




A Systematic Review of Persian-Language Articles on Entertainment for Children and Adolescents

Majid Majidi , MA in School Counseling, University of Tehran, Tehran, Iran.
Email: majid.majidi@ut.ac.ir

Motahareh Vakili , Ph.D Student Counseling, Allameh Tabataba'i University, Tehran, Iran.
Email: vakili-m@atu.ac.ir

Abbas Javaheri , Department of Counseling, Faculty of Psychology and Educational Science, University of Tehran, Tehran, Iran. (Corresponding Author). Email: javaheri.m@ut.ac.ir

Abstract

Introduction: The need for recreation, entertainment, and leisure is a fundamental human requirement. During childhood and adolescence, entertainment plays a pivotal role in cognitive, emotional, social, and physical development. Developmental psychologists and educational experts consistently highlight that the quality and nature of leisure activities at these stages contribute to identity formation, creativity enhancement, social skill development, and the prevention of behavioral disorders. This study systematically reviews Persian-language research articles on children's and adolescents' entertainment in Iran to provide a comprehensive understanding of this field.

Method: This study adopts a systematic review methodology, a structured approach to identifying, selecting, and critically evaluating relevant research while synthesizing findings. Keywords such as "entertainment," "leisure," and "recreation" were searched across Iranian academic databases, including Noormags, Magiran, SID, and the Humanities Portal. The selection process adhered to the PRISMA protocol. Initially, 756 Persian articles were identified. After removing duplicates and applying inclusion/exclusion criteria, 30 articles were selected for in-depth analysis.

Findings: The review indicates that a substantial portion of the studies examined entertainment from a religious perspective, focusing on its permissible and prohibited aspects. A smaller subset approached the topic from psychological, social, and cultural viewpoints. The reviewed literature falls into three primary thematic categories:

- 1. Conceptual Studies on Entertainment:** These explore definitions and dimensions of entertainment, including its psychological, social, and cultural aspects.
- 2. Entertainment in the Islamic Perspective:** These studies analyze entertainment through the lens of Islamic values, emphasizing alignment with moral and spiritual principles.
- 3. Entertainment in Education and Development:** This category investigates the role of entertainment in learning processes and developmental outcomes, such as cognitive, emotional, and social growth, particularly in identity formation among children and adolescents.

Conclusion: Given entertainment's critical role in education and development, a comprehensive, interdisciplinary examination spanning psychology, sociology, culture, economics, and politics is essential. In rapidly evolving societies, where forms of entertainment continuously transform, understanding this phenomenon at both individual and sociocultural levels is increasingly vital. A notable gap in current research is the limited exploration of entertainment's role in shaping individual and social identity during childhood and adolescence. Future studies should investigate entertainment's impact on mental health and examine how sociocultural, economic, and political factors influence youth entertainment patterns.

Keywords: Entertainment, Child, Adolescent, Systematic review

مروری نظام‌مند بر مقاله‌های فارسی زبان حوزه سرگرمی کودک و نوجوان

مجید مجیدی^۱، مطهره وکیلی^۲، عباس جواهری^۳

چکیده

یکی از نیازهای اساسی انسان، نیاز به تفریح و سرگرمی و پرکردن اوقات فراغت است. هدف پژوهش پیش‌رو مرور نظام‌مند مقاله‌های داخلی انجام‌شده در حوزه سرگرمی کودک و نوجوان است. روش این پژوهش، مرور نظام‌مند است. این نوع مرور روشی هدفمند برای شناسایی، انتخاب و ارزشیابی مطالعات مرتبط و جمع‌آوری اطلاعات با دیدی نقادانه است. به این منظور، کلیدواژه «سرگرمی»، «اوقات فراغت» و «تفریح» در پایگاه‌های اطلاعاتی نورمگز، مگ ایران، مرکز اطلاعات علمی جهاد دانشگاهی و پرتال جامع علوم انسانی جست‌وجو شد. تعداد مقالاتی که با جست‌وجوی اولیه به دست آمدند، حدوداً ۷۵۶ مقاله فارسی بود که ابتدا توسط یک پژوهشگر انجام شد. در گام بعدی پژوهشگر به حذف مقالات تکراری و نامرتب با موضوع پژوهش بر اساس ملاک‌های ورود و خروج پرداخت و در نهایت تعداد سی مقاله وارد پژوهش شدند. با مطالعه پژوهش‌های انجام‌شده، می‌توان گفت تعداد قابل توجهی از پژوهش‌ها به سرگرمی از منظر بایدها و نبایدهای دینی متمرکز شده است و پژوهش‌های دیگر به صورت محدود از جنبه‌های دیگر روان‌شناختی، اجتماعی و فرهنگی به سرگرمی پرداخته‌اند. با توجه به نقش سرگرمی در آموزش و تربیت کودکان و نوجوانان کشورمان، لازم است نقش سرگرمی در سلامت روان کودکان و نوجوانان مطالعه شود و در پژوهش‌ها به تأثیر شرایط گوناگون اجتماعی، فرهنگی، اقتصادی و سیاسی بر سرگرمی توجه شود.

واژگان کلیدی

سرگرمی، کودک، نوجوان، مرور نظام‌مند.

سرگرمی در فرهنگ‌های گوناگون معانی متفاوتی دارد، اما در تعریف کلی به هر فعالیتی اطلاق می‌شود که توجه و علاقه مخاطب را جلب کرده و موجب لذت یا رضایت شود. این فعالیت‌ها می‌توانند شامل بازی‌های دیجیتال، چت کردن، ورزش، گوش دادن به موسیقی، تماشای فیلم و سایر اشکال تفریح باشند. از آنجاکه افراد علایق و ترجیحات گوناگونی دارند، شکل‌های مختلفی از سرگرمی را انتخاب می‌کنند. با رشد رسانه‌ها و فناوری‌های دیجیتال، سبک زندگی و روابط انسانی دستخوش تغییر شده‌اند و این تغییرات، به‌ویژه در نسل جوان، موجب افزایش زمان صرف‌شده برای سرگرمی‌ها شده است (Lacasa & et al, 2017).

سرگرمی‌ها را می‌توان به دو نوع فعال و منفعل تقسیم کرد. سرگرمی فعال به فعالیت‌هایی اطلاق می‌شود که نیازمند مشارکت خلاقانه و مولد هستند، مانند بازی‌های دوران کودکی یا فعالیت‌های هنری. این نوع سرگرمی به فرد اجازه می‌دهد خلاقیت خود را به کار گیرد. در مقابل، سرگرمی منفعل شامل فعالیت‌هایی است که مستلزم خلاقیت نیستند و معمولاً با هدف گذراندن وقت و فرار از یکنواختی انجام می‌شوند، مانند تماشای فیلم، گوش دادن به موسیقی یا مطالعه غیرفعال. در دنیای امروز، سرگرمی‌های منفعل به دلیل سهولت دسترسی و جذابیت بصری، سهم قابل توجهی از اوقات فراغت کودکان و نوجوانان را به خود اختصاص داده‌اند (میرخندان و خیری، ۱۴۰۱).

نیاز به سرگرمی در طول زمان دچار تحول شده و از فعالیتی ساده و غیررسمی به بخشی سازمان‌یافته و برنامه‌ریزی شده از زندگی تبدیل شده است. ظهور فناوری‌های دیجیتال و شبکه‌های اجتماعی، شیوه‌های جدیدی از تفریح را معرفی کرده که به نوجوانان امکان می‌دهد حتی در زمان‌های محدود، به فعالیت‌های مورد علاقه خود بپردازند (شرف‌الدین، ۱۳۹۰). این تغییرات موجب شده است که سرگرمی، علاوه بر جنبه‌های تفریحی، کارکردهای دیگری مانند جامعه‌پذیری، انتقال ارزش‌های فرهنگی و تأثیر بر هویت اجتماعی و فردی داشته باشد. در واقع، کشورها از طریق محتوای سرگرمی، فرهنگ و ارزش‌های خود را به نسل‌های جدید منتقل می‌کنند (میرخندان و خیری، ۱۴۰۱).

بحث درباره سرگرمی همواره مورد توجه بوده است. در منابع دینی، نقدهای مطرح شده بیشتر به عوارض آن، مانند وابستگی به لذت‌های زودگذر، افراط در لذت‌جویی و دوری از فعالیت‌های مفید اشاره دارند (شرف‌الدین، ۱۳۹۹). برخی دیدگاه‌ها، سرگرمی را بی‌فایده و عامل اتلاف وقت می‌دانند، در حالی که در جوامع مدرن، سرگرمی به‌عنوان یک کالای تجاری نیز در نظر گرفته می‌شود. این روند، به‌ویژه در حوزه کودکان و نوجوانان، با تجاری‌سازی

گسترده سرگرمی‌ها همراه بوده است، به طوری که در بسیاری از موارد، فرم و ظاهر سرگرمی بیش از محتوای آن مورد توجه قرار می‌گیرد (میرخندان و خیری، ۱۴۰۱). سرگرمی، علاوه بر ایجاد هیجانات مثبت و کاهش استرس، می‌تواند بستری برای رشد خلاقیت و احساس تعلق اجتماعی باشد. پژوهش‌ها نشان داده‌اند که سرگرمی‌های خلاقانه مانند هنر، موسیقی و ورزش، به بهبود سلامت روان کمک می‌کنند (Csikszentmihalyi, 1990). همچنین، نظریه یادگیری اجتماعی تأکید دارد که کودکان و نوجوانان از طریق مشاهده و تجربه، رفتارهای دیگران را یاد می‌گیرند؛ بنابراین، سرگرمی می‌تواند نقش مهمی در شکل‌دهی به تعاملات فردی و اجتماعی ایفا کند (Grady, Iannantuoni, & Winters, 2021). از این رو، شخصیت‌های ارائه‌شده در رسانه‌های سرگرمی می‌توانند ابزارهای مؤثری برای تربیت و آموزش باشند.

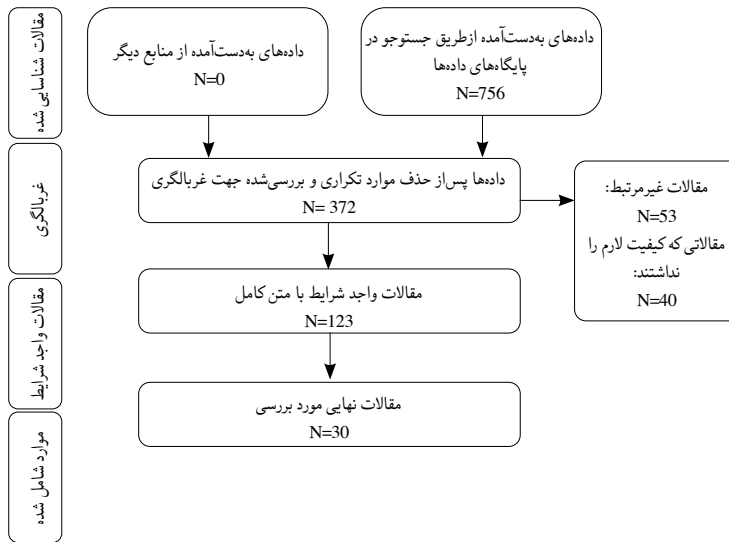
با رشد سرگرمی‌های دیجیتال، به‌ویژه بازی‌های آنلاین و شبکه‌های اجتماعی، الگوهای رفتاری و تصمیم‌گیری نوجوانان نیز دستخوش تغییر شده است. این پدیده علاوه بر پیامدهای مثبت، چالش‌هایی همچون کاهش تمرکز و شکل‌گیری هویت‌های مجازی را به همراه دارد. این مقاله با هدف مرور و تحلیل پژوهش‌های انجام‌شده در این حوزه، به بررسی تأثیرات مختلف سرگرمی‌ها پرداخته و تلاش می‌کند، ضمن شناسایی اثرات مثبت و منفی، شکاف‌های پژوهشی موجود را مشخص کرده و زمینه‌های تحقیقاتی جدیدی برای آینده پیشنهاد دهد. با توجه به اینکه تاکنون پژوهش‌های جامعی در این زمینه انجام نشده است، این مطالعه گامی در جهت فهم عمیق‌تر تأثیرات سرگرمی بر افراد و جوامع خواهد بود.

روش پژوهش

روش این پژوهش مرور نظام‌مند است. مرور نظام‌مند یا سیستماتیک روش پژوهشی است با شناسایی دقیق، منظم و برنامه‌ریزی شده از موضوع مورد مطالعه می‌توان نقد عینی‌تری انجام داد و ناهمخوانی بین تحقیقات را روشن ساخت. از ویژگی مهم مرور سیستماتیک این است که پیش‌دآوری و قضاوت محقق در این روش محدود است (Hall, 2003). در این نوع مرور یک روش شفاف و هدفمند برای شناسایی، انتخاب و ارزشیابی همه مطالعات مرتبط و جمع‌آوری اطلاعات با دیدی نقادانه است. این روش نیازمند صرف زمان و انرژی و برخورداری از تیم تحقیقاتی است (Nicholson, 2007).

به‌منظور دستیابی به مستندات و شواهد علمی مرتبط با موضوع، کلیدواژه «سرگرمی»، «اوقات فراغت» و «تفریح» در پایگاه‌های اطلاعاتی نورمگز، مگ ایران، مرکز اطلاعات علمی جهاد دانشگاهی و پرتال جامع علوم انسانی جست‌وجو شد. تعداد مقالاتی که با جست‌وجوی اولیه در

بازه زمانی ۱۴۰۳/۳/۲۹ و ۱۴۰۳/۳/۳۰ به دست آمدند، حدوداً ۷۵۶ مقاله فارسی بود که ابتدا توسط یک پژوهشگر انجام شد. در گام بعدی پژوهشگر به حذف مقالات تکراری و نامرتب با موضوع پژوهش بر اساس ملاک‌های ورود و خروج پرداخت و در نهایت تعداد سی مقاله وارد پژوهش شدند و مورد بررسی نهایی قرار گرفتند. مبنای ارزیابی مقاله‌ها سه خصیصه اساسی و مهم این روش یعنی جامعیت، شفافیت و سازمان‌یافتگی است که مقاله‌ها از این نظر مورد بررسی قرار گرفتند (Tawfik et al, 2019 عباسی و سراج‌زاده، ۱۳۹۴). علاوه بر این ملاک‌های ورود به پژوهش عبارت‌اند از: موضوع مربوط به حوزه سرگرمی مرتبط با سلامت روان کودکان و نوجوان و به زبان فارسی باشد. ملاک‌های خروج از پژوهش نیز عبارت‌اند از اینکه موضوع مقاله مربوط به حوزه‌هایی غیر از حوزه سرگرمی باشد، امکان دسترسی به متن مقاله وجود نداشته باشد، کیفیت علمی لازم را نداشته باشد، مقاله تکراری باشد و به زبانی غیر از زبان فارسی باشد. این فرایند در شکل ۱ آورده شده است.



شکل ۱. فرایند انتخاب مقالات

در این پژوهش، فرایند انتخاب مقالات با دقت بالا و طی چندین مرحله انجام شد. در گام نخست، از پروتکل PRISMA برای مستندسازی مراحل غربالگری و انتخاب مطالعات مرتبط استفاده شد تا شفافیت فرایند تضمین شود (Moher et al, 2009). این مطالعه بر پایه مرور نظام‌مند و با استفاده از روش کارین انجام شده است که به‌عنوان یک رویکرد علمی برای گردآوری، ارزیابی و تحلیل شواهد پژوهشی در حوزه‌های مرتبط با سلامت شناخته

عوامل مؤثر تمایل حضور مجدد کودکان و نوجوانان در [...] |

می‌شود. این روش مجموعه‌ای از مراحل ساختاریافته، شامل تعریف دقیق سؤالات پژوهشی، جست‌وجوی جامع و نظام‌مند در پایگاه‌های داده معتبر، ارزیابی کیفیت مطالعات منتخب و تحلیل میزان سوگیری و سطح اطمینان شواهد را دربرمی‌گیرد (Chandler et al, 2009). در مرحله بعد، داده‌های استخراج‌شده از مطالعات منتخب در فرم‌های استاندارد ثبت شد و برای اطمینان از کیفیت مقالات، از ابزار ارزیابی CASP بهره‌گرفته شد. این ابزار یکی از شناخته‌شده‌ترین معیارها در بررسی کیفیت مطالعات کیفی و مرورهای نظام‌مند است که به پژوهشگران کمک می‌کند تا به استانداردسازی فرایند ارزیابی پژوهش‌ها بپردازند و دقت و اعتبار مرورهای نظام‌مند را بالا ببرند (Aveyard, 2019).

چک‌لیست CASP شامل مجموعه‌ای از سؤالات کلیدی است که جنبه‌های مختلف پژوهش را بررسی می‌کند. بخش نخست آن به ارزیابی میزان اعتبار نتایج اختصاص دارد و معیارهایی مانند تناسب مطالعات انتخاب‌شده با سؤال اصلی پژوهش، دقت در فرایند جست‌وجو، جامعیت مرور و میزان تلاش محققان برای بررسی کیفیت مطالعات منتخب را مورد سنجش قرار می‌دهد. بخش دوم چک‌لیست بر تحلیل یافته‌های پژوهش متمرکز است و شامل ارزیابی دقت، قابلیت تعمیم‌پذیری و تأثیرگذاری نتایج مرور می‌شود. در این پژوهش، تمامی مطالعات انتخاب‌شده به‌طور کامل توانستند معیارهای این چک‌لیست را برآورده سازند و از نظر علمی مورد تأیید قرار گرفتند (Zeng & et al, 2015). به این ترتیب، استفاده از ابزارهای استاندارد و رویکردهای معتبر در مراحل مختلف این پژوهش، به تضمین کیفیت و اعتبار نتایج کمک کرده است که چک لیست آن در جدول ۱ آورده شده است.

جدول ۱. چک لیست CASP

سؤال	محور ارزیابی
آیا مرور به یک سؤال روشن و مشخص پاسخ داده است؟	۱. اعتبار مطالعه
آیا نویسندگان نوع مناسب مقالات را برای جستجو انتخاب کرده‌اند؟	
آیا تمامی مطالعات مهم و مرتبط در این مرور گنجانده شده‌اند؟	
آیا کیفیت مطالعات واردشده ارزیابی شده است؟	
آیا نتایج مرور به‌طور معقول ترکیب شده‌اند؟	
آیا دقت نتایج مرور بررسی شده است؟	۲. نتایج مطالعات
آیا یافته‌های به‌دست‌آمده قابل تعمیم به سایر شرایط و گروه‌ها هستند؟	
آیا محدودیت‌های مطالعه به‌طور شفاف گزارش شده‌اند؟	

یافته‌های پژوهش

یافته‌های حاصل از مرور مقاله‌ها در قالب دو جدول در ادامه آورده شده است. جدول اول مربوط به اطلاعات توصیفی مقاله‌ها و جدول دوم مربوط به مرور یافته‌ها و نتیجه‌گیری آن‌هاست.

جدول ۲. اطلاعات توصیفی مقالات

ردیف	موضوع مقاله	نویسندگان	سال
۱	واکاوی کارکردهای سرگرمی در دوران کودکی از دیدگاه اخلاق کاربردی اسلامی	میرخندان	۱۴۰۳
۲	مطالعه کیفی نگرش نوجوانان و جوانان دختر طرفدار محصولات سرگرمی کره جنوبی	ابراهیمی ورزنه، فتحی	۱۴۰۳
۳	بررسی نقش تفریح، سرگرمی و بایسته‌های آن در سبک زندگی اسلامی	رضاپوراآکردی، طاهری آکردی	۱۴۰۱
۴	واکاوی مفهومی فراغت و سرگرمی از دیدگاه اسلامی	میرخندان و خیری	۱۴۰۱
۵	بررسی کارکردهای جامعه شناختی سرگرمی با رویکرد اسلامی	میرخندان	۱۴۰۱
۶	ترغیب به سرگرمی در سبک زندگی از منظر اخلاق اسلامی	میرخندان	۱۴۰۱
۷	ارزیابی جواز اشتغال به سرگرمی در فقه امامیه	اسماعیلی و انصاری‌پور	۱۴۰۰
۸	آموزش مبتنی بر سرگرمی در برنامه درسی ابتدایی: چپستی و چگونگی	میزانی، حسینی‌خواه، کیان و خداپندهلو	۱۴۰۰
۹	رویکردی روان شناختی به سرگرمی و فراغت	شرف‌الدین	۱۳۹۹
۱۰	سناریوهای سرگرمی در سیمای جمهوری اسلامی ایران در افق ۱۴۰۴	قیه‌باشی، مرزبان و جهانشاهی	۱۳۹۹
۱۱	بررسی فقهی و حقوقی اعمال محدودیت بر سرگرمی‌های بیانی	حکمت‌نیا و خوش‌نویس	۱۳۹۹
۱۲	آینده پژوهشی تولید برنامه‌های سرگرمی در شبکه سیلان اردبیل در افق ده ساله	سپهری	۱۳۹۹
۱۳	شناسایی و رتبه‌بندی عوامل مؤثر بر شبکه سیلان اردبیل در حوزه سرگرمی طی ۱۰ سال آینده	سپهری	۱۳۹۸
۱۴	تأثیر سبک تفریح و سرگرمی خرید روی سلامت روان و افسردگی دانشجویان رشته تربیت بدنی دانشگاه آزاد اسلامی	صلح‌جو، تجاری و زارعی	۱۳۹۸

عوامل مؤثر تمایل حضور مجدد کودکان و نوجوانان در [...] |

ردیف	موضوع مقاله	نویسندگان	سال
۱۵	شناسایی مؤلفه‌های کلیدی و پیشران‌های سرگرمی در بستر سیمای جمهوری اسلامی ایران	مرزبان، رضایان قیه‌باشی، جهانشاهی	۱۳۹۸
۱۶	بررسی نهی از سرگرمی در سبک زندگی اسلامی	میرخندان	۱۳۹۶
۱۷	راهکارهایی جهت پرورش ادراک موسیقایی دانش‌آموزان پایه ابتدایی (مطالعه موردی: بازی و سرگرمی)	آخوندی و افهمی	۱۳۹۶
۱۸	چالش‌های اخلاقی سرگرمی در سبک زندگی اسلامی	میرخندان	۱۳۹۵
۱۹	شاخصه‌های سرگرمی اخلاقی در سبک زندگی اسلامی	میرخندان و میرخندان	۱۳۹۵
۲۰	بازی و سرگرمی کودکان در ایران	رحمانیان و حاتمی	۱۳۹۵
۲۱	مهم‌ترین روش‌های جذب مخاطب در سه شبکه تلویزیونی ماهواره‌ای سرگرمی محور	بیچرانلو	۱۳۹۵
۲۲	جایگاه تفریح و سرگرمی در سبک زندگی رضوی و تأثیر آن بر تمدن‌سازی	ایروانی	۱۳۹۴
۲۳	پیشینه، گستره، عناصر و مفهوم سرگرم‌آموزی به‌عنوان یک راهبرد ارتباطی	حسینی و سوهانی	۱۳۹۳
۲۴	سرگرمی و لهو در قرآن کریم	شرف‌الدین	۱۳۹۳
۲۵	سبک روزنامه نگاری خبر- سرگرمی (اینفوتیمنت)	هاشمیان و گودرزی	۱۳۹۲
۲۶	تکاپوی نظری برای کشف مواضع هنجاری اسلام درباره سرگرمی	باهنر و شرف‌الدین	۱۳۹۱
۲۷	الگوی مطلوب سرگرمی در یک رسانه دینی	شرف‌الدین	۱۳۹۰
۲۸	طراحی با رویکرد احساس‌گرا: مطالعه موردی: طراحی وسیله سرگرمی	چوپانکاره، اژدری و همتی	۱۳۹۰
۲۹	ارتباط الگوی سرگرمی و شاخص توده بدنی در دانش‌آموزان دختر مدارس ابتدایی شهر تبریز	ولی‌زاده، جبرائیلی، قوجازاده، کسرابی	۱۳۸۹
۳۰	سرگرمی‌های عصر ما و تأثیرات فرهنگی و اجتماعی آن	دربیکی	۱۳۸۶

جدول ۳. یافته‌ها و بحث و نتیجه‌گیری

ردیف	روش	یافته‌ها	بحث و نتیجه‌گیری
۱	کیفی - تحلیل محتوا	بازی و سرگرمی قابلیت آموزش‌دهی، شکوفایی استعدادها، خودیابی، جانشین‌پذیری فعالیت‌های مثبت به‌جای فعالیت‌های منفی، تقویت روحیه مشارکت و همکاری و انتقال ارزش‌ها دارد.	بر اساس یافته‌ها می‌توان این‌طور توضیح داد که در سرگرمی‌های کودک و نوجوان نباید مصرف‌گرایی، لذت‌جویی و سودگرایی به کودکان و نوجوانان آموزش داده شود.
۲	کیفی-تحلیل محتوا	یافته‌ها نشان داد نگرش و هویت نوجوانان طرفدار سرگرمی کره‌جنوبی عبارت‌اند از: دوری از خویش‌ترن و هویت‌یابی، نگرش منتقدانه درمورد وضعیت اجتماعی، اقتصادی، فرهنگی و جنسیتی در ایران، آرمانی‌پنداری و سرمشق‌گیری و احساس نزدیکی به صنعت کره‌ای، تغییر سبک زندگی و شکل‌گیری هویت گروهی.	آگاهی از نحوه تأثیرگذاری رسانه‌ها بر هویت نوجوانان و جوانان در جهت سیاست‌گذاری در حوزه رسانه و سرگرمی تأثیرگذار است.
۳	کتابخانه‌ای	بررسی شیوه زندگی افراد دارای اهمیت است. دین‌داری از عواملی است که در شیوه زندگی افراد نقش دارد. تفریح، گردشگری، وسایل بازی و بازی از مسائل مهم سبک زندگی اسلامی است.	اوقات فراغت در زندگی مسلمانان نقش بسیاری دارد و ابزاری در جهت تقرب الهی است.
۴	توصیفی- تحلیلی	یافته‌های این مقاله که حاصل توصیف و تحلیل محتوای کیفی است نشان می‌دهد که سرگرمی بر اساس آموزه‌های اسلامی فعالیت‌هایی است که با اختیار به‌صورت فعالانه یا منفعلانه، بدون دستمزد گرفتن، به‌انگیزه‌هایی مانند خرسندی و تفریح، تفنن و تنوع، شکوفایی فردی و اجتماعی، برطرف کردن خستگی و رهایی از یکنواختی انجام می‌شود. سرگرمی موجب فرار از مسئولیت‌های اساسی خانوادگی، مذهبی، اجتماعی و فرهنگی انسان نمی‌شود.	سرگرمی به خودی خود از دیدگاه اسلامی کار نکوهیده‌ای نیست اما در صورتی که آسیب‌زننده و ناروا باشد، انجام آن منع شده است.
۵	توصیفی- تحلیلی	جامعه‌پذیری، تقویت حس همکاری، ایجاد توسعه اقتصادی، انتقال ارزش‌ها و کنترل افکار عمومی از کارکردهای جامعه‌شناختی سرگرمی است.	کاربردهای سرگرمی معمولاً در دنیای امروز به‌صورت نامطلوب محقق می‌شوند و دین اسلام برای جلوگیری از آن، قیودی را مطرح می‌کند.
۶	توصیفی- تحلیلی	ترسیم جایگاه سرگرمی در سبک زندگی اهمیت بسیاری دارد. سرگرمی مطلوب نه‌تنها بیهوده نیست بلکه سبب رشد و کرامت انسان می‌شود.	سرگرمی ذاتاً نه خوب است و نه بد. اسلام معیارهای مطلوبیت آن را بر اساس بایدها و نبایدها بیان می‌کند. در واقع سرگرمی‌ها کارکردهایی دارند که باعث مطلوبیت آن می‌شوند.

عوامل مؤثر تمایل حضور مجدد کودکان و نوجوانان در [...] |

ردیف	روش	یافته‌ها	بحث و نتیجه‌گیری
۷	کتابخانه‌ای	یافته‌های گوناگون نشان می‌دهند که فقه امامیه سرگرمی را منع نمی‌کند بلکه اشتغال به سرگرمی را نیز مطلوب می‌داند.	منع صریحی از سرگرمی وجود ندارد و تنها چیزی که مانع سرگرمی است اختصاص یافتن لهو و لعب است. فقه امامیه به عنوان برنامه‌ای برای زیستن انسان‌ها با سرگرمی مخالفتی ندارد و آن را از نیارهای فطری انسان می‌داند.
۸	کیفی-سنتز پژوهی	برای برنامه درسی مبتنی بر یادگیری، اهداف، راهبردهای آموزشی، محتوای آموزشی و ارزشیابی مشخصی را می‌توان دربرگرفت. اهداف آموزش مبتنی بر سرگرمی عبارت‌اند از: آموزش مهارت، توسعه اجتماعی، ارتقای سواد رسانه‌ای، ایجاد علاقه به آموزش، کاهش شکاف دیجیتال، خود شکوفا کنند. درواقع شکوفایی ایجاد شایستگی‌های فردی، فراهم کردن آموزش مادام‌العمر. راهبردهای آموزش مبتنی بر سرگرمی نیز عبارت‌اند از: آموزش مبتنی بر حل مسئله، آموزش برنامه‌ریزی‌شده، آموزش چرخشی، راهبرد ساختن‌گرایی، آموزش اکتشافی و آموزش مستقیم. محتوای آموزش مبتنی بر سرگرمی نیز عبارت‌اند از: فعالیت‌های هنری (اجرای نمایش، موسیقی، طنزپردازی، داستان‌گویی) اسباب‌بازی‌های آموزشی، رویکرد ساخت‌گرایی، بازی‌های ویدیویی و سیالی. ارزشیابی آموزش مبتنی بر سرگرمی عبارت‌اند از: ارزشیابی تکوینی، ارزشیابی پایانی (مدل تکلیف، مدل شایستگی و مدل شواهد) و بازخورد.	برای برنامه درسی مبتنی بر یادگیری با توجه به تغییر سبک یادگیری لازم است. برنامه‌های کودکان لازم است شرایطی فراهم باشد تا کودکان بتوانند توسعه اجتماعی، ارتقای سواد رسانه‌ای، ایجاد علاقه به آموزش، کاهش شکاف دیجیتال، خود شکوفا کنند. درواقع شکوفایی ایجاد شایستگی‌های فردی، فراهم کردن آموزش مادام‌العمر. راهبردهای آموزش مبتنی بر سرگرمی نیز عبارت‌اند از: آموزش مبتنی بر حل مسئله، بازی همراه است و با علایق دانش‌آموزان سروکار دارد، در ایجاد انگیزه برای یادگیری نقش دارد. ایجاد لذت برای دانش‌آموزان روشی مناسب برای یادگیری است. انواع روش‌های یادگیری مانند آموزش مبتنی بر حل مسئله، آموزش اکتشافی، آموزش مبتنی بر بازخورد و یادگیری مستقیم از جمله روش‌هایی است که می‌تواند در ایجاد انگیزه نقش داشته باشد.
۹	کتابخانه‌ای	رویکردهای روان‌شناسی رایج با مفهوم سرگرمی عبارت‌اند از: نظریه نیاز، نظریه لذت‌جویی و نظریه کارکردی روانی که خود دارای زیرمجموعه‌های تخلیه هیجانات، تسکین‌دهی و التیام‌بخشی، رهایی‌یابی و جبران، غفلت‌زایی و سازگاری، خودبرون‌فکنی، ارضای حس آرمان‌خواهی، تعالی‌یابی شبه‌مذهبی، روان‌درمانی و جان‌نشین‌پذیری می‌باشد.	سرگرمی مفهومی کلی است که طیف عمده‌ای از کارها را پوشش می‌دهد، این کارها بر اساس انتخابی بودن و غیرانتفاعی بودن، توقع دستیابی به آثار و نتایج کارکردی روانی که خود دارای زیرمجموعه‌های تخلیه هیجانات، تسکین‌دهی و التیام‌بخشی، رهایی‌یابی و جبران، غفلت‌زایی و سازگاری، خودبرون‌فکنی، ارضای حس آرمان‌خواهی، تعالی‌یابی شبه‌مذهبی، روان‌درمانی و جان‌نشین‌پذیری می‌باشد. نظریه‌های تربیتی تحت سه عنوان نظریه نیاز، نظریه لذت‌جویی و نظریه کارکردی روانی طبقه‌بندی شده‌اند.

ردیف	روش	یافته‌ها	بحث و نتیجه‌گیری
۱۰	سناریونویسی	دو نگاه نسبت به سرگرمی وجود دارد. گروه اول از توسعه سرگرمی در حوزه‌های گوناگون حمایت می‌کنند و معتقدند تغییر و تحولات سبب شده است میل به سرگرمی افزایش یابد. گروه دوم سرگرمی را نیازی کاذب می‌دانند که با هدف نشانه گرفتن باورها و ارزش‌های مذهبی شکل گرفته است و با تحریک جنسی همراه است.	ضرورت توسعه برنامه‌های سرگرم‌کننده حقیقتی انکارناپذیر است. برنامه‌های سرگرمی برای اینکه مورد توجه قرار بگیرد لازم است از تنوع لازم برخوردار باشد. تلویزیون به‌عنوان وسیله‌ای برای سرگرمی دارای کارکردهای گوناگون است و در بین ابزارهای سرگرمی جایگاه خوبی دارد. سرگرمی ابزاری قدرتمند در تعاملات جهانی است.
۱۱	کتابخانه‌ای	سرگرمی‌های بیانی نوع معینی از سرگرمی است که دربردارنده پیامی سرگرم‌کننده است به این معنا که هدف پدیدآورنده انتقال پیام با محتوای سرگرم‌کننده است.	سرگرمی‌هایی مانند کتاب، موسیقی و فیلم از سرگرمی‌های بیانی هستند.
۱۲	کیفی-دلفی	مخالفین سرگرمی، سرگرمی و برنامه‌های سرگرم‌کننده در تلویزیون را در جهت اغوا کردن مخاطبان می‌دانند و موافقین استفاده از سرگرمی را به نفع و در اختیار مخاطب می‌داند.	برای حفظ مخاطبان و جذب آن‌ها لازم است شبکه‌های تلویزیونی هم از لحاظ محتوا و هم جذابیت در جهت جذب مخاطبان حرکت کنند.
۱۳	کتابخانه‌ای و دلفی	یافته‌های پژوهش درباره عوامل مؤثر بر حوزه سرگرمی نشان داد دو گروه عوامل محیط دور و محیط رقابتی در رتبه‌بندی عوامل مؤثر بر سرگرمی تأثیر دارند. عوامل محیط رقابتی، مخاطبان، تولیدکنندگان، میزان رقابت، رقبای بالقوه و کالاهای جانشین هستند و عوامل محیط دور سیاسی، اقتصادی و اجتماعی- فرهنگی، فناوری و اخلاقی هستند.	رسانه و سرگرمی همیشه باهم همراه بودند و باعث رشد یکدیگر شده‌اند. در میان رسانه‌ها تلویزیون دارای اهمیت بسیاری است. یافته‌ها نشان داد مجموعه این عوامل باعث تأثیر بر فعالیت شبکه سیلان در ده سال آینده خواهد شد و لازم است به آن توجه شود.
۱۴	آزمایشی	یافته‌های این پژوهش نشان داد بین خرید کردن (به‌عنوان سرگرمی) و سلامت روان دانشجویان ارتباط مثبت وجود دارد.	بر اساس یافته‌ها می‌توان گفت، جلوگیری از سبک سرگرمی خرید کردن می‌تواند سلامت روان دانشجویان را کاهش دهد. افراد ممکن است به دلیل ارضای نیازهای گوناگون خود به این سبک از تفریح علاقه داشته باشند. در واقع این سبک از سرگرمی بر سلامت روان دانشجویان تأثیرگذار است و باعث کاهش افسردگی و اضطراب آن‌ها شده است.

ردیف	روش	یافته‌ها	بحث و نتیجه‌گیری
۱۵	دلفی	یافته‌ها نشان می‌دهد پیشران‌های سرگرمی در بستر تلویزیون عبارت‌اند از: رقابت و تنوع رسانه‌ای، توسعه صنعت سرگرمی، فرهنگ سیاسی حاکم، توان تأمین مالی سینما، سطح رفاه اقتصادی حاکم، فناوری‌های همگرا و تعاملی.	بر اساس یافته‌ها می‌توان گفت رقابت و تنوع رسانه‌ای، توسعه صنعت سرگرمی و فناوری‌های همگرا و تعاملی بیشترین تأثیر را در رقم زدن تحولات آینده دارند. به صورت کلی می‌توان گفت هرچه زیرساخت‌های فناوری برای تولید سرگرمی بیشتر باشد، زمینه مناسبی برای رشد سرگرمی در تلویزیون فراهم خواهد شد. با توجه به اینکه دنیای سرگرمی هر روزه در حال تغییر است لازم است که نسبت به آن آگاهی وجود داشته باشد.
۱۶	توصیفی-تحلیلی	روایات زیادی در زمینه مذمت سرگرمی وجود دارد و به همان اندازه روایاتی وجود دارد که سوق‌دهنده به سرگرمی است بنابراین اینکه چگونه نوع سرگرمی را انتخاب کنیم مهم است. سرگرمی به‌طور کلی در سبک زندگی اسلامی مذموم و ناپسند نیست، در کنار آن برخی از سرگرمی‌ها وجود دارد که نهی شده‌اند مانند رقص، قمار و شرط‌بندی، استعمال تقنی مواد مخدر و مشروبات الکلی.	شاخصه‌های اصلی سرگرمی مطلوب عبارت‌اند از؛ موجب گناه نشود، مطابق معیارهای عقلی باشد، هدف داشته باشد، مانع یاد خدا و کمال انسان نباشد، اراده و ایمان را منحرف نکند. در واقع می‌توان گفت سرگرمی‌های نهی‌شده در منابع دینی مقدمه یا نتیجه آن‌ها امر حرامی است.
۱۷	کتابخانه‌ای	بازی‌ها و سرگرمی‌های موسیقایی به دو دسته باقاعده (با آموزش مبانی موسیقایی) و بازی‌های بی‌قاعده (پرورش ادراک موسیقایی) تقسیم شده‌اند.	بازی‌های بی‌قاعده که انعطاف‌پذیری زیادی دارند می‌توانند در جهت پرورش ادراک موسیقایی مؤثر باشند. بازی‌های باقاعده که از وسایل کمک آموزشی استفاده می‌کنند در جهت آموزش مبانی موسیقی کمک‌کننده هستند. پرورش ادراک موسیقایی از طریق بازی و سرگرمی قابل یادگیری است و شیوه‌های متنوع در پرورش ادراک کمک‌کننده برای دانش‌آموزان می‌باشد.

ردیف	روش	یافته‌ها	بحث و نتیجه‌گیری
۱۸	کتابخانه‌ای	<p>تعریف سرگرمی به ظاهر ساده است، اما بسیار پیچیدگی‌هایی دارد و از فایده‌های آن می‌توان به تفریح، تنوع، شکوفایی اجتماعی و فردی، رفع غم و... اشاره کرد، سبک زندگی دیگر واژه‌ای است که به آن پرداخته شده است که مفهومش در قالب کلمات عبارتست از: الگوی منظم از رفتارهای درونی و بیرونی و فعالیت‌های اجتماعی که فرد یا گروه بر اساس سلیقه خود و در تعامل با اطرافیان انتخاب می‌کند، مؤلفه‌های سبک زندگی به چهار گروه دارایی‌ها، فعالیت‌ها، نگرش‌ها و روابط انسانی تقسیم‌بندی می‌شود، چالش‌های اخلاقی در عرصه سرگرمی عبارت‌اند از: ۱. ابهام در موضوع اخلاقی در عرصه سرگرمی ۲. ندانستن حکم اخلاقی سرگرمی ۳. مشکل تطبیق کلی اخلاقی ۴. چالش‌های مربوط به ویژگی‌های شخصیتی و جنسیت افراد ۵. چالش‌های مربوط به ویژگی‌های جوامع (آداب و رسوم - میزان رشد اخلاقی)</p>	<p>بر اساس آنچه در یافته‌های پژوهشی آمده است می‌دانیم که نیازمند این هستیم که پژوهش‌های بنیادین در مفاهیم اساسی سرگرمی انجام شود، به فراخور هر سرگرمی انتخاب می‌کند، موضوع بحث برانگیز پژوهش شاخص انجام شود، بافت دینی مذهبی در مقابل سرگرمی‌ها مورد بررسی قرار گیرند و آموزش شیوه صحیح استفاده از اوقات فراغت در اولویت قرار داده شود.</p>
۱۹	توصیفی- تحلیلی و تجویزی	<p>شاخصه‌های سرگرمی عبارت‌اند از: توحیدگرایی، قرب الهی، توجه به عالم غیب، واقع‌گرایی، دوری از سرگرمی بیپوده و عبث، حفظ کرامت انسانی، سرگرم نشدن به گناهان، اعتدال در پرداختن به سرگرمی و عقلایی بودن.</p>	<p>شاخصه‌های اخلاقی ترکیبی از مفاهیم ارزشی با موضوعاتی چون افعال و صفات انسانی‌اند، سرگرمی‌ها نیز به‌عنوان یک فعل اختیاری، موضوع این مفاهیم ارزشی هستند، چهار مفهوم کلیدی در خصوص شاخصه‌های اخلاقی عبارت‌اند از: الزام ایجابی یا باید، الزام سلبی یا نباید. اصول و شاخصه‌های اخلاقی متأثر از اقتضانات سیاسی، اجتماعی، فرهنگی و اقتصادی هستند. سرگرمی مطلوب دارای این شاخصه‌هاست.</p>
۲۰	کتابخانه‌ای	<p>در جامعه ایرانی بازی‌ها و سرگرمی‌ها برای تربیت کودکان ضرورت دارد. درگذشته برای تربیت صحیح کودکان در خانه، مدرسه و کودکانستان از بازی‌ها استفاده می‌شد.</p>	<p>از دوره رضاشاه به بعد جامعه ایرانی به بازی به‌عنوان عاملی برای رفع نیازهای کودکان و تربیت صحیح آن‌ها نگرست. دیگر بازی و سرگرمی به‌عنوان یک وسیله برای پرکردن اوقات کودکان و نوجوانان نبود و از جنبه‌های مختلف تربیتی مورد توجه قرار گرفت.</p>

عوامل مؤثر تمایل حضور مجدد کودکان و نوجوانان در [...] |

ردیف	روش	یافته‌ها	بحث و نتیجه‌گیری
۲۱	کیفی	شبکه‌های ماهواره‌ای «من و تو»، «جم» و «تری ای فمیلی» از شیوه‌های گوناگونی مانند تمرکز بر سرگرمی، توجه به زیبایی‌های ساختاری و تمرکز بر تولیدات هنری عامه‌پسند، توجه به حضور زنان در برنامه‌ها، پاسخگویی به نیازهای مخاطبان و حل مسائل آن‌ها و برنامه‌ریزی مناسب برای جذب مخاطب استفاده کرده است.	توجه به تغییر گرایش مخاطبان از برنامه‌های تلویزیونی داخلی به خارجی مورد بررسی و توجه قرار گرفته است. نتایج پژوهش‌ها نشان داده است با آگاهی و برنامه‌ریزی مناسب می‌توان از این جریان عبور کرد. از طریق مدیریت کنداکتور تلویزیون (به صورتی که به سلاطین مخاطبان توجه شود)، مدیریت شبکه‌های تأمین فیلم، بازیگری در سیاست‌های مربوط به سرگرمی و توجه به آن، تأسیس شبکه آوا، آموزش سواد رسانه‌ای، ساخت برنامه‌های متمرکز بر زنان می‌توان توجه را به برنامه‌های تلویزیونی داخلی جلب کرد. علاوه بر این توجه به نیازهای مخاطبان متنوع از قشرهای گوناگون، تمرکز بر تولیدات هنری، تلاش در جهت بهبود کیفی برنامه‌ها، خبررسانی جامع و شفاف، تولید برنامه‌های تفریحی و تلاش برای جلب اعتماد مخاطبان لازم است مورد توجه قرار گیرد.
۲۲	کتابخانه‌ای	تفریح از جمله نیازهای انسان است که بخشی از اوقات فراغت هر فرد را به خود اختصاص می‌دهد. افراط در لذت‌جویی از جمله آسیب‌های تفریح سالم آنقدر بالا بداند که به کارهای بیهوده نپردازد.	نکته مهم در سبک زندگی رضوی در مورد سرگرمی، توجه به شخصیت والا و اهداف متعالی انسانی است تا شخصیت خود را آنقدر بالا بداند که به کارهای بیهوده نپردازد.
۲۳	کتابخانه‌ای	بیشترین استفاده از سرگرم‌آموزی در سطح جهانی در زمینه پیشبرد و گسترش سلامت و پیام‌های آگاهی‌دهنده بوده است. سرگرم‌آموزی و موزه‌ها عنوان بعدی است و دهه هفتاد میلادی موزه‌ها خود را به عنوان مجموعه‌ای آگاهی‌دهنده و سرگرم‌کننده خود را معرفی کرده‌اند. سرگرم‌آموزی و بازی‌های رایانه‌ای و سرگرم‌آموزی در تلویزیون نیز دو عنوان دیگری هستند که در این مقاله به آن‌ها پرداخته شده است.	دو تعریف از سرگرمی می‌توان ارائه داد: تعریف عام سرگرم‌آموزی که یک راهبرد ارتباطی است که فرستنده با ابزار و به شکل‌های مختلف سعی در جلب توجه مخاطب می‌کند و مفاهیم مد نظرش را در یک رابطه تعاملی با هدف تغییر در نگرش و رفتار مخاطب به او منتقل می‌کند. تعریف خاص سرگرم‌آموزی تلویزیونی: نوعی گونه خلاقانه با هدف آموزش است که از شیوه معمول فاصله گرفته و بستری از سرگرمی را با ایجاد موقعیت‌های نمایشی و دنبال کردن اتفاقات واقعی به وجود می‌آورد تا پیام خود را به بهترین شکل ممکن منتقل نماید. تعریف سرگرمی با توجه به زاویه نگاه می‌تواند متفاوت باشد.

ردیف	روش	یافته‌ها	بحث و نتیجه‌گیری
۲۴	کتابخانه‌ای و اکتشافی	فعل لهوی به معنای کاری است که موجب بازداری از انجام امور مهم‌تر می‌شود و اغلب غفلت، سرمستی و لذت‌جویی از محرک‌های اساسی آن هستند، هر حرامی لهو است، اما هر لهوی حرام نیست. لعب نیز همانند لهو معنی بازداشتن از کار مهم را دارد و جز مصادیق آن می‌باشد، لهو فاقد هدف عقلایی است اما لعب برعکس است. لهو نیز به معنی کار بدون هدف است و کاری را که هدف عقلایی یا حکیمانه نداشته باشد را گویند، هر فعلی که در مسیر تعالی و سعادت اخروی نباشد و حلال و مباح باشد لهو شمرده می‌شود.	اولین اصل در اشتغالات سرگرم‌کننده اباحه است، برای تفریحات و سرگرمی‌ها به صورت مشخص حکم شرعی نداریم و به اقتضای ویژگی‌ها و عوارض و نتایج حکم برایش داده می‌شود، در صورتی که مفسده شرعی یا عقلی داشته باشد لهو و حرام است و اگر کاری خیر باشد نیز حکم مستحب دارد، برخی سرگرمی‌های رایج اعم از رسانه‌ای یا غیر رسانه‌ای متعارف مصادیق بارز لهو لعب حرام‌اند و غیر قابل توجیه.
۲۵	کتابخانه‌ای	اینفو تیمنت ^۱ یا خبر سرگرمی به محتوای خبری در قالب سرگرم‌کننده می‌گویند که با هدف افزایش مقبولیت مورد استفاده قرار می‌گیرد، ابزارهای ارتباطی و وظایف بزرگی برعهده دارند که تفریح نیز جزئی از آن است، رسانه برای زمان فراغت انسان در این روزها از سرگرمی برای مقبولیت بیشتر بهره می‌برد، عناصر خبر سرگرمی با دو شاخصه فرمی و محتوایی بررسی می‌شوند، شاخص‌های محتوایی عبارت‌اند از: ۱. خبرها ۲. مقاله‌ها، گزارشات و صفتی، تخیلی و داستانی، ۳. طنز و شوخی - عناصر شکلی و فرمی عبارت‌اند از: صفحه اول و طرح جلد و لوگو، تیتیر، خبر، رنگ، گرافیک خبری و عکس.	یکی از وظایف مهم ابزارهای تربیتی فراهم کردن فضای مناسب تفریح است.
۲۶	کتابخانه‌ای	نظریه هنجاری در مقابل نظریه اثباتی دربردازننده مجموعه‌ای از ایده‌ها، معیارها، ارزش‌ها و بایدها و نبایدهای ناظر به ویژگی‌های هویتی، مناسبات ساختی و قواعد رفتاری کنشگر اجتماعی است. در این مقاله از این دیدگاه مطالب بررسی شده است.	نظریه هنجاری از نظریات حوزه دستوری علوم اجتماعی است، این نظریه شامل تعدادی باید و نباید است، ادیانی مانند اسلام بالقوه به‌عنوان منبع اصیلی بر نظریه‌های هنجاری هستند، نیازهای فردی و جمعی هر جامعه بر اساس این هنجارها که مقبولیت بالایی دارند طراحی می‌شوند، سرگرمی و تفریح نیز دقیقاً در همین دسته قرار می‌گیرند، نظام هنجاری اسلام قواعد ثابت و متغیری را در قالب مجموعه‌ای از بایدها و نبایدها با هدف ارضای نیاز سرگرمی بیان کرده است، اصلی‌ترین اصول هنجاری اسلام عبارت‌اند از: عدم تناسب با مجالس لهو و لعب، عاری بودن از مفاسد اخلاقی و گناه، عاری بودن از بدآموزی‌های اخلاقی و تربیتی، عدم مانعیت از انجام امور مهم، داشتن تناسب با اقتضانات و تمایلات فطری، همسویی با فرایند کمال‌جویی معنوی و...

ردیف	روش	یافته‌ها	بحث و نتیجه‌گیری
۲۷	کتابخانه‌ای	اسلام برای سرگرمی‌های مطلوب ویژگی‌هایی قائل است که عبارت‌اند از؛ ۱. عدم تناسب با لهو و لعب ۲. عدم ایجاد غفلت ۳. عدم ایجاد طرب ۴. به عهده دارد، نیاز است رسانه‌ها اهداف و ایفای نقش ابزاری برای نیل به نتایج مطلوب ۵. فایده‌مندی داشتن هدف عقلایی ۶. رعایت اعتدال و پرهیز از افراط ۷. عاری بودن از بدآموزی‌های فرهنگی، تربیتی و اخلاقی.	نیاز به سرگرمی به‌عنوان یکی از نیازهای بنیادی و اساسی انسان است، رسانه جمعی وظیفه ارضای بخشی از این نیاز را به عهده دارد، نیاز است رسانه‌ها اهداف و هنجارهای مطابق با الهام از اسلام داشته باشد، اسلام مخالف سرگرمی نیست و خود مشوق انسان است، یافته‌های این پژوهش نشان داد سرگرمی باید عاری از اقتضانات معمول لهو و لعب و سودمند باشد.
۲۸	کیفی و سناریونویسی	در این مقاله طراحی وسیله سرگرمی بر اساس سه سطح پردازش شناختی نورمن (پردازش درونی، رفتاری و بازتابی) صورت گرفته است. در سطح پردازش درونی توجه به ظاهر محصول مهم است و در کنار آن لازم است به واکنش احساسی کاربران نیز توجه شود. در سطح رفتاری به خلاقیت و بهبود محصول توجه می‌شود و به کاربردی بودن آن نیز باید توجه شود. در سطح بازتابی به فرایند تفکر طراحی از تولید تا فروش توجه می‌شود.	استفاده از چهارچوب مناسب در طراحی موجب شناخت صحیح و طراحی مناسب و وسایل سرگرمی می‌شود. طراحی احساس‌گرا شیوه‌ای برای طراحی محصول است که امکان دستیابی به طراحی‌های سرگرمی خلاقانه را فراهم می‌کند.
۲۹	توصیفی-تحلیلی	یافته‌ها نشان می‌دهند بین ساعات تماشای تلویزیون و چاقی ارتباط وجود دارد. این در حالی است که بین چاقی و مؤلفه‌های دیگر سرگرمی ارتباطی وجود نداشت.	سرگرمی‌های بررسی‌شده در این پژوهش عبارت بودند از: تماشای تلویزیون، بازی‌های کامپیوتری، خواندن کتاب و مجله و رفتن به سینما. بر اساس یافته‌ها می‌توان گفت اضافه وزن در کودکانی که بیش از چهار ساعت در طول روز تلویزیون می‌بینند، بالا است. در واقع می‌توان گفت تلویزیون یکی از الگوهای سرگرمی مهم در بروز چاقی و اضافه وزن است.
۳۰	کتابخانه‌ای	در فرهنگ‌ها و قوانین مختلف کشورهای آمریکا، کانادا، استرالیا، آلمان، لهستان، انگلستان، ایتالیا، چین، ژاپن، کره جنوبی و ایران بازی مورد بررسی قرار گرفت. کشورهای مختلف به دنبال شناخت این پدیده رواج بازی‌های رایانه‌ای هستند.	چالش‌ها نسبت به بازی‌های کامپیوتری و ویدیویی از زمانی شروع شد که افراد از آثار منفی آن مطلع شدند. لازم است به نیازهای جامعه توجه شود و بر اساس آن برنامه‌های سرگرمی طراحی شود.

نتیجه‌گیری

سرگرمی به‌عنوان یک مفهوم چندبعدی، از زوایای گوناگون مورد مطالعه و تعریف قرار گرفته است. بررسی پژوهش‌های این حوزه نشان می‌دهد که هریک از تعاریف ارائه‌شده به ابعاد خاصی از ماهیت، کارکرد و اهداف سرگرمی پرداخته‌اند. به نظر می‌رسد توجه به هدف و کارکرد اصلی سرگرمی، نقش کلیدی در درک دقیق‌تر این مفهوم ایفا می‌کند. مطالعات مرور شده در این زمینه را می‌توان در سه دسته اصلی طبقه‌بندی کرد:

۱. پژوهش‌های مرتبط با تعریف سرگرمی: این دسته به بررسی مفهومی و تبیین جنبه‌های گوناگون سرگرمی، از جمله عناصر روان‌شناختی، اجتماعی و فرهنگی آن، اختصاص دارد.

۲. سرگرمی از منظر اسلام: در این بخش، مفهوم سرگرمی با تأکید بر اصول و ارزش‌های اسلامی تحلیل می‌شود، به‌ویژه در زمینه انطباق سرگرمی با معیارهای اخلاقی و معنوی.

۳. پژوهش‌های مرتبط با آموزش و تربیت سرگرمی: این پژوهش‌ها به مطالعه نقش سرگرمی در فرایندهای یادگیری و تربیتی می‌پردازند و به بررسی تأثیر آن بر رشد شناختی، عاطفی و اجتماعی و هویت‌یابی افراد، به‌ویژه کودکان و نوجوانان، متمرکز هستند.

این رویکرد چندلایه به مطالعه سرگرمی، افق‌های تازه‌ای را برای پژوهش‌های آینده فراهم می‌کند و امکان تبیین جامع‌تر و هدفمندتر این پدیده را میسر می‌سازد.

پژوهش‌های مرتبط با سرگرمی‌ها نشان می‌دهند که برنامه‌های تلویزیونی و بازی‌های رایانه‌ای، خواندن کتاب، مجله، موسیقی و رفتن به سینما از جمله سرگرمی‌های مورد بررسی در پژوهش‌ها هستند و تأکید بر این است که برنامه‌های سرگرم‌کننده باید تنوع لازم را برای مخاطبان گوناگون داشته باشد. یکی دیگر از سرگرمی‌های مطرح‌شده در پژوهش‌ها خرید کردن است که می‌تواند در سلامت روان افراد نقش داشته باشد. به‌صورت محدود به سرگرمی از آیین‌ها نظریه‌های روان‌شناسی نیز توجه شده است و به سرگرمی از زاویه رفع نیاز، کسب لذت و توجه به روان پرداخته شده است. به‌طور کلی، بررسی‌ها نشان می‌دهد که سرگرمی نه‌تنها به‌عنوان یک فعالیت تفریحی، بلکه به‌عنوان ابزاری مؤثر در تنظیم روان‌شناختی و اجتماعی کودکان و نوجوانان عمل می‌کند. این یافته‌ها می‌توانند مبنایی برای طراحی برنامه‌های سرگرم‌کننده‌ای باشند که علاوه بر جذابیت، اثرات مثبتی بر بهزیستی روان‌شناختی افراد داشته باشند.

سرگرمی در پژوهش‌های داخلی، مؤلفه‌ای است که از منظر اسلام به آن نگرسته

می‌شود. اغلب پژوهش‌های بررسی‌شده، تمرکز بر این دارد که در اسلام چه شاخص‌هایی برای سرگرمی مطلوب در نظر گرفته شده است. با مرور یافته‌های به‌دست‌آمده، مبنای اصلی سرگرمی مطلوب عبارتست از اینکه: به فرد و جامعه آسیبی نرساند و مطابق عقل و دین باشد. تفریح و سرگرمی یکی از فعالیت‌هایی است که نه تنها سبب دور شدن انسان از خودش نمی‌شود، بلکه زمینه‌ای برای نزدیک شدن او به خداست. بر اساس بررسی‌های انجام‌شده اکثر پژوهش‌های داخلی سرگرمی، همراه با دین تعریف شده است. ازسوی دیگر معیارهای مطرح‌شده برای سرگرمی را می‌توان در قالب نظریه هنجاری مطالعه کرد به این معنا که باید‌ها و نبایدهای آن را در قالب نظریه‌های هنجاری معنا کرد. این نگاه، بیانگر ارتباط عمیق بین سرگرمی، دین و هنجارهای اجتماعی در مطالعات داخلی است و می‌تواند راهنمایی برای طراحی فعالیت‌های تفریحی باشد که هم جذابیت داشته باشند و هم با ارزش‌های فرهنگی و دینی هماهنگ باشند. یافته‌های پژوهش مروری حاضر حاکی از آن است که به منظور تطابق سرگرمی با ارزش‌های مقبول اجتماعی، باید‌ها و نبایدهای سرگرمی را می‌توان در قالب نظریه هنجاری مطالعه کرد.

به‌طور کلی در پژوهش‌های انجام‌شده ردپایی از آموزش و تربیت هم دیده می‌شود به این معنا که می‌توان از آن به‌عنوان ابزاری برای تربیت کودک استفاده کرد. تفریح و سرگرمی می‌تواند در تربیت نقش مهمی داشته باشد. محتوایی که در قالب‌های سرگرم‌کننده برای مخاطب ارائه می‌شوند از جذابیت بیشتری برخوردارند. از جنبه دیگر، آموزشی که مبتنی بر سرگرمی و علایق دانش‌آموزان باشد، می‌تواند در انگیزه افراد نقش داشته باشد؛ به عبارت دیگر، توجه به ذائقه و نیازهای مخاطب در تولید سرگرمی یکی از مسائل مهم است (Hollebeek & Macky, 2019). در مقاله‌ای طراحی وسایل سرگرمی بر اساس سبک‌های پردازش شناختی نورمن بررسی شده است. در این سبک تأکید بر توجه به ظاهر محصول و احساس مخاطب، کاربردی بودن آن و فرایند طراحی تا تولید است. علاوه بر این پژوهش‌ها نشان داده‌اند که در انتخاب سرگرمی مطلوب لازم است تناسب با اجتماع، فرهنگ و اقتصاد در نظر گرفته شود. به‌طور کلی، یافته‌های پژوهشی حاکی از آن است که رویکردی تلفیقی به سرگرمی که هم جنبه‌های آموزشی و تربیتی را در نظر بگیرد و هم با ویژگی‌های فرهنگی و اجتماعی همسو باشد، می‌تواند اثربخشی بیشتری در پرورش نسل‌های آینده داشته باشد.

از منظر اسلامی، سرگرمی می‌تواند هدفمند و متناسب با اصول و ارزش‌های دینی باشد، به گونه‌ای که علاوه بر فراهم کردن لذت و آرامش، به رشد فردی و اجتماعی نیز کمک کند.

بر اساس پژوهش‌های انجام‌شده در این حوزه، می‌توان مطالعات مرتبط با سرگرمی را در سه بخش اصلی تعاریف و نمونه‌های سرگرمی، سرگرمی از منظر دین اسلام و جنبه‌های آموزشی و تربیتی سرگرمی دسته‌بندی کرد. مرور یافته‌های پژوهشی نشان می‌دهد که اگرچه مطالعات موجود به اهمیت بررسی سرگرمی از ابعاد مختلف پرداخته‌اند، اما عمق تحلیل و ارائه چهارچوب‌های نظری جامع در بسیاری از این تحقیقات به‌طور کامل محقق نشده است. این مسئله نشان‌دهنده نیاز به پژوهش‌های نظام‌مندتر و هدفمندتر در این حوزه است تا بتوان فهم دقیق‌تری از ماهیت و کارکردهای سرگرمی به دست آورد. این خلأ نظری نشان از نیاز به پژوهش‌های نظام‌مندتر، میان‌رشته‌ای و هدفمندتر در این حوزه است. به‌ویژه، انجام مطالعاتی که بتوانند سرگرمی را در تعامل با متغیرهای فرهنگی، اجتماعی، روان‌شناختی و دینی بررسی کنند، می‌تواند به فهم عمیق‌تری از این پدیده کمک کند. چنین رویکردی نه تنها به توسعه دانش نظری در این زمینه یاری می‌رساند، بلکه می‌تواند مبنایی برای سیاست‌گذاری فرهنگی و طراحی برنامه‌های سرگرم‌کننده هدفمند و اثرگذار باشد.

با توجه به نقش کلیدی سرگرمی در فرایند آموزش و پرورش کودکان و نوجوانان، بررسی جامع و نظام‌مند این مفهوم از زوایای گوناگون، از جمله روان‌شناسی، جامعه‌شناسی، فرهنگ، اقتصاد و سیاست، امری ضروری است. در جوامعی که به‌سرعت در حال تغییر هستند و تنوع سرگرمی‌ها روزبه‌روز گسترش می‌یابد، شناخت ابعاد گوناگون این پدیده نه تنها از منظر فردی، بلکه از جنبه‌های کلان اجتماعی و فرهنگی نیز اهمیت دارد. یکی از خلأهای اساسی در پژوهش‌های این حوزه، کم‌توجهی به نقش سرگرمی در شکل‌دهی هویت فردی و اجتماعی کودکان و نوجوانان است. سرگرمی‌ها نه تنها می‌توانند بر رشد شناختی و عاطفی تأثیر بگذارند، بلکه به‌طور مستقیم در تکوین الگوهای رفتاری، نگرش‌ها و انتخاب‌های آینده آنان نقش دارند. این مسئله به‌ویژه در عصر دیجیتال که کودکان از سنین پایین در معرض انواع سرگرمی‌های دیجیتال، بازی‌های رایانه‌ای و رسانه‌های اجتماعی قرار می‌گیرند، اهمیت مضاعف پیدا می‌کند. از این رو، ضرورت تحلیل محتوایی و شناخت تأثیرات کوتاه‌مدت و بلندمدت سرگرمی‌ها بر کودکان و نوجوانان بیش از پیش احساس می‌شود. نکته مهم دیگر، نقش منفعلانه مخاطبان در فرایند مصرف سرگرمی‌ها است. بسیاری از مطالعات بر محتوای سرگرمی و پیامدهای آن تمرکز کرده‌اند، اما کمتر به این موضوع پرداخته شده که چگونه می‌توان از نقش صرفاً مصرف‌کننده بودن فراتر رفت و به نقش فعال در تولید، انتخاب و هدایت سرگرمی‌ها رسید. در این راستا، پرداختن به مفاهیمی چون تفکر انتقادی در مواجهه با سرگرمی، سواد رسانه‌ای و توانمندسازی مخاطبان از اهمیت بالایی برخوردار است.

در بسیاری از پژوهش‌های حوزه سرگرمی، تمرکز اصلی بر بررسی احکام فقهی سرگرمی‌ها بوده است. این رویکرد، هرچند حائز اهمیت است، اما نادیده گرفتن پیوندهای میان یافته‌های فقهی و دیگر حوزه‌های علمی می‌تواند منجر به تصویری ناقص از تأثیرات سرگرمی شود. یکی از مسیرهای پژوهشی مهم در این زمینه، تحلیل تعامل میان دیدگاه‌های دینی و فرهنگی با جنبه‌های روان‌شناختی و جامعه‌شناختی سرگرمی است. به‌عنوان مثال، بررسی نقش سرگرمی در شکل‌دهی رفتارها، هویت‌ها و ارزش‌های فردی و جمعی در جامعه می‌تواند منجر به درک عمیق‌تری از نقش فرهنگی و اجتماعی سرگرمی‌ها در فرایندهای اجتماعی و تحولات فرهنگی شود. در این چهارچوب، مطالعه هم‌زمان تأثیرات دینی و فرهنگی با جنبه‌های روان‌شناختی و اجتماعی به محققان کمک می‌کند تا تأثیرات بلندمدت و کوتاه‌مدت سرگرمی‌ها را در ساختارهای فردی و اجتماعی جامعه بهتر درک کنند و به نتایج کاربردی دست یابند.

با این حال، محدودیت‌هایی نیز در این زمینه وجود دارد. از جمله، دسترسی محدود به متن کامل برخی از مقالات به دلیل قدیمی بودن منابع، یکی از چالش‌های اصلی محسوب می‌شود. همچنین، بخش قابل‌توجهی از مطالعات داخلی به دلیل روش‌های توصیفی ارزیابی شده‌اند که تعمیم نتایج آن‌ها را دشوار می‌سازد؛ بنابراین، پژوهش‌های آینده باید بر طراحی مطالعات با روش‌های کیفی و کمی دقیق‌تر تمرکز کنند و از ابزارهای پیشرفته‌تر برای تحلیل داده‌ها بهره‌گیرند تا بتوانند یافته‌های قابل‌اتکایی ارائه دهند. مطالعات آتی می‌توانند به تحلیل مقایسه‌ای سرگرمی در فرهنگ‌های مختلف بپردازند و الگوهای موفق استفاده از سرگرمی در آموزش و تربیت را شناسایی کنند. همچنین، استفاده از روش‌های نوین مانند تحلیل کلان‌داده‌ها و هوش مصنوعی می‌تواند به درک دقیق‌تر از الگوهای مصرف و تأثیرات آن بر گروه‌های سنی مختلف کمک کند.

تشکر و قدردانی

از اندیشکده امید که ما را در اجرای این پژوهش یاری کردند، تشکر و قدردانی می‌کنیم.

تعارض منافع

هیچ‌گونه تعارض منافی بین نویسندگان وجود ندارد.

منابع و مآخذ

- آخوندی، زهرا (۱۳۹۶). راهکارهایی جهت پرورش ادراک موسیقایی دانش‌آموزان پایه ابتدایی (مطالعه موردی: بازی و سرگرمی)، پژوهش در هنر و علوم انسانی، ۲ (۳)، ۶۷-۷۸.
- ابراهیمی ورزنه، لیلا و فتحی، الهام (۱۴۰۳). مطالعه کیفی نگرش نوجوانان و جوانان دختر طرفدار محصولات سرگرمی کره جنوبی، روانشناسی فرهنگی زن، ۷۵-۹۳.
- اسماعیلی، مجید و انصاری پور، علی اصغر (۱۴۰۰). ارزیابی جواز اشتغال به سرگرمی در فقه امامیه، پژوهش‌های فقهی تا اجتهاد، ۵ (۹)، ۴۹-۷۰.
- ایروانی، جواد (۱۳۹۴). جایگاه «تفریح و سرگرمی» در سبک زندگی رضوی و تأثیر آن بر تمدن‌سازی، فرهنگ رضوی، ۱۱ (۱)، ۱۰۹-۱۳۱.
- باهنر، ناصر و شرف‌الدین، حسین (۱۳۹۱). تکاپوی نظری برای کشف مواضع هنجاری اسلام درباره سرگرمی، معرفت فلسفی، ۳۶، ۱۵۷-۱۹۴.
- بیچرانلو، عبدالله (۱۳۹۵). مهم‌ترین روش‌های جذب مخاطب در سه شبکه تلویزیونی ماهواره‌ای سرگرمی محور، مطالعات رسانه‌های نوین، ۲ (۶)، ۵۹-۹۲.
- چوپانکاره، وحید، اژدری، علیرضا و همتی، زینب (۱۳۹۰). طراحی با رویکرد احساس‌گرا مطالعه موردی: طراحی وسیله سرگرمی، نشریه هنرهای زیبا: هنرهای تجسمی، ۳ (۴۶)، ۶۷-۷۴. Dor: 20.1001.1.22286039.1390.3.46.7.6
- حسینی، سید بشیر و کمیل سوهانی (۱۳۹۳). پیشینه، گستره، عناصر و مفهوم سرگرم‌آموزی به‌عنوان یک راهبرد ارتباطی. فصلنامه علمی رسانه‌های دیداری و شنیداری، ۲۴ (۱۰)، ۲۲۵-۲۶۰.
- حکمت‌نیا، محمود و داود خوشنویس (۱۳۹۹). بررسی فقهی و حقوقی اعمال محدودیت بر سرگرمی‌های بیانی، پژوهش تطبیقی حقوق اسلام و غرب، ۷ (۱)، ۹۳-۱۱۸.
- دربیکی، بابک (۱۳۸۶). سرگرمی‌های عصر ما و تأثیرات فرهنگی و اجتماعی آن، فصلنامه علمی راهبرد، ۱۵ (۳)، ۲۱-۲۳۴.
- رحمانیان، داریوش و حاتمی، زهرا (۱۳۹۵). بازی و سرگرمی کودکان در ایران (۱۳۲۰-۱۲۸۵ ش)، جستارهای تاریخی، ۷ (۲)، ۴۵-۶۵.
- رضایان قیه‌باشی، احد، مرزبان، احسان و امید جهانشاهی (۱۳۹۹). سناریوهای سرگرمی در بستر سیمای جمهوری اسلامی ایران در افاق ۱۴۰۴، پژوهش‌های ارتباطی، ۲۷ (۱۰۳)، ۱۴۹-۱۷۹.
- رضاپور آکردی، منیره و محمدحسین طاهری آکردی (۱۴۰۱). بررسی نقش تفریح، سرگرمی و بایسته‌های آن در سبک زندگی اسلامی، فصلنامه معرفت، ۳۱ (۳)، ۵۹-۶۹.
- سپهری، محمد باقر (۱۳۹۸). شناسایی و رتبه‌بندی عوامل مؤثر بر شبکه سبلان اردبیل در حوزه سرگرمی طی ده سال آینده. آینده پژوهی ایران، ۴ (۲)، ۲۰۱-۱۸۱.
- سپهری، محمدباقر (۱۳۹۹). آینده‌پژوهی تولید برنامه‌های سرگرمی در شبکه سبلان اردبیل در افاق ده ساله، فصلنامه مطالعات فرهنگ ارتباطات، ۲۱ (۵۲)، ۱۴۵-۱۶۹. <https://doi.org/10.22083/jccs.2019.170752.2715>
- شرف‌الدین، حسین (۱۳۹۰). الگوی مطلوب سرگرمی در یک رسانه دینی، معرفت فرهنگی اجتماعی، ۲ (۴)، ۷۳-۱۰۲.
- شرف‌الدین، حسین (۱۳۹۹). رویکردی روان‌شناختی به سرگرمی و فراغت، پژوهش‌نامه سبک زندگی، ۱۱، ۱۰۳-۱۲۴.

- Bicharanlou, A. (2016). Most Important methods of attracting Audiences to the Entertainment Satellite TVs. *New Media Studies*, 2(6): 59-92. **[In Persian]**.
- Chandler, J., Cumpston, M., Li, T., Page, M. J., & Welch, V. J. H. W. (2019). *Cochrane handbook for systematic reviews of interventions*. Hoboken: Wiley.
- Choopankareh, V., Ajdari, A., Hemmatai, Z. (2011). Design based on Emotional Approach Case Study: Designing a device for entertainment. *Honar-Ha-Ye-Ziba: Honar-Ha-Ye-Tajassomi*, 3(46): 67-74. **[In Persian]**. Dor: 20.1001.1.22286039.1390.3.46.7.6
- Csikszentmihalyi, M. (1990). *Flow: The Psychology of Optimal Experience*. New York: Harper and Row.
- Darbiki, B. (2007). Entertainment of our age and its cultural and social effects. *Strategy*, 15(3):210-234. **[In Persian]**.
- Esmaily, M., Ansaripur, A. (2021). Evaluating the permissibility of engaging in entertainment in Imami jurisprudence. *Jurisprudential studies to ejtihad*, 5(9): 49-70. **[In Persian]**.
- Geieh Bashi, A., Marzban, E., Jahanshahi, O. (2020). Entertainment Scenarios on the Islamic Republic of Iran TV in Media Perspective Document 1404. *Communication Research*, 27(103). **[In Persian]**.
- Grady, C., Iannantuoni, A., & Winters, M. S. (2021). Influencing the means but not the ends: The role of entertainment-education interventions in development. *World Development*, 138, 105200.
- Hall GM. (2003) *How to write a paper*. 3th ed. London: BMJ publishing group: 92-98.
- Hashemian, S., Goudarzi, M. (2018). News-entertainment style of journalism, *social Sciences*, 5-24. **[In Persian]**.
- Hekmatnia, M., Khoshnevis, D. (2020). Jurisprudential and Legal Review of Restricting Expressional Entertainment. *Comparative Studies on Islamic and Western Law*, 7(1). **[In Persian]**.
- Hollebeek, L. D., & Macky, K. (2019). Digital content marketing's role in fostering consumer engagement, trust, and value: Framework, fundamental propositions, and implications. *Journal of interactive marketing*, 45(1), 27-41.
- Hoseini, S. B., sohani, K. (2014). Background, scope, elements and concept of fun learning as a communication strategy Quarterly Scientific. *Journal of Audio-Visual Media*, 10(24): 225-260. **[In Persian]**.
- Irvani, J. (2015). The role of "entertainment" in Razavi lifestyle and its effect on civilization. *Journal of Razavi Culture*, 3(11): 109-132. **[In Persian]**.
- Lacasa, P., Méndez, L., & Cortés, S. (2017). Public and private adolescent lives: The educational value of entertainment. *Entertainment Values: How do we Assess Entertainment and Why does it Matter?*, 109-129.
- Marzban, E., Rezayan, A., Jahanshahi, O. (2020). Identification of Entertainments key factors and driving forces in the context of the Islamic Republic of Iran Television. *Quarterly Scientific Journal of Audio-Visual Media*, 13(32): 163-189. **[In Persian]**.

عوامل مؤثر تمایل حضور مجدد کودکان و نوجوانان در [...]

- Mirkhandan, A. (2016). Ethical challenges of entertainment in Islamic lifestyle, *Akhlagh Religious Extension Quarterly*, 12(46): 89-110. [In Persian].
- Mirkhandan, A., Mirkhandan, H. (2016). Characteristics of moral entertainment in Islamic lifestyle. *Moral knowledge*, 7(1): 73-90. [In Persian].
- Mirkhandan, A. (2017). Akhlagh Religious Extension Quarterly, 13(49): 11-29. [In Persian].
- Mirkhandan, S., Kheiri, H. (2020). Analyzing the concept of leisure and entertainment from Islamic point of view. *Human Sciences Elite Discourse*, 6(12): 47-68. [In Persian].
- Mizani A, Hoseini Khah A, Kian M, Khodabandeh R. (2021). Edutainment in the elementary school curriculum : What and how. *Journal of Theory & Practice in Curriculum*; 9 (17) :323-360. [In Persian].
- Mirkhandan, S. (2022). Encouraging entertainment in ifestyle from the perspective of Islamic Ethics. *tourism and leisure time*, 8(15):79-89. [In Persian].
- Mirkhandan, S. (2022). Investigating the Sociological Functions of Entertainment with an Islamic Approach. *Journal of Islam and Social Sciences*, 14(6):71-96. [In Persian]. Doi: 10.30471/SOCI.2022.8210.1742
- Moher, D., Liberati, A., Tetzlaff, J., Altman, D. G., & PRISMA Group*, T. (2009). Preferred reporting items for systematic reviews and meta-analyses: the PRISMA statement. *Annals of internal medicine*, 151(4), 264-269.
- Nicholson, P.J. (2007). How to undertake a systematic review in an occupational setting. *Occup Environ Med*. 64(5):353-8.
- Rahmanian, D., hatami, Z. (2017). Children's Games and Entertainments in Iran. *Historical Studies*, 7(2): 45-65. [In Persian].
- Rezapurakerdi, M., Taheriakerdi, M. (2021). Examining the role of recreation, entertainment and its requirements in Islamic lifestyle. *Knowledge*, 31(3). [In Persian].
- Sepehri, M. (2020). Futures Studies of Production of Entertainment Programs in Sabalan Ardabil Channel during 10 years (2019-2029). *Journal of Culture-Communication Studies*, 21(52): 145-169 <https://doi.org/10.22083/jccs.2019.170752.2715>. [In Persian].
- Sepehri, M. (2020). Identification and Ranking of Factors Affecting Ardabil Sabalan Channel in the Field of Entertainment over the Next Ten Years. *Journal of Iran Futures Studies*, 4(2): 181-201. [In Persian].
- Sharafodin, H. (2011). The ideal model of entertainment in a religious media, 8, 73-102. [In Persian].
- Sharafodin, H. (2014). Fun and entertainment in the Holy Quran. *Religions, religion and mysticism*, 48: 103-126. [In Persian].
- Sharafodin, H. (2020). A psychological approach to entertainment and leisure, *life style*, 11: 103-124. [In Persian].
- solhjoo, M., tojari, F., zarei, A. (2022). The Effect of Recreation purchasing Style in Mental Health and Depression in Physical Education Students of Islamic Azad University. *Pars Journal of Medical Sciences*, 17(4): 1-7. [In Persian]. Doi: 10.52547/JMJ.17.4.1

- Tan ES. (2008). Entertainment is emotion: The functional architecture of the entertainment experience. *Media psychology*, 11(1):28-51.
- Tawfik, G. M., Dila, K. A. S., Mohamed, M. Y. F., Tam, D. N. H., Kien, N. D., Ahmed, A. M., & Huy, N. T. (2019). A step by step guide for conducting a systematic review and meta-analysis with simulation data. *Tropical medicine and health*, 47, 1-9.
- Valizadeh, s., Jebraili, M., Ghujazade, M., Kasrai, B. (2010). The Relationship Between Leisure Activities Pattern & Body Mass Index in Girl students in Elementary Schools in Tabriz. *Nursing & Midwifery Journal*, 54. [In Persian].
- Zeng, X., Zhang, Y., Kwong, J. S., Zhang, C., Li, S., Sun, F., ... & Du, L. (2015). The methodological quality assessment tools for preclinical and clinical studies, systematic review and meta-analysis, and clinical practice guideline: a systematic review. *Journal of evidence-based medicine*, 8(1), 2-10.30



This work is licensed under a Creative Commons Attribution 4.0 International License.