مجلة بحوث الإعلام الرقمي

دورية علمية محكّمة تصدر عن كلية الإعلام وتكنولوجيا الاتصال - جامعة السويس

• تأثير مستوى التعقيد البصري في الإنفوجرافيك الثابت على اكتساب المعرفة من الأخبار الإلكترونية

د. عيده كمال

• العوامل المؤثرة في تفاعل المستخدمين مع المواقع الإخبارية الأجنبية الناطقة بالعربية: دراسة تطبيقية على الوسائط المتعددة

أ. إيناس يس

• تأثير الدراما المدبلجة في المنصات الرقمية على الصورة الذهنية للقوميات لدى الجمهور: دراسة ميدانية

أ. مصطفى سكران

• استخدام تطبيقات الهاتف المحمول في التسويق السياحي وعلاقته باتجاهات الشباب السعودي نحوها

د. حسن فراج وفريق عمل

• التقارب الرقمي في غرف الأخبار المعاصرة

أ. شيماء أشرف

• Populist Traits Reflected through Social Media in the Context of Gaza Conflict: A Survey Study to Commemorate One Year of Attacks

Dr. Iman M. Zahra

العدد السادس: يناير – مارس ٢٠٢٥

مجلة بحوث الإعلام الرقمي

العدد السادس: يناير - مارس ٢٠٢٥

Digital Media Research Journal

Quarterly Scientific Journal issued by

The Faculty of Media and Communication Technology - Suez University

The 6th Issue
Jan. - Mar.
2025

مجلة بحوث الإعلام الرقمي

دورية علمية محكّمة

تصدر عن كلية الإعلام

وتكنولوجيا الاتصال

جامعة السويس

الهيئة الاستشارية:

أ. د. أحمد فاروق رضوان	الأستاذ بكلية الإعلام - جامعة الشارقة - الإمارات
أ. د. أمين سعيد عبد الغني	العميد السابق لكلية الإعلام - جامعة السويس
أ. د. حمدى حسن	الأستاذ بكلية الإعلام - جامعة مصر الدولية
أ. د. سامي الشريف	عميد كلية الإعلام - الجامعة الحديثة
أ. د. سهير صالح	عميد المعهد الدولي العالي للإعلام بأكاديمية الشروق
أ. د. السيد بهنسي	الأستاذ بكلية الإعلام - جامعة عين شمس
أ. د. عادل عبدالغفار	رئيس الأكاديمية الدولية للهندسة وعلوم الإعلام
أ. د. عادل فهمي	الأستاذ بكلية الإعلام - جامعة القاهرة
أ.د. عبد الرحمن بن نامي المطيري	الأستاذ بجامعة الإمام محمد بن سعود الإسلامية - السعودية
أ. د. عبد الرحمن محمد الشامي	الأستاذ بقسم الإعلام - كلية الآداب - جامعة قطر
أ.د. عبد الرزاق محمد الدليمي	الأستاذ بكلية الخوارزمي الجامعية التقنية - الأردن
أ.د. محمد رضا أحمد	الأستاذ بكلية الإعلام - جامعة السويس
أ. د. محمد شومان	عميد كلية الإعلام - الجامعة البريطانية بمصر
أ. د. محمد سعد	الأستاذ بقسم الإعلام - كلية الآداب - جامعة المنيا
أ. د. مني الحديدي	الأستاذ بكلية الإعلام - جامعة القاهرة
أ. د. هويدا مصطفي	عميد كلية الإعلام - جامعة مصر للعلوم والتكنولوجيا

مجلة بحوث الإعلام الرقمي
دورية علمية محكّمة تصدر عن
كلية الإعلام وتكنولوجيا الاتصال- جامعة السويس

رئيس مجلس الإدارة ورئيس التحرير

أ. د. أشرف جلال

مساعدو رئيس التحرير

أ. د. حسن علي محمد

العميد الأسبق لكلية الإعلام - جامعة السويس

أ. د. عبد الله بن محمد الرفاعي

عميد كلية الإعلام والاتصال الأسبق

جامعة الإمام محمد بن سعود الإسلامية

المملكة العربية السعودية

أ. د. علي عقلة نجادات

عميد كلية الإعلام - جامعة البترا - المملكة الأردنية

أ. د. مناور بيان الراجحي

الأستاذ بقسم الإعلام - كلية الآداب - جامة الكويت

مدير التحرير

أ. م. د. السيد عبد الرحمن علي

سكرتير التحرير

د. رباب حسين العجماوي

السكرتير الإداري

أ. سارة خليل

الآراء الواردة بالبحوث المنشورة في هذه المجلة تعبّر عن أصحابها فقط

المراسلات:

ترسل المراسلات باسم الأستاذ الدكتور رئيس مجلس الإدارة ورئيس التحرير - كلية الإعلام وتكنولوجيا الاتصال – جامعة السويس- السويس- مدينة السلام (١).

تليفون: 0623523774

البريد الإلكتروني: dmrjournal@media.suezuni.edu.eg

رقم الإيداع بدار الكتب المصرية: 24417 / 2023

الترقيم الدولي للنسخة المطبوعة: ISSN: 2812-5762

أهداف المجلة:

- الإسهام في تطوير المعرفة ونشرها، وذلك بنشر البحوث العلمية الأصيلة، والمراجعات العلمية في مجالات البحوث والدراسات في مجالات تخصص الإعلام الرقمى المختلفة.
- نشر البحوث العلمية المبتكرة، التي يعدّها أعضاء هيئة التدريس والهيئة المعاونة بالجامعات المصرية والعربية، والباحثون في المجالات العلمية لتخصص الاعلام الرقمى.
- توفير فرصة التقويم العلمى للبحوث من خلال إخضاع البحوث للرأي العلمي الذى يأخذ على عاتقة تقويم الجوانب العلمية والمنهجية في البحث العلمي.
- معالجة القضايا المعاصرة في إطار البحث العلمى، وتوظيفها في خدمة المجتمع، وخدمة القضايا الجوهرية التي تأسست من أجلها المجلة، وعلى رأسها التحول الرقمى.
- رصد ومتابعة اتجاهات البحث العلمى، من خلال الوقوف على النتائج العلمية للبحوث التي تصدرها المؤسسات الأكاديمية ومراكز البحوث المتخصصة.
- اهتمامات المجلة:
- تعنى المجلة بنشر:
- البحوث العلمية الرصينة في مجالات تخصص الإعلام الرقمى.
- البحوث والدراسات النقدية التي تتصل بالإصدارات في مجالات التخصص التي تعنى بها المجلة.
- البحوث والدراسات العلمية المعنية بمعالجة المشكلات المعاصرة والقضايا المستجدة في المجتمع، وخصوصًا التحول الرقمي.
- البحوث والتقارير والترجمات العلمية، وعرض الكتب الجديدة في مجال الإعلام الرقمي ومراجعتها.
- التقارير عن المؤتمرات والندوات العلمية في تخصص الإعلام الرقمي في مصر والعالم العربي والعالم.

قواعد النشر:

- أن تكون البحوث متخصصة في مسألة من المسائل التي تهتم بها المجلة.
- أن تكون البحوث متّسمة بالعمق والأصالة، بحيث يضيف كل بحث جديداً إلى المعرفة.
- أن تكون البحوث موثقة من الناحية العلمية بالمراجع والمصادر والوثائق.
- تنشر البحوث في المجلة باللغات العربية والإنجليزية والفرنسية.
- أن يقر صاحب البحث بأن بحثه عمل أصيل له وليس مشتقاً من رسالتي الماجستير والدكتوراه العائدتين له.
- ألاّ يكون البحث قد سبق نشره، ويقدم الباحث تعهداً بذلك.
- ألاّ يكون البحث مقدماً للنشر في مجلة أخرى.
- لا يجوز نشر البحث في مكان آخر بعد إقرار نشره في مجلة كلية الإعلام جامعة السويس إلاّ بعد الحصول على إذن كتابي بذلك من رئيس التحرير.
- موافقة المؤلف على نقل حقوق النشر كافة إلى المجلة، وإذا رغبت المجلة في إعادة نشر البحث فإن عليها أن تحصل على موافقة مكتوبة من صاحبه.
- أصول البحث التي تصل إلى المجلة لا تردّ سواء أنشرت أم لم تنشر.
- يُمنح الباحث نسخة واحدة من العدد المنشور فيه بحثه مع خمس مستلات منه.

متطلبات النص المقدم للنشر:

- يجب ألاّ يزيد عدد صفحات البحث عن (٣٠ صفحة) بما فيها الأشكال والصور والجداول والمراجع)بمقاس A4 / أو حوالي ٩٠٠٠ كلمة).
- يذكر اسم المؤلف وعنوانه الحالي بعد عنوان البحث مباشرة مع ذكر عنوانه، ومرتبته العلمية، وبريده الإلكتروني.
- تقدم البحوث مكتوبة بخط Arabic Simplified حجم (١٤) للنصوص في المتن، وبالخط نفسه بحجم (١٢) للهوامش في نهاية البحث، وتكون الهوامش (٢,٥ سم) من كل طرف.

- تُدرج الرسوم البيانية والأشكال التوضيحية في متن البحث، وتكون الرسوم والأشكال باللونين الأبيض والأسود ُوترقم ترقًيما متسلسلاً، وتكتب أسماؤها والملاحظات التوضيحية في أسفلها.
- تُدرج الجداول في متن البحث وتُرقم ترقيمًا متسلسلاً وُتكتب أسماؤها في أعلاها، أما الملاحظات التوضيحية ُفتكتب أسفل الجدول.
- تُذكر الهوامش آخر البحث، وتُذكر بعدها مباشرة قائمة المصادر والمراجع مرتبة ترتيباً هجائياً.
- يجب أن يحتوى البحث على ملخص وافٍ بحدود (١٥٠-٢٠٠) كلمة باللغة المكتوب فيها البحث، وملخص وافٍ أيضًا بحدود (١٥٠-٢٠٠) كلمة باللغة الإنجليزية، وُيكتب الملخصان في صفحتين مستقلتين.
- يُذكر مرة واحدة في البحث المصطلح العلمى باللغة العربية وبجانبه المصطلح باللغة الإنجليزية أو الفرنسية عند وروده أول مرة، ُويكتفى بعد ذلك بكتابته باللغة العربية.

فهرس المحتويات

- تأثير مستوى التعقيد البصري في الإنفوجرافيك الثابت على اكتساب المعرفة من الأخبار الإلكترونية: دراسة شبه تجريبية

د. عيده كمال ١

- العوامل المؤثرة في تفاعل المستخدمتن مع المواقع الإخبارية الأجنبية الناطقة بالعربية: دراسة تطبيقية على الوسائط المتعددة

أ. إيناس يس ٣٧

- تأثير الدراما المدبلجة في المنصات الرقمية على الصورة الذهنية للقوميات لدى الجمهور: دراسة ميدانية

أ. مصطفى محمود محمد سكران ٧١

- استخدام تطبيقات الهاتف المحمول في التسويق السياحي وعلاقته باتجاهات الشباب السعودي نحوها

د. حسن فراج وفريق عمل ٩٩

- استخدام تقنيات الواقع الافتراضي في المواقع الإلكترونية وعلاقتها بإدراك الشباب الجامعي السعودي بالمحتوى الأثري

د. حسن فراج وفريق عمل ١٥٥

- التقارب الرقمي في غرف الأخبار المعاصرة

عرض كتاب: أ. شيماء أشرف ١٩٧

- الممارسات الناشئة في عصر الصحافة الرقمية الآلية

عرض كتاب: أ. وسام عبدالعال ٢٢١

فهرس المحتويات

• Populist Traits Reflected through Social Media in the Context of Gaza Conflict: A Survey Study to Commemorate One Year of Attacks

Dr. Iman M. Zahra 237

مقدمة العدد

"أما قبل"

مع إطلالة عام ميلادي جديد، يصدر عدد جديد من «مجلة بحوث الإعلام الرقمي»، المجلة العلمية المحكمة المتخصصة في مجال بحوث ودراسات الإعلام الرقمي، والصادرة عن كلية الإعلام وتكنولوجيا الاتصال بجامعة السويس، فقد وصلنا إلى العدد السادس، ويأتي هذا العدد مع استقبال الدفعة الثالثة من المتقدمين للدراسة في الدراسات العليا في الكلية، تحديدًا في برنامج الماجستير: «الإعلام الرقمي».

وكما تنوعت وتعددت بحوث ودراسات الأعداد السابقة وعروض الكتب المختلفة فإنه أيضًا تتنوع البحوث والدراسات التي سيقدمها العدد الحالي، العدد السادس، من بحوث ودراسات عربية وأجنبية، سواء من مصر أو الدول العربية، وكذلك هناك عروض لبعض الكتب العلمية.

وعليه، يتصدر البحوث والدراسات المنشورة في هذا العدد بحث قيم بعنوان: «تأثير مستوى التعقيد البصري في الإنفوجرافيك الثابت على اكتساب المعرفة من الأخبار الإلكترونية: دراسة شبه تجريبية»، من إعداد د. عيده كمال رشيد أبو زيدان؛ الحاصلة على درجة الدكتوراه من قسم الإعلام بكلية الآداب جامعة المنيا.

ثم نقرأ بحثًا قيمًا آخر تحت عنوان: «العوامل المؤثرة في تفاعل المستخدمين مع المواقع الإخبارية الأجنبية الناطقة بالعربية: دراسة تطبيقية على الوسائط المتعددة»، من إعداد أ. إيناس يس محمود، وتحت إشراف: أ. د. سعيد الغريب النجار؛ الأستاذ بقسم الصحافة كلية الإعلام جامعة القاهرة، ضمن متطلبات الحصول على درجة الدكتوراه في الإعلام من قسم الصحافة بكلية الإعلام جامعة القاهرة.

وبالمثل، بحث ثان مقدم في إطار استكمال درجة الدكتوراه في الإعلام شعبة الإذاعة والتليفزيون، بعنوان: «تأثير الدراما المدبلجة في المنصات الرقمية على الصورة الذهنية للقوميات لدى الجمهور: دراسة ميدانية»، من إعداد أ. مصطفى محمود محمد سكران؛ المدرس المساعد بقسم الإذاعة والتليفزيون بالمعهد العالي للإعلام وفنون الاتصال بالسادس من أكتوبر، وتحت إشراف: أ. د. محمود حسن إسماعيل؛ الأستاذ بقسم الإعلام وثقافة الأطفال كلية الدراسات العليا للطفولة جامعة عين شمس، وإشراف مشارك: د. هبة الله محمد فتحي؛ مدرس الإذاعة والتليفزيون قسم الإعلام كلية الآداب جامعة المنيا.

ومن جامعة جدة بالمملكة العربية السعودية يأتي بحثان؛ البحث الأول بعنوان: «استخدام تطبيقات الهاتف المحمول في التسويق السياحي وعلاقته باتجاهات الشباب السعودي نحوها»، من إعداد د. حسن فراج حسن عبدالعال؛ المدرس بقسم الإعلام كلية الدراسات العليا جامعة عين شمس، والأستاذ المساعد بكلية العلوم الاجتماعية والإعلام قسم الاتصال وتقنية الإعلام جامعة جدة، وطلاب الفريق

البحثي بكلية العلوم الاجتماعية والإعلام قسم الاتصال وتقنية الإعلام (بكالوريوس الإعلام الرقمي) بجامعة جدة؛ كلّ من: أ. سلطان حكمي، وأ. عادل سعيد، وأ. عبدالله سالم، وأ. نايف شرف، وأ. عبدالعزيز خالد، وأ. يحي حسين. وأما البحث الثاني فهو تحت عنوان: «استخدام تقنيات الواقع الافتراضي في المواقع الإلكترونية وعلاقتها بإدراك الشباب الجامعي السعودي بالمحتوى الأثري»، وهو أيضًا من إعداد د. حسن فراج حسن عبدالعال؛ المدرس بقسم الإعلام كلية الدراسات العليا جامعة عين شمس، والأستاذ المساعد بكلية العلوم الاجتماعية والإعلام قسم الاتصال وتقنية الإعلام جامعة جدة، وطلاب الفريق البحثي بكلية العلوم الاجتماعية والإعلام قسم الاتصال وتقنية الإعلام (بكالوريوس الإعلام الرقمي) بجامعة جدة؛ كلّ من: أ. أحمد عبد الرحيم، وأ. أسامة العمري، وأ. يزن الزهراني، وأ. نواف حسن، وأ. فيصل عبدالعزيز، وأ. حسن عبدالقادر.

ومن خلال نافذة علمية إبداعية تعرض لنا أ. شيماء أشرف طايل؛ الطالبة ببرنامج ماجستير الإعلام الرقمي، كلية الإعلام وتكنولوجيا الاتصال جامعة السويس، في إطار مقرر «صحافة العصر الرقمي»، كتاب: «التقارب الرقمي في غرف الأخبار المعاصرة: الابتكار الإعلامي، وتكييف المحتوى، والتحول الرقمي، والصحافة الإلكترونية»، تحت إشراف الأستاذ الدكتور حسين ربيع؛ الأستاذ المساعد بقسم الصحافة والنشر الرقمي بكلية الإعلام وتكنولوجيا الاتصال جامعة السويس. كما تعرض لنا أ. وسام عبدالعال رشاد؛ الطالبة ببرنامج ماجستير الإعلام الرقمي، كلية الإعلام وتكنولوجيا الاتصال جامعة السويس، في إطار مقرر «صحافة العصر الرقمي» كتاب: «الممارسات الناشئة في عصر الصحافة الرقمية الآلية: النماذج واللغات ورواية القصص»، تحت إشراف الأستاذ الدكتور حسين ربيع؛ الأستاذ المساعد بقسم الصحافة والنشر الرقمي بكلية الإعلام وتكنولوجيا الاتصال جامعة السويس.

ويأتي في ختام المجلة بحث قيم باللغة الإنجليزية، تحت عنوان:» السمات الشعبوية التي تعكسها شبكات التواصل الاجتماعي في سياق الصراع في غزة: دراسة استقصائية بعد مرور عام على هجمات السابع من أكتوبر»، للأستاذة الدكتورة إيمان زهرة؛ الأستاذة المساعدة بقسم العلاقات العامة والإعلان كلية الإعلام جامعة القاهرة.

“Populist Traits Reflected through Social Media in the Context of Gaza Conflict: A Survey Study to Commemorate One Year of Attacks”.

وأخيرًا، فقد سعدنا أن نتقدم لكم بعدد من البحوث والدراسات والتقارير العلمية القيمة في هذا العدد، وعلى وعد أن نقدم لكم كذلك عددًا آخر من تلك البحوث والدراسات في العدد القادم من المجلة، في القريب العاجل إن شاء الله.

والله من وراء القصد،،،

مدير التحرير

أ.م.د. السيد عبدالرحمن علي

استخدام تقنيات الواقع الافتراضي في المواقع الإلكترونية وعلاقتها بإدراك الشباب الجامعي السعودي بالمحتوى الأثري

د. حسن فراج حسن عبدالعال

مدرس بقسم الإعلام، كلية الدراسات العليا، جامعة عين شمس

أستاذ مساعد، كلية العلوم الاجتماعية والإعلام، قسم الاتصال وتقنية الإعلام، جامعة جدة

أ. أحمد عبد الرحيم، أ. أسامة العمري، أ. يزن الزهراني، أ. نواف حسن، أ. فيصل عبد العزيز، أ. حسن عبدالقادر

طلاب بكلية العلوم الاجتماعية والإعلام، قسم الاتصال وتقنية الإعلام (بكالوريوس الإعلام الرقمي)

استخدام تقنيات الواقع الافتراضي في المواقع الإلكترونية وعلاقتها بإدراك الشباب الجامعي السعودي بالمحتوى الأثري

د. حسن فراج حسن عبدالعال

مدرس بقسم الإعلام، كلية الدراسات العليا، جامعة عين شمس

أستاذ مساعد، كلية العلوم الاجتماعية والإعلام، قسم الاتصال وتقنية الإعلام، جامعة جدة

أ. أحمد عبد الرحيم، أ. أسامة العمري، أ. يزن الزهراني، أ. نواف حسن، أ. فيصل عبد العزيز، أ. حسن عبدالقادر

طلاب بكلية العلوم الاجتماعية والإعلام، قسم الاتصال وتقنية الإعلام (بكالوريوس الإعلام الرقمي)

المستخلص:

شهد العالم في السنوات الأخيرة تطورا هائلاً في التكنولوجيا، وكان للواقع الافتراضي دور بارز في إحداث نقلة نوعية عبر محاكاة الواقع، وهذه التقنية تقدم تطبيقات متعددة في مجالات الثقافة والعلوم؛ ممَّا يتيح فرصة لتعزيز المعرفة بطرق مبتكرة. وقد تناول البحث الحالي كيفية استخدام تقنية الواقع الافتراضي لتقديم المحتوى الأثري بأسلوب أكثر تشويقا وإمتاعا عبر المواقع الإلكترونية، مع دراسة تأثير ذلك في مستوى الفهم والإدراك. وقد هدفت الدراسة إلى استكشاف تأثير استخدام الواقع الافتراضي في المواقع الإلكترونية وعلاقته بإدراك الشباب السعودي للمحتوى التاريخي، وقد تكوَّنت عينة الدراسة من ٢٠٠ مبحوثين من الشباب الجامعي، كما تم جمع البيانات باستخدام استبانة مصمَّمة لقياس آراء المشاركين حول استخدام تقنية الواقع الافتراضي وعلاقتها بمستوى إدراكهم للمحتوى التاريخي. وقد اعتمدت الدراسة على منهج المسح الإعلامي. وقد توصلت الدراسة إلى مجموعة من النتائج، من أهمها: استخدام نسبة كبيرة من المشاركين تقنيات الواقع الافتراضي في مَتابعة المحتوى الأثري، مع نسبة ميلٍ متوسِّطة للاستخدام بلغت (١٧.٨)؛ مما يبرز دور هذه التقنيات في تحسين تجربة المستخدم، كما أكدت النتائج على أن متابعة المحتوى الأثري باستخدام الواقع الافتراضي تحظى باهتمام كبير بين الشباب بمتوسط بلغ (١٩.٥)؛ ممَّا يعكس جاذبية المحتوى الأثري، كما أظهرت الدراسة أن غالبية المشاركين يفضلون المحتوى الأثري المتنوع بمتوسط قدره (٥٨.٧)، مع تباين بسيط في التفضيلات بين المستخدمين، كما أشارت النتائج إلى دور تقنيات الواقع الافتراضي في تحسين إدراك المحتوى الأثري، مع توافق واضح بين المشاركين حول فعالية هذه التقنيات في تعزيز الوعي الثقافي. وتوصي الدراسة بتعزيز استخدام تقنيات الواقع الافتراضي في تقديم المحتوى التاريخي والأثري، وتوَجيه المؤسسات الثقافية إلى تطوير تجارب افتراضية مبتكرة، وتوفير برامج تفاعلية لزيادة وعي الجمهور بأهمية استخدام التقنيات الحديثة في استكشاف التراث؛ إذ تعد تقنية الواقع الافتراضي أداة قوية لتحفيز الوعي الثقافي وتعزيز تجربة المستخدمين.

الكلمات المفتاحية: تقنيات الواقع الافتراضي – المحتوى الأثري

The Use of Virtual Reality Technologies in Websites and their Relationship to the Perception of Saudi University Youth of Archaeological Content

Abstract:

In recent years, the world has witnessed a tremendous development in technology, and virtual reality has played a prominent role in making a quantum leap through simulating reality. This technology offers multiple applications in the fields of culture and science, providing an opportunity to enhance knowledge in innovative ways. The current study examined how to use virtual reality technology to present archaeological content in a more interesting and enjoyable way through electronic platforms, while studying the impact of this on the level of understanding and perception. The study aimed to explore the impact of using virtual reality in websites and its relationship to the perception of Saudi youth of historical content. The study included a sample of two hundred university participants, ranging from first-year students to graduate students. The data was collected using a questionnaire specifically designed to measure participants' views on the use of virtual reality technology and its relationship to their level of perception of historical content. The study relied on the descriptive analytical approach to data analysis, and the results showed a large preference from participants to use virtual reality technologies in tracking archaeological content, with an average propensity for use of (17.8), which highlights the role of these technologies in improving the user experience. The results also confirmed that the follow-up of archaeological content using virtual reality is of great interest among young people with an average of (19.5), which reflects the attractiveness of archaeological content. The study showed that most participants preferred diverse archaeological content with an average of 58.7, with slight variation in preferences between users. The results pointed to the role of virtual reality technologies in improving the perception and understanding of local culture and heritage, with a clear consensus among participants on the effectiveness of these technologies in enhancing cultural awareness. Based on these results, the study recommended promoting the use of virtual reality technologies in providing cultural and historical content, directing cultural institutions to develop innovative virtual experiences, and providing educational programs to increase public awareness of the importance of using modern technologies in exploring heritage, which shows that virtual reality technology is a powerful tool to stimulate cultural awareness and enhance the user experience, and calls for investment in developing and disseminating it on a larger scale.

Key Words: Virtual Reality Technologies - Archaeological Content.

المقدمة:

يشهد العالم اليوم تطوراً تكنولوجياً متسارعاً، حيث برزت تقنيات الواقع الافتراضي كإحدى أهم الأدوات المستخدمة في مجالات متعددة، بما في ذلك التعليم والترفيه. وفي ظل النهضة التراثية الكبيرة التي تشهدها المملكة العربيةَ السعودية في إطار رؤية المملكة ٢٠٣٠ يتجلى دور هذه التقنيات في تعزيز الوعي بالمحتوى الأثري والتاريخي؛ ولاسيما فئة الشباب الجامعي الذين يمثّلون شريحةً مهمَّةً من المجتمع السعودي.

ويعد الواقع الافتراضي تقنية متقدمة تتيح للمستخدمين الانغماس في بيئة ثلاثية الأبعاد محاكية للواقع؛ مما يوفّر تجربة تفاعلية فريدة تتجاوز حدود الوسائل التقليدية في عرض المعلومات والترويج للمواقع الأثرية والتاريخية؛ فإذا تم تطبيق هذه التقنية في مجال التراث والآثار –؛ فإنَّها ستفتح آفاقاً جديدة لتقديم المواقع التاريخية بطريقة مبتكرةٍ وجذابة، تخاطب حواسَّ المتلقي، وتحفز اهتمامه بشكل كبيرٍ.

وبالإضافة إلى ما سبق، فإن تقنية الواقع الافتراضي تمتلك ميزات عديدة في تصميم المواقع؛ فهي تعمل على تحسين تجربة مستخدم هذه المواقع، حيث يمكن من خلالها أن يستكشف الزائرون للمواقع المعلومات والمعارف والخدمات التي تقدمها المواقع بتفاعلية أكثر، وبشكل ثلاثي الأبعاد، كما يمكن تجربتها افتراضيا؛ مما يزيد رضا مستخدمي هذه المواقع، ويعزّز المشاركة؛ وهو ما يؤدي في النهاية إلى إبقاء المستخدمين لمدد طويلة على المواقع الإلكترونية بسبب البيئات التفاعلية من الواقع الافتراضي؛ لأنها تمثّل عامل جذب للمستخدم.

كذلك يمكن استخدام تقنيات الواقع الافتراضي فيَ عمل جولات افتراضية لمواقع أثريَّة أو دينيَّة، أو عقارات وغيرها من التجارب التفاعلية؛ ذلك لأن من ميزاتها أنها تعزز التفاعل مع المحتوى، وتزيد من غنى المحتوى في المواقع الإلكترونية، فتقدم تقنيات VR وAR محتوى غنيًّا ومعقدا في الوقت نفسه ولكن مع تقديمه بشكل يسهل فهمه؛ إذ يمكن استخدامه في تعليم المستخدم استخدام منتجٍ معيَّنٍ، وعرض المعلوماتً العلمية التفاعلية في شكل تجارب تعليمية غامرة تزيد من عمق فهم المفاهيم، كما تتسم بعنصر الابتكار للمواقع الإلكترونية المستخدمة له؛ حيث يتميز بها وتميز علامته التجارية بين المواقع الإلكترونية.

ومما لا شك فيه أن استخدام تقنيات الواقع الافتراضي في مجال التراث يمثل نقلةً نوعيةً في أساليب التعريف بالمحتوى الأثري والتاريخي؛ إذ تتيح هذه التقنيات للمستخدمين فرصة "زيارة"

الأماكن التاريخية افتراضياً والتفاعل مع محتواها بشكل يحاكي الواقع، الأمر الذي قد يسهم بشكل كبير في تحفيزهم على استكشافها وفهمها بعمق أكبر، كما إنها تسهم في التغلب على بعض العقبات التقليدية التي قد تواجه الترويج للتراث، مثل صعوبة الوصول أو هشاشة المواقع الأثرية.

وقد جاءت هذه الدراسة لتركز على فئة الشباب الجامعي السعودي، باعتبارهم شريحة مهمة من المجتمع وجزءاً رئيسا من الجمهور المستهدف للتوعية بالتراث، حيث يتميز هذا الجيل بكونه نشأ في عصر التكنولوجيا الرقمية؛ ممَّا يجعله أكثر انفتاحاً وتقبلاً للابتكارات التقنية، علاوة على أن لهذه الفئة القدرة على التأثير في اتجاهات الوعي التراثي مستقبلاً، سواء من خلال سلوكهم الشخصي أم من خلال تأثيرهم في محيطهم الاجتماعي.

ويسعى البحث الحالي إلى فهم العلاقة بين استخدام تقنيات الواقع الافتراضي وإدراك الشباب الجامعي للمحتوى الأثري والتاريخي في المملكة العربية السعودية وتحليلها، وتشمل جوانب هذا التأثير زيادة الوعي بالمواقع التاريخية، وتحسين فهم التراث الثقافي السعودي وتقديره، وتحفيز الرغبة في استكشاف المواقع الأثرية، وتغيير التصورات والمفاهيم المسبقة عن التراث المحلي، فضلاً عن تعزيز التفاعل والمشاركة مع المحتوى التاريخي.

وبناء على ذلك؛ فإن دراسة العلاقة بين استخدام تقنيات الواقع الافتراضي وإدراك الشباب الجامعي السعودي للمحتوى الأثري والتاريخي تفتح الباب أمام فهم أعمق لدور التكنولوجيا في تشكيل الوعي التراثي وتوجيه الاهتمام نحو الآثار والتاريخ، كما إنها تسلّطُ الضوء على أهمية تبني إستراتيجيات مبتكرة تتمشّى مع تطلعات الجيل الجديد، الذي يشكّلَ مستقبل الحفاظ على التراث في المملكة.

أولاً: المشكلة البحثية

في ضوء التطور التكنولوجي المتسارع، وفي ظل تزايد الاهتمام بالتراث والآثار في المملكة العربية السعودية– برزت تقنيات الواقع الافتراضي كأداة واعدة في مجال التعريف بالمحتوى الأثري والتاريخي؛ ونتيجةً لذلك، أصبح من الضروري دراسة تأثير هذه التقنيات الحديثة في الفئات المستهدفة؛ ولاسيما الشباب الجامعي السعودي الذي يمثل شريحةً مهمةً من المجتمع ومستقبل الحفاظ على التراث الوطني.

وتعد تقنيات الواقع الافتراضي من الوسائل المبتكرة التي تتيح للمستخدمين تجربة غامرة وتفاعلية؛ مما يجعلها أداة قوية محتملة في مجال التوعية بالتراث والآثار؛ ومع ذلك، فإن فهم مدى فعالية هذه التقنيات في التأثير في إدراك الشباب وتفاعلهم مع المحتوى الأثري والتاريخي لا يزال موضوعاً يحتاج إلى مزيد من البحث والدراسة.

وبالتالي؛ فإن نقص المعرفة عن طبيعة البحث، وعن استخدام تقنيات الواقع الافتراضي في المواقع الإلكترونية، وعن علاقة ذلك بإدراك الشباب الجامعي السعودي بالمحتوى الأثري- فهذا ما يتطلب دراسة استطلاعية عن الموضوع، وتسليط الضوء عليه. (محمد أحمد عمر ٢٠٢٣)

بالإضافة إلى ما سبق، فإن دراسة العلاقة بين استخدام تقنيات الواقع الافتراضي وإدراك الشباب الجامعي السعودي للمحتوى الأثري والتاريخي- يمكن أن تقدم رؤى قيمة للمختصين وصانعي القرار في مجال التراث والآثار، كما إن فهم هذه العلاقة قد يسهم في تطوير إستراتيجيات أكثر فعالية، وتعزيز جاذبية المواقع التاريخية، فضلاً عن تحفيز الشباب على اكتشاف ثروات بلادهم التراثية وتقديرها.

ولتحديد المشكلة بدقة؛ فقد تم إجراء دراسة استطلاعية استكشافية على ٢٠ مفردة من المبحوثين من طلاب الجامعة من خارج عينة البحث، حيث وجد أن:

- ٨٠٪ من الطلاب يعانون من مشكلات وصعوبات في إدراك المحتوى الأثري وتدنٍ في الدرجات.
- ٩٥٪ من الطلاب يقدرون الأعلم باستخدام تقنيات الواقع الافتراضي في تعلم المحتوى الأثري.
- ٨٥٪ من الطلاب لا يستخدمون تقنيات الواقع الافتراضي في عرض المحتوى الأثري وتسهيل إدراكه.

ولذلك ظهرت الحاجة إلى التحقيق في نتائج الدراسة الاستطلاعية، والبحث في أثر استخدام تقنيات الواقع الافتراضي في تحسين إدراك الشباب للمحتوى الأثري؛ فالطلاب يقدرون دور استخدام تقنيات الواقع الافتراضي في تعلم المحتوى التاريخي، وعلى الرغم من ذلك لَا يستخدم عدد كبير منهم هذه التقنية في تعلم المحتوى التاريخي. ومن ثم، وفي ضوء أهمية الموضوع

وحداثته، يمكن بلورة مشكلة البحث وتحديدها في السؤال الرئيس الآتي: ما علاقةُ استخدام تقنيات الواقع الافتراضي في المواقع الإلكترونية بإدراك الشباب الجامعي السعودي بالمحتوى الأثري؟

ويهدف هذا التساؤل إلى استكشاف الصلة بين التكنولوجيا الحديثة المتمثّلة في الواقع الافتراضي وكيفية تفاعل الشباب الجامعي السعودي مع المحتوى الأثري والتاريَخي المقدم من خلالها وفهمه له؛ لتأتي نتائج هذه الدراسة في تطوير أساليب مبتكرة لتعزيز الوعي بالتراث، وتشجيع الاهتمام بالآثار والتاريخ في المملكة العربية السعودية.

ثانيا: تساؤلات البحث

١- ما تأثير استخدام تقنيات الواقع الافتراضي في إدراك الشباب الجامعي السعودي للمحتوى السياحي والتراثي؟

٢- كيف يرتبط استخدام تقنيات الواقع الافتراضي بمستوى الاهتمام بزيارة المواقع الأثرية والتاريخية الداخلية لدى الشباب الجامعي السعودي؟

٣- ما العوامل التي تؤثر في فعالية استخدام تقنيات الواقع الافتراضي في التعريف بالمواقع التاريخية والأثرية للشباب الجامعي السعودي؟

٤- إلى أي مدى تؤثر تجارب الواقع الافتراضي في تغيير التصورات والمفاهيم المسبقة عن السياحة الداخلية لدى الشباب الجامعي السعودي؟

٥- كيف يمكن توظيف تقنيات الواقع الافتراضي بشكل أفضل لتعزيز جاذبية المواقع السياحية المحلية لدى الشباب الجامعي السعودي؟

ثالثًا: أهمية البحث

١- تناول موضوع حديث نسبيًّا يعمق الفهم حول تأثير التكنولوجيا في مجال التراث والآثار.

٢- تعزيز الاهتمام بالتراث: وهذا ما يؤدي إلى توظيف التكنولوجيا الحديثة في التعريف بالتراث الثقافي، وتطوير إستراتيجيات فعالة تحفز الشباب لتراثهم وتعزز من هويتهم الوطنية.

٣- المساهمة في تحقيق أهداف رؤية المملكة ٢٠٣٠: إذ تضع رؤية المملكة ٢٠٣٠ الحفاظ على التراث وتطوير قطاع الثقافة والآثار أحد أهدافها الرئيسة، وهذا البحثُ يقدم رؤى قيمة

حول كيفية تحقيق أهداف الحفاظ على التراث، وتعزيز الهوية الوطنية، وتطوير البنية التحتية اللازمة لتعزيز جاذبية المواقع التراثية من أجل تنوع مصادر الدخل واستدامة الثقافة والتراث.

٤- التركيز على الشباب الجامعي السعودي: حيث يركز البحث على كيفية تفاعل فئة الشباب مع التقنيات الحديثة في سياق التعرف على المحتوى الأثري والتاريخي، الذي يسهم في تطوير برامج تعليمية وثقافية مناسبة؛ وهذا بدوره يعزِّز الهوية الوطنية، ويزيد الوعي بالتراث الثقافي.

رابعا: أهداف البحث

١- تحديد مدى تأثير استخدامِ تقنيات الواقع الافتراضي في إدراك الشباب الجامعي السعودي للمواقع التاريخية والأثرية.

٢- دراسة العلاقة بين استخدام تقنيات الواقع الافتراضي ومستوى الاهتمام بالسياحة الداخلية لدى الشباب الجامعي السعودي.

٣- تحليل العوامل المؤثرة في فعالية استخدام تقنيات الواقع الافتراضي في التعريف بالمواقع التاريخية والأثرية للشباب الجامعي السعودي.

٤- تقييم مدى تأثير تجارب الواقع الافتراضي في تغيير التصورات والمفاهيم المسبقة عن السياحة الداخلية لدى الشباب الجامعي السعودي.

٥- اقتراح إستراتيجيات لتوظيف تقنيات الواقع الافتراضي بشكل أكثر فعالية في تعزيز جاذبية المواقع التاريخية والأثرية المحلية لدى الشباب الجامعي السعودي.

خامسا: متغيرات البحث

للتعرف على مدى أثر استخدام تقنيات الواقع الافتراضي في المواقع الإلكترونية في إدراك الشباب الجامعي السعودي للمحتوي الأثري- نجد أن متغيرات الدراسة على النحو التالي:

المتغير المستقل: تقنيات الواقع الافتراضي في المواقع الإلكترونية.

المتغير التّابع: إدراك الشباب الجامعي السعودي للمحتوى الأثري.

المتغيرات الوسيطة: نوع التقنية، والنوع، والمستوى الاقتصادي الاجتماعي.

حيث يفترض البحث تأثر المتغير التابع وهو "إدراك الشباب الجامعي السعودي للمحتوى الأثري " بالمتغير المستقل وهو "تقنيات الواقع الافتراضي في المواقع الإلكترونية"، ومدى تأثير استخدامات الواقع الافتراضي في المواقع الإلكترونية التي تعرض محتوى أثريا فقط.

سادسا: الدراسات السابقة

وجد الباحث كثيرا من الدراسات التي تناولت تطبيقات الواقع الافتراضي واستخدامه في مجالات عدة، ولكننا سنتطرَّق إلى عرض الدراسات الأقرب إلى موضوع الدراسة، حيث تم تقسيمها إلى محورين كما يلي:

المحور الأول: دراسات الواقع الافتراضي في المواقع الإلكترونية.

المحور الثاني: دراسات حول إدراك الشباب الجامعي السعودي بالمحتوى الأثري.

المحور الأول: دراسات الواقع الافتراضي في المواقع الإلكترونية

- **دراسة (محمد أحمد عمر، ٢٠٢٣م)، بعنوان: "تأثير تقنية الواقع الافتراضي الغامر على إدراك الشباب الجامعي للأخبار الإلكترونية – دراسة شبه تجريبية":**

هدفت هذه الدراسة إلى رصد العلاقة بين قوة البصر وإدراك الأخبار الإلكترونية، ووصف مقترحات تساعد الصحف على توظيف الواقع الافتراضي لضمان إدراك الجمهور للأخبار، وكانت أداة الدراسة التجربة والملاحظة، وقد استخدمت الدراسة المنهج شبه التجريبي كمنهجية للدراسة، وتكونت عينة الدراسة من (٦٠) مفردة تم تقسيمهم بالتساوي على مجموعتين: تجريبية، وضابطة. وقد توصلت الدراسة إلى مجموعة من النتائج، من أهمها: من الجانب النظري استنبطت الباحثة نموذجا لتمثيل المعلومات دَاخل البيئة الإعلامية، ومن الجانب العملي استنتجت الدراسة أنه قد جاء «شعور المبحوثين بأنهم في موقع الحدث» في المقام الأول، ثم التركيز الشديد في تفاصيل الفيديو، أما عن قيمة تكنولوجيا الواقع الافتراضي في فهم الأخبار، فقد أكدت النسبة الأكبر على قيمتها الكبيرة، ثم على القيمة المتوسطة، وكشفت الدراسة عن عدم وجود فروق دالة إحصائيًّا بين المبحوثين في إدراك المادة الإخبارية التجريبية؛ على الرغم من وجود علاقة بين اتجاهاتهم نحو تكنولوجيا الواقع الافتراضي وفهمهم للأخبار التجريبية.

- **دراسة (جانغ، إكس، ٢٠٢٣م)، بعنوان: "إستراتيجية التدريس إذا كان تاريخ الجامعة يعتمد على تكنولوجيا الواقع الافتراضي":**

هدفت هذه الدراسةُ إلى تطبيق تقنية الواقع الافتراضي في تدريس التاريخ، وذلك بالاعتماد على المتطلبات الموضوعية لمنهج التاريخ، وقد استخدمت الدراسة المنهج التحليلي من خلال تحليل الوضع الحالي لتدريس التاريخ في المدارس، وجدوى تطبيق تقنية الواقع الافتراضي في تدريس مناهج التاريخ، وقامت الباحثة بتصميم منصة تعلم افتراضية بالواقع الافتراضي بالاعتماد على النظرية البنائية، وبرامج نمذجة ثلاثية الأبعاد لبناء نماذج ولتصميم مشاهد افتراضية. وقد توصلت الدراسةُ إلى مجموعة من النتائج، من أهمها أن الطلاب كانوا يعرفون بعمق التعلم من خلال تقنية المحاكاة الافتراضَية، وأنه قد حقق نتائجٍ جيدة من حيث الأصالة والخبرة والتفاعل، وإن عالم محاكاة الواقع الافتراضي يوفر تفاعلاً فعالا وقويا بين مختلف الحواس، ويوفر تجارب جديدة للمعلمين والطلاب، وإن التعلم العميق يحسن من خلال تحسين تصميمات التدريس ومتطلبات التدريس؛ وهو ما يحسن العلاقة بين المعلمين والطلاب في بيئة افتراضية؛ وهذا هو محور تركيز الأبحاث المستقبلية.

- **دراسة (يونس عبد الحميد، خليل العلى إبراهيم ٢٠٢٢م)، بعنوان: "أثر التدريب باستخدام الواقع الافتراضي والواقع المعزز من خلال منصة Cospaces Edu على مهارات عمليات العلم لدى طالبات برنامج رياض الأطفال":**

هدفت هذه الدراسة إلى التعرف على أثر التدريب باستخدام الواقع الافتراضي والواقع المعزز من خلال منصة برنامج رياض الأطفال، وقد تم استخدام المنهج التجريبي في المجموعة الطالبات Cospaces Edu الواحدة، ثم تقديم البرنامج التدريبي على الواقع الافتراضي والواقع المعزز من خلال منصة برنامج رياض الأطفال، وتم استخدام مقياس مهارات عمليات العلم، وقد تكونت عينة الدراسة من (٦٠) طالبة من طالبات برنامج بكالوريوس رياض الأطفال في كلية التربية جامعة الجوف. وقد توصلت الدراسة إلى مجموعة من النتائج، من أهمها: فاعلية التدريب على الواقع الافتراضي والواقع المعزز من خلال منصة العلم لدى عينة من طالباتٍ برنامج رياض الأطفال، وبقاء أثر التدريب لفترة زمنية بعد انتهاء التدريب. وأوصت الدراسةُ بضرورة تدريب الطالبة المعلمة على استخدام الأنواع الأخرى من تطبيقات الواقع الافتراضي، مثل المعامل الافتراضية، وتوفير المزيد من برامج الواقع الافتراضي في تدريب الشباب الجامعي.

- **دراسة (هان لو، ٢٠٢٠م)، بعنوان: " هل يجذب الواقع الافتراضي الزوار؟ تأثير التوسط للحضور على استجابة المستهلك في الإعلان السياحي الواقع الافتراضي":**

هدفت هذه الدراسةُ إلى اختبار التأثير الوسيط للحضور في استجابة المستهلك للترويج السياحي باستخدام تقنية الواقع الافتراضي (VR). وقد تكونت عينة الدراسة من طلاب الجامعات في هونج كونج (ن = ٢٠٣)، تم تقسيمهم إلى ثلاث مجموعات تجريبية، حيث عرِض عليهم إعلان فندقيٌّ على مدونة على الإنترنت، أو فيديو VR على هاتف محمول، أو فيديو VR باستخدام نظارات Google Cardboard. وقد توصلت الدراسةُ إلى مجموعة من النتائج، من أهمها إن الحضور يلعب دورا وسيطًا في العلاقة بين استخدام الواقع الافتراضي في الإعلان السياحي واستجابة المستهلك، ووجود آثار التصوير الافتراضي لبيئة العالم الحقيقي في نيات الاستهلاك، وأوضحت الدراسةُ كيفية استخدام تقنية الواقع الافتراضي للترويج للفندق من خلال توليد شعورٍ بالحضور، وإن استخدام نظارات Cardboard لم ينتج عنه شعور أكبر في كثير بالحضور في تجربة مشاهدي الإعلانات.

- **دراسة (إبراهيم، أسماء سعيد سلامة، عبد الوهاب، مروة ٢٠١٩م)، بعنوان: "دور الواقع الافتراضي في تنشيط الحركة السياحية إلى مصر":**

هدفت هذه الدراسةُ إلى إلقاء الضوء على تكنولوجيا الواقع الافتراضي وعلى تجارب تطبيقاتها في تكنولوجيا المعلومات مع تحديد المعوقات التي تواجه تطبيقها من وجهة نظر شركات السياحة. وقد توصلت الدراسةُ إلى مجموعة من النتائج، من أهمها وجود علاقة إيجابية بين تطبيق تكنولوجيا الواقع الافتراضي وزيادة أعداد السياح الوافدين إلى مصر؛ مما يسهم في تنشيط الحركة السياحية إلى مصر. (علي.، ٢٠١٩).

- **دراسة (لامان، أحمد محمد محمد ٢٠١٩م)، بعنوان: "تطبيقات الواقع الافتراضي في الدراسات الإعلامية العربية في مجالات التسويق والعلاقات العامة والصحافة".**

هدفت هذه الدراسة إلى تعرف استخدام تكنولوجيا الواقع الافتراضي والواقع المعزز في التسويق، خاصة في مجال التسويق السياحي، وقد استخدمت الدراسة المنهج شبه التجريبي، وقد تكونت عينة الدراسة من ٤٢٠ مشاركا (٢١٠) في مصر و(٢١٠) في ألمانيا. وقد توصلت الدراسة إلى مجموعة من النتائج، من أهمها وجود تباينٍ واضحٍ وتغير في سلوك المبحوثين نحو الوجهة السياحية بعد تعرضهم لتجربة الواقع الافتراضي والواقع المعزز، وقد أظهر التقييم الإيجابي أن التجربة زادت من رغبة المبحوثين الألمان في زيارة المكان في الحياة الحقيقية، كما أظهرت النتائج زيادة كبيرة في انطباعات المبحوثين عن الأثر السياحي بعد تجارب الواقع الافتراضي بنسبة عالية (٧٦.٧٪). (لامان، ٢٠١٩).

المحور الثاني: إدراك الشباب الجامعي السعودي

- **دراسة (محمد، ياسمين، ٢٠٢٤م)، بعنوان: "فاعلية برنامج قائم على المتاحف الافتراضية على شبكة الإنترنت في تدريس التاريخ التنمية التحصيل وبعض مهارات التفكير التاريخي والذكاء البصري المكاني لدى طلبة المرحلة الثانوية بكلية التربية جامعة بورسعيد" :**

هدفت هذه الدراسة إلى اختبار آثار برنامج قائم على متاحف الافتراضية من شبكة الإنترنت، وقد استخدمت الدراسة دليلا للمعلم لاستخدام البرنامج في تدريس مادة التاريخ، باستخدام المنهج التجريبي، كما استخدمت الدراسة اختبارات لقياس نتائج التجربة هي: اختبار تحصيلي في التاريخ، واختبار مهارات التفكير التاريخي، واختبار الذكاء البصري المكاني، وقد تكونت عينة الدراسة من ٣٠ طالبا في المجموعة التجريبية، و٣٢ طالبا في المجموعة الضابطة. وقد توصلت الدراسة إلى مجموعة من النتائج، من أهمها وجود فروق ذات دلالة إحصائية بين متوسطي درجات طلبة المجموعتين التجريبية والضابطة في الاختبار البعدي التحصيلي، وفي اختبار مهارات التفكير التاريخي ومهاراته الفرعية، وفي اختبار قياس الذكاء البصري والمكاني ومهاراته الفرعية؛ لصالح المجموعة التجريبية.

- **دراسة (محمود، جيهان، ٢٠٢٣م)، بعنوان: "بيئة افتراضية ثلاثية الأبعاد في تدريس التاريخ لتنمية بعض أبعاد التَّنوُّر التاريخي لدي طلاب المرحلة الثانوية والجامعة":**

هدفت هذه الدراسة إلى تعرف فاعلية بيئة ثلاثية الأبعاد في تنمية بعض أبعاد التنور التاريخي، وقد استخدمت المنهج شبه التجريبي ذي المجموعة الواحدة، وتكونت عينة الدراسة من ٤٠ طالبا. وبقد توصلت الدراسة إلى مجموعة من النتائج، من أهمها فاعلية استخدام بيئة افتراضية ثلاثية الأبعاد، واختيار أبعاد مناسبة من التنور التاريخي للطلاب.

- **دراسة (ريمولار، ٢٠٢١م)، بعنوان: "تعلم التاريخ باستخدام الواقع الافتراضي المعزز":**

هدفت هذه الدراسة إلى تقديم طريقة ممتعة لتعلم التاريخ باستخدام مزيج من تقنية الواقع الافتراضي والواقع المعزز، معتمدة على مبادئ "التعلم بالممارسة"، وقد استخدمت الدراسة المنهج التجريبي، وتكونت عينة الدراسة من ٥٠ طالبا في المرحلة الثانوية، قسموا إلى مجموعتين في تجربتين مختلفتين: في التجربة الأولى، تم تعليم المجموعة الأولى بالطريقة التقليدية، بينما تعلمت المجموعة الثانية عبر التجربة والواقع الافتراضي، وقد هدفت التجربة الأولى إلى قياس مدى استمتاع الطلاب باستخدام التقنية "قابلية اللعب"، فيما قيَّمت التجربة الثانية تأثير الواقع الافتراضي في رسوخ المفاهيم التاريخية وإدراكها، ومن خلال هذه التجربة، يستطيع الطالب التعامل مع المواقف والأشياء التي يدرسها في مادة التاريخ بشكل تفاعلي عبر تطبيق يسهم في تعزيز اكتساب المعلومات، حيث يتم عرض بيئة الواقع الافتراضي باستخدام جهاز عرض على الرأس. وقد توصلت الدراسة إلى مجموعة من النتائج، من أهمها

إن الطلاب أبدوا قبولاً جيداً للتجربة الأولى، بينما أظهرت التجربة الثانية زيادة في فهم الطلاب للمفاهيم التاريخية المتعلقة بمدينة روما القديمة، مع استمتاعهم بالمحتوى، وقد كشفت الدراسة رضا الطلاب عن استخدام ألعاب الفيديو كأداة تعليمية ممتعة وبسيطة في تعلم مفاهيم التاريخ، وقد كانت طريقة الواقع الافتراضي موضع تقديرهم. وأوصت الدراسة بإدراج هياكل داخلية جديدة تتحرى الدقة التاريخية، وتوسع محتوى اللعبة، بالإضافة إلى استخدام تقنيات تحفز استمرارية التفاعل بين الطلاب، مثل إدخال مسابقات وأشكال تفاعلية أخرى. واقترحت الدراسة إجراء دراسات تجريبية أوسع تشمل عددا أكبر من المشاركين لضمان فعالية المنهج التفاعلي في التعليم.

- **دراسة (زيود، محمد، ٢٠٢١م)، بعنوان: "أثر استخدام تقنية المتاحف الافتراضية في تنمية التحصيل الدراسي ومهارات التفكير التأملي":**

هدفت هذه الدراسة إلى معرفة أثر استخدام تقنية المتاحف الافتراضية في تنمية التحصيل الدراسي ومهارات التفكير التأملي لدى طلبة الصف العاشر الأساسي في مبحث التاريخ في محافظة جنين، وقد استخدمت الدراسة المنهج الوصفي التجريبي، وعن طريق استخدام أداة قياس هي الاختبار التحصيلي، ومقياس التفكير التأملي. وتكونت عينة الدراسة من (٣٤٣٠) طالبا، حيث تم اختيارهم بطريقة قصدية حجمها (٣٨) طالبا في مدرسة ذكور حطين الثانوية. وقد توصلت الدراسة إلى مجموعة من النتائج، من أهمها وجود فرق ذات دلالة إحصائية بين متوسطي درجات الطلبة في المجموعة الضابطة والمجموعة التجريبية في اختبار التحصيل في مبحث التاريخ، وفي مقياس التفكير التأملي؛ لصالح درجات المجموعة التجريبية التي استخدمت تقنية المتاحف الافتراضية. وأوصت الدراسة بضرورة استخدام تقنية المتاحف الافتراضية في تقديم المعلومات التاريخية والأثرية، وعمل دورات تدريبية وورش عمل للمعلمين عن تطبيق تقنية المتاحف الافتراضية، وتشجيعهم على استخدامها في التفسير.

- **دراسة (كالفيرت جي، أبيدا، ٢٠٢٠م)، بعنوان: "تأثير إغراق طلاب الجامعات والمدارس الثانوية في الروايات الخطية التعليمية باستخدام تكنولوجيا الواقع الافتراضي: الحواسيب والتعليم":**

هدفت هذه الدراسة إلى التحقيق في آثار استخدام التعلم من خلال الواقع الافتراضي بيئة ذات خطية غامرة السرد في المجالين: العاطفي، والإدراكي بين طلاب المرحلة الثانوية والجامعة؛ من أجل التحقيق في تأثيرات تجربة تعليمية سردية خطية للواقع الافتراضي، وأثر العوامل العاطفية: من مشاركة، وحضور، ودافعية، وتعاطف، وأثرها في نقل المعرفة، وتحديد مدى تعزيز استخدام تجربة تعليمية سردية خطية للواقع الافتراضي للتعلم، وقد استخدمت

الدراسة المنهج التجريبي، وبأداة قياس هي دراسةُ الحالة؛ باستخدام أداة المقابلة الجماعية المركزة؛ بغرض استكشاف الإدراك والمشَاركة والانغماس، واستخدام بيئتي التعلم: Kokoda VR و Kokoda 360° video، حيث يقومون بعرض التعلم والمحتوى التعليمي والسيناريوهات أنفسهم؛ من خلال عمل مقارنة بين درجات الطلاب الذين استخدموا التعلم الافتراضي. وقد توصلت الدراسة إلى مجموعة من النتائج من أهمها التأكيدُ على فاعلية استخدام التعلم من خلال الواقع الافتراضي بيئة ذات خطية غامرة السرد في المجالين العاطفي والإدراكي بين طلاب المرحلة الثانوية والجامعة.

- **دراسة (الذبياني، حسن بن مرشد معتق، ٢٠١٩م)، بعنوان: "دور شبكات التواصل الاجتماعي في إدراك الشباب للواقع التنموي في المملكة العربية السعودية: دراسة استكشافية لعينةٍ من طلبة جامعة طيبة":**

هدفت هذه الدراسة إلى تعرف حجم استخدام الشباب الجامعي السعودي لمواقع الإعلام الجديد ودوافعهم، ومستوى ثقتهم في وسائل التفاعلية عبر هذه المواقع، وتم استخدام المنهج الوصفي، واستخدام الاستبانة كأداة للدراسة، وتكونت عينة الدراسة من ٤٠٠ مفردة من الشباب السعودي. وقد توصلت الدراسة إلى مجموعة من النتائج من أهمها: أظهرت النتائج أن نسبة ٤١.٢٥٪ من المبحوثين مرتفعو التعرض لمواقع الإعلام الجديد، بينما نسبة ٤٢.٧٥٪ متوسطو التعرض، و١٦٪ منخفضو التعرض. وأوصت الدراسة بالعمل على توعية أفراد المجتمع بضبط الحضور الاجتماعي عبر مواقع الإعلام الجديد من خلال حملات توعية بمخاطر مواقع التواصل الاجتماعي وسلبياتها. (الذبياني، ٢٠١٩)

- **دراسة (ويليامز، ديمتري٢٠٠٦م)، بعنوان: "الغرس الافتراضي: العوالم الإلكترونية والتصورات الواقعية":**

هدفت هذه الدراسة إلى رصد تأثير الألعاب الإلكترونية في إدراك الواقع لدى الشبابِ، وقد أجريت الدراسة التجريبية على مدى ٦ أشهر، وتكونت عينة الدراسة من (٢١٣) مِشاركا من الذكور والإناث. وقد توصلت الدراسة إلى مجموعة من النتائج من أهمها: حدوث تغيرٍ في إدراكات المشاركين عن المخاطر الموجودة فِي البيئة المحيطة بِشكل يتسق مع الأحداث والمواقف التي عايشوها في اللعبة.، وإن أحداث العالم الافتراضي تشكّل إدراكات الأفراد عن الواقع؛ مما يؤكد على قوة تأثير الوسائط الرقمية التفاعلية في تشكيل الوعي والإدراك لدى مستخدميها.

التعقيب على الدراسات السابقة:

١. العينة:

- معظم الدراسات استهدفت فئة الشباب؛ وخاصة الشباب الجامعي.
- تراوحت أحجام العينات بين الصغيرة نسبياً (٢٢) مفردة في دراسة والكبيرة (عينة من الطلاب عددها (٣٤٣٠) في دراسة (زيود، محمد، ٢٠٢١)، و(٤٢٠) مفردة في دراسة (أحمد لامان، ٢٠١٩).
- شملت بعض الدراسات عينات من دول مختلفة، مثل دراسة (أحمد لامان) التي شملت عينات من مصر وألمانيا.
- استخدمت بعض الدراسات العينة العمدية، مثل دراسة (زيود، محمد، ٢٠٢١)، بينما استخدم بعضها الآخر العينة العشوائية، مثل دراسة (الذبياني ٢٠١٩).

٢. المنهج:

- غلب استخدام المنهج الوصفي التحليلي على معظم الدراسات.
- استخدمت كثير من الدراسات المنهج شبه التجريبي، مثل دراسة (أحمد لامان، ٢٠١٩).
- استخدمت دراسة Dmitri Williams (2006) استخدمت منهجاً تجريبياً لمدة ٦ أشهر.

٣. النتائج:

- أظهرت النتائج تأثيرا إيجابيًّا لتقنيات الواقع الافتراضي والمعزز في تغيير اتجاهات المستخدمين وإدراكاتهم؛ وخاصةً في مجال السياحة والتسويق.
- كشفت الدراسات عن تراجع وسائل الإعلام التقليدية مقابل تقدم المواقع الإلكترونية في اهتمامات الشباب.
- أشارت النتائج إلى وجود مخاوف من استخدام تطبيقات الذكاء الاصطناعي في إنتاج الأخبار.
- أكدت بعض الدراسات على تأثير وسائل التواصل الاجتماعي في إدراكات الشباب للواقع.

٤. الأدوات:

- كانت الاستبانة الأداة الأكثر استخداماً في معظم الدراسات.
- استخدمت بعض الدراسات المقابلات، مثل دراسة (أحمد لامان، ٢٠١٩)، ودراسة (Calvert Rh., 2020،J., Abadia).

- تم استخدام تحليل المحتوى في بعض الدراسات، مثل دراسة (الذبياني، ٢٠١٩).
- استخدمت بعض الدراسات تجارب الواقع الافتراضي والمعزز كأدوات بحثية، مثل دراسة (أحمد لامان، ٢٠١٩)، ودراسة (Calvert J., Abadia) ، (Remolar, ، (Rh., 2020، (2021) ،I.,et.,al.

وبشكل عامٍ، فقد تنوَّعت الدراسات في مناهجها وأدواتها وعيناتها؛ مما يعطي صورة شاملةً عن تأثير التكنولوجيا الحديثة –خاصة الواقع الافتراضي والمعزز– في إدراكات الشباب وسلوكياته، مع التركيز على مجالات التسويق والسياحة والإعلام.

جوانب الاستفادة من الدراسات السابقة:

تناولت الدراسات أثر استخدام تقنيات الواقع الافتراضي في المواقع الإلكترونية وعلاقتها بإدراك الشباب للمحتوى الأثري، وقد أكدت الدراسات على تأثير استخدام هذه التقنية في المواقع الإلكترونية؛ إذ جعلتها أكثر جاذبية للمستخدمين للبقاء في هذه المواقع وتصفحها، وأن عالم محاكاة الواقع الافتراضي يوفر تفاعلاً فعالا وقويًّا بين مختلف الحواس، ويوفر تجارب جديدة.

وقد أوضحت هذه الدراسات كذلك تطبيقات تعليمية لهذه التقنية من خلال استغلال تأثيرها في خلق بيئة تفاعلية مع مختلف المحتويات التعليمية وخاصة المحتوى التاريخي والأثري، وأكدت أيضا على تأثير استخدام هذه التقنيات لكلٍ من المعلمين والطلاب، حيث تحسن التعلم العميق من خلال تحسين تصميمات التدريس ومتطلّبات التدريس؛ وهو ما يحسن العلاقة بين المعلمين والطلاب في بيئة افتراضية.

وقد أوصت الدراسات بضرورة استخدام تقنية المتاحف الافتراضية في تقديم المعلومات التاريخية والأثرية، وعمل دورات تدريبية وورش عمل للمعلمين عن تطبيق تقنية المتاحف الافتراضية، وتشجيعهم على استخدامها في التفسير.

كما أكدت الدراسات على أن أحداث العالم الافتراضي تشكل إدراكات الأفراد عن الواقع؛ مما يؤكد على قوة تأثير الوسائط الرقمية التفاعلية في تشكيل الوعي والإدراك لدى مستخدميها.

وأكدت هذه الدراسات أيضا علي رضا الطلاب عن استخدام لعبة الفيديو كأداة عمل، حيث إن التجربة ممتعةٌ وبسيطةٌ من خلال الفيديو كأداة عمل، وقد كانت طريقة الواقع الافتراضي في تعلم مفاهيم التاريخ موضع تقديرٍ من الطلاب أنفسهم.

وقد أوصت الدراسات باستمرار إضافة هياكل داخلية جديدة، تحرص على الدقة التاريخية، وتوسع محتوى اللعبة، كما أوصت كذلك بإضافة طرائق جديدة للتعلم، إلى جانب طريقة معلومات المنصَّات، وذلك عن طريق تضمين تحديثات التقدم في اللعبة؛ من أجل تقديم اللعبة مع تقديم تقنيات اللعب بشكل يحفزُ استمرارية اللعب للطلاب.

ويمكننا عرض النقاط المستفَادة من الدراسات السابقات على النحو التالي:

١- استغلال تقنية الواقع الافتراضي في تحسين جودة العروض علي المواقع الإلكترونية وجعلها أكثر جاذبية.

٢- استغلال تقنية الواقع الافتراضي في عرض المحتوى التاريخي لتسهيل تعلم المفاهيم وزيادة الإدراك.

٣- عرض المحتوى التعليمي من خلال تصميم عملي، وفي شكل ممتعٍ مثل ألعاب فيديو.

٤-ضرورة تدريب المعلمين على استخدام تقنيات الواقع الافتراضي؛ حتى يزيد استخدام الطلاب لها والاعتماد عليها.

٥-أهمية استخدام تقنية المتاحف الافتراضية في تقديم المعلومات التاريخية والأثرية.

سابعا: الإطار النظري

تتضمن الدراسة استخدام نظرية "قبول التكنولوجيا"Technology Acceptance Theory؛ لتكون الأساس النظري المستخدم في البحث، مع توضيح كيفية توظيف النظرية لفهم العوامل التي تؤثر في استخدام الشباب الجامعي لتقنيات الواقع الافتراضي في المحتوى الأثري.

الإطار النظري:

أوضحت كثير من الدراسات أهمية استخدام تقنيات الواقع الافتراضي وتطبيقاتها وأثرها في الخبرات الإنسانية والتعلم والإدراك، ودورها في تعزيز العملية التعليمية ورفع التفاعل (Fauville, et al., 2020).؛ Gandolfi, 2018؛(Papanastasiou, et al., 2019

وقد أكدت ا لأدبيات أيضا على دور هذه التطبيقات في تعزيز مهارات الفهم والإدراك، واستثمار الوقت، وتخفيض التكاليف.

وقد تمت الإشادة إلى دور تقنيات الواقع الافتراضي في خلق تجارب تفاعلية ثلاثية الأبعاد تعزز التفاعل مع المواقع الإلكترونية، وتزيد من معدلات المشاركة والتعلم الذاتي، وتحفز الطلاب على التعلم.(Cascales Martinez, et al., 2016) ؛ هذا يعكس تأثير استخدام تقنيات الواقع الافتراضي في تحسين تفاعل الشباب مع المحتوى الأثري على المواقع الإلكترونية.

أظهرت الدراسات أيضا أن برامج الواقع الافتراضي تعتمد على الأجهزة الذكية في محتواها التعليمي، وتوفر بيئة تعليمية فعالة تعزز العلاقة بين الاحتياجات التعليمية ونوعية التعلم المكتسب .(Papanastasiou, et al., 2019) بهذا فإنها تلبي تقنيات الواقع الافتراضي احتياجات التعلم للمحتوى الأثري وتزيد من معرفة الطلاب.

أكدت الدراسات أيضا على أهمية بيئة التعلم الافتراضية في تعزيز التفاعل والتعاون بين الطلاب في المهام التعليمية، وتوفير بيئة محاكاة تزيد من التفاعل وفرص التعلم ,Liaw) .(2019وقد تمت الإشارة إلى أن تقنيات الواقع الافتراضي تحسن تجربة الطلاب من خلال التفاعل بين البيئة الافتراضية وحواس المستخدمين واستجاباتهم.

أشارت الدراسات إلى أن تقنيات الواقع الافتراضي تحسن من قدرات الطلاب في استرجاع المعلومات وحل المشكلات التعليمية باستخدام قواعد الذاكرة الكلاسيكية.(Zarzo, 2015) .

كما أكدت الأبحاث على أن المحاكاة الافتراضية تساعد الطلاب في التعامل مع المواد التعليمية بشكل فعال عبر الإنترنت.(Engelhardt-Nowitzki, et al., 2020)

وأخيرا، فقد حددت الدراسات ثلاث خصائص رئيسة لتقنيات الواقع الافتراضي، وهي: الوجود البيئي، والتفاعلية، والخيال؛ مما يجعلها أداة فعالة في تطبيقات متنوعة.(Liu, et al., 2019)

ثامنا: مصطلحات الدراسة

- **تقنيات الواقع الافتراضي :تعرف** بأنها بيئةٌ تفاعليةٌ ثلاثية الأبعاد تحاكي الواقع باستخدام برامج الحاسوب ، حيث يشعر المستخدم بأنه منغمس في بيئة افتراضية تتفاعل مع حواسه واستجاباته.

• **المحتوى الأثري:** يعرف بأنه مجموعةٌ من المقتنيات والآثار التي تمثل تراثًا ثقافيا يتمثل في المواقع والقطع الأثرية التي تبرز تاريخ الحضارات القديمة.

تاسعا: منهج البحث

تم استخدام منهج "المسح الإعلامي" باستخدام الاستبانة وتحليلها لاستخلاص النتائج، حيث شملت عينة البحث ٢٠٠ مفردة من المبحوثين من الشباب الجامعي السعودي، وتم استخدام الاستبانة كأداة لجمع البيانات حول استخدام تقنيات الواقع الافتراضي وعلاقتها بإدراك الشباب للمحتوى الأثري.

عاشرا: فرضيات البحث

١- توجد علاقةٌ إيجابيةٌ ذات دلالة إحصائية بين استخدام تقنيات الواقع الافتراضي وإدراك الشباب السعودي للمحتوى الأثري والتاريخي.

٢- توجد علاقةٌ إيجابيَّةٌ ذات دلالة إحصائية بين استخدام تقنيات الواقع الافتراضي ومستوى اهتمام الشباب السعودي بالتراث.

حدود الدراسة:

١- **الحدود الموضوعية:** اقتصرت الدراسة على دراسة تأثير تقنيات الواقع الافتراضي -من خلال استخدامها في المواقع الإلكترونية- في إدراك الشباب الجامعي السعودي للمحتوى الأثري فقط؛ بهدف عرض المحتوى التراثي وأثر ذلك في إدراك الشباب بالتراث. ويأتي هذا البحث في إطار التحول التكنولوجي لعرض المواقع الإلكترونية وتسويقها، بحيث يتمُّ تحليل الوضع الراهن من خلال دراسات سابقة ورصد التأثيرات، كما يتم الاستفادة من نتائج الاستبانة لمعرفة مدى تأثير استخدامات الواقع الافتراضي في عرض مواقع إلكترونية ذات محتوى أثري في إدراك الشباب الجامعيٍ السعودي للتراث الأثري.

٢- **الحدود المكانية:** شملت الدراسة عينةً من الشباب الجامعي السعودي، حيث تم اختيارهم من عدَّة جامعات، مثل جامعة الملك سعود، وجامعة أم القرى، وجامعة الإمام محمد بن سعود الإسلامية، وغيرها من الجامعات التي تتضمن برامج في مجالات التاريخ والسياحة والآثار.

٣- **الحدود الزمنية:** تم إجراء الدراسة التحليلية في خلال الفترة الزمنية من ٢٠٢٤/٩/١٢م حتى ٢٠٢٤/١٠/٣٠م، وذلك بتحليل مواقع إلكترونية متخصصة في المحتوى الأثري، بالإضافة إلى إجراء الدراسة الميدانية وجمع الاستجابات من الشباب الجامعي خلال نفس الفترة الزمنية.

حادي عشر: مجتمع الدراسة وعينة البحث

مجتمع الدراسة:

يشمل مجتمع الدراسة في هذا البحث الشباب الجامعي في المملكة العربية السعودية، ويركز تحديداً على الطلاب الجامعيين المهتمين أو الملتحقين ببرامج دراسية تتعلق بالتاريخ، والآثار، والسياحة، أو المجالات ذات الصلة، حيث يعتقد أن لديهم فهماً أوليًّا أو اهتماما بالمحتوى الأثري؛ مما يتيح لهم التفاعل مع التقنيات الحديثة، مثل الواقع الافتراضي.

عينة الدراسة:

عينة الدراسة عينةٌ عشوائيةٌ من الجامعات السعودية، مثل جامعة الملك سعود، وجامعة أم القرى، وجامعة الإمام محمد بن سعود الإسلامية، وغيرها من الجامعات التي تحتوي على برامج في مجالات التاريخ والسياحة والآثار، ويفضل أن تكون العينة شاملة للطلاب والطالبات ومن مختلف المستويات الدراسية لضمان التمثيل المتكافئ.

أسباب اختيار عينة الدراسة:

تمثّلُ العينة المختارة فئةَ الشباب الجامعي المهتم بالمحتوى الأثري؛ مما يجعلهم أكثر تأثرًا بتقنياَت الواقع الافتراضي عند تقديم المعلومات الأثرية.

ويتميز هؤلاء الشباب بقدرتهم على التعامل مع التكنولوجيا الحديثة، بما في ذلك تقنيات الواقع الافتراضي، بما يعزز من مصداقية آرائهم واستجاباتهم في تقييم استخدام هذه التقنيات في المجال الأثري، كما يصبح لديهم إلمام أو خلفية معرفية بالمحتوى الأثري؛ مما يسهم في قياس إدراكهم بطريقة موضوعية عند استخدام الواقع الافتراضي في المواقع الإلكترونية التي تروِج هذا النوع من المحتوى.

ولأن طلاب الجامعات يوجدون ضمن بيئة محددة ومعروفة-؛ فإن الوصول إليهم وإجراء الاستبيانات أو التجارب المتعلقة بالبحث يكون أسهل وأكثر تنظيماً.

بالإضافة إلى أن هذا البحث يشمل طلابا من مستويات دراسية مختلفة؛ مما يتيح المقارنة بين المراحل الدراسية ويسهم في تحقيق فهم أعمق لتأثير تقنيات الواقع الافتراضي في إدراكهم للمحتوى الأثري.

المتغير	الفئة	العدد	الإجمالي	
			ك	%
الجنس	إناث	١٠٠	٢٠٠	١٠٠.٠٠
	ذكور	١٠٠		
المستوى التعليمي	سنة أولى	٢١	٢٠٠	١٠٠.٠٠
	سنة ثانية	٢٧		
	سنة ثالثة	٣٩		
	سنة رابعة	٤٣		
	دراسات عليا	٧٠		
نوع التعليم	حكومي	١٩٢	٢٠٠	١٠٠.٠٠
	خاص	٨		

يتضح من الجدول أعلاه أن عينة الدراسة شملت ٢٠٠ مشاركاً من الشباب الجامعي السعودي، حيث تم توزيعهم حسب الجنس والمستوى التعليمي ونوع التخصص الدراسي، وقد جاءت النتائج على النحو التالي:

- من حيث الجنس: تضمنت العينة ٥٠٪ ذكورا، بواقع ١٠٠ و٥٠٪ إناثاً بواقع ١٠٠.
- من حيث المستوى التعليمي: فقد توزعت العينة على عدة مستويات دراسية؛ حيث بلغ عدد المشاركين في السنة الأولى ٢١ طالباً وطالبة، وفي السنة الثانية ٢٧، بينما كانت السنة الثالثة هي الأكثر تمثيلاً بواقع ٣٩ مشاركا، وفي السنة الرابعة، بلغ عدد المشاركين ٤٣، أما الطلاب من مستوى الدراسات العليا فبلغ عددهم ٧٠؛ مما يعكس توازنا في توزيع المستويات الدراسية.

- من حيث نوع التعليم: كانت الغالبية العظمى من العينة ملتحقةً بالتعليم الحكومي، حيث بلغ عددهم ١٩٢ مشاركا (أي ١٠٠٪ من العينة)، بينما لم يشمل التخصص الخاص سوى ٨ مشاركين.
- يعكس هذا التوزيع شموليةً وتنوعا في المستويات الدراسية والتخصصات؛ مما يعزِّز من موثوقية النتائج التي سيتم الوصول إليها من خلال هذه الدراسة.

ثاني عشر: أدوات البحث ومحاور الاستبانة

أدوات البحث:

تم استخدام الاستبانة كأداة للبحث، حيث تتكونَ من ١٤ سؤالاً محاولة لاستبيان الآراء عن جدوى استخدام تقنيات الواقع الافتراضي وتفضيلاتها في المواقع الإلكترونية، وعلاقة ذلك بإدراك المحتوى الأثري لدي عينة من الشباب الجامعي السعودي في مختلف الجامعات.

وقد تم عرض الاستبانة على مواقع بعض الجامعات، مثل جامعة الملك سعود، وجامعة أم القرى، وجامعة الإمام محمد بن سعود الإسلامية، وغيرها من الجامعات التي تحتوي على برامج في مجالات التاريخ والسياحة والآثار، حيث يفضَّل أن تكون العينة شاملة للطلاب والطالبات ومن مختلف المستويات الدراسية؛ من أجل ضمان التمثيل المتكافئ.

محاور الاستبانة:

١- معدل استخدام تقنيات الواقع الافتراضي.

٢- محور تقنيات الواقع الافتراضي.

٣- محور إدراك الشباب الجامعي للمحتوى الأثري.

ثالث عشر: أساليب الصدق والثبات

لضمان جودة النتائج ودقتها في هذه الدراسة حول استخدام تقنيات الواقع الافتراضي في المواقع الإلكترونية وعلاقتها بإدراك الشباب الجامعي السعودي للمحتوى الأثري-؛ فقد تم اعتماد أساليب دقيقة لتحقيق الصدق والثبات، وهي كالتالي:

١-أسلوب الصدق:

- صدق المحتوى: تم إعداد الاستبانة بعد مراجعة الأدبيات والدراسات السابقة ذات الصلة لتحديد الأبعاد والعبارات الأكثر ارتباطًا بموضوع الدراسة، وقد تم عرض الاستبانة على مجموعة من

الخبراء في مجال علم النفس والتكنولوجيا التعليمية للحصول على ملاحظاتهم وتعديل العبارات؛ حتى تتناسب مع موضوع البحث وتحقق صدق المحتوى.

- الصدق الظاهري: تأكد الباحثون من الصدق الظاهري للاستبانة عبر التأكد من أن كل عبارة تتناسب مع الهدف العام من البحث، وأنها واضحةٌ وسهلةُ الفهم للمشاركين.
- صدق البناء: تم التحقق من صدق البناء من خلال تحليل العوامل الرئيسة للاستبانة، والتأكد من أنها تعكس الأبعاد المختلفة لتأثير تقنيات الواقع الافتراضي في إدراك الشباب للمحتوى الأثري؛ مما يضمن ارتباط جميع العبارات بالمتغيرات التي تقيسها.

٢- أسلوب الثبات:

- اختبار إعادة الاختبار: تم تطبيق أسلوب إعادة الاختبار (Test-Retest) لضمان ثبات النتائج عبر الزمن، وذلك بإعادة تطبيق الاستبانة على العينة نفسها بعد فترةٍ زمنية محددة، ثم حساب معامل الثبات للتحقق من ثبات الإجابات.
- الثبات الداخلي: تم استخدام معامل ألفا كرونباخ (Cronbach's Alpha) لتحديد مستوى الثبات الداخلي للاستبانة، حيث تم التأكد من أن كل محور من محاور الاستبانة يتمتع بترابط داخليٍ قويٍ؛ مما يعزز من دقة البيانات ومصداقية النتائج.
- الثبات بين البنود: تم استخدام معامل التجانس لحساب ثبات الإجابات بين العبارات المختلفة التي تقيس المحور نفسه؛ مما يضمن اتساق الاستجابات وعدم وجود تباين غير مبرر بين العبارات المتشابهة.

وينوه الباحثون إلى أن اعتماد هذه الأساليب يسهم في التأكد من أن النتائج تعكس الواقع بدقة وتعزز مصداقية الدراسة وموضوعيتها؛ بشكل يتيح تقديم توصيات قائمة على بيانات دقيقة وثابتة حول تأثير تقنيات الواقع الافتراضي في إدراك الشباب للمحتوى الأثري.

أساليب المعالجة الإحصائية:

قام الباحثون باستخدام برنامج Excel لاستخراج بيانات الدراسة وتحليلها، حيث تم الاعتماد على الأدوات الإحصائية المتاحة في Excel لتحقيق أهداف الدراسة وتحليل البيانات بالشكل المطلوب.

وتشمل الأساليب المستخدمة ما يأتي:

١-التكرارات البسيطة والنسب المئوية:

- تم حساب التكرارات والنسب المئوية لتحليل البيانات الديموغرافية والتوزيعات العامة للمجتمع المستهدف.

٢-المتوسطات الحسابية والانحرافات المعيارية:

- استخدمت المتوسطات الحسابية والانحرافات المعيارية لتحليل استجابات المبحوثين في أسئلة الاستبانة وتحديد مدى التشتت حول المتوسط.

٣-معامل الثبات:

- للتحقق من ثبات أداة الدراسة وصدقها؛ تم استخدام وظائف Excel المتاحة لحساب مقاييس الثبات، مثل معامل ألفا كرونباخ.

٤-اختبار كاي تربيع:

- استخدم اختبار كاي تربيع لتحليل العلاقة بين المتغيرات الاسمية وتحديد دلالتها الإحصائية، وذلك باستخدام الدوال المخصصة للتحليل الإحصائي في.Excel .

٥-معامل الارتباط:

- تم حساب معامل الارتباط باستخدام دالة Pearson المتاحة في Excel لتحديد العلاقة بين المتغيرات المختلفة في الدراسة.

٦-اختبار T للمجموعات المستقلة:

- استخدم اختبار T لدراسة الفروق بين المتوسطات الحسابية لمجموعتين من المبحوثين، باستخدام دالة T-Test المتاحة في.Excel .

٧-قبول نتائج الاختبارات الإحصائية عند درجة ثقة ٠.٩٥:

- تم قبول نتائج الاختبارات الإحصائية عند مستوى دلالة ٠.٠٥، بما يتماشى مع مستوى الثقة ٩٥٪ المتبع في الدراسة.

رابع عشر: نتائج البحث

١-مدى استخدامك لتقنية الواقع الافتراضي:

جدول (١)

مدى استخدامك لتقنية الواقع الافتراضي

الفئة	أنثى		ذكر		الإجمالي	
	ت	%	ت	%	ت	%
يوميا	٢٩	٢٩.٠٠٪	١٤	١٤.٠٠٪	٤٣	٢١.٥٠٪
اسبوعيا	٣٢	٣٢.٠٠٪	٢٠	٢٠.٠٠٪	٥٢	٢٦.٠٠٪
شهريا	١٠	١٠.٠٠٪	٢٣	٢٣.٠٠٪	٣٣	١٦.٥٠٪
نادرا	٢٩	٢٩.٠٠٪	٤٣	٤٣.٠٠٪	٧٢	٣٦.٠٠٪
الإجمالي	١٠٠	١٠٠.٠٠٪	١٠٠	١٠٠.٠٠٪	٢٠٠	١٠٠.٠٠٪

تظهر البيانات أن نسبة **٣٨,٥٠٪** من العينة تتابع المحتوى الأثري لتقنيات الواقع الافتراضي "أحيانا"، حيث بلغت النسبة بين الإناث **٣٤٪** وبين الذكور **٤٣٪**؛ مما يعكس اهتماما معتدلا لدى الجنسين مع تفوق طفيف في المتابعة لدى الذكور، أما فيما يتعلق بالمتابعة الدائمة، فإن **٣٦٪** من العينة تتابع المحتوى بشكل دائم، حيث كانت النسبة أعلى بين الإناث بنسبة **٤٩٪** مقارنة بالذكور بنسبة **٢٣٪**؛ مما يشير إلى اهتمامٍ أكبر بين الإناث بالمتابعة المستمرة للمحتوى الأثري.

٢-عدد مرات متابعة المحتوى الأثري لتقنيات الواقع الافتراضي:

جدول (٢)

عدد مرات متابعة المحتوى الأثري لتقنيات الواقع الافتراضي

	أنثى		ذكر		الإجمالي	
الفئة	ت	%	ت	%	ت	%
دائما	٤٩	٤٩,٠٠٪	٢٣	٢٣,٠٠٪	٧٢	٣٦,٠٠٪
أحيانا	٣٤	٣٤,٠٠٪	٤٣	٤٣,٠٠٪	٧٧	٣٨,٥٠٪
نادرا	١٧	١٧,٠٠٪	٣٤	٣٤,٠٠٪	٥١	٢٥,٥٠٪
الإجمالي	١٠٠	١٠٠,٠٠٪	١٠٠	١٠٠,٠٠٪	٢٠٠	١٠٠,٠٠٪

تظهر البيانات أن ٣٢٪ من الإناث و٢٠٪ من الذكور يفضلون استخدام تقنية الواقع الافتراضي أسبوعيا؛ مما يشير إلى أن الإناث أكثر إقبالاً على استخدامها بشكل أسبوعي. وفي المقابل يميل ٢٣٪ من الذكور إلى استخدام التقنية شهريا مقارنة بـ ١٠٪ فقط من الإناث؛ مما يعكس نمطًا أكثر انتظاما في الاستخدام الشهري بين الذكور.

أما فيما يتعلق بالاستخدام النادر للتقنية، فإن ٢٩٪ من الإناث و٤٣٪ من الذكور نادرا ما يستخدمونها؛ مما قد يعكس تفضيلات فرديةً أو قلةً في الاعتماد على التقنية.

وفيما يخص الاستخدام اليومي، فإن ٢٩٪ من الإناث يفضلن استخدام التقنية يوميًّا مقابل ١٤٪ فقط من الذكور؛ مما يشير إلى توجه أقوى لدى الإناث نحو الاستخدام اليومي.

٣-نوع المحتوى الأثري التي تفضل مشاهدته باستخدام تقنيات الواقع الافتراضي:

جدول (٣)

نوع المحتوى الأثري الذي تفضل مشاهدته باستخدام تقنيات الواقع الافتراضي

	أنثى		ذكر		الإجمالي	
الفئة	**ت**	**%**	**ت**	**%**		
تطبيقات الواقع الافتراضي على الهاتف الذكي	٤٩	١٠٠.٠٠٪	٢٢	٣٧.٩٣٪	٧١	٦٦.٣٦٪
نظارات الواقع الافتراضي المتصلة بالحاسوب		٠.٠٠٪	٦	١٠.٣٤٪	٦	٥.٦١٪
نظارات الواقع الافتراضي المستقلة		٠.٠٠٪	٢٣	٣٩.٦٦٪	٢٣	٢١.٥٠٪
نظارات الواقع الافتراضي المستقلة، نظارات الواقع الافتراضي المتصلة بالحاسوب		٠.٠٠٪	٧	١٢.٠٧٪	٧	٦.٥٤٪
الإجمالي	**٤٩**	**١٠٠.٠٠٪**	**٥٨**	**١٠٠.٠٠٪**	**١٠٧**	**١٠٠.٠٠٪**

توضح البيانات أن ١٠٠٪ من الإناث يفضلن استخدام تطبيقات الهاتف الذكي للوصول إلى تقنية الواقع الافتراضي، مقارنة بـ ٣٧.٩٣٪ فقط من الذكور؛ مما يعكس توجها قويا لدى الإناث نحو استخدام الهاتف الذكي.

وبالنسبة لنظارات الواقع الافتراضي المتصلة بالحاسوب، فيستخدمها ١٠.٣٤٪ من الذكور، في حين لا توجد أي نسبة مماثلة بين الإناث، كما إن ٣٩.٦٦٪ من الذكور يفضلون استخدام نظارات الواقع الافتراضي المستقلة، بينما لا توجد حالات استخدام مماثلة بين الإناث؛ مما يشير إلى تفضيل واضحٍ لدى الذكور لهذا النوع من النظارات.

وأخيرا، فإن نسبة ١٢.٠٧٪ من الذكور يفضلون النظارات المستقلة والمتصلة بالحاسوب، بينما لا تظهر الإناث أي اهتمامٍ بهذا النوع؛ مما يعكس اختلافًا ملحوظًا في تفضيلات الذكور والإناث تجاه أجهزة الواقع الافتراضي.

٤- نوع المحتوى الأثري الذي تفضل مشاهدته باستخدام تقنيات الواقع الافتراضي:

جدول (٤)

نوع المحتوى الأثري الذي تفضل مشاهدته باستخدام تقنيات الواقع الافتراضي

الفئة	أنثى (ت)	أنثى(%)	ذكر (ت)	ذكر(%)	الإجمالي (ت)	الإجمالي (%)
المواقع الأثرية القديمة	٣٢	١٦,٠٠٪	٤٨	٢٤,٠٠٪	٨٠	٤٠,٠٠٪
المتاحف الافتراضية	٢٠	١٠,٠٠٪	٣٠	١٥,٠٠٪	٥٠	٢٥,٠٠٪
إعادة بناء المباني التاريخية	١٠	٥,٠٠٪	١٥	٧,٥٠٪	٢٥	١٢,٥٠٪
العروض التفاعلية للقطع الأثرية	١٥	٧,٥٠٪	١٠	٥,٠٠٪	٢٥	١٢,٥٠٪
محاكاة الحياة اليومية في العصور القديمة	٨	٤,٠٠٪	١٢	٦,٠٠٪	٢٠	١٠,٠٠٪
جولات افتراضية للمدن التاريخية	٥	٢,٥٠٪	٧	٣,٥٠٪	١٢	٦,٠٠٪
استكشاف النقوش والكتابات الأثرية	١٠	٥,٠٠٪	٨	٤,٠٠٪	١٨	٩,٠٠٪

تظهر البيانات أن ٢١٪ من المشاركين يفضلون الجولات الافتراضية للمدن التاريخية ومحاكاة الحياة اليومية، مع غالبية التفضيلات بين الإناث بنسبة ٢٩٪؛ مما يعكس ميلًا قويًّا لدى الإناث للاستمتاع بتجارب متنوعة في آنٍ واحد.

أما بالنسبة لاستكشاف النقوش والكتابات الأثرية، فيميل ٩٪ من الذكور إلى هذا الخيار، بينما يفضل ٣٪ من الذكور المتاحف الافتراضية، دون وجود اهتمامٍ مماثل من الإناث.

وأخيرا، فتعد العروض التفاعلية للقطع الأثرية جذابة بشكل معتدل للذكور بنسبة ٢٪؛ مما يدلُّ على اهتمامٍ محدودٍ بهذا النوع من التجارب.

٥- مدى تعرضك لأنواع المحتوى ومدى موافقتك على الأسباب لتفضيل عرض المحتوى السياحي بتقنية الواقع الافتراضي:

جدول (٥)

المحتوى التراثي الافتراضي – مدى تعرضك لأنواع المحتوى ومدى موافقتك على الأسباب لتفضيل عرض المحتوى السياحي بتقنية الواقع الافتراضي

العبارة	موافق		محايد		معارض		المتوسط الحسابي	الترتيب
	ت	%	ت	%	ت	%		
جولات افتراضية للمواقع الأثرية	١٧٧	٨٨.٥٪	٢٠	١٠٪	٣	١.٥٪	٢.٨٦	١
إعادة بناء افتراضية للمباني التاريخية	١٦٦	٨٣٪	٢٨	١٤٪	٦	٣٪	٢.٧٩	٢
استكشاف الثقافة المحلية	١٦٦	٨٣٪	٢٨	١٤٪	٦	٣٪	٢.٧٩	٣
محاكاة للحياة اليومية في العصور القديمة	١٥٤	٧٧٪	٣٦	١٨٪	١٠	٥٪	٢.٧٤	٤
استكشاف افتراضي للنقوش والكتابات الأثرية	١٥٤	٧٧٪	٣٦	١٨٪	١٠	٥٪	٢.٧٤	٤
–							٢.٧٨	المجموع/المتوسط

تظهر البيانات تفضيلاً كبيراً لتقنيات الواقع الافتراضي في تقديم تجارب استكشاف المواقع الأثرية والثقافة التاريخية، حيث تعد الجولات الافتراضية للمواقع الأثرية الخيار الأكثر قبولاً بين المشاركين؛ إذ وافق ١٧٧ منهم (٨٨.٥٪) على أنها تقدم تجربة فريدة، بينما كان هناك ٢٠ محايداً (١٠٪) و٣ معارضين (١.٥٪)، يليها خيار إعادة بناء المباني التاريخية بقبول ١٦٦ مشاركاً (٨٣٪)، مع ٢٨ محايدا (١٤٪) و٦ معارضين (٣٪).

كذلك حظي خيار استكشاف الثقافة المحلية بتأييد مماثل، حيث وافق ١٦٦ مشاركاً بنسبة (٨٣٪) على دوره في فهم الثقافة المحلية، مع ٢٨ محايدا بنسبة (١٤٪) و٦ معارضين بنسبة (٣٪).

أما محاكاة الحياة اليومية في العصور القديمة، فقد حصلت على نسبة قبول بلغت ٧٧٪ بواقع ١٥٤ موافقًا، و٣٦ محايدا (١٨٪) و١٠ معارضين (٥٪).

وبالمثل، حاز استكشاف النقوش والكتابات الأثرية على دعم ١٥٤ مشاركًا بنسبة (٧٧٪)، بينما كان هناك ٣٦ محايدا بنسبة (١٨٪) و١٠ معارضين (٥٪).

ويشير المتوسط الكلي (٢.٧٨) إلى تفضيل عامٍ لهذه العبارات، مع نسبة قبول عالية تبرز اهتمام المشاركين بتقنيات الواقع الافتراضي في استكشاف التراث الثقافي والمواقع الأثرية.

يمكن تفسير ذلك بأن تقنيات الواقع الافتراضي تلعب دورا مهما في تحسين تجربة المستخدمين من خلال توفير تجارب فريدة ومميزة، كما تتيح الجولات الافتراضية استكشاف المواقع الأثرية بشكل تفاعليٍ؛ لذلك تعكس هذه النتائج الدور الإيجابيَّ للواقع الافتراضي في تقديم المحتوى التراثي.

٦- مدى توافق على أن تقنيات الواقع الافتراضي أسهمت في إبراز الجوانب التالية بشكل أفضل في المحتوى السياحي:

جدول (٦)

توافق على أن تقنيات الواقع الافتراضي أسهمت في إبراز الجوانب التالية بشكل أفضل في المحتوى السياحي

العبارة	موافق		محايد		معارض		المتوسط الحسابي	الترتيب
	ت	%	ت	%	ت	%		
جمال المناظر الطبيعية	١٧٤	٨٧٪	٢٠	١٠٪	٦	٣٪	٢.٨٥	١
التفاصيل المعمارية للمعالم السياحية	١٦٦	٨٣٪	٢٦	١٣٪	٨	٤٪	٢.٧٨	٢
الأجواء والأصوات المحيطة	١٥٧	٧٨.٥٪	٣٤	١٧٪	٩	٤.٥٪	٢.٧٥	٣
التفاعل مع البيئة المحلية	١٥٥	٧٧.٥٪	٣٥	١٧.٥٪	١٠	٥٪	٢.٧٣	٤
الوسط الحسابي للمحور							٢.٧٨	**المجموع/المتوسط**

تظهر البيانات أن جمال المناظر الطبيعية هو العنصر الأكثر تأييداً من قبل المشاركين، حيث وافق ١٧٤ مشاركا (٨٧٪) على أن الواقع الافتراضي يعزز من تجربة الاستمتاع بالمناظر الطبيعية، بينما كان هناك ٢٠ محايدا بنسبة (١٠٪) و٦ معارضين بنسبة (٣٪)، يلي ذلك التفاصيل المعمارية للمعالم السياحية التي حازت على دعم ١٦٦ مشاركا بنسبة (٨٣٪)، بينما كان ٢٦ محايدا بنسبة (١٣٪) و٨ معارضين بنسبة (٤٪).

وبالإضافة إلى ذلك، فقد اعتبر ١٥٧ مشاركا بنسبة (٧٨.٥٪) أن الأجواء والأصوات المحيطة تلعب دورا مهمًّا في تعزيز التجربة الافتراضية، مع ٣٤ محايدا بنسبة (١٧٪) و٩ معارضين بنسبة (٤.٥٪).

أما التفاعل مع البيئة المحلية فقد نال موافقة ١٥٥ مشاركا بنسبة (٧٧.٥٪)، بينما كان هناك ٣٥ محايدا بنسبة (١٧.٥٪) و١٠ معارضين بنسبة (٥٪).

وبشكل عام، يشير المتوسط الكلي (٢.٧٨) إلى أن تقنيات الواقع الافتراضي تعد فعَّالة في تعزيز تجارب السياحة البصرية والمعمارية؛ مما يعكس تفضيلاً عاليا لدى المشاركين لاستكشاف المناظر الطبيعية والتفاصيل المعمارية عبر هذه التقنية.

وتتفق هذه النتائج مع دراسة (إبراهيم، أسماء سعيد سلامة، وعبد الوهاب، مروة ٢٠١٩)؛ إذ أظهرت نتائج تحليل الاستبانة وجود علاقة إيجابية بين تطبيق تكنولوجيا الواقع الافتراضي وزيادة أعداد السياح الوافدين إلى مصر؛ مما يسهم في تنشيط الحركة السياحية إلى مصر.

ويمكن تفسير ذلك بأن تقنيات الواقع الافتراضي تسهم بشكل كبير في تحسين تجربة المحتوى السياحي من خلال تقديم عدة ميزات، مثل عرض المناظر الطبيعية الجذابة والتفاصيل المعمارية التراثية للمعالم.

ولسهولة التنقل داخل هذه التطبيقات؛ يرتفع مستوى الراحة والرضا لدى المستخدمين؛ ممَّا يجعل هذه التقنيات أكثر جذبا لهم.

٧- تأثير تجربة الواقع الافتراضي في الفهم والإدراك للمواقع الأثرية والتاريخية في المملكة العربية السعودية:

جدول (٧)

تأثير تجربة الواقع الافتراضي في الفهم والإدراك للمواقع الأثرية والتاريخية في المملكة العربية السعودية

العبارة	موافق		محايد		معارض		المتوسط الحسابي	الترتيب
	ت	%	ت	%	ت	%		
أعتقد أن استخدام تقنيات الواقع الافتراضي يجعل المعلومات الأثرية أكثر جذبا	١٧٤	٨٧٪	٢٠	١٠٪	٦	٣٪	٢.٨٥	١
التجارب الافتراضية تعزز من اهتمامي بالتراث الثقافي	١٦٦	٨٣٪	٢٦	١٣٪	٨	٤٪	٢.٧٨	٢
العروض الافتراضية تجعلني أشعر كأنني أعيش التجربة التاريخية	١٥٧	٧٨٪	٣٤	١٦٪	٩	٤.٥٪	٢.٧٥	٣
الواقع الافتراضي يساعدني على تخيل الحياة في العصور التاريخية	١٥٥	٧٧.٥٪	٣٥	١٧.٥٪	١٠	٥٪	٢.٧٣	٤
المجموع/ المتوسط	-						٢.٧٨	

تظهر البيانات أن استخدام تقنيات الواقع الافتراضي يجعل المعلومات الأثرية أكثر جذبا هو العنصر الأكثر تأييدا بين المشاركين، حيث وافق ١٧٤ مشاركا بنسبة (٨٧٪) على هذا التأثير، بينما كان هناك ٢٠ محايدا بنسبة (١٠٪) و٦ معارضين بنسبة (٣٪).

كذلك، يعتقد ٨٣٪ من المشاركين (١٦٦ شخصا) أن التجارب الافتراضية تعزز من اهتمامهم بالتراث الثقافي، مع ٢٦ محايدا بنسبة (١٣٪) و٨ معارضين بنسبة (٤٪).

أما العروض الافتراضية، فقد جعلت ١٥٧ مشاركا بنسبة (٧٨٪) يشعرون كأنهم يعيشون التجربة التاريخية، بينما كان ٣٤ منهم محايدا بنسبة (١٦٪) و٩ معارضين بنسبة (٤.٥٪).

كما وافق ١٥٥ مشاركا بنسبة (٧٧.٥٪) على أن الواقع الافتراضي يساعدهم في تخيل الحياة في العصور التاريخية، مع ٣٥ محايدا بنسبة (١٧.٥٪) و١٠ معارضين بنسبة (٥٪).

يشير المتوسط الكلي (٢.٧٨) إلى أن تقنيات الواقع الافتراضي تعد ذات أهمية كبيرة في تعزيز فهم المشاركين وإدراكهم للمحتوى الأثري؛ مما يؤكد على دور هذه التقنيات في دعم الفهم التاريخي وزيادة الجاذبية للمعلومات التراثية.

وتتفق هذه النتيجة مع دراسة (ريمولار، ٢٠٢١) حيث جاءت نتائج الدراسة لتؤكد على أن الطلاب أبدوا قبولاً جيدا للتجربة الأولى، بينما أظهرت التجربة الثانية زيادة في فهم الطلاب للمفاهيم التاريخية المتعلقة بمدينة روما القديمة، مع استمتاعهم بالمحتوى.

وقد خلصت الدراسة إلى رضا الطلاب عن استخدام ألعاب الفيديو كأداة تعليمية ممتعة وبسيطة في تعلم مفاهيم التاريخ، وقد كانت طريقة الواقع الافتراضي موضع تقديرهم.

ويمكن تفسير ذلك بأن استخدام تقنيات الواقع الافتراضي يساعد على جاذبية المعلومات الأثرية ووضوحها للمستخدمين؛ لأنها تعزز الاهتمام بالتراث الثقافي، وتعكس النتائج أهمية الوعي الثقافي والتاريخي بطريقة جديدة ومبتكرة، ويساعد أيضا على تخيل الحياة في العصور التاريخية وفهمهم وإدراكهم للمحتوى الأثري.

٨-مدى الموافقة على العبارات التالية المتعلقة باستخدام تقنيات الواقع الافتراضي في استكشاف المواقع الأثرية والتاريخية في المملكة العربية السعودية وفهمها:

جدول (٨)

مدى موافقتك على العبارات التالية المتعلقة باستخدام تقنيات الواقع الافتراضي في استكشاف المواقع الأثرية والتاريخية في المملكة العربية السعودية وفهمها

العبارة	موافق		محايد		معارض		المتوسط الحسابي	الترتيب
	ت	%	ت	%	ت	%		
استخدام الواقع الافتراضي يزيد من اهتمام الجمهور بالمواقع الأثرية	١٧٦	٨٨٪	٢٠	١٠٪	٤	٢٪	٢.٩٠	١
عرض المحتوى الأثري باستخدام الواقع الافتراضي أكثر جاذبية	١٦٦	٨٣٪	٢٤	١٢٪	١٠	٥٪	٢.٨٤	٢
تقنيات الواقع الافتراضي تحسن فهم التراث الثقافي وتقديره	١٦١	٨٠.٥٪	٣٠	١٥٪	٩	٤.٥٪	٢.٨٠	٣
استخدام الواقع الافتراضي يزيد الرغبة في زيارة المواقع فعليًّا	١٦١	٨٠.٥٪	٢٩	١٤.٥٪	١٠	٥٪	٢.٧٦	٤
-							٢.٨٣	المجموع/ المتوسط

تشير النتائج إلى أن استخدام الواقع الافتراضي يزيد من اهتمام الجمهور بالمواقع الأثرية هو البند الأكثر تأييدا؛ إذ حصل على أعلى متوسط بواقع ٢.٩٠، مع موافقة ١٧٦ مشاركا بنسبة (٨٨٪)، ووجود ٢٠ محايدا بنسبة (١٠٪) و٤ معارضين بنسبة (٢٪)؛ مما يدل على التأثير الإيجابي للواقع الافتراضي في زيادة الاهتمام بالمواقع الأثرية.

كما إن عرض المحتوى الأثري باستخدام الواقع الافتراضي كان أكثر جاذبيةً لدى ١٦٦ مشاركا بنسبة (٨٣٪)، مع ٢٤ محايدا بنسبة (١٢٪) و١٠ معارضين بنسبة (٥٪)؛ مما يعكس قدرة هذه التقنية على جذب الجمهور للمحتوى الأثري.

وبالنسبة لتقنيات الواقع الافتراضي في تحسين فهم التراث الثقافي وتقديره، فقد وافق عليها ١٦١ مشاركا بنسبة (٨٠.٥٪)، مع ٣٠ محايدا بنسبة (١٥٪) و٩ معارضين بنسبة (٤.٥٪)؛ مما يوضح دور هذه التقنيات في تعزيز الفهم للتراث الثقافي.

وفيما يتعلق بتأثير الواقع الافتراضي في زيادة الرغبة في زيارة المواقع الأثرية فعليا، فقد أبدى ١٦١ مشاركا بنسبة (٨٠.٥٪) رغبتهم في زيارة هذه المواقع بعد التجربة الافتراضية، مع ٢٩ محايدا بنسبة (١٤.٥٪) و١٠ معارضين بنسبة (٥٪).

ويشير المتوسط الكلي (٢.٨٣) إلى تقييمٍ إيجابيٍ عال لهذه العبارات، ويعكس إجماع المشاركين على أن الواقع الافتراضيَّ يعزِّز فهمهم وتقديرهم للمواقع الأثرية والتراثية؛ مما يؤكد على فعالية هذه التقنية في جذب الاهتمام وتحفيز الزوار المحتملين.

وتتفق هذه النتيجة مع دراسة (لامان، أحمد محمد محمد ٢٠١٩) التي كشفت نتائجها عن وجود تباينٍ واضحٍ وتغيرٍ في سلوك المبحوثين نحو الوجهة السياحية بعد تعرُّضهم لتجربة الواقع الافتراضي والواقع المعزز. وقد أظهر التقييم الإيجابيُّ أن التجربة زادت من رغبة المبحوثين الألمان في زيارة المكان في الحياة الحقيقية، كما أظهرت النتائج زيادة كبيرة في انطباعات المبحوثين عن الأثر السياحي بعد تجارب الواقع الافتراضي بنسبة عالية (٧٦.٧٪).

ويمكن تفسير ذلك بأن تقنيات الواقع الافتراضي تعمل على زيادة اهتمام الجمهور بالمواقع التراثية من خلال تقديم تجارب تفاعلية، وتسهم في عرض المحتوى الأثري بطريقة مميَّزةٍ ومبتكرةٍ لجذب أنظار المستخدمين وتشجيعهم على استكشاف هذه المواقع بعمقٍ، وترغيبهم في زيارتها واقعيًّا.

وفي النهاية يظهر الواقع الافتراضي كأداة فعَّالة في تعزيز التقدير العام للمواقع الأثرية، وتشجيع الجمهور على زيارتها، كما تجعلهم يرغبون في زيارتها فعليًّا.

ثانيا: نتائج الفروض

الفرض الأول: توجد علاقةٌ إيجابيةٌ ذات دلالة إحصائيةٍ بين استخدام تقنيات الواقع الافتراضي وإدراك الشباب السعودي للمحتوى الأثري والتاريخي.

جدول (٩)

نتائج معامل ارتباط بيرسون لبيان دلالة العلاقة معدل استخدام المبحوثين تقنيات الواقع الافتراضي وبين مستوى إدراك الشباب السعودي للمحتوى الأثري والتاريخي

المتغيرات	مستوي وإدراك الشباب السعودي للمحتوى		اتجاه العلاقة	المعنوية	الدلالة
	العدد	Rمعامل الارتباط			
معدل استخدام	٢٠٠	**٠.٢٥٩	طردية	٠.٠٠٠	٠.٠٠١

تشير نتائج اختبار "بيرسون" في الجدول السابق إلى وجود علاقة دالة احصائيا بين معدل استخدام المبحوثين **تقنيات الواقع الافتراضي وبين مستوى إدراك الشباب السعودِي للمحتوى الأثري والتاريخي.**، حيث بلغت قيمة "R" = (٠.٢٥٩)، وهي قيمة دالة إحصائيا عند مستوى دلالة = ٠.٠٠١، مما يدل على صحة هذا الفرض، وبالتالي القبول بصيغته.

الفرض الثاني: توجد علاقة دالة إحصائيا بين استخدام تقنيات الواقع الافتراضي ومستوى اهتمام الشباب السعودي بالتراث

جدول (١٠)

نتائج معامل ارتباط بيرسون لبيان دلالة العلاقة بين استخدام المبحوثين تقنيات الواقع الافتراضي ومستوى اهتمام الشباب السعودي بالتراث

المتغير	مستوى اهتمام الشباب		اتجاه العلاقة	المعنوية	الدلالة
	العدد	Rمعامل الارتباط			
دوافع الاستخدام	٢٠٠	**٠.٥٨٣	طردية	٠.٠٠٠	دالة عند ٠.٠٠١

تشير نتائج اختبار "بيرسون" في الجدول السابق إلى وجود علاقة دالة احصائيا **بين استخدام المبحوثين تقنيات الواقع الافتراضي ومستوىٍ اهتمام الشباب السعودي بالتراث**، حيث بلغت قيمة "R" = (٠.٥٨٣)، وهي قيمة دالة إحصائيا عند مستوى دلالة = ٠.٠٠١، مما يدل على صحة هذا الفرض، وبالتالي القبول بصيغته.

أهم النتائج:

توضح البيانات المستخلصة من الاستبانة حول استخدام تقنيات الواقع الافتراضي في استكشاف المواقع الأثرية والتاريخية وفهمها ما يلي:

١- وجود اهتمامٍ مرتفعٍ بين المشاركين باستخدام تقنيات الواقع الافتراضي، حيث يميل متوسط الاستخدام إلى النسبة العالية (١٧.٨)؛ مما يشير إلى أن تقنيات الواقع الافتراضي تعتبر أداة مهمَّةً في تعزيز تجربة المستخدمين في استكشاف التراث.

٢- أظهرت متابعةُ المحتوى الأثري باستخدام تقنيات الواقع الافتراضي مستوى عاليا من الاهتمام بمتوسط قدره (١٩.٥)؛ مما يوضح أن المحتوى الأثري يعد من المجالات الجذابة التي تشد انتباه المستخدمين.

٣- أظهرت البيانات أن الغالبية العظمى من المشاركين يفضلون مشاهدة المحتوى الأثري المتنوع باستخدام تقنيات الواقع الافتراضي، بمتوسط قدره (٥٨.٧)؛ وهذا يعكس وجود تباينٍ في تفضيلات المستخدمين، ولكن مع توجه عامٍ نحو المحتوى الأثري المتعمق.

٤- يعبر المشاركون عن أن استخدام تقنيات الواقع الافتراضي يسهم في تحسين فهمهم وإدراكهم للثقافة والتراث المحلي، مع وجود توافقٍ كبيرٍ بين المشاركين على فعالية هذه التقنيات في تعزيز الوعي الثقافي.

٥- يشير الدخل المتوسط ومستوى التعليم العالي بين المشاركين إلى ارتباط إيجابيٍ بين المستوى التعليمي والدخل مع استخدام التقنيات المتقدمة مثل الواقع الافتراضي؛ مما يدعم فكرة أن الجمهور المثقف يميل إلى تبني التقنيات الحديثة في استكشاف المعرفة الثقافية.

مناقشة النتائج:

١- أظهرت نتائج الدراسة الحالية أن تقنيات الواقع الافتراضي لها تأثير إيجابي وملحوظ في إدراك الشباب الجامعي السعودي للمحتوى الأثري والتاريخي، وهو ما يتوافق مع فرضيات الدراسة التي توقعت وجود علاقة إيجابية بين استخدام هذه التقنيات واهتمام الشباب بالمواقع الأثرية.

٢- التأثير على جاذبية المحتوى الأثري، كشفت النتائج عن دور كبير لتقنيات الواقع الافتراضي في تعزيز جاذبية المحتوى الأثري؛ حيث عبر عددٌ كبير من المشاركين عن أن استخدام الواقع الافتراضي يجعل المعلومات الأثرية أكثر جاذبية، وقد أشارت هذه النتيجة إلى أن التجارب الافتراضية تقدم طريقة مشوقة للشباب لاستكشاف المواقع الأثرية بطريقة مبتكرة تجعلهم أكثر اهتماما بمتابعة هذا النوع من المحتوى؛ مما يعزز فعالية إستراتيجيات الترويج للتراث التاريخي عبر الوسائل التقنية الحديثة.

٣-تعزيز الفهم وإدراك التراث، أشارت النتائج إلى أن تقنيات الواقع الافتراضي ليست مجرد أداة للعرض الجذاب فحسب، بل تسهم بشكل كبيرٍ في تعزيز فهم الشباب وإدراكه الواعي للتراث والثقافة التاريخية، وقد انعكس ذلك من خلال توافق نسبة عالية من المشاركين في أن الواقعٍ الافتراضي يعزز من قدرتهم على تخيل الحياة في العصور التاريخية، ويقدم لهم تجربة قريبة من الواقع تسهل فهمهم للأحداث التاريخية وتزيد من تقديرهم للمواقع الأثرية.

٤-زيادة الاهتمام بزيارة المواقع الأثرية فعليا، ويعد هذا أحد الجوانب البارزة التي أظهرتها الدراسة، وهو وجود تأثير مباشر لتجارب الواقع الافتراضي في نيَّة المشاركين في زيارة المواقع الأثرية بشكل فعلي؛ فقد أبدى عدد كبير من المشاركين رغبة متزايدة في زيارة المواقع بعد التعرض لتجربة الواقع الافتراضي، وهذا يشير إلى أن هذه التقنيات تلعب دورا فعالاً في تحفيز الشباب للتفاعل مع المحتوى الأثري واقعيا؛ مما يسهم في تعزيز السياحة الثقافية والترويج لها بوسائل مبتكرة.

٥-دور التفاعل في تعزيز التجربة التعليمية، من خلال تقديم محتوى أثري تفاعلي، لقد أسهم الواقع الافتراضي في توفير تجربة تعليمية غامرة ومشوقة للمشاركين، حيث أظهرت النتائج أن التفاعل مع البيئة الافتراضية جعل المشاركين يشعرون كأنهم يعيشون التجربة التاريخية؛ وهذا يعزز ارتباطهم بالمحتوى، ويسهم في تعزيز انغماسهم في التجربة التعليمية، كما إنه يتفق مع الدراسات التي تشير إلى أن التفاعل يعزز من فعالية التعليم باستخدام التقنيات الحديثة، حيث يجعل المتعلم أكثر انخراطًا واهتماما.

٦- أثر المتغيرات الديموغرافية، توضح البيانات أن الدخل المتوسط ومستوى التعليم العالي بين المشاركين يرتبطان إيجابيا مع استخدام التقنيات المتقدمة مثل الواقع الافتراضي، مما يدعم فكرة أن الجمهور المثقف يميل إلى تبني التقنيات الحديثة في استكشاف المعرفة الثقافية، وهذا يؤكد على أن التعليم العالي ووجود إمكانيات اقتصادية يسهمان في تبني التقنيات الحديثة؛ مما يعزز اهتمام الشباب واستعدادهم لاستخدامها في مجالات متنوعة؛ بما في ذلك المحتوى الأثري.

٧- التفاعل بين التوجهات الحديثة وترويج التراث، تسلط هذه النتائج الضوء على أهمية تفاعل التوجهات التقنية الحديثة مع مجال التراث؛ مما يعكس حاجةً ملحةً لتوظيف هذه التقنيات بشكلٍ أوسعٍ في مجالات الثقافة والتراث؛ فالتقنيات مثل الواقع الافتراضي يمكن أن تكون وسيلةً قويةً وفعالةً لتحفيز جيل الشباب على اكتشاف تراثهم الثقافي وتعزيز ارتباطهم به، وهذا يشير إلى أن استخدام هذه التقنيات يمكن أن يكون جزءا رئيسا من إستراتيجيات الحفاظ على التراث ونشر الوعي الثقافي بين الفئات الشابة.

٨- تحديات استخدام تقنيات الواقع الافتراضي في المجال الأثري، فعلى الرغم من النتائج الإيجابية، تجدر الإشارة إلى أن هناك تحديات تقنية لوجستية قد تعوق الاستخدام الواسع لتقنيات الواقع الافتراضي في المجال الأثري، مثل الحاجة إلى توفر الأجهزة والمعدات المناسبة، ومستوى الإلمام بهذه التقنيات بين المستخدمين؛ وبالتالي، فمن الضروري أن يتم دعم استخدام هذه التقنيات ببرامج تدريبية موجَّهة للشباب وزيادة الوعي بأهميتها.

التوصيات:

- **بناء على نتائج الدراسة والمناقشة، تم صياغة التوصيات التالية لتعزيز دور تقنيات الواقع الافتراضي في نشر الوعي الثقافي والتراثي بين الشباب، كما يلي:**
- تعزيز استخدام تقنيات الواقع الافتراضي في المواقع الثقافية والتاريخية؛ إذ يجب تشجيع المؤسسات الثقافية على تبني هذه التقنية لتقديم المحتوى الأثري بطريقة مبتكرة وجذابة تلبي توقعات الجمهور الشاب.

- تطوير محتوى تراثي تفاعلي يعتمد على تقنيات الواقع الافتراضي؛ لأن العمل على تصميم مواقع إلكترونية يدعم فهم التراث الثقافي وإدراكه، وتوفير تجارب افتراضية تعزز تفاعل الطلاب مع المحتوى الأثري.
- تنظيم دورات تدريبية وورش عمل للمعلمين والمختصين؛ بهدف ضمان الاستخدام الفعال لتقنيات الواقع الافتراضي، حيث يوصى البحث هنا بتقديم برامج تدريبية وورش عمل للمختصين في مجال التاريخ والتراث.
- إجراء أبحاث إضافية لتطوير التكنولوجيا المستخدمة، حيث يوصى البحث هنا بتمويل أبحاث تركز على تحسين تجربة الواقع الافتراضي وتوسيع نطاق استخدامها في المجالات الثقافية والتعليمية.
- زيادة الوعي بأهمية التراث من خلال التجارب الافتراضية؛ لأن تنظيم الحملات التوعوية يستهدف الشباب الجامعي لتوضيح دور الواقع الافتراضي في تعزيز الوعي الثقافي وتحفيز زيارة المواقع الأثرية الواقعية.
- دعم المبادرات التقنية في الجامعات؛ من أجل تشجيع الطلاب والباحثين على تطوير مشاريع تقنية تعتمد على الواقع الافتراضي لعرض المواقع الأثرية والتاريخية بطرق مبتكرة.
- توسيع نطاق التطبيقات التقنية لتشمل فئات أوسع، وضمان توفير تقنيات الواقع الافتراضي بأسعارٍ معقولة ومناسبة لزيادة انتشارها بين الفئات المختلفة من المجتمع.

هوامش الدراسة:

قائمه المراجع العربية:

١- أحمد، لامان محمد محمد. (٢٠١٩). تطبيقات الواقع الافتراضي في الدراسات الإعلامية العربية في مجالات التسويق والعلاقات العامة والصحافة .*المجلة العربية لبحوث الإعلام والاتصال* مج. ٧، ع. ٢٤، ص ص. ٢٣٦-٢٥٧

٢- إبراهيم، أسماء سعيد سلامة، وعبد الوهاب، مروة على. (٢٠١٩). دور الواقع الافتراضي في تنشيط الحركة السياحية إلى مصر. *مجلة اتحاد الجامعات العربية للسياحة والضيافة*، مج١٧, ع٢، ١٣٥ - ١٤٦.

٣- الذبياني، حسن بن مرشد معتق، (٢٠١٩)، دور شبكات التواصل الاجتماعي في إدراك الشباب للواقع التنموي في المملكة العربية السعودية: دراسة استكشافية لعينة من طلبة جامعة طيبة .*مجلة العلوم الإنسانية والاجتماعية* مج. ٢٠١٩، ع. ٥٥، ص. ١٥-١٠٠.

٤- الزهراني، على، مني، (٢٠١٩)، الواقع الافتراضي آفاق المستقبل مدخل الى مفهومه تاريخه بيئته مكوناته مجالاته. *دار الصميعي*.

٥- الشاذلي، إسلام احمد، (٢٠١٥) *دور المواقع الإلكترونية في بناء سمعة المنظمة*، رسالة ماجستير غير منشورة. كلية الإعلام جامعة القاهرة، ص ٦٨.

٦- زيود، محمد، ٢٠٢١، *أثر استخدام تقنية المتاحف الافتراضية في تنمية التحصيل الدراسي ومهارات التفكير التأملي*، لدى طلبة الصف العاشر الأساسي في مبحث التاريخ في محافظة جنين.

٧- قطاوي، إبراهيم، (٢٠٠٧)، *طرائق تدريس الدراسات الاجتماعية*، عمان، دار الفكر ناشرو وموزعون.

٨- كامل، دينا، محمد،(٢٠١٣)، *تقويم فعالية المواقع الإلكترونية الحكومية المصرية*، رسالة دكتوراة غير منشورة، كلية الآداب، جامعة عين شمس، ص ١١٤

٩- محمد، ياسمين، (٢٠٢٤)، فاعلية برنامج قائم على المتاحف الافتراضية على شبكة الإنترنت في تدريس التاريخ لتنمية التحصيل وبعض مهارات التفكير التاريخي والذكاء البصري المكاني لدى طلبة المرحلة الثانوية، بكلية التربية جامعة بورسعيد

١٠- محمود جيهان، (٢٠٢٣)، بيئة افتراضية ثلاثية الأبعاد في تدريس التاريخ لتنمية بعض أبعاد التنور التاريخي لدي طلاب المرحلة الثانوية والجامعة.

١١- هندي، شيرين، محمد أحمد عمر، (٢٠٢٣)، تأثير تقنية الواقع الافتراضي الغامر على إدراك الشباب الجامعي للأخبار الإلكترونية – دراسة شبه تجريبية، *مجلة البحوث الإعلامية* .جامعة الأزهر – كلية الإعلام بالقاهرة

١٢- يونس، عبد الحميد، نشوة، وخليل العلى إبراهيم، (٢٠٢٢)، أثر التدريب باستخدام الواقع الافتراضي والواقع المعزز من خلال منصة Cospacesعلى مهارات عمليات العلم لدى طالبات برنامج رياض الأطفال.

المراجع الأجنبية:

13- Calvert J., Abadia, Rh., (2020), *Impact of immersing university and high school students in educational linear narratives using virtual reality technology Computers & Education*, Volume 159. ISSN 0360-1315,

14- Cascales-Martínez, A., Martínez-Segura, M. J., Pérez-López, D., & Contero, M. (2016). Using an augmented reality enhanced tabletop system to promote learning mathematics: A case study with students with special educational needs. *Eurasia Journal of Mathematics, Science and Technology Education*, 13(2), 355-380.

15- Engelhardt-Nowitzki, C., Pospisil, D., Otrebski, R. & Zangl, S. (2020). Virtual Teaching in an Engineering Context as Enabler for Internationalization Opportunities. In: Barolli L., Nishino H. & Miwa H. (eds). The 11th International Conference on Intelligent Networking and Collaborative Systems (INCoS), Advances in Intelligent Systems and Computing, (1035) ,502-512, doi.org/10.1007/978-3-030-29035-1 , Springer, Nature Switzerland AG.

16- Fauville, G., Queiroz, A. C. M., & Bailenson, J. N. (2020). Virtual reality is a promising tool to promote climate change awareness. Technology and Health, 91-108.

17- Gandolfi, E. (2018). Virtual reality and augmented reality. *Handbook of Research on K-12 Online and Blending Learning*, 545-561.

18- Han Lo, Wai & Cheng, Ka Lun Benjamin. (2020). "Does virtual reality attract visitors? The mediating effect of presence on consumer response in virtual reality tourism advertising. Information technology of tourism, No.22, p. p: 537-562.

19- Jung, S., Lindeman, R., 2021, Perspective: Does Realism Improve Presence in VR? Suggesting a Model and Metric for VR Experience Evaluation.

20- Liaw, M. L. (2019). *EFL learners' intercultural communication in an open social virtual environment. Journal of Educational Technology & Society*, 22(2), 38-55.

21- Liu, Q., Cheng, Z., & Chen, M. (2019). Effects of environmental education on environmental ethics and literacy based on virtual reality technology. The Electronic Library.

22- Papanastasiou, G., Drigas, A., Skianis, Ch., Lytras, M., (2019), Virtual and augmented reality effects on K-12, higher and tertiary education students' twenty-first century skills.

23- Remolar, I., Rebollo, C., Fernandez- Moyano, J., 2021, learning history using virtual an augmented reality. Research gate.
24- Rétaux X., 2003, Présence dans l'environnement théories et applications aux jeux vide, in Roustan M., dir., La pratique du jeu vidéo, réalité ou virtualité, Paris, L'Harmattan, pp. 69-70
25- Riva, G., Baños, R. M., Botella, C., Mantovani, F., & Gaggioli, A. (2016). Transforming experience: The potential of augmented reality and virtual reality for enhancing personal and clinical change. Frontiers in psychiatry, 7, 164.
26- Ryan, ML. *Narrative as virtual reality*. Immersion and interactivity in literature and electronic media, Baltimore, the Johns Hopkins University Press, 2005, p 19.
27- Trautman, E.S. (2004) The Art of Halo: *Creating a Virtual World*, New York: Del Rey, 28.
28- Williams, D., 2006, *Virtual Cultivation: Online Worlds, Offline Perceptions.," Journal of Communication*, Vol.56, P.P. 69–87
29- bHUBL6_5Dm2f2G2
30- Zarzo, E. (2015). The art of memory in the digital age. Procedia-Social and Behavioral Sciences, 178, 222-226.
31- Zhang, X., Wang, X., Lu, J., 2023, teaching strategy if university history based on virtual reality technology.