تقبل الشباب المصري لتوظيف تقنية الميتافيرس في المؤسسات الصحفية
(دراسة مستقبلية في إطار نموذج تقبل التكنولوجيا)

إعداد:
سلمى وجيه مصطفى محمد

Egyptian Youth Acceptance of Metaverse Technology Adoption in Journalism Institutions: A Future Study Within the Technology Acceptance Model Framework

Prepared by:
Salma Wagih Mostafa Mohamed

ملخص:

تطورت صناعة الإعلام والأخبار بفضل التقنيات الجديدة مثل الواقع الافتراضي والميتافيرس والذكاء الاصطناعي. هذه التقنيات أحدثت تغييرات في العملية الاتصالية بين القائم بالاتصال والجمهور، مع تركيز على ثراء الوسيلة وزيادة مرونة الاتصال. على الرغم من الفوائد، خبراء الإعلام يحذرون من التحديات التي قد تطرأ نتيجة استخدام هذه التقنيات الجديدة، وكيفية تعامل الجمهور معها.

ويتمثل تحدي البحث في فهم مدى تقبل الشباب المصري لتكنولوجيا الواقع الافتراضي والميتافيرس في صناعة الأخبار. يهدف البحث إلى تقييم تأثير العوامل الخارجية على تقبل الشباب لهذه التقنيات وفهم مدى استفادتهم منها.

كلمات مفتاحية:

الواقع الافتراضي– الميتافيرس– نموذج تقبل التكنولوجيا

Abstract:

The media and news industry has evolved due to new technologies such as virtual reality, the metaverse, and artificial intelligence. These technologies have brought about changes in the communication process between the communicator and the audience, with a focus on enriching the medium and increasing communication flexibility. Despite the benefits, media experts warn of the challenges that may arise from the use of these new technologies and how the audience deals with them.

The research challenge lies in understanding the level of acceptance of virtual reality and metaverse technologies among Egyptian youth in the news industry. The research aims to assess the impact of external factors on the acceptance of these technologies by young people and to understand how they can benefit from them.

Keywords: Virtual reality, metaverse, news industry, Egyptian youth, technology acceptance.

أولاً: المقدمة

بالنظر إلى التطور الحالى الذى يشهده مجال صناعة الإعلام والأخبار وظهور تقنيات تكنولوجية جديدة من دخول عالم الواقع الافتراضي والميتافيرس فى التغطية الإخبارية و السرد القصصى والإنتاج الإعلامى ، بالإضافة إلى الذكاء الاصطناعي وتوظيفه فى المؤسسات الإعلامية ، أدت إلى حدوث تغييرات فى العملية الاتصالية من حيث القائم بالاتصال و الرسالة و الوسيلة و الجمهور المستقبل، وبالتركيز على الجمهور المستقبل نجد أن هذه التقنيات الجديدة من أكبر مميزاتها هى ثراء الوسيلة حيث أنها سوف تجعل عملية الاتصال أكثر مرونة بين القائم بالاتصال والجمهور من خلال إشراكه داخل الحدث كمشاهد افتراضى ،ولكن بالرغم من ذلك فإن خبراء الإعلام حذروا من المخاطر والتحديات التى قد يسببها الواقع الافتراضي والميتافيرس فى مجال صناعة الأخبار ، ومدى إمكانية الجمهور فى التعامل مع هذه التقنيات الجديدة و ثقتهم فيها.

ثانيا: مشكلة البحث:

تتبلور مشكلة البحث فى الكشف عن مدى تقبل الشباب المصرى لتوظيف تكنولوجيا الواقع الافتراضي والميتافيرس فى المؤسسات الصحافية وفى صناعة الأخبار من خلال تطبيق نموذج تقبل التكنولوجيا ومعرفة مدى تأثير العوامل الخارجية من متغيرات الدراسة على المنفعة المدركة وسهولة الاستخدام المدركة والنية السلوكية على تقبل الشباب المصرى للتكنولوجيا ومدى الاستفادة منها.

ثالثا: أهداف البحث:

1. الكشف عن تطبيقات الواقع الافتراضي والميتافيرس فى المؤسسات الصحافية.
2. رصد مدى متابعة عينة الدراسة لتطبيقات الواقع الافتراضي والميتافيرس فى الصحافة.
3. مدى تقبل الشباب المصرى لتطبيقات الواقع الافتراضي والميتافيرس فى الصحافة.

4. رصد العوامل المؤثرة على تقبل الشباب المصرى لتقنيات الواقع الافتراضي والميتافيرس فى الصحافة.

رابعا: تساؤلات البحث:

1. ما تطبيقات الواقع الافتراضي والميتافيرس فى المؤسسات الصحافية؟
2. ما مدى متابعة عينة الدراسة لتطبيقات الواقع الافتراضي والميتافيرس فى الصحافة؟
3. ما دوافع الشباب لاستخدام تقنية الواقع الافتراضي والميتافيرس فى الصحافة؟
4. ما تصورات الشباب المصرى حول جاهزية المؤسسات الصحافية فى مصر لتطبيق تلك التقنيات الجديدة؟
5. ما تصورات الشباب حول مستوى التفاعل مع الأحداث والتغطيات التى ينتجها الواقع الافتراضي والميتافيرس؟
6. ما مدى ثقة الشباب المصرى فى القصص الإخبارية التى من الممكن تغطيها بتلك التقنيات الجديدة وتأثيرها على النوايا السلوكية نحو تقنية الواقع الافتراضي والميتافيرس؟

خامسا: فروض البحث:

1. هناك فروق ذات دلالة إحصائية بين أفراد العينة فى مدى متابعتهم لتطبيقات الواقع الافتراضي والميتافيرس فى الصحافة حسب الخصائص الديموغرافية.
2. هناك علاقة ارتباطية ذات دلالة إحصائية بين الفائدة المدركة وتقبل الشباب لتطبيق الواقع الافتراضي والميتافيرس فى الصحافة.
3. هناك علاقة ارتباطية ذات دلالة احصائية بين سهولة الاستخدام المتصورة وتقبل الشباب لتطبيق الواقع الافتراضي والميتافيرس فى الصحافة.

توثر المتغيرات التالية: (مستوى جاهزية البنية التحتية الذكية للمؤسسات الصحافية المصرية لتطبيق تلك التقنية – مستوى القلق من حدوث انتهاكات اجتماعية – مستوى الثقة فى جودة التقارير والقصص الإخبارية التى يتم إنجازها بواسطة تلك التقنية) على النوايا السلوكية للشباب اتجاه تقنية الواقع الافتراضي والميتافيرس فى الصحافة.

سادسا: أهمية البحث:

1. معرفة تأثير دخول تقنيات الواقع الافتراضي والميتافيرس فى صناعة الإعلام.
2. دراسة تأثير الواقع الافتراضي والميتافيرس على تقبل الشباب المصرى لتلك التكنولوجيا والتفاعل معاها واستخدامها.
3. معرفة مدى فاعلية متغيرات الدراسة فى التأثير على تقبل عينة البحث للتكنولوجيا للواقع الافتراضي والميتافيرس وتطبيقهم فى مجال صناعة الإعلام والأخبار فى المؤسسات الصحافية.
4. قلة الدراسات الإعلامية – فى حدود إطلاع الباحث – التى اهتمت بمعرفة تقبل قطاعات الجمهور لتطبيق التكنولوجيا الجديدة التى تسيطر على المشهد الإعلامى فى الوقت الحالى، وتصوراتهم حول جاهزية مؤسسات صناعة الإعلام فى مصر لتطبيقها.

سابعا: الإطار النظرى للبحث:

- **نموذج قبول التكنولوجيا:**

نموذج قبول التكنولوجيا Technology Acceptance Model(TAM) هو نظرية نظم معلومات يتم استخدامها لمعرفة كيف يقبل المستخدمون تكنولوجيا جديدة وتم تطوير وتحسين نموذج TAM على مر السنين ، لكن مبادئها الأساسية ظلت كما هي.

تعود نشأة نموذج قبول التكنولوجيا إلى علوم علم النفس ، ونظم المعلومات وعلم الاجتماع ،ونموذج تقبل التكنولوجيا مبنى فى الأصل على نظرية الفعل المنطقى أو الاستدلالي من العالمان (Ajzen & Fishbein 1980) ، وتم تطويره أول مرة بواسطة العالم (Fred D. Davis in 1989) ليعتبر نموذجا معتمدا للتنبؤ والتفسير لقبول خدمات جديدة معتمدة على تقنيات تكنولوجيا حديثة بالنسبة للجمهور وكيفية استخدامها (ادريان بالمر،2020) ، وبالرغم من وجود عديد من نماذج نظم المعلومات التى سعت إلى فهم العلاقة بين الجمهور وتقبله لتكنولوجيا جديدة الا ان هذا النموذج هو الذى تم استخدامه على نطاق واسع وتمت الاشادة به فى مختلف المجالات. (MBA Skool Team،2019)

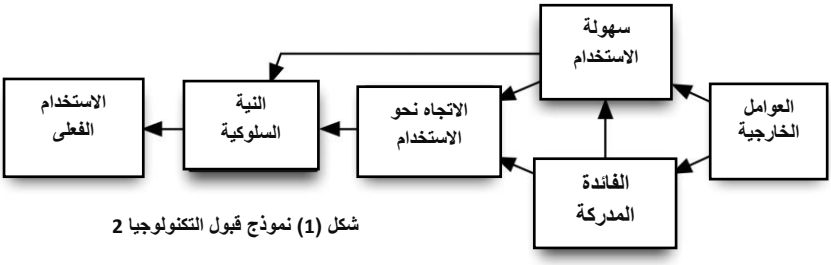
و يعرف النموذج أن قبول تكنولوجيا جديدة واعتياد استخدامها من قبل الفرد أو الجمهور يعتمد على عنصرين أساسيين وهما: سهولة الاستخدام المدركة ويقصد بها "مدى الجهد الذي يتعين على الشخص بذله سواء عقلي أو جسدي لاستخدام تلك التكنولوجيا" ، والفائدة المتصورة ويقصد بها " الدرجة التي يعتقد بها الشخص أنه يمكن زيادة وتحسين أداء عمله باستخدام تلك التكنولوجيا " ، على سبيل المثال إذا كان النظام يمكن أن يساعد الفرد في إكمال مهمة بسرعة أكبر و فائدة أكبر ،ومن خلال هذين العنصرين يتشكل معتقدات الشخص حول التكنولوجيا والتى تؤثر على موقفه اتجاهها وبالتالى التنبؤ بقبوله من عدمه.(A Research Group at Stuttgart University of Applied Science.2018)

يفترض نموذج قبول التكنولوجيا ، أن قبول الشخص لتكنولوجيا جديدة يأتى من خلال ثلاث مراحل ، حيث تؤدي مجموعة عوامل خارجية إلى التأثير المباشر على سهولة

الاستخدام المتصورة والفائدة المتصورة ، والتي بدورها تشكل استجابة عاطفية تؤثر على النية السلوكية تجاه التكنولوجيا ، مما يؤثر على الاستخدام الفعلي ،بمعنى أن هذه العوامل الخارجية تؤثر بشكل غير مباشر على النية السلوكية تجاه التكنولوجيا عن طريق الاستفادة المتصورة و سهولة الاستخدام المتصورة ، أى أنهم يشكلان عاملان متوسطان بين العوامل الخارجية والنية السلوكية التى تؤثر مباشرة على الاستخدام الفعلي للتكنولوجيا ، ويهدف النموذج إلى التعرف على تلك العوامل الخارجية ،و يشير النموذج أنه إذا كان من المتوقع أن يكون التطبيق سهل الاستخدام ، فمن المرجح أن يتم اعتباره مفيدا للمستخدم وزاد احتمال أن يحفز ذلك قبول التكنولوجيا. (Marangunić, N., Granić،2015)

تتضمن المتغيرات الخارجية عادة خصائص النظام وتدريب المستخدم وتصميم مشاركة المستخدم وطبيعة عملية التنفيذ، و نظرا للنتائج المتسقة التي تفيد بأن الفائدة المتصورة هى عنصر رئيسى يؤثر على النية السلوكية للاستخدام اقترح Venkatesh and Davis نموذجا موسعا يسمى TAM 2 ، وسعى TAM 2 إلى تحديد المتغيرات التي تؤثر على الفائدة المتصورة، وشملت هذه المتغيرات (PLUTORA BLOG&others،2020):

- المعايير الذاتية: تأثير الآخرين على قرار المستخدم باستخدام أو عدم استخدام التكنولوجيا من خلال رؤيتهم أنه عن طريق تلك التكنولوجيا يستطيع إنجاز عملا ما.



شكل (1) نموذج قبول التكنولوجيا 2

- الصورة: رغبة المستخدم في الحفاظ على مكانة اجتماعية جيدة بين الآخرين.
- أهمية الوظيفة: مدى درجة تطبيق التكنولوجيا.

– جودة المخرجات: مدى أداء التكنولوجيا للمهام المطلوبة بشكل كاف.

– إثبات النتيجة: الخروج بنتائج ملموسة إيجابية على أرض الواقع.

وتمت إضافة الخبرة والاستخدام التطوعى كمتغيرات وسيطة فى تحسين التنبؤ بقبول التكنولوجيا.

بعد ذلك تم استخدام TAM على نطاق واسع لدراسة اعتماد وقبول التقنيات المختلفة ، ويمكن القول إن TAM أصبحت النظرية الأكثر تأثيرا ، من أجل معالجة مشاكل فهم الباحثين بمتغيرات TAM ، و تم توسيع النموذج من خلال دمج عوامل ومتغيرات جديدة ذات تأثير كبير حيث تم إدخال متغيرات خارجية مختلفة للعنصرين الاساسيين الفائدة المتصورة وسهولة الاستخدام المتصورة ، مثل سمات الشخصية والخصائص الديموغرافية. (PLUTORA BLOG&others،2020)

ومؤخرا تم تعديل النموذج الأصلي وإضافة بعض المتغيرات: مثل الخبرة، الكفاءة الذاتية، والدعم الإدارى، العوامل الإجتماعية ، والفروق الفردية، وغيرها من المتغيرات التي لها تأثر على قرار المستخدم من ناحية قبول تلك التكنولوجيا من خلال النية السلوكية ،والفائدة المدركة وسهولة الاستخدام المدركة ، وفى النهاية التأثير النهائى على قرار المستخدم من استخدام التكنولوجيا أو عدمه.

اختبر العلماء نماذج قبول التكنولوجيا في مجالات مختلفة واكتشفوا قبول التقنيات المختلفة ، مثل الخدمات المصرفية عبر الهاتف المحمول وتكنولوجيا الاتصالات والواقع الافتراضي والميتافيرس و أنظمة التعلم الإلكتروني ، على سبيل المثال:(Adams1992، Venkatesh & Davis 1996 - Nelson & Todd- ويلسون 2004 – القحطاني 2016) (MBA Skool Team.2019) ، بالإضافة إلى العديد من التطبيقات المختلفة لـ TAM لدراسة كل شيء من اعتماد البرامج المكتبية إلى استخدام أنظمة معلومات الرعاية الصحية يمكن أيضًا تطبيق النموذج في سياقات أخرى ، مثل دراسة سلوك المستخدم في وسائل التواصل الاجتماعي أو بيئات التعلم عبر الإنترنت. (PLUTORA BLOG&others،2020)

و وجد الباحثين عند تطبيقهم لـ TAM لإختبار قبول تقنية الواقع الافتراضي ، تم التنبؤ بالنية السلوكية للمستخديم المحتملين من خلال الفائدة المتصورة ، لكن سهولة الاستخدام المتصورة لم تكن مهمة للمستخدمين ،لذلك اجمع الباحثين أن فى TAM2 و TAM3 ، تأثير العوامل الخارجية على الفائدة المتصورة وسهولة الاستخدام المتصورة يختلف باختلاف السياق والتكنولوجيا التي تتم دراستها. (MBA Skool Team،2019)

وفى واقعنا الحالى وما نشهده من تقدم تكنولوجي بسبب عصر الثورة الرقمية الذى نعيشه من ظهور الواقع الافتراضي وتقنيات الميتافيرس ودخولها العديد من المجالات من ضمنها المجالى الإعلامى وبدء تطبيق تلك التقنيات الحديثة فيه بالإضافة إلى تطبيقات الذكاء الاصطناعي ، ف هنا يأتى أهمية نموذج قبول التكنولوجيا ليساعدنا في التحديد الدقيق لكيفية الاستفادة من متغيرات النظام التكنولوجى التي يمكن التنبؤ بها لزيادة معدلات القبول والإنتاج، حيث يوفر TAM منهجا لفهم سبب تبني الأفراد أو المنظمات لتقنيات معينة من عدمه ، ومعرفة العوامل التى تؤثر على قبول الفرد لنظام معين على المستوى النفسى والسلوكى (PLUTORA BLOG&others،2020).

ثامنا الإطار المنهجى للبحث:

- **المفاهيم والتعريفات الإجرائية:**
- تطبيقات الواقع الافتراضي والميتافيرس: يقصد بها مظاهر استخدام تكنولوجيا الواقع الافتراضي والميتافيرس فى مجال صناعة الصحافة والانتاج الإعلامى بما تسمح بمشاركة الجمهور فى قلب الحدث كمشاهد افتراضى ومعايشة الواقع من خلال نظارات الواقع الافتراضي والهاتف المحمول.
- قبول التكنولوجيا والتفاعل معاها: يقصد بها تقبل المبحوثون لاستخدام تكنولوجيا الواقع الافتراضي والميتافيرس فى مجال صناعة الأخبار من خلال عاملين رئيسيين وهما الفائدة المدركة وسهولة الاستخدام المدركة وهو ما يؤثر على النوايا السلوكية اتجاه تلك التكنولوجيا، من خلال عدة عوامل مؤثرة تعتبر متغيرات خارجية متمثلة فى: (مدى جاهزية البنية التحتية الذكية لتطبيق تلك التكنولوجيا – مستوى القلق من حدوث انتهاكات اجتماعية – مستوى الثقة فى التقارير الاخبارية والمحتوي الذى يتم إنتاجه بواسطة تلك التكنولوجيا).

- **نوع البحث:**

ينتمي هذا البحث إلى نوعية الدراسات المستقبلية الاستكشافية التى تهدف إلى تكوين رؤية أولية حول المشكلة البحثية تتبع جهد علمى منظم من أجل الوصول إلى مجموعة تنبؤات حول ظاهرة فى المجتمع للكشف عما هو ممكن بغض النظر إذا كان مرغوب.

- **منهج الدراسة وأداة جمع البيانات:**

منهج المسح الإعلامى survey وذلك لرصد مدى تقبل المبحوثين لتقنيات الواقع الافتراضي والميتافيرس فى الصحافة و تأثير العوامل الخارجية على النوايا السلوكية اتجاه تلك التكنولوجيا وذلك باستخدام أداة الاستبيان لجمع أراء وبيانات المبحوثين وتحليل إجاباتهم وهى من أبرز الأدوات المستخدمة فى مجال البحوث الإعلامية.

- **مجتمع الدراسة:**

الشباب الجامعى المصرى فى محافظة القاهرة من مختلف التخصصات.

- **عينة الدراسة:**

تم اختيار أفراد العينة بشكل عشوائى من مجتمع الشباب المصرى للإجابة على أسئلة الاستبيان وبلغ إجمالى عدد أفراد العينة 200 فرد من شباب محافظة القاهرة، وذلك عن طريق تصميم استمارة استبيان إلكترونية من google وتوزيعها على العينة، وجاءت خصائص العينة كالتالى بواقع إجابتهم على الاستبيان:

جدول رقم (1) الخصائص الديموغرافية لعينة الدراسة

المتغير		ك	%
النوع	ذكور	94	47
	إناث	106	53
الإجمالى والنسبة المئوية		200	100
مستوى دخل الأسرة	منخفض	22	11
	متوسط	168	84
	مرتفع	10	5
الإجمالى والنسبة المئوية		200	100
نوع التعليم	حكومى	150	75
	خاص	50	25
الإجمالى والنسبة المئوية		200	100

- **المعالجة الإحصائية:**

تم إجراء التحليل الإحصائى للبيانات باستخدام البرنامج الإحصائى (SPSS) لإستخراج المعاملات وإجراء الإختبارات الإحصائية التالية:

- التكرارات البسيطة والنسبة المئوية Frequencies، والمتوسطات الحسابية Mean، والانحراف المعيارى STD والوزن النسبى للمقارنة بين فئات المتغير.
- اختبار T-Test لدراسة معنوية الفروق بين مجموعتين من المتغيرات فى أحد متغيرات البحث سواء كان نوعه رقمى أو أسمى.
- اختبار تحليل التباين One way Anova، لدراسة معنوية الفروق بين أكثر من مجموعتين فى أحد المتغيرات نوعه مسافة أو نسبة أو فترى.
- معامل ارتباط التوافق Contingency لدراسة العلاقة الارتباطية بين متغيرين واتجاها حيث يكون المتغير المستقل ثلاث مجموعات وأسمى.

- نموذج تحليل الإنحدار Multiple Regression ، لدراسة تأثير مجموعة من المتغيرات المستقلة فى متغير تابع واحد ومعرفة اتجاه التأثير وأكثرها شدة.

- **منهجية قياس المتغيرات:**

1- مقياس سهولة الاستخدام المدركة لدى المبحوثين لتقنية الواقع الافتراضي فى الصحافة:

تم استخدام مقياس ليكرت التجميعى لإختبار إدراك المبحوثين لسهولة الاستخدام المدركة أى الدرجة التى يعتقد فيها المبحوث أن استخدام تقنية الواقع الافتراضي والميتافيرس سهل ولا يتطلب مجهود وذلك من خلال العبارات الآتية: أتوقع أن أكون قادرا على استخدام تطبيقات الواقع الافتراضي فى الصحافة بسهولة – أتوقع أن يكون التفاعل مرن وسلس مع المحتويات الصحافية التى يتم إنتاجها بواسطة الواقع الافتراضي – أستطيع فهم طريقة عمل تطبيقات الواقع الافتراضي والخدمات التى تقدمها بشكل واضح، وقدرت الإجابات: موافق (3 درجات) – محايد (درجتان)– معارض (درجة واحدة).

2- مقياس الفائدة المدركة لدى المبحوثين لتقنية الواقع الافتراضي فى الصحافة:

تم استخدام مقياس ليكرت التجميعى لإختبار إدراك المبحوثين للفائدة المدركة أى الدرجة التى يعتقد فيها المبحوث أن استخدام تقنية الواقع الافتراضي والميتافيرس يعود عليه بفائدة ويحسن من أداء مهامه فى الحصول على المعلومات من خلال العبارات الآتية: أتوقع أن تعمل تلك التكنولوجيا على القضاء على الحاجز بين الواقع والجمهور من خلال الاحساس بالاندماج فى الأحداث وأن يصبح جزءا منها – أتوقع أن تقوم تلك التكنولوجيا بجذب انتباه الشباب نحو الاطلاع على الأحداث بصورة مرئية واقعية بدلا من النصوص المكتوبة – أتوقع

أن تقوم تلك التكنولوجيا بتقديم معلومات بصرية جذابة مكملة للقصص الإخبارية ، وقدرت الإجابات: موافق (3 درجات) – محايد (درجتان)– معارض (درجة واحدة).

3- مقياس الاتجاه نحو مستوى الثقة فى جودة التقارير والقصص الإخبارية:

تم استخدام مقياس ليكرت التجميعى لإختبار إدراك المبحوثين لمستوى الثقة فى جودة التقارير والأخبار التى يتم إنتاجها بواسطة تقنية الواقع الافتراضي والميتافيرس باستخدام العبارات الآتية: ستستطيع هذه التقنيات من إنتاج قصص إخبارية بمصداقية كبيرة – لا يمكن التلاعب فى المحتويات الإخبارية التى سوف يتم إنتاجها باستخدام الواقع الافتراضي والميتافيرس – سيقوم الواقع الافتراضي والميتافيرس بإنتاج محتويات أكثر عمقا ودقة فى مجال الصحافة و بموضوعية ، وقدرت الإجابات: موافق (3 درجات) – محايد (درجتان)– معارض (درجة واحدة).

4- مقياس الاتجاه مستوى جاهزية البنية التحتية الذكية للمؤسسات الصحافية المصرية:

تم استخدام مقياس ليكرت التجميعى لإختبار إدراك المبحوثين مستوى جاهزية البنية التحتية الذكية للمؤسسات الصحافية المصرية لتوظيف تقنية الواقع الافتراضي والميتافيرس وذلك من خلال العبارات الآتية: ستستطيع البنية التحتية تقنية المعلومات والاتصالات فى المؤسسات الصحفية تبنى هذه التقنية – أرى أن غرف الأخبار فى المؤسسات الصحفية حاليا غير مستعدة لتطبيق تلك االتقنية – لدينا كوادر بشرية قادرة على مواكبة هذه التطورات والتعامل معاها

فى المؤسسات الصحفية ،وقدرت الإجابات: موافق (3 درجات) – محايد (درجتان)– معارض (درجة واحدة).

5- مقياس الاتجاه نحو مستوى القلق من حدوث انتهاكات اجتماعية:

تم استخدام مقياس ليكرت التجميعى لإختبار إدراك المبحوثين مستوى القلق من حدوث انتهاكات اجتماعية بسبب توظيف تلك التقنية واستخدامها وتجميع بيانات عن المستخدمين واختراق خصوصيتهم وذلك من خلال العبارات الآتية: أشعر بالقلق من تأثير مثل هذه التقنيات على خصوصية الأفراد– أخشى أن تؤدى مثل هذه التقنيات فى الصحافة إلى حدوث انتهاكات اجتماعية – قد تقوم هذه التطبيقات بتجميع بيانات ومعلومات شخصية عن هوية المستخدمين وإساءة استخدامها، وقدرت الإجابات: موافق (3 درجات) – محايد (درجتان)– معارض (درجة واحدة).

وقد تم جمع الدرجات لكل متغير فتكون مقياس درجاته 9:3 وتم توزيع المبحوثين على المقياس كالتالى:

- (3-4) مستوى منخفض ، (5-7) مستوى متوسط،(8-9) مستوى مرتفع.

تاسعا: الدراسات السابقة:

تم الرجوع إلى عدد من الدراسات السابقة للاستفادة منها فى موضوعات إجراء هذا البحث وتم تقسيم الدراسات السابقة إلى محورين رئيسيين:

- **المحور الأول: دراسات تناولت تطبيقات الواقع الافتراضي والميتافيرس فى الصحافة:**

خلصت دراسة (سوزان القليني،2020) إلى مجوعة من النتائج لتتوقع من خلالها مستقبل الإعلام العربى فى ظل التقنيات التكنولجيا الحديثة وخاصة تقنية الميتافيرس موضع الدراسة، حيث يرى خبراء الإعلام العربى وجود إيجابيات كثيرة لاستخدام هذه التكنولوجيا حيث انها تعد وسائل أكثر ثراء من النصوص والصور والفيديوهات وتنقل الجمهور إلى عالم افتراضى كأنهم فى الواقع الفعلى ، بالإضافة إلى تحويل الإعلام العربى لمنصات ذكية ويتحول معاها المضامين إلى مضامين أكثر عمقا وثراء وشمولا فى التحليل والتفسير مع الاهتمام فى التغطيات الإعلامية على عنصر السبق الصحفى، ولكن بالرغم من التأثيرات الإيجابية التى يراها الخبراء فإن لديهم تخوفات عديدة من تأثيرات سلبية محتملة على الجمهور العربي، حيث أنها ستؤدي إلى انعزالية بعض أفراد الجمهور، وخاصة الشباب، عن الواقع وعن قضايا الوطن، كما أنها ستخدم مصالح سياسية واقتصادية عالمية.

واستهدفت دراسة (أيمن محمد إبراهيم ،2022) رصد وتحليل أراء مجموعة من خبراء الإعلام فى توظيف تكنولوجيا اليمتافيرس فى صناعة الصحافة الرقمية والتأثيرات المحتملة على القائم بالاتصال والجمهور المستهدف والرسالة وتغيرات البيئة الصحافية ، وتوصلت إلى ان الصحافة سواء رقمية أو تقليدية فهى تواجه تحديات كبيرة فى ظل التطور التكنولوجى وتقنيات الذكاء الاصطناعي بالإضافة أن عينة الخبراء رأوا أن المؤسسات الصحافية المصرية لن تنضم لعالم الميتافيرس فى المستقبل القريب وأن مستقبل الصحفيين فى

ظل تلك التكنولوجيا مهدد وان عليهم مواكبة تلك التطورات الجديدة حيث ان عصر الميتافيرس سوف يحل محل الصحافة.

و سعت دراسة (إسراء صابر عبدالرحمن،2022) إلى تحقيق هدف رئيسى يتمثل فى الرصد الكيفى والكمى لإتجاهات الصحفيين و القيادات الصحفية بالمؤسسات الصحفية وخبراء الإعلام فى توظيف تقنية الميتافيرس داخل غرف الأخبار بالمؤسسات الصحافية العربية ، وتوصلت الدراسة إلى أن أغلب عينة الدراسة ليس لديهم معرفة بتقنية الميتافيرس ولا آليات تطبيقها ومعظم معلوماتهم عن طريق رؤسائهم فى العمل ، وأكدوا أن تطبيق تلك التكنولوجيا داخل غرف الأخبار ليس مهما حاليا ، وأشارت أكثر من نصف العينة إلى عدم جاهزية غرف الأخبار فى مؤسساتهم الصحفية لتطبيق تلك التقنية وأنه توجد تأثيرات سلبية وأخرى إيجابية لدخول الصحافة عالم الميتافيرس.

وهدفت دراسة (سحر عبدالمنعم محمود، 2022) إلى رصد وتحليل معالجة الصحف العربية والأجنبية لتقنيات الميتافيرس وشبكات الجيل الخامس ، وأكدت الدراسة إلى أهمية تطبيق تقنية الميتفيرس فى عدة مجالات كالإعلام و أن تلك التكنولوجيا لم يتم إستخدامها بالشكل المطلوب بعد فى المؤسسات الصحافية المصرية وأن الدولة تعمل الأن على دراسة مميزاتها وسلبياتها.

وهدفت دراسة (شيرين البحيرى ، 2023) إلى معرفة تعرض الإعلاميين المصريين لتقنية الميتافيرس عبر المواقع الإعلامية العربية والأجنبية واتجاهاتهم نحوها ، وقامت الباحثة بالإعتماد على عينة من الإعلاميين المصريين بالمؤسسات الإعلامية وقد تكونت تلك العينة من 58 مفردة في تخصصات مختلفة (الصحافة, الإذاعة والتليفزيون) بالمؤسسات الإعلامية (مؤسسة الاهرام وأخبار اليوم , الجمهورية والإذاعة والتليفزيون) ، وقد توصلت نتائج الدراسة أن حجم تعرض الإعلاميين المصريين لتقنية الميتافيرس عبر المواقع الإعلامية

العربية والأجنبية كبير وجاء بدرجة ، واظهرت النتائج ان اتجاهات الإعلاميين المصريين نحو متابعة تقنية الميتافيرس عبر المواقع الإلكترونية الاعلامية العربية والأجنبية قوية وجاءت بدرجة مرتفعة حيث بلغ مقدر الوزن المرجح لها على مقياس ليكرت الخماسي (3.5120) ، واوضحت الدراسة االمية تقنية الميتافيرس فى الانتاج والتحرير الرقمي والاخراج والنشر وضورة تطوير العنصر البشرى لمواكبة تلك التطورات.

و فيما يخص الدراسات الاجنبية ، أفادت دراسة (Georgiana 2022 Camelia STĂNESCU) تحليلا نظريا وتفسيرا لتأثيرات تطبيقات الميتافيرس فى عالم صناعة الإعلام و الخطوات التكنولوجية التى يتم إتخاذها فى هذا الاتجاه ، و توصلت إلى أن تطوير الميتافيرس نقطة رئيسية في مستقبل الصحافة، والتي يمكن للقائم بالاتصال في صناعة الإعلام أن يجنوا منها فوائد كبيرة ، و أن المواد الصحفية التي لا يمكن حتى الآن ملاحظتها وتحليلها سوف تصبح تجارب حقيقية يشارك فيها الجمهور بشكل مباشر كمشارك أو شاهد افتراضي ، وأظهرت الدراسة الخوف من خطر الأخبار المزيفة التى قد تسببه هذه التكنولوجيا مما لها آثار تجريبية من شأنها أن تعطى انطباعا بالمصداقية.

بينما قامت دراسة (Mikaela Rodenbaugh 2020) بالاتجاه بتحليل اتجاهات جمهور صحافة الواقع الافتراضي من خلال الإجابة عن سؤال: هل صحافة الواقع الافتراضي تزيد من عاطفة أو السلوك الاجتماعى لجمهور الأخبار و أظهرت النتائج عدم وجود علاقة قوية بين الواقع الافتراضي للصحافة و السلوك المساعد في جمهور الأخبار ، على عكس الدراسات السابقة ومع ذلك ، كانت هناك علاقة قوية بين القصة الاخبارية ومستوى الانغماس فيها ، وكذلك فى مستوى تفاعل الجمهور وتعاطفهم مع اللاجئيين فى الازمة و فى تصرف شخصيتهم.

وسعت دراسة (Andrew Lian ,2022) إلى التعرف على مدى تأثر المضامين والمحتويات الإعلامية فى المؤسسات الصحافية والإعلامية بأمريكيا فى ظل تقنية الميتافيرس ، واعتمد الباحث على اداة الملاحظة والمشاهدة و توصل إلى أن هذه التقنيات الجديدة لن تحل أبدا محل العنصر البشرى فى أداء مهام العمل وان دوره ينحصر فى تحسين كفاءة ودقة العمل والإنتاج الإعلامى وفى ضوء ذلك توصلت الدراسة ان هناك تحديات سوق تواجه تطبيق هذه التقنيات فى المجال الإعلامى بسبب رؤوس الاموال المطلوبة و البنية التحتية التكنولوجية اللازمة لتطبيقها فى المؤسسات الامريكية.

و أشارت دراسة (Matteo Lopez,2021) والتى اعتمدت على المنهج الوصفى و30 مقابلة متعمقة للقيادات الصحافية الغربية و 100 مفردة من الصحفيين العاملين معهم ، أن الميتافيرس سوف يواجه تحديات قانونية وتنظيمية وتجارية وكل هذا يعوق اندماج الاخبار الرقمية فى المؤسسات الصحافية و عدم جاهزية غرف الاخبار بها لتوظيف تقنية الميتافيرس بها خاصة الدول العربية لتأخر دخول الأدوات التكنولوجيا بها، وقدمت الدراسة نموذجا لمواجهة تلك التحديات وخاصة الأخلاقية و تطبيق مسئولية جنائية فى حالة إساءة استخدام تقنيات الميتافيرس فى صناعة الأخبار.

المحور الثانى: دراسات تناولت نموذج تقبل التكنولوجيا فى مجال الإعلام:

سعت دراسة (أحمد محمد السمان ،2022) اتجاهات الصحفيين والتقنيين بوكالة انباء الشرق الاوسط حول توظيف تقنيات الذكاء الاصطناعي فى العمل الصحفى الاخبارى ، واعتمدت الدراسة على نموذج تقبل التكنولوجيا التفاعلية حيث أكدت الدراسة الانتقادات التي وجهت إلى النسخة الاولى من نموذج تقبل التكنولوجيا والتى أفترضت أن السهولة والفائدة هم عنصرين اساسيين لتبنى أى تكنولوجيا جديدة ، وتوصلت الدراسة إلى عدم وجود علاقة ذات دلالة احصائية بين هاذين العاملين وتطبيق الذكاء الاصطناعي

فى وكالة أنباء الشرق الاوسط ، و توافقت الدارسة مع نموذج تقبل التكنولوجيا التفاعلية عبر توفير بيئة مناسبة لتشجيع هذا التطبيق من خلال اهمية دور المنظمة فى استخدام هذه التقنيات.

و قامت دراسة (جيهان سباق على ،2022) برصد تأثيرات التحول الرقمي على أداء القائم بالاتصال فى الممارسة الإعلامية من خلال المواقع الالكترونية بتطبيق نموذج قبول التكنولوجيا، و تطبقت الدراسة على 62 مفردة من العاملين بالمؤسسات الصحافية المختلفة، وأكدت النتائج التزام القائم بالاتصال بأخلاق المهنة و كذلك أهمية تلك التقنيات الجديدة فى تطوير بيئة العمل و العمل بكفاءة أكثر على المستوى المهنى والإداري والتقنى.

واستهدفت دراسة (عمرو محمد محمود ، 2020) أراء عينة من طلاب الإعلام فى مصر والامارات لتوظيف تقنيات الذكاء الاصطناعي فى مجال الاعلام ، و رؤيتهم حول إمكانية الاستغناء عن العنصر البشرى فى مقابل الالة فى إطار تطبيق نموذج تقبل التكنولوجيا ، و اظهرت النتائج وجود علاقة ارتباطية ذات دلالة احصائية بين سهولة الاستخدام لتقنيات الذكاء الاصطناعي فى الاعلام و الاستفادة المدركة على مستوى الاداء الوظيفى ، و وجود فروق ذات دلالة احصائية بين طلاب الاعلام و سهولة الاستخدام المتوقعة حسب العوامل الاتية: مستوى القلق من تأثير ات الذكاء الاصطناعي و مستوى الاهتمام بمتابعة اخبار الذكاء الاصطناعي.

و أكدت دراسة (هند يحيى عبد المهدى ، 2022) خلال دراستها لرؤية الصحفيين حول استخدام الطيارات بدون طيار فى مجال التغطية الصحفية حول مدى تقبلهم او رفضهم لمثل هذه التقنية فى إطار نموذج تقبل التكنولوجيا و طبقت الدراسة على 149 مفردة من الصحفيين ، و أكدت النتائج على وعي الصحفيين عينة الدراسة لاستخدام

الطيارات بدون الطيار للوصول على جمهور يصعب الوصول إليهم وتصويرهم أثناء الكوارث والأزمات و تحقق نموذج قبول التكنولوجيا من الافادة المدركة منها وايجابياتها مثل مضاعفة الانتاج الاعلامى وتيسير عمل الصحفيين و قلة التكلفة من العمالة البشرية.

و قام الباحث (Biao Gao,2019) بأخذ نموذج بحثى من التليفزيون الذى يعمل بطاقة الذكاء الاصطناعي حيث يعتبر تطور نموذجا نظريا من خلال دمج نموذج قبول التكنولوجيا مع عوامل اعتقاد الخدمات الذكية المقدمة للمستخدمين ، و اعتمد الباحث على عينة قدرها 585 مفردة من مستخدمين تليفزيونات الذكاء الاصطناعي، و أظهرت نتائج التحليل أن نوع تجربة المستخدمة له تأثيرات معتدلة إيجابية على الاتصال ثنائي الاتجاه و معرفة الموقف اتجاه السلوك ونية الشراء ، وبالتالي تساهم هذه الدراسة في الدراسات المتعلقة بالخدمة الذكية من خلال تحديد ودراسة عوامل اعتقاد الخدمة الذكية، و تؤكد هذه الدراسة صلاحية نموذج تقبل التكنولوجيا في ظل تقنيات الذكاء الاصطناعي وتحدد عوامل الاعتقاد الجديدة التي يمكن دمجها نموذج تقبل التكنولوجيا الممتد.

أوضحت دراسة (Daewon Kim ، Suwon Kim,2021) العوامل التي تؤثر على قبول المقالات الإخبارية التي يكتبها الصحفيون الآليون ،و كان هناك القليل من النقاش حول صحافة الروبوت من منظور سلوك المستخدم ، خاصة من حيث العوامل النفسية والثقافية التي تؤثر على نية المستخدمين في مواصلة أو التوقف عن التعرض للمقالات الإخبارية التي ينتجها الصحفيون الروبوتات ، وذلك بالاعتماد على نموذج قبول التكنولوجيا ، وفقا لنتائج هذه الدراسة عندما تتجاوز جودة أخبار الصحفيين الروبتين التوقعات المسبقة للمستخدمين، يزداد استعدادهم لقبول صحافة الروبوت ، والمستخدمون الذين لديهم تجنب أعلى لمقالات صحافة الروبوت بسبب عدم اليقين

لديهم فرصة أقل لقبول صحافة الروبوت على الرغم من أنهم راضون عن جودة المقالات الإخبارية التي يكتبها صحفيو الروبوتات.

و تناولت دراسة (Yogi Tri Prastyeo , 2021) العوامل المؤثرة فى قبول منصات التعلم الإلكتروني أثناء جائحة كورونا ، لمعرفة مدى قبول منصات التعلم على الانترنت من خلال تطبيق نموذج قبول التكنولوجيا من خلال عينة قدرها 500 مفردة من طلاب المدارس ثانوية ، و أكدت النتائج ان سهولة الاستخدام المتصورة ذات دلالة على الفائدة المستخدمة و بينمها تأثير كبير ، و أن الطلاب يريدون استخدام واجهة تتمتع بسهولة الاستخدام والمرونة والكفاءة العالية و وظائف كثيرة مع الاخذ فى الاعتبار أن مستوى قبول الطلاب للنظام وسهولة الاستخدام وجودة المعلومات والبيانات تؤدى الى النية السلوكية.

و أخيرا دراسة (Taylor Aaron ,2018) هدفت إلى معرفة تأثير توظيف التكنولوجيا لدى الطلاب من منظور بنائي، من خلال عينة عددها 20 مقدرة من جامعة كوفنترى بلندن ، و تطبيق نموذج قبول التكنولوجيا لمعرفة إذا كانت قابلية التوظيف متغيرا مهما يؤثر على قبول التكنولوجيا ، و أوضحت الدراسة أن قابلية استخدام تكنولوجيا جديدة له تأثير إيجابي إذا كانت مرتبطة بقابلية التوظيف، و أكدت بيانات النتائج أن الفائدة المتصورة من تطبيق تقنية معينة فى التعلم لها تأثير إيجابي تكون لها القدرة على تدعيم قابلية التوظيف و فى إشراك الطلاب فى برامج دراستهم.

و من خلال مجموعة الدراسات السابقة، يمكن أن نستنتج الأتى:

1) يرى الخبراء فى مجال الإعلام العديد من التأثيرات الإيجابية لاستخدام تقنيات الواقع الافتراضي والميتافيرس فى مجال الإعلام وأنها تعد أكثر الوسائل ثراء.

2) بالرغم من إيجابية استخدام التقنيات إلى أنهم يروا أيضا أن مستقبل صناعة الصحافة مهدد ببعض التحديات منها خطر الأخبار الزائفة وتأثيرات سلبية لاستخدامها على الشباب والمصالح السياسية والأقتصادية.

3) يرى الخبراء عدم جاهزية بعد غرف الأخبار فى المؤسسات الصحافية المصرية لإستقبال تلك التقنيات حاليا.

4) بينما أظهرت نتائج الدراسات الاجنبية أن تطبيق تلك التقنية يقوى من العلاقة بين القصة الإخبارية ومستوى الأنغماس فيها وتقوية مشاركة الجمهور فى قصص يصعب ملاحظتها أو كشاهد افتراضى.

5) وتطرقت بعض دراسات إلى ان تلك التقنيات لن تحل محل البشر بل أن دورها ينحصر فى تحسين كفاءة ودقة العمل و الإنتاج الإعلامى ولكن الصعوبات تكمن فى توفير روؤس أموال و جاهزية التقنيات و مواجهة إساءة استخدام تلك التقنيات من خلال تطبيق نموذج أخلاقي.

6) وأظهرت الدراسات أهمية توفير بيئة مشجعة داخل المؤسسات لتطبيق تلك التقنيات وقبولها و أن أهميتها فى تحسين كفاءة العمل و تطوير الإنتاج على المستوى الإدارى والمهنى.

7) أجمعت دراسات المحور الثانى على فاعلية تطبيق نموذج قبول التكنولوجيا فى تحديد مدى قبول الأفراد فى تطبيق تكنلوجيا معينة والعلاقة القوية بين الفائدة المدركة وسهولة الاستخدام فى تطبيق تكنولوجيا جديدة فى المؤسسات الإعلامية، بالإضافة لتأكيد بعض الدراسات على أن جودة المعلومات والبيانات وسهولة الاستخدام يؤديان إلى النية السلوكية والتى تؤثر على الاستخدام الفعلى للتكنولوجيا.

8) ولخصت دراسات إلى أنه عند تفوق جودة الأخبار المنتجة بواسطة تكنولوجيا جديدة مثل صحافة الروبوت المستوى المتوقع فغن هذا يزيد من استعدادهم لقبول تلك التكنولوجيا.

عاشرا: تطبيقات تقنية الواقع الافتراضي والميتافيرس فى الصحافة:

إن كلمة "الميتافيرس" تنقسم إلى شقين الأول ميتا ويعنى وراء، والثانى فيرس تعنى الكون أى أن الكلمة مجمعة تشير إلى ماوراء الكون أو العالم الافتراضي، فى الواقع إن تقنية الميتافيرس أخذت مراحل كثيرة لكى تتطور حتى قامت شركة فيس بوك بالإعلان عنها فى 28 أكتوبر 2021، ومصطلح " الميتافيرس" يستخدم لوصف العالم الرقمي الجديد وهو عبارة عن عالم إفتراضى يستطيع فبه المستخدمين التفاعل والتحدث فى بيئة ثلاثية الأبعاد وهو يعد الان المستقبل الجديد لاستخدام الأنترنت. (فتحى حسين،2023)

قام العالم (جارون لانير) بتعريف الواقع الافتراضي انه عبارة عن عالم بديل لعالمنا الحقيقى يقوم بنقل الوعى البشرى لبيئة إفتراضية ثلاثية الأبعاد يتم صنعها من خلال الحاسب لخلق حالة من التواجد الافتراضي، بمعنى أن الواقع الافتراضي Virtual Reality هو عملية تفاعلية بين الإنسان والحاسب فى بيئة إفتراضية وتدعمها تقنيات الصوت والصورة واللمس وحواس أخرى غيرها، يكون الإنسان جزءا منها ويستطيع التفاعل معاها. (عبدالجميد بسيونى،2015)

إن الغرض من إنشاء تقنية الميتافيرس هو سعي القائمين عليها من سد الفجوة بين العالم الرقمي والواقع وذلك عن طريق عالم ثالث وهو العالم الافتراضي حيث يتم السماح للمستخدمين بالتواجد فيه والتفاعل والتعلم والترفيه والسفر عبر العوالم الافتراضية إلى أى مكان تود زيارته مخترقا حواجز المسافات والمكان والزمن ، حيث انه من خلال استخدام نظارات الواقع الافتراضي والقفزات المزودة بأجهزة إستشعار ، يمكن للمستخدم أن يحصل

على صورة مرئية تشبه الواقعية بالإضافة لإمكانية الإحساس المادى بالأشياء وحركات الجسم من خلال الأجهزة الإستشعرية المزودة فى القفزات والحصول على رؤية ثلاثية الأبعاد، كما يمكن للشخص خلق العالم الخاص به وممارسة أنشطة كثيرة دون مغادرة المنزل ، مثل الذهاب إلى الحفلات أو المتاحف فهى تجربة تعتبر خارج حدود الزمان والمكان. (فاطمة حبيب،2022)

وفي ظل العصر الرقمي الذى تعيشه كافة وسائل الإعلام والتحولات والتحديات التى تشهدها الصحافة الجديدة وظهور اتجاهات حديثة فى التغطيات الإخبارية فى المواقع الإلكترونية المختلفة بأدوات وتقنيات رقمية ساهمت فى التأثير على المحتوى الإخبارى المقدم للمتلقى وأخيرا دخول الصحافة عالم الواقع الافتراضي والميتافيرس ، حيث ساهمت هذه التقنيات جميعا من ثراء المحتوى الصحفى وزيادة التفاعلية بين الجمهور والقصة الصحافية من خلال جعل المشاهد فى قلب الحدث ومعايشته ، فإذا استطاع المتلقى التجول بين مخيمات اللاجئيين أو ضحايا الحروب والكوارث الطبيعية وغيرها من الأحداث بدلا من مجرد مشاهداتهم على الشاشة سوف يشعر بمعانتهم أكثر و سيصل إليه جزءا من مشاعرهم.

وبذلك تتجه حاليا الصحافة لاستخدام تقنيات الواقع الافتراضي والميتافيرس فى صناعة الأخبار لبناء بيئة جديدة مشتركة مع الجمهور المتلقى تتسم بفاعلية أكبر وكأنهم بموقع الحدث بواسطة العوامل الحسية وتقنيات الصوت والصورة ثلاثية الأبعاد. (فتحى حسين،2021)

وقد أرتبطت تقنيات الواقع الافتراضي بظهور ما يعرف (بالصحافة الغامرة)، والتى من خلالها يستطيع الجمهور المتلقى أن يصبح جزءا من الأحداث وشاهدا عليها حيث أنها تعمل على غمر المشارك فى الحقائق والوصول إلى العدد من المشاهد التى يكون مصاحب

لها الأصوات والمشاعر والعواطف الموجودة فى القصص الإخبارية. (فاطمة حبيب، 2022)

ونجد أن صحيفة نيويورك تايمز عندما قامت بإجراء تجربة بإنتاج قصص إخبارية باستخدام تقنيات الواقع الافتراضي (الراحلة – القتال من أجل الفلوجة) والتى تعتبر الأكثر شعبيا فى عالم الإنتاج الافتراضي، والتى أظهرت تعاطفا كبيرا مع الجمهور المشارك فى القصة والذي وجد عدم وجود أى حواجز بينه وبين القصة الإخبارية. (نورة حمدي،2021)

ويتميز تطبيق الواقع الافتراضي فى مجال صناعة الإخبار: بالإنغماس الكلى – التفاعل – ثراء المحتوى – إنشاء أى بيئة يمكن تخيلها – تشجيع التطوير والإبتكار فى إنتاج القصص الإخبارية – وتغطية الأحداث بخاصية ثلاثية الأبعاد مما يحق الإثارة والمتعة والتشويق. (سعود بن عبدالله،2022)

تعتبر تقنيات الميتافيرس والواقع الافتراضي تقنيات غنية لإحتوائها على الصور المرئية الحية ثلاثية الأبعاد والنصوص، كما تتميز بالسرعة فى الوصول إلى الجمهور وفهم الرسالة والمحتوى بطريقة سريعة ومتعمقة، لذلك يعتبرها الخبراء الأكاديمين من الوسائل الأكثر ثراء وفعالية فى التواصل وذلك لقلة الغموض فى محتواها بسبب ثراء المعلومات. (سوزان القليني،مرجع سابق)

ولكن على صعيد آخر هناك قلق بسبب تطبيق تلك التقنية فى المجال الصحفى خوفا من استغلالها من قبل المؤسسات الإخبارية المقلدة فى إنتاج الأخبار الوهمية والمضللة، وخلق واقع وهمى فى الأساس وتقديمه للجمهور على أنه واقعى أو فعلى ، لذلك يجب على الأشخاص العاملين فى مجال الواقع الافتراضي الإستناد إلى قانون أخلاقى يحكم عملهم ليتقلدوا بأخلاقيات المهنة ومواثيق الشرف الصحفى ،بالإضافة إلى التحديات المادية لإمتلاك مثل هذه التقنيات وتطبيقها. (أنجيلو بورا،2018)

وبسبب تلك التقنيات قد يصاب المجال الإعلامى بالإرباك بسبب التزييف المعلومات والحقائق والأخطر هو تزييف الوعى ، فمنذ انتشار الواقع الافتراضي وتطبيقات الذكاء الاصطناعي انتشر مع مصطلح الأخبار المغلوطة او المضللة fake news، مما قد يؤدى إلى التلاعب بالرأى العام ، حتى الصحفيين أنفسهم قد يصلون لمرحلة لا يستطيعون التفرقة بين الحقيقى والزائف من المعلومات ، لذلك يجب تطوير مناهج وطرق تدريس التعليم الإعلامى فى كليات الإعلام والمدارس أيضا حيث يجب على الجميع أن يدرك مدى إمكاتية التلاعب بالمعلومات والأحداث وتزيفيها. (محمد الجندى،2020)

حادي عشر: نتائج الدراسة:

- **أولا: النتائج العامة للدراسة: من خلال تحليل إجابات المبحوثين على أسئلة الاستبيان وإستجابتهم لبنود المقاييس التى تعبر عن متغيرات الدراسة، توضح النتائج العامة للدراسة الآتى:**

1- النسبة الأكبر من أفراد العينة (61%) يتابعون أحيانا استخدامات تقنية الواقع الافتراضي والميتافيرس التى يتم تطبيقها فى المؤسسات الصحافية، والنسبة الأقل والتى تقدر (12%) من أفراد العينة دائما ما يتابعون استخدامات تلك التقنية فى الصحافة، ويشير الجدول رقم (2) إلى عدم وجود فروق ذات دلالة بين الذكور الإناث فى مدى متابعتهم لاستخدام تقنيات الواقع الافتراضي فى الصحافة حيث أن قيمة T = 0.22 عند مستوى المعنوية 0.7 وهى غير دالة.

جدول رقم (2)

مدى متابعة الشباب القاهرى لاستخدام تقنية الواقع الافتراضي والميتافيرس فى الصحافة

مدى متابعة استخدام تقنيات الواقع الافتراضي والميتافيرس فى الصحافة	ك	%	قيمة "T"	درجة المعنوية
نادرا	54	27	0.22	0.715
أحيانا	122	61		
دائما	24	12		
الإجمالي والنسبة المئوية	200	100		

2- تشير نتائج الجدول رقم (3) إلى اتجاهات المبحوثين حول مدى نجاح تقنيات الواقع الافتراضي والميتافيرس فى مجال الصحافة من خلال الاستفادة المدركة وسهولة الاستخدام المدركة لتلك التقنية ، ويتضح من الإجابات بشكل عام اتجاه المبحوثين الإيجابي ناحية تطبيق تلك التقنية من خلال فوائدها وسهولة استخدامها والتفاعل معاها، حيث نجد أن المبحوثين موافقون فى المرتبة الأولى على عبارة "قدرة هذه التقنية على جذب انتباه الشباب نحو الاطلاع على الأحداث بصورة مرئية وواقعية بدلا من النصوص" حيث حصلت هذه العبارة على أعلى نسبة (78%) ، يليها فى المرتبة الثانية بنسبة (73.5%) موافقة المبحوثين على عبارة " أتوقع أن تقوم تلك التكنولوجيا بتقديم معلومات بصرية جذابة مكملة للقصص الإخبارية" ، وفى المرتبة الثالثة وافق (60.5%) من العينة على

عبارة " أتوقع أن يكون التفاعل مرن وسلس مع المحتويات الصحافية التى يتم إنتاجها بواسطة الواقع الافتراضي" ، يليها فى المرتبة الرابعة عبارة " أتوقع أن أكون قادرا على استخدام تطبيقات الواقع الافتراضي فى الصحافة بسهولة" بموافقة (57.5%) من العينة، بينما جاء فى المرتبة الخامسة عبارة" أتوقع أن تعمل تلك التكنولوجيا على القضاء على الحاجز بين الواقع والجمهور من خلال الاحساس بالاندماج فى الأحداث وأن يصبح جزءا منها " وعبارة " أستطيع فهم طريقة عمل تطبيقات الواقع الافتراضي والخدمات التى تقدمها بشكل واضح" بنسبة متساوية (56%) من حيث موافقة المبحوثين.

وفى هذا الإطار نجد فى مقياس اتجاه المبحوثين ناحية الاستفادة المدركة لتطبيق تقنيات الواقع الافتراضي والميتافيرس فى الصحافة فى ضوء نموذج تقبل التكنولوجيا ،أن عبارة " أتوقع أن تقوم تلك التكنولوجيا بجذب انتباه الشباب نحو الاطلاع على الأحداث بصورة مرئية واقعية بدلا من النصوص المكتوبة" سجلت أعلى اتجاه للمبحوثين فى الاستفادة المدركة من خلال تطبيق تلك التقنية ، بينما عبارة " أتوقع أن يكون التفاعل مرن وسلس مع المحتويات الصحفية التى يتم إنتاجها بواسطة الواقع الافتراضي " سجلت أعلى اتجاه للمبحوثين فى مدى سهولة الاستخدام لتطبيقات تلك التقنية فى الصحافة.

وبمقارنة الأوزان النسبية التى تعكس اتجاهات المبحوثين نحو مدى الاستفادة المدركة وسهولة الاستخدام المدركة لتطبيقات تقنية الواقع الإفتراضة والميتافيرس فى الصحافة، نجد أن عبارة "أتوقع أن تقوم تلك التكنولوجيا بتقديم معلومات بصرية جذابة مكملة للقصص الإخبارية" حصلت على أعلى وزن نسبى بقيمة (86) ، بينما حصلت كلا من: عبارة

"أتوقع أن تعمل تلك التكنولوجيا على القضاء على الحاجز بين الواقع والجمهور من خلال الاحساس بالاندماج فى الأحداث وأن يصبح جزءا منها" ،وعبارة " أتوقع أن تقوم تلك التكنولوجيا بجذب انتباه الشباب نحو الاطلاع على الأحداث بصورة مرئية واقعية بدلا من النصوص المكتوبة" ،وعبارة " أستطيع فهم طريقة عمل تطبيقات الواقع الافتراضي والخدمات التى تقدمها بشكل واضح" على أقل وزن نسبى بالتساوى بقيمة (80) ، وباقى العبارات تنحصر أوزانهم النسبية بين هاتين القيمتين ، وبهذا نجد تقارب الأوزان النسبية لعبارات المقياس مما يدل على قدرتها فى التعبير عن المتغيرات واتساق اتجاهات المبحوثين.

جدول رقم (3)

مدى نجاح تطبيق تقنية الواقع الافتراضي والميتافيرس فى الصحافة من وجهة نظر المبحوثين

مدى نجاح تطبيق تقنية الواقع الإفتراضي والميتافيرس فى الصحافة	موافق		محايد		معارض		المتوسط الحسابى	الانحراف المعيارى	الوزن النسبى
	ك	%	ك	%	ك	%			
أتوقع أن تعمل تلك التكنولوجيا على القضاء على الحاجز بين الواقع والجمهور من خلال الاحساس بالاندماج فى الأحداث وأن يصبح جزءا منها	112	56	71	35.5	17	8.5	2.4	0.6	80
أتوقع أن تقوم تلك التكنولوجيا بجذب انتباه الشباب نحو الاطلاع على الأحداث بصورة مرئية واقعية بدلا من النصوص المكتوبة	156	78	39	19.5	5	2.7	2.4	0.4	80
أتوقع أن تقوم تلك التكنولوجيا بتقديم معلومات بصرية جذابة مكملة للقصص الإخبارية	147	73.5	44	22	9	4.5	2.6	0.5	86
أتوقع أن أكون قادرا على استخدام تطبيقات الواقع الافتراضى فى الصحافة بسهولة	115	57.5	72	36	13	6.5	2.5	0.6	83
أتوقع أن يكون التفاعل مرن وسلس مع المحتويات الصحافية التى يتم إنتاجها بواسطة الواقع الافتراضى	121	60.5	66	33	13	6.5	2.5	0.6	83
أستطيع فهم طريقة عمل تطبيقات الواقع الافتراضى والخدمات التى تقدمها بشكل واضح	112	56	65	32.5	23	11.5	2.4	0.6	80

3- أوضحت نتائج الجدول رقم (4) اتجاهات المبحوثين حول تأثيرات توظيف تقنية الواقع الافتراضي والميتافيرس فى الصحافة وأشارت النتائج بشكل عام حول إيجابية تأثير تلك التقنية على جودة الأخبار وإنتاجها ، ولكن غالبية المبحوثين كان لديهم اتجاه ناحية حدوث تأثيرات سلبية حول الخصوصية وحدوث انتهاكات حيث أن بنود قياسها تصدرت أعلى النسب فى المراتب الأولى، وفى هذا الإطار نجد أنه جاء فى المرتبة الأولى عبارة " أخشى أن تؤدى مثل هذه التقنيات فى الصحافة إلى حدوث انتهاكات اجتماعية" بموافقة 70% من المبحوثين ، بينما جاء فى المرتبة الثانية موافقة (63.5%) من العينة على عبارة " أشعر بالقلق من تأثير مثل هذه التقنيات على خصوصية الأفراد"، وفى المرتبة الثالثة موافقة (62%) من العينة على عبارة " أخشى أن تؤدى مثل هذه التقنيات فى الصحافة إلى حدوث انتهاكات اجتماعية" ، وهذا يوضح ارتفاع نسبة القلق لدى المبحوثين حول إمكانية حدوث تأثيرات سلبية لاستخدام تقنية الواقع الافتراضي والميتافيرس فى الصحافة.

4- وجاء بعد ذلك فى المراتب التالية رؤية المبحوثين حول إمكانية هذه التقنية فى التأثير الإيجابي على جودة إنتاج الأخبار حيث حصلت عبارة " سيقوم الواقع الافتراضي والميتافيرس بإنتاج محتويات أكثر عمقا ودقة فى مجال الصحافة و بموضوعية" موافقة (50.5%) من موافقة المبحوثين ، وجاء فى المرتبة التالية موافقة (47%) من المبحوثين

على عبارة " ستستطيع هذه التقنيات من إنتاج قصص إخبارية بمصداقية كبيرة" و فى المرتبة الأخيرة جاءت عبارة "لا يمكن التلاعب فى المحتويات الإخبارية التى سوف يتم إنتاجها باستخدام الواقع الافتراضي والميتافيرس" حيث رفضها (30.5%) من المبحوثين، بينما حصلت على أعلى نسبة من الحيادية بنسبة (40%) من إجابات المبحوثين وأقل نسبة تأييد بواقع (27.5%).

وبمقارنة الأوزان النسبية للعبارات التى تعكس اتجاه المبحوثين حول تأثير تقنية الواقع الافتراضي والميتافيرس على جودة إنتاج الأخبار والقلق من حدوث انتهاكات اجتماعية وخصوصية ، حيث نجد أن عبارة " أخشى أن تؤدى مثل هذه التقنيات فى الصحافة إلى حدوث انتهاكات اجتماعية" حصلت على أعلى وزن نسبى بين العبارات بواقع (86) ، بينما عبارة " لا يمكن التلاعب فى المحتويات الإخبارية التى سوف يتم إنتاجها باستخدام الواقع الافتراضي والميتافيرس" حصلت على أقل وزن نسبى بنسبة (63) ، وباقى العبارات تنحصر أوزانهم النسبية بين هاتين القيمتين ، وبهذا نجد تقارب الأوزان النسبية لعبارات إلى حد ما مما يدل على قدرتها فى التعبير عن المتغيرات واتساق اتجاهات المبحوثين لحد كبير.

جدول رقم (4) تأثير تطبيق تقنية الواقع الافتراضي والميتافيرس فى الصحافة

تأثير تطبيق تقنية الواقع الافتراضي والميتافيرس في مجال الصحافة	موافق		محايد		معارض		المتوسط الحسابي	الانحراف المعياري	الوزن النسبي
	ك	%	ك	%	ك	%			
أشعر بالقلق من تأثير مثل هذه التقنيات على خصوصية الأفراد	127	63.5	61	30.5	12	6	2.5	0.6	83
أخشى أن تؤدى مثل هذه التقنيات فى الصحافة إلى حدوث انتهاكات اجتماعية	140	70	48	24	12	6	2.6	0.5	86
قد تقوم هذه التطبيقات بتجميع بيانات ومعلومات شخصية عن هوية المستخدمين وإساءة استخدامها	124	62	58	29	18	6	2.5	0.6	83
ستستطيع هذه التقنيات من إنتاج قصص إخبارية بمصداقية كبيرة	94	47	81	40.5	25	12.5	2.3	0.6	76
لا يمكن التلاعب في المحتويات الإخبارية التي سوف يتم إنتاجها باستخدام الواقع الافتراضي والميتافيرس	55	27.5	84	42	61	30.5	1.9	0.7	63
سيقوم الواقع الافتراضي والميتافيرس بإنتاج محتويات أكثر عمقا ودقة في مجال الصحافة وموضوعية	101	50.5	81	40.5	18	9	2.4	0.6	80

5- توضح نتائج الجدول رقم (5) اتجاهات المبحوثين نحو تأثيرات استخدام تقنية الواقع الافتراضي والميتافيرس فى الصحافة ، وتشير النتائج بوجه عام لإيجابية رؤية المبحوثين حول استخدام تلك التقنية فى مجال الصحافة وقدرتها تقوية وتعزيز العمل الصحفي، حيث وافق (85%) من المبحوثين وهى أعلى نسبة على عبارة " سوف تعمل تلك التقنيات على تعزيز وتقوية المحتوى الصحفي" ، وجاء فى المرتبة الثانية موافقة المبحوثين على عبارة " توجد العديد من الإيجابيات لاستخدام تلك التكنولوجيا فى الصحافة"

بواقع (84%) من العينة ، وفى المرتبة الأخيرة جاءت موافقة المبحوثين على عبارة "سوف تزيد تلك التقنيات من معلوماتي عن الاحداث لذا أفضل تطبيقها فى الصحافة" بنسبة (82.5%) من عينة الدراسة. يوضح الجدول تساوى الوزن النسبي لعبارات المقياس حيث بلغت (90) وهو يدل على اتساق العبارات فى التعبير عن أراء المبحوثين.

جدول رقم (5)

اتجاهات المبحوثين نحو استخدام تقنية الواقع الافتراضي والميتافيرس فى الصحافة

اتجاهات المبحوثين نحو استخدام تقنية الواقع الإفتراضى والميتافيرس فى الصحافة	موافق		معارض		المتوسط الحسابى	الانحراف المعيارى	الوزن النسبى
	ك	%	ك	%			
سوف تزيد تلك التقنيات من معلوماتى عن الاحداث لذا أفضل تطبيقها فى الصحافة	165	82.5	35	17.5	1.8	0.3	90
توجد العديد من الإيجابيات لاستخدام تلك التكنولوجيا فى الصحافة	168	84	32	16	1.8	0.3	90
سوف تعمل تلك التقنيات على تعزيز وتقوية المحتوى الصحفى	170	85	30	15	1.8	0.3	90

6- يتضح من الجدول رقم (6) أن عبارة " لدينا كوادر بشرية قادرة على مواكبة هذه التطورات والتعامل معاها فى المؤسسات الصحافية" جاءت فى مقدمة رؤية المبحوثين حول مدى جاهزية المؤسسات الصحفية فى تطبيق تقنية الواقع الافتراضي والميتافيرس بنسبة (54.5%) من عينة البحث ، ويأتى فى المرتبة الثانية بنسبة قريبة منها تقدر ب(53%) يروا عدم استعداد غرف الأخبار فى المؤسسات الصحفية حاليا لتوظيف تلك التقنية ، ثم يليه عبارة "ستستطيع البنية التحتية تقنية المعلومات والاتصالات فى المؤسسات الصحفية تبنى هذه التقنية" بنسبة (40%) من عينة البحث ، بينما نجد أنها أيضا أكثر عبارة حصلت على إجابة (منخفض) بنسبة (23%) ، وحصلت عبارة " أرى أن غرف الأخبار فى المؤسسات الصحفية حاليا غير مستعدة لتطبيق تلك التقنية" على أعلى نسبة حيادية (38%).

وبمقارنة الأوزان النسبية نرى تساوى عبارتى " أرى أن غرف الأخبار فى المؤسسات الصحفية حاليا غير مستعدة لتطبيق تلك االتقنية" و" لدينا كوادر بشرية قادرة على مواكبة هذه التطورات والتعامل معاها فى المؤسسات الصحفية" فى الوزن النسبى بقيمة (80)، بينما حصلت عبارة "ستستطيع البنية التحتية تقنية المعلومات والاتصالات فى المؤسسات الصحفية تبنى هذه التقنية" على أقل وزن نسبى بقيمة (70).

جدول رقم (6)

مدى جاهزية المؤسسات الصحفية المصرية لتطبيق تقنية الواقع الافتراضي والميتافيرس

مدى جاهزية المؤسسات الصحفية المصرية لتطبيق تقنية الواقع الافتراضي والميتافيرس	مرتفع		متوسط		منخفض		المتوسط الحسابي	الانحراف المعياري	الوزن النسبي
	ك	%	ك	%	ك	%			
ستستطيع البنية التحتية تقنية المعلومات والاتصالات في المؤسسات الصحفية تبني هذه التقنية	80	40	74	37	46	23	2.1	0.7	70
أرى أن غرف الأخبار في المؤسسات الصحفية حاليا غير مستعدة لتطبيق تلك التقنية	106	53	76	38	18	9	2.4	0.6	80
لدينا كوادر بشرية قادرة على مواكبة هذه التطورات والتعامل معها في المؤسسات الصحفية	109	54.5	71	35.5	20	10	2.4	0.6	80

7- يشير الجدول رقم (7) أن النسبة الأكبر للعينة والتى تقدر (78%) لديهم النية لاستخدام تقنية الواقع الافتراضي والميتافيرس فى الصحافة، بينما (22%) من عينة البحث ليس لديهم النية لاستخدام تلك التقنية ، كما نلاحظ وجود فروق ذات دلالة إحصائية بين (الذكور _ الإناث) فى نيتهم لاستخدام تقنيات الواقع الافتراضي والميتافيرس فى الصحافة حيث أن قيمة T = 8.1 عند المعنوية 0.001 وهى دالة.

جدول رقم (7)

النية لاستخدام تقنية الواقع الافتراضي والميتافيرس فى الصحافة

النية لاستخدام تقنية الواقع الافتراضي والميتافيرس فى الصحافة	ك	%	قيمة "T"	درجة المعنوية
نعم	156	78	8.1	0.001
لا	44	22		
الإجمالي والنسبة المئوية	200	100		

ثانيا: نتائج اختبارات فروض الدراسة:

الفرض الأول: توجد فروق ذات دلالة إحصائية بين أفراد العينة فى مدى متابعتهم لتطبيقات الواقع الافتراضي والميتافيرس فى الصحافة حسب الخصائص الديموغرافية.

جدول رقم (8)

مدي المتابعة / المتغيرات	العدد	المتوسط الحسابى	الإنحراف المعيارى	قيمة T	درجة المعنوية
النوع	ذكور	94	1.88	0.63	0.72	0.7
	إناث	106	1.82	0.58		
نوع التعليم	حكومى	150	1.8	0.62	1.2	0.9
	خاص	50	1.7	0.55		
مستوى الدخل	مصادر التباين	مجموع المربعات	درجات الحرية	متوسط المربعات	قيمة F	درجة المعنوية
	بين المجموعات	0.290	2	1.4	0.92	0.3
	داخل المجموعات	30.9	197	1.5		

تشير نتائج الجدول رقم (8) إلى عدم وجود فروق ذات دلالة إحصائية تبعا للخصائص الديموغرافية لأفراد العينة فى مدى متابعتهم بتطبيقات تقنية الواقع الافتراضي والميتافيرس فى الصحافة، حيث إن مستوى المعنوية حسب النوع تساوى 0.7 وهى غير دالة ، ومستوى المعنوية حسب نوع التعليم تساوى 0.9 وهى غير دالة ، ومستوى المهنوية حسب مستوى دخل الأسرة تساوى 0.3 وهى غير دالة. **وبذلك لم يتم إثبات صحة الفرض الأول**

1- الفرض الثانى: توجد علاقة ارتباطية ذات دلالة إحصائية بين الفائدة المدركة وتقبل الشباب لتقنية الواقع الافتراضي والميتافيرس فى الصحافة.

جدول رقم (9)

	معامل الارتباط	مستوى المعنوية
الفائدة المدركة وتقبل الشباب لتقنية الواقع الافتراضي والميتافيرس فى الصحافة.	**0.27**	**0.001**

تشير نتائج الجدول رقم (9) إلى وجود علاقة إرتباطية ذات دلالة إحصائية بين الفائدة المدركة لتطبيق تقنية الواقع الافتراضي والميتافيرس فى الصحافة، وتقبل الشباب لتلك التقنية حيث أن قيمة معامل ارتباط التوافق تساوى 0.27 عند مستوى المعنوية 0.001 وهى دالة إيجابية حيث أنه كلما زاد إدراك الشباب لفوائد تلك التقنية فى الصحافة زاد تقبلهم لتطبيق التقنية.

وبذلك تم إثبات صحة الفرض الثانى.

2- الفرض الثالث: توجد علاقة ارتباطية ذات دلالة احصائية بين سهولة الاستخدام المتصورة وتقبل الشباب لتطبيق الواقع الافتراضي والميتافيرس فى الصحافة.

جدول رقم (10)

	معامل الارتباط	مستوى المعنوية
سهولة الاستخدام المتصورة وتقبل الشباب لتطبيق الواقع الافتراضي والميتافيرس فى الصحافة.	0.20	0.01

تشير نتائج الجدول رقم (10) إلى وجود علاقة ارتباطية ذات دلالة إحصائية بين سهولة الاستخدام المدركة عند الشباب لتقنية الواقع الافتراضي والميتافيرس فى الصحافة، وتقبلهم لتطبيق تلك التقنية، حيث أن قيمة معامل ارتباط التوافق تساوى 0.20 عند مستوى المعنوية 0.01 وهى دالة، وبذلك كلما زادت سهولة الاستخدام المدركة عند الشباب زاد تقبلهم لتطبيق تقنية الواقع الافتراضي والميتافيرس فى الصحافة.

وبذلك تم إثبات صحة الفرض الثالث

3- الفرض الرابع: توثر المتغيرات التالية: (مستوى جاهزية البنية التحتية الذكية للمؤسسات الصحفية المصرية لتطبيق تلك التقنية – مستوى القلق من حدوث انتهاكات اجتماعية – مستوى الثقة فى جودة التقارير والقصص الإخبارية التى يتم إنجازها بواسطة تلك التقنية) على النوايا السلوكية للشباب اتجاه تقنية الواقع الافتراضي والميتافيرس فى الصحافة

جدول رقم (11)

نموذج تحليل الإنحدار للمتغيرات الخارجية المؤثرة على النوايا السلوكية للشباب اتجاه تقنية الواقع الافتراضي والميتافيرس فى الصحافة

المتغير التابع	النموذج	قيمة معامل الارتباط R	معامل تحديد R2	قيمة F	مستوى المعنوية	قيمة Beta	قيمة T	معنوية T
النوايا السلوكية للشباب اتجاه تقنية الواقع الافتراضي والميتافيرس فى الصحافة	مستوى جاهزية البنية التحتية الذكية	0.70	0.49	64.5	0.001	0.70	13.8	0.001
	مستوى القلق من حدوث انتهاكات اجتماعية					-0.01	-0.26	0.79
	مستوى الثقة فى جودة التقارير والقصص الإخبارية					-0.03	-0.66	0.50

يتضح من الجدول السابق رقم (11) معنوية النموذج الذى يفترض وجود تأثير غير مباشر للمتغيرات المستقلة (مستوى جاهزية البنية التحتية الذكية – مستوى القلق من حدوث انتهاكات اجتماعية – مستوى الثقة فى جودة التقارير والقصص الإخبارية) على النوايا السلوكية للشباب اتجاه قبول تقنية الواقع الافتراضي والميتافيرس فى الصحافة كمتغير تابع، حيث تشير نتائج الجدول أن قيمة F = 64.6 وهى دالى عند مستوى المعنوية 0.001.

كما نلاحظ أن قيمة معامل التحديد R2 = 0.49، وهذا يوضح أن مجموعة المتغيرات المستقلة التى يشملها نموذج تحليل الإنحدار تفسر 49% من التأثير على المتغير التابع (النوايا السلوكية اتجاه تطبيقات الواقع الافتراضي والميتافيرس فى الصحافة) ، وهى تعتبر نسبة تفسيرية متوسطة والباقى عوامل أخرى.

ولتحديد أكثر العوامل الخارجية تأثيرا على المتغير التابع من خلال نموذج تحليل الانحدار ، تشير نتائج الجدول السابق وجود علاقة دلالية ذات دلالة إحصائية بين مدى جاهزية البنية التحتية الذكية للمؤسسات فى تطبيق تلك التقنية والنوايا السلوكية إتجاه الشباب لتقبل تلك التقنية ، حيث نلاحظ أن قيمة Beta = 0.70 وقيمة T = 13.8 عند مستوى المعنوية 0.001 ، وهو ما يفسر أنه كلما كانت البنية التحتية الذكية والرقمية للمؤسسات الصحفية مستعدة لتطبيق تقنية الواقع الافتراضي والميتافيرس كلما زادت النوايا السلوكية للشباب اتجاه تطبيق تلك التقنية.

كما نلاحظ أن نموذج تحليل الانحدار استبعد المتغيرات التالية: مستوى القلق من حدوث انتهاكات اجتماعية عند مستوى المعنوية 0.79، ومستوى الثقة فى جودة التقارير والقصص الإخبارية عند مستوى المعنوية 0.50، كمتغيرات خارجية مؤثرة على النوايا السلوكية للشباب اتجاه تطبيقات الواقع الافتراضي والميتافيرس.

وهذا يعنى ثبوت صحة الفرض الرابع بشكل جزئي، حيث يؤثر مستوى جاهزية البنية التحتية الذكية للمؤسسات الصحفية المصرية لتطبيق تقنية الواقع الافتراضي والميتافيرس على النوايا السلوكية للشباب فى تقبل تلك التقنية.

مناقشة عامة للنتائج:

اعتمادا على نموذج قبول التكنولوجيا، اختبرت الدراسة تقبل الشباب فى محافظة القاهرة لتوظيف تقنية الواقع الافتراضي والميتافيرس فى الصحافة والإعلام واتجاهاتهم نحوها من حيث التأثيرات الإيجابية والسلبية المحتملة، بالإضافة لاختبار تأثير الاستفادة المدركة وسهولة الاستخدام المدركة ومجموعة من العوامل الخارجية على النوايا السلوكية للشباب اتجاه تلك التقنية.

ومن خلال تطبيق نموذج قبول التكنولوجيا على عينة من الشباب فى محافظة القاهرة بلغ عددها 200 مبحوث، أظهرت النتائج وجود علاقة ارتباطية دالة إحصائية بين الفائدة المدركة وسهولة الاستخدام المدركة فى التأثير على النوايا السلوكية للشباب اتجاه توظيف تقنية الواقع الافتراضي واليمتافيرس.

كما أوضحت النتائج رؤية المبحوثين لوجود إيجابيات لتوظيف تلك التقنية فى تعزيز وتقوية المحتوى الصحفى بنسبة 85% وقدرة التقنية على تقديم المعلومات والأخبار بصورة بصرية جذابة بنسبة 73.5%، ولكن فى نفس الوقت عبروا عن قلقهم من حدوث انتهاكات اجتماعية وخصوصية بسبب تلك التقنية بموافقة 70% من أفراد العينة، مما يدل على اختلاف رؤى التفسير حول مستقبل تلك التقنية والنتائج المترتبة على توظيفها فى المجال الصحفى والإعلامى ، ولكن بالرغم من ذلك أظهرت النتائج إدراك المبحوثين بتلك التقنية واستعدادهم لتقبلها من خلال متابعتهم المتوسطة لتطبيقات تلك التقنية، كما أشارت أن مستوى جاهزية البنية التحتية الذكية للمؤسسات الصحفية المصرية يعد عاملا مؤثرا لدى المبحوثين لتقلبهم واستعدادهم لتوظيف تقنية الواقع الافتراضي والميتافيرس ، كما أشارت 54% من العينة أن لدينا كوادر بشرية قادرة على مواكبة تلك التقنيات والتعامل معها.

توصيات الدراسة:

- أهمية التوعية وتسليط الضوء على التقنيات الجديدة المستخدمة فى مجال الإعلام والصحافة من خلال تعريف الجمهور بهذه الثقافة وأهميتة تطبيقها فى المؤسسات وكيف يمكن الاستفادة بها.
- تعريف الشباب الجامعى وغير الجامعى آيضا بالمدارس بالمفاهيم الجديدة التقنية واستخدامتها والتوعية بتأثيراتها السلبية والإيجابية لتخريج أجيال مواكبة لتطورات التكنولوجيا والتقنية الجديدة.
- ضرورة البدء فى تجهيز البنية التحيتة الذكية للمؤسسات الصحافية والإعلامية لتوظيف تقنية الواقع الافتراضي والميتافيرس، وتوفير التدريب المستمر للكوادر البشرية لضمان وجود بيئة قادرة على استعمال تلك التقنية بشكل سليم فى إنتاج تقارير وقصص إخبارية جذابة تتمتع بمقومات العمل الإعلامى الجديد وأخلاقياته.
- ضرورة العمل على تطوير المناهج التعليمية فى الجامعات بكليات الإعلام بما يواكب التطورات التقنية التى يشهدها المجال الإعلامى وسرعة مجاراته للتحول الرقمي، والتعاون مع الكليات التكنولوجيا من أجل تطوير العملية التعليمية وتخريج دفعات من الإعلامية قادرة على مواكبة التطورات الجديدة والتفاعل معاها.
- توصى الدراسة بضرورة التوعية حول الآثار السلبية التى من الممكن أن تحدث نتيجة إساءة استخدام تلك التقنية فى خلق واقع مزيف مضلل وتغييب الشخص عن الواقع المعاش.
- من الممكن أن تقوم الدراسة المستقبلية بدراسة عوامل أخرى قد تأثر على تقبل المجتمع لتلك التقنية ومدى القدرة على استخدامها، والآثار السلبية التى من الممكن أن تنتج عنها من آراء الخبراء.

- ضرورة العمل على دراسات تبحث فى إمكانية وقدرة تلك التقنية على معالجة القصص الإخبارية والتقارير التى يتم إنتاجها بواسطة الواقع الافتراضي وعلاقتها بمصداقيتها لدى الجمهور.

المراجع:

1. ادريان بالمر. مبادئ تسويق الخدمات.مجموعة النيل العربية للطباعة والنشر.2020.
2. MBA Skool Team. Technology Acceptance Model (TAM) - Meaning & Definition. Information Technology & Systems category. https://acceptancelab.com/technology-acceptance-model-tam
3. TECHNOLOGY ACCEPTANCE MODEL (TAM).by A Research Group at Stuttgart University of Applied Science.2018
4. https://open.ncl.ac.uk/theories/1/technology-acceptance-model/
5. Marangunić, N., Granić, A. Technology acceptance model: a literature review from 1986 to 2013. Univ Access Inf Soc 14, 81–95 (2015). https://doi.org/10.1007/s10209-014-0348-1
6. PLUTORA BLOG&others.(2020). A Practical Introduction to the Technology Acceptance Model. https://www.plutora.com/blog/practical-introduction-to-technology-acceptance-model

7. Technology Acceptance Model.Online article. https://euro-techmotors.com/technology-acceptance-model/

8. سوزان القليني، و ياسر أبو القاسم. (2022). التأثيرات المحتملة لتقنية الميتافيرس على الإعلام العربي من وجهة نظر خبراء الإعلام.مجلة اتحاد الجامعات العربية للآداب، مج19، ع2 589-613.

9. أيمن محمد إبراهيم.(2022). تطبيقات الميتافيرس وعلاقتها بمستقبل صناعة الصحافة الرقمية – دراسة استشرافية خلال العقدين القادمين 2022: 2042. المجلة المصرية لبحوث الإعلام،مج78، 54-76.

10. عبدالعال، إسراء صابر عبدالرحمن. (2022). توظيف تقنية الميتافيرس داخل الأخبار بالمؤسسات الصحفية العربية: دراسة تطبيقية.المجلة المصرية لبحوث الرأي العام، مج21، ع2 431 -.

11. سحر عبدالمنعم محمود.(2022). معالجة تقنيات الميتافيرس وشبكات الجيل الخامس في مواقع الصحف العربية والأجنبية: دراسة تحليلية.مجلة البحوث الإعلامية،جامعة الأزهر،مج1، ع62.

12. شيرين البحيرى.(2023). عرض الإعلاميين المصريين لتقنية الميتافيرس عبر المواقع الإعلامية العربية والأجنبية واتجاهاتهم نحوها.المجلة المصرية لبحوث الإعلام.

13. Georgiana Camelia Stănescu.(2022). The Impact of Virtual Reality And Augumented Reality On Storrytelling. The Future of Journalism In Metaverse. Social Sciencesandeducationresearchreview, Vol. 9, Issue 2

14. Mikaela Rodenbaugh. (2020). Analyzing the trends of virtual reality journalism audience. Online article.
15. Androw lian.(2022). The impact of metaverse technology on news content.Journalisme practice,Vol6,issue 8,pp1008-1028.
16. Matteo Lopez.(2021).Challenges of employing metaverse technology in the press,international journal of advertising ,Vol 9,No3, pp205-255.
17. أحمد حسن السمان. (2022). اتجاهات الصحفيين في وكالات الأنباء نحو واقع ومستقبل توظيف تقنيات الذكاء الاصطناعي: وكالة أنباء الشرق الأوسط دراسة حالة في إطار نموذج تقبل التكنولوجيا التفاعلية.مجلة بحوث العلاقات العامة الشرق الأوسط، ع40، 317-373.
18. جيهان سباق على.(2022). تأثير التحول الرقمي على اتجاهات وأخلاقيات القائم بالاتصال خلال ممارسة العمل الصحفي في مواقع الصحف الإلكترونية: دراسة ميدانية في إطار نموذج تقبل التكنولوجيا.مجلة البحوث والدراسات الإعلامية,المعد العالى للإعلام بأكاديمية الشروق,ع19.
19. عمرو محمد محمود. (2020). تقبل طلاب الإعلام في مصر والإمارات لتطبيقات الذكاء الاصطناعي وتأثيرها على مستقبلهم الوظيفي: دراسة في إطار نموذج قبول التكنولوجيا.المجلة المصرية لبحوث الرأي العام، مج19, ع2،341-409.
20. هند يحي عبد المهدى.(2022). مدى تقبل الصحفيين لاستخدام الطائرات بدون طيار Drones بمجال الصحافة وتأثيرها على مستقبلهم الوظيفي"دراسة استطلاعية في إطار نموذج تقبل التكنولوجيا".مجلة البحوث الإعلامية،مج60، ع3030،1-364.

21. Biao Gao.(2019). A research model of AI-powered television within the framework of a technology acceptance model.online articl.
22. Daewon Kim , Suwon Kim.(2021).Factors affecting the acceptance of news articles written by robotic journalists. Telematics and informatics.onlin articl.
23. Yogi Tri Prastyeo.(2021). Factors affecting the acceptance of e-learning platforms during the Corona pandemic.onlin articl.
24. Taylor Aaron.(2018). The impact of employing technology among students from a constructive perspective within the framework of a technology acceptance model.onlin articl.

25. فتحى حسين عامر. الميتافيرس ثورة الإعلام الرقمي.العرب للنشر والتوزيع.2023.
26. عبدالجميد بسيونى.تكنولوجيا الواقع الافتراضي.المنهل للنشر والتوزيع.2015.
27. فاطمة حبيب محمد. (2022). تقنيات الواقع المعزز والافتراضي وأهميتها في الإعلام.فكر وإبداع، ج،142, 349-400.
28. فتحى حسين عامر.صحافة الفيديو تقنياتها وإشكاليتها.العربى للنشر والتوزيع.2020.
29. فاطمة حبيب محمد. (2022). مرجع سابق.
30. نورة حمدي محمد. (2021). اتجاهات النخبة الأكاديمية الإعلامية العربية نحو توظيف الاعلام.الجديد للواقع: المعزز والافتراضي والهجين.مجلة اتحاد الجامعات العربية لبحوث الإعلام وتكنولوجيا الاتصال، ع،7 ، 72-154.

31. الهويريني، سعود بن عبدالله. (2022). إستخدام تقنيات الواقع الافتراضي والمعزز في نشرات الأخبار العربية: دراسة تحليلية على قنوات الغد ، العربية ، سكاي نيوز. المجلة العربية للإعلام والاتصال، ع32، 65-108.

32. سوزان القليني، و ياسر أبو القاسم. (2022).مرجع سابق

33. نجيلو بورا.2018. الواقع الافتراضي تكنولوجيا متقدمة وتحديات أخلاقية للصحفيين. https://ijnet.org/ar/story

34. محمد الجندى.الوسائط المتعددة للصحافو والإعلام.العربية للنشر والتوزيع.2020