكاديمية، وتعتبر صياغة الأخبار من خلال أساليب السرد القصصى الرقمى للصحافة الغامرة هي من مستحدثات البرامج في مؤسساتنا الإعلامية.

وقد اعتمدت الباحثة على عينة للدراسة شبه التجريبية مكونة من (70) طالبًا وطالبة؛ وذلك لتقنين أدوات الدراسة، وفيما يتعلق بتكافؤ المجموعة التجريبية التي طبق عليها التجربة ومقارنتها بالمجموعة الضابطة وتكافؤهما معًا تظهر فيما يلى:

جدول (14)

قيمة "ت" ودلالتها الإحصائية للفروق بين متوسطى درجات المجموعة التجريبية والمجموعة الضابطة في أبعاد مقياس إدراك أساليب السرد القصصى الرقمى لمحتوى الصحافة الغامرة والدرجة الكلية له قبليًا

أبعاد مقياس إدراك أساليب السرد القصصى الرقمى لمحتوى الصحافة الغامرة	المجموعة	المتوسط الحسابى	الإنحراف المعيارى	قيمة (ت)
تقنية "تنفيذ القصة على شكل فيديو تفاعلى".	التجريبية	15.943	0.725	0.129
	الضابطة	15.914	1.095	
تقنية "الواقع الإفتراضى VR".	التجريبية	8.143	0.845	0.601
	الضابطة	8.257	0.741	
تقنية "الواقع المعزز AR".	التجريبية	8.686	0.758	0.562
	الضابطة	8.800	0.933	
تقنية "استخدام منصة يوتيوب".	التجريبية	11.514	0.919	0.728
	الضابطة	11.714	1.341	
تقنية "استخدام أفلام أنيميشن".	التجريبية	11.057	0.906	1.811
	الضابطة	11.486	1.067	
تقنية "التحقق من الهوية الإلكترونية التفاعلية".	التجريبية	5.086	0.702	0.954
	الضابطة	4.886	1.022	
تقنية "المعالجات البصرية والتحريرية لمضمون القصص الإخبارية الرقمية".	التجريبية	9.257	0.919	0.105
	الضابطة	9.286	1.319	
تقنية "التصوير بالقصص الإخبارية الرقمية" (صحافة الفيديو 360º).	التجريبية	9.943	1.454	0.422
	الضابطة	10.086	1.380	
مهارات إستخدام أساليب السرد القصصى الرقمى في الصحافة الغامرة.	التجريبية	1.743	0.701	0.495
	الضابطة	1.829	0.747	
الدرجة الكلية للمقياس.	التجريبية	81.371	2.891	1.159
	الضابطة	82.257	3.475	

ن1 = ن2 = 35 درجات الحرية = 68 مستوى الدلالة (غير دال إحصائياً)

من الجدول السابق يتضح أنه: لا توجد فروق ذات دلالة إحصائية بين المجموعة التجريبية والضابطة في أبعاد مقياس إدراك أساليب وتقنيات السرد القصصى الرقمى لمحتوى الصحافة الغامرة والدرجة الكلية له قبليًا، حيث جاءت قيم "ت" تساوى (0.129 ، 0.601 ، 0.562 ، 0.728 ، 1.811 ، 0.954 ، 0.105 ، 0.422 ، 0.495 ، 1.159) على الترتيب، وهى قيم غير دالة إحصائيًا عند مستوى دلالة 0,05.

وترى الباحثة أن ذلك يرجع إلى أن هذا الإختبار القبلى لم يتدرب المبحوثون (المجموعة التجريبية، والمجموعة الضابطة) بعد على معرفة أساليب السرد القصصى الرقمى.

وهو ما يدل على تكافؤ المجموعتين في الأبعاد والدرجة الكلية لمقياس إدراك أساليب السرد القصصى الرقمى لمحتوى الصحافة الغامرة قبليًا.

جدول (15)

قيمة "ت" ودلالتها الإحصائية للفروق بين متوسطى درجات المجموعة التجريبية والمجموعة الضابطة ومقياس تطوير مهارات طلاب الإعلام التربوى لتبنى هذه الأساليب الجديدة قبليًا

مقياس تطوير مهارات طلاب الإعلام التربوى لتبنى هذه الأساليب الجديدة	المجموعة	المتوسط الحسابى	الإنحراف المعيارى	قيمة (ت)
توظيف الأدوات والتقنيات لأساليب السرد القصصى الرقمي لمحتوى الصحافة الغامرة	التجريبية	3.143	0.430	1.826
	الضابطة	2.829	0.923	
إنتاج وتحرير المحتوى الإخباري بإستخدام أساليب السرد القصصي الرقمي	التجريبية	4.629	1.140	1.314
	الضابطة	4.943	0.838	
نشر المحتوى الإخباري بإستخدام أساليب السرد القصصي الرقمي وتقييمه	التجريبية	2.829	1.175	1.659
	الضابطة	2.457	0.611	
الدرجة الكلية للمقياس	**التجريبية**	**10.600**	**1.752**	**0.959**
	الضابطة	**10.229**	**1.477**	

ن1 = ن2 = 35 درجات الحرية = 68 مستوى الدلالة (غير دال إحصائياً)

من الجدول السابق يتضح أنه: لا توجد فروق ذات دلالة إحصائية بين المجموعة التجريبية والضابطة في مقياس تطوير مهارات طلاب الإعلام التربوى لتبنى هذه الأساليب الجديدة قبليًا، حيث جاءت قيمة "ت" تساوى (1.826 ، 1.314 ، 1.659 ، 0.959) على الترتيب وهى قيم غير دالة إحصائيًا عند مستوى دلالة 0,05.

ويرجع ذلك لكون عدم إدراك المبحوثين بالمجموعتين (التجريبية والضابطة) لأساليب السرد القصصى الرقمى لمحتوى الصحافة الغامرة، حيث لم تتعرض بعد المجموعة التجريبية لأساليب السرد القصصى الرقمى، فتساوت المجموعتين ولم توجد فروق.

وهو ما يدل على تكافؤ المجموعتين في الأبعاد والدرجة الكلية لمقياس تطوير مهارات طلاب الإعلام التربوى لتبنى هذه الأساليب الجديدة قبليًا.

جدول (16)

يوضح قيمة كا^2 لدلالة الفروق بين المجموعة التجريبية والضابطة في: القراءة عن أساليب السرد القصصى الرقمى لمحتوى الصحافة الغامرة في مجال الإعلام

المجموعة / البدائل	التجريبية		الضابطة		إجمالى	
	ك	%	ك	%	ك	%
نعم	8	22.8	4	11.4	12	17.1
أحيانًا	10	28.6	16	45.7	26	37.1
لا	17	48.6	15	42.9	32	45.8
الإجمالى	**35**	**100**	**35**	**100**	**70**	**100**

ن 1 = ن2 = 35 كا2 = 1.229 مستوى الدلالة (غير دال إحصائياً)

من الجدول السابق يتضح أنه لا توجد فروق ذات دلالة إحصائية بين المجموعة التجريبية والضابطة في: القراءة عن أساليب السرد القصصى الرقمى لمحتوى الصحافة الغامرة في مجال الإعلام، وكان ذلك في بداية التجربة، حيث جاءت قيمة كا^2 تساوى (1.229) وهى غير دالة إحصائيًا عند مستوى دلالة 0,05، وهذا يشير إلى تكافؤ المجموعة التجريبية والضابطة في السؤال المطروح.

جدول (17)

يوضح قيمة كا^2 لدلالة الفروق بين المجموعة التجريبية والضابطة في: طريقة الحصول على معلوماتك عن أساليب السرد القصصى الرقمى للصحافة الغامرة بشكل عام

المجموعة / البدائل	التجريبية		الضابطة		إجمالى	
	ك	%	ك	%	ك	%
من خلال حديث أساتذتى في مجال التخصص بمحاضراتى بالجامعة.	13	37.8	11	31.1	24	34.3
من خلال مواقع التواصل الإجتماعى (الإنترنت).	11	31.1	14	40	25	35.7
قرأت عنها بكتب عن السرد القصصى بمجال تخصصى الإعلامى.	11	31.1	10	28.9	21	30
الإجمالى	**35**	**100**	**35**	**100**	**70**	**100**

ن1 = ن2 = 35 كا2 = 0.371 مستوى الدلالة (غير دال إحصائياً)

من الجدول السابق يتضح أنه لا توجد فروق ذات دلالة إحصائية بين المجموعة التجريبية والضابطة في: طريقة الحصول على معلوماتك عن أساليب السرد القصصى الرقمى للصحافة الغامرة بشكل عام، حيث جاءت قيمة كا^2 تساوى (0.371) وهى غير دالة إحصائيًا عند مستوى دلالة 0,05، وهذا يشير إلى تكافؤ المجموعة التجريبية والضابطة في السؤال المطروح. وتشير التكرارات أنها كانت في أعلى نسبة لها فى الحصول على المعرفة عن أساليب السرد القصصى الرقمى للصحافة الغامرة من خلال مواقع التواصل الإجتماعى (الإنترنت)، وإتفقت هذه النتيجة مع دراسة (2020 Ruochen Cao, et.al)[107].

جدول (18)

يوضح قيمة كا^2 لدلالة الفروق بين المجموعة التجريبية والضابطة في: عندما يطلب منك عمل بحث في مجال الدراسة له علاقة بأساليب السرد القصصى الرقمى للصحافة الغامرة ما أول انطباع لك

المجموعة / البدائل	التجريبية		الضابطة		إجمالى	
	ك	%	ك	%	ك	%
تفضل لو كانت هناك مادة تدريسية لمحتوى السرد القصصى الرقمى بمجال الإعلام بشكل عام.	12	33.3	13	37.8	25	35.7
قرأت كثيرًا عن تقنيات الصحافة الغامرة ولم تفهم شيئًا.	9	26.7	10	28.9	19	27.1
عندما تكلف بالبحث تكون فرصة للقراءة في مجال السرد القصصى الرقمى لمحتوى الصحافة الغامرة.	14	40	12	33.3	26	37.2
الإجمالى	35	100	35	100	70	100

ن1 = ن2 = 35 كا2 = 1.229 مستوى الدلالة (غير دال إحصائياً)

من الجدول السابق يتضح أنه لا توجد فروق ذات دلالة إحصائية بين المجموعة التجريبية والضابطة في: عندما يطلب منك عمل بحث في مجال الدراسة له علاقة بأساليب السرد القصصى الرقمى للصحافة الغامرة ما أول انطباع لك، حيث جاءت قيمة كا^2 تساوى (1.229) وهى غير دالة إحصائيًا عند مستوى دلالة 0,05، وهذا يشير إلى تكافؤ المجموعة التجريبية والضابطة في الإختبار القبلى. ويشير الجدول السابق أن الطلاب ليس لديهم أي معرفة عن أساليب السرد القصصى الرقمى للصحافة الغامرة، وإتفقت هذه النتيجة مع دراسة (Daniel Kremerov 2022)[108]، حيث إن أساليب السرد القصصى الرقمى غير معروفة بشكل كامل للصحفيين بغرف الأخبار.

جدول (19)

يوضح قيمة كا^2 لدلالة الفروق بين المجموعة التجريبية والضابطة في: توقعات طلاب الإعلام التربوى بما تقوم به تقنيات الصحافة الغامرة

المجموعة / البدائل	التجريبية		الضابطة		إجمالى	
	ك	%	ك	%	ك	%
تستطيع تقنيات الصحافة الغامرة أن تمنح الجمهور إمكانية الوصول إلى المشاهد والأصوات، التي تصاحب الأخبار.	10	28.6	9	26.7	19	27.1
تستطيع تقنيات الصحافة الغامرة أن تخلق شعورًا للتفاعل شخصيًا مع القصة، حتى المشاعر والعواطف.	9	25.6	10	28.9	19	27.1
تستطيع تقنيات الصحافة الغامرة أن تسمح بتجربة الأحداث من منظور الشخص الأول.	8	22.9	8	22.2	16	22.9
جميع ما سبق.	8	22.9	8	22.2	16	22.9
الإجمالى	**35**	**100**	**35**	**100**	**70**	**100**

ن1 = ن2 = 35 كا2 = 0.514 مستوى الدلالة (غير دال إحصائياً)

من الجدول السابق يتضح أنه لا توجد فروق ذات دلالة إحصائية بين المجموعة التجريبية والضابطة في: توقعات طلاب الإعلام التربوى بما تقوم به تقنيات الصحافة الغامرة، حيث جاءت قيمة كا^2 تساوى (0.514) وهى غير دالة إحصائيًا عند مستوى دلالة 0,05، وهذا يشير إلى تكافؤ المجموعة التجريبية والضابطة في الإختبار القبلى، وقد يرجع ذلك إلى أنه لم يدرس طلاب الإعلام التربوى شيئًا عن الصحافة الغامرة بمقرراتهم التدريسية، ولهذا فهم لا يُدركون ما يمكن أن تقوم به تقنيات الصحافة الغامرة بغرف الأخبار.

وإتفقت هذه النتيجة مع دراسة (جيهان سعد، 2025)[109]، في أن الطلاب محايدون في معرفتهم بتقنيات الذكاء الإصطناعى ولم يقرأوا عنها.

وإختلفت هذه النتيجة مع دراسة كلاً من[110] (Chichago Morris 2019)، (Hilary 2019 Davis)، (Davidson, Drew 2018)، في أن الطلاب لديهم معرفة أساسية واهتمام بتطبيقات الصحافة الغامرة في مجال الإعلام.

جدول (20)

يوضح قيمة كا^2 لدلالة الفروق بين المجموعة التجريبية والضابطة في: المقررات الدراسية التي استعانت في تطبيقاتها العملية بأساليب السرد القصصى الرقمى للصحافة الغامرة

المجموعة / البدائل	التجريبية		الضابطة		إجمالى	
	ك	%	ك	%	ك	%
الإعلام المدرسي الإلكتروني.	4	11.1	3	8.6	7	10
مهارات الإعلام الرقمى.	8	22.2	7	20	15	21.4
الإعلام الجديد.	5	15.6	6	17.1	11	15.7
التحرير الصحفى (المقال، التقرير).	4	11.1	3	8.6	7	10
مدخل لعلوم الصحافة.	2	4.4	2	5.8	4	5.7
التصوير الصحفى.	3	8.9	4	11.4	7	10
التحرير الصحفى (الخبر).	5	15.6	6	17.1	11	15.7
التحرير الصحفى (الحديث	4	11.1	4	11.4	8	11.5
الإجمالى	**35**	**100**	**35**	**100**	**70**	**100**

ن1 = ن2 = 35　　كا2 = 9.314　　مستوى الدلالة (غير دال إحصائياً)

من الجدول السابق يتضح أنه لا توجد فروق ذات دلالة إحصائية بين المجموعة التجريبية والضابطة في: المقررات الدراسية التي استعانت في تطبيقاتها العملية بأساليب السرد القصصى الرقمى للصحافة الغامرة، في الإختبار القبلى، حيث جاءت قيمة كا^2 تساوى (9.314) وهى غير دالة إحصائيًا عند مستوى دلالة 0,05، وهذا يشير إلى تكافؤ المجموعة التجريبية والضابطة.

وترى الباحثة أن ذلك يرجع إلى عدم تعرض المجموعة التجريبية بعد لجلسات التجربة التي تتناول هذه الأساليب والتقنيات. واتفقت المجموعتان على كون المواد التي استعانوا بها بأساليب السرد القصصى بشكل عام كانت مهارات الإعلام الرقمى، الإعلام الجديد، التحرير الصحفى للفنون التحريرية (خبر – حديث – مقال – تحقيق – تقرير).

جدول (21)

يوضح قيمة كا^2 لدلالة الفروق بين المجموعة التجريبية والضابطة في: تفضيل طلاب الإعلام التربوى لشكل المضامين التي يتابعونها من خلال السرد القصصى الرقمى للصحافة الغامرة

المجموعة / البدائل	التجريبية		الضابطة		إجمالى	
	ك	%	ك	%	ك	%
المحتوى الذى يوظف مختلف الوسائط المدمجة من نص وصوت وصورة وحركة.	14	40	16	45.7	30	42.9
المحتوى المسموع فقط.	12	34.3	11	31.4	23	32.9
المحتوى المكتوب فقط.	9	25.7	8	22.9	17	24.2
الإجمالى	**35**	**100**	**35**	**100**	**70**	**100**

ن1 = ن2 = 35　　كا2 = 3.629　　مستوى الدلالة (غير دال إحصائياً)

من الجدول السابق يتضح أنه لا توجد فروق ذات دلالة إحصائية بين المجموعة التجريبية والضابطة في: تفضيل طلاب الإعلام التربوى لشكل المضامين التي يتابعونها من خلال السرد القصصى الرقمى للصحافة الغامرة. حيث جاءت قيمة كا^2 تساوى (3.629) وهى غير دالة إحصائيًا عند مستوى دلالة 0,05.

وتعكس النسب درجة تفضيل المبحوثين للمحتوى التفاعلى الذى يوظف العديد من الوسائط المدمجة بصورة أكبر من المحتوى الصامت الذى يحتوى على عنصر واحد فقط.

وهو ما أشار إليه نموذج السعة المحدودة لمعالجة الرسائل المحفزة عبر وسيط، حيث تعكس إجابات المبحوثين حجم تفاعلهم مع المواقع الإخبارية الرقمية كمصدر للمعلومات.

جدول (22)

يوضح قيمة كا^2 لدلالة الفروق بين المجموعة التجريبية والضابطة في تقييم المحتوى الرقمى بإستخدام أساليب السرد القصصى للصحافة الغامرة من وجهة نظر طلاب الإعلام التربوى

المجموعة / البدائل	التجريبية		الضابطة		إجمالى	
	ك	%	ك	%	ك	%
أفضل أن تكون الأخبار في شكل قصة يتم سردها كما الحكاية أوالرواية.	2	5.7	2	5.7	4	5.7
تجذبنى القصص التي يتم سردها في شكل فيديو وصور متحركة سواء كان هذا المحتوى جاد أم خفيف.	7	20	4	11.4	11	15.7
أفضل أن يكون هناك صوت يحكى القصة مع وجود صور.	5	14.3	6	17.1	11	15.7
القصص التي أشاهدها أفضل ألا يزيد وقتها عن دقيقة.	10	28.5	2	5.7	12	17.1
أفضل تلخيص المعلومات والبيانات في شكل إنفوجراف (تصميم ملون يلخص عناصر الموضوع في شكل توضيحى).	2	5.7	5	14.3	7	10
أفضل طريقة البث المباشر في عرض القصص لأنها تتيح لى التفاعل مباشرة مع الشخص المتحدث.	3	8.6	3	8.6	6	8.6
عندما يقوم الموقع الرقمى بتقديم القصة الخبرية في أكثر من منصة (راديو وتليفزيون وصحافة وسوشيال ميديا – تطبيق موبايل) فإن ذلك يثرى القصة ويحقق انتشارًا أكبر.	4	11.4	5	14.3	9	12.9
تجربة Podcast (البودكاست أحد وسائط الإعلام الرقمى، وهو عبارة عن سلسلة وسائط متعددة أو حلقات صوتية أو مرئية، والتي يمكن الإشتراك بها أو متابعتها، بحيث يتم تبليغ المشترك عند نشر أي تحديث، ويمكن للمشترك تحميل الحلقة والإستماع لها أو مشاهدتها بدون الإتصال بالإنترنت) تعتبر هامة وأثرت المحتوى وتتيح لى عودة الإستماع إلى مضامينى المفضلة حسب وقتى.	1	2.9	3	8.6	4	5.7
تقديم بعض المواقع الملفات الصحفية بإستخدام تقنية الكروس ميديا (أو الإعلام المتقاطع، والذى يشير إلى الخبرات المتكاملة عبر وسائط متعددة بما في ذلك الإنترنت والفيديو والأفلام والبث وتليفزيون الكابل والأجهزة المحمولة وأقراص DVD والطباعة والراديو)، فإن ذلك النمط من التقديم يعد جذابًا ويعطى خيارات مختلفة للتصفح.	1	2.9	5	14.3	6	8.6
الإجمالى	**35**	**100**	**35**	**100**	**70**	**100**

ن1 = ن2 = 35　　كا2 = 9.714　　مستوى الدلالة (غير دال إحصائياً)

من الجدول السابق يتضح أنه لا توجد فروق ذات دلالة إحصائية بين المجموعة التجريبية والضابطة في: تقييم المحتوى الرقمى بإستخدام أساليب السرد القصصى للصحافة الغامرة من وجهة نظر طلاب الإعلام التربوى، حيث جاءت قيمة كا^2 تساوى (9.714) وهى غير دالة إحصائيًا عند مستوى دلالة 0,05، كما عكست إجابات المبحوثين تفضيلهم لمتابعة القصص المقدمة في شكل محتوى بصرى.

بالإضافة إلى ذلك، نجد أن المبحوثين يفضلون سرد المحتوى من خلال أسلوب البث المباشر الذى يقدمه الصحفى. ويفضلون أيضًا طريقة الفيديو التي تعتمد على تقديم صور متتالية وعليها نص مكتوب يتحرك من دون صوت. وتعكس إجابات المبحوثين تفضيلهم للمحتوى المرئى المدعم بعناصر الصوت والصورة والحركة، سواء كان هذا المحتوى جاد أو خفيف.

نتائج اختبار الفروض:

الفرض الأول:

"توجد فروق ذات دلالة إحصائية بين طلاب الإعلام التربوى تؤثر في تفضيلاتهم لطريقة متابعة المحتوى الرقمى (المكتوب أوالمسموع أوالمدعم بكل الوسائط المدمجة) وفقًا لخصائصهم الديموجرافية".

جدول رقم (23)
حساب دلالة الفروق بين طلاب الإعلام التربوي في تفضيلاتهم لطريقة متابعة المحتوى الرقمي (المكتوب أو المسموع أو المدعم بكل الوسائط المدمجة) وفقاً للنوع

تفضيلات طلاب الإعلام التربوى لطريقة متابعة المحتوى الرقمي (المكتوب أو المسموع أو المدعم بكل الوسائط المدمجة)	ذكور ن = 15		إناث ن = 55		قيمة (ت)
	المتوسط الحسابي	الإنحراف المعياري	المتوسط الحسابي	الإنحراف المعياري	
	1.267	0.458	2.309	0.635	*5.940

جدول رقم (24)
حساب دلالة الفروق بين طلاب الإعلام التربوي في تفضيلاتهم لطريقة متابعة المحتوى الرقمي (المكتوب أوالمسموع أوالمدعم بكل الوسائط المدمجة) وفقاً للحالة الإقتصادية

المتغير	مصدر التباين	مجموع المربعات	درجات الحرية	متوسط المربعات	قيمة " ف " المحسوبة	مستوى الدلالة
الحالة الإقتصاديـــــة	بين المجموعات	3.248	2	1.624	*3.178	0.05
	داخل المجموعات	34.237	67	0.511		
	الإجمالى	**37.486**	**69**	**-**		

جدول (25)

حساب أقل فرق معنوي (L.S.D) للمقارنة بين طلاب الإعلام التربوي في تفضيلاتهم لطريقة متابعة المحتوى الرقمي (المكتوب أوالمسموع أوالمدعم بكل الوسائط المدمجة) وفقاً للحالة الإقتصادية

الحالة الإقتصادية	المتوسطات	العدد	مرتفعة	متوسطة	منخفضة
مرتفعة	2.800	5			
متوسطة	2.085	47	*0.715		
منخفضة	1.889	18	*0.911	0.196	

جدول رقم (26)

حساب دلالة الفروق بين طلاب الإعلام التربوي في تفضيلاتهم لطريقة متابعة المحتوى الرقمي (المكتوب أوالمسموع أوالمدعم بكل الوسائط المدمجة) وفقاً لمحل الإقامة

تفضيلات طلاب الإعلام التربوى لطريقة متابعة المحتوى الرقمي (المكتوب أوالمسموع أوالمدعم بكل الوسائط المدمجة)	ريف ن = 42		حضر ن = 28		قيمة (ت)
	المتوسط الحسابي	الإنحراف المعياري	المتوسط الحسابي	الإنحراف المعياري	
	1.857	0.705	2.238	0.726	*2.175

جدول رقم (27)

حساب دلالة الفروق بين طلاب الإعلام التربوي في تفضيلاتهم لطريقة متابعة المحتوى الرقمي (المكتوب أوالمسموع أوالمدعم بكل الوسائط المدمجة) وفقاً للخبرة في مجال العمل الصحفي

تفضيلات طلاب الإعلام التربوى لطريقة متابعة المحتوى الرقمي (المكتوب أوالمسموع أو المدعم بكل الوسائط المدمجة)	ذو خبرة ن = 21		بدون خبرة ن = 49		قيمة (ت)
	المتوسط الحسابي	الإنحراف المعياري	المتوسط الحسابي	الإنحراف المعياري	
	2.952	0.218	1.714	0.540	*10.123

جدول رقم (28)

حساب دلالة الفروق بين طلاب الإعلام التربوي في تفضيلاتهم لطريقة متابعة المحتوى الرقمي (المكتوب أوالمسموع أوالمدعم بكل الوسائط المدمجة) وفقاً للحصول على دورات تدريبية في مجال استخدام التكنولوجيا

تفضيلات طلاب الإعلام التربوى لطريقة متابعة المحتوى الرقمي (المكتوب أو المسموع أو المدعم بكل الوسائط المدمجة)	حاصلين على دورات ن = 12		غير حاصلين على دورات ن = 58		قيمة (ت)
	المتوسط الحسابي	الإنحراف المعياري	المتوسط الحسابي	الإنحراف المعياري	
	2.917	0.289	1.914	0.683	*4.974

مما سبق وفي ضوء نتائج الجداول (23 – 28) تتحقق صحة الفرض الأول لهذه الدراسة والذي ينص على أنه (توجد فروق ذات دلالة إحصائية بين طلاب الإعلام التربوي تؤثر في تفضيلاتهم لطريقة متابعة المحتوى الرقمي " المكتوب أوالمسموع أوالمدعم بكل الوسائط المدمجة " وفقاً لخصائصهم الديموجرافية).

وإتفقت هذه النتيجة مع دراسة كلاً من[111] (Abdallah Aljalabneh, et.al 2024)، (Calvo-Rubio, et.al 2024)، (Allen Munoriyarwa, et.al 2023)، والذين أكدوا على أهمية عقد

دورات تدريبية شاملة، ولكن تبقى المشكلة في تنفيذ الطلاب لما يتعلمونه في هذه الدورات، فالأمر يصبح صعبًا في ظل عدم وجود مناخ يسمح بالإبداع ولا يسمح بإتاحة المعلومات والتي تُعد حجر الأساس في الصحافة الغامرة.

الفرض الثانى:

"توجد علاقة ارتباطية ذات دلالة إحصائية بين الخصائص التفاعلية للمحتوى الرقمى وبين تفضيل طلاب الإعلام التربوى لطريقة متابعه المحتوى الرقمى (مكتوب - مسموع - مرئى - يوظف جميع الوسائط المدمجة)".

جدول (29)

حساب معامل الإرتباط بين الخصائص التفاعلية للمحتوى الرقمي وبين تفضيل طلاب الإعلام التربوي لطريقة متابعة المحتوى الرقمي (المكتوب أوالمسموع أوالمدعم بكل الوسائط المدمجة)

الخصائص التفاعلية للمحتوى الرقمي		تفضيل طلاب الإعلام التربوي لطريقة متابعة المحتوى الرقمي		معامل الإرتباط	مستوى الدلالة
المتوسط الحسابي	الإنحراف المعياري	المتوسط الحسابي	الإنحراف المعياري		
2.859	0.973	1.549	0.653	*0.469	0.05

مما سبق وفى ضوء نتائج الجدول تتحقق صحة الفرض الثاني لهذه الدراسة والذي ينص على أنه (توجد علاقة إرتباطية ذات دلالة إحصائية بين الخصائص التفاعلية للمحتوى الرقمي وبين تفضيل طلاب الإعلام التربوي لطريقة متابعة المحتوى الرقمي (المكتوب أوالمسموع أوالمدعم بكل الوسائط المدمجة).

الفرض الثالث:

"توجد علاقة ارتباطية ذات دلالة إحصائية بين نوع المحتوى (جاد أم خفيف)، وبين طريقة متابعة طلاب الإعلام التربوى لهذا المحتوى".

جدول (30)

حساب معامل الإرتباط بين نوع المحتوى (جاد أم خفيف) وبين طريقة متابعة طلاب الإعلام التربوي لهذا المحتوى

نوع المحتوى (جاد أم خفيف)		طريقة متابعة طلاب الإعلام التربوي لهذا المحتوى		معامل الإرتباط	مستوى الدلالة
المتوسط الحسابي	الإنحراف المعياري	المتوسط الحسابي	الإنحراف المعياري		
2.012	0.623	1.986	0.453	*0.501	0.05

فى ضوء نتائج الجدول تتحقق صحة الفرض الثالث لهذه الدراسة والذي ينص على أنه (توجد علاقة إرتباطية ذات دلالة إحصائية بين نوع المحتوى (جاد أم خفيف) وبين طريقة

متابعة طلاب الإعلام التربوي لهذا المحتوى)، وهو ما أكدته نتائج دراسة (Areen 2023 AL-Zou'bi)[112].

الفرض الرابع:

"توجد فروق ذات دلالة إحصائية بين متوسطى درجات المجموعة الضابطة والتجريبية في التطبيق البعدى لمقياس إدراك الطلاب لأساليب السرد القصصى الرقمى للصحافة الغامرة لصالح المجموعة التجريبية".

لإختبار هذا الفرض استخدمت الباحثة اختبار"ت" للمجموعات المستقلة لتحديد دلالة الفروق بين متوسطى درجات المجموعة التجريبية، والمجموعة الضابطة في أبعاد مقياس إدراك أساليب السرد القصصى الرقمى لمحتوى الصحافة الغامرة والدرجة الكلية له بعديًا، ويتضح ذلك من خلال الجدول التالى:

جدول (31)

قيمة "ت" ودلالتها الإحصائية للفروق بين متوسطى درجات المجموعة التجريبية والمجموعة الضابطة في أبعاد مقياس إدراك أساليب السرد القصصى الرقمى لمحتوى الصحافة الغامرة والدرجة الكلية له بعديًا

أبعاد مقياس إدراك أساليب السرد القصصى الرقمى لمحتوى الصحافة الغامرة	المجموعة	المتوسط الحسابى	الإنحراف المعيارى	قيمة (ت)
تقنية "تنفيذ القصة على شكل فيديو تفاعلى".	التجريبية	33.114	1.728	**32.878
	الضابطة	20.771	1.395	
تقنية "الواقع الإفتراضى VR".	التجريبية	19.857	2.102	**24.650
	الضابطة	10.000	1.085	
تقنية "الواقع المعزز AR".	التجريبية	19.943	2.326	**20.335
	الضابطة	10.771	1.308	
تقنية "استخدام منصة يوتيوب".	التجريبية	22.800	1.891	**21.842
	الضابطة	14.400	1.265	
تقنية "استخدام أفلام أنيميشن".	التجريبية	20.943	3.694	**8.677
	الضابطة	15.029	1.618	
تقنية "التحقق من الهوية الإلكترونية التفاعلية".	التجريبية	10.400	2.534	**8.642
	الضابطة	6.371	1.087	
تقنية "المعالجات البصرية والتحريرية لمضمون القصص الإخبارية الرقمية".	التجريبية	16.800	1.302	**15.835
	الضابطة	11.714	1.384	
تقنية "التصوير بالقصص الإخبارية الرقمية" (صحافة الفيديو 360º).	التجريبية	21.143	2.185	**14.094
	الضابطة	13.914	2.106	
مهارات إستخدام أساليب السرد القصصى الرقمى في الصحافة الغامرة.	التجريبية	5.857	1.700	**10.597
	الضابطة	2.629	0.598	
الدرجة الكلية للمقياس.	التجريبية	170.857	6.779	**46.912
	الضابطة	105.600	4.667	

ن 1= ن2 = 35 درجات الحرية = 68 مستوى الدلالة (0.01)

من الجدول السابق يتضح أنه: توجد فروق ذات دلالة إحصائية بين المجموعة التجريبية والضابطة في أبعاد مقياس إدراك أساليب السرد القصصى الرقمى بعديًا، حيث جاءت قيم "ت" تساوى (32.878 ، 24.650 ، 20.335 ، 21.842 ، 8.677 ، 8.642 ، 15.835 ، 14.094 ، 10.597 ، 46.912) على الترتيب، وهى قيم دالة إحصائيًا عند مستوى دلالة 0,01، لصالح المجموعة التجريبية.

ومن ثم نقبل الفرض الرابع "توجد فروق ذات دلالة إحصائية عند مستوى دلالة 0,05 بين متوسطى درجات المجموعة التجريبية والضابطة في التطبيق البعدى لمقياس إدراك أساليب السرد القصصى الرقمى لصالح المجموعة التجريبية".

وترى الباحثة أن ذلك يرجع إلى نجاح التجربة في تعريف المجموعة التجريبية لأساليب السرد القصصى الرقمى من خلال الجلسات التعريفية التي تتناول جميع أساليب السرد القصصى والدور الذى تقوم به لمضمون القصص الإخبارية، والتي تركز بشكل أساسى على قدرة الصحافة الغامرة أن تجعل المتلقى متفاعلًا داخل القصة الخبرية، مما يضفى عليها مصداقية وتعاطفًا وتأثيرًا أقوى بكثير من التقارير النمطية المصورة. وهو ما إتفقت علية دراسة كلاً من[113] (عيده كمال، 2023)، (سلوى أبو العلا، 2022) للقدرات الهائلة لتقنيات الصحافة الغامرة بغرف الأخبار.

حيث تتمثل المراحل الأساسية عند سرد القصة الإخبارية الرقمية، في[114]:

- **المرحلة الأولى: التخطيط:** وتتضمن تحديد الفكرة، وزاوية المعالجة التحريرية والبصرية، ومصادر المعلومات، والأشكال والرسوم والصور والفيديوهات والمؤثرات البصرية والصوتية التي يتم الإستعانة بها في القصة، وتحديد الجمهور المستهدف من القصة، وتنتهى بكتابة الإسكريبت الذى يتضمن وصفًا دقيقًا لتوظيف كل عنصر من هذه العناصر في بناء القصة.

- **المرحلة الثانية: التنفيذ:** بمعنى أن يبدأ المحرر في تنفيذ قصته بجمع المعلومات، والمواد البصرية التي تساعده في إنتاج قصته، كما تشمل تحرير النصوص والصور والفيديوهات وإعداد المخططات البيانية والموشن جرافيك والخرائط التفاعلية ... وغيرها.

- **المرحلة الثالثة: النشر:** يحدد خلالها المحرر المنصة الرقمية المناسبة لنشر القصة، وتحديد التوقيت المناسب للنشر، التفكير في الأساليب التي تجعل الجمهور يتفاعل مع القصة المنشورة، كإنتقاء كلمات مفتاحية جذابة، ووضع صورة جذابة للقصة، وتحرير عنوان جذاب لها.

- **المرحلة الرابعة: المتابعة:** يهتم المحرر بمتابعة مدى تفاعل الجمهور مع قصته، وأنماط هذا التفاعل سواء بإبداء الإعجاب، أو المشاركة مع الآخرين، أو بكتابة تعليق، فلكل منها دلالة. ولعل هذه المؤشرات يمكن أن يستفيد منها المحرر في إنتاج القصص التالية لأنها

قد تمنحه أفكارًا جديدة لقصص أخرى، أو زوايا مبتكرة لإستكمال قصته، أو مداخل جديدة مبتكرة لمخاطبة الجمهور والتفاعل معه.

الفرض الخامس:

"توجد فروق ذات دلالة إحصائية بين متوسطى درجات المجموعة التجريبية في التطبيق القبلى والتطبيق البعدى لمقياس إدراك الطلاب لأساليب السرد القصصى الرقمى للصحافة الغامرة لصالح التطبيق البعدى".

لإختبار هذا الفرض استخدمت الباحثة اختبار "ت" للمجموعات المرتبطة لتحديد دلالة الفروق بين متوسطى درجات التطبيق القبلى والبعدى للمجموعة التجريبية في أبعاد مقياس إدراك أساليب السرد القصصى الرقمى لمحتوى الصحافة الغامرة والدرجة الكلية له، ويتضح ذلك من خلال الجدول التالى:

جدول (32)

قيمة "ت" ودلالتها الإحصائية للفروق بين متوسطى درجات التطبيق القبلى والبعدى للمجموعة التجريبية في أبعاد مقياس إدراك أساليب السرد القصصى الرقمى لمحتوى الصحافة الغامرة والدرجة الكلية له

أبعاد مقياس إدراك أساليب السرد القصصى الرقمى لمحتوى الصحافة الغامرة	التطبيق	المتوسط الحسابى	الإنحراف المعيارى	قيمة (ت)
تقنية "تنفيذ القصة على شكل فيديو تفاعلى".	قبلى	15.943	0.725	**53.417
	بعدى	33.114	1.728	
تقنية "الواقع الإفتراضى VR".	قبلى	8.143	0.845	**28.781
	بعدى	19.857	2.102	
تقنية "الواقع المعزز AR".	قبلى	8.686	0.758	**29.381
	بعدى	19.943	2.326	
تقنية "استخدام منصة يوتيوب".	قبلى	11.514	0.919	**36.281
	بعدى	22.800	1.891	
تقنية "استخدام أفلام أنيميشن".	قبلى	11.057	0.906	**16.120
	بعدى	20.943	3.694	
تقنية "التحقق من الهوية الإلكترونية التفاعلية".	قبلى	5.086	0.702	**12.100
	بعدى	10.400	2.534	
تقنية "المعالجات البصرية والتحريرية لمضمون القصص الإخبارية الرقمية".	قبلى	9.257	0.919	**25.931
	بعدى	16.800	1.302	
تقنية "التصوير بالقصص الإخبارية الرقمية" (صحافة الفيديو 360º).	قبلى	9.943	1.454	**45.660
	بعدى	21.143	2.185	
مهارات إستخدام أساليب السرد القصصى الرقمى في الصحافة الغامرة.	قبلى	1.743	0.701	**12.981
	بعدى	5.857	1.700	
الدرجة الكلية للمقياس.	**قبلى**	**81.371**	**2.891**	**75.207**
	بعدى	**170.857**	**6.779**	

ن = 35 درجات الحرية = 34 مستوى الدلالة (0.01)

من الجدول السابق يتضح أنه: توجد فروق ذات دلالة إحصائية بين التطبيق القبلى والبعدى للمجموعة التجريبية في أبعاد مقياس إدراك أساليب السرد القصصى الرقمى لمحتوى الصحافة الغامرة والدرجة الكلية له لصالح التطبيق البعدى، حيث جاءت قيم "ت" تساوى (53.417 ، 28.781 ، 29.381 ، 36.281 ، 16.120 ، 12.100 ، 25.931 ، 45.660 ، 12.981 ، 75.207)، وهى قيم دالة إحصائية عند مستوى دلالة 0,01. ويرجع ذلك لجودة محتوى التجربة والتى حققت ما تهدف إلية.

ومن ثم نقبل الفرض الخامس "توجد فروق ذات دلالة إحصائية عند مستوى دلالة 0,05 بين متوسطى درجات المجموعة التجريبية في التطبيق القبلى والتطبيق البعدى لمقياس إدراك أساليب السرد القصصى الرقمى لمحتوى الصحافة الغامرة لصالح التطبيق البعدى".

وترى الباحثة منطقية النتيجة؛ للدور الذى قامت به التجربة من (فهم وحفظ وتذكر) وهى عناصر الإدراك لأساليب السرد القصصى الرقمى، والتي ظهرت في نتيجة مقياس الإدراك في الإختبار البعدى.

- حساب حجم تأثير تدريب طلاب الإعلام التربوى على إستخدام أساليب السرد القصصى الرقمى لمحتوى الصحافة الغامرة.

لبيان قوة تأثير المعالجة التجريبية (تدريب طلاب الإعلام التربوى على إستخدام أساليب السرد القصصى الرقمى لمحتوى الصحافة الغامرة)، تم حساب حجم التأثير (n2)، وذلك كما يوضحه الجدول التالى:

جدول (33)

حجم تأثير تدريب طلاب الإعلام التربوى على إستخدام أساليب السرد القصصى الرقمى لمحتوى الصحافة الغامرة

أبعاد مقياس إدراك الطلاب لإستخدام أساليب السرد القصصى الرقمى لمحتوى الصحافة الغامرة	قيمة (n2)	قيمة (d)	حجم التأثير
تقنية "تنفيذ القصة على شكل فيديو تفاعلى".	0.988	18.322	مرتفع
تقنية "الواقع الإفتراضى VR".	0.961	9.872	مرتفع
تقنية "الواقع المعزز AR".	0.962	10.078	مرتفع
تقنية "استخدام منصة يوتيوب".	0.975	12.444	مرتفع
تقنية "استخدام أفلام أنيميشن".	0.884	5.529	مرتفع
تقنية "التحقق من الهوية الإلكترونية التفاعلية".	0.812	4.150	مرتفع
تقنية "المعالجات البصرية والتحريرية لمضمون القصص الإخبارية الرقمية".	0.952	8.894	مرتفع
تقنية "التصوير بالقصص الإخبارية الرقمية" (صحافة الفيديو 360º).	0.984	15.661	مرتفع
مهارات إستخدام أساليب السرد القصصى الرقمى في الصحافة الغامرة.	0.832	4.452	مرتفع
الدرجة الكلية للمقياس.	**0.994**	**25.796**	**مرتفع**

من الجدول السابق يتضح أن حجم تأثير تدريب طلاب الإعلام التربوى على إستخدام أساليب السرد القصصى الرقمى لمحتوى الصحافة الغامرة كبير، حيث تراوحت قيم حجم التأثير من (4.150 -25.796).

وترى الباحثة أن ذلك يدل على قدرة التجربة على توصيل ما صممت له من التعرف على أساليب السرد القصصى الرقمى لمحتوى الصحافة الغامرة وإدراكهم لها. وإتفقت هذه النتيجة مع دراسة (Lambert 2010)[115]، حيث أدرك الصحفيون بمواقع الأخبار الأهمية التي تساعدهم بها تقنيات الصحافة الغامرة بغرف الأخبار من التسهيل عليهم في أداء وظائفهم.

الفرض السادس:

"توجد فروق ذات دلالة إحصائية بين متوسطى درجات المجموعة التجريبية والضابطة في التطبيق البعدى لمقياس تطوير مهارات طلاب الإعلام التربوى لتبنى هذه الأساليب الجديدة لصالح المجموعة التجريبية".

لإختبار هذا الفرض استخدمت الباحثة اختبار "ت" للمجموعات المستقلة لتحديد دلالة الفروق بين متوسطى درجات المجموعة التجريبية، والمجموعة الضابطة في مقياس تطوير مهارات طلاب الإعلام التربوى لتبنى هذه الأساليب الجديدة بعديًا، ويتضح ذلك من خلال الجدول التالى:

جدول (34)

قيمة "ت" ودلالتها الإحصائية للفروق بين متوسطى درجات المجموعة التجريبية والمجموعة الضابطة ومقياس تطوير مهارات طلاب الإعلام التربوى لتبنى هذه الأساليب الجديدة بعديًا

مقياس تطوير مهارات طلاب الإعلام التربوى لتبنى هذه الأساليب الجديدة	المجموعة	المتوسط الحسابى	الإنحراف المعيارى	قيمة (ت)
توظيف الأدوات والتقنيات لأساليب السرد القصصى الرقمي لمحتوى الصحافة الغامرة	التجريبية	7.686	0.796	**14.401
	الضابطة	5.029	0.747	
إنتاج وتحرير المحتوى الإخباري بإستخدام أساليب السرد القصصي الرقمي	التجريبية	12.857	1.004	**11.458
	الضابطة	9.486	1.422	
نشر المحتوى الإخباري بإستخدام أساليب السرد القصصي الرقمي وتقييمه	التجريبية	7.143	1.216	**10.236
	الضابطة	4.657	0.765	
الدرجة الكلية للمقياس	**التجريبية**	**27.686**	**1.623**	**21.861**
	الضابطة	**19.171**	**1.636**	

ن1 = ن2 = 35 درجات الحرية = 68 مستوى الدلالة (0.01)

من الجدول السابق يتضح أنه: توجد فروق ذات دلالة إحصائية بين المجموعة التجريبية والضابطة في مقياس تطوير مهارات طلاب الإعلام التربوى لتبنى هذه الأساليب الجديدة بعديًا، حيث جاءت قيمة "ت" تساوى (14.401 ، 11.458 ، 10.236 ، 21.861) وهى قيمة دالة إحصائيًا عند مستوى دلالة 0,01، لصالح المجموعة التجريبية.

ومن ثم نقبل الفرض السادس "توجد فروق ذات دلالة إحصائية عند مستوى دلالة 0,05 بين متوسطى درجات المجموعة التجريبية والضابطة في التطبيق البعدى لمقياس تطوير مهارات طلاب الإعلام التربوى لتبنى هذه الأساليب الجديدة لصالح المجموعة التجريبية".

ويرجع ذلك إلى وضوح أساليب السرد القصصى الرقمى لدى مبحوثى المجموعة التجريبية من خلال الجلسات التعريفية بالتجربة لدور التقنيات في جمع وكتابة ونشر الأخبار؛ مما رفع من تطوير مهاراتهم، مما جعلهم مدركين أكثر لما سيكون عليه الوضع بالمستقبل أكثر من المجموعة الضابطة التي لم تتعرض لأساليب السرد القصصى الرقمى.

الفرض السابع:

"توجد فروق ذات دلالة إحصائية بين متوسطى درجات المجموعة التجريبية في التطبيق القبلى والتطبيق البعدى لمقياس تطوير مهارات طلاب الإعلام التربوى لتبنى هذه الأساليب الجديدة لصالح التطبيق البعدى".

لإختبار هذا الفرض استخدمت الباحثة اختبار "ت" للمجموعات المرتبطة لتحديد دلالة الفروق بين متوسطى درجات التطبيق القبلى والبعدى للمجموعة التجريبية في مقياس تطوير مهارات طلاب الإعلام التربوى لتبنى هذه الأساليب الجديدة ، ويتضح ذلك من خلال الجدول التالى:

جدول (35)

قيمة "ت" ودلالتها الإحصائية للفروق بين متوسطى درجات التطبيق القبلى والبعدى للمجموعة التجريبية في مقياس تطوير مهارات طلاب الإعلام التربوى لتبنى هذه الأساليب الجديدة

مقياس تطوير مهارات طلاب الإعلام التربوى لتبنى هذه الأساليب الجديدة	التطبيق	المتوسط الحسابى	الإنحراف المعيارى	قيمة (ت)
توظيف الأداوات والتقنيات لأساليب السرد القصصى الرقمي لمحتوى الصحافة الغامرة	قبلى	3.143	0.430	32.902**
	بعدى	7.686	0.796	
إنتاج وتحرير المحتوى الإخباري بإستخدام أساليب السرد القصصي الرقمي	قبلى	4.629	1.140	26.336**
	بعدى	12.857	1.004	
نشر المحتوى الإخباري بإستخدام أساليب السرد القصصي الرقمي وتقييمه	قبلى	2.829	1.175	17.123**
	بعدى	7.143	1.216	
الدرجة الكلية للمقياس	**قبلى**	**10.600**	**1.752**	**38.634****
	بعدى	**27.686**	**1.623**	

ن = 35 درجات الحرية =34 مستوى الدلالة (0.01)

من الجدول السابق يتضح أنه: توجد فروق ذات دلالة إحصائية بين التطبيق القبلى والبعدى للمجموعة التجريبية في مقياس تطوير مهارات طلاب الإعلام التربوى لتبنى هذه الأساليب الجديدة لصالح التطبيق البعدى، حيث جاءت قيمة "ت" تساوى (32.902 ، 26.336 ، 17.123 ، 38.634) وهى قيمة ذات دلالة إحصائية عند مستوى دلالة 0,01.

ومن ثم نقبل الفرض السابع "توجد فروق ذات دلالة إحصائية عند مستوى دلالة 0,05 بين متوسطى درجات المجموعة التجريبية في التطبيق القبلى والتطبيق البعدى لمقياس تطوير مهارات طلاب الإعلام التربوى لتبنى هذه الأساليب الجديدة لصالح التطبيق البعدى".

وترى الباحثة أن ذلك يرجع لنجاح جلسات التجربة في التعريف بأساليب السرد القصصى الرقمى لمحتوى الصحافة الغامرة؛ مما ساعد طلاب المجموعة التجريبية من تطوير مهاراتهم وقدراتهم لتبنى هذه الأساليب الجديدة.

حساب حجم تأثير تدريب طلاب الإعلام التربوى على إستخدام أساليب السرد القصصى الرقمى للصحافة الغامرة في تطوير مهاراتهم وقدراتهم لتبنى هذه الأساليب الجديدة.

لبيان قوة تأثير المعالجة التجريبية (تدريب طلاب الإعلام التربوى على إستخدام أساليب السرد القصصى الرقمى للصحافة الغامرة في تطوير مهاراتهم وقدراتهم لتبنى هذه الأساليب الجديدة)، تم حساب حجم التأثير (n2)، وذلك كما يوضحه الجدول التالى:

جدول (36)

حجم تأثير تدريب طلاب الإعلام التربوى على إستخدام أساليب السرد القصصى الرقمى في تطوير مهاراتهم وقدراتهم لتبنى هذه الأساليب الجديدة

مقياس تطوير مهاراتهم وقدراتهم لتبنى هذه الأساليب الجديدة	قيمة (n2)	قيمة (d)	حجم التأثير
توظيف الأدوات والتقنيات لأساليب السرد القصصى الرقمي لمحتوى الصحافة الغامرة	0.970	11.285	مرتفع
إنتاج وتحرير المحتوى الإخباري بإستخدام أساليب السرد القصصي الرقمي	0.953	9.033	مرتفع
نشر المحتوى الإخباري بإستخدام أساليب السرد القصصي الرقمي وتقييمه	0.896	5.873	مرتفع
المقياس ككل	**0.978**	**13.251**	**مرتفع**

من الجدول السابق يتضح أن حجم تأثير تدريب طلاب الإعلام التربوى على إستخدام أساليب السرد القصصى الرقمى في تطوير مهاراتهم وقدراتهم كبير، حيث جاءت قيمة حجم التأثير= (11.285 ، 9.033 ، 5.873 ، 13.251).

بالرغم من وجود عدة تحديات لإستخدام التقنيات الغامرة في الصحافة بناء على نتائج الدراسة الإستطلاعية (للقائم بالإتصال)، تتمثل فى:

1- عدم توافر الكوادر الصحفية القادرة على إنتاج هذا المحتوى؛ لأنه يحتاج إلى التدريب المستمر، كما يحتاج إلى المزيد من الوقت لتنفيذها.
2- عدم معرفة الصحفيين بأهم الأدوات الرقمية التي تساعدهم في إنتاج هذا المحتوى.
3- ارتفاع تكلفة إنتاج المحتوى الإفتراضي.
4- محدودية استخدام الواقع الإفتراضى من قبل الجمهور نتيجة للتكاليف المبدئية الباهظة عند شراء الأجهزة المطلوبة لإستخدامه.
5- تحديات مادية حيث تتطلب توفر معدات معينة لكل صحفى لتدريبهم، مما يحتاج الكثير من الوقت والجهد وأغلب المؤسسات الصحفية تعمل بالمتاح فقط.

6- أزمة نقص الموارد المالية التي تعانى منها أغلب المؤسسات والتي تعيق بشكل أو بآخر قدراتها على التطوير.
7- غياب التدريب الدائم والدورى من قبل المؤسسات الصحفية لمحرريها على استخدام التقنيات الحديثة.
8- الإستسهال الذى تمارسه أغلب المؤسسات في نقل الأحداث ومتابعتها عبر خاصية البث المباشر على موقع "فيس بوك"، والتي لا تراعى فيها تلك المؤسسات أية عوامل مرتبطة بجودة الصورة أو دقتها.
9- ضعف الرواتب التي يتقاضاها الصحفيون بالنظر للأزمات المالية بمؤسساتهم، وهو أمر لا جدال يُعيق قدرتهم على الإبداع والتطوير بشكل كبير.
10- وبجانب التحديات السابقة الخاصة على مستوى المؤسسات الصحفية، أشار أحد الصحفيين إلى تحديات عامة مرتبطة بالمجال العام للبلاد: كمستوى كفاءة شبكات وأنظمة الإتصال في مختلف أنحاء البلاد، فلا شك أن مناطق عدة في الصعيد على سبيل المثال لا تتيح شبكات الإتصال فيها استخدام تقنيات حديثة من هذا النوع، ويقف ضعف شبكة الإنترنت فيها حائلاً دون بث مقاطع مصورة بدقة عالية.
11- يحتم استخدام التكنولوجيا على الدول عمل تقنين وقوانين للمساعدة في استخدام التكنولوجيا الحديثة بشكل جيد بعيد عن الإبتزاز والإبتذال والكذب والتشهير ببعض الشخصيات بإستخدام السوشيال ميديا.

وكيفية التغلب على هذه التحديات حسب آراء الصحفيين في الدراسة الإستطلاعية:
1- ضرورة إقناع رؤساء التحرير بأهمية تقنيات الصحافة الغامرة وعدم التقليل من قوتها.
2- توفير فرص تدريبية متخصصة في إنتاج هذه التقنيات.
3- الإهتمام بجودة المحتوى ودقته وليس بالكم.
4- تحديث القوانين والتشريعات الصحفية للتواؤم مع التقنيات الحديثة.

الفرض الثامن:

"توجد علاقة ارتباطية ذات دلالة إحصائية بين إدراك طلاب الإعلام التربوى لأساليب السرد القصصى الرقمى للصحافة الغامرة وتطوير مهاراتهم لتبنى هذه الأساليب الجديدة".

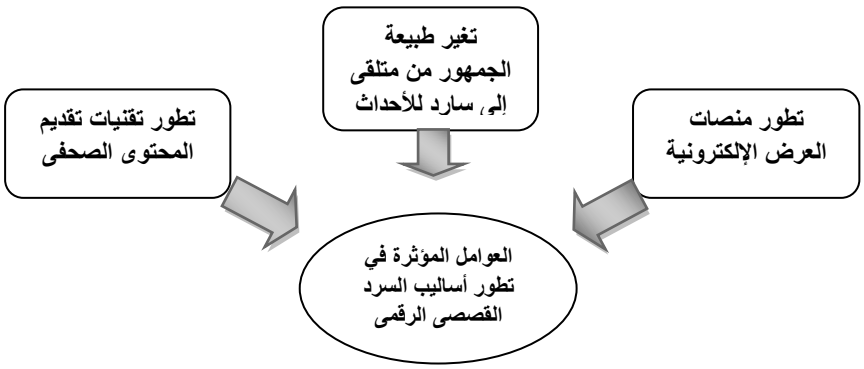
لإختبار صحة هذا الفرض استخدمت الباحثة معامل الإرتباط البسيط لبيرسون، وذلك لحساب معامل الإرتباط بين إدراك طلاب الإعلام التربوى لأساليب السرد القصصى الرقمى لمحتوى الصحافة الغامرة وتطوير مهاراتهم لتبنى هذه الأساليب الجديدة ، ويبين الجدول التالى قيمة معامل الإرتباط ومستوى دلالته.

جدول (37)
معامل ارتباط بين إدراك طلاب الإعلام التربوى لأساليب السرد القصصى الرقمى وتطوير مهاراتهم لتبنى هذه الأساليب الجديدة

معاملات الإرتباط	مقياس إدراك أساليب السرد القصصى الرقمى للصحافة الغامرة	مستوى الدلالة
مقياس تطوير مهاراتهم لتبنى هذه الأساليب الجديدة	**0.908	0.01

من الجدول السابق يتضح أنه يوجد ارتباط بين إدراك طلاب الإعلام التربوى لأساليب السرد القصصى الرقمى وتطوير مهاراتهم، حيث جاءت قيمة "ر" تساوى (0.908) وهى قيمة دالة إحصائيًا عند مستوى دلالة 0,01.

ويرجع ذلك لنجاح التدريب في التجربة من خلال تعريف الطلاب بإستخدام أساليب السرد القصصى الرقمى للصحافة الغامرة، وما يمكن أن يترتب عليه لتطوير مهاراتهم لتبنى هذه الأساليب الجديدة في ظل التطور التقنى الكبير.



شكل (1) العوامل المؤثرة فى تطور أساليب السرد القصصى الرقمى

حيث أنه إذا ما استعرضنا تطور أساليب السرد القصصى الرقمى وفق هذه العوامل، ففى مرحلة تحول الصحف من الإصدارات المطبوعة إلى الإلكترونية برزت قوالب جديدة فى سرد المعلومات كالإنفوجراف بشقيه الثابت والتفاعلى، والموشن جرافيك "الرسوم المتحركة"، والفيديو بأنماطه المختلفة، وجميعها قوالب تعتمد على المزج بين الصور والمخططات والنصوص المختصرة من أجل تبسيط المعلومات وإيصالها للقارئ بسهولة، لتظهر بعد ذلك تقنيات جديدة مثل الكروس ميديا أو السرد متعدد الوسائط الذى يعتمد بالأساس على الدمج والتكامل بين النص والصوت والصورة والجرافيك فى حكى القصص الصحفية وتقديمها للقارئ فى إطار قالب بصرى جذاب تتكامل فيه عناصر الثراء البصرى والمعلوماتى[116].

ومن ثم نقبل الفرض الثامن "توجد علاقة ارتباطية ذات دلالة إحصائية عند مستوى دلالة 0,01 بين إدراك طلاب الإعلام التربوى لأساليب السرد القصصى الرقمى للصحافة الغامرة وتطوير مهاراتهم لتبنى هذه الأساليب الجديدة".

فمع ظهور منصات التواصل الإجتماعى تعددت قوالب السرد والحكى لتشمل: الصور الثابتة، الصور المتحركة، الصور 360º، الصور ثلاثية الأبعاد على فيس بوك، الفيديو، الفيديو 360º، فيديو كاميرا "الدرون"، البث المباشر، الخرائط التفاعلية، الإنفوجرافيك، الفيديوجرافيك، الموشن جرافيك، الأنيميشن،الإستطلاعات[117]، إلى جانب قالب الشرائح اللحظية التى أتاحتها منصات التواصل الإجتماعى ليوثق من خلالها السارد سواء كان صحفى أو مواطن قصته فى ثوانى معدودة ويتفاعل معها الآف المتابعين[118]. وبالتأكيد، فإن توظيف هذه القوالب فى حكى ورواية القصص يرتبط بالسمات النوعية لكل قالب ومدى اتساقها مع طبيعة القصة محور التناول، والهدف الرئيسى للسارد من حكى القصة أو الموضوع.

مناقشة نتائج الدراسة:

- **أولاً:** سعت الدراسة لتحليل أساليب السرد القصصى الرقمى بالمواقع الإخبارية، عبر دراسة تحليلية مقارنة لعينة من القصص بموقعى الشرق الأوسط السعودية، سكاى نيوز الإماراتية، خلال الفترة من 1فبراير إلى 28فبراير، وذلك في ضوء نموذج السعة المحدودة لمعالجة الرسائل المحفزة عبر وسيط، نموذج السرد، وخلصت إلى:

- فيما يتعلق بأنماط الفيديو المستخدمة فى سرد القصص الرقمية بموقعى الدراسة، كشفت النتائج عن أربعة قوالب رئيسية، هى: الفيديو الإخبارى الحى، الفيديوجراف، وقالب الخرائط التفاعلية، وقالب الفيديو الوثائقى. وبشكل عام، أوضحت نتائج التحليل المقارن أن موقع الشرق الأوسط كان أكثر استخدامًا لقوالب السرد الأربعة مقارنة بموقع سكاى نيوز الذى اعتمد بشكل كبير على قالب الفيديو الإخبارى الحى، ما انعكس على طبيعة التغطية المقدمة بالموقعين، حيث أن تنوع القوالب بموقع الشرق الأوسط منح التغطية عمقًا وثراء بصريًا وتحريريًا، وإتفقت هذه النتيجة مع دراسة كلاً من[119] (علاء محمد، 2023)، (Grobb 2023)، (عبد اللطيف حيدر، 2022)، (فاطمة فايز، 2022)، (خالد ذكى، 2024)، التى انتهت إلى تعدد أنماط قوالب الفيديو المستخدمة فى سرد القصص بالمواقع الرقمية.

- فيما يتعلق بتحليل ملامح البناء السردى لقصص الفيديو فى المواقع المدروسة، فعلى مستوى بنية عناوين القصة، أوضحت النتائج أن نمط موضوع القصة، والسياسة التحريرية لكل موقع، وطبيعة القالب المُستخدم فى الحكى، تُعد عوامل رئيسية مؤثرة فى بنية عناوين القصة، وإتفقت هذه النتيجة مع نتائج دراسة كلاً من[120] (Cao, R 2020)، (Nah, S 2021).

- وعلى مستوى بنية مقدمة القصة، فقد تعددت أشكال المقدمات التي تم توظيفها في البناء السردى لتشمل المقدمة البصرية الصامتة، والمقدمة السردية الإقتباسية، والمقدمة التلخيصية، والمقدمة المجازية أو القصصية، والمقدمة التساؤلية.

- ورصدت الدراسة خمسة آليات رئيسية اتبعتها مواقع الدراسة في بناء أساليب السرد، الأولى: ترتيب مشاهد القصة وتسلسل عرضها.
الثانية: سرد الأحداث وفق تتابعها الزمنى.
الثالثة: حبكات فرعية تؤول لحبكة رئيسية، أما الآلية الرابعة فتجلت في الشخصيات المركزية وتحولهم إلى رواة أساسيين للحدث، فيما تمثلت الآلية الخامسة في توظيف عنصر المكان في بناء الحبكة، وهو ما يؤيد نفس النتائج التي انتهت إليها دراسات[121] (حسام إلهامى، 2014)، (Sidorenko 2020)، (Pachucki, C.,Grohs,R., & Scholl 2023)، التي أشارت إلى أهمية الآليات الخمس في تكوين الحبكة، ويدعم فرضية التماسك التي أشار إليها نموذج السرد عند فيشر.

- فيما يتعلق بتحليل أساليب السرد المتبعة في القصص المدروسة بموقعى الشرق الأوسط وسكاى نيوز، أوضحت نتائج التحليل المقارن أن موقع سكاى نيوز كان أكثر التزامًا في حكى القصص بالسرد الخطى، كما أوضحت النتائج أن موقع الشرق الأوسط كان أكثر استخدامًا للسرد المتقطع (غير الخطى) في أغلب القصص المسرودة.

- وعلى مستوى العناصر الفنية المستخدمة في البناء السردى للقصص المدروسة، فكشفت نتائج التحليل عن عدة عناصر، شملت: المقاطع الحية، الصور، النصوص، الصوت، المؤثرات الصوتية، رسوم الجرافيكس، وكشفت نتائج التحليل عن استخدام أكثر من عنصر داخل القصة الواحدة لاسيما في موقع الشرق الأوسط، مما جعل تغطيته تتسم بالعمق والثراء البصرى والتحريرى مقارنة بالقصص المنشورة بموقع سكاى نيوز، وهو ما إتفق مع نتائج دراسات[122] (Song 2018)، (حسين ربيع، 2018)، (Cao, R 2020)، التي أشارت إلى تنامى توظيف العناصر البصرية ودمجها معًا كالوسائط المتعددة في عرض المحتوى.

- وفيما يتعلق بالتقنيات الحديثة المستخدمة في القصص المسرودة بالفيديو، كشفت نتائج التحليل المقارن أن موقع الشرق الأوسط كان أكثر استخدامًا لتقنيات فيديو الحائط، البيئة الإصطناعية، وتقنية البيئة غير الواقعية، ووظفها الموقع بشكل عميق في التغطية التحليلية للأحداث، بشكل يسهل وصول المعلومات إلى المستخدم، ويجعله يعيش الأجواء النفسية المرتبطة بالحدث، وكأنه داخل الحدث. وبشكل عام، ارتبط توظيف هذه التقنيات في القصص حسب طبيعة الحدث محور التناول، هدف السارد من القصة، الوظيفة التي تؤديها كل تقنية في سياق السرد، السياسة التحريرية للموقع، وهو ما إتفق مع دراسة (خالد ذكى، 2024)[123]، وإختلف مع دراسة (مروة عطية، 2017)[124]، التي أشارت

إلى أن تفعيل تقنيات السرد التفاعلى يتم بنسب مختلفة وفقًا لتوجهات وسياسات كل موقع دون النظر للعوامل الأخرى.

- **ثانيًـــا:** كما استندت الدراسة الحالية على قياس مدى إدراك طلاب الإعلام التربوى لتقنيات وأساليب السرد القصصى الرقمى للصحافة الغامرة من خلال تجربة تهدف لتعريفهم بالتقنيات المستخدمة بغرف الأخبار، وقياس أثر ذلك؛ من خلال مقياس للإدراك يقيس عناصرة المختلفة (المعرفة والفهم والحفظ والتذكر) مقياسًا لإدراك تقنيات الصحافة الغامرة لدى عينة الدراسة، ومقياسًا لتطوير مهاراتهم لتبنى هذه الأساليب الجديدة.

وطبقت الدراسة على عينة عمدية من طلاب الفرقة الرابعة للإعلام التربوى بلغت (70) مفردة قُسمت لمجموعتين (ضابطة؛ وتجريبية) بواقع (35) مفردة لكل مجموعة.

وقامت الباحثة من خلال التجربة وعرضها لعدد من التقنيات المستخدمة بغرف الأخبار والتي استعانت بتقنيات الصحافة الغامرة في عملها، من خلال عشرين جلسة تجريبية توصلت من خلالها لعدد من النتائج أهمها:-

1- اتفقت المجموعتان (الضابطة، والتجريبية) في كل نتائج الإختبار القبلى: وإن دل ذلك على شيء فإنه يدل على تكافؤ المجموعتين.

2- كلما زاد إدراك طلاب الإعلام التربوى لتقنيات الصحافة الغامرة كلما زادت معدلات دافعيتهم لتبنى هذه الأساليب الجديدة، حيث توصلوا لفكرة ضرورة تطوير ذاتهم بدراسة التقنيات الحديثة للصحافة الغامرة في مجال الصحافة؛ وهو ما دلت عليه نتيجة الإختبار البعدى للمجموعة التجريبية. وإتفقت تلك النتيجة مع دراسة كلاً من[125] (سحر الخولى، 2020)، (جيهان سعد، 2025)، بأن بعض الوظائف في الصحافة سوف تتأثر بتقنيات الذكاء الإصطناعى، ولذلك وجب تطوير الذات.

3- توجد فروق ذات دلالة إحصائية عند مستوى الدلالة 0,05 بين متوسطى درجات المجموعة التجريبية في التطبيق القبلى والتطبيق البعدى لمقياس تطوير مهاراتهم لتبنى هذه الأساليب الجديدة لصالح التطبيق البعدى؛ ويرجع ذلك لنجاح جلسات التجربة في الإدراك بتقنيات الصحافة الغامرة لمضمون القصص الإخبارية؛ مما ساعد طلاب المجموعة التجريبية من القدرة على تطوير مهاراتهم.

وبالنظر إلى نتائج الدراسة التحليلية وشبه التجريبية وأوجه الإتفاق والإختلاف بينهما، نجد أن نتائج التحليل الكيفى، قد كشفت أن أهم الأشكال الجديدة التي وظفتها العينة العشوائية التي قامت بسحبها الباحثة من المواقع الإخبارية الرقمية، مثل (الشرق الأوسط السعودية، سكاى نيوز الإماراتية). تمثلت في:

- **أولاً:** السرد القصصى الرقمى بإستخدام مختلف أشكال المحتوى البصرى سواء كان سردًا خطيًا أومتشعبًا أوقصة تفاعلية. والذى شمل الأشكال التالية:

- السرد الرقمى من خلال فيديو البث المباشر.
- السرد الرقمى من خلال الفيديو الصامت.
- السرد الرقمى من خلال الانفوفيديو graphical.
- السرد الرقمى من خلال فيديو 360º.

وشمل السرد القصصى الرقمى (البناء التشعبى): (السرد الرقمى بإستخدام تقنية Cross Media - سرد القصة الرقمية عبر تقنية الكروس ميديا مع صحافة البيانات).

- **ثانيًا:** السرد القصصى الرقمى بإستخدام المحتوى المسموع، وشمل السرد القصصى الرقمى بإستخدام البودكاست.
- **ثالثًا:** السرد التفاعلى الخيالى وشمل، السرد الرقمى من خلال الصحافة الغامرة – والسرد من خلال الألعاب الإلكترونية، وهو ما أكدته دراسة (فاطمة فايز، 2022)[126] وهو أيضًا ما اتفق مع نتائج الدراسة الإستطلاعية حيث أكده القائمون بالإتصال من خلال المقابلة غير المقننة، من أن المواقع الإخبارية الرقمية والعاملين بها توجهوا إلى تنويع أساليب تقديم المحتوى والإفادة من الوسائط المدمجة وتعزيز أسلوب السرد بإستخدام اللغة الفصحى أو العامية حتى يمكنهم تقديم مختلف الخيارات أمام المستخدمين، وهو ما كشفت عنه نتائج الدراسة شبه التجريبية من تنوع في إستخدامات المبحوثين للمحتوى، حيث أوضحت النسبة الأكبر من المبحوثين (عينة الدراسة) أنهم يستخدمون المحتوى الذى يوظف مختلف الوسائط المدمجة من نص، وصوت، وصورة، وحركة.

ويرجع ذلك إلى ما جاء في نموذج السعة المحدودة لمعالجة الرسائل المحفزة عبر وسيط، ونموذج السرد، ووفقًا للنظرية فإن المعلومات المرئية أسهل للإدراك لأن الأفكار تم إدراكها لفظيًا ومرئيًا. حيث يقترح (كاسيويو) أن عملية إدراك المعلومات تعتمد على أسلوب تقديم المعلومات للفرد وطريقة عرضها. وهو ما أكده القائمون بالإتصال من خلال المقابلة غير المقننة للدراسة الإستطلاعية، فبسؤالهم عن لجوء الكثير من الصحفيين عبر المواقع الإخبارية الرقمية إلى طريقة سرد المعلومات في شكل قصص توظف مختلف عناصر الوسائط المدمجة، أوضحوا الأسباب التالية (المستخدم يحب القصص والحكاية – مناسب للشرائح العمرية المختلفة – مناسب للمستويات التعليمية المختلفة – أكثر إقناعًا ومصداقية للمعلومات – منفعة تبادلية بين المستخدم والصحفى – القصة تصبح مؤثرة بشكل أكبر – البث المباشر لا يحقق سردًا متكاملاً للقصة – مناسب لمستخدم متعجل – رفع درجة وعى المستخدم بما يحدث حوله).

وفيم يستخدم طلاب الإعلام التربوى (عينة الدراسة) الفيديو الذى لا يتعدى الدقيقة الواحدة، ونجد أن معظم الفيديوهات التي تم رصدها من خلال الدراسة التحليلية قد تجاوز وقت الفيديو الواحد فيها 5 دقائق فأكثر، وهو ما يمكن إضافته إلى ما حدده القائمين بالإتصال(في الدراسة الإستطلاعية) من متطلبات لتطوير السرد القصصى الرقمى، حيث يجب عليهم البحث في هذا الأمر ومراعاة المستخدمين والأخذ في الإعتبار أن المستخدم

المتابع عبر الشاشات اللوحية متصفح متعجل في حاجة إلى فيديوهات سريعة وقصيرة وجذابة بالفعل.

كما أوضح القائمون بالإتصال (حسب الدراسة الإستطلاعية) أن السرد القصصى الرقمى للصحافة الغامرة يحتاج إلى بعض المتطلبات لكى يتطور ومنها؛ التعزيز والتيسير للمؤسسات الصحفية الرقمية التي تعمل في المجال ودعمها من خلال دعم كوادر بشرية جديدة وتوفير معدات وبيئة عمل، الإستفادة من نتائج بحوث تحليل محتوى منصات الإعلام الرقمى وأهم نتائجها، إعطاء تدريبات للقائمين بالإتصال داخل المواقع الصحفية، حول أدوات السرد القصصى الرقمى للصحافة الغامرة، وفنون التصوير والمونتاج، والتدريب العملى على أهم أدوات السرد القصصى الرقمى للصحافة الغامرة. حيث يحتاج السرد القصصى الرقمى للصحافة الغامرة إلى درجة من الوعى لدى القائمين بالإتصال، بمعنى أن يكون هناك دقة في اختيار الموضوعات المناسبة للحكى وعدم التطرق لقضايا ليس لها قيمة، أو السبق الصحفى والترينـد.

ومن ناحية أخرى، أشار القائمون بالإتصال (في الدراسة الإستطلاعية) إلى أن البث المباشر لا يحقق سردًا متكاملاً للقصة: ففي الآونة الأخيرة، وحرصًا من جانب بعض المواقع الإخبارية على السبق في النشر فإن بعضهم تناول القصص عن طريق البث المباشر على صفحات مواقع التواصل الإجتماعى، ومن ثم لا يتم الإهتمام بسرد القصة كما يجب، من حيث عمل لقاءات مع المصادر، وتسجيل لقطات حية وميدانية، وعمل معايشة كاملة للقصة، ثم مونتاج، وأخيرًا النشر. وبالتأكيد كل تلك الخطوات تحتاج وقت أطول، من هنا تلجأ إلى الطريقة الأسرع وهى البث المباشر، وهو ما أكدت عليه دراسة كلاً من[127] (Vaclav Moravec, et.al 2024)، (فاطمة فايز، 2022).

كما اختبرت الدراسة مجموعة من الفروض وجاءت نتائج التحليل الإحصائى كالتالى:

ثبت صحة الفرض الأول القائل بأنه " توجد فروق ذات دلالة إحصائية بين طلاب الإعلام التربوى تؤثر في تفضيلاتهم لطريقة متابعة المحتوى الرقمى (المكتوب أو المسموع أو المدعم بكل الوسائط المدمجة) تُعزى إلى المتغيرات الديموجرافية (النوع، الحالة الاقتصادية، محل الإقامة، الخبرة في مجال العمل الصحفى، الحصول على دورات تدريبية في مجال استخدام التكنولوجيا) ".

ثبت صحة الفرض الثانى القائل بأنه " توجد علاقة ارتباطية ذات دلالة إحصائية بين الخصائص التفاعلية للمحتوى الرقمى وبين تفضيل طلاب الإعلام التربوى لطريقة متابعه المحتوى الرقمى (مكتوب - مسموع - مرئى - يوظف جميع الوسائط المدمجة) ".

ثبت صحة الفرض الثالث القائل بأنه " توجد علاقة ارتباطية ذات دلالة إحصائية بين نوع المحتوى (جاد أم خفيف)، وبين طريقة متابعة طلاب الإعلام التربوى لهذا المحتوى ".

ثبت صحة الفرض الرابع القائل بأنه " توجد فروق ذات دلالة إحصائية بين متوسطى درجات المجموعة الضابطة والتجريبية في التطبيق البعدى لمقياس إدراك الطلاب لأساليب السرد القصصى الرقمى للصحافة الغامرة لصالح المجموعة التجريبية ".

ثبت صحة الفرض الخامس القائل بأنه " توجد فروق ذات دلالة إحصائية بين متوسطى درجات المجموعة التجريبية في التطبيق القبلى والتطبيق البعدى لمقياس إدراك الطلاب لأساليب السرد القصصى الرقمى للصحافة الغامرة لصالح التطبيق البعدى ".

ثبت صحة الفرض السادس القائل بأنه " توجد فروق ذات دلالة إحصائية بين متوسطى درجات المجموعة التجريبية والضابطة في التطبيق البعدى لمقياس تطوير مهارات طلاب الإعلام التربوى لتبنى هذه الأساليب الجديدة لصالح المجموعة التجريبية ".

ثبت صحة الفرض السابع القائل بأنه " توجد فروق ذات دلالة إحصائية بين متوسطى درجات المجموعة التجريبية في التطبيق القبلى والتطبيق البعدى لمقياس تطوير مهارات طلاب الإعلام التربوى لتبنى هذه الأساليب الجديدة لصالح التطبيق البعدى ".

ثبت صحة الفرض الثامن القائل بأنه " توجد علاقة ارتباطية ذات دلالة إحصائية بين إدراك طلاب الإعلام التربوى لأساليب السرد القصصى الرقمى للصحافة الغامرة وتطوير مهاراتهم لتبنى هذه الأساليب الجديدة ".

خاتمة الدراسة:

بحثت الدراسة في أهم الإتجاهات الخاصة بالسرد القصصى الرقمى للصحافة الغامرة داخل المواقع الإخبارية الرقمية، وتوصلت إلى تنوع الأشكال والقوالب التي يتم بها تقديم المحتوى، وكشفت نتائج التحليل الكيفى ومقابلات القائمين بالإتصال بالدراسة الإستطلاعية أن المحتوى المرئى يأتي في المقدمة سواء بالنسبة لإستخدام المؤسسات الصحفية له أو من حيث تفضيل المبحوثين له.

كما كشفت النتائج أن المواقع الإخبارية الرقمية لجأت إلى تعزيز استخدام أسلوب السرد القصصى الرقمى في تقديم الأخبار والمعلومات سعيًا منها وراء جذب اهتمامات المستخدمين، فأصبحت الأخبار يتم تقديمها كقصة يرويها الصحفى أو الإعلامى في شكل فيديو مسجل أو بإستخدام آلية البث المباشر من خلال صفحات المواقع الإخبارية الرقمية، كما أكد المبحوثين (عينة الدراسة) في الدراسة شبه التجريبية استخدامهم لهذا الأسلوب لأنه من وجهة نظرهم سهل ومبسط وأكثر اقناعًا بالنسبة لهم، وهو ما اتفق أيضًا مع فرضيات نموذج السعة المحدودة لمعالجة الرسائل المحفزة عبر وسيط ونموذج السرد من أن أسلوب السرد ورواية القصص هو الأقرب إلى المستقبِل، فضلًا عن دوره في إضفاء أسلوب الإقناع والمنطق على طريقة سرد المعلومة المقدمة خاصة إذا ما تحقق لها الإتساق السردى وتوافر المنطق والدليل، حيث تبين أن الواقع الإفتراضى يمكن أن يثير مشاعر التعاطف، ولكن لايبدو أنه يشجع المستخدمين على تخيل وجهات نظر الآخرين.

توصيات الدراسة ومقترحاتها:

فى ضوء ما توصلت إليه الدراسة من نتائج فإن الباحثة توصى بما يلى:

1- أهمية إدخال تقنيات الصحافة الغامرة بالمقررات الدراسية لطلاب الإعلام التربوى ليواكب الخريج كل جديد في مجال تخصصه.

2- ضرورة العمل على تنمية مهارات طلاب الإعلام التربوى بكل حديث؛ من خلال التدريبات العملية بالمؤسسات الصحفية التي تستخدم تقنيات الصحافة الغامرة في عملها.

3- استضافة الخبراء في مجال تقنيات الصحافة الغامرة في غرف الأخبار لعمل دورات تدريبية لطلاب الإعلام التربوى، يسهم في الإرتقاء بمستوى طلابنا، ويساعدهم للعمل بعد التخرج.

4- عمل برامج نوعية داخل كليات الإعلام تجمع بين تخصص الصحافة وتخصص الصحافة الغامرة.

5- ضرورة تواجد غرف أخبار مجهزة بأحدث التقنيات للصحافة الغامرة داخل الكليات؛ ليمارس طلاب الإعلام التربوى العمل الصحفى الفعلى وكأنهم داخل المؤسسات الإعلامية لإحدى الصحف.

مراجع الدراسة:

1) عبد الرحمن الشامي (2022). السرد القصصي الرقمي وآفاق صناعة المحتوى الصحفي، مدخل للإتصال والإعلام: دراسات في تطور النظم والنظريات وفنون التحرير، تحرير محمد الفاتح، وآخرون، ط1، الأردن، زمزم ناشرون وموزعون، ص.209

2) داليا عاصم (2019). السرد القصصى الرقمى .... نداء الصحافى الشامل، مقال منشور بالموقع الإلكترونى لجريدة الشرق الأوسط، نشر في 18 فبراير.

https://aawsat.com/home/article/1595791.

3) أروى الكعلي. السرديات الجديدة على المنصات الرقمية، تحرير محمد أحداد، معهد الجزيرة للإعلام، ط1، ص127-128.

4) جمال الموساوي (2021). السرد الصحفي: خدمة الإخبار ومتعة القراءة، تحرير محمد أحداد، معهد الجزيرة للإعلام، ط1. ص49-50.

5) Susana Herrera Damas, María José Benitez de Gracia (2022). Immersive Journalism: Advantages, Disadvantages and Challenges from the Perspective of Experts, Journalism and Media, Vol. 3, No.2, p. 331. https://doi.org/10.3390/journalmedia3020024.

- نبيل الجبوري (2019). السرد القصصي الرقمي فنون تفاعلية وإبداعات.. وهذه أبرز أدواته، مقال منشور على شبكة الصحفيين الدوليين،

Available at: https://ijnet.org/ar/story/%D9%85.

6) Sung, E. Han, D. Bae, S. and Kwon, O. (2025). Journalistic practices drives technology enhanced storytelling immersion the role of digital humans, available at: https:doi.org/10102025.107246.

7) خالد زكى أبو الخير (2024). بنية السرد القصصى الرقمى فى المواقع الإخبارية: دراسة تحليلية مقارنة لموقعى الجزيرة وBBC، المجلة المصرية لبحوث الرأى العام – المجلد الثالث والعشرون – العدد الثالث – يوليو/سبتمبر.

8) محمد وليد فتح الله (2024). استخدام المواقع الإلكترونية للسرد القصصى الرقمى وأثره فى العمليات المعرفية لدى الجمهور، رسالة دكتوراة، غير منشورة (جامعة القاهرة، كلية الإعلام، قسم الصحافة).

9) مروة محمد فاضل (2023). الأساليب الحديثة لعرض المحتوى الإخباري في المواقع الإلكترونية المصرية،رسالة ماجستير، غير منشورة (جامعة المنوفية، كلية الآداب، قسم الصحافة).

10) إسلام محمد مطاوع (2023). توظيف الأساليب الحديثة في تقديم القصة الإخبارية بالمواقع الإلكترونية وعلاقتها بإنتباه وتذكر القراء للمضمون: دراسة شبه تجريبية، رسالة دكتوراه، غير منشورة (جامعة سوهاج، كلية الآداب، قسم الصحافة).

11) علاء محمد عبد العاطى (2023). عرض المعلومات بإستخدام تقنية الإنفوجرافيك والموشن جرافيك فى نشرات الأخبار التليفزيونية، المجلة العلمية لبحوث الإذاعة والتليفزيون، جامعة القاهرة، كلية الإعلام، ع 25. يناير.

12) مي مطاوع (2022). توظيف الفيديوجراف في الصحافة الإخبارية، المجلة العلمية لبحوث الصحافة، جامعة القاهرة: كلية الإعلام، العدد 23. يناير.

13) عبداللطيف حيدر (2022). رواية القصة الخبرية بالفيديو ودورها في صناعة الأخبار بالمنصات الرقمية: دراسة ميدانية، لباب للدراسات الإستراتيجية والإعلامية، مركز الجزيرة للدراسات، السنة الرابعة، ع16. نوفمبر.

14) Rachel Moyo (2023). Digital Storytelling in Journalism Education: Challenges and Possible Trajectories for Developing Economies, Proceedings of the 8th World Conference on Media and Mass Communication, Vol. 7, Issue. 1, DOI: https://doi.org/10.17501/24246778.2023.7110.

15) Pachucki,C., Grohs, R., & Scholl-Grissemann, U (2023). No Story Without a Storyteller: The Impact of the Storyteller as a Narrative Element in Online Destination Marketing. Journal of Travel Research, 61(8), https://doi.org/10.1177/00472875211046052.

16) سارة جمعة أحمد (2023). معالجة الإنفوجرافيك للقضايا السياسية في الصحف الإلكترونية المصرية والأجنبية: دراسة تحليلية مقارنة، رسالة دكتوراه، غير منشورة (جامعة الإسكندرية، كلية الآداب، قسم الإجتماع، شعبة الإعلام).

17) أحمد عادل عبد الفتاح (2023). السرد الرقمي لصحافة اللحظة عبر انستجرام. المجلة العلمية لبحوث الصحافة، جامعة القاهرة: كلية الإعلام، قسم الصحافة، ع24.

18) Ruochen Cao, Subrata Dey, Andrew Cunningham, James Walsh, Ross T .Smith, Joanne E. Zucco, Bruce H. Thomas (2023). Examining the use of Visual Informatics, narrative constructs in data videos, Vol 4, Issue 1.

19) Grobb, Julia (2023). Digital Storytelling on Snapchat: An Analysis of Snapchat News Stories from U.S.- American and German. Media Outlets, Master Thesis, the faculty of the Scripps College of Communication, Ohio University.

20) فاطمة فايز قطب (2022). الإتجاهات الحديثة في سرد القصة الرقمية وعلاقتها بتفضيلات الجمهورالمصرى، المجلة المصرية لبحوث الإتصال الجماهيري، جامعة بني سويف: كلية الإعلام، مج4، ع1،يوليو.

21) نشوى يوسف اللواتي (2022). السرد الإعلامي لأطر النصوص الإخبارية المنشورة على الإنترنت، بالتطبيق على أزمة إقليم تيجراي، مجلة البحوث الإعلامية، جامعة الأزهر، كلية الإعلام، مج 57 ، ع1، إبريل.

22) أسامة فاضل محمد (2021). توظيف الصحافة الإلكترونية للإنفوجرافيك في نقل الصراع الأمريكي الإيراني، رسالة دكتوراه، غير منشورة (جامعة المنصورة ، كلية الآداب، قسم الصحافة).

23) Nicola Ghiselli, Paolo Bellavista, and Luca Foschini (2020). Analysis of Growth Strategies in Social Media: The Instagram Use Case, IEEE 24th International Workshop on Computer Aided Modeling and Design of Communication Links and Networks.

24) Sidorenko-Bautista, Pavel; Herranz de la Casa, José María; Cantero de Julián, Juan Ignacio (2020). "Use of New Narratives for COVID-19 Reporting: From 360^0 Videos to Ephemeral TikTok Videos in Online Media". Tripodos Communication,Vol.1 , N.47, https://raco.cat/index.php/Tripodos/article/view/377177.

25) أميرة ناجي محمد (2020). آليات تطوير بنية التغطية الإستقصائية للشؤون العامة في مصر: دراسة لمحددات الصحافة الإستقصائية في الولايات المتحدة وإشكاليات تحققها في الصحافة المصرية، رسالة دكتوراه، غير منشورة (جامعة القاهرة، كلية الإعلام، قسم الصحافة).

26) دعاء إبراهيم أحمد برهام (2025). استخدام تقنيات الصحافة الغامرة لتنمية مهارات التصوير الرقمى في إنتاج القصص الصحفية لدى طلاب الإعلام التربوى: دراسة شبه تجريبية، المجلة الدولية لبحوث الإعلام والإتصالات، جمعية تكنولوجيا البحث العلمى والفنون، العدد16، مجلد5.

27) We,D. Lin, and Bow man, N. (2025). Watching VR advertising to gether: How 3D animated agents influence audience responses and enjoy ment to VR advertising, the Mendeley, volume 133, Available at:https:doi.org/101025.j-chb/107255.

28) Sara Pérez Seijo (2024). 360- degree immersive journalism: its value, narrative, and future challenges, Doxa Comunicación, Vol. 37, https://doi.org/1031921/doxacom.n37a1841.

29) Hannah Greber, Sophie Lecheler, Loes Aaldering, Yael De Haan, Sanne Kruikemeier, Nele Goutier & Kiki De Bruin (2024). Feeling the News? The Differential Effects of Immersive Journalism on Emotional Response, Digital Journalism, Vol. 11, NO.1, DOI:

10.1080/21670811.2022.2155205.

30) Mila Buji'c, Mikko Salminen, Juho Hamari (2024). Effects of Immersive Media on Emotion and Memory: An Experiment Comparing Article, 360-video, and Virtual Reality, International Journal of Human-Computer Studies, Vol. 179, https://doi.org/10.1016/j.ijhcs.2023.103118.

31) عيده كمال رشيد (2023). تأثير تقنيات الصحافة الغامرة على فهم وتذكر ومصداقية المحتوى الإخبارى دراسة شبه تجريبية، رسالة دكتوراة، غير منشورة (جامعة المنيا – كلية الآداب – قسم الإعلام).

32) منه الله كمال موسى (2023). فاعلية توظيف تطبيقات التصوير 360 درجة فى تنمية مهارات صناعة المحتوى الإخبارى الرقمى لدى طلاب كليات الإعلام، مجلة البحوث الإعلامية، العدد66، الجزء الثالث.

33) سلوى أحمد محمد أبوالعلا (2022). استخدام تقنية 360^0 بالمواقع الإخبارية العالمية كقيمة مضافة لتحقيق الإنغماس في القصص الإخبارية وعلاقتها بتوجهات الخبراء والقائم بالإتصال نحوها، المجلة العلمية لبحوث الصحافة - العدد الثاني والعشرين - الجزء الأول، يوليو.

34) Antonio López Hidalgo, Inés Méndez Majuelos, Francisco J. Olivares – García (2022). The decline of Immersive Journalism in Spain, RLCS, Revista Latina de Comunicación Social, Vol. 80, https://nuevaepoca.revistalatinacs.org/index.php/revista/article/view/1692.

35) Kiki de Bruin, Yael de Haan, Sanne Kruikemeier (2022). A first-person promise? A content-analysis of immersive journalistic productions, Journalism, Vol.23, No. 2, Doi : 10.1177 / 1464884920922006.

36) Susana Herrera Damas, María José Benitez de Gracia (2022). Immersive Journalism: Advantages, Disadvantages and Challenges from the Perspective of Experts, Op. Cit.

37) M Isabel Rodriguez Fidalgo, Adriana Paino Ambrosio (2022). Progress or regression in the practice of immersive journalism? Immersive storytelling in the productions of the Samsung VR platform between 2015 and 2020, DOI: 10.14622 / JPMTR - 2108, available at:

https://www.researchgate.net/publication/360167036.

38) Wai Han Lo, B. Cheng, Shiqi Wang (2022). Effect of Virtual Reality News Presentation on News Learning, Electronic News, DOI: 10.1177/19312431221133494.

39) Yang Cheng, Yuan Wang, Wen Zhao (2022). Shared Virtual Reality Experiences during the COVID-19 Pandemic: Exploring the Gratifications and Effects of Engagement with Immersive Videos, International Journal of Environmental Research and Public Health, Vol. 19, No. 5056, https://doi.org/10.3390/ijerph19095056.

40) Jorge Vázquez-Herrero; Esa Sirkkunen (2022). Back to Fukushima: Perceptions and effects of an immersive journalism story, Profesional de la información, Vol. 31, No. 1,e-ISSN: 1699-2407, https://doi.org/10.3145/epi 2022.ene.08.

41) Benjamin (Benjy) J. Li, Hui Min Lee (2022). Emotional Personalization in Immersive Journalism: Exploring the Influence of Emotional Testimonies and Modality on Emotional Valence, Presence, Empathy, and Recall, Presence, Virtual and Augmented Reality, Vol.28, Doi: https://doi.org/10.1162/pres_a_00352.

42) Nele Goutier, Yael de Haan, Kiki de Bruin, Sophie Lecheler & Sanne Kruikemeier (2021). From "Cool Observer" to "Emotional Participant": The Practice of Immersive Journalism, Journalism Studies, Vol.22, No. 12, DOI: 10.1080/1461670X.2021.1956364.

43) Hada M. Sánchez Gonzales, Andrea Benítez Gutiérrez (2021). Immersive and brand journalism in educational and cultural information. The case of RTVE Lab, Comunicacion y Sociedad, DOI: 10.32870/cys.v2021.7728.

44) Huiyue Wu, Tong Cai, Yingxin Liu, Dan Luo, & Zhian Zhang (2021). Design and development of an immersive virtual reality news application: a case study of the SARS event, Multimedia Tools and Applications, Vol.80, available at: https://link.springer.com/article/10.1007/s11042-020-09863.

45) Ivanka Pjesivac, Bartosz W. Wojdynski, Matthew T. Binford, Jihoon (Jay) Kim & Keith L. Herndon (2021). Using Directional Cues in Immersive Journalism: The Impact on Information Processing, Narrative Transportation, Presence, News Attitudes, and Credibility, Digital Journalism, DOI:10.1080/21670811.2021.1897473.

46) Kukkakorpi, Mariia (2021). A Sense of place: VR Journalism and Emotional Engagement, Journalism Practice, Vol. 15, No. 6, https://doi.org/10.1080/17512786.2020.1799237.

47) Godulla, Alexander, Rosanna Planer, Cornelia Wolf, Annika Lück, and Fiona Vaaßen (2021). An Immersive Journey through Flawed Technology: Users' Perceptions of VR in Journalism, Journalism and Media. Vol. 2, https://doi.org/10.3390/journalmedia2030027.

48) Søren Nielson, Penelope Sheets (2021). Virtual hype meets reality: Users' perception of immersive journalism, Journalism, Vol.22, No. 10, DOI: 10.1177 / 1464884919869399, Corpus ID: 202260611.

49) Shuran Yang, Wenxiang Zhang (2021). Presence and Flow in the Context of Virtual Reality Storytelling: What Influences Enjoyment in Virtual Environments?, Cyberpsychology, behavior and social networking, DOI: 10.1089/cyber.2021.0037Corpus ID: 245556656.

50) Janet Harris, James Taylor (2021). Narrative in VR journalism: research into practice, Media Practice and Education, Vol.22, DOI: 10.1080/25741136.2021.1904615.

51) S Adam Smith, Neil W Mulligan (2021). Immersion, presence, and episodic memory in virtual reality- environments, Memory, Vol.29, DOI: 10.1080/09658211.2021.1953535.

52) Jacob T. Fisher, René Weber (2020). The Limited Capacity Model of Motivated Mediated Message Processing (LC4MP), In Van Den Bulck, J., (Ed.) International Encyclopedia of Media Psychology. Hoboken, NJ: Wiley Blackwell, p.1, available at:

file:///C:/Users/AL%20Motahida/Downloads/Documents/LC4MP_IEMP_postprint_2.pdf

53) Annie Lang, Ashley Sanders-Jackson, Zheng Wang, Bridget Rubenking (2013). Motivated message processing: How motivational activation influences resource allocation, encoding, and storage of TV messages, Motiv Emot, Vol.37, pp.:508-517, DOI 10.1007/s11031-012-9329-y.-

54) Jacob T. Fisher, René Weber (2020). The Limited Capacity Model of Motivated Mediated Message Processing (LC4MP), Op. Cit., pp. 1-3.

55) Jacob T. Fisher, René Weber (2020). The Limited Capacity Model of Motivated Mediated Message Processing (LC4MP), Op. Cit., p.2.

56) Jacob T. Fisher, René Weber (2020). The Limited Capacity Model of Motivated Mediated Message Processing (LC4MP), Op. Cit., p.4.

57) Annie Lang, John Newhagen & Byron Reeves (2000). Negative video as structure: Emotion, attention, capacity, and memory, Journal of Broadcasting & Electronic Media, Vol.40, No.4, pp. 460-477, DOI: 10.1080/08838159609364369.

58) Warnick, B (1987). The narrative paradigm: Another story. Quarterly Journal of Speech, 73(2), 173, https://doi.org/10.1080/00335638709383801.

59) حسام محمد إلهامي (2014). ملامح بنية السردية لنصوص التواصل الإجتماعي: دراسة تحليلية لنصوص موقع "فيس بوك" في إطار مدخل السرد البنيوي، المجلة العربية لبحوث الإعلام والإتصال، كلية الإعلام، جامعة الأهرام الكندية، ع4، ص65-66.

- محمود خليل (2003). العوامل المؤثرة في بنية السرد داخل التحقيقات الصحفية بالصحف الحزبية، المجلة المصرية لبحوث الإعلام، كلية الإعلام، جامعة القاهرة، العدد 18، ص.134.

60) محمود خليل (2003). العوامل المؤثرة في بنية السرد داخل التحقيقات الصحفية بالصحف الحزبية، مرجع سابق.

- Fisher, Walter R (1984). Narration as A human Communication Paradigm: The Case of Public Moral Argument, Communication Monographs, Vol 51. March.P 6-7.

Available at: https://redmonky.net/utpa/4324/fischer.pdf.

- تعرف على نظرية السرد، مقال منشور على موقع مملكة./https://mamlaka.net

61) Fisher, W. R (1995). Narration, knowledge, and the possibility of wisdom.72 Rethinking knowledge: Reflections across the disciplines, P. 1.

- ايمان زيارى (2021). برأيكم كيف ستؤثر التكنولوجيا على تطور السرد القصصي، مقال منشور على موقع تكنولوجي في يونية

https://io.hsoub.com/go/119127.

62) Claes, Sandy & Vande Moere, Andrew (2017). The Impact of a Narrative Design Strategy for Information Visualization on a Public Display's 836. 10.1145/3064663.3064684.

63) Cao, R., Dey, S., Cunningham, A., Walsh, J., Smith, R. T., Zucco, J. E., Thomas, B. H (2020). Examining the use of narrative constructs in data videos.Visual Informatics, 4(1), P. 14-16.

64) Amini, Fereshteh, Henry Riche, Nathalie, Lee, Bongshin, Hurter, Christophe, Irani, Pourang (2015). understanding Data Videos: Looking at Narrative Visualization through the Cinematography Lens. CHI15 33rd Annual ACM Conference on Human Factors in Computing Systems, ACM,Seoul,South Korea. p.1462.

65) Huiyue Wu, Tong Cai, Yingxin Liu, Dan Luo, & Zhian Zhang (2021). Design and development of an immersive virtual reality news application: a case study of the SARS event, Op. Cit, P.2774.

66) De la Pena, N., Weil, P., Llobera, J., et.al (2010). Immersive Journalism: Immersive virtual reality for the first-person experience of news. Presence: Teleoperators and virtual environments, XIX (4), Vol.19, No.4, pp.292-293, Doi: 10.1162/PRES_a_00005.

67) A Paíno-Ambrosio, MI Rodríguez-Fidalgo (2019). A proposal for the classification of immersive journalism genres based on the use of virtual reality and 360-degree video, Revista Latina de Communicatión Social, Vol.74, p.1134, DOI:10.4185/RLCS-2019-1375-58en.

68) Turo Uskali, et.al. (2020). Immersive Journalism as Storytelling: Ethics, Production, and Design, Routledge; 1st edition, pp.1-10, DOI:10.4324/9780429437748-1.

69) Hada M. Sánchez Gonzales, Andrea Benítez Gutiérrez (2021). Immersive and brand journalism in educational and cultural information. The case of RTVE Lab, Op. Cit, P.4.

70) Imagine- 4D, What are Immersive Media?, November 26, (2020), available at: https:// Imagine-4d.com/news/what-are- immersive-,media/.

71) John V. Pavlik (2019). Experiential Media and Transforming Storytelling: A Theoretical Analysis, Brazilian Journalism Research; Brasilia Vol.15, No.2, pp.336-357. DOI:10.25200/BJR.v15n2.2019.1230.., p.52.

72) Gareth W. Young, Sam Stehle, Burcin Yazgi Walsh, Egess Tiri (2020). Exploring Virtual Reality in the Higher Education Classroom: Using VR to

Build Knowledge and Understanding, Journal of Universal Computer Science, Vol.26, No.8, p.905.

73) Dan Archer, Kathrina Finger (2018). Walking in Another's Virtual Shoes; Do 360- Degree Video News Stories Generate Empathy in Viewers?, Funded by the Tow Foundation and the John S. and James L.Knight Foundation, Tow Center for Digital Journalism A Tow/Knight Report, Columbia Journalism School, p.13 , available at:

https://www.cjr.org/tow_center_reports/virtual-reality-news-empathy.php.

74) Radwa Mabrook (2019). Collaborative and Experimental Cultures in Virtual Reality Journalism: From the Perspective of Content Creators, World Academy of Science, Engineering and Technology International Journal of Humanities and Social Sciences Vol: 13, No: 5.

75) Angelina Toursel, Useille Philippe (2019). Immersive Journalism, a "New Frontier" of Information Experience? ", Brazilian Journalism Research; Brasilia Vol.15, No.2, pp.336-357. DOI:10.25200/BJR.v15n2.2019.1230, P.342.

76) Kiki de Bruin, Yael de Haan, Sanne Kruikemeier (2022). A first-person promise? A content-analysis of immersive journalistic productions, Op. Cit, PP. 479-498.

77) S. Shyam Sundar, Jin Kang, Danielle Oprean (2017). Being There in the Midst of the Story: How Immersive Journalism Affects Our Perceptions and Cognitions, yberpsychology, Behavior, and Social Networking, Vol. 20, No. 11, Mary Ann Liebert, Inc. DOI: 10.1089/cyber.2017.0271, p.673.

78) Søren Nielson, Penelope Sheets (2021). Virtual hype meets reality: Users' perception of immersive journalism, Op. Cit, pp. 2637-2653.

79) حلمي محسب (2016). بنية السرد في المواقع الإخبارية التلفزيونية وانعكاسها على العلاقة بين القارئ والكاتب. المجلة المصرية لبحوث الإعلام، كلية الإعلام، جامعة القاهرة، ع57، ، ص14-15.

- خليفة قعيد (2020). السرد غير التخيلي: السرد الإعلامي أنموذجا، مجلة علوم اللغة العربية وآدابها، قسم اللغة والأدب العربي، جامعة الشهيد حمة لخضر، الوادي، الجزائر، مج12، ع1، ص ص 77-93.

https://www.asjp.cerist.dz/en/article/111474.

- وائل العشري (2016). الضغوط المهنية في الصحف الإلكترونية في مصر وعلاقتها بالرضا الوظيفي لدى الصحفيين: دراسة في ضوء مفهوم الاحتراق النفسي، المجلة المصرية لبحوث الرأي العام، مج 15، ع4، ص ص 169-218.

https://joa.journals.ekb.eg/article_81438.html.

80) Basaraba, Nicole (2018). A communication model for non-fiction interactive digital narratives: A study of cultural heritage websites. Frontiers of Narrative Studies. 4.(1). P.54,
DOI:10.1515/fns-2018-0032.

81- رشا فائق (2022). مقدمة في السرد القصصي الرقمي، شبكة الصحفيين الدوليين،

Available at: https://ijnet.org/ar/story/%D9%85.

82- نبيل الجبوري (2019). السرد القصصي الرقمي فنون تفاعلية وإبداعات.. وهذه أبرز أدواته، مرجع سابق.

83- سارة حطيط (2021). المحتوى التفاعلي: أنواعه والبرامج المجانية للصحفيين، شبكة الصحفيين الدوليين،

https://rb.gy/qe64b6.

84- عبد الكريم الفارسى (2012). الإدراك: مفاهيمه ومتطلباته، مجلة العدل، المجلد 14، العدد36، ص.288

85- محمد عبد الغنى هلال (2011). مهارات إدارة السلوك الإنسانى، الطبعة الأولى، القاهرة: مركز التطوير الأداء والتنمية، ص.117

86- إبراهيم الغمرى (1990). السلوك الإنسانى فى الإدارة الحديثة، الطبعة الأولى، القاهرة، دار الجامعات المصرية، ص.71

87- عبد الحميد عبد الفتاح المغربى (2004). السلوك التنظيمى – سلوك الأفراد والجماعات فى المنظمات، الطبعة الأولى، المنصورة: جامعة المنصورة – كلية التجارة، ص123.

88- رمضان محمد القذافى (1997). العلوم السلوكية فى مجال الإدارة والإنتاج، الطبعة الأولى، طرابلس، الجامعة المفتوحة، المكتب الجامعى الحديث، ص ص147-149.

(*) اطلعت الباحثة على عدد من المقاييس العربية والأجنبية كالتالى:

- Kiki de Bruin, Yael de Haan, Sanne Kruikemeier (2022). A first-person promise? A content-analysis of immersive journalistic productions, Op. Cit.
- Queiroz, Anna, Eileen McGivney, Sunny X. Liu, Courtney Anderson, Brian Beams, Cyan DeVeaux, Eugy Han, Mark Roman Miller, Jeffrey T. Hancock, and Jeremy N. Bailenson (2023). Collaborative Tasks in Immersive Virtual Reality Increase Learning. In Proceedings of the Proceedings of the 16th International Conference on Computer-Supported Collaborative Learning.-

- منه الله كمال موسى (2023). فاعلية توظيف تطبيقات التصوير 360 درجة فى تنمية مهارات صناعة المحتوى الإخبارى الرقمى لدى طلاب كليات الإعلام، مرجع سابق.

(**) أسماء السادة المحكمين: (الترتيب هجائي)

- أ.د/ شريف درويش اللبان	أستاذ ورئيس قسم الصحافة – كلية الإعلام – جامعة القاهرة.
- أ.د/ صلاح شريف عبد الوهاب	أستاذ علم النفس التربوى – كلية التربية النوعية – جامعة الزقازيق.
- أ.د/ محرز حسين غالى	أستاذ الصحافة – كلية الإعلام – جامعة القاهرة.
- أ.د/ نديه عبدالنبى محمد القاضي	أستاذ الصحافة – كلية الإعلام – جامعة المنوفية.
- أ.د/ همت حسن عبد المجيد	أستاذ الإعلام – كلية التربية النوعية – جامعة الزقازيق.
- أ.د/ هيثم جودة مؤيد	أستاذ الإعلام – كلية التربية النوعية – جامعة الزقازيق (والمعار حالياً إلى جامعة الإمام – كلية الإعلام والإتصال).

89) J. Soler-Adillon & C. Sora (2018). Immersive Journalism and Virtual Reality. In: Pérez-Montoro, M. (eds) Interaction in Digital News Media. Palgrave Macmillan, Cham, https://rdcu.be/dxJrl. https://doi.org/10.1007/978-3-319-96253-5_4. https://link.springer.com/chapter/10.1007/978-3-319-96253-5_4#citeas.

90) Jenni Kangasniemi (2021). What we can learn from the best examples of immersive journalism, Reuters Institute for the Study of Journalism, https://reutersinstitute.politics.ox.ac.uk/what-we-can-learn-best-examples-immersive-journalism.

91) Jenni Kangasniemi (2021). What we can learn from the best examples of immersive journalism, Op. Cit. P. 144.

92) Jorge Vazquez-Herrero, Esa Sirkkunen (2022). Back to Fukushima: Perceptions and effects of an immersive journalism story, professional de la information, Vol. 31, No. 1, e-ISSN: 1699-2407, P1, https://doi.org/10.3145/epi.2022.ene.08.

93) عبد الكريم الفارسى (2012). الإدراك: مفاهيمه ومتطلباته، مرجع سابق، ص.288

94) Van Krieken, Kobie (2018). Multimedia Storytelling in Journalism: Exploring Narrative Techniques in Snow Fall Information 9, no.5: 123. https://dio.org/info9050123.

95) خالد زكى أبو الخير (2024). بنية السرد القصصى الرقمى فى المواقع الإخبارية: دراسة تحليلية مقارنة لموقعى الجزيرة وBBC، مرجع سابق.

- Chan, B. S. K., Churchill, D., & Chiu, T. K. F. (2017). Digital Literacy Learning In Higher Education Through Digital Storytelling Approach. Journal of International Education Research (JIER), 13(1), https://doi.org/10.19030/jier.v13i1.9907.

96) John V. Pavlik (2021). Drones, Augmented Reality and Virtual Reality Journalism: Mapping Their Role in Immersive News Content, Media and Communication (ISSN: 2183-2439), Vol. 8, No. 3, pp. 137-146 DOI: 10.17645/mac.v8i3.3031.

- Chaoqin Chen (2021). Convergence of Virtual Reality and Real Virtuality: The New Ethical Thinking on Immersive Journalism, Computer Science, Corpus ID: 211092695.

- Irina Tribusean (2020). The Use of VR in Journalism: Current Research and Future Opportunities, Computer Science, DOI: 10.1007/978-3-030-37869-1_19Corpus ID: 216532020.

97) Mila Bujić, Juho Hamari (2023). Immersive journalism: Extant corpus and future agenda, GamiFIN Conference 2023, Levi, Finland, (organized online), pp. 136; 145, available at: https://www.researchgate.net/publication/343111027_Immersive_journalism_Extant_corpus_and_future_agenda.

- D. Aaron Atkins (2020) Investigating Cognitive and Persuasive Effects of 360-degree Virtual Reality Community News Narratives on Memory Performance, Presence, Perception of Credibility, and Attitude Change, PHD Thesis, the faculty of the Scripps College of Communication of Ohio University.

98) Ana Luisa Sánchez Laws (2022). Can Immersive Journalism Enhance Empathy?, Digital Journalism, Vol. 8, No.2, pp . 213-228, DOI: 10.1080/21670811.2017.1389286.

99) Mila Buji'c, , Juho Hamari (2020). Satisfaction and willingness to consume immersive journalism: experiment of differences between VR, 360 video, and article, AcademicMindtrek '20: Proceedings of the 23rd International Conference on Academic MindtrekJanuary, pp. 120-125, https://doi.org/10.1145/3377290.3377310.

100) Esther Greussing (2022). Powered by Immersion? Examining Effects of 360-Degree Photography on Knowledge Acquisition and Perceived Message Credibility of Climate Change News, Environmental Communication, Vol. 14, No.3, pp.316-331, DOI: 10.1080/17524032.2019.1664607.

- Nili Steinfeld (2020). To Be there when it Happened: Immersive Journalism, Empathy, and Opinion on Sexual Harassment, Journalism Practice, Vol.14 No. 2, pp.240-258, DOI: 10.1080/17512786.2019.1704842.

101) Ladan Modir, et.al., (2018). Text, Hypertext, and Hyper fication acnvergnce between post structuralism and narrative theoris, sage open, Vol.(4), No.(1).

- Nicola Ghiselli, Paolo Bellavista, and Luca Foschini (2020). Analysis of Growth Strategies in Social Media: The Instagram Use Case, Op. Cit.

102) İbrahim Kırcova , Fatih Pinarbasi and Şirin Gizem Köse (2020)."Understanding Ephemeral Social Media Through Instagram Stories: A marketing Perspective, Business And Management Studies An International Journal, Vol.(8), Issue(2).

103) فاطمة الزهراء محمد (2008). القيمة الإجتماعية الشاملة لمدونات الإنترنت: دراسة مقارنة بين المدونات المصرية والأمريكية، المؤتمر العلمى الدولى الرابع عشر: الإعلام بين الحرية والمسئولية، الجزء الثانى، (جامعة القاهرة: كلية الإعلام، 1-3 يوليو)، ص ص: 883-884.

- Susan C.Herring, Et.al., (2015). Conversations In The Blog Sphere :An Analysis From The Bottom Up, Proceedings Of The Thirty-Eight Hawaii International Conference On System Science (HICSS-38), (Los Alamitos: IEEE Press) available At: http://ella.slis.indiana .edu/~herring/blog conv.pdf.

104) Wang Tai- Li (2003).The Interactive Functions Of Political Campaigning Websites In Networked Society, Paper Presented At The Annual Meeting Of Centre, (Germany: Dresden), P:17.

105) خالد زكى أبو الخير (2024). بنية السرد القصصى الرقمى فى المواقع الإخبارية: دراسة تحليلية مقارنة لموقعى الجزيرة وBBC، مرجع سابق.

- فاطمة فايز قطب (2022). الإتجاهات الحديثة في سرد القصة الرقمية وعلاقتها بتفضيلات الجمهورالمصرى، مرجع سابق.

106) Ahmed Al-Rawi , et.al., (2021).News Values on Instagram: A Comparative Study of International News, Journal Media,vol.(2), pp: 305–320.

107) Ruochen Cao, et.al., (2020). Examining the use of narrative constructs in data videos", Visual Informatics, vol. (4), No. (1), pp:8-22.

108) Daniel Kremerov (2022). Narrative Elements in Social Networks. Which Aspects Determine the Popularity of Photos on Instagram?, Research Paper (PhD), Available At: https://www.grin.com/document/298299.

109) جيهان سعد عبده (2025). تأثير برنامج تدريبى للتعريف بتقنيات الذكاء الإصطناعى بغرف الأخبار على إدراك طلاب الإعلام التربوى لها (دراسة شبه تجريبية)، مجلة البحوث الإعلامية، جامعة الأزهر، كلية الإعلام، العدد الثالث والسبعون، ج.1

110) chichago Morris, Jordan (2019). Exploring the Affordances of Digital Storytelling in a Media-Arts Restorative Justice Program. Visual Communication 18, no. 2, p. 205–30. https://doi.org/10.1177/1470357217752749.

- Hilary Davis, Jenny Waycott and Max Schleser, (2019). Digital storytelling Designing, developing and delivering with diverse communities, Managing Complexity and Creating Innovation through Design,1st edition (pp.15-24)

https://www.researchgate.net/publication/332648747_Digital_storytelling/link/5e09c02e92851c8364a4a8f4/download.

- Davidson, Drew (2018): Cross media communications: an introduction to the Art of Creating Integrated Media Experiences. Carnegie Mellon University. Journal contribution.
https://doi.org/10.1184/R1/6686735.v1.

111) Abdallah Aljalabneh, Hamzeh Aljawawdeh, Alia Mahmoud, Tahseen Sharadqa & Ashraf Al-Zoubi .(2024). Home Intelligent Systems, Business, and Innovation Research Chapter Balancing Efficiency and Ethics: The Challenges of Artificial Intelligence Implementation in Journalism. Access provided by Egyptian Knowledge Bank.

- Calvo-Rubio, L.-M., & Rojas-Torrijos, J.-L (2024). Criteria for journalistic quality in the use of artificial intelligence. Special Issue: The Use of Artificial Intelligence in Communication: Ethical Implications for Media. Communication & Society, Vol 37 No (2).

- Allen Munoriyarwa, Sarah Chiumbu, Gilbert Motsaathebe (2023). Artificial Intelligence Practices in Everyday News Production: The Case of South Africa's Mainstream Newsrooms. A Munoriyarwa, S Chiumbu, G Motsaathebe - Journalism Practice - Taylor & Francis, Volume 17- Issue 7.

112) Areen AL-Zou'bi, Mohammed Fyadh (2023). The future of newsrooms: new technologies and Multimedia platform, Social Science Journal. Published/ publiéinResMilitaris(resmilitaris.net), vol.13, n(3).

113) عيده كمال رشيد (2023). تأثير تقنيات الصحافة الغامرة على فهم وتذكر ومصداقية المحتوى الإخبارى .. دراسة شبه تجريبية، مرجع سابق.

- سلوى أحمد محمد أبوالعلا (2022). استخدام تقنية 360^0 بالمواقع الإخبارية العالمية كقيمة مضافة لتحقيق الإنغماس في القصص الإخبارية وعلاقتها بتوجهات الخبراء والقائم بالإتصال نحوها، مرجع سابق.

114) Nah, S., Lee, S., & Liu, W. (2021). Community Storytelling Network, Expressive Digital Media Use, and Civic Engagement. Communication Research. https://08113wwnn-1106-y-https-doi org.mplbci.ekb.eg/10.1177/00936502211019677.

115) Lambert, J. (2010). Digital Storytelling, Cookbook. Center for Digital Storytelling, Digital Diner Press, 9- 19. https://wrd.as.uky.edu/sites/default/files/cookbook.pdf

116) علاء الغطريفي. (2018). لماذا الكروس ميديا ، مقال منشور عبر موقع المصرى اليوم.

117) ميس قات. (2020). السرد الرقمي: أنواعه وأشكاله وتطبيقاته، شبكة الصحفيين الدوليين.

118) De Fina A. (2016), Storytelling and audience reactions in social media. Language in Society.45(4): P480. doi:10.1017/S0047404516000051.

119) علاء محمد عبد العاطى (2023). عرض المعلومات بإستخدام تقنية الإنفوجرافيك والموشن جرافيك فى نشرات الأخبار التليفزيونية، مرجع سابق.

- Grobb, Julia (2023). Digital Storytelling on Snapchat: An Analysis of Snapchat News Stories from U.S.- American and German. Media Outlets, Master Thesis, the faculty of the Scripps College of Communication, Ohio University.

- عبد اللطيف حيدر (2022). رواية القصة الخبرية بالفيديو ودورها في صناعة الأخبار بالمنصات الرقمية: دراسة ميدانية، مرجع سابق.

- فاطمة فايز قطب (2022). الإتجاهات الحديثة في سرد القصة الرقمية وعلاقتها بتفضيلات الجمهورالمصرى، مرجع سابق.

- خالد زكى أبو الخير (2024). بنية السرد القصصى الرقمى فى المواقع الإخبارية: دراسة تحليلية مقارنة لموقعى الجزيرة وBBC، مرجع سابق.

120) Cao, R., Dey, S., Cunningham, A., Walsh, J., Smith, R. T., Zucco, J. E., Thomas, B. H (2020). Examining the use of narrative constructs in data videos, visual informatics, Op. Cit.

- Nah, S., Lee, S., & Liu, W. (2021). Community Storytelling Network, Expressive Digital Media Use, and Civic Engagement, Op. Cit.

121) حسام محمد إلهامي (2014). ملامح بنية السردية لنصوص التواصل الإجتماعي: دراسة تحليلية لنصوص موقع "فيس بوك" في إطار مدخل السرد البنيوي، مرجع سابق.

- Sidorenko-Bautista, Pavel; Herranz de la Casa, José María; Cantero de Julián, Juan Ignacio (2020). Use of New Narratives for COVID-19 Reporting: From 360^0 Videos to Ephemeral TikTok Videos in Online Media, Op. Cit.

- Pachucki,C., Grohs, R., & Scholl-Grissemann, U (2023). No Story Without a Storyteller: The Impact of the Storyteller as a Narrative Element in Online Destination Marketing Op. Cit.

122) Song, Yang.(2018). Multimedia news storytelling as digital literacies: An alternative paradigm for online journalism education. Journalism, Vol. 19(6), pp.837-859 19. 10.1177/1464884916648093.

https://doi.org/10.1016/j.visinf.2019.12.002.

- حسين محمد ربيع (2018). التوجهات الحديثة في تقديم المضمون الصحفى بالمواقع الإلكترونية المصرية: دراسة حالة لإستخدام الوسائط المتعددة في إنتاج القصص الصحفية المدعومة بالبيانات بمجموعة أونا للصحافة والإعلام، المجلة المصرية لبحوث الإعلام،جامعة القاهرة، كلية الإعلام.

- Cao, R., Dey, S., Cunningham, A., Walsh, J., Smith, R. T., Zucco, J. E., Thomas, B. H (2020). Examining the use of narrative constructs in data videos, visual informatics, Op. Cit.

123) خالد زكى أبو الخير (2024). بنية السرد القصصى الرقمى فى المواقع الإخبارية: دراسة تحليلية مقارنة لموقعى الجزيرة وBBC، مرجع سابق.

124) مروة عطية محمد (2017). توظيف تقنيات السرد التفاعلى في بناء الهيكل المعلوماتى للقصص الإخبارية المنشورة على شبكة الإنترنت: دراسة تحليلية مقارنة، المجلة العربية لبحوث الإعلام والإتصال، جامعة الأهرام الكندية، كلية الإعلام العدد17 أبريل – يونيو.

125) سحر عبد المنعم محمود الخولى (2020). اتجاهات الصحفيين المصريين إزاء توظيف الذكاء الإصطناعى في تطوير المضامين الصحفية الخاصة بالثراء المعلوماتى، دراسة ميدانية، المجلة المصرية لبحوث الإعلام، (جامعة القاهرة، كلية الإعلام)، ع72، ص ص 101-173.

- جيهان سعد عبده (2025). تأثير برنامج تدريبى للتعريف بتقنيات الذكاء الإصطناعى بغرف الأخبار على إدراك طلاب الإعلام التربوى لها، دراسة شبه تجريبية، مرجع سابق.

126) فاطمة فايز قطب (2022). الإتجاهات الحديثة في سرد القصة الرقمية وعلاقتها بتفضيلات الجمهورالمصرى، مرجع سابق.

127) Vaclav Moravec, Nik Hynek, Marinko Skare, Beata Gavurova & Matus Kubak (2024). Human or machine? The perception of artificial intelligence in journalism, its socio-economic conditions, and technological developments toward the digital future, Technological Forecasting and Social Change. Volume 200.

- فاطمة فايز قطب (2022). الإتجاهات الحديثة في سرد القصة الرقمية وعلاقتها بتفضيلات الجمهورالمصرى، مرجع سابق.