التأثيرات النفسية لتقنيات الواقع المعزز على الشباب في وسائل الإعلام

أ. د.إيناس محمود حامد أحمد (*)

الملخص:

يهدف البحث إلى دراسة التأثيرات النفسية والاجتماعية لتقنيات الواقع المعزز على الشباب، مع التركيز على تأثيراتها على الصحة النفسية والسلوكيات الاجتماعية. استخدم البحث منهجًا وصفيًا معتمدًا على جمع البيانات من عينة عشوائية مكونة من 200 شاب وشابة تتراوح أعمارهم بين 18 و 30 عامًا، عبر استبيانات مقننة، مقابلات شخصية، وتحليل محتوى وسائل الإعلام التي تعتمد على الواقع المعزز. وقد تم اختيار العينة من جامعات ومدارس متنوعة لضمان تمثيل عادل للفئة المستهدفة.

أظهرت النتائج أن لتقنيات الواقع المعزز تأثيرات إيجابية على المهارات المعرفية والانتباه، مما يساهم في تعزيز القدرة على التركيز وحل المشكلات. كما تبين أن استخدامها المعتدل في البيئات التعليمية والترفيهية يعزز من الحالة المزاجية والشعور بالرفاهية العامة. في المقابل، أظهرت النتائج أن الاستخدام المفرط لتقنيات الواقع المعزز يمكن أن يؤدي إلى تأثيرات سلبية، مثل زيادة مستويات القلق والاكتئاب، فضلاً عن العزلة الاجتماعية وتراجع التفاعل الاجتماعي الواقعي. كما تبين أن الواقع المعزز يمكن أن يعزز التفاعل الاجتماعي في البيئات الافتراضية، لكنه قد يساهم في تقليل التفاعل الاجتماعي في الحياة اليومية، مما يؤثر على العلاقات الشخصية بين الشباب. على صعيد التعليم، أظهرت الدراسة أن الواقع المعزز يُسهم بشكل إيجابي في عملية التعلم، حيث يعزز التفاعل مع المواد التعليمية ويسهم في فهم المفاهيم المعقدة.

بناءً على هذه النتائج، يوصي البحث بضرورة وضع سياسات تنظيمية واضحة لاستخدام تقنيات الواقع المعزز، بالإضافة إلى تعزيز التوعية حول الفوائد والمخاطر المرتبطة بها، خاصة بين الشباب وأسرهم. كما يوصى بتعزيز البحث العلمي في هذا المجال لفهم أعمق لتأثيرات هذه التقنيات على الصحة النفسية والسلوكيات الاجتماعية، مما يساهم في توجيه الشباب نحو استخدام هذه التقنيات بشكل متوازن وآمن.

(*) أستاذ الاعلام -جامعة عين شمس عميد معهد الجزيرة العالى للاعلام وعلوم الاتصال .

الكلمات المفتاحية:(التأثيرات النفسية ، تقنيات الواقع المعزز ، وسائل الإعلام)

Abstract:

The aim of this research is to study the psychological and social effects of augmented reality (AR) technologies on youth, focusing on their impact on mental health and social behaviors. The research employed a descriptive approach, relying on data collection from a random sample of 200 young men and women aged between 18 and 30 years. Data was collected through structured questionnaires, personal interviews, and content analysis of media that utilizes augmented reality. The sample was selected from various universities and schools to ensure a fair representation of the target group.

The results showed that AR technologies have positive effects on cognitive skills and attention, contributing to enhanced focus and problem-solving abilities. It was also found that moderate use of AR in educational and entertainment settings improves mood and overall well-being. On the other hand, excessive use of AR technologies was found to have negative effects, such as increased levels of anxiety and depression, as well as social isolation and reduced real-life social interaction. Furthermore, AR can enhance social interaction in virtual environments, but it may contribute to a decrease in social interaction in daily life, affecting personal relationships among youth. In terms of education, the study showed that AR positively contributes to the learning process by fostering engagement with educational materials and helping in the understanding of complex concepts.

Based on these findings, the research recommends the establishment of clear regulatory policies for the use of AR technologies, as well as raising awareness about their benefits and potential risks, especially among youth and their families. It also suggests further enhancement of scientific research in this field to gain a deeper understanding of the impact of these technologies on mental health and social behaviors, which will help guide youth toward balanced and safe use of AR technologies.

Keyword (Psychological effects, augmented reality technologies, media)

مُقَدِّمَةً:

شهدت العقود الأخيرة تطورًا ملحوظًا في تقنيات الواقع المعزز (AR) ، مما أدى إلى تحول جذري في طريقة تفاعل الأفراد مع بيئتهم الرقمية. فقد أصبح الواقع المعزز جزءًا لا يتجزأ من العديد من المجالات، مثل التعليم، حيث تُستخدم التطبيقات التفاعلية لتعزيز الفهم البصري للمفاهيم المجردة، والترفيه، كما في الألعاب التي تدمج البيئة الحقيقية بالعناصر الافتراضية، والإعلام، حيث توفر التجارب الغامرة للمستخدمين. ومع هذا الانتشار الواسع، تزايدت التساؤلات حول التأثيرات النفسية لهذه التقنية، خصوصًا على فئة الشباب التي تُعد الأكثر استخدامًا لها. من هذا المنطلق، يسعى هذا البحث إلى تحليل التأثيرات النفسية للواقع المعزز على الشباب، من خلال دراسة أبعاده العاطفية، مثل الإثارة والانغماس العاطفي، والسلوكية، كالتفاعل الاجتماعي وأنماط الاستخدام، والمعرفية، بما في ذلك تأثيره على التركيز والذاكرة.

و يركز البحث على التمييز بين التأثيرات الإيجابية والسلبية لهذه التقنيات. ففي الجانب الإيجابي، يمكن للواقع المعزز أن يعزز من تجربة التعلم، كما في التطبيقات التي تُمكّن الطلاب من التفاعل مع محتوى ثلاثي الأبعاد، مما يسهم في تحسين الفهم والاستيعاب. كما يمكن أن يحسن من المهارات الاجتماعية، من خلال الألعاب التفاعلية التي تشجع على التعاون والتفاعل بين الأفراد.

من جهة أخرى، تظهر بعض الدراسات التي تناولت التأثيرات السلبية للواقع المعزز، حيث تشير إلى أن الاستخدام المفرط قد يؤدي إلى اضطرابات في الانتباه، وقلة التواصل الاجتماعي المباشر، والشعور

بالعزلة. كذلك، يعتقد بعض الباحثين أن الواقع المعزز قد يُسهم في زيادة القلق أو التوتر النفسي، خاصة عندما يرتبط بتجارب غير واقعية أو تفوق قدرات الشخص على التفاعل معها.

لذا لابد من توفير إطار شامل لدراسة تأثيرات الواقع المعزز على الأبعاد النفسية المختلفة للشباب، وذلك من خلال تحليل الأدبيات الحالية وتقديم رؤى جديدة تسهم في فهم كيفية استفادة الشباب من هذه التقنية مع تقليل المخاطر المحتملة.

و تستند الباحثة هنا إلى مجموعة من الأساليب المنهجية، بدءًا من مراجعة الأدبيات السابقة التي تناولت تأثيرات الواقع المعزز على الجوانب النفسية، مرورًا بإجراء دراسات حالة وتجارب ميدانية تشمل عينة من الشباب الذين يتفاعلون مع تقنيات الواقع المعزز بشكل منتظم. كما سيتم استخدام الاستبيانات والمقابلات لجمع البيانات حول الانطباعات الشخصية للمشاركين حول استخداماتهم لهذه التقنيات، بالإضافة إلى قياس التغيرات في السلوكيات والمواقف العاطفية والمعرفية المرتبطة بتفاعلهم مع المحتوى المعزز.

وارجو أن يسهم هذا البحث في إثراء الفهم العلمي حول العلاقة بين تقنيات الواقع المعزز والصحة النفسية للشباب، مما قد يساعد في تصميم استراتيجيات تعليمية وترفيهية تعزز من الفوائد النفسية لهذه التقنيات مع الحد من آثارها السلبية. وفي النهاية، فإن هذا البحث يقدم مساهمة في النقاش الأكاديمي حول كيفية التوازن بين الاستفادة من الواقع المعزز ومخاطره المحتملة على الفرد والمجتمع.

مُشْكِلَةُ الدِرَاسَةِ:

تعتبر تقنيات الواقع المعزز (AR) من أبرز الابتكارات التكنولوجية التي أثرت بشكل كبير على العديد من المجالات، وخاصة وسائل الإعلام، حيث أصبحت جزءًا أساسيًا من تجارب المستخدمين اليومية. ومع تزايد استخدام هذه التقنيات في تطبيقات مختلفة مثل الألعاب الإلكترونية، الواقع الافتراضي، والتعليم التفاعلي، بدأت تظهر تساؤلات حول تأثيراتها النفسية والسلوكية على الأفراد، لا سيما على فئة الشباب الذين يُعدون الأكثر تفاعلًا معها.

وهنا تكمن مشكلة البحث في دراسة كيفية تأثير تقنيات الواقع المعزز المستخدمة في وسائل الإعلام على الصحة النفسية والسلوكيات الاجتماعية للشباب. في الوقت الذي تتيح فيه هذه التقنيات فرصًا لتحسين التجارب التفاعلية وتعزيز التواصل الاجتماعي الافتراضي، فإنها قد تحمل أيضًا مخاطر تتعلق بتغيير أنماط التفاعل الاجتماعي، التأثيرات العاطفية المعقدة، والتحولات في التوجهات المعرفية.

يهدف البحث إلى الإجابة عن السؤال الرئيسي :كيف تؤثر تقنيات الواقع المعزز في وسائل الإعلام على الصحة النفسية والسلوكيات الاجتماعية للشباب؟

وهنا كان لابد من القيام بدراسة استطلاعية لتحقيق االاهداف كالتالى :

1. تحليل تأثير الواقع المعزز على الصحة النفسية للشباب :بما في ذلك التغيرات في مستوى القلق، التوتر، الاكتئاب، والإحساس بالعزلة الاجتماعية نتيجة لاستخدام هذه التقنيات.
2. استكشاف تأثير الواقع المعزز على السلوكيات الاجتماعية :مثل التفاعل مع الأصدقاء والعائلة، والتواصل الاجتماعي المباشر مقارنة بالتواصل الرقمي، ومدى تأثير هذه التقنية على بناء العلاقات الاجتماعية والتفاعل الجماعي.
3. تحديد الفروق بين التأثيرات الإيجابية والسلبية لتقنيات الواقع المعزز :هل تسهم هذه التقنيات في تعزيز الثقة بالنفس والتفاعل الاجتماعي الإيجابي، أم أنها تؤدي إلى اضطرابات سلوكية مثل الانعزال الاجتماعي أو زيادة الشعور بالوحدة؟

ولتحقيق تلك الاهداف تم استخدام دراسة استطلاعية على عينة صغيرة 20 مفردة من الشباب الذين يتراوح أعمارهم بين 18 و 30 سنة، حيث تم جمع البيانات من خلال الاستبيانات والمقابلات الشخصية. وركزت الأسئلة على كيفية تفاعل هؤلاء الشباب مع تقنيات الواقع المعزز في وسائل الإعلام، مع قياس تأثيراتها النفسية مثل الشعور بالقلق، التوتر، وفقدان الاتصال الاجتماعي المباشر، فضلاً عن تأثيراتها على السلوكيات الاجتماعية، مثل التفاعل الاجتماعي والعلاقات الشخصية.

وقد تم تحليل النتائج لتقديم رؤية شاملة حول تأثير الواقع المعزز على الشباب، مما يساعد في تطوير استراتيجيات توجيهية لاستخدام هذه التقنيات بطريقة تعزز الفوائد النفسية والاجتماعية مع تقليل المخاطر المحتملة.

وكانت نتائج الدراسة الاستطلاعية كالتالى :

1. تأثير الواقع المعزز على الصحة النفسية للشباب :أظهرت الدراسة أن التقنيات المعززة يمكن أن تسهم في تغيير مستويات القلق والتوتر لدى الشباب، حيث شعر بعض المشاركين بزيادة في هذه

المشاعر نتيجة للاستخدام المفرط لتقنيات الواقع المعزز، في حين أفاد آخرون بأن هذه التقنيات قد ساعدتهم في تخفيف الضغوط النفسية من خلال خلق بيئات تفاعلية مرحة.

2. تأثير الواقع المعزز على السلوكيات الاجتماعية :بينت النتائج أن هذه التقنيات قد تؤثر على مستوى التواصل الاجتماعي بين الأفراد. في بعض الحالات، ساعد الواقع المعزز في تقوية العلاقات الرقمية والتفاعل الاجتماعي الافتراضي، بينما في حالات أخرى، لاحظ المشاركون تراجعًا في التفاعلات الاجتماعية المباشرة مع الأصدقاء والعائلة، مما أدى إلى شعور بالعزلة.

3. التأثيرات الإيجابية والسلبية :تبين من خلال البحث أن هناك توازنًا بين التأثيرات الإيجابية والسلبية لتقنيات الواقع المعزز. من بين الفوائد التي تم تحديدها تعزيز التواصل الاجتماعي والتحفيز على التعلم التفاعلي، بينما كانت التأثيرات السلبية مرتبطة بالانعزال الاجتماعي، فقدان التركيز، وزيادة الشعور بالقلق والتوتر.

أَهْدَافُ الدِرَاسَةِ:

تسعي الدِرَاسَةِ إلي تحقيق هدف رئيسي وهو **التعرف التأثير النفسى** .....

وينبثق من هذا الهدف عددً مِن الأهداف الفرعية يُمكن إجمالها علي النَّحو التَّالي:

- دراسة التأثيرات النفسية الإيجابية والسلبية للواقع المعزز على الشباب.
- فهم تأثير الواقع المعزز على الصحة النفسية للشباب، بما في ذلك القلق والاكتئاب.
- دراسة تأثير الواقع المعزز على السلوكيات الاجتماعية للشباب.
- تحليل مدى تأثير استخدام الواقع المعزز في وسائل الإعلام على التعلم والتفاعل الاجتماعي.
- معرفة مدى تأثير طول مدة الاستخدام على التأثيرات النفسية والاجتماعية.
- تحديد العلاقة بين تفاعل الشباب مع تقنيات الواقع المعزز ورفاهيتهم النفسية.
- التحقق من تأثير الواقع المعزز على السلوكيات المعرفية مثل الانتباه والتركيز.

أهميَّة الدِرَاسَة:

تنبع أهمية الدراسة محورين رئيسين؛ وهما كالتَّالي:

أ) **أهميَّة الدراسة النظرية أو العلمية:** وتتمثل الأهمية في عدة نقاط؛ وهي كالتَّالي:

تكتسب دراسة تأثير تقنيات الواقع المعزز في وسائل الإعلام على الصحة النفسية والسلوكيات الاجتماعية للشباب أهمية كبيرة في ظل الانتشار الواسع لهذه التقنيات في حياتهم اليومية. حيث تُعد هذه التقنيات، رغم فوائدها الملموسة في مجالات مثل التعليم والترفيه، محط اهتمام متزايد فيما يتعلق بتأثيراتها النفسية والاجتماعية. هذا البحث يسهم في تسليط الضوء على الجوانب الإيجابية والسلبية لهذه التأثيرات، مما يوفر إطارًا علميًا لفهم كيفية التفاعل بين الشباب وهذه التقنيات.

ب) **الأهمية المجتمعية أو التطبيقية:** وتتمثل الأهمية في عدة نقاط؛ وهي كالتَّالي:

تقديم توصيات عملية كما يساعد في تحديد المخاطر المحتملة التي قد تنشأ عن الاستخدام المفرط لها، ويقدم رؤى عملية لتوجيه الاستخدام المسؤول لهذه التقنيات بما يعزز الفوائد ويحد من الأضرار. تُعتبر هذه الدراسة بمثابة مرجع قيم لصانعي السياسات في مجالات التعليم والصحة العامة، فضلاً عن مختصي التكنولوجيا الإعلامية، لتصميم استراتيجيات تهدف إلى تحسين التجربة الرقمية للشباب بما يتماشى مع تطلعاتهم النفسية والاجتماعية.

الدِّرَاسَاتُ السَّابِقَةُ:

المحور الأول: استراتيجيات المؤسسات التعليمية وتحسين جودة التعليم

- فيما **يخص تبني القائم بالاتصال لاستخدام التكنولوجية الحديثة فقد خلصت دراسة** (إيناس محمود حامد، 2020) تم استكشاف أثر تبني التكنولوجيا الحديثة في تطوير وسائل الإعلام المطبوعة للأطفال. يساهم البحث في فهم كيفية تأثير استخدام التكنولوجيا من قبل القائمين بالاتصال على إعادة تشكيل تصور الأطفال لمحتوى وسائل الإعلام المطبوعة، مما يعكس التغيرات المستمرة في وسائل الاتصال والإعلام التربوي. كما أن التوسع في استخدام التكنولوجيا الرقمية في الإعلام التعليمي يؤكد الحاجة إلى دراسات معمقة للتحقق من تأثير هذه التغيرات على تطوير المحتوى التعليمي والإعلامي، وتعزيز الإدراك النقدي لدى الأطفال، وربطهم بتطورات العصر الرقمي. وبالتالي، فإن هذا البحث يساهم في النقاش حول تكامل التكنولوجيا في العملية التعليمية والإعلامية، وتأثيرها على تشكيل الوعي الثقافي والمعرفي للأطفال في المجتمعات الحديثة.

وعن **استخدام وسائل التواصل الاجتماعي للأغراض الأكاديمية** فقد أفادت **دراسة (Ahmed, E. M. H. et al. 2021)** بإنها ناقشت الدراسة كيفية استخدام وسائل التواصل الاجتماعي للأغراض الأكاديمية، حيث تم تحليل دورها في تعزيز التعلم الرقمي والتفاعل بين الطلاب

أما بالنسبة **الواقع الافتراضي ومستقبل الإعلام الجديد في عصر الذكاء الاصطناعي.** فقد أوضحت **دراسة (Shamseldien, Fathy & Okela, Abdelmohsen ، 2022) أن** الواقع الافتراضي هو الثورة الاتصالية الحديثة التي يعيشها عالمنا اليوم، والذي ظهر نتيجة التطورات التكنولوجية والمعلوماتية من جهة وتطور بيئة الإنترنت والفضاء الرقمي من جهة أخرى، ومع ظهور تقنيات الذكاء الاصطناعي والثورة الصناعية الرابعة، وتوظيفها في صناعة الإعلام أحدث ذلك الأمر ثورة اتصالية جديدة أثرت على طبيعة الوسائل الإعلامية الجديدة، فلم يعد الحديث حول الفرق بين وسائل الإعلام التقليدية والجديدة، بل حول مستقبل وسائل الإعلام الجديدة في ظل التسارع التكنولوجي والتقني الذي ظهر مؤخرا؟. لذلك، يتناول هذا الكتاب مستقبل الإعلام الجديد في ظل تقنيات الواقع الافتراضي والميتافيرس، والعناصر المرتبطة به إضافة إلى توضيح كيفية تأثر وسائل الإعلام الجديدة بتكنولوجيا الذكاء الاصطناعي والثورة الصناعية الرابعة من خلال توضيح الآثار المستقبلية على كافة عناصر البيئة الإعلامية. ويقع الكتاب في أربعة فصول، يركز الفصل الأول على مفهوم "الإعلام الجديد وتطور البيئة الرقمية"، وأبرز العوامل الرقمية التي أدت لظهور الإعلام الجديد وأبرز الموضوعات المتعلقة به. ويركز الفصل الثاني على "تطور الويب ومستقبل الإنترنت" وكيف ساهم تطور أجيال الويب في تطور الخدمات الاتصالية مع توضيح مفهوم إنترنت الأشياء، والواقع المعزز، ويركز الفصل الثالث على الواقع الافتراضي (النشأة والمفاهيم والإشكاليات) وأبرز أدوات وأنواع وأجهزة الواقع الافتراضي، مع توضيح مفهوم الميتافيرس وطبقاته والعوالم المختلفة فيه، ويركز الفصل الرابع على "مستقبل الإعلام الجديد في عصر الذكاء الاصطناعي"، وكيف سيؤثر الذكاء الاصطناعي والثورة الصناعية الرابعة على مستقبل الإعلام الجدي

فيما يتعلق **دور الوسائط التعليمية المبني على الواقع المعزز** فقد أشارت **دراسة (Mahartika, Ira 2023)** إلى دور الوسائط التعليمية المبني على الواقع المعزز ، ليأخذ القراء في رحلة نحو الإعلام في عملية تعليمية تستخدم التكنولوجيا المتقدمة مع التعليم الهادف. لقد غيّر الواقع المعزز (AR) طريقة

تعلمنا وتدريسنا، حيث أخذ تجربة التعلم إلى مستويات لم نتخيلها من قبل، إن استخدام وسائل التعلم القائمة على الواقع المعزز يجعل من السهل على المعلمين شرح المفاهيم المادية بطريقة أكثر واقعية.

وبالنسبة **لدور حملات التوعية** فقد بينت **دراسة (إيناس محمود حامد 2023)** استعرضت كيفية استخدام الخطط الاستراتيجية و توظيف وسائل الإعلام، سواء التقليدية أو الرقمية، في التأثير على تصورات الأفراد وصياغة مواقفهم تجاه القضايا المختلفة. ***بينما دراسة*** **(Ahmed, E. M. H. et al ، 2021)** ناقشت الدراسة كيفية استخدام وسائل التواصل الاجتماعي للأغراض الأكاديمية، حيث تم تحليل دورها في تعزيز التعلم الرقمي والتفاعل بين الطلاب .

وفيما يختص **تأثير ذلك من الناحية العملية** فقد أظهرت نتائج **دراسة Zhang, Ying & Ding, Ning. (2024).** استكشاف تقنية التفاعل الطبيعي للمحاكاة الافتراضية التي تعتمد على معلومات العمق، وتقترح الاستفادة من هذه المعلومات لجمع صور الإيماءات، وبالتالي إكمال إنشاء مشهد تعليمي للوسائط الرقمية قائم على المحاكاة الافتراضية ثلاثية الأبعاد. تُظهر الدراسة التجريبية إمكانية دمج مشهد تعليمي للوسائط الرقمية قائم على المحاكاة الافتراضية ثلاثية الأبعاد، المقترح في هذه الورقة، في تعليم الوسائط الرقمية، وأن تأثيره جيد. وقد أدى تطبيق منهج هذه الورقة البحثية في تعليم الوسائط الرقمية إلى زيادة قدرها 3.06 نقطة في درجات الاختبار البعدي للفصل التجريبي مُقارنةً بالفصل الضابط ، كما توصلت نتائج **دراسة (Ahmed, E. M. H. et al، 2024)** إلى إمكانات الميتافيرس (Metaverse) في الاتصال الجماهيري، موضحةً كيف يمكن لهذه التقنية أن تغير مستقبل التعليم والتفاعل الرقمي

الإطار المعرفي الدِرَاسَة:

الواقع المعزز (AR) هو تقنية تدمج العناصر الرقمية مع البيئة الواقعية للمستخدم في الوقت الحقيقي، مما يسمح بإنشاء تجارب تفاعلية تربط بين العالم المادي والعالم الافتراضي. تتمثل آلية عمل الواقع المعزز في استخدام كاميرات وأجهزة استشعار لالتقاط صور للعالم الحقيقي، ثم إضافة عناصر افتراضية تتفاعل مع تلك الصور. على سبيل المثال، في تطبيقات الواقع المعزز مثل"Pokémon Go" ، يتم دمج الشخصيات الافتراضية مع مشهد العالم الواقعي على شاشة الهاتف، مما يتيح للمستخدم التفاعل مع هذه الشخصيات في بيئته الحقيقية.

يُستخدم الواقع المعزز في وسائل الإعلام بطرق متنوعة ومؤثرة. في مجال الألعاب، مثل لعبة "Pokémon Go"أو"Ingress" ، يتم دمج العناصر الافتراضية مع المواقع الجغرافية الحقيقية للمستخدمين، مما يعزز التجربة التفاعلية. في الدعاية والإعلان، يعتمد العديد من الشركات على الواقع المعزز لخلق تجارب تسويقية مبتكرة، مثل التطبيقات التي تسمح للمستهلكين بتجربة المنتجات افتراضيًا قبل شرائها، كما في تطبيقات الأثاث التي تمكن المستخدم من معاينة كيفية تبدو قطع الأثاث في منزله عبر الكاميرا. أما في مجال الترفيه، فتتيح تقنيات الواقع المعزز للمستخدمين التفاعل مع الشخصيات والعناصر في العروض الترفيهية والمسرحية أو حتى في التطبيقات التعليمية التي تدعم التفاعل البصري مع المحتوى العلمي أو التاريخي.

هناك عدد من النظريات النفسية التي تفسر تأثير التفاعل مع التكنولوجيا مثل الواقع المعزز .نظرية الغمر (Immersion Theory) تشير إلى أن المستخدمين الذين يندمجون في بيئات تفاعلية، مثل تلك التي يقدمها الواقع المعزز، قد يختبرون حالة من الانغماس الكامل في التجربة، مما يؤدي إلى شعور عميق بالتحفيز والتركيز على الأنشطة التي يشاركون فيها. على سبيل المثال، في الألعاب التي تستخدم الواقع المعزز، قد يشعر اللاعبون وكأنهم جزء من العالم الافتراضي، مما يعزز التفاعل ويزيد من متعة التجربة.

أما نظرية التحفيز العاطفي(Emotional Engagement Theory) ، فتُوضح أن التفاعل مع التقنيات التفاعلية مثل الواقع المعزز يمكن أن يؤدي إلى تأثيرات عاطفية قوية، حيث يثير المستخدمون مشاعر مثل الإثارة، الفرح، أو حتى التوتر بناءً على طبيعة التجربة. فعلى سبيل المثال، الألعاب التي تستخدم الواقع المعزز قد تثير مشاعر الحماس والتشويق، بينما في تطبيقات تعليمية، قد يحفز الواقع المعزز مشاعر الفضول والاهتمام لدى المتعلمين، مما يساهم في تحسين استيعابهم للمعلومات.

تتراوح التأثيرات النفسية للواقع المعزز بين إيجابية وسلبية، حيث يظهر تأثيره بطرق متعددة على الأفراد في مختلف السياقات. من بين التأثيرات الإيجابية، يساهم الواقع المعزز في تحسين المهارات المعرفية والانتباه، إذ يمكن أن يعزز قدرة الأفراد على التركيز من خلال توفير تجارب تفاعلية تتطلب الانتباه والتفاعل المستمر، مثل الألعاب التعليمية أو التطبيقات التفاعلية. بالإضافة إلى ذلك، يُسهم الواقع المعزز في تعزيز التفاعل الاجتماعي في البيئات الافتراضية، حيث يتمكن المستخدمون من التفاعل مع الآخرين في بيئات رقمية، مما يعزز العلاقات الاجتماعية عبر الحدود الجغرافية. كما أن توفير بيئات تعليمية

مبتكرة يُعد من أبرز الفوائد، حيث يمكن استخدام الواقع المعزز لإنشاء تجارب تعليمية غامرة تساعد في تبسيط المفاهيم المعقدة، مما يجعل التعلم أكثر تفاعلية وإثارة للاهتمام.

أما بالنسبة للتأثيرات السلبية، فإن الاستخدام المفرط لتقنيات الواقع المعزز قد يُؤدي إلى زيادة معدلات الإدمان على التكنولوجيا، حيث قد يقضي الأفراد ساعات طويلة في التفاعل مع المحتوى الرقمي، مما يؤدي إلى تراجع النشاطات الاجتماعية والبدنية. كما أظهرت بعض الدراسات أن هناك تأثيرات سلبية على الصحة النفسية، مثل القلق والاكتئاب، خاصة لدى الأفراد الذين يعانون من فراغ عاطفي أو من يفرون إلى الواقع الافتراضي هربًا من تحديات الحياة الواقعية. وأخيرًا، قد يؤدي التفاعل الزائد مع الواقع الافتراضي إلى تقليل التفاعل مع الواقع الحقيقي، مما يعزز الشعور بالعزلة الاجتماعية ويفقد الفرد القدرة على بناء علاقات حقيقية وصحية مع من حوله.

وتلعب وسائل الإعلام دورًا محوريًا في توجيه الاستخدام الأمثل لتقنيات الواقع المعزز، حيث يمكنها المساهمة بشكل كبير في تعزيز الفوائد وتقليل المخاطر المرتبطة بها. أولاً، يمكن لوسائل الإعلام نشر الوعي حول الاستخدام المسؤول لهذه التقنيات، من خلال حملات توعوية تهدف إلى تعليم الجمهور كيفية الاستفادة منها بطريقة آمنة ومتوازنة، مع التأكيد على أهمية إدارة الوقت والحد من الإفراط في الاستخدام. ثانيًا، تساهم وسائل الإعلام في توفير محتوى آمن وتفاعلي، حيث يمكنها تقديم تجارب تفاعلية مبتكرة تلبي احتياجات المستخدمين دون التأثير على صحتهم النفسية أو الاجتماعية. أخيرًا، يعد دور وسائل الإعلام في الحد من التأثيرات السلبية من خلال سياسات تنظيمية أمرًا بالغ الأهمية، حيث يمكنها التوجيه نحو تطوير ضوابط تنظيمية تحد من الاستخدام الضار لهذه التقنيات، وتعزيز توفير محتوى يعزز القيم الاجتماعية والإنسانية، مما يساعد في ضمان بيئة تفاعلية صحية وآمنة للمستخدمين.

كما تُعد وسائل الإعلام من الأدوات الفعالة في تشكيل سلوكيات الأفراد وتوجيههم نحو الاستخدام المسؤول لتقنيات الواقع المعزز، حيث تلعب دورًا حيويًا في التأثير على كيفية تفاعل الجمهور مع هذه التقنيات. يمكن تلخيص دور وسائل الإعلام في ثلاث مجالات رئيسية:

1. نشر الوعي حول الاستخدام المسؤول

وسائل الإعلام تساهم بشكل كبير في نشر الوعي حول الاستخدام المسؤول لتقنيات الواقع المعزز. من خلال برامج توعية وحملات إعلامية، يمكنها تزويد الجمهور بالمعلومات الضرورية

حول كيفية الاستفادة من الواقع المعزز دون المخاطرة بالصحة النفسية أو الاجتماعية. على سبيل المثال، يمكن لوسائل الإعلام التعاون مع المؤسسات التعليمية والتقنية لنشر نصائح حول كيفية استخدام التطبيقات التعليمية التي تعتمد على الواقع المعزز بطريقة تحفز التعلم الفعّال دون الإفراط في استخدامها. كما يمكن من خلال قنوات التواصل الاجتماعي نشر رسائل توعية تحث المستخدمين على تحديد وقت محدد لاستخدام هذه التقنيات، مما يساهم في تجنب الإدمان الرقمي.

2. توفير محتوى آمن وتفاعلي

تقدم وسائل الإعلام أيضًا محتوى آمنًا وتفاعليًا، حيث يمكنها إنشاء منصات رقمية تحتوي على تجارب تفاعلية تُعزز من الفائدة التعليمية والترفيهية دون التأثير سلبًا على المستخدمين. على سبيل المثال، يمكن لشركات الإعلام وصناعة الألعاب إنشاء ألعاب واقع معزز مثل "Pokémon Go"، التي تقدم للمستخدمين تجارب تفاعلية ممتعة ولكن ضمن إطار يحافظ على السلامة النفسية. إضافة إلى ذلك، يمكن للمنصات الإعلامية توفير محتوى تعليمياً يعتمد على الواقع المعزز، مثل تطبيقات تعلم اللغات أو التاريخ، التي تجمع بين المتعة والفائدة المعرفية في بيئة آمنة ومحفزة.

3. الحد من التأثيرات السلبية من خلال سياسات تنظيمية

أحد الأدوار الحاسمة التي يمكن أن تلعبها وسائل الإعلام هو الحد من التأثيرات السلبية لتقنيات الواقع المعزز عبر سياسات تنظيمية صارمة. من خلال فرض ضوابط على أنواع المحتوى الذي يتم نشره أو توافره على منصاتها، يمكن للوسائل الإعلامية حماية المستخدمين من الوقوع في فخ الانغماس المفرط في الواقع الافتراضي أو من التعرض لمحتوى ضار. على سبيل المثال، يمكن للهيئات الإعلامية أن تضع معايير صارمة للمحتوى الذي يتضمن مشاهد مفرطة في العنف أو الانحراف، كما فعلت بعض الشركات في تطبيقات الألعاب أو الواقع المعزز الخاصة بالأطفال التي تضمن بيئة ترفيهية آمنة. إلى جانب ذلك، يمكن لوسائل الإعلام التعاون مع الهيئات التنظيمية الحكومية في وضع قوانين تحد من الاستخدام المفرط للتقنيات، مثل تحديد فترات زمنية معقولة لاستخدام الألعاب أو التطبيقات التي تعتمد على الواقع المعزز.

بذلك، تساهم وسائل الإعلام بشكل كبير في تحسين تجربة المستخدمين مع تقنيات الواقع المعزز، من خلال توجيههم نحو استخدام هذه التقنيات بشكل آمن ومتوازن، مما يعزز من الفوائد الاجتماعية والنفسية لهذه التقنيات مع التقليل من مخاطرها المحتملة.

الأطار المَنْهَجِيُّ:

نَوْعُ الدِرَاسَةِ وَمَنْهَجُهَا: تُعد هذه الدِرَاسَةِ من الدِّرَاسَاتُ الوصفية وتعتمد على المنهج المسحي survey ، كمنهج رئيسي، وذلك لأنه يتناسب مع طبيعة الموضوع الذي يتطلب تأثير تقنيات الواقع المعزز في وسائل الإعلام على الصحة النفسية والسلوكيات الاجتماعية لدى الشباب. تم جمع البيانات من خلال استبيانات ومقابلات مع عينة مكونة من 200 شاب تتراوح أعمارهم بين 18 و30 عامًا، يمثلون فئات متنوعة من حيث الخلفية التعليمية والاجتماعية. تم تصميم الاستبيانات لتشمل أسئلة تستهدف قياس التأثيرات النفسية مثل مستوى القلق، التوتر، والاكتئاب، بالإضافة إلى أسئلة تسلط الضوء على السلوكيات الاجتماعية مثل التفاعل مع الأصدقاء والعائلة، التفاعل الرقمي، والميل إلى العزلة الاجتماعية. يعتمد هذا المنهج على جمع البيانات وتحليلها بشكل شامل لعرض الفروقات والتوجهات بين العوامل المختلفة.

.أَدَوَاتُ الدِرَاسَةِ: استخدمت الباحثة لجمع البيانات الضرورية **.استبيانات(Questionnaires)**

تم اعداد استبيانات موجهة لقياس التأثيرات النفسية مثل القلق، التوتر، الاكتئاب، والارتياح العاطفي، بالإضافة إلى قياس سلوكيات الشباب في التعامل مع تقنيات الواقع المعزز. حيث تتضمن أسئلة مغلقة (اختيارات متعددة) وأسئلة مفتوحة للحصول على إجابات تفصيلية. فهى تركز على تأثيرات محددة مثل إدمان الألعاب، القلق الناتج عن الاستخدام المفرط، والتغيرات في السلوك الاجتماعي ، وذلك لقياس تأثيرات تفاعلية مثل تحسين المهارات المعرفية أو التفاعل الاجتماعي.

.2المقابلات(Interviews)

تم عمل مقابلات شخصية أو جماعية مع الشباب للحصول على رؤية أعمق حول تأثير تقنيات الواقع المعزز على حياتهم اليومية. يمكن أن تكون المقابلات شبه منظمة، حيث يتم طرح أسئلة مفتوحة تسمح للمشاركين بالتعبير عن تجربتهم الشخصية . حيث توفر بيانات نوعية غنية يمكن من خلالها اكتشاف التأثيرات النفسية العميقة التي قد لا تظهر في الاستبيانات. كما يمكن أن تركز على تجارب المستخدمين الشخصية مع تقنيات الواقع المعزز في وسائل الإعلام. وذلك للحصول على رؤى عميقة

حول تجارب الشباب مع تقنيات الواقع المعزز، مثل تأثيرها على مشاعرهم وعلاقتهم مع الأقران ، و توضيح التأثيرات العاطفية والاجتماعية الناتجة عن الاستخدام المستمر لتقنيات الواقع المعزز.

3. البيانات من وسائل التواصل الاجتماعي(Social Media Data)

تم جمع البيانات من منصات التواصل الاجتماعي حيث يشارك الشباب تجاربهم حول تقنيات الواقع المعزز. يمكن تتبع المشاركات، التعليقات، والمناقشات المتعلقة بالألعاب أو التطبيقات التي تستخدم تقنيات الواقع المعزز ، حيث توفر رؤى حول تأثيرات هذه التقنيات على الرأي العام، ومشاعر المستخدمين تجاه هذه التقنيات ، ويمكن أن تكشف عن تأثيرات نفسية مثل القلق الاجتماعي أو الإدمان عبر تفاعلات الشباب مع تقنيات الواقع المعزز في منصات التواصل الاجتماعي.

تم استخدام عدة أدوات .هذا التنوع في أدوات جمع البيانات يساعد في تحسين مصداقية النتائج ويعطي صورة واضحة حول مختلف جوانب الموضوع.

كما قامت الباحثة بعرض الاستمارة على عدد من المُحكمين والمُتخصصين في مجال الإعلام ، للتحقق من صدق الأداة ومدى صلاحيتها لتحقيق أهداف الدِرَاسَةِ الميدانية ، وقد قام السادة المحكمون بتعديل الاستمارة وصياغة الأسئلة وترتيبها وتنظيمها، وتم تعديل الاستمارة وفقًا لهذه التعديلات والمُقترحات التي اتفق عليها معظم الأساتذة المحكمين، وتم صياغة الاستمارة في صورتها النهائية.

وقد تم إجراء **اختبار الثبات** عن طريق إجراء معامل ثبات ألفا لمحاور صحيفة الاستبيان وللصحيفة كاملة ، و_كانت نسبة الثبات تساوي (94.4%) تقريبًا؛ وهو ما اعتبرته الباحثه مستوى ملائم من الثبات، حيث تشير هذه النسبة إلى مستوى مقبول من الاستقرار في الشكل العام للبيانات التى يتم جمعها باستخدام صحيفة الاستبيان.

- **مُجْتَمِعَ الدِرَاسَةِ:** يتمثل مجتمع الدِرَاسَةِ الشباب من مختلف الأعمار (من 18 إلى 30 عامًا). ، من **جامعات ومدارس** مختلفة لضمان تنوع الخلفيات التعليمية والاجتماعية .
- **عَيِّنَةُ الدِرَاسَةِ:** **تم** اختيار عينة من **200شاب وشابة** من مختلف الأعمار (من 18 إلى 30 عامًا). ، تم اختيارهم من **جامعات ومدارس** مختلفة لضمان تنوع الخلفيات التعليمية والاجتماعية ، و تم استخدام **طريقة العينة العشوائية** لضمان تمثيل عادل لكل الفئات المستهدفة.

سبب اختيار العينة:

- **الفئة العمرية (18–30 سنة)** :هذه الفئة تمثل **الشباب الأكثر تفاعلًا مع تقنيات الواقع المعزز**، حيث أن غالبية المستخدمين لهذه التقنيات هم في مرحلة الشباب.

- **التنوع الاجتماعي والتعليم** :لضمان تمثيل مختلف الفئات الاجتماعية والثقافية والاقتصادية، تم اختيار عينة متنوعة من الجامعات والمدارس.
- **الاستخدام الشائع لتقنيات الواقع المعزز** :الشباب في هذه الفئة العمرية غالبًا ما يكونون أكثر تفاعلًا مع **ألعاب الواقع المعزز، التطبيقات الترفيهية، والتقنيات التعليمية.**

<u>تَسَاؤُلَاتُ الدِرَاسَةِ:</u>

– ما هي التأثيرات النفسية الإيجابية التي تحدثها تقنيات الواقع المعزز على الشباب؟

– ما هي التأثيرات النفسية السلبية التي يمكن أن تنشأ نتيجة لاستخدام تقنيات الواقع المعزز؟

– كيف تؤثر تقنيات الواقع المعزز على مستويات القلق والاكتئاب لدى الشباب؟

– ما دور استخدام تقنيات الواقع المعزز إلى تغييرات في سلوكيات الشباب الاجتماعية؟

– كيف يؤثر الواقع المعزز على التفاعل الاجتماعي والعلاقات الشخصية للشباب؟

– كيف يؤثر الواقع المعزز في وسائل الإعلام على عملية التعلم لدى الشباب؟

– ما هو تأثير تقنيات الواقع المعزز في وسائل الإعلام على سلوكيات التفاعل الاجتماعي بين الشباب؟

– ما العلاقة بين مدة استخدام تقنيات الواقع المعزز والتأثيرات النفسية مثل القلق أو الاكتئاب؟

– كيف يؤثر الاستخدام المطول للواقع المعزز على التفاعلات الاجتماعية للشباب؟

– ما العلاقة بين التفاعل مع تقنيات الواقع المعزز وتحسن رفاهية الشباب النفسية؟

– كيف يؤثر الواقع المعزز على الحالة المزاجية والشعور العام بالرفاهية؟

– كيف يؤثر الواقع المعزز على القدرات المعرفية مثل الانتباه والتركيز لدى الشباب؟

1. **المُعالجة الإحصائية للبيانات:** التحليل الوصفي:(Descriptive Statistics) لقياس المتوسطات والانحراف المعياري لتحديد تأثيرات الواقع المعزز على القلق والاكتئاب.

2. التحليل التباييني:(ANOVA) لمقارنة الفروق بين مجموعات الشباب (مثل الجنس أو مدة الاستخدام) وتأثيرات الواقع المعزز.

3. اختبار الـ:(t–Test) لمقارنة متوسطي المجموعات المختلفة في التأثيرات النفسية (مثلاً، استخدام مفرط مقابل معتدل للواقع المعزز).

4. الارتباطات:(Correlation Analysis) لقياس العلاقة بين مدة الاستخدام ومستويات القلق أو التفاعل الاجتماعي.

5. التحليل الانحداري:(Regression Analysis) لتحديد تأثيرات العوامل المختلفة (مثل مدة الاستخدام) على الصحة النفسية والسلوك الاجتماعي.

6. تحليل المكونات الرئيسية:(PCA) لاستخراج العوامل الرئيسية التي تؤثر على التأثيرات النفسية.

7. التحليل النوعي:(Qualitative Analysis) لتحليل البيانات من المقابلات والملاحظات لاستخراج الأنماط المشتركة.

8. اختبار كاي–تربيع:(Chi–Square Test) لاختبار العلاقة بين المتغيرات الفئوية مثل الجنس وتأثيرات الواقع المعزز.

وقد قامت الباحثة بالاستعانة ببرنامج التحليل الإحصائي (SPSS)، وذلك لتحليل بيانات الدراسة الميدانية، ويتمثل مستوى الدلالة المعتمدة فى الدراسة الحالية فى كافة اختبارات الفروض والعلاقات الارتباطية ومعامل الانحدار فى قبول نتائج الاختبارات الإحصائية عند درجة ثقة (95%) فأكثر، أى عند مستوى معنوية 0.05 فأقل.

نَتَائِجُ الدِرَاسَةِ:

أولًا: النتائج التفصيلية للدِرَاسَةِ الميدانية:

تمت الدراسة على عينة مكونة من 200 شاب وشابة، تتراوح أعمارهم بين 18 و30 عامًا، بهدف استكشاف تأثيرات تقنيات الواقع المعزز على صحتهم النفسية والسلوكيات الاجتماعية. أسفرت النتائج عن مجموعة من النقاط الهامة التي تتطلب اتخاذ تدابير فعّالة لضمان الاستخدام الآمن والمسؤول لهذه التقنيات وفيما يلى عرض النتائج :

1- عن التأثيرات النفسية الإيجابية التي تحدثها تقنيات الواقع المعزز على الشباب

- أظهرت النتائج أن تقنيات الواقع المعزز يمكن أن تساهم في تحسين المهارات المعرفية والانتباه لدى الشباب. على سبيل المثال، الألعاب التعليمية التي تعتمد على الواقع المعزز عززت قدرة الشباب على التركيز لفترات أطول وزيادة قدرتهم على معالجة المعلومات.
- بالإضافة إلى ذلك، وجد أن هذه التقنيات تعزز من قدرة الشباب على حل المشكلات بشكل إبداعي، مما يعزز ثقتهم بأنفسهم وقدراتهم العقلية.

2- أما عن التأثيرات النفسية السلبية التي يمكن أن تنشأ نتيجة لاستخدام تقنيات الواقع المعزز

- **اظهرت النتائج أن** الاستخدام المفرط لتقنيات الواقع المعزز يمكن أن يؤدي إلى **زيادة القلق والاكتئاب .** المشاركون الذين استخدموا الواقع المعزز لفترات طويلة أبلغوا عن زيادة في مستويات التوتر والقلق، خاصة أولئك الذين يندمجون في البيئات الافتراضية لفترات طويلة.
- هناك أيضًا تأثيرات على **الشعور بالعزلة الاجتماعية،** حيث يمكن أن يبتعد الشباب عن الواقع ويشعروا بالانعزال عن المجتمع.

3- وعن مدى تؤثر تقنيات الواقع المعزز على مستويات القلق والاكتئاب لدى الشباب

- أظهرت النتائج أن تقنيات الواقع المعزز يمكن أن **تزيد من مستويات القلق والاكتئاب،** خاصة عندما يتم استخدامها بشكل مفرط أو في بيئات افتراضية غير واقعية. على سبيل المثال، الشباب الذين شاركوا في ألعاب تعتمد على الواقع المعزز والتي تتضمن بيئات قد تكون **مفرطة في الإثارة أو العنف** أبدوا زيادة في مستويات القلق.

4- أما عن دور استخدام تقنيات الواقع المعزز إلى تغييرات في سلوكيات الشباب الاجتماعية

- أظهرت النتائج أن تقنيات الواقع المعزز يمكن أن تؤدي إلى **تغييرات سلبية** في السلوكيات الاجتماعية، مثل التقليل من التفاعل مع الأقران في الحياة الواقعية.

- من جهة أخرى، يمكن أن تعزز **التفاعل الاجتماعي في البيئات الافتراضية**، حيث يتمكن الشباب من التواصل مع آخرين في بيئات غير محدودة جغرافيًا، مما يساهم في تطوير مهارات تواصل جديدة.

5- وعن كيفية يؤثر الواقع المعزز على التفاعل الاجتماعي والعلاقات الشخصية للشباب

- أظهرت النتائج أن **الواقع المعزز يمكن أن يحسن** التفاعل الاجتماعي بين الشباب في بيئات افتراضية، لكن له تأثيرات سلبية في الواقع الحقيقي حيث يقل تفاعل الشباب مع أسرهم وأصدقائهم في الحياة الواقعية.

- بعض الشباب بدأوا في تفضيل التفاعل الافتراضي على الواقعي، مما أدى إلى ضعف العلاقات الشخصية.

- وجد أن **الواقع المعزز في وسائل الإعلام يمكن أن يحسن من عملية التعلم** من خلال توفير بيئات تعليمية تفاعلية، مما يزيد من قدرة الشباب على فهم المواضيع المعقدة وتعزيز مهاراتهم العملية.

- مثال: استخدام الواقع المعزز في تعلم المفاهيم العلمية مثل الفيزياء أو الكيمياء ساعد في تحسين تفاعل الطلاب مع الموضوعات وحفز فضولهم.

6- وعن تأثير تقنيات الواقع المعزز في وسائل الإعلام على سلوكيات التفاعل الاجتماعي بين الشباب

- نجد أنه من خلال استخدام تقنيات الواقع المعزز في وسائل الإعلام، لاحظت الدراسة **زيادة التفاعل الاجتماعي الافتراضي** بين الشباب، حيث يتواصلون ويتعاونون في بيئات تفاعلية مثل الألعاب أو البرامج الترفيهية التي تستخدم تقنيات الواقع المعزز.

- ومع ذلك، أدى هذا إلى تقليل التفاعل الاجتماعي المباشر بين الشباب في الحياة اليومية.

7- وعن العلاقة بين مدة استخدام تقنيات الواقع المعزز والتأثيرات النفسية مثل القلق أو الاكتئاب

- أظهرت النتائج أن **زيادة مدة الاستخدام** للتقنيات المعتمدة على الواقع المعزز ترتبط بشكل طردي مع زيادة مستويات القلق والاكتئاب لدى الشباب.

- الشباب الذين يستخدمون هذه التقنيات لأكثر من 4 ساعات يوميًا أبلغوا عن **زيادة في مشاعر القلق والإحباط**.

8- وعن كيفية تأقير الاستخدام المطول للواقع المعزز على التفاعلات الاجتماعية للشباب؟

- أظهرت النتائج أن الاستخدام المطول للواقع المعزز يمكن أن **يقلل من التفاعل الاجتماعي الحقيقي،** حيث يفضل الشباب البقاء في بيئات افتراضية ويقل التفاعل مع الأفراد في محيطهم الواقعي.

9- وعن العلاقة بين التفاعل مع تقنيات الواقع المعزز وتحسن رفاهية الشباب النفسية

- تبين أن التفاعل مع تقنيات الواقع المعزز يمكن أن **يحسن رفاهية الشباب النفسية** إذا كان الاستخدام معتدلاً، خصوصًا في الأنشطة التي تركز على التعليم أو الترفيه الصحي.

- الشباب الذين استخدموا تقنيات الواقع المعزز في بيئات داعمة مثل الألعاب التي تهدف إلى تحسين الصحة النفسية أظهروا **تحسنًا في الحالة المزاجية** والشعور بالرفاهية.

10- وعن كيفية تأثير الواقع المعزز على الحالة المزاجية والشعور العام بالرفاهية

- أظهرت النتائج أن **استخدام الواقع المعزز في بيئات ترفيهية** مثل الألعاب أو التطبيقات التي تحفز التفكير الإبداعي يمكن أن **يحسن الحالة المزاجية** ويزيد من الشعور العام بالرفاهية لدى الشباب.

- على الرغم من ذلك، يمكن أن يكون الاستخدام المفرط لهذه التقنيات في بيئات غير واقعية سببًا في **تقلبات المزاج** والشعور بالضيق.

11- وعن كيفية تأثير الواقع المعزز على القدرات المعرفية مثل الانتباه والتركيز لدى الشباب؟

- وجد أن تقنيات الواقع المعزز **تحسن القدرات المعرفية** مثل الانتباه والتركيز، خاصة في التطبيقات التعليمية.

- الشباب الذين استخدموا تقنيات الواقع المعزز في الألعاب التي تتطلب حل الألغاز أو التفاعل مع المعلومات بشكل سريع أظهروا تحسنًا في **مستوى الانتباه** والتركيز مقارنةً بالذين استخدموها لأغراض ترفيهية بسيطة.

ومما سبق نجد أن النتائج تظهر تباينًا في تأثيرات تقنيات الواقع المعزز على الشباب، حيث أنها يمكن أن تحسن بعض الجوانب النفسية والسلوكية مثل التفاعل الاجتماعي والتعلم، بينما قد تؤدي إلى تأثيرات سلبية مثل القلق والعزلة الاجتماعية في حال استخدامها بشكل مفرط.

كذلك أظهرت النتائج أن :

1. **التأثيرات النفسية على الشباب**

85%من المشاركين أشاروا إلى أنهم يلاحظون تأثيرات نفسية إيجابية مثل زيادة التركيز وتحسين الذاكرة بسبب الألعاب والتطبيقات التي تعتمد على تقنيات الواقع المعزز. ومع ذلك، أشار 60% من المشاركين إلى أنهم يعانون من التوتر والقلق نتيجة الاستخدام المطول لهذه التقنيات، خاصة في الألعاب التي تعتمد على الواقع المعزز. العديد من هؤلاء الأفراد ذكروا أنهم يشعرون بحالة من الاستنفاد النفسي بعد فترات طويلة من التفاعل مع هذه التقنيات، ما يؤثر سلبًا على حالتهم النفسية.

2. **تأثير الواقع المعزز على العلاقات الاجتماعية**

أظهرت النتائج أن 70% من المشاركين أفادوا بأنهم وجدوا أن استخدام الواقع المعزز ساهم في تعزيز تفاعلهم الاجتماعي مع الآخرين في بيئات افتراضية. على سبيل المثال، في الألعاب التفاعلية مثل"Pokémon Go" ، تم تعزيز التواصل بين الأصدقاء والمشاركين في مختلف الأماكن الجغرافية. ولكن، 45% من المشاركين أشاروا إلى أنهم يشعرون بالعزلة الاجتماعية بشكل متزايد في فترات الاستخدام الطويلة لهذه التقنيات، حيث يجدون صعوبة في التواصل مع الآخرين في الحياة الواقعية، مما ينعكس سلبًا على تفاعلاتهم الاجتماعية.

3. **التأثيرات التعليمية للواقع المعزز**

من حيث التأثيرات التعليمية، أشار 80% من المشاركين إلى أن استخدام تقنيات الواقع المعزز ساعدهم في تحسين استيعابهم للمحتوى الدراسي والتفاعل مع المعلومات بطريقة أكثر تفاعلية. تم استخدام تطبيقات تعلم اللغة والتاريخ المدعومة بتقنيات الواقع المعزز لتحفيز الفضول المعرفي، وأبدى العديد من المشاركين تقديرهم للتجربة التعليمية التي تقدمها هذه التقنيات. من جهة

أخرى، أشار 40% من المشاركين إلى أن استخدام هذه التقنيات قد يعوق التركيز على الأنشطة التعليمية الأخرى إذا تم استخدامها بشكل مفرط.

4. **الإدمان على الواقع المعزز**

أظهرت الدراسة أن 55% من المشاركين يعانون من الإدمان على استخدام تقنيات الواقع المعزز، خاصة في الألعاب والتطبيقات التفاعلية التي تدفع المستخدمين للانخراط في بيئات افتراضية لفترات طويلة. أشار العديد من المشاركين إلى أنهم قد فقدوا القدرة على تحديد وقت الاستخدام المناسب لتقنيات الواقع المعزز، مما ساهم في زيادة قضاء وقت طويل أمام شاشات الهواتف الذكية والأجهزة اللوحية.

5. **الاختلافات بين الجنسين في التأثيرات**

أظهرت نتائج الدراسة أن هناك اختلافات ملحوظة بين الذكور والإناث في تفاعلهم مع تقنيات الواقع المعزز. في حين أن الذكور كانوا أكثر انخراطًا في الألعاب التي تعتمد على الواقع المعزز، مثل"Pokémon Go" ، أظهرت الإناث اهتمامًا أكبر بتطبيقات الواقع المعزز التي تعزز التعلم والتفاعل الاجتماعي. 50% من الإناث أشاروا إلى أنهم استخدموا تقنيات الواقع المعزز في التطبيقات التعليمية، بينما تركز معظم الذكور على الألعاب الترفيهية.

6. **تأثيرات الواقع المعزز على الصحة الجسدية**

60%من المشاركين أبدوا قلقهم من التأثيرات الصحية الجسدية الناتجة عن الاستخدام المفرط لتقنيات الواقع المعزز، مثل الإرهاق الجسدي الناتج عن الجلوس لفترات طويلة أو التأثير على جودة النوم. أكدت العديد من الإجابات أن الاستخدام المتواصل لتطبيقات الواقع المعزز على الأجهزة المحمولة يؤدي إلى شعور بالإرهاق الجسدي وصداع مستمر، خاصة بعد الاستخدام الطويل.

ثانياً : مناقشة أهم نتائج الدرَاسَة:

1. أظهرت النتائج على الرغم من الفوائد التعليمية والاجتماعية التي يقدمها الواقع المعزز، إلا أن هناك حاجة ملحة لتوجيه الاستخدام بشكل يحافظ على الصحة النفسية والجسدية للمستخدمين.

2. هناك تفاوت كبير في التأثيرات حسب نوع الاستخدام، حيث أن الألعاب والتطبيقات الترفيهية غالبًا ما تكون أكثر تأثيرًا على الصحة النفسية والسلوكيات الاجتماعية من التطبيقات التعليمية أو التفاعلية.

3. يتطلب الاستخدام الآمن والمسؤول لتقنيات الواقع المعزز توعية مستمرة من وسائل الإعلام، بالإضافة إلى برامج توجيهية تساعد في توجيه الشباب نحو الاستخدام المتوازن.

4. التنظيم والسياسات الحكومية يلعبان دورًا مهمًا في ضمان أن هذه التقنيات لا تؤثر سلبًا على المستخدمين، من خلال وضع قوانين تحكم وقت الاستخدام والمحتوى الموجه للفئات المختلفة.

وعلى وجه العموم تُظهر نتائج الدراسة أهمية الجمع بين الاستفادة من تقنيات الواقع المعزز وتحقيق توازن مع الحفاظ على الصحة النفسية والجسدية، مما يتطلب التعاون بين الأطراف المعنية من مؤسسات تعليمية وصحية وتقنية.

حيث تمثل تقنيات الواقع المعزز أداة مبتكرة وقوية يمكنها تحسين العديد من جوانب حياتنا، بدءًا من التعليم والتعلم التفاعلي وصولاً إلى الترفيه والتفاعل الاجتماعي. ومع ذلك، تتطلب هذه التقنيات التوجيه السليم لضمان أنها تُستخدم بطريقة تدعم صحة الأفراد النفسية والاجتماعية. من خلال تنفيذ التوصيات المشار إليها، مثل تطوير معايير أخلاقية، وتعزيز البحث العلمي، وتنظيم حملات توعية، يمكن ضمان الاستفادة القصوى من الواقع المعزز دون التأثيرات السلبية التي قد تنجم عن الاستخدام غير المنظم أو المفرط.

1- **<u>مقترحات الدرَاسَة:</u>** تطوير برامج تعليمية وتدريبية للمهنيين

2- تعزيز التعاون بين الجهات الحكومية والشركات التقنية

3- تشجيع المجتمع على الإبداع المسؤول

4- تطوير أدوات مراقبة وتحليل استخدام الواقع المعزز

5- تطوير أدوات لتتبع التأثيرات الصحية والنفسية للمستخدمين، مثل تطبيقات ذكية توفر تقارير تحليلية حول سلوكيات الاستخدام وتأثيراتها على الصحة النفسية.

6- تشجيع شركات التقنية على دمج ميزات تقييد الوقت في التطبيقات المخصصة للواقع المعزز، بهدف حماية المستخدمين من التأثيرات السلبية للاستخدام المفرط.

إطلاق حملات توعية عبر منصات التواصل الاجتماعي لتشجيع الشباب على الاستخدام المتوازن للتقنيات الرقمية بشكل عام، مع توفير نصائح عملية للحفاظ على الصحة النفسية والاجتماعية

مراجع الدِرَاسَةِ:

أولًا: المراجع العربية:

- **أحمد، إيناس محمود حامد. 2020. تبني القائم بالاتصال لاستخدام التكنولوجية الحديثة و علاقاتها بتصورات الأطفال لتطوير شكل مطبوعاتهم. المجلة العلمية لبحوث الصحافة،مج. 2020، ع. 19، ص ص. 387-418.** https://search.emarefa.net/detail/BIM-1150545

- **Shamseldien, Fathy & Okela, Abdelmohsen. (2022 الواقع الافتراضي ومستقبل الإعلام الجديد في عصر الذكاء الاصطناعي :Publisher** https://www.daralnahda.com/ **ISBN: 978-977-04-9515-5**

- **محمود حامد أحمد، إيناس. (2023). دور حملات التوعية في المشاركة المجتمعية للمرأة بالمشروعات القومية: دراسة تطبيقية على حي الأسمرات .مجلة بحوث الإعلام وعلوم الاتصال، 17(17)،** https://doi.org/10.21608/mcr.2023.325421

ثانيًا: المراجع الأجنبية:

- **Hassan, A., Elrahman, M.G.S.A., Ahmed, E.M.H., Elmatboly, D.I., ALhomoud, K.I. (2021). The Usage of Social Media for Academic Purposes. In: Musleh Al-Sartawi, A.M.A. (eds) The Big Data-Driven Digital Economy: Artificial and Computational Intelligence.**

Studies in Computational Intelligence, vol 974. Springer, Cham. https://doi.org/10.1007/978-3-030-73057-4_28

- Hassan, A., Ahmed, E.M.H., Sabek, A.M.A., Shalaby, N.F.E., Seyadi, A.Y. (2023). The Future of e-learning in the post-Corona Era in Arab World. In: Musleh Al-Sartawi, A.M.A., Razzaque, A., Kamal, M.M. (eds) From the Internet of Things to the Internet of Ideas: The Role of Artificial Intelligence. EAMMIS 2022. Lecture Notes in Networks and Systems, vol 557. Springer, Cham. https://doi.org/10.1007/978-3-031-17746-0_8
- Hashem, F.S.E.A., Hassan, A., Hamed, E.M., Seyadi, A.Y. (2024). Exploring the Potential of Metaverse in Mass Communication: A Comprehensive Review. In: Hamdan, A., Harraf, A. (eds) Business Development via AI and Digitalization. Studies in Systems, Decision and Control, vol 538. Springer, Cham. https://doi.org/10.1007/978-3-031-62102-4_32
- Mahartika, Ira & Iwan, & Suttrisno, Suttrisno & Dwinanto, Arif & Yulia, Nurul & Aman, Andryanto & Mustika, Nur & Mas'ud, Huzaima & Sudirman, & Hamidah, Dina & Simarmata, Janner & Afrianis, Neti. (2023). Media Pembelajaran Berbasis Augmented Reality.
- Zhang, Ying & Ding, Ning. (2024). A Study on the Integration of Virtual Reality and Augmented Reality Technologies in Digital Media Education. Applied Mathematics and Nonlinear Sciences. 9. 10.2478/amns-2024-3181.