الاتجاهات الحديثة فى بحوث توظيف تقنية الواقع المعزز فى وسائل الاعلام

Recent Trends in research on the employment of augmented reality technology in the media

* ا.م. د/ شيرين عبدالحفيظ البحيري

الملخص

لقد مثلت البحوث الاعلامية الحديثة نقلة نوعية جديدة فى الاعلام ، ليس في إطار دلالات علوم الاتصال و فقط ، ولكن في مجمل ما يحيط بهذا النوع المستحدث من الإعلام من مفاهيم خاصة كونه ما زال فى مرحلة النمو. بل إن هناك مقاربات لبحوث الإعلام الحديثة و الدراسات التكنولوجية المعاصرة ، وذلك لارتباط وسائل الإعلام بواقع حتمي تتجلى في تكنولوجيا الإعلام الحديثة ، فهذه البحوث ما زالت في حالة تطور سريع، وما يبدو اليوم جديداً يصبح قديماً في اليوم التالي، حيث يتميز الاعلام بالديناميكية فهو يجمع بين النص و الصوت و الصورة في وقت واحد و تلعب فيه التقنية دوراً مهما في إضفاء التفاعلية على هذا النوع من الإعلام، حيث أصبح بإمكان المستفيد التفاعل مع الطرح الإعلامي و قراءته و التعليق عليه وفى هذا الايطار جاءت الدراسة الحالية فى الاتجاهات الحديثة فى بحوث توظيف تقنية الواقع المعزز فى وسائل الاعلام و قد تنوعت البحوث والدراسات التى اهتمت بتوظيف تقنية الواقع المعزز فى وسائل الاعلام بكل من المدرستين العربية والاجنبية.

* أستاذ الصحافة المساعد بكلية الإعلام – جامعة المنوفية

Abstract:-

Modern media research has represented a new qualitative shift in the media, not only within the context of the meanings of communication sciences, but also in the overall concepts surrounding this new type of media, especially since it is still in a developmental stage. There are even approaches to modern media research and contemporary technological studies, due to the media's connection to an inevitable reality that is manifested in modern media technology. This research is still in a state of rapid development, and what seems new today becomes old the next day, as the media is characterized by dynamism, as it combines text, sound and image at the same time, and technology plays an important role in adding interactivity to this type of media, as the beneficiary can now interact with the media presentation, read it and comment on it. In this context, the current study came in modern trends in research on employing augmented reality technology in the media, and the research and studies that were interested in employing augmented reality technology in the media have varied in both Arab and foreign schools.

مقدمة

يشهد العصر الحديث ثورةً تّكنولوجية هائلة التي بدأت منذ عقود زمنية وباتت معدلاتها أسرع في وقتنا الحالي وقد ساهمت في عمل نقلة نوعية غير مسبوقة في شتى مجالات الحياة ، و أصبحت التكنولوجيا تُسيطر بشكل كبيرٍ على الانشطة اليومية في مناحي الحياة اليوميّة ، حتى تم الاستغناء عن بعض الأدوات التقليديّة واستبدالها بتقنيات إلكترونيّة حديثة . كما ساهمت التكنولوجيا الحديثة في حل مشكلات كثيرة ، وخاصةً في الآونة الزمنية الاخيرة نظراً لما تمر به من تغيّرات سريعة مرتبطة بكم المعلومات الموجودة ، فكما كانت التكنولوجيا سبباً في تسهيل الاتّصال بين الناس بعضهم البعض ساعدت في توفير وسائل نقل متنوعة وسريعة ، وطرح تقنيات جديدة كانت سبباً لزيادة المعارف و تعزيز العلاقات والصداقات بين المستخدمين كما كانت داعماً أساسياً لتحسين وتطوير العملية التعليمية و من التقنيات الحديثة التي استحدثت مؤخراً تقنية الواقع المعزز التي تعتمد على تطبيقات متنوعة يتم تحميلها على الاجهزة المحمولة و اللوحات النقالة الحديثة والمتطورة وذات الامكانات العالية (هانى رمزى شفيق ، ٢٠١٦، ص ص. ٦٦- ٦٨) ، و لا بُد من الإشارة هنا الى ان هذه التطبيقات الحديثة تقدم عديد من الإيجابيات المطلوبة فهي تقوم بتوفير الوقت والجهد ، والمساهمة في إيجاد حلول مناسبة لإصلاح وتطوير التعليم ، ولعل الاهتمام بصياغة الرسالة التعليمية من خلال أوساط معلوماتية بمعايير محددة تعد طريقاً للمساهمة في تطوير و إصلاح العملية التعليمية و دعم المناهج الدراسية والارتقاء بمستوى التعليم المناسب لرفع مستويات التحصيل الدراسي و المعرفي ومهارات التفكير ، ومن هنا كان الاهتمام بهذه التطبيقات الحديثة ، وهو أحد الاتجاهات الحديثة في التعليم ، حيث يتضمن وسائط وأساليب جديدة.

الدراسة الاولى:

مواقع التواصل الاجتماعي وعلاقتها بالقيم الاجتماعية لدى طلاب مرحلة التعليم ما قبل الجامعى

المجلة العلمية لكلية التربية النوعية – جامعة المنوفية – ٢٠١٧

مقدمة

أحدثت التكنولوجية الحديثة تغيرات سريعة فى علوم الاتصالات والمعلومات وتطورات مذهلة و غير مسبوقة من قبل ، و عملت نقلة نوعية فى الاتصال بين الافراد والمجتمعات ، كانت بدايتها ظهور شبكة المعلومات الدولية (الانترنت) التى انتشرت و توسعت في أرجاء المعمورة ، وربطت أجزاء العالم الانسانى المترامية أطرافه بفضائها الواسع والمتنامى ، و جعلت المجتمعات على مختلف أجناسها ولغتها مؤهلة للتعارف و التقارب ، وتبادل الأفكار والآراء والمقترحات وقد أصبح الشباب مرتبطاً بتلك الشبكات ارتباطاً وثيقاً وبات الشباب حائراً و قلقاً بين القيم المتأصلة الموروثة من بيئته التى نشأ فيها وتربى عليها وبين ما يكتسبه من عادات و تقاليد مستوردة ودخيلة عليه من تلك المواقع ولذا تمثلت مشلكة الدراسة فى التعرف بطبيعة علاقة مواقع التواصل الاجتماعي بالقيم الاجتماعية لدى طلاب مرحلة التعليم ما قبل الجامعى وتقوم الدراسة بالتعرف على طبيعة مواقع التواصل الاجتماعى وعلاقتها بالقيم الاجتماعية الموروثة للطلاب مرحلة التعليم ما قبل الجامعى

أهداف الدراسة:

التعرف على الجوانب الإيجابية لاستخدام مواقع التواصل الاجتماعي على القيم الاجتماعية لدى طلاب مرحلة التعليم ما قبل الجامعى والسعى لتعزيزها .و التعرف على الجوانب السلبية لاستخدام مواقع التواصل الاجتماعي على القيم الاجتماعية لدى طلاب مرحلة التعليم ما قبل الجامعى للتحذير منها و كيفية معالجتها.

التصميم المنهجى:

اتخذت الباحثة للدراسة الحالية المنهج الوصفي لكونه مناسباً لطبيعة الدراسة فهى دراسة مسحية للكشف طبيعة العلاقة بين مواقع التواصل الاجتماعي و القيم الاجتماعية ومدى تأثيرها على طلاب مرحلة التعليم ما قبل الجامعي قد اعدت الباحثة تصميم استمارة استبيان تضمنت فى فحواها محورين أساسين أحدهما عن الجوانب الايجابية والاخر عن الجوانب السلبية لاستخدام مواقع التواصل الاجتماعي على القيم الاجتماعية لدى طلاب مرحلة التعليم ما قبل الجامعي، تم تطبيقها على عينة الدراسة البالغ قوامها (٣٠٠) مفردة ثم قامت الباحثة بعمل التحليل الوصفي للبيانات الاحصائية باستخدام برنامج الحزم الإحصائية للدراسات الاجتماعية.(SPSS)

نتائج الدراسة:

توصلت الدراسة اثبات وجود جوانب إيجابية لاستخدام مواقع التواصل الاجتماعي وفى مقدمتها انتشار الوعى بين الطلاب و تقوية صلة الارحام والاقارب و التفاعلية وتبادل الخبرات والآراء ووجود جوانب سلبية لاستخدام مواقع التواصل الاجتماعي على القيم الاجتماعية لدى طلاب مرحلة التعليم قبل الجامعي وفى مقدمتها التشتت الذهني وضعف التركيز , انخفاض معدلات التحصيل الدراسي وأبرزت الدراسة أهم الاهداف و الاغراض التي تجذب طلاب مرحلة التعليم ما قبل الجامعي نحو استخدام مواقع التواصل الاجتماعي و فى مقدمتها أهداف متنوعة،اجتماعية ,رياضية و ترفيهية و تكوين صداقات جديدة , وتوطيد علاقات موجودة كما توصلت الدراسة الى ان أكثر المواقع استخداماً هو موقع الفيسبوك وقد بلغت نسبة استخدامه (٦١.٣ %) ثم عقبه موقع يوتيوب بنسبة (٢٤.٣. %)

الدراسة الثانية:

تـأثير التابلـت فـي تنميـة المهـارات التعليميـة والتربويـة لطـلاب التعلـيم الأساسـي (دراسـة تطبيقيـة علـى طـلاب الصـفين الرابـع والخـامس الابتـدائيين) – مجلـة البحوث الاعلامية ، كلية الاعلام – جامعة الازهر – ٢٠١٧

مقدمة

ان الاهتمـام الـدائم والمسـتمر الـذى تسـعى اليـه المؤسسـات و الهيئـات التربويـة والتعليميـة ليعنـي عنايـة فائقـة بـالنهوض بالعمليـة التربويـة و التعليميـة إلـى أعلـى مسـتوى يمكـن الوصـول اليـه معتمـدًا بـذلك علـى التقنيـات التكنولوجيـة الحديثـة التـي كانـت ومـا زالـت نتاجـاً مبهـراً ومثمـرًا للثـورة التكنولوجيـة الحديثـة الشـاملة حيـث أنهـا مسـتمرة فـى الصـعود الـدائم و التغلغـل الـذى لا ينقطـع فـي اختـراق شـتى المجـالات والتطبيقـات المعاصـرة والتابلـت أحـد تلـك التقنيـات التكنولوجيـة الحديثـة الـذى يتمتـع بعـدد مـن المميـزات مثـل سـهولة التنقـل, خفيـف الـوزن , قليـل التكلفـة ومتفـاوت فـى السـعة . مـن ناحيـة أخـرى وضـعت المؤسسـات و الهيئـات التربويـة والتعليميـة المعلـم وهـو المحـور الثـاني مـن المحـاور الاساسـية المرتبطـة بالعمليـة التعليميـة والتربويـة والـذى يقـود قـاطرة العلـم نحـو التقـدم والتكنولوجيـا وجعلتـه فـى بـؤرة الاهتمـام حيـث تهـتم بتدريبـه بطريقـة جيـدة للوقـوف وللاطمئنـان علـى حسـن اسـتخدامه وتعاملـه مـع التقنيـات الحديثـة والوسـائل المعاصـرة ذات الصـلة بالعمليـة التربويـة والتعليميـة والتأكيـد علـى مـدى كفاءتـه وقدرتـه علـى توظيـف هـذه الوسـائل التكنولوجيـة الحديثـة بالطريقـة الصـحيحة و لـذا تمثلـت مشـكلة الدراسـة فـي التسـاؤل هـل تطبيـق اسـتخدام التابلـت فـى العمليـة التربويـة والتعليميـة لـه تـأثير علـى تحسـين وتطـوير المهـارات ومسـتويات الفهـم والاسـتيعاب والمعرفة لدى طلاب التعليم الأساسي (الصفين الرابع والخامس) الابتدائيين ؟

أهداف الدراسة:

تحديد دور التقنيات التكنولوجية الحديثة (التابلت) ومدى اسهامها فى الفهم والاستيعاب والابتكار لدى طلاب التعليم الأساسي (الصفين الرابع والخامس) الابتدائيين ودورها في تطوير المهارات والقدرات التعليمية والتربوية.

التصميم المنهجى:

تتبع الدراسة الحالية المنهج الوصفي وذلك باستخدام الاسلوب التطبيقي بهدف جمع البيانات وتحليلها واختبار الفرضيات والاجابة عن التساؤلات وهى دراسة مسحية حول تقنية التابلت واستخداماتها فى التربية والتعليم اضافة الى دورها فى تنمية المهارات و القدرات للطلاب حيث قامت الباحثة بجمع البيانات من مصادرها الاولية (مفردات عينة الدراسة) من خلال أدوات جمع البيانات (الاستبيان) ثم التحليل الوصفي باستخدام برنامج الحزم الإحصائية للدراسات الاجتماعية . (SPSS)

نتائج الدراسة:

وقد أسفرت نتائج الدراسة على ان استخدام التقنيات التكنولوجيا الحديثة فى العملية التعليمية والتربوية المتمثلة فى التابلت لها دور بارز ومهم فى تحسين وتنمية قدرات ومهارات طلاب الصف الرابع والخامس الابتدائى كما ان لها أثر كبير فى تحسين وتطوير مستوى الاداء والتحصيل العلمي والتربوي ، وقد ساهمت بطريقة مباشرة فى رفع مستوى الادراك و المعرفة والمقدرة على التعبير عن الذات و ساعدت في حل مشكلات تربوية ونفسية وأوصت الدراسة بضرورة تطبيق التابلت فى العملية التعليمية والتربوية.

الدراسة الثالثة:

تعرض الشباب الجامعي للإعلانات الرقمية عبر مواقع التواصل الاجتماعي و اتجاهاتهم نحوها

المجلة المصرية للعلاقات العامة و الاعلان ، كلية الاعلام – جامعة القاهرة – ٢٠١٨

مقدمة

ان من أهم التطبيقات الحديثة التى لمعت عبر مواقع التواصل على الانترنت الاعلانات الرقمية أو الاعلانات الالكترونية. والتي تنمو يوماً بعد يوم خاصة بعدما أصبحت مرتبطة بشبكات التواصل الاجتماعي لتمتعها بصفة التفاعلية والانتشار السريع . وهى مؤشر مهم ينم على التوجه نحو التسويق الإلكتروني الذى يعتمد بصفة أساسية على تكنولوجيا الاتصال و المعلومات التي غزت كثيراً من مجالات الحياة العصرية و أصبحت الاعلانات الرقمية تمثل أهم الطرق والاستراتيجيات الحديثة لتطوير وتحسين التسويق الإلكتروني.

أهداف الدراسة :

التعرف على أنواع الاعلانات الرقمية عبر مواقع التواصل الاجتماعي التي تعمل على جذب وتحفيز الشباب الجامعي. والتعرف على اتجاهات الشباب الجامعي نحو الاعلانات الرقمية عبر مواقع التواصل الاجتماعي و أهمية العناصر البنائية للإعلانات الرقمية عبر مواقع التواصل الاجتماعي

التصميم المنهجي:

تنتمى هذه الدراسة للدراسات المسحية و انتهجت فيها الباحثة المنهج الوصفي التحليلي حيث أنه ملائماً لطبيعة الدراسة التي تعنى بالشباب الجامعي والدوافع التي تنتابهم نحو التعرض لاستخدام الاعلانات الرقمية عبر مواقع التواصل الاجتماعي . واستخدمت الباحثة استمارة استبيان مطبوعة تم تصميمها من قبل الباحثة ، والتي تم ضبطها من قبل عدد من المحكمين المتخصصين و أخرى الكترونية مطابقة تماماً لاستمارة الاستبيان المطبوعة وتحتوى على نفس المحاور والفقرات وتم نشرها على عينة الدراسة من خلال البريد الالكتروني (electronic mails) لأفراد العينة و صفحاتهم عبر

فيسبوك التى تم التواصل معهم من خلالها , وقد تم تطبيق استمارة استبيان على عينة الدراسة من الشباب الجامعى لطلاب جامعة المنوفية بكليات (التجارة , التربية النوعية, أداب) و التى بلغ قوامها (٢٧٠) مفردة و هى عينة عمدية من الطلاب الذين يستخدمون مواقع التواصل الاجتماعى, وقد استخدمت الباحثة برنامج الحزم الإحصائية للدراسات الاجتماعية (SPSS) لتحليل البيانات الوصفية التى تم جمعها من المبحوثين.

نتائج الدراسة:

توصلت الدراسة الى وجود تنوع فى الاعلانات الرقمية التى يتعرض لها الشباب الجامعى عبر مواقع التواصل الاجتماعى وجاء فى مقدمتها الاعلانات ذات الاهداف التسويقية كما خلصت الدراسة الى ان مواقع التواصل الاجتماعي التى يلج اليها الشباب الجامعى ويتعرضون من خلالها للاعلانات الرقمية المتنوعة متعددة ومتباينة فى الاستخدام . و ان اتجاهات الشباب الجامعى نحو الاعلانات الرقمية متغيرة و تتوقف على الحالة المزاجية للشباب أثناء التصفح لمواقع التواصل الاجتماعى و أحياناً تتوقف على رغبات الشباب فى الاطلاع علي الاعلانات الرقمية ومشاهدتها للحصول منتجات أو خدمات و أوصت الدراسة بضرورة اصطفاء الاعلانات الرقمية ذات الاهداف النبيلة والسامية فقط والبعد عن الاعلانات المشبوهة والتى تهدف الى الاثارة سواء فى الشكل او المضمون وتؤدى الى العصبية كما أوصت الدراسة بمراقبة ما يتم بثه بالاعلانات الرقمية عبر الانترنت أو مواقع التواصل وتعزيز دور الاسرة للقيام بدورها نحو المتابعة و المراقبة والتوجيه الدائم.

الدراسة الرابعة:

أثر استخدام الانفوجرافيك فى التدريس على التحصيل الدراسى لمادة الحاسب الالى فى التخصص لدى طلاب الاعلام التربوى (دراسة تجريبية) – المجلة المصرية لبحوث الإعلام ، كلية الاعلام –جامعة القاهرة – ٢٠١٨

مقدمة

لقد أصبحت تكنولوجيا الاتصالات والمعلومات عنصراً من العناصر الضرورية ومكون من مكونات الحياة العصرية التى لا غنى عنها فهى تلعب دور مهماً فى كثير من التغيرات السريعة فى شتى مجالات الحياة و لاشك أن القدرات والمهارات المعرفية للانسان تتفاوت من شخص لأخر وباتت التقنيات التكنولوجية الحديثة تلعب دوراً بارزاً فى هذا التفاوت بل إنها تساعد فى تهيئة بيئة ممتلئة بالمتغيرات المتلاحقة والمستمرة. وقد سارت الإنفوجرافيك من أهم الفنون و الأدوات الحديثة في إنتاج المحتويات الإلكترونية الفعاله التى تعمل على جذب انتباه المستخدمين سريعا. وقد أثبتت تصاميمات الإنفوجرافيك فعاليتها في ميادين مختلفة مثل التعليم . فباستخدام الإنفوجرافيك، يمكن تقديم المادة التعليمية بطريقة جذابة تتضمن الألوان و الحركات المتنوعة وأشكال المتعددة ، وذلك لتحفيز الطلاب وحثهم على التفاعل الإيجابي مع المحتويات العلمية و ترسيخ المعلومات لديهم بشكل أفضل حيث أن المحتوي البصري يساعد على الاحتفاظ بالمعلومات داخل المخ لفترات كبيرة ويبرزها بطريقة أفضل من الشكل النصى. وتتلخص مشكلة الدراسة فى السؤال هل تطبيق استخدام الانفوجرافيك فى التدريس لها أثر على مستويات التحصيل الدراسى

أهداف الدراسة:

التعرف على أثر تطبيق استخدام الإنفوجرافيك فى التدريس على تنمية قدرات التحصيل الدراسى لبرنامجى (indesign program & movie maker program) من مادة الحاسب الالى فى التخصص على مستوى التذكر من مستويات التحصيل الدراسى لطلاب الاعلام التربوى الفرقة الثالثة.

التصميم المنهجى:

استخدمت الباحثة فى الدراسة الحالية المنهج شبه التجريبى وذلك نظراً لمناسبته لطبيعة الدراسة و للتعرف على أثر التدريس بتطبيق استخدام

الإنفوجرافيك (المتغير الستقل) على التحصيل الدراسى (المتغير التابع) لبرامج (indesign program & movie maker program) من مقرر مادة الحاسب الالى فى التخصص لطلاب الاعلام التربوى الفرقة الثالثة متضمنه المحاور (الفهم والادراك , التذكر و التحليل) من محاور التحصيل المعرفى واستخدمت الباحثة مقياس اختبار تحصيلى قبلى وبعدى وذلك بعد تحكيمه وضبطه من اساتذه ومحكمين مختخصصين.

نتائج الدراسة:

برهنت الدراسة على وجود أثر قوى وفعال لتطبيق استخدام الانفوجرافيك فى التدريس على زيادة التحصيل الدراسى والمعرفى للطلاب الاعلام التربوى الفرقة الثالثة فى مادة الحاسب الالى فى التخصص وقد بلغت قيمة معامل ارتباط بيرسون (٠. ٩٤٩) بينما بلغت قيمة معامل التحديد) R) الذى يعير عن قوة التأثير (٠. ٩٠١) كما توصلت الدراسة الى ان تطبيق استخدام الانفوجرافيك فى التدريس له دور بالغ الاثر فى تحسين مستويات الفهم والادراك والتذكر و تحليل البيانات و المعلومات وتطوير ادراكات العقل وقد بلغت قيمة معامل الارتباط (٠.٩٢٤). بينما بلغت قيمة معامل التحديد (R) الذى يعير عن قوة التأثير (٠.٨٥٤).

الدراسة الخامسة:

اتجاهات أعضاء هيئة التدريس نحو تطبيق المنصات التعليمية الالكترونية فى التدريس (منصة ادمودو Edmodo نموذجا) – مجلة البحوث الاعلامية ، كلية الاعلام – جامعة الازهر – ٢٠١٩

مقدمة

فى ظل التطورات التكنولوجية المستمرة والمتزايدة تحدث تطورات مذهلة فى مجال المعلومات و الاتصالات و يترتب على ذلك ظهور تقنيات حديثة عالية الدقة و الجودة , و من ثم تشهد المجتمعات تطورات تكنولوجية سريعة

، والذى أدى بدوره إلى ظهور اساليب تعليمية جديدة ، ومن الأدوات التكنولوجية التعليمية الحديثة التى برزت وسطعت على الصعيد الاقليمى والعالمى المنصات الالكترونية التعليمية و هى تمثل أحد أهم الركائز التعليمية الجديدة التى تبوأت مكانة كبيرة فى المراحل التعليمية المتنوعة وخاصة فى المرحلة الجامعية حيث تتيح للمتعلم طرق تفاعلية جديدة ومن هذه المنصات(منصة ادمودو الالكترونية).

أهداف الدراسة:

التعرف على واقع تطبيق المنصات التعليمية الالكترونية (منصة الادمودو) فى التدريس بالتعليم الجامعى من وجهة نظر أعضاء هيئة التدريس . و التعرف على ايجابيات تطبيق المنصات التعليمية الالكترونية (منصة الادمودو) فى التدريس بالتعليم الجامعى . و كذلك التعرف على الصعوبات أو العقبات التى تواجه تطبيق المنصات التعليمية الالكترونية (منصة الادمودو) فى التدريس بالتعليم الجامعى من وجهة نظر أعضاء هيئة التدريس.

التصميم المنهجى:

تم تطبيق منهج المسح بالعينة فى الدراسة الحالية وذلك نظراً لمناسبته لطبيعة الدراسة و للتعرف على واقع تطبيق أعضاء هيئة التدريس للمنصات التعليمية الالكترونية و اتجاهاتهم نحوها . و كذلك التعرف على أهم العوائق التى تقف حائلاً دون تطبيق المنصات التعليمية الالكترونية فى العلمية التعليمية وقد قامت الباحثة بتصميم أداة دراسة عبارة عن استمارة استبيان شملت على محورين أساسين أحدهما كمقياس لاتجاهات أعضاء هيئة التدريس نحو تطبيق المنصات التعليمية الالكترونية فى العملية التعليم لمرحلة التعليم الجامعى والتى تضمنت (١٥) فقرة و الثانى يمثل مقياس الصعوبات التى تواجه تطبيق المنصات التعليمية الالكترونية فى العملية التعليم لمرحلة التعليم

الجامعى والتى تضمنت (١٤) فقرة وذلك بعد تحكيمه وضبطه من اساتذه ومحكمين مختخصصين . وبعد جمع الاستمارات من المستجبين و استبعاد الاستمارات غير المستوفاه قامت الباحثة بعمل التحليل الوصفي للبيانات الاحصائية بتطبيق برنامج الحزم الإحصائية للدراسات الاجتماعية (SPSS)

نتائج الدراسة:

توصلت الدراسة الى ان المنصات الالكترونية لها دور كبير فى زيادة التفاعلية والتواصل بين المعلمين و المتعلمين فهى وسيلة فعالة بين الطلاب ومعلمهم وكذا فى عرض المعلومات بطريقة أسهل واسرع كما توصلت الدراسة الى ان ايجابيات تطبيق المنصات الالكترونية (منصة الادومودو) فى التدريس بالتعليم الجامعى من وجهة نظر أعضاء هيئة التدريس متعددة و متنوعة وكان فى مقدمة هذه الايجابيات "حفظ المحاضرات الكترونيا واسترجاعها فى أى وقت .كما توصلت الدراسة الى ان المنصات التعليمية الالكترونية تعمل على تحسين التحصيل الاكاديمى و تنمية التفكير العلمى و الابداعى و أداء المهام و الواجبات و الانشطة المطلوبة فى اوقات قياسية. و ان أكبر العقبات التى تواجه تطبيق المنصات الالكترونية عدم اتاحة خدمة الانترنت طوال الوقت و صعوبة التقويم لكل المواد عبر المنصات.

الدراسة السادسة:

تطبيقات الواقع المعزز على الهواتف الذكية والأجهزة اللوحية وأثرها على التحصيل الدراسي لمادة التصوير الإعلامي لدى طلاب الاعلام التربوي (دراسة تجريبية)

المجلة المصرية لبحوث الإعلام ، كلية الاعلام –جامعة القاهرة –٢٠١٩

مقدمة

يشهد العصر الحديث ثورةً تّكنولوجية هائلة التي بدأت منذ عقود زمنية وباتت معدلاتها أسرع فى وقتنا الحالي وقد ساهمت فى عمل نقلة نوعية غير

مسبوقة و أصبحت التكنولوجيا تُسيطر بشكل كبيرٍ على الانشطة اليومية فى مناحى الحياة اليوميّة ، حتى تم الاستغناء عن بعض الأدوات التقليديّة واستبدالها بتقنيات إلكترونيّة حديثة . كما ساهمت التكنولوجيا الحديثة فى حل مشكلات كثيرة ، وخاصةً في الاونة الزمنية الاخيرة نظراً لما تمر به من تغيّرات سريعة مرتبطة بكم المعلومات الموجودة ، فكما كانت التكنولوجيا سبباً في تسهيل الاتّصال بين الناس بعضهم البعض و ساعدت فى توفير وسائل نقل متنوعة وسريعة ، وطرح تقنيات جديدة كانت سبباً لزيادة المعارف و تعزيز العلاقات والصداقات بين المسخدمين كما كانت داعماً أساسياً لتحسين وتطوير العملية التعليمية و من التقنيات الحديثة التى استحدثت مؤخراً تقنية الواقع المعزز التى تعتمد على تطبيقات متنوعة يتم تحميلها على الاجهزة المحمولة و اللوحات النقالة الحديثة والمتطورة وذات الامكانات العالية.

أهداف الدراسة:

التعرف على أثر تطبيق استخدام تقنية الواقع المعزز فى التدريس و تحسين مستويات التحصيل المعرفى (مستوى الفهم والادراك , مستوى التذكر, مستوى التحليل و مستوى التطبيق) فى مادة التصوير الاعلامى لدى طلاب الاعلام التربوى الفرقة الثالثة.

التصميم المنهجى:

وقد اعتمدت الباحثة فى هذه الدراسة على المنهج شبه التجريبيى وذلك نظراً لمناسبته لطبيعة الدراسة و للتعرف على أثر التدريس بتطبيق استخدام تقنية الواقع المعزز (المتغير الستقل) على التحصيل الدراسى او المعرفى (المتغير التابع) لمادة التصوير الاعلامى لطلاب الاعلام التربوى الفرقة الثالثة مشتملة على مستويات (الفهم والادراك ، التذكر و التحليل والتطبيق) وقد استخدمت الباحثة مقياس لاختبار تحصيلى قبلى وبعدى على عينة الدراسة وذلك بعد تحكيمه وضبطه من أساتذة ومحكمين متخصصين .

نتائج الدراسة:

توصلت الدراسة على أن تطبيق استخدام تقنية الواقع المعزز فى التدريس له دور بالغ الاثر فى تحسين مستويات الفهم والادراك والتذكر و تحليل البيانات و المعلومات و التطبيق وتطوير ادراكات العقل وقد بلغت قيمة معامل ارتباط بيرسون (٠. ٩١٣) بين تطبيق استخدام تقنية الواقع المعزز فى التدريس و بين مستويات التحصيل المعرفى بينما بلغت قوة تأثير تطبيق استخدام تقنية الواقع المعزز فى التدريس على مستويات التحصيل المعرفى (٨٣.٣ %). كما توصلت الدراسة الى ان تقنية الواقع المعزز تساهم فى العمل على حث وتحفيز الطلاب للاقبال على العلم و التعلم بشوق وجاذبية اضافة الى التركيز و زيادة الدافعية نحو الابداع مما ينعكس على تطوير و جودة العملية التعليمية. و أوصت الدراسة بضرورة تطبيق استخدام تقنية الواقع المعزز فى التدريس فهى تنمى التفكير البصرى ومهاراته المختلفة التى تزيد من معدلات الفهم والاستيعاب لدى الطلاب.

الدراسة السابعة:

فاعلية إستخدام الفصول الإفتراضية فى تطوير النظام التعليمى المتكامل
(دراسة تطبيقية على الجامعة المصرية الأهلية للتعليم الإلكتروني)

مجلة دراسات الطفولة – كلية الدراسات العليا للطفولة–جامعة عين شمس – ٢٠١٩

مقدمة

لقد أصبحت التكنولوجية الحديثة وتطبيقاتها المبتكرة جزء لا يتجزأ من حياتنا المعاصرة وخاصة تكنولوجيا الاتصال والمعلومات التى غزت تطبيقاتها كثيراً من المجالات مخترقة كل الحواجز. و بات التعليم الالكترونى واحداً من تلك المجالات التى نالت حظاً وفيراً من التطورات التكنولوجية الحديثة ووسائلها المتنوعة حيث يقوم التعليم الالكترونى بعمل دور تكاملى مع

التعليم النظامي بهدف توسيع رقعة التعليم لتضم أعداد غفيرة لم يكن لها مكان فى التعليم العالى التقليدى إضافة الى إكساب مهارات قيمة و متنوعة و تساعد فى تنمية عادات العقل واستقاء المحتويات العلمية بطريقة سهلة وبسيطة غير أن التعليم الالكترونى يتيح الفرصة للتعلم بدون التقيد بزمان أو مكان . ان التعليم لإلكتروني هو في سياقه يجعل المتعلم منفصلاً أحياناً عن المعلم سواء فى الزمان أو المكان أو كليهما معا. وتعد تقنية التعليم الالكترونى بأدواتها الحديثة التى اتخذت من بيئات التعليم الافتراضية قاعدة أساسيةً لها واحدة من أبرز وأكثر تطبيقات التقنيات التكنولوجيا الحديثة المرتبطة باستخدام الإنترنت كما أنها أكثرها إثارة وأسرعها تطورا لأنها تعتبر الطريقة السريعة والمتميزة التى تجعل الانسان يتعايش مع العالم الواقعي و الافتراضى بتطبيقات متعددة.

أهداف الدراسة:

التعرف على استخدامات الفصول الافتراضية وفاعليتها فى تطوير النظام التعليمى المتكامل (التعليم الالكترونى والتعلم عن بعد اضافة الى تعليم التقليدى) بالجامعة المصرية الأهلية للتعلم الإلكتروني

التصميم المنهجى:

اعتمدت الباحثة فى هذه الدراسة على المنهج الوصفي لكونه مناسباً لطبيعة الدراسة فهى دراسة مسحية عن فاعلية استخدام الفصول الافتراضية ودورها فى تطوير منظومة التعليم المتكامل الذى يشمل التعليم التقليدى والالكترونى والتعلم عن بعد بالجامعة المصرية الاهلية للتعلم الإلكتروني،واستخدمت استمارة استبيان تم تطبيقها على عينة الدراسة بعد اجراء المقابلة الشخصية مع مفرادات عينة الدراسة من طلاب الجامعة المنتسبين للبرامج التعليمية المختلفة بهدف جمع البيانات من مصادرها الاولية (مفردات عينة الدراسة) البالغ عددهم (٦٤) مفردة من طلاب الجامعة المصرية الاهلية للتعلم

الإلكتروني, ثم قامت الباحثة بعمل التحليل الوصفي للبيانات باستخدام برنامج الحزم الإحصائية للدراسات الاجتماعية. (SPSS)

نتائج الدراسة:

توصلت الدراسة الى أن التجهيزات والامكانيات التكنولوجية الحديثة وتطبيقاتها المتعلقة بالفصول الافتراضية تلعب دور بالغ الاهمية فى ارتفاع مستوى مهارات الاتصال والبحث عن المعلومات وزيادة قدرات التعليم الذاتى لطلاب الجامعة المصرية الأهلية للتعليم الإلكتروني و أن استخدام الفصول الافتراضية فى التعليم الالكترونى والتعلم عن بعد ذات فاعلية فى تنمية وتطوير العملية التعليمية ورفع مستوى كفاءة المعلمين والمتعلمين و زيادة المعارف والثقافات لدى طلاب الجامعة المصرية الأهلية للتعليم الإلكتروني.

ملاحظات عامة على الانتاج العلمى للباحثة

ساهمت التطورات التكنولوجية المتلاحقة فى خلق بيئة متغيرة بصفة دائمة سواء فى الشكل أو المضمون على الصعيدين الدولى والمحلى و أصبحت المتغيرات سريعة و مؤثرة فى شكل الاتصال ومضمونه لدى الافراد والمجتمعات و بات تأثير التكنولوجيا واضحاً ومميزاً على الاداء المعرفى و العقلى و الثقافى وهذا ما ركزت عليه الباحثة فى انتاجها العلمى استكمالاً للجهود البحثية المبذلة لباحثين متميزين فى مجال الدراسات الصحفية و الاعلامية سواء من الناحية المنهجية أو المعرفية فقد كانت هذه الجهود بمثابة المرتكزات الاساسية التى انبثقت منها الدراسات المقدمة من الباحثة.

وتنحصر الملاحظات العلمية فيما يلي :

محاولة التأصيل النظرى والمنهجى للبحوث والدراسات الإمبريقية فى مجال الصحافة و الاعلام ،قدمت الباحثة عدد من الدراسات التطبيقة التي تنتمي الي دراسة مرحلة الشباب ، حيث أنها تمثل أهم مراحل العمر حيث يتم فيها تشكيل فكرهم ووجدانهم وثقافتهم كما أن الشباب هم القوة الضاربة ,و سواعد

الـوطن و حمـاة المسـتقبل . وذلـك مـن خـلال اتبـاع مجموعـة مـن القواعـد والإجراءات المنهجية الإمبريقية للوصول الى النتائج المستهدفة.

التأصـيل المعرفـي للموضـوعات والقضـايا التـي تمـت دراسـتها و التطبيـق عليهـا وكـذلك بعـض المفـاهيم المرتبطـة بهـا وذلـك مـن خـلال الأطـر المعرفيـة التـي قـدمتها الباحثـة لهـذه الموضـوعات والقضـايا , والتـي حرصـت فيهـا الباحثـة علـى تجميـع أكبـر قـدر مـن المعلومـات و الحقـائق والـرؤى المختلفـة التـي تعبـر عـن اتجاهـات وتيـارات فكريـة وثقافيـة مختلفـة حـو هـذا الموضـوعات والقضايا من كافة جوانبها وأبعادها المختلفة.

التنـوع فـى المجـالات البحثيـة عبـر وسـائل الإعـلام الجديـد، بالإضـافة الـي ارتباطهـا بمتغيـرات و تطـورات تكنولوجيـة واجتماعيـة تبـرز الأهميـة التطبيقيـة للبحـوث التـي تركـز علـي ظـواهر اتصـالية مسـتحدثة التـى أصـبحت تمـث واقعـاً داخل المجتمع المصري.

القسم الثاني

" الاتجاهـات الحديثـة فـي بحـوث توظيـف تقنيـة الواقـع المعـزز فـى وسـائل الاعـلام"

مقدمة

يشـهد العصـر الحـديث ثـورةً تّكنولوجيـة هائلـة التـى بـدأت منـذ عقـود زمنيـة وباتـت معـدلاتها أسـرع فـى وقتنـا الحـالى وقـد سـاهمت فـى عمـل نقلـة نوعيـة غيـر مسـبوقة فـى شـتى مجـالات الحيـاة ، و أصـبحت التكنولوجيـا تُسـيطر بشـكل كبيرٍ علـى الانشـطة اليوميـة فـى منـاحى الحيـاة اليوميّـة ، حتـى تـم الاسـتغناء عـن بعـض الأدوات التقليديّـة واسـتبدالها بتقنيـات إلكترونيّـة حديثـة . كمـا سـاهمت التكنولوجيـا الحديثـة فـى حـل مشـكلات كثيـرة ، وخاصـةً فـي الاونـة الزمنيـة الاخيـرة نظـراً لمـا تمـر بـه مـن تغيّـرات سـريعة مرتبطـة بكـم المعلومـات الموجـودة ، فكمـا كانـت التكنولوجيـا سـبباً فـي تسـهيل الاتّصـال بـين النـاس بعضـهم الـبعض

ساعدت فى توفير وسائل نقل متنوعة وسريعة ، وطرح تقنيات جديدة كانت سبباً لزيادة المعارف و تعزيز العلاقات والصداقات بين المستخدمين كما كانت داعماً أساسياً لتحسين وتطوير العملية التعليمية و من التقنيات الحديثة التى استحدثت مؤخراً تقنية الواقع المعزز التى تعتمد على تطبيقات متنوعة يتم تحميلها على الاجهزة المحمولة و اللوحات النقالة الحديثة والمتطورة وذات الامكانات العالية (هانى رمزى شفيق ، ٢٠١٦، ص ص. ٦٦- ٦٨) ، و لا بُد من الإشارة هنا الى ان هذه التطبيقات الحديثة تقدم عديد من الإيجابيات المطلوبة فهى تقوم بتوفير الوقت والجهد ، والمساهمة في إيجاد حلول مناسبة لإصلاح وتطوير التعليم ، ولعل الاهتمام بصياغة الرسالة التعليمية من خلال أوساط معلوماتية بمعايير محددة تعد طريقاً للمساهمة في تطوير و إصلاح العملية التعليمية و دعم المناهج الدراسية والارتقاء بمستوى التعليم المناسب لرفع مستويات التحصيل الدراسى و المعرفى ومهارات التفكير ، ومن هنا كان الاهتمام بهذه التطبيقات الحديثة ، وهو أحد الاتجاهات الحديثة فى الحياة العصرية ، حيث يتضمن وسائط وأساليب جديدة . ومنهل آلية استخدام الواقع المعزز : والتى تعتمد على برامج الواقع المعزز و هى عبارة عن برمجيات متقدمية و تتكون من جزئيين ، الجزء الاول موقع على شبكة الانترنت يستخدم دائماً للتصميم ، الجزء الثانى هو تطبيق يختص للأجهزة المحمولة (الهاتف الذكى ، جهاز الحاسب الآلى المحمول) ، ويقوم بتحويل كاميرا الى (متصفح عالم حقيقى) ، ويمكن تثبيت أغلبها على كل الاجهزة التى تعمل بنظام .... (Android . IOSالخ)، حيث عند توجيه الهاتف على الصورة تظهر معلومات عبارة عن فيديو ، نصوص ، اشكال ثلاثية الأبعاد و صور (الحسين اوبارى ، ٢٠١٥ ، ص ٥) . كما تعد وسائل الاعلام بصفة عامة من العناصر الهامة و المؤثرة فى حياة الافراد والمجتمعات والتى تتأثر مباشرة بالتكنولوجيا الحديثة و تكنولوجيا الإعلام والاتصال ونتائجها المتنوعة

جزء من هذه التكنولوجيا وفى عصرنا الحديث تعاظم اعتماد المجتمعات على تكنولوجيا الإعلام والاتصال بأنواعها المختلفة حتى أضحت ضرورة ملحة من ضرورت الحياة فوسائل الاعلام المتنوعة لديها القدرة على التأثير المباشر فى الافراد والمجتمعات .

أهداف العرض التحليلى:

استهدف العرض التحليلى للدراسات والبحوث فى مجال الاتجاهات الحديثة فى بحوث توظيف تقنية الواقع المعزز فى وسائل الاعلام ما يلى:

• رصد الدورايات التي تناولت بحوث فى بحوث توظيف تقنية الواقع المعزز فى وسائل الاعلام خلال الفترة من عام ٢٠١٣ – ٢٠١٩ فى المدرستين العربية والأجنبية.

• التعرف على أبرز النظريات العلمية التى اعتمدت عليها دراسات وبحوث الاتجاهات الحديثة فى بحوث توظيف تقنية الواقع المعزز فى وسائل الاعلام وما مدى التركيز على نظريات علمية بعينها كمنطلقات فكرية ونظرية تسترشد بها تلك الدراسات والبحوث فى خطواتها التطبيقية وإجراءاتها المنهجية.

• التعرف على مجالات الاهتمام البحثى فى دراسات الاتجاهات الحديثة فى بحوث توظيف تقنية الواقع المعزز فى وسائل الاعلام.

• التعرف على المناهج والأدوات البحثية المستخدمة فى تلك الدراسات ، وكيف أسهمت تلك المناهج والأدوات فى تحقيق أهدافها.

• إدراك الإختلاف والتشابه بين الأطر النظرية و الإجراءات المنهجية المتبعة فى كل من الدراسات العربية والأجنبية التى تناولت الاتجاهات الحديثة بحوث توظيف تقنية الواقع المعزز فى وسائل الاعلام.

• طـرح رؤيــة نقديــة لبحـوث ودراسـات الاتجاهـات الحديثـة بحـوث توظيـف تقنيـة الواقـع المعـزز فـى وسـائل الاعــلام .و مـا يسـهم فـى وضـع اجنـدة بحثيـة ثريـة حول موضوع يتسم بالحداثة والأهمية.

• تقـديم رؤيــة مسـتقبلية الاتجاهـات الحديثــة فــى بحـوث توظيـف تقنيــة الواقــع المعــزز فــى وســائل الاعــلام ، والتــى يــتم استخلاصــها مــن نتــائج الدراســات العربية ، والدراسات الأجنبية

منهجية العرض التحليلى

ينتمــى هــذا العــرض التحليلــى الــى حقــل الدراســات الوصــفية التحليليــة لرصــد التيــارات البحثيــة والجوانــب المتعلقــة ببحــوث توظيــف تقنيــة الواقــع المعــزز فــى وســائل الاعــلام ، و تســجيل الاســتنتاجات وصــياغتها وترتيــب وتنظــيم الآراء والمعلومـات والأفكـار المتعلقـة بهـذه التيـارات بشـكل علمـى مـنظم يسـمح بتكـوين رؤيــة محــددة وو اضــحة. ، وكــذلك اســتخدمت الدراســة المــنهج المقــارن لرصــد مـدى الاتفـاق والاخـتلاف فـى الاتجاهـات البحثيـة مـن حيـث مجـالات الاهتمـام ، والمنــاهج والادوات المســتخدمة ، والأطــر النظريــة والتطبيقيــة فــى كــل مــن البخـوث والدراسـات فـى هـذا المجـال البحثـى ، والتـى أجريـت فـى الـدول العربيـة والأجنبيــة خــلال الفتــرة الزمنيــة المحــددة للدراســة (٢٠١٣– ٢٠١٩) ، وتوظــف الدراسة أسلوب التحليل الثنائى Meta Analysis وهو أسلوب منهجى يعتمد علــى المراجعــة المنهجيــة التحليليــة المنظمــة للدراســات والبحــوث العلميــة العربيــة والأجنبيــة التــى تــم نشــرها فــى مجــال بحــوث توظيــف تقنيــة الواقــع المعــزز فــى وسـائل الاعـلام كمـا أنـه يعنـى بإعـادة وتفسـير النتـائج بشـكل اكثـر شـمولاً وعمقـاً ، بنــاء علــى اســتخدام أســلوب التحليــل الكيفــى ، بمــا يتــيح الفــرص مــن اعــادة اسـتقراء البيانـات والنتـائج ، بهـدف التوصـل إلـى رؤى مسـتقبلية تسـهم فـى تطـوير بحـوث ودراسـات الاتجاهـات الحديثـة فـى توظيـف تقنيـة الواقـع المعـزز فـى وسـائل

الاعـلام وبـالرغم مـن أن هـذه الدراسـة تسـتمد أهميتهـا مـن كونهـا مـن الدراسـات الرأسية إلا انها تعتمد على مستويين هما:

المستوى الأفقى:

والـذى يهـتم بمراجعـة ومسـح الأدبيـات العربيـة والأجنبيـة التـى أجريـت حـول موضوع بحوث توظيف تقنية الواقع المعزز فى وسائل الاعـلام.

المستوى الرأسى:

الاعتماد على نقطة بحثية معينة والتوغل فى دراستها.

مجتمع و عينة العرض التحليلى:

يتحـدد الاطـار الموضـوعى لمجتمـع الدراسـة فـى الإنتـاج العلمـى المنشـور فـى الـدوريات والمجـلات العلميـة المحكمـة المتخصصـة سـواء المنشـورة أو غيـر المنشـورة ، و أيضـا البحـوث المنشـورة أو المقدمـة فـى المـؤتمرات العلميـة ، بـاللغتين العربيـة والأجنبيـة ، والتـى تناولـت الاتجاهـات الحديثـة فـى توظيـف تقنيـة الواقـع المعـزز فـى وسـائل الاعـلام. و التـى اسـتطاعت الباحثـة الحصـول عليهـا مـن خـلال المسـح الشـامل للمكتبتـين العربيـة و الغربيـة سـواء مـن خـلال المكتبـات التقليديـة أو مـن خـلال قواعـد البيانـات و المعلومـات المتاحـة علـى شـبكة الانترنـت باسـتثناء (الكتـب ورسـائل الماجسـتير و الـدكتوراة) فـى الفتـرة الزمنيـة مـن ٢٠١٣ – ٢٠١٩ .

وقد اعتمدت الباحثة على العديد من المصادر لعينة العرض التحليلى منها:

قواعـد البيانـات العلميـة كمصـدر اساسـى لجمـع الدراسـات العربيـة والاجنبيـة المنشورة وأهمها:

- www.sciencedirect.com
- www.allacademic.com
- http://onlinelibrary.wiley.com
- http://journals.sagepub.com
- Taylor and francis
- Proquest

– قاعدة بيانات دار المنظومة .

–بنك المعرفة المصري http://www.ekb.eg/web/guest/login

–المكتبة الرقمية بكلية الإعلام جامعة القاهرة باعتبارها المصدر الاساسى و قواعد البيانات الدولية من خلال المكتبة الرقمية لاتحاد مكتبات الجامعات العربية وتشمل قواعد:

- socpus ,Emerald
- saga, springer, Elsevier all academic –
- Journal of radio. audio media
- mass communication journalism

• المكتبة الرقمية الخاصة بقاعدة بيانات دار المنظومة المتاحة على الانترنت و التى يطلق عليها (www.mandumah . com) وهى قاعدة بيانات عربية تضم الكثير من البحوث و الدراسات العربية.

• Researchgate : www.researchgate.net

• المكتبة الرقمية الخاصة لبنك المعرفة المصرى

• المكتبة العربية بكلية الاعلام جامعة القاهرة باعتبارها المصدر الاساسى لبحوث الاعلام

• المجلة المصرية لبحوث الاعلام.

• المجلة المصرية لبحوث الرأى العام.

• المجلة المصرية لبحوث الصحافة.

• المجلة المصرية لبحوث العلاقات العامة و الاعلان.

• كما تم فحص العديد من المجلات العلمية الاخرى التى تصدر عن جامعة الازهر و بعض كليات الاداب المصرية كمجلة العلوم الانسانية.

• مجلة بحوث العلاقات العامة (الشرق الاوسط)

يعتمد العرض التحليلى على عدد (٥٢) دراسة فى الفترة من ٢٠١٣– ٢٠١٩ كما يوضحها الجدول رقم (١)

جدول رقم (١) توزيع عينة الدراسة طبقاً لنسب سنوات النشر(الدراسات العربية والاجنبية)

	الدراسات العربية		الدراسات الاجنبية		الاجمالى
	ك	%	ك	%	
عام ٢٠١٣	–	–	٣	٥.٧٧	٥.٧٧
عام ٢٠١٤	١	١.٩٢	٦	١١.٥٤	١٣.٤٦
عام ٢٠١٥	–	–	٣	٥.٧٧	٥.٧٧
عام ٢٠١٦	١	١.٩٢	٥	٩.٦٢	١١.٥٤
عام ٢٠١٧	٣	٥.٧٧	٩	١٧.٣	٢٣.٠٧
عام ٢٠١٨	٥	٩.٦٢	١٠	١٩.٢٣	٢٨.٨٥
عام ٢٠١٩	٢	٣.٨٤	٤	٧.٦٩	١١.٥٤
الاجمالى	١٢	٢٣.٠٧	٤٠	٧٦.٩٣	١٠٠

الرسم البيانى رقم (١) يوضح توزيع عينة الدراسة طبقاً لنسب سنوات النشر (الدراسات العربية والاجنبية).

اولاً : تقسيم العرض التحليلى لبحوث الاتجاهات الحديثة فى بحوث توظيف تقنية الواقع المعزز فى وسائل الاعلام

لقد مثلت البحوث الاعلامية الحديثة نقلة نوعية جديدة فى الاعلام ، ليس في إطار دلالات علوم الاتصال و فقط ، ولكن في مجمل ما يحيط بهذا النوع المستحدث من الإعلام من مفاهيم خاصة كونه ما زال فى مرحلة النمو. بل إن هناك مقاربات لبحوث الإعلام الحديثة و الدراسات التكنولوجية المعاصرة ، وذلك لارتباط وسائل الإعلام بواقع حتمي تتجلى في تكنولوجيا الإعلام الحديثة ، فهذه البحوث ما زالت في حالة تطور سريع، وما يبدو اليوم جديداً يصبح قديماً في اليوم التالي، حيث يتميز الاعلام بالديناميكية فهو يجمع بين

الـنص و الصـوت و الصـورة فـي وقـت واحـد و تلعـب فيـه التقنيـة دوراً مهمـا فـي إضـفاء التفاعليـة علـى هـذا النـوع مـن الإعـلام، حيـث أصـبح بإمكـان المسـتفيد التفاعـل مـع الطـرح الإعلامـي و قراءتـه و التعليـق عليـه وفـى هـذا الايطـار جـاءت الدراسـة الحاليـة فـى الاتجاهـات الحديثـة فـى بحـوث توظيـف تقنيـة الواقـع المعـزز فـى وسـائل الاعـلام و قـد تنوعـت البحـوث والدراسـات التـى اهتمـت بتوظيـف تقنيـة الواقـع المعـزز فـى وسـائل الاعـلام بكـل مـن المدرسـتين العربيـة والاجنبية.

وتنقسـم الاتجاهـات البحثيـة التـى تناولتهـا الدراسـة الحاليـة وفقـاً للموضـوعات والاشكاليات وفق ارتباطها الموضوعى كما يلى:

جـدول (٢) يوضـح توزيـع عينـة الدراسـة طبقـاً للاتجاهـات البحثيـة (محـاور الدراسة(

الموضوعات والمجالات البحثية	الدراسات العربية		الدراسات الاجنبية		الإجمالي	
	ك	%	ك	%	ك	%
الاتجـاه البحثـي الأول : الاتجاهـات الحديثـة فـي بحـوث توظيـف تقنيـة الواقـع المعزز في الصحافة	١	١.٩	١٠	١٩.٢	١١	٢١.١
الاتجـاه البحثـي الثـاني : الاتجاهـات الحديثـة فـي بحـوث توظيـف تقنيـة الواقـع المعزز في الاعلان والتسويق الإعلامي	١٣-	٢٥-	١٤	٢٥		
الاتجـاه البحثـي الثالـث : الاتجاهـات الحديثـة فـي بحـوث توظيـف تقنيـة الواقـع المعزز فى الاذاعة و التليفزيون	١٣.٥	٧	١٣.٥	٧		
الاتجـاه البحثـى الرابـع : الاتجاهـات الحديثـة فـى بحـوث توظيـف تقنيـة الواقـع المعزز فى المسرح والسينما.	-	-	٧	١٣.٥	٧	١٣.٥

الاتجاه البحثى الخامس : الاتجاهات الحديثة فى بحوث توظيف تقنية الواقع المعزز فى التعليم ١١ ٢١.٢ ٣ ٥.٧ ١٤ ٢٦.٩

الاجمالى ١٢ ٢٣.١ ٤١ ٧٦.٩ ٥٢ ١٠٠

الرسم البيانى رقم (٢) يوضح توزيع عينة الدراسة طبقاً للاتجاهات البحثية (الدراسات العربية والاجنبية)

الاتجاه البحثى الأول : الاتجاهات الحديثة فى بحوث توظيف تقنية الواقع المعزز فى الصحافة:

اهتمت دراسة (Linda Crampton , 2019) بتقنية الواقع المعزز في الصحف للتعرف على تقنية الواقع المعزز (AR) ودروها فى الصحيفة وقطاع النشر فهى تمثل جسر مهماً للتطوير و التنمية بل وخلق المزيد من الإنجازات وخاصة فى مجال الإعلام والتكنولوجيا الحديثة، حيث أن تقنية الواقع المعزز AR تساعد على زيادة فرص الخدمات الحديثة والمنتجات المبتكرة و من ثم زيادة مساحة الدعاية ,التسويق والترويج لكل ما هو جديد سواء كان المعروض خدمات جديدة أو منتجات حديثة . و تستخدم تقنية الواقع المعزز AR بطريقة مكثفة فى قطاع الإعلام والنشر. فهى تقوم بجعل الكائن أكثر جاذبية للقراء ، مع الزيادة في مستوى الانغماس في الصحف المادية التى لم تعد تستخدم كما كانت في الوقت السابق. كما أكدت الدراسة على أن تقنية الواقع المعزز AR تسمح للإبداع و الخروج من الصندوق باستخدام التكنولوجيا الحديثة. فهناك امكانية بعرض الغلاف الأمامي ليصبح فيديو كما أن الكائنات العادية يمكن أن تشكل بنموذج ثلاثي الأبعاد في 3D وتظهر مخطط المعلومات. ويقوم الناشرون بتطبيق تقنية الواقع المعزز AR على نطاق واسع فى وسائل الإعلام المطبوعة والمحتوى المطبوع ، التي بدورها تمر بمرحلة الانتقال من المحتوى الورقى إلى الوسائط الرقمية. كما بينت الدراسة مميزات تقنية الواقع المعزز (AR) التى تستخدم الكاميرا لتوفير

بيانات إضافية ،كما تقوم باستخدام خوارزمية تعترف بالمحتوى المكتوب على الصفحة وتساعد فى عملية تحويل البيانات الى بيانات رقمية ، وقد تم تطوير حزمة كاملة تعتمد التكنولوجيا الجديدة للوسائط المتعددة التي تسارعت إلى تقنية الواقع المعزز ، للوصول لميزات عديدة مثل توفير درجة عالية من التفاعلية , وجعلها تمتاز بثنائية الاتجاه ودائرية الاتصالات, اضافة الى عرض نموذج ثلاثي الأبعاد للكائن ,المحتويات الديناميكية ,مشاركة الرسومات وقد أبرزت الدراسة العوامل الرئيسية لتكنولوجيا AR في الصحف لوضع حلول ممكنة بهدف تطوير الصحف و تشكيل مبتكر لقطاع النشر. و ذلك من خلال زيادة اعتماد الإنترنت على الأجهزة المحمولة , وإشراك مختلف متاجر التطبيقات في السوق , إشراك العلامات التجارية الدولية للجوال, تزايد اعتماد الجهاز اللوحي والأجهزة المحمولة الأخرى , إنشاء التجارة المتنقلة اضافة الى اعتماد أحدث الاجيال للهواتف الذكية في جميع أنحاء العالم . وقد توصلت الدراسة الى ان تقنية الواقع المعزز ساهمت في عبور العمليات الصعبة لقطاع الصحف. واعتماد المحتوى التفاعلي والوسائط المتعددة في جميع مجالات نشر المعرفة ، بما في ذلك الكتب والمجلات والصحف والملصقات والمنتجات التعليمية والوسائط المتعددة والترفيهية والإعلان. كما توصلت الدراسة الى ان تقنية الواقع المعزز AR تعمل على وجود قيمة مضافة كبيرة ، على المستويين الثقافي والتجاري. أيضاً من خلال التحليل للنشر الصحفى . أيضا ساعدت الهواتف المحمولة والأجهزة اللوحية وأجهزة الكمبيوتر الشخصية ، فى عمل اضافات جديدة من خلال تقنية الواقع المعزز و زيادة بعدًا جديدًا إلى تجربة القراءة.

فيما اهتمت دراسة (Jyoti Gupta ,2019) بالتعرف على سمات تطبيق تقنية الواقع المعزز في قطاعات النشر المختلفة فقد أبرزت الدراسة أهمية هذه التقنية ودورها فى طريقة تحسين تلقي المعلومات وتقديمها بصورة أفضل ، و

قد أكدت الدراسة على ان تقنية الواقع المعزز تعمل على تواجد تدفقات ذات إيرادات مناسبة بطريقة جديدة في سياق وسائل الإعلام والنشر، بالاضافة الى ان هذه التكنولوجيا تقدم الحلول المبتكرة من خلال توفير التحليل والمنظور في قطاع النشر، مما أدى للانتشار السريع لمثل هذه التكنولوجيا و توفير الفرص والفوائد العظيمة لقطاع النشر. كما أظهرت الدراسة ان تقنية الواقع المعزز تسمح لمستخدمين الأجهزة الذكية بمشاهدة الصور المدمجة مباشرة على شاشة الهاتف المحيط بهم ، مما يفيد فى الوصول الرقمي إلى البيانات المطلوبة ، و تساعد الناشرين على تحسين مستوى النشر مما يسهم فى زيادة المشاركة والتشجيع لدى القراء القراء، و امكانية زيادة الخبرات التفاعلية وتطوير مستوى النشر و التوزيع ، و المساهمة فى خلق إمكانيات غير محدودة من خلال ايجاد حلول مبتكرة معتمدة على تقنية الواقع المعزز ليست فى مجال النشر فقط بل في أي مجال أخر ، كما ان تقنية الواقع المعزز AR تدعم عوامل الابتكار الناجحة في النشر و الطباعة.

بينما فى اليونان تناولت دراسة (Merkourios. M and other 2019),تقنية الواقع المعزز كأداة فعالة لتجديد وتحسين وتطوير الوسائط المطبوعة التقليدية وقد تعرضت الدراسة لتغطية أسس التحسين والتطوير للوسائل المطبوعة وتقنياتها المستخدمة ، وركزت الدراسة على تطبيقاتها المتعلقة بها . وقد بينت الدراسة عمليات فحص وتقييم "الوسائل الإعلامية المطبوعة" من حيث التقنيات والتقارير ذات الصلة فضلاً عن الأمثلة المتميزة للصحف والمجلات والكتب ومنتجات التعبئة والتغليف التى اعتمدت على تقنية الواقع المعزز فى التطوير والتحسين ، و توصلت الدراسة الى ان تقنية الواقع المعزز تلعب دور مؤثر في إعادة تحديد موقع الوسائط المطبوعة في العالم الرقمي ، وتعميق دور الاعلام الرقمى وإظهار الاختلافات بين الوسائط

المطبوعة والوسائط الرقمية ومساهمة الواقع المعزز في ترقية الوسائط المطبوعة وتحويلها إلى وسائط الاتصال الحديثة.

فى حين رصدت دراسة (مروة إبراهيم سليمان النخيلي، ٢٠١٨) وصف ومناقشة تطبيقات الواقع المعزز في الصحف المطبوعة لتحليل وتقييم استخدام التقنية المستحدثه لتحسين فعالية وكفاءة الصحيفة المطبوعة ولتحديد امكانية دمج تقنية الواقع المعزز مع تقنية الطباعة لتغيير مفهوم الصحافة المطبوعة والإستفادة من مميزات دمج تقنية الواقع المعزز ، وقد اعتمدت الدراسة على المنهجين المسحى الميدانى و الوصفي التحليلي ،وقد تم إجراء الدراسة الميدانية من خلال مجموعة من المقابلات و تم تحليل دمج تقنية الواقع المعزز مع الصحف المطبوعة الشخصية المقننة باستخدام استمارة استبيان كأداة للدراسة , وكانت عينة الدراسة مكونة من (٥٠) مفردة من المتخصصين والخبراء في مجال الطباعة والإعلام المصرى من أساتذة الجامعات والمسؤليين والعاملين في المؤسسات الصحفية. وتوصلت الدراسة الى أنه بالرغم من أن هناك فوائد لدمج تقنيه الواقع المعزز مع الصحف المطبوعة الا أنه ما زالت المناقشة مستمرة والبحث جارى فى هذا المجال ،و أن تقنية الواقع المعزز من أفضل السبل و الخيارات الإستراتيجية المتاحة لتحسين فاعلية الاتصال بالصحيفة المطبوعة والتفاعل معها.

بينما فى التشيك و سلوفاكيا تناولت دراسة , (Ladislava Knihová 2018) دور تقنية الواقع المعزز فى الصحافة و مستقبل الصحف فى التقييم النقدي لتقنية الواقع المعزز AR كأداة قادرة على تشجيع وجذب العملاء للعودة إلى قراءة الصحف حيث يمكن اعتبار تقنية الواقع المعزز ARوسيلة جديدة جذرية للتعامل مع القراء . و قد تم استخدام استبيان وقد بلغ عدد المشاركين (٧١).من: جمهورية التشيك و جمهورية سلوفاكيا، و توصلت الدراسة الى ان قراء الصحف يمنحون الافضلية لاستخدام تقنية

الواقع المعزز AR كما أنهم يفضلون وسائل الاعلام الرقمية عن وسائل الإعلام المطبوعة ، و أشارت الدراسة الى انه يجب على ناشري الوسائط المطبوعة البدء في التفكير لتنفيذ استراتيجية تقنية الواقع المعزز AR ، على الأقل على مستوى بلورة آرائهم حول إمكانية استخدامها في شروط التميز للمنتج وفعالية التكلفة، علاوة على المستوى الاستراتيجي الشامل ، حيث يحتاج ناشرو الوسائط إلى النظر في دور تقنية الواقع المعزز AR كوسيلة تواصل جماهيرية قابلة للمرونة فى الحياة المستقبلية، بالاضافة انها تعتبر تقنية تقدم أهم الحلول التكنولوجية المتاحة والانغماس في التفكير الإبداعي ، علاوة على انها تمثل نقطة بيع فريدة وتوفر ميزة تنافسية و قيمة مضافة في هذه "الصور الحية". و العلامة التجارية التى تسود في علاقاتهم المتبادلة. إذا تم استخدام تقنية الواقع المعزز AR في النسخة المطبوعة من الصحف.

بينما فى الصين تطرقت دراسة (Yun Zhu &others,2017) لمعرفة تأثير تكنولوجيا الاتصالات على تقنية الواقع المعزز وتطبيقها فى النشر الالكترونى بين الشباب ، وهى دراسة بنيت على العلوم التفاعلية حيث اعتمدت الدراسة على نموذج قبول التكنولوجيا Technology Acceptance Model (TAM)، كما اعتمدت على نموذج تأثير نشر المنشور الإلكتروني بتقنية الواقع المعزز augmented reality electronic publication communication effect model (AREPCEM) وتحليل البيانات بين الشباب وقد توصلت الدراسة الى ان مؤشرات المستوى الأول (الاستخدام والاعتراف) ومؤشرات المستوى الثاني (المتغيرات الخارجية ، الفائدة المدركة ، سهولة الاستخدام المدركة ، الرضا ، التبعية) ذات علاقة مرتبطة و إيجابية باعتراف جمهور الشباب محل الدراسة كما استخدمت الدراسة استبيان كأداة للدراسة وقد تم حساب معامل الفا لـ Cronbach لاختبار الاتساق الداخلى للفقرات المختلفة و تم استخدام برنامج SPSS

الإحصائي لتحليل النتائج . وقد توصلت الدراسة الى ان نموذج "TAM" يوضح درجة الاعتماد على استخدام النظام التفاعلي و الذى يمثل جسر لا غنى عنه للتواصل بين الشباب عبر وسائل الاعلام. بينما يوضح نموذج AREPCEM، اعتمادية النشر الإلكتروني على تقنية الواقع المعزز من خلال الشباب لخلق تجربة إيجابية ، بحيث يكون الشباب له دور فعال في الترويج للمنشورات الإلكترونية الحقيقية في التواصل بوعي أو دون وعي لنشر درجة معينة من الاعتمادية . ونموذج AREPCEM يقيس درجة التبعية من قبل الشباب الذين تم تذكيرهم من خلال استخدام المعرفة وتوصية الآخرين بتطبيق تقنية الواقع المعزز فى النشر الإلكتروني. وقد بينت الدراسة أن تجربة الشباب هي من أيسر الطرق لتطبيق تقنية الواقع المعزز فى النشر الإلكتروني. حيث أن الشباب لديهم اعتماد قوي في العملية التفاعلية للنشر الإلكتروني باستخدام تقنية الواقع المعزز ، والاستمرار في تعميقها مع مرور الوقت. ، كما توصلت الدراسة الى أن الشباب يميل إلى اختيار المنتجات التي تجعل أنفسهم يشعرون بحالة جيدة كما أظهرت الدراسة وجود ولاء دائم وتعزيز للواقع المعزز فى النشر الإلكتروني و الذى يعطى أكبر قدر من التحفيز المعرفي والخبرة ، وتوسيع نطاق الإبداع و التفكير ، لتحقيق نشر أكثر فعالية. اضافة الى منشورات الرسوم المتحركة ثلاثية الأبعاد 3D وغيرها من . كما توصلت الدراسة الى أن النظام التفاعلي للواقع المعزز فى النشر الإلكتروني يسهم فى وجود اختلافات لأنواع المنشورات المستخدمة في نشر المعرفة والدلالة الثقافية والمعرفة والدلالة الثقافية فهي منتج غير مرئي وقد أثبتت نتائج الدراسة أن مؤشرات المستوى الأول (التعرف على الاستخدام) والمؤشرات الثانوية (المتغيرات الخارجية ، الفائدة المدركة ، المتصورة سهولة الاستخدام والرضا والاعتماد) لها علاقة إيجابية بهوية الشباب. كما أوصت الدراسة بضرورة البحث عن تأثيرات متغيرات أخرى مثل

الجنس والمهنة والعمر والتعليم وغيرها من العوامل الديموغرافية من أجل التعرف على طبيعة تأثيرها بين الشباب.

بينما فى ألمانيا استهدفت دراسة (Rocco Raso & others , 2017) التعرف على محتويات الواقع المعزز و انشاء وسائل الإعلام المطبوعة و انتشار التقنيات المحمولة التى تمكن من الوصول إلى العديد من المحتويات الافتراضية ، وقد أبرزت الدراسة ان تقنية الواقع المعزز تعمل على توفير مساحة كبيرة من استخدام الإنترنت وتساهم بطريق مباشر فى الانتشار المتزايد للوسائط المتعددة المعتمدة على الإنترنت فى مواجهة الوسائط المطبوعة التقليدية ، وتوصلت الدراسة الى ان تقنية الواقع المعزز (AR) تساعد على توفير الفرصة لمواجهة تجارة الوسائط الورقية و إنشاء بيئات الواقع المختلط (MR) فهى تجمع بين الشكل الحقيقي والظاهري ،و بين وسائل الإعلام المطبوعة والوسائط القائمة على الإنترنت ،كما تبين الدراسة أن دمج تقنية الواقع المعزز AR والطباعة من الضرورة بمكان وقد أسهمت الدراسة فى التعرف على الشكل المختلط القادر على إجراء تعديل مستمر للوسائط المطبوعة وعملية إنشاء المحتوى الآلي التي تمكن من الكشف عن المحتويات الافتراضية ذات الصلة ، و الضرورية لإنشاء تطبيق AR و القادرة على دمج التوصيات المتعلقة بالمستخدم في نظام AR بالترتيب لتمكين تجربة القراءة الفردية. اضافة الى استكشاف موجز للوضع الراهن للوسائط الهجينة القائمة على .AR. كما تبرز الدراسة أمثلة على دمج أدوات AR في الوسائط المطبوعة وتقدم بعضًا من الأساليب الفنية الممكنة لدمج المحتويات الافتراضية في الأنظمة الورقية مع الأجهزة المحمولة و وصف بنية النظام .

وفى إسبانيا عنيت دراسة (D Parra Valcarce & others ,2017) بتحليل تطبيق زيادة تقنيات الواقع في انتاج الوسائط المتعددة في وسائل الاعلام الاسبانية ، وقد أكدت الدراسة ان تكنولوجيا الواقع المعزز تعتمد على

مـزيج مـن العـالم الحقيقـي والعـالم الافتراضـي مـن خـلال مجموعـة مـن العمليـات القائمــة علــى إمكانيــات تخــزين الوثــائق والبــرامج متعــددة الوســائط التــي تقــدمها تكنولوجيـا المعلومـات والاتصـالات الجديـدة و قـد ركـزت الدراسـة علـى تحليـل الاسـتخدام الـذي تقـوم بـه وسـائل الإعـلام الإسـبانية لتقنيـة الواقـع المعـزز ودورهـا في الابتكار. مثل التجارب الرائدة في جريدة) El País من خلال نشرتها El Viajero)و مجلة Fotogramas ، التى تعتمد بشكل رئيسي على تقنية QRللرمـوز ثنائيـة الأبعـاد . و تناولـت الدراسـة التطبيقـات المتطـورة للأجهـزة المحمولة مثل الأجهزة اللوحية و/ أو الهواتف الذكية (في بيئاتApple و Android وWindows)، بالإضـافة إلـى تحليـل التجـارب القصـيرة والمتوسـطة الأجـل علـى أسـاس الابتكـار الـذي يـتم تنفيـذه فـي المختبـرات الرئيسـية التابعـة لشـركات الصـحافة الإسـبانية وقـد توصـلت الدراسـة لأهـم النتـائج ومنهـا أن تقنيـة الواقــع المعــزز تتغلغــل بخطــوات ســريعة فــي ســوق المعلومــات ، ســواء علــى النطـاق المحلـى أو الـدولي وكـان ذلـك أكثـر وضـوحا فـي إسـبانيا. كمـا توقعـت الدراسـة ان التطـور الحقيقـي للواقـع المعـزز فـي صـناعة المعلومـات سـيأتي جنبًـا إلـى جنـب مـع جيـل جديـد مـن الأجهـزة الماديـة التـي تمثـل منصـات قويـة و أكثـر تطــوراً اضــافة الــى البرنــامج المصــممة خصيصــا لــذلك ، و أكــدت الدراســة علـى أهميـة التكامـل والتفاعـل لكـل مـن الواقـع الحقيقـي والافتراضـي فـى ظـل تقنيـة الواقـع المعـزز و الـذى سيسـتمر بصـورة متزايـدة مـع الوقـت . كمـا بينـت الدراسـة تــأثير تنفيــذ تقنيــة الواقــع المعــزز ودورهــا فــى تــدفق محتويــات المعلومــات والخدمات .

فيما تعرضت دراسة (Newman. N ,2017) الى اتجاهات وتوقعات الصــحافة والإعــلام والتكنولوجيــا حيــث بينــت الدراســة رؤيــة الناشــرون لظهــور الأخبـار المزيفـة وأنهـا تمثـل فرصـة لوجـود صـحافة عاليـة الجـودة ، كمـا تبـرز الدراســة مــدى قلقهــم بشــأن القــوة المتزايــدة للمنصــات التقنيــة الكبيــرة ، وحــول

آفاقهم التجارية الخاصة. كما تبرز هذه الدراسة فرصًا في الفيديو ، وبرامج الدردشة ، والمساعدين لتنشيط الصوت ، وقد قامت الدراسة بعمل مسح اعلامى لنحو ١٥٠ من الرؤساء التنفيذيين والمحررين والقادة الرقميين من ٢٤ دولة مختلفة. وقد ركزت الدراسة على اتجاهات وتوقعات وسائل الإعلام الصادرة عن معهد رويترز لعام ٢٠١٧. كما ركزت الدراسة على التطورات المحتملة مع الأخبار المزيفة ، ودور المنصات ، ونماذج الأعمال الجديدة ، والفيديو عبر الإنترنت ، والأهمية المتزايدة لتطبيقات المراسلة ، والواقع الافتراضي (VR) الواقع المعزز (AR) والتأثير المحتمل للذكاء الاصطناعي على الصحافة.

بينما في بريطانياً تناولت دراسة (Philipp A &others 2016,) أمثلة على تدفق جديد من أجهزة التكنولوجيا القابلة للارتداء تسمى نظارات الواقع المعزز الذكية التي لها تأثير كبير على استخدام الوسائط. المتعددة و تعتمد هذه الدراسة ، على نموذج تكنولوجي مقترح اضافة الى نموذج استكشافي يعتمد على النظارات الذكية. وتندرج هذه الدراسة تحت الدراسات التجريبية التي تكتشف الدوافع و الفوائد الوظيفية مثل سهولة الاستخدام ، متغيرات الفرق الفردية ، مواقف العلامة التجارية ، والقواعد الاجتماعية. و تبرز الدراسة دور ارتداء النظارات الذكية بطريقة مشابهة لاكسسوارات الأزياء والتقاط المعلومات الشخصية المختلفة ودمج النظارات الذكية AR في وسائل الإعلام الحالية.

فيما أجريت فى أمريكا دراسة (John V. Pavlik &others, 2013) على طرق الاستفادة من الصحافة وتوظيفها كوسيلة سرد للقصص و الرويات من خلال التكنولوجيا الرقمية الممثلة فى تقنية الواقع المعزز (AR) و تطبيقها فى الصحافة. وقد أكدت الدراسة على أهمية دور تقنية الواقع المعزز (AR) زيادة التفاعلية والمشاركة الايجابية المتزايدة للمواطن على عكس الصحافة

التقليدية . وقد أبرزت الدراسة سمات الصحافة فى ظل تقنية الواقع المعزز AR حيث تختلف صحافة الواقع الافتراضى اختلافًا جذريًا الصحافة التقليدية من حيث أنها لا تقدم عرضًا تقديميًا فحسب ، بل انها تقدم تجربة حسية للواقع. فهى توفر مستوى متميز و مختلف تماماً حيث تقوم بعرض الاخبار عن طريق قراءة المطبوعات و مشاهدة المواد السمعية و البصرية. كما أكدت الدراسة على اهتمام الباحثين بشكل متزايد بتقنية "الواقع المعزز" (AR)وأوضحت الدراسة أنه نظرًا لاستمرار تطور الأجهزة المحمولة والقابلة للارتداء أصبح هناك امكانية عرض المحتوى الرقمي على المحيط المادي بطريقة شيقة وجذابة ، وكما أثبتت الدراسة على وجود علاقة ارتباطية ايجابية بين التسويق و تقنية الواقع المعزز. (AR)

الاتجاه البحثي الثاني : الاتجاهات الحديثة في بحوث توظيف تقنية الواقع المعزز فى الاعلان والتسويق الإعلامي:

وفى بريطانيا استهدفت دراسة (Qianqian Xu , 2018) التعرف على أثر تقنية الواقع المعزز فى صناعة الاعلانات ومدى أهميتها و قد أكدت الدراسة على ان الاعلانات قد تطورت بطريقة مذهلة بفضل التقنيات التكنولوجية الحديثة و فى مقدمتها تقنية الواقع المعزز التى أصبحت ذات دور بارز فى صناعة الوسائط المتعددة , كما أثبتت الدراسة ان المعلنون لديهم الرغبة الكاملة فى وصول اعلاناتهم الى المستهلكين أينما كانو و أثناء انتقالاتهم لذا باتت الإعلانات عبر الأجهزة المحمولة ذات أهمية بالغة الاثر بالنسبة للمنتجات والخدمات ، كما بينت الدراسة ان تقنية الواقع قد أدخلت اضافات كثيرة على الاعلانات لإثارة اللانتباه نحوها ، حيث يستخدم المعلنون هذه التقنية كوسيلة لزيادة مشاركة المستهلكين ومن ثم زيادة الإيرادات . كما تناولت الدراسة تطور وتطبيق الواقع المعزز في الإعلانات ، خاصة على منصات الاجهزة المحمولة. وكذلك الحالات التي استخدمت فيها هذه التقنية

فـي صـناعة الإعلانـات. مـن خـلال ابـراز مزايـا اسـتخدام تطبيـق تقنيـة الواقـع المعـزز فـي صـناعة الإعلانـات وتحليـل أثـر تطبيـق تقنيـة الواقـع المعـزز فـي تطبيق الوسائط.

بينما فى أمريكا عنيت دراسة (Tony Liao ,2018) لعمل مقارنة بين تطبيـق تقنيـة الواقـع المعـزز باسـتخدام كـل مـن المحمـول و headworn وتبحـث هذه الدراسة في تطوير تقنية الواقع المعزز (AR) ، باستخدام نظريات مثل نظريـة البنـاء الاجتمـاعي للتكنولوجيـا Social Construction Of Technology (SCOT). ونظريـة البنـاء الاجتمـاعي للتكنولوجيـا SCOT تعتمـد علـى امتيـاز معـين للمجموعـات الاجتماعيـة ، ورسـم حـدود صـلبة بـين تلـك المجموعـات ، وتجاهـل دور الفـوارق بـين المجموعـات ،و يلاحـظ علـى SCOT مجموعـة مـن الانتقـادات . و قـد أبـرزت الدراسـة بعـض هـذه الانتقـادات عـن طريـق إجـراء مسـتمر لرسـم خـرائط منهجيـة للمناقشـة بالجوانـب المحيطـة بتقنيـة AR من خـلال المقـابلات المتعمقـة والمشـاركات التفاعليـة للمجموعـات اضـافة الـى ملاحظـة تحليـل الخطـاب و المعـايير والمـؤتمرات الأكاديميـة ، وكشـفت الدراسـة عـن الـرؤى المسـتقبلية للتصميـم المـادي للتكنولوجيـا ، والسياسات المحيطـة بالتكنولوجيا. و توصلت الدراسة الـى ان تطبيـق SCOT علـى التكنولوجيـا الناشـئة تسـاهم فـى توسـيع اسـتخدام التكنولوجيـا مـع اعتمـاد البناء عليها وتوسيع نطاق نموذج .SCOT

بينما فى بولندا استهدفت دراسة (Piotr A. Werner ,2018) استعراض تنفيذ تقنية الواقع المعزز في الخرائط التماثلية والرقمية الجغرافية و الصور. حيث تعمل تقنية الواقـع المعزز (AR) علـى تجميـع المعلومـات مـن قواعـد البيانـات مـع المعلومـات المستمدة مباشرة مـن خـلال حـواس الإنسـان أو أجهـزة استشـعار مختلفـة. وقـد أكـدت الدراسة ان فى تقنية الواقع المعزز AR تتراكب الصور الافتراضية التي أنشأتها أجهزة الكمبيـوتر وغيرهـا مـن المعلومـات علـى بيئـة حقيقيـة المراقـب. و تتغيـر المعلومـات

الافتراضية حسب حركة المراقب ، كما لو ان هذه المعلومات الافتراضية موجودة بالفعل في العالم الحقيقي. وكما تعرضت الدراسة لانظمة المعلومات الجغرافية geographic information systems (GIS)، ورسم الخرائط على شبكة الإنترنت ، وتكنولوجيا الهاتف المحمول ، وتقنية الواقع المعزز (AR) التى تعني ظهور للأنظمة القائمة على الموقع location based systems (LBS) ، وبالتالي ، تناقص استخدام الخرائط التناظرية التقليدية بواسطة مستخدمي الهواتف الذكية. كما أوضحت الدراسة الإنجازات والمستحدثات في هذا الموضوع و الاتجاهات الأوسع لها فى التطبيق باستخدام تقنية الواقع المعزز . (AR) و قد توصلت الدراسة أن تشفير بعض البيانات الوصفية على هيئة صورة أو خريطة يسمح بايجاد بعض الحلول والملاحظات والتعليقات المتعلقة بالوظائف الخاصة بالخريطة المعززة رقمياً ونظيراتها الرقمية داخل مجتمع المعلومات و المعرفة . و تستند الفكرة المتعلقة بخريطة تماثلية ذكية مضافة (أو صورة تماثلية) إلى أن الخريطة الكلاسيكية سيكون لها مزايا فى المواقف الحرجة (تعتيم ، عدم تغطية المحمول أو واي فاي ، أوانقطاع إشارة.(GPS فتطبيق أجهزة المحمول تساعد فى كشف وتفسير العلامات المعدة بشكل خاص (مثل التعرف على التردد اللاسلكي RFID Radio–Frequency Identification–) المخبأة في الخريطة التناظرية. و هذه المجموعة من العلامات الخفية المدرجة في symbology التى تسمح باستخدام الخريطة بالطريقة التقليدية دون إزعاج الإنسان. وهذه العلامات تعمل على توسيع حجم المعلومات الواردة على الخرائط المطبوعة (مثل كشف البيانات الأولية). وقد أكدت الدراسة على ضرورة إعداد طبقات إضافية من المعلومات تكون متراكبة على المحتوى الأساسي المطبوع ، والطبقات المواضيعية تجعل من زيادتها وجود سماحية لمزيج من التقنيات المعروفة التى يمكن أن تستخدم لتشمل الخريطة الورقية الذكية المُعززة في العالم الرقمي ، في جملة أمور مثل (إخفاء المعلومات الرقمية والكلاسيكية , تطبيقات البرمجيات للواقع المعزز , الأجهزة المحمولة مع أجهزة استشعار مختلفة ،كـ GPS، الوصول إلى GPS وإشارة واي فاي. كما

تبين الدراسة ان تقدم "الجغرافيا الرقمية" يمثل طريقة عمل الدراسات الجغرافية والتطبيقات في تقييم الاقتصاد المكاني ، و إشارة إلى الانضباط الأساسي للتطبيق العملي. والذى لا يزال التركيز عليه وسيلة لمعرفة كيفية تطوير المشاركة مع التكنولوجية الرقمية لتحقيق التنمية و التطوير فى ذات المجال وكذلك مجالات الصحة والسياسة والاقتصاد والمجتمع والثقافة والبيئة ،و غيرها . كما توصلت الدراسة الى ان تقنية الواقع المعزز (AR) تلعب دورا هاما في التحول الرقمي. حيث تعمل على تقارب نظم المعلومات الجغرافية لل Web GIS ، وخرائط المحمول الرقمية ، والتي هي أساسيات التكنولوجيا الحديثة والهدف منها الوصول إلى تقدم علمي وتجاري كما باستخدام التقنيات الجغرافية المكانية عبر الإنترنت (خرائط Google Earth Outreach)ذات إمكانيات جديدة لإنشاء خرائط ذكية مع زيادة الحجم باستخدام نظارات الواقع الذكية. و زيادة حجم البيانات المكانية على الخرائط مع الإشارة.

بينما أجريت فى الهند دراسة (Mehroosh Sidiq &others,2017) للتعرف الى مقارنة بين تطبيق كل من الواقع المعزز (AR) والواقع الافتراضي (VR) فى التكنولوجيا الحديثة . وقد أكدت الدراسة ان تقنية الواقع المعزز (AR) هى حقيقة اصطناعية ، كما أنها تشمل محاكاة الكمبيوتر اضافة الى انها توفر بيئة ترفيهية في الوقت الحقيقي حيث ان المستخدم يمكن أن يتفاعل مع البيئات الحقيقية . بينما الواقع الافتراضي (VR) يمثل جزء من هذه الأشكال المتقدمة فى الواقع الافتراضي. وقد توصلت الدراسة الى ان الواقع المعزز (AR) متقدم على الواقع الافتراضي بمسافات ، حيث يوجد العديد من المنتجات المرتبطة بها بالفعل في السوق. بينما الواقع الافتراضي (VR) له حدوده. كما توصلت الدراسة الى أن أجهزة الواقع المعزز أكثر نجاحًا تجاريًا وتسويقياً لأنها لا تنفصل تمامًا عن العالم الحقيقي. كما اكدت الدراسة على ان الواقع المعزز والواقع الافتراضي يسمحان بتجربة تتطور بشكل أكثر شيوعًا مما هو متوقع و تحقق مستويات عالية في مختلف المجالات مثل الترفيه والعلوم

والطب والتصور والشرح ، والروبوت تخطيط المسار ، الطائرات العسكرية .كما توصلت الدراسة تقنية الواقع المعزز AR لها بالغ الأثر فى تعزيز القدرات التسويقية للمؤسسات خاصة التى تستخدم الادوات ذات الابعاد الثلاثية 3D للأنشطة.

وفى نفس السياق ركزت دراسة (Shivakumar Chandrasekaran ,2017)على تقنية الواقع المعزز (AR) و الاعلانات الرقمية وقد بينت أن فى تقنية الواقع المعزز (AR) يتم دمج العالم الظاهري مع العالم الحقيقي وعرض الكائن في شكل ثلاثي الأبعاد. كما أبرزت الدراسة دور تقنية الواقع المعززAR فى تقدم صناعة الإعلانات ، والتي لها دور فعال فى تغير مستقبل شركات تطوير المنتجات والشركات المصنعة. حيث تؤكد الدراسة على ان الواقع المعزز AR يمثل مستقبل للإعلانات ، كما أنه يمثل عملية التسويق المتقدمة الموجهة نحو التكنولوجيا. فتتبنى الدراسة فكرة دمج هذه التكنولوجيا مع الإذاعة والتي بدورها ستعزز استراتيجية التسويق للوصول إلى قاعدة عريضة من العملاء بفعالية وكفاءة.

وتناولت دراسة (Yaoyuneyong &others,2016) استخدام تقنية الواقع المعزز كأداة تسويقية وأظهرت الدراسة مدى تفضيل المستهلك لها اضافة الى موقفه تجاه الوسائط المطبوعة للإعلانات حيث تم استخدام الأجهزة الذكية المحمولة والتي يمكن ارتداؤها بتمكين تقنيات الواقع المعزز (AR) ، بما في ذلك الإعلانات المطبوعة لبرنامج AR hypermedia (ARH)، والتي تعمل فيها الأجهزة الذكية المحمولة بمثابة أدوات عرض لتركيب الصور الافتراضية والارتباطية التشعبية ثنائية الأبعاد على الإعلانات المطبوعة التقليدية. وقد استخدمت هذه الدراسة ثمانية عناصر أساسية– لبيان الموقف من الإعلان وتشمل المعلوماتية ، والترفيه ، والترويج ، وقيمة الإعلان ، والجهد ، والوقت ، والجدية ، وفعالية الإعلان وتمت مقارنة استجابات المستهلكين بثلاثة أشكال مختلفة للإعلانات ، الإعلانات التقليدية المطبوعة ، الاعلانات سريعة

الاستجابة المطبوعة (QR) Quick Response التى تحتوى على رمز طباعة الوسائط التشعبية (QRH) وإعلانات ARH المطبوعة. وقد توصلت الدراسة من خلال النتائج الى أن الإعلانات المطبوعة ARH كانت هي المفضلة من قبل المستهلكين ، مما أسفر عن ARH تتميز بتحقيق تصورات عالية الخيال اضافة الى وجود زيادة فى كمية المعلوماتية والجدية والفعالية مقارنة بالإعلانات التقليدية ؛ في حين تميزت الإعلانات المطبوعة ARH بنسبة ترويجية عالية ؛ بينما كانت الإعلانات المطبوعة التقليدية تعمل على زيادة الوقت والجهد .

فى حين تناولت دراسة (O. Mauroner, 2016) تقنية الواقع المعزز في الإعلانات والعلامات التجارية (دراسة تجريبية) وقد هدفت الدراسة الى التعرف على تقنية الواقع المعزز (AR) ومدى توفيرها للعديد من الفرص خاصة في تصميم وتنفيذ العلامات التجارية والإعلانات الرقمية. فالواقع المعزز (AR)هو تقنية مبتكرة تلعب دوراً بارزاً في مجال التسويق وتعمل على التواصل الذي يركز على التفاعل الظاهري للواقع الحقيقة والافتراضى حيث أن الاعلان بتقنية الواقع المعزز AR للمنتجات يوفر قيمة إضافية للمستهلكين. تمكن المستهلكين للحصول على تجارب المنتج الحقيقي عن طريق معلومات افتراضية يتم تزويدها قبل شراء منتج معين. و تهدف تطبيقات AR فيما يتعلق بالإعلانات إلى العمق و فحص خصائص المنتج لتعزيز معرفة المنتج وكذلك معرفة العلامات التجارية. و التصميم التفاعلي للإعلان يوفر للمراقبين فحصًا مكثفًا لموضوع معين متضمن فى رسالة الإعلان وبالتالي يؤدي إلى معرفة أفضل للعلامة التجارية. وقد توصلت نتائج الدراسة الى أن التصميمات ذات تفاعلية مؤثرة و لها دور كبير فى استدعاء العلامة التجارية و الفحص التفاعلي مع الإعلان يؤدي إلى الاثراء المعرفي بصورة أفضل وأكثر دقة لمعالجة الرسالة العلامة التجارية. كما أن

ARيجمع بين الإعلانات المطبوعة مع الواقع الافتراضي ولديه القدرة على توفير المستهلك مع تجارب المنتج ذات الصلة. و ان تقنية الواقع المعزز AR يمكن أن ينظر إليها باعتبارها بديلاً عن تجارب المنتجات الحقيقية و قد أظهرت النتائج أن التفاعل له تأثير كبير على محددات الاتجاه نحو الإعلان. وأن التفاعل في بعض الحالات قد تكون قادرة على تعزيز الطريقة لدى المستهلكين . كما توصلت الدراسة الى ان الاختلافات الديموغرافية وخاصة العمر والجنس لم يكن لها تأثير على الاعلانات .

وقد عنيت دراسة (Joachim Scholz &others,2016) بالقيام بتصميم تطبيق تجارب تقنية الواقع المعزز و دراسة أثرها على زيادة مشاركة المستهلكين حيث يستطيع المسوقون المبتكرون الاستفادة من تقنية الواقع المعزز لصياغة تجارب تجارية غامرة وإنشاء إعلانات أكثر تفاعلية وتمكين المستهلكين من تجربة المنتجات والمساحات بطرق جديدة ومبتكرة . فتقنية الواقع المعزز (AR) هى ممارسة عرض المعلومات الرقمية على الأشخاص في الوقت الفعلي للكائنات أو الأشخاص أو المساحات في العالم المادي. وعلى الرغم من أن تقنية الواقع المعزز AR يمكن أن تلعب دورًا مهمًا في برامج التسويق المتكاملة ، إلا أنه لا يُعرف الكثير عن الممارسة وكيفية تنفيذ برامج AR الفعالة في السوق. فتقوم هذه الدراسة لمعالجة هذه الفجوة ووضع إطارًا شامل يصف المكونات النشطة والسلبية لتقنية الواقع المعزز. و قد ساهمت الدراسة فى توصيف التصميمات الأساسية التي يحتاجها المسوقون عند التخطيط لاستخدام تقنية الواقع المعزز. كما ساهمت الدراسة فى تحديد امكانية كل مكون من مكونات تقنية الواقع المعزز AR الفعالة والسلبية ومعالجتها بالطريقة الصحيحة لمساعدة المسوقين على تحسين حملات تقنية ARالخاصة بهم وتحسين أنواع مختلفة من مشاركة المستهلكين مثل مشاركة العلامة التجارية للمستخدم . ومن خلال إيطار الدراسة و تحليل النتائج

أوصت الدراسة المسوقين باتباع اختصار أحدث تصميمات تجارب تقنية ARالغامرة و التي تعمل على زيادة مشاركة المستهلكين وتطوير عملية التسويق.

وفى الصين عرضت دراسة (Tseng-Lung Huang &others 2015,) نموذج قبول التكنولوجيا التفاعلية للواقع المعزز ومفاهيم القيم التجريبية لاستكشاف العوامل التي تؤثر على سلوك العلاقة المستدامة نحو استخدام التكنولوجيا التفاعلية الواقع المعزز augmented-reality (ARIT) interactive technology.تزامناً مع الإبداع لدى المستهلكين ، وقد كشفت الدراسة أن مستوى الإبداع المعرفي لدى المستهلكين يؤثر بطريقة مباشرة على سلوكيات العلاقة المستدامة تجاه استخدام.ARIT كما أظهرت الدراسة أن المستهلكون عبر الإنترنت ينقسمون الى مجموعتين الاولى مجموعة تتميز بالإبداع المعرفي العالي وهى التى تسعى للحصول على المزيد من الفوائد والجماليات وتركزعلى الخدمات المقدمة من ARIT ؛ بينما المجموعة الاخرى ذوى الإبداع المعرفي المنخفض و التى تركيز على المرح وسهولة الاستخدام المقدمة من.ARIT

وقد سعت دراسة (Alexandra Rese &others,2014) لعمل نمذجة لقبول تقنية الواقع المعزز عند نقطة البيع: وتحديد امكانية الاستعاضة عن الدراسات الاستقصائية بتحليل المراجعات عبر الإنترنت حيث أصبحت المراجعات عبر الإنترنت من قبل المستخدمين مصدرًا أساسياً و متزايد الأهمية للمعلومات .

ليس فقط للمستخدمين الجدد للسلع أو الخدمات ، ولكن أيضًا للمنتجين . كما تعمل على زيادة قبول السلع والخدمات الجديدة ، وخاصة عند نقطة البيع ، حيث أنها تهدف الى زيادة كمية المبيعات. كما أن مراجعات المستهلكين عبر الإنترنت للعديد من السلع والخدمات منتشرة حاليًا ومتاحة عبر الإنترنت

، كما هدفت الدراسة لمعرفة امكانية استبدال طريقة تحليل المراجعات محل الأساليب التقليدية لقياس مدى قبول التكنولوجيا ، مثل استخدام الاستبيانات مع عناصر نموذج قبول التكنولوجي (TAM) و قد استخدمت الدراسة تطبيق كتالوج جوال IKEA لجمع البيانات حيث يتم جمع البيانات المتعلقة بهذا الكتالوج بأربعة طرق مختلفة ، الاولى تكون كإجابات على بطاريات عناصر TAM، الثانية كتعيينات لأزواج صفوف محددة مسبقًا ، الثالثة كنصوص تعبر عن مدى حب و كره المستخدمين (محاكاة الاستعراضات عبر الإنترنت) ، بينما الرابعة باعتبارها مراجعات متاحة للجمهور (حقيقية) من قبل المستخدمين. وتوصلت الدراسة الى أن الطريقة أن الاولى والثالثة تعبر عن استطلاع رأى عينة المشاركين ، بينما الطريقة الرابعة تعبر كمصدر لمنتدى عبر الإنترنت. و يتم تحليل البيانات باستخدام المربعات الصغرى الجزئية (PLS) لنمذجة TAM واستخراج النص للمعالجة المسبقة للبيانات النصية. وتوصلت النتائج الى أن اثبات امكانية استبدال جمع البيانات عبر الاستطلاعات ولكن مع بعض التحفظات وبتحليل المراجعات المتاحة عبر الإنترنت (الحقيقية) المتاحة للجمهور.

فيما تعرضت دراسة (Stephen O' Mahony 2014,) لتأثير تقنية الواقع المعزز AR على انضباط الاتصالات التسويقية ، وقد قدمت الدراسة نظرة ثاقبة من الفاعلين الاجتماعيين الرئيسيين ، وتوصلت النتائج المستخدمة كأساس لبناء المعرفة حول دور AR في مجال الاتصالات التسويقية. كما تم تقديم نموذج يقوم بتخطيط نهج لنشر AR ، وإضفاء الطابع الرسمي على الذكاء الجماعي لهؤلاء الفاعلين الاجتماعيين الرئيسيين. كما قدمت الدراسة مقترح للاستدلال التسويق المهنيي للذين يسعون لتطبيق AR كمكون في برنامج الاتصالات التسويقى ، وزيادة المعارف . وتوصلت الدراسة الى ان النموذج المقترح ذو طبيعة مزدوجة ، ليس فقط في تسليط الضوء على

السمات الفريدة لـ AR ، ولكنه يؤكد على متانة قيم أفضل للممارسات التقليدية التي يجب أن يلتزم تنفيذها بها .

بينما ركزت دراسة (Tobias Langlotz &others 2014,) على استخدام متصفحات الواقع المعزز و الأجهزة ذات المستوى المنخفض التى تسمح بتصور محتوى افتراضي في أي مكان في العالم الحقيقي ، فلا يزال يتعين إدارته بطريقة أكثر تنظيماً. كما تؤكد الدراسة على ان تقنية الواقع المعزز (AR) هي المدخل الاساسى إلى مثل هذه البرامج الهيكلية المنظمة وتجربة مستخدم AR في أي مكان. كما بينت الدراسة ان متصفحات AR تعد بديلاً لمتصفحات الويب في العالم الواقعي ، مما يتيح تراكب محتوى الوسائط المتعددة التفاعلية على العالم الفعلي أو الأشياء التي تشير إليها. نظرًا لأن الجيل الحالي يسمح بمشاهدة العناصر الافتراضية العائمة في العالم المادي.

فى حين تعرضت دراسة (Tony Liao ,2014) للتطورات الحديثة المرتبطة بتقنيات "الواقع المعزز (AR) "والتي تطرأ على الصناعة نفسها نظرًا لاستمرار تطور الأجهزة المحمولة والقابلة للارتداء التي تتيح عرض المحتوى الرقمي على المحيط المادي ، فقد صار هناك اهتمام متزايد بتقنيات "الواقع المعزز (AR) "من قبل الباحثين. وقد ركزت الدراسة على التطوير التكنولوجي لهذه الأجهزة وإمكانية تغيير تصورات المستخدم ، بينما أظهرت الدراسة الى أنه أصبح هناك اهتمام أقل بأصحاب المصلحة والشركات التي تقوم على تطوير هذه التقنيات والتى ساعدت على وجود ارتباطاً وثيقاً بين تقنية الواقع المعزز و التسويق والإعلان وهذا الارتباط يتزداد يوماً بعد يوم.

كما سعت دراسة (Markus Lochtefeld , 2013 &others) للتعرف على وسيلة تقنية الواقع المعزز من خلال استراتيجيات الاعلان الرقمى المقترحة و استخدام مواقع التسوق كدعمًا فنياً للعملاء من خلال القدرة على التكيف ، كما تبين الدراسة ان المنشورات الورقية لا تزال واحدة من أهم

الاليات المعتمد عليها فى الإعلان خاصة لتجار التجزئة. فتقنية الواقع المعزز تخلق نوعاً من الاتصال العاطفي كما تعمل على تهيئة بيئة أكثر إيجابية للعلامات التجارية وتجار التجزئة. وهذه الدراسة تقدم مفهومين للإعلان عبر الواقع المعزز الاول الاعلانGuerrillaو الذى يعطى السماحية للمستخدمين بمقارنة المنتجات بسهولة بين تجار التجزئة المختلفة والمفهوم الثاني يعتمد على التحقيق من الإعلان والترويج باستخدام استراتيجيات مختلفة لعملية تصور باستخدام التصور ثلاثي الأبعاد للمستند والتنقل داخل النشرة الورقية كذلك البيع المتقاطع وتنفيذ توصيات داخل المنشورات. كما تقدم الدراسة نموذجين لتحقيق استراتيجيات إعلانية جديدة لزيادة المنشورات الورقية التي تسمح بدمج الصفات الجسدية للورقة مع المحتوى الشخصي للهاتف الذكي. و اضافة سماحية للحصول على توصيات فعالة للتسوق والبيع.

الاتجاه البحثى الثالث: الاتجاهات الحديثة فى بحوث توظيف تقنية الواقع المعزز فى الاذاعة و التلفزيون:

فى النرويج تطرقت دراسة (Joe Durbin, 2018) لتطبيق تقنية الواقع المعزز Audi AR كوسيلة لجلب الإعلانات إلى غرفة المعيشة كما بينت الدراسة ان هناك تطبيقًا جديدًا للهواتف الذكية AR يتم تشغيله بواسطة إعلاناتها التلفزيونية. ويقوم تطبيق Audi quattro coaster AR بالتعرف على إعلانات Audi TV الخاصة. وهذا التطبيق Quattro Coaster بواسطة Audi Norway بالتعاون مع وكالة الإبداع النرويجية .POL Oslo و لتحقيق انتقال سلس من الإعلان التلفزيوني إلى الواقع المعزز يتم استخدام رؤية الكمبيوتر لاكتشاف إعلان تلفزيون كواترو كوستر. ويتم ذلك بمزامنة المحتوى المعزز ووضعه على الشاشة .

وفى النرويج أيضاً أجريت دراسة أخرى لـ (Ron Eggers, 2018)عن تقنية الواقع المعزز (AR) واندماجه بشكل متزايد العالم الواقعى مع العناصر

الافتراضية . حيث قدمت هذه الدراسة نموذج لشركة Vizrt الذى يهتم بأنظمة الانتاج الأوتوماتيكي والاستوديوهات ، والتى تقدم عرضاً فعالاً للغاية حول كيفية استخدام AR في الإنتاج الإذاعي .بدلاً من أن يكون أمام شاشة خضراء ، كما ان مقدم العرض يكون أمام جدار فيديو عملاق. و يتم تعليق الشاشات الكبيرة أعلى منطقة المسرح ، مما يتيح للجمهور رؤية ما يحدث شخصيًا وما قد يراه جمهور التلفزيون على الشاشة. فبدلاً من غمر مقدم العرض في مجموعة افتراضية ، تم إدخال عناصر AR فردية على المسرح. على سبيل المثال ، عندما بدأ الحديث عن إحدى الطائرات الأمريكية المقاتلة ، تم عرض مخطط تفصيلي للطائرة ، مع جميع مكوناتها ، على المسرح المجاور له. و جميع البيانات ذات الصلة حول التصميم كانت على الشاشة في الخلف. ثم فتحت أرضية المسرح وخرجت غواصة مصغرة من المياه المضطربة، في المجموعة الفعلية ، لم يكن هناك شيء هناك. استمر العرض التقديمي بالتفصيل في كيفية استخدام AR في توليد الشخصيات ، في الوقت الحقيقي ، دون الحاجة إلى الرسوم المتحركة أو البرمجة المعقدة. وكيف يمكن استخدامه لجذب المشاهدين إلى التغطية على المسرح.

فى بريطانيا تعرضت دراسة (Dingtian Yan and Huosheng Hu 2017,)لتطبيق الواقع المعزز والروبوتية التكنولوجيا في البث ، فقد انتشرت تقنية الواقع المعزز (AR) بشكل تدريجي في صناعات البث والفيديو والسينما. وقد بينت الدراسة ان الرسومات الافتراضية التي يتم إنشاؤها بواسطة ARهي ديناميكية وتتداخل على البيئة الحقيقية بحيث يتم تعززها بتحسينات كثيرة بالمقارنة مع البث التقليدي. اضافة الى ان تقنية الواقع المعزز AR تمكن المذيعين للتفاعل مع النماذج ثلاثية الأبعاد الافتراضية المعززة على مشهد البث من أجل تعزيز أداء البث. كما أظهرت الدراسة انه في الآونة الأخيرة ، تم نشر التقنيات الروبوتية المتقدمة في نظام تصوير الكاميرا لإنشاء

مصور روبوتي يقوم بأداء البث واستخدام تقنية. AR كما تقدم الدراسة مراجعة شاملة للتقنيات الحديثة المضمنة في AR و تطبيقات البث والتطور الحديث لأنظمة المصور الآلية.كما بينت الدراسة تقنية AR فى البث والتى تشمل عنصرين رئيسيين ، وهما AR Display وتتبع . AR tracking ولكن في بعض الدراسات البحثية للـ AR ،يتم فصل الحالة الأخيرة بشكل أكبر إلى AR Modelingوتتبع الكاميرا في الوقت الفعلي. مؤخراً عن تطورات البث AR ، كما أظهرت الدراسة ان المصور الروبوتي أصبح يحظى بشعبية كبيرة لأنه ليس فقط إلى حد كبير يعزز أداء AR ، لكنه يقلل أيضًا من التكلفة على القوى العاملة ومع ذلك ، لا يزال البث AR الآلي في مهده ويواجه تحديات متعددة مثل كيفية الجمع بين تطبيقات AR مع مجموعة واسعة من البث للبرامج و كيفية تحسين أداء التتبع والنمذجة للتقنية. AR

بينما فى أمريكا تطرقت دراسة (Mark Zuckerberg 2017) الى تقنية الواقع المعزز و علاقته بالتلفزيون وقد أكدت الدراسة على أن تقنية الواقع المعزز AR من أهم الطرق الرئيسية للتفاعل مع المعلومات. ،كما ذكرت الدراسة ان تقنية الواقع المعزز تمثل مرحلة الانتقال من المجلات المطبوعة والصحف إلى الويب ، أو من الويب إلى تطبيقات الجوال. كما تتوقع الدراسة أن تتخذ صناعات التلفزيون والسينما موقعًا مميزاً و مهيمنًا على موجة .AR في حين أن التلفزيون سيعتمد على الصورة ثلاثية الأبعاد تمامًا ، كما أكدت الدراسة انه قد بدأت الخطوات اللازمة نحو تحقيق هذا الاتجاه ، وخلق تجارب مختلطة مع التلفزيون والواقع المعزز ، و الذى يطلق عليه التلفزيون المعزز .AR

بينما فى فلندا تناولت دراسة (Leman Figen Gül &others 2016,) عملية التصميم فى توظيف العديد من وسائل الإعلام التى تسهم بشكل مباشر فى صنع القرار والمناقشة والتقييم وتعتمد على التقنيات الحديثة كتقنية

الواقع المعزز .AR وتم استخدام نماذج خاصة تتمثل فى أدوات التمثيل الأكثر شيوعًا وتستخدم للفهم وجعل التفكير المنطقي هو الاساس لبناء أفكار التصميم. بالإضافة إلى الأساليب التقليدية وقد أظهرت الدراسة ان المصممين استخدموا نموذجين للتصميم: النمذجة الفيزيائية باعتبارها الدراسة الأساسية وبيئة الواقع المعزز للهاتف المحمول Mobile , (MAR) Augmented Realityحيث يتم تحليل التواصل والتفاعل بين المصممين باستخدام طريقة تحليل البروتوكول. وقد توصلت الدراسة الى أنه في بيئة MAR،يتم باستمرار ابتكار أفكار جديدة للتصميم كما أظهرت النتائج أن تكنولوجيا MAR يدعم أنشطة التصميم المشترك التي تشجع المصممين على التعامل و التفاعل باستمرار.

و فى اليونان أجريت دراسة (Ioannis Deliyiannis &others 2014,) عن الواقع المعزز وأثارها على بيئة الأجهزة المحمولة المتصلة بشبكة الانترنت على نطاق واسع و التى تمثل منصة موثوقة لتطوير ما يسمى محرك الاتصالات.كما تقدم هذه الدراسة إطارًا مفتوحًا جديدًا يمكن استخدامه وتقديم المعلومات المستهدفة سواء السمعية أوالبصرية بطريقة تفاعلية على الأجهزة المحمولة الشخصية للمستخدمين. كما تقدم الدراسة المنهج المقترح التى تستخدم فيه أحدث تقنيات الواقع المعزز مما يتيح للمستخدمين أخذ عينات من المعلومات من خلال استخدام أجهزتهم المحمولة الشخصية. بدلا من استخدام نظم العلامات مثل علامات الاستجابة السريعة المرئية . (QR) كما يمكن تطوير سيناريوهات ترفيهية وألعاب إضافية .

فيما تناولت دراسة (Taizo Yasutake 2014,) وصف التقنيات المتعلقة بعرض محتوى الوسائط المتعددة المعتمدة على الواقع المعزز .(AR) وحيث يتوافق محتوى AR مع برنامج تلفزيوني (TV) الذى يتم عرضه على شاشة تلفزيون. وقد بينت الدراسة ان نظام AR لبرامج البث التلفزيوني يشتمل

علـى مكونـات أساسـية منهـا جهـاز محمـول ، وجهـاز تلفزيـون رقمـي أو جهـاز تلفزيـون الإنترنـت وخـادم لإدارة TV–AR علـى الحوسـبة السـحابية. و تكـوين خـادم إدارة TV–AR لتـوفير محتويـات AR الصـحيحة الضـرورية لبرنـامج التلفزيـون الـذي يـتم بثـه وارسـاله الـى جهـاز تلفزيـون الـذى يـتم اسـتخدامه فـي ذلك الوقت.

الاتجـاه البحثـى الرابـع : الاتجاهـات الحديثـة فـى بحـوث توظيـف تقنيـة الواقـع المعزز فى المسرح والسينما:

فى الصين أجريت دراسة (YanXiang Zhang, 2019 & others) عـن تصـميم نظـام الواقـع المعـزز المكـاني التفـاعلي لأداء المسـرح علـى أسـاس تقنيـة UWB لتحديـد المواقـع وتحريـك اللاسـلكي نظـام تفـاعلي مكـاني بتقنيـة الواقـع المعـزز لأداء المسـرح علـى أسـاس تقنيـات تحديـد المواقـع–ultra wideband UWB وBluetooth التشـغيل.حيث يـتم الحصـول علـى موضـع الفاعـل مـن خـلال علامـة الهـوائي التـي يحملهـا الفاعـل ومحطـة قاعـدة الإشـارة الموضـوعة علـى المسـرح. كمـا بينـت الدراسـة أنـه يمكـن تشـغيل المـؤثرات الخاصـة من خـلال وحدة Bluetooth وفقًا لارادة الممثل علـى المسرح، ويـتم عرضـها علـى الشاشـة فـي الموقـع ، والـذي يتميـز بإخفـاءه بدرجـة أعلـى. كمـا يتمتـع النظـام المصـمم بدرجـة أعلـى مـن الحريـة فـي التطبيقـات العمليـة ، والتـي يمكـن أن تقـدم تـأثيرًا واقعًـا مكانيًـا تفاعليًـا معـززًا ، وبالتـالي تـوفر إمكانيـات جديـدة لتطبيـق الواقـع المعـزز المكـاني فـي أداء مراحـل المسـرحيات . ويـتم إدراك مجموعـة نظـام أداء الواقـع المعـزز علـى مراحـل التصـميم كمـا يـتم ادراج وظـائف التشـغيل عـن بعـد والتتبـع فـي الوقـت الفعلـي والانصـهار الفعلـي الحقيقـي. و تـوفر تكنولوجيـا UWB دقـة عاليـة فـي تحديـد المواقـع وانخفـاض اسـتهلاك الطاقـة ، وهـو أكثـر ملاءمـة للمرحلـة الكبيـرة للعـروض. فـي التطبيقـات العمليـة ، وأكـدت الدراسـة علـى ضـرورة الانتبـاه إلـى الإنزعـاج النـاجم عـن بعـض العوامـل المـؤثرة.

علـى سـبيل المثـال ، يتـأثر النظـام بشـدة بالمعـادن. عنـد إعـداد محطـة قاعـدة ، فإنـه يحتـاج إلـى أن يكـون بعيـدا عـن منطقـة معدنيـة كبيـرة. يمكـن تعيـين المحطـة الأساسـية فـي شـكل تعليـق ، وعلامـة الهـوائي يحتـاج أيضـا إلـى تجنـب الاتصـال مـع المجـوهرات المعدنيـة. مقارنـة مـع النظـام التفـاعلي الواقـع المعـزز المكـاني السـابق فـي تطبيـق المرحلـة ،وتوصـلت الدراسـة الـى ان هـذا النظـام يتمتـع بخصـائص عاليـة مـن الحريـة والإخفـاء ، والـذي يسـمح أن يكـون الفنـانون متحـررين مـن القيـود الفنيـة أثنـاء الأداء ، والتركيـز علـى المسـرح ، فـي حـين أن الإخفـاء العـالي للوحـدة يجلـب إحساسًـا أعلـى بالانغمـاس فـي الواقـع المكـاني المعـزز و يـوفر المزيـد مـن الاحتمـالات لمـزيج مـن الارتفـاع التكنولوجيـا والفـن التقليدي.

بينما فى كولومبيا قدمت دراسة (Melanie hibbert, 2018 &others) للتعـرف علـى أثـر تقنيـة الواقـع المعـزز علـى العـروض الفنيـة و المسـرحية فـى كليـة بارنـارد التـى تحتـوى علـى قسـم العـروض الفنيـة المعتـرف بهـا علـى المسـتوى الـوطني ، و يشـترك المسـؤولين عـن المكتبـات بالتعـاون مـع وسـائل الإعـلام التـي يقودهـا أعضـاء هيئـة التـدريس والأدوات الرقميـة مـن أجـل البحـث والأداء والتـأليف فـي مجـال الفنـون الاستعراضـية والمسـرحية . وتركـز الدراسـة علـى ثلاثـة مشـاريع: استخدام تطبيق الواقـع المعـزز (AR) ، فيديو360 / VR ، وتصـوير LED طويـل المـدى مـن حيـث صـلته بتعلـيم الفنـون الاستعراضـية و المسـرحية فـي كليـة بارنـارد ، جامعـة كولومبيـا. و علـى الـرغم مـن أن هـذه التقنيـات جديـدة ولا تـزال فـي المراحـل الاستكشـافية الاولـى ، إلا أن دراسـة الحالـة الوصـفية تـدعم أدوات 360 / AR التـى يمكـن أن تقـدم طرقًـا مبتكـرة للتسـجيل والمـنح الدراسـية والتعلـيم حـول فنـون الأداء. و هـذه المشـاريع الثلاثـة كانـت نتيجـة تعـاون بـين أعضـاء هيئـة التـدريس فـي بارنـارد للفنـون الاستعراضـية والمسـرحية وبرنـارد) IMATS خـدمات تكنولوجيـا وسـائل الإعـلام التعليميـة). ولكـن كـل

مشروع مختلف عن الاخر في التكنولوجيا والنطاق ، و لكل منهم هدف مماثل: كما هدفت الدراسة الى تطبيق هذه التقنيات فى اداء التمثيل و الاستعراض بطرق جديدة ومبتكرة. يتضمن ذلك إعطاء الفرصة لأعضاء الجمهور لعرض مقاطع الفنون الاستعراضية والمسرحية عبر تطبيق AR المحمول الذي يتضمن أيضًا الصور الأرشيفية وخصوصية الموقع و تقديم طريقة غامرة وتوجيه المشاهد نحو الاستعراض عبر الفيديو ٣٦٠ VR / وتسجيل تقييمات الفنون الاستعراضية والمسرحية من خلال تقنية الفاصل الزمني ، والتي تمثل الحركة من خلال الطريقة الأصلية. وقد أثبتت الدراسة ان جميع المشاريع الثلاثة لها بالغ الاثر الايجابى على تعليم الفنون الاستعراضية والمسرحية والمنح الدراسية.

بينما فى تايوان عرضت دراسة Mahesh Udayanga& others (Liyanawatta , 2018)مقترحاً لنهجًا تعتمد عليه الدراما يسمى–Mini Playوالذي يعتمد عليه نظام مسرح التعليم التفاعلي الرقمي (DILT) باستخدام تقنية الواقع المعزز AR لمساعدة طلاب المدارس الابتدائية على أداء دراماتيكي وتحسين لغتهم الإنجليزية كلغة أجنبية واستكشاف تصورات الطلاب. وتأثير وجود أزياء ودعائم رقمية ، ومن ناحية أخرى تقدم ما هو السيناريو الظرفي السياقي المفضل عند القيام بعمل درامي. وقد اعتمدت الدراسة على مشاركة ثلاثة فصول من الصف الخامس تضم)٩١(طالبًا ، و أشارت نتائج الدراسة إلى مدى أهمية استخدام الوسائل الرقمية والأدوات الدعائية مثيرة للاهتمام والمضحكة والداعمة لزيادة الاهتمام بالتعلم ورواية القصص وسيناريو الخيال الذى يشير إلى اختلاف الدلالة بين كل يوم كما تم توضيح سيناريو الظرفية السياقية للحياة والأدلة الإحصائية في الصورة النمطية ، وسياقات الحياة اليومية غير صالحة أو غير مناسبة ، كما توصلت

الدراسة الى أن السيناريوهات السياقية لسرد القصص والخيال مفضلة لدى الطلاب عند الدراسة باستخدام أسلوب التدريس / التعلم القائم على الدراما.

بينما فى ألمانيا سعت دراسة (Geoffrey Alan Rhodes , 2018) للتعرف على أثر الواقع المعزز على فنون الجماليات والمواد التعبيرية فى الاداء المسرحى فقد مهدت نظرية الجهاز السينمائي في سبعينيات القرن الماضي المسرح للتفكيك السينمائي في فن الطليعة. أصبحت العناصر المادية وعناصر الإنتاج المكبوتة في الجهاز الأيديولوجي الطبيعي ساحة للتعبير الجديد. و نظرًا لأن السينما من خلال تسارعها في الميكنة والتسلسل أصبحت من الوسائل الأساسية ، وقد بينت الدراسة أن تقنية الواقع المعزز تقوم بالمسارعة فى عرض الصورة وحركات فنون الفيديو وتركيبها. فتقنية الواقع المعزز تقوم بالبحث فى تصورات المشاهدين المكبوتة. و تؤكد الدراسة على ان استخدام تكنولوجيا الحديثة التى تنشئ تطبيقات مبتكرة تقوم بدعم أنظمة متطورة مثل النظم القائمة على تقنية الواقع المعزز ، والحوسبة السحابية والتفاعل المحيط ،و يمكن للباحثين استكشاف الاختلافات عبر مجموعة متنوعة من الثقافات وتوفير المعرفة والمهارات اللازمة للتغلب على القضايا الثقافية وتوسيع الإبداع الإنساني .

و فى نفس السياق أجريت دراسة فى بريطانيا لـ (Deborah Sand, 2018) للتعرف على أثر استخدام الواقع المعزز و تجربة غامرة لجمهور المسرح المعاصر حيث ان تقنية الواقع المعزز تسهم بشكل فعال فى استمرار توسيع الخيارات الترفيهية الجديدة ، وقد ركزت الدراسة على فئة الشباب حيث ان استخدام تقنية الواقع المعزز تساهم فى تقليل فرص اختيار الجمهور لمنصات الترفيه القديمة. فمن خلال تجربة استكشاف تقنية الواقع المعزز وإمكانياته المستقبلية ، في الحالة الراهنة للمسرح بالمملكة المتحدة و علاقته بالتكنولوجيا كشفت عن الحاجة لمزيد من الاستمرار للأنظمة مثل تلك

المعروضة في هذه الدراسة فمن خلال إنشاء التطبيق AR و الذى يعد وسيلة للانضمام بنجاح إلى الجيل الرقمي الذى يزيد الجمهور حماسة نحوه و كان الإجماع من قبل الجمهور على أن التكنولوجيا جلبت المشاهد إلى الحياة وجعلتها تبدو أفضل. وتوصلت نتائج الدراسة الى أن ١٠٠ ٪ من المشاركين ابدو موافقتهم على استخدام التكنولوجيا كممارسين للاداء المسرحى وكمتفرجين . وقد تم التحقق من التطبيق بشكل أكبر من خلال نتائج قابلة للاستخدام. وهذا يعني أن ١٠٠ ٪ من الطلاب كانوا راضين عن النتيجة التي قاموا بها ومشاركتهم فى الاداء المسرحى . وعلى الرغم من أن الاستجابات المحيطة بمفهوم التطبيق كانت إيجابية بشكل كبير ، فإن تكمن الأهمية في مدى جودة أداء التطبيق . وقد توصلت نتائج الاختبارات أن الطلاب كانوا متحمسون في الواقع حول استخدام التكنولوجيا داخل المجال المسرحي وهذا ما شجعهم على المشاركة مع المسرحية. كما أن نتائج دراسة الحالة أظهرت أن الطلاب أعجبوا بالرسومات ثلاثية الأبعاد للأشياء التي تم تركيبها في مشاهد المسرحية كما ، أن التطبيق الذى تم إنشاءه كان فعالاً ملائماً من حيث التكلفة والوقت .

بينما فى رومانيا تعرضت دراسة Mattia Santachiara, &others) (2018لتصوير وتحليل الفسيفساء ذات الاحجام الكبيرة التي لا تمكن المراقب من رؤية ترتيبهم بالكامل أو التركيز على التفاصيل. علاوة على ذلك ، فإن الحالات المحفوفة بالمخاطر المعتادة للحفاظ على هذه القطع الأثرية تكون غالبًا مع المناطق التالفة أو المفقودة مما يجعل من الصعوبة بمكان إدراك القيمة الاجمالية لها . و للتغلب على هذه القيود ، تقترح الدراسة الحالية تطبيق زيادة حقيقة قادرة على دعم المراقب بطريقتين: أولاً ، يكمل التطبيق الجزء المفقود من سطح الفسيفساء و ذلك من خلال دمج السطح الموجود مع إعادة الإعمار الافتراضية ؛ ثانيا ، التمكين من تحليل نمط الفسيفساء من

خلال تراكب الخطوط الافتراضية والأشكال الهندسية من أجل التعبير عن الترتيبات الهندسية. و يتم تحقيق النتيجة عبر Android مخصص . وهذا التطبيق قادر على التعرف وتتبع أشكال الفسيفساء ، وبالتالي الحصول على نظام الإحداثيات التى تستخدم لأداء تقديم الوقت الحقيقي لإعادة بناء الفسيفساء.و يتم تقديم هذا التقسيم على دفق الفيديو للمشهد الحقيقي.و يعمل هذا التطبيق على هاتف ذكي قياسي مدمج في عارض الواقع الافتراضي المتوافق مع Google Cardboard وبالتالي يمكن تناولة فى يد الجميع.. وقامت الدراسة الحالية باستكشاف حالة الفسيفساء الرومانية في سافينيانو سول بانارو (بالقرب من مودينا ، إيطاليا) في عام ٢٠١١ ، بعد ١١٥ عامًا من أول اكتشاف له ، والذي يتم الحفاظ على أقل من نصف سطحه الأصلي ٤.٥ × ٦.٩ م. وقامت الدراسة بتقديم مقترح يهدف إلى إعادة بناء ودمج المناطق المفقودة من الفسيفساء والمصنوعات اليدوية المماثلة عن طريق استخدام تقنيات .AR اضافة الى دعم تحليل نمط الفسيفساء. و يتم تطبيق أندرويد مخصص قادر على التعرف على الفسيفساء وتتبعها الأشكال ، وتستخدم للحصول على نظام تنسيق لتقديم في الوقت الحقيقي لإعادة بناء الفسيفساء.

وفى نفس السياق فى أمريكا تعرضت دراسة Amanda Starling) (Gould ,2013الى تقنية الواقع المعزز AR على أنها نوع من أنواع الفنون الجمالية و التصويرية كما أنها تعد شكل من أشكال التعبير الفني الذي يحول المفاهيم التقليدية الى الفنون البصرية ذات الحيوية و الديناميكية .كما أكدت الدراسة أنه يتم تداول الفن المرئى للـ AR في ما يمكن أن يطلق عليه صورًا غير مرئية كما يتم النظر الى هذه التقنية على أنها شكل من أشكال التعبير الثقافي وما تقوم به هذه التقنية من اسهامات فى تصوير الخطاب النظري التقني المعاصر و كما أكدت الدراسة على أنه يمكن وضع العديد

من الأعمال الفنية الحديثة في صورة حوار حركى باستخدام تقنية الواقع المعزز AR والذى يعد من أهم منظوري الوسائط الأدبية.

الاتجاه البحثى الخامس : الاتجاهات الحديثة فى بحوث توظيف تقنية الواقع المعزز فى التعليم:

استهدفت دراسة (أحمد خميس خليل ، وليد لطيف عبد الله ، ٢٠١٩) التعرف على استخدامات الطلاب الجامعيين العراقيين لتطبيقات الواقع المعزز بهواتفهم الذكية والاشباعات المتحققة لهم ، وهى من الدراسات الوصفية ، والتى استخدمت منهج المسح الاعلامى والعينة (٣٠٠) مبحوث بالجامعات العراقية الحكومية والخاصة ، واستخدمت الاستبيان ، وتوصلت لعدة نتائج منها ، يستخدم المبحوثون تطبيقات الواقع المعزز يوميا بنسبة ٥٣,٧% ، اما ترتيب التطبيقات طبقا للاستخدام جاء فى المرتبة الاولى تطبيق google translation، يليه aurasma ، وفى الترتيب الاخير جاء تطبيق Layar ، كما توصلت الى انه لا يوجد فرق دال احصائيا بين متوسطات درجات طلاب الجامعات الحكومية والخاصة فى مقياس دوافع استخدام الواقع المعزز.

كما هدفت دراسة (شيرين البحيرى ، ٢٠١٩) للتعرف على تأثير استخدام تطبيقات الواقع المعزز على الهواتف الذكية والأجهزة اللوحية فى التدريس على التحصيل الدراسى لمادة التصوير الاعلامى لدى طلاب الاعلام التربوى بكلية التربية النوعية جامعة المنوفية ، و قد طبقت الدراسة على عينة بلغ قوامها (٤٠) مفردة بالطريقة العمدية من الطلاب و قد اعتمدت الدراسة على المنهج شبه التجريبى كما استخدمت الباحثة مقياس لاختبار تحصيلى قبلى وبعدى على عينة الدراسة وقد توصلت الدراسة الى ان تطبيق استخدام الواقع المعزز فى التدريس له تأثير واضح وقوى على مستويات التحصيل الدراسى والمعرفي الاربعة (الفهم والادراك ،التذكر وتحليل المعلومات والتطبيق) لطلاب الاعلام التربوي الفرقة الثالثة . ويساهم بطريقة

فعالة فى تحسين مستويات التحصيل الدراسى. وقد تم حساب قوة تأثير الواقع المعزز فى التدريس على المستويات الاربعة للتحصيل الدراسى والمعرفى و قد بلغت قوة التأثير (٨٧.٣%) وذلك نموذج الانحدار الذى تم تطبيقه.

كما ركزت دراسة (ليلى محمد أحمد، ٢٠١٨) على معرفة أثر التدريس المعتمد على تقنية الواقع المعزز فى اكتساب مفاهيم المضلعات والدائرة و الاستدلال المكانى لدى طلبة الصف السادس الأساسى، و قد تكونت عينة الدراسة من (٥٩) طالبة مقسمة على مجموعتين إحداهما مجموعة ضابطة عددها (٢٨) مفردة وقد درسوا بالطريقة التقليدية , وأخرى مجموعة تجريبية عددها (٣١) مفردة درسوا المضلعات والدائرة باستخدام تقنية الواقع المعزز، و اعتمدت الباحثة على المنهج شبه التجريبى وقد قامت الباحثة باعداد اختبار تحصيلى لاكتساب مفاهيم المضلعات والدائرة تكون من(٢٠) سؤال ، بالاضاة الى استخدام مقياس للاستدلال المكانى تكون من (٦٧) سؤال ، وتوصلت نتائج الدراسة الى وجود فروق ذات دلالة احصائية عند مستوى معنوية (٠.٠٥ (= α بين متوسط درجات طالبات المجموعة الضابطة و المجموعة التجريبية فى الاختبار التحصيلى لصالح المجموعة التجريبية.

و قد رصدت دراسة (وجدان الغامدى ,٢٠١٨) تصميم برنامج قائم على الواقعِ المعزز (Augmented Reality)هدفت هذه الدراسة إلى تصميم برنامج قائم على تقنية الواقعِ المعزِّزِ والكشف عن أثرها لتنمية التحصيل المعرفي لبعض مفاهيم الحاسب الآلي لدى طالبات الصف الأول المتوسط، أتبعت الدراسة المنهج شبه التجريبي، باستخدام مجموعتين التجريبية والضابطة، حيث تكونت عينة الدراسة من (٥٠) طالبة من طالبات الصف الأول المتوسط بالباحة، تم توزيعها عشوائياً على المجموعتين أحدهما تجريبية درست بإستخدام تقنية الواقع المعزز وعددها (٢٥) بينما كانت الاخرى ضابطة وقد درست بالطريقة التقليدية . وتمثلت أدوات الدراسة من

اختبار تحصيلي معرفي لقياس مفاهيم الحاسب الآلي لدى طالبات الصف الأول المتوسط وقد تكونت فقرات الاختبار التحصيلى من (١٧) فقرة ، كما تم تصميم برمجية تعليمية قائمة على الواقعِ المعزّزِ لتنمية بعض مفاهيم الحاسب الآلي وقد توصلت نتائج الدراسة وجود أثر البرمجية القائمة علي تقنية الواقع المعزز في تنمية التحصيل المعرفي لبعض مفاهيم الحاسب الآلي. وفي ضوء نتائج الدراسة أوصت الباحثة باستخدام تقنية الواقع المعزز في تدريس الحاسب الآلي وتدريب المعلمات على استخدام تقنية الواقع المعزز.

وتناولت دراسة (محمد عبد الوهاب ، ٢٠١٨) فاعلية الواقع المعزز فى تنمية بعض المهارات الطلابية للمعاقين سمعيا بمقرر الحاسب الآلى بالمرحلة الاعدادية واتجاهاتهم نحوه ، وقد تمثلت عينة الدراسة من (١٠) طلاب من ذوى الاعاقة السمعية بالصف الأول الاعدادى بمدارس البحرين وتم تقسيم عينة الدراسة الى مجموعة ضابطة وعددها (٥) طلاب ومجموعة تجريبية وعددها (٥) طلاب ، و قد استخدم الباحث المنهج الوصفى والمنهج شبه التجريبى ، بينما كانت الأدوات المستخدمة متمثلة فى اختبار تحصيلى لقياس الجانب المعرفى ، وبطاقات معززة لمنهج الحاسب الآلى اضافة الى جانب بطاقة ملاحظة لقياس الجانب الأدائى، ومقياس اتجاه لأثر استخدام تقنية الواقع المعزز على الطلاب المعاقين سمعيا ، وتوصلت الدراسة الى وجود فروق ذات دلالة احصائية عند مستوى (٠.٠٥ = α) بين متوسطى درجات طلاب المجموعة التجريبية و المجموعة الضابطة لصالح المجموعة التجريبية فى الاختبار البعدى ، كما توصلت الدراسة لفاعلية الواقع المعزز فى تنمية اتجاه الطلاب نحو مقرر الحاسب الآلى.

تعرضت دراسة (مروة عبد المنعم محمد أحمد قنصوة ,٢٠١٨) الى التعرف على الفاعلِّية القائمة على تكنولوجِّيا الواقع المعزز (Reality

(Augmented فـى تنمّيـة مهـارات التفكّـر البصـري لـدي المتلقّـى وادراكـه للوسـائط الرقمّيـة الموصـلة للمعلومـات إلـى الكشـف عـن الجانـب الايجـابى مـن حيّـث بمـاً يشـمل دراسـة كافـة الانمـاط المختلفـة التَّـى تناسـب المتلقّـى، وتطـرق الدراسـة إلـى المراحـل التَّـى يمـر بهـا المتلقّـى حتـى تحـدث التفاعلًـة مـن إحسـاس ثـم إدراك ثـم اسـتجابة و تؤكـد الدراسـةً أهمّيـة دور التصـمّم التفـاعلًى لتقنّيـة الواقـع المعـزز و تطـوّير بنـاء سـلوك المتلقّـى ، كمـا قامـت الدراسـة بـالتركيز علـى تـأثير أنمـاط الواقـع المعـزز علـى سـلوك المتلقّـى ، و تقـوم منهجّـة الدراسـة علـى المنهج التحلّيلًى الوصفًى.

بينمـا اسـتهدفت دراسـة (بنـدر أحمـد الشـريف ،أحمـد زيـد سـعود ٢٠١٧) أثـر اسـتخذام تقنيـة الواقـع المعـزز فـى مـادة الحاسـب الآلـي علـى التحصـيل الدراسـى لطـلاب الصـف الثالـث الثـانوي فـي منطقـة جـازان ، واسـتخدم الباحثـان المـنهج شـبه التجريبـى و تكونـت عينـة الدراسـة مـن (٣٤) طالبـاً مـن طـلاب الفصـل الدراسـى الثـانى مـوزعين علـى مجمـوعتين أحـدهما مجموعـة ضـابطة (١٧)مفـردة درسـوا بالطريقـة التقليديـة والاخـرى مجموعـة تجريبيـة (١٧)مفـردة درسـوا بتقنيـة الواقـع المعـزز باسـتخدام تطبيـق أورازمـا واعتمـدت الدراسـة علـى اختبـار التحصـيل الدراسـى وقيـاس ثلاثـة مسـتويات (تـذكر – فهـم – تحليـل) ، وتوصـلت الدراسـة الـى نتـائج عـدة منهـا ، أن التعلـيم باسـتخدام تقنيـة الواقـع المعـزز لـه تـأثير دال احصـائيا لصـالح المجموعـة التجريبيـة فـى رفـع مسـتويات التحصيل الثلاثة عند مستوى الدلالة (٠.٠٠٥ = α)

وسـعت دراسـة (ايناس عبـد المعـز الشـامى ، لميـاء محمـود القاضـي، ٢٠١٧) لمعرفـة أثـر برنـامج تـدريبي لاسـتخدام تقنيـات الواقـع المعـزز فـى تصـميم وانتـاج الـدروس الالكترونيـة لـدى الطالبـة المعلمـة بكليـة الاقتصـاد المنزلـي جامعـة الأزهـر، واسـتخدم الباحـث المـنهج الوصـفي و مـنهج شـبه التجريبـي ذو المجموعـة الواحـدة ، امـا عينـة الدراسـة فتكونـت مـن (٣٠) طالبـة وقـد تـم تطبيـق أدوات

الدراسة علي عينة الدراسة قبلياً ثم تم تدريبهن على البرنامج التدريبى لاستخدام تقنيات الواقع المعزز فى تصميم وانتاج الدروس الالكترونية ، ثم تم التطبيق البعدى على عينة الدراسة و كانت أدوات الدراسة المستخدمة عبارة عن اختبار تقييم الجانب المعرفى لاستخدام تقنيات الواقع المعزز فى تصميم وانتاج الدروس الالكترونية ، وبطاقة تقييم الجانب المهارى لاستخدام تقنيات الواقع المعزز فى تصميم وانتاج الدروس الالكترونية ، وتوصلت الدراسة الى وجود فروق ذات دلالة احصائية بين متوسط درجات طالبات مجموعة الدراسة فى الاختبار المعرفى عند مستوى (٠.٠٥ =α)لصالح التطبيق البعدى وقد بلغ حجم الأثر (٧٠%) ، ووجود فروق ذات دلالة احصائية بين متوسط درجات طالبات مجموعة الدراسة فى بطاقة تقييم الجانب المهارى عند مستوى (٠.٠١ =α)لصالح التطبيق البعدى وقد بلغ حجم الأثر (٧٢,٥ %) ، وتدل على قوة تاثير البرنامج التدريبى فى زيادة مستوى الطالبات فى الجوانب المعرفية والمهارية لتصميم وانتاج الدروس الالكترونية باستخدام تقنيات الواقع المعزز .وقد تناولت دراسة (أمل إبراهيم حمادة ،٢٠١٧) أثر استخدام تطبيقات الواقع المعزز على الأجهزة النقالة فى تنمية التحصيل ومهارت التفكير الإبداعي لدى تلاميذ الصف الاربع الابتدائي ، واستخدمت الباحثة المنهج شبه التجريبى ، اما عينة الدراسة فتكونت من (٤٠) طالب وطالبة وتم تقسيمهم لمجموعتين المجموعة التجريبية الاولى تدرس بتقنية الواقع المعزز على الأجهزة النقالة داخل الفصل الدراسى و المجموعة التجريبية الثانية تدرس بتقنية الواقع المعزز على الأجهزة النقالة عن بعد ، وتوصلت الدراسة الى وجود تفوق المجموعة التجريبية الثانية على المجموعة التجريبية الاولى ، كما توصلت الدراسة الى وجود تأثير مرتفع لاستخدامات تطبيقات الواقع المعزز على الأجهزة النقالة فى تنمية التحصيل والتفكير الابداعى لدى تلاميذ الصف الرابع الابتدائى التدريس.

فيما اهتمت دراسة (أمل نصر الدين سليمان ، ٢٠١٧) الكشف عن أثر دمج تكنولوجيا الواقع المعزز في سياق الكتاب المدرسي وأثره في الدافع المعرفي والاتجاه نحوه ، واستخدمت الباحثة المنهجان الوصفى و شبه التجريبى ، اما عينة الدراسة فتكونت من (٥٠) طالب من طلاب الصف الخامس ، وتم تقسيم العينة الى مجموعتين أحدهما المجموعة التجريبية وبلغ عددها (٢٦)مفردة و الثانية المجموعة الضابطة وعددها (٢٤) مفردة وتم استخدام اختبار تحصيلى لكل من المجموعتين الضابطة و التجريبية قبلى وبعدى ، وتوصلت الدراسة الى عدة نتائج من أهمها وجود فروق ذات دلالة احصائية بين المجموعتين فى الاختبار التحصيلى البعدى لصالح المجموعة التجريبية نتيجة دمج تكنولوجيا الواقع المعزز في سياق الكتاب المدرسي.

وقد عنيت دراسة (ably and sahen ،٢٠١٧) لمعرفة فاعلية مواد تعليمية قائمة على الواقع المعزز على تحصيل الهندسة و التفكير الهندسى واتجاهات الطلبة نحو الرياضيات ، واستخدم الباحث منهج شبه التجريبى ، اما عينة الدراسة فتكونت من(٥٤) طالب وتم تقسيمهم العينة الى مجموعتين المجموعة التجريبية (٢٨) طالب و المجموعة الضابطة (٢٦) طالب ، اما الأداه المستخدمة فكانت اختبار التحصيل الدراسى و اختبار الاستدلال الهندسى ، ومقياس الاتجاه ، وتوصلت الدراسة الى عدة نتائج منها وجود أثر ايجابى للتدريس باستخدام تقنية الواقع المعزز على التحصيل الدراسى لصالح المجموعة التجريبية ، بالاضافة الى تغيير المواقف السلبية اتجاه الرياضيات ، والحد من الخوف والقلق.

بينما تناولت دراسة (نرمين مصطفى حمزة ,٢٠١٧) فاعلية تدريس وحدة مقترحة فى الاقتصاد المنزلى قائمة على استراتيجية التخيل العقلى بتقنية الواقع المعزز لتنمية التفكير البصرى وحب الاستطلاع لدى تلاميذ المرحلة الابتدائية ، و تكونت عينة البحث من (٤٥) تلميذة بالصف السادس الابتدائي

، وقامت الباحثة بإعداد ادوات البحث لقياس المتغيرات التابعة وهى اختبار لمهارات التفكير البصرى فى الاقتصاد المنزلى ، ومقياس حب الاستطلاع وتنفيذ هذه الوحدة بتطبيقات الواقع المعزز ، وتوصلت الدراسة الى وجود ارتباط طردى فى درجات التطبيق البعدى لكل من اختبار مهارات التفكير البصرى ومحاور مقياس حب الاستطلاع عند مستويين دلالة (٠.٠٥ ,(α= (0.01α=) .

وقد استهدفت دراسة (وداد عبدالله عبدالعزيز، ريم عبد المحسن العبيكان، ٢٠١٦) الكشف عن أثر التدريس باستخدام تقنية الواقع المعزز على التحصيل الدراسى لطالبات المرحلة الثانوية فى مقرر الحاسب وتقنية المعلومات ، واستخدم الباحث منهج شبه التجريبى ، اما عينة الدراسة فتكونت من(٦٠) طالبة وتم تقسيم العينة الى مجموعتين احدهما المجموعة التجريبية(٣٠) مفردة و المجموعة الثانية الضابطة وعددها (٣٠) مفردة ، اما الأداه المستخدمة فكانت احتبار التحصيل الدراسى للمستويات المعرفية الأربعة (التذكر – الفهم – التحليل – التطبيق) ، وتوصلت الدراسة الى وجود أثر ايجابى للتدريس باستخدام تقنية الواقع المعزز على التحصيل الدراسى لصالح المجموعة التجريبية .

كما سعت دراسة (Staba and Nadweln٢٠١٥) لمعرفة أثر استخدام تقنية الواقع المعزز وصفحات الويب التفاعلية على التحصيل الدراسى والدافعية نحو تعلم الرياضيات، وقد تكونت عينة الدراسة من (٦١) طالباً وطالبة ، وقد استخدمت الدراسة المنهج شبه التجريبى ، كما استخدمت الدراسة أدوات عبارة عن اختبار تحصيلى قبلى وبعدى ، ومقياس الدافعية ، وتوصلت نتائج الدراسة الى أن الطلبة الذين درسوا بالواقع المعزز كان دافعيتهم للتعلم والتحصيلى أعلى من الطلاب الذين درسوا باستخدام مواقع الويب التفاعلية . كما توصلت الدراسة الى أنه توجد فروق ذات دلالة

احصائية بين متوسطات درجات الاختبار التحصيلى للمجموعتين لصالح المجموعة التجريبية بفضل استخدام الواقع المعزز

وفى نفس السياق تناولت دراسة دراسة (Nor Farhah saidan &others,2015) الاستخدامات المحتملة لتقنية الواقع المعزز AR في مجالات التعليم المختلفة. فالكلمة البحثية المستخدمة في الأدب عبارة "الواقع المعزز". وكان هناك ٤٦٣ زيارة من البحث عن الكلمات الرئيسية ،وقد تم اختيار تسعة منهم بعد أخذ معايير محددة بعين الاعتبار. وذلك لأن تقنية الواقع المعزز AR بدأت في الظهور بداية قوية حيث أخذت تنتشر بسرعة وتتغلغل فى تطبيقات كثيرة . وأخذت الدراسات التى تمثل الحقول المختلفة لإعطاء أمثلة على كيفية استخدام AR في مجموعات متنوعة من المناطق المختلفة ومجالات متعددة . وأخيرا ركزت الدراسات التعرف على الغرض والميزات الخاصة بتكنولوجيا تقنية الواقع المعزز. AR

وتناولت دراسة (مها عبد المنعم محمد الحسينية ، ٢٠١٤) الكشف عن أثر استخدام تقنية الواقع المعزز في وحدة من مقرر الحاسب الآلى في تحصيل و اتجاه طالبات المرحلة الثانوية ، واستخدم الباحث منهج شبه التجريبى فى الدراسة ، اما عينة الدراسة فتكونت من (٥٥) طالبة وقد تم تقسيم العينة الى مجموعتين أحدهما المجموعة التجريبية (٢٨) مفردة و الثانية المجموعة الضابطة (٢٧) مفردة ، اما الأداة المستخدمة فكانت اختبار التحصيل الدراسي ومقياس اتجاه ، وتوصلت الدراسة الى عدة نتائج منها وجود فروق ذات دلالة احصائية بين متوسطي القياسين القبلى والبعدي لصالح المجموعة التجريبية ، حيث استخدام الواقع المعزز ساهم فى رفع التحصيل لدى الطالبات.

ثانيا : التحليل النقدى للدراسات المرتبطة بالاتجاهات الحديثة فى بحوث توظيف تقنية الواقع المعزز فى وسائل الاعلام

فـى ضـوء مـا تـم مراجعتـه مـن أبحـاث ودراسـات تتعلـق ببحـوث الاتجاهـات الحديثـة فـى اسـتخدام تقنيـة الواقـع المعـزز فـى وسـائل الاعـلام وتاثيراتهـا خـلال السـنوات الاخيـرة ، تعـددت الدراسـات والبحـوث العلميـة التـى اهتمـت بهـذا الموضوع.

وتعتمـد الدراسـة التحليليـة للاتجاهـات البحثيـة الحديثـة فـى مجـال الاتجاهـات الحديثـة فـى بحـوث توظيـف تقنيـة الواقـع المعـزز فـى وسـائل الاعـلام ، علـى مـا سـبق استعراضـه مـن انتـاج علمـى لكـل البحـوث العربيـة والأجنبيـة فـى المجـالات البحثيـة المختلفـة التـى تـم تناولهـا ومعالجتهـا بالشـرح والتحليـل ، وذلـك مـن خـلال عـدة اتجاهـات رئيسـية تتعلـق بالمجـالات والموضـوعات البحثيـة التـى تـم تناولهـا ، ومسـارات تطـور الاطـر النظريـة و الجوانـب المنهجيـة سـواء (نـوع المـنهج – نـوع الدراسـة– مجتمـع وعينـات الدراسـة – أدوات جمـع البيانـات و مـداخل التحليـل (الكمـى – الكيفـى) إضـافة الـى أدوات وبرمجيـات تحليـل البيانـات ، وأخيـراً الاسهامات المعرفية والتطبيقية (القيمة العلمية والمجتمعية) وذلك كما يلى :

أولا : فئة الموضـوع أو القضية البحثية و المجالات المرتبطة بها:

فـى ضـوء الموضـوعات والقضـايا البحثيـة التـى تطرقـت لهـا الدراسـات والبحـوث عينة التحليل يمكن مناقشتها فى النقاط التالية:

نجـد ان الدراسـات و البحـوث الاجنبيـة اهتمـت بالاتجاهـات البحثيـة فـى بحـوث توظيـف الواقـع المعـزز فـى الصـحافة وتطويـع الصـحف نحـو التكنولوجيـا الرقميـة الحديثـة وتطـوير قطـاع النشـر وتحسـين الوسـائط المطبوعـة وتعزيـز دور الواقـع المعـزز فـي إعـادة تحديـد موقـع الوسـائط المطبوعـة فـي العـالم الرقمـي ، وإظهـار الاختلافـات بـين الوسـائط المطبوعـة والوسـائط الرقميـة ومسـاهمة الواقـع المعـزز فـي ترقيـة الوسـائط المطبوعـة إلـى وسـائط الاتصـال الحديثـة كمـا فـى دراسـات (Linda Crampton , 2019) , (Merkourios Margaritopoulos and Elissavet Georgiadou ,2019) و(Jyoti Gupta ,2019) ،

علاوة على الكشف عن علاقة تقنية الواقع المعزز فى الصحافة و مستقبل الصحف فى التقييم النقدي لتقنية AR كأداة قادرة على تشجيع وجذب العملاء و القراء للعودة إلى قراءة الصحف حيث يمكن اعتبار AR وسيلة جديدة جذرية للتعامل معها كما فى دراسة , Ladislava Knihová) (2018والتى تم تطبيقها على جمهور من: جمهورية التشيك و جمهورية سلوفاكيا ليس هذا فحسب ان الاستفادة من الصحافة وتوظيفها كوسيلة لسرد القصص و الرويات من خلال التكنولوجيا الرقمية الممثلة فى تقنية الواقع المعزز .(AR) ودورها فى إشراك المواطن بشكل متزايد عكس الصحافة التقليدية حيث أنها توفر مستوى متميز و مختلف تماماً فتقوم بعرض الاخبارعن طريق قراءة المطبوعات و مشاهدة المواد السمعية و البصرية كما فى دراسة . (John V. Pavlik &others, 2017) بينما نجد ان تحليل تطبيق زيادة تقنيات الواقع في انتاج الوسائط المتعددة فى وسائل الاعلام الاسبانية مثالاً واضحاً على تحليل الاستخدام الذي تقوم به وسائل الإعلام الإسبانية لتقنية الواقع المعزز ودورها فى الابتكار. مثل التجارب الرائدة في جريدة) El País من خلال نشرتها (El Viajero و مجلة Fotogramas كما جاء فى دراسة . (Parra Valcarce 2017,)

كما ان الاتجاهات الحديثة نحو توظيف تقنية الواقع المعزز فى الاعلان و الدعاية والتسويق قد ركزت عليها دراسات أجنبية ليست بقليلة و من هذه الدراسات دراسة (Qianqian Xu , 2018) التى اهتمت بصناعة الاعلانات وادخال اضافات جديدة عليها لجذب اللانتباه نحوها بينما تطرقت دراسة (Tony Liao ,2018)الرؤى المستقبلية للتصميم المادي للتكنولوجيا ، والسياسات المحيطة بها ، وإيطار التطور التكنولوجي كذلك رسم خرائط منهجية لمناقشة الجوانب المحيطة بتقنية الواقع المعزز AR من خلال المقابلات المتعمقة والمشاركات التفاعلية للمجموعات اضافة الى ملاحظة

تحليل الخطاب و المعايير والمؤتمرات الأكاديمية . وقد تم استعراض تنفيذ تقنية الواقع المعزز في الخرائط التماثلية والرقمية الجغرافية و الصور. فتقنية الواقع المعزز (AR) تعمل على تجميع المعلومات من قواعد البيانات مع المعلومات المستمدة مباشرة من خلال حواس الإنسان أو أجهزة استشعار مختلفة. كما بينت دراسة (Piotr A. Werner ,2018) بينما نجد ان استخدام تقنية الواقع المعزز كأداة تسويقية مفضلة للمستهلكين لما لها من اضافات قيمة تجاه الوسائط المطبوعة للإعلانات و اشتمالها على المعلومات الحيوية ، والترفيهيه ، والترويجية وتوفير الجهد والوقت ،كما ان استخدام الأجهزة الذكية المحمولة والتي يمكن ارتداؤها تقوم بتمكين تقنيات الواقع المعزز (AR) كما جاء فى دراسة (Yaoyuneyong &others,2016)
اضافة الى دور تقنية الواقع المعزز في الإعلانات والعلامات التجارية والتعرف على ومدى مساهمتها فى توفيرالعديد من الفرص لتصميم وتنفيذ العلامات التجارية والإعلانات الرقمية كما بدراسة (O. Mauroner, 2016)
فى حين نجد ان هناك جانب من الدراسات الاجنبية قد عنى بالاتجاهات الحديثة فى بحوث توظيف تقنية الواقع المعزز فى الاذاعة و التلفزيون كدراسة ((Dingtian Yan and Huosheng Hu ,2019) التى ركزت على تطبيق تقنية الواقع المعزز والروبوتية التكنولوجية في البث ، و نشر الواقع المعزز (AR) بشكل تدريجي في صناعات البث والفيديو . فالرسومات الافتراضية التي تم إنشاؤها بواسطة AR هي ديناميكية وتتداخل على البيئة الحقيقية بحيث يتم تعززها بتحسينات كثيرة بالمقارنة مع البث التقليدي. فتقنية الواقع المعزز AR تمكن المذيعين للتفاعل مع النماذج ثلاثية الأبعاد الافتراضية المعززة على مشهد البث من أجل تعزيز أداء البث . اضافة الى ان وصف التقنيات المتعلقة بعرض محتوى الوسائط المتعددة المعتمدة على الواقع المعزز .(AR) بحيث يتوافق محتوى AR مع البرنامج التلفزيوني (TV)

الـذى يـتم عرضـه علـى شاشـة تلفزيـون. كمـا ان نظـام AR لبـرامج البـث التلفزيـوني يشـتمل علـى مكونـات أساسـية منهـا جهـاز محمـول ، وجهـاز تلفزيـون رقمـي أو جهـاز تلفزيـون الإنترنـت وخـادم لإدارة . TV-AR كمـا جـاء ذلـك بدراسة . (Ioannis Deliyiannis &others 2014,)

بينمـا نجـد ان هنـاك جانـب أخـر مـن الدراسـات الاجنبيـة قـد اهـتم بالاتجاهـات الحديثـة فـى بحـوث توظيـف تقنيـة الواقـع المعـزز فـى المسـرح و السينما كدراسة (YanXiang Zhang, 2019 &others) التى عرضت تصـميم نظـام الواقـع المعـزز المكـاني التفـاعلي لأداء المسـرح علـى أسـاس تقنيـة UWBلتحديـد المواقـع وتحريـك اللاسـلكي نظـام تفـاعلي مكـاني بتقنيـة الواقـع المعـزز لأداء المسـرح علـى أسـاس تقنيـات تحديـد المواقـع ultra-wideband UWBو Bluetooth التشـغيل.حيث يتم الحصـول علـى موضـع الفاعل من خـلال علامـة الهـوائي التـي يحملهـا الفاعـل ومحطـة قاعـدة الإشـارة الموضـوعة علـى المسـرح . بينمـا نجـد ان دراسـة ,Melanie hibbert &others) (2018قـد اهتمـت بـالتعرف علـى أثـر تقنيـة الواقـع المعـزز علـى العـروض الفنيـة و المسـرحية فـى كليـة بارنـارد التـى تحتـوى علـى قسـم العـروض الفنيـة المعتـرف بهـا علـى المسـتوى الـوطني ، و يشـترك المسـؤولين عـن المكتبـات بالتعـاون مـع وسـائل الإعـلام التـي يقودهـا أعضـاء هيئـة التـدريس والأدوات الرقميـة مـن أجـل البحـث والأداء والتـأليف فـي مجـال الفنـون الاستعراضـية والمسرحية . وعنيت الدراسة باستخدام تطبيق الواقع المعزز (AR) وتصوير LED طويـل المـدى مـن حيـث صـلته بتعلـيم الفنـون الاستعراضـية و المسـرحية فـي كليـة بارنـارد ، جامعـة كولومبيـا. بينمـا نجـد ان أثـر اسـتخدام الواقـع المعـزز و تجربتـه الغـامرة لجمهـور المسـرح المعاصـر والاسـهام المسـتمر بشـكل فعـال فـى اسـتمرار توسـيع الخيـارات الترفيهيـة الجديـدة و تجربـة تقنيـة الواقـع المعـزز وإمكانياتـه المسـتقبلية الاستكشـافية ، فـي حالـة المسـرح بالمملكـة المتحـدة و

علاقته بالتكنولوجيا قد جاء فى دراسة (Deborah Sand, 2018) و فى نفس الايطار جاءت دراسة (Geoffrey Alan Rhodes , 2018) لتبين أثـر الواقـع المعـزز فـى تطـوير الفنـون الجماليـة والمـواد التعبيريـة فـى الاداء المسـرحى اضـافة الـى العناصـر الماديـة وعناصـر الإنتـاج المكبوتـة فـي الجهـاز الأيـديولوجي الطبيعـي الـذى أصـبح وسيلة للتعبير الجديـد. كمـا سـاهمت دراسـة (Mahesh Udayanga Liyanawatta , 2018 &others)مقترحـاً لنهجًـا جديـد معتمـداً علـى تقنيـة الواقـع المعـزز لـدراما تسـمى Mini-Play والذي يعتمد عليه نظام مسرح التعليم التفاعلي الرقمي digital interactive learning theatre (DILT)المساعدة طـلاب المـدارس الابتدائيـة علـى أداء دراماتيكي وتحسين لغتهم الإنجليزية كلغة أجنبية واستكشاف تصورات الطلاب

فـى حـين ركـزت معظـم البحـوث والدراسـات العربيـة علـى تقنيـة الواقـع المعـزز فـى المجـال البحثـى التعليمـي والتطبيقـات المتنوعـة المتعلقـة بتطـوير عمليـة التعلـيم و الـتعلم والإدراكـات العقليـة و الفكريـة اضـافة الـى تنميـة المهـارات التعليميـة المختلفـة مثـل دراسـة (محمد عبـد الوهـاب ، ٢٠١٨) و (مـروة عبـد المـنعم محمد أحمـد قنصـوة ,٢٠١٨) وكـذلك تقنيـة الواقـع المعـزز فـى التـدريس كـدراسة (نـرمين مصـطفى حمـزة ,٢٠١٧) و دراسـة (وداد عبدالله عبدالعزيز، ريم عبدالمحسن العبيكان، ٢٠١٦) و معرفـة الاسـتدلال المكـانى كدراسـة (ليلـى محمد أحمـد، ٢٠١٨) وقـد أثبتـت النتـائج التـأثيرات الايجابيـة وزيـادة الدافعيـة والتحسـينات المترتبـة مـن تطبيـق تقنيـة الواقـع المعـزز فـى المنظومـة التعليميـة علـى كـل مـن (المعلـم و المـتعلم) اضـافة الـى زيـادة الرغبـة و الجاذبية نحو التعليم والتعلم.

و لـم تتنـاول البحـوث و الدراسـات العربيـة رصـد وقيـاس مؤشـرات ومتغيـرات معـدلات التحصـيل و التقيـيم والاداء الفكـرى والعقلـى . بينمـا أكـدت معظـم موضـوعات البحـوث علـى تقنيـة الواقـع المعـزز وهـى احـدى التقنيـات التكنولوجيـة

الحديثة لها دور فعال ومؤثر زيادة التحصيل المعرفى وتسهيل طرق الحصول على المعلومات كدراسة (بندر أحمد الشريف ،أحمد زيد سعود ٢٠١٧) و دراسة (وجدان الغامدى ,٢٠١٨) و دراسة (مها عبد المنعم محمد الحسينية ، ٢٠١٤) تنمية مهارات الاتصال و و تقوية الصداقات والعلاقات بين المسخدمين كما كانت مساهة تلك التقنية داعماً أساسياً لتحسين وتطوير طرق عرض وتحليل المعلومات ونقلها من الشكل النصي الى الشكل التصويري الذى يتدراكه العقل بكل سهولة ويسر كدراسة (نرمين مصطفى حمزة ,٢٠١٧). كما أبرزت النتائج قدرة تقنية الواقع المعزز على تشكيل الاتجاهات الفكرية و العقلية والتخيلية للشباب نحو التعليم و اثراء المضامين والمفاهيم الاساسية كما ساهمت تقنية الواقع المعزز فى القدرة تقديم برامج تدريبية تعزز من فرص التصميم كدراسة (ايناس عبد المعز الشامى ، لمياء محمود القاضى، ٢٠١٧) . بينما نجد ان هناك ندرة فى البحوث والدراسات العربية التى تتعلق بتقنية الواقع المعزز فى الاتجاهات البحثية الاخرى مثل وسائل الاعلام المتمثلة فى الصحافة , الدعاية و الاعلان , الاذاعة و التليفزيون والسينما و المسرح . وقد تفردت دراسة (مروة إبراهيم سليمان النخيلي، ٢٠١٨) من الدراسات العربية لوصف ومناقشة تطبيقات الواقع المعزز في الصحف المطبوعة لتحليل وتقييم استخدام التقنية المستحدثه لتحسين فعالية وكفاءة الصحيفة المطبوعة ولتحديد امكانية دمج تقنية الواقع المعزز مع تقنية الطباعة لتغيير مفهوم الصحافة المطبوعة والإستفادة من مميزات دمج تقنية الواقع المعزز.

يلاحظ من العرض التحليلى للدراسات العربية والاجنبية ما يلى:

اهتمت البحوث والدراسات الاجنبية البحث فى الاتجاهات الحديثة فى بحوث توظيف تقنية الواقع المعزز فى وسائل الاعلام ، وتنوعت بين دراسات وبحوث مختلفة فى توظيف تقنية الواقع المعزز فى الصحافة ,اضافة الى

بحوث ودراسات فى توظيف تقنية الواقع المعزز فى الاعلانات والدعاية و التسويق والترويج فضلاً على بحوث ودراسات أخرى تشمل توظيف تقنية الواقع المعزز فى السينما والمسرح و أخرى فى متضمة التعليم.

بينما اقتصرت البحوث والدراسات العربية على البحث فى توظيف تقنية الواقع المعزز فى التعليم وكان هناك ندرة فى البحث فى توظيف تقنية الواقع المعزز فى وسائل الاعلام المتنوعة ، بينما اتسمت البحوث والدراسات الاجنبية فى توظيف تقنية الواقع المعزز فى وسائل الاعلام بالتنوع والاتفاق و التشابه فى بعض الاحيان بينما أحياناً أخرى نجد ان هناك دراسات وبحوث أخرى تتميز بالاختلاف فى موضوعاتها .

ثانياً : فئة الاطار النظرى:

• تمت الاستفادة من الأطر النظرية فى بعض الدراسات وذلك فى صياغة الفروض دون محاولة تطويع الاطار النظرى فى صياغة المشكلة البحثية وتحديد متغيرات الدراسة وكذلك الربط بين افتراضات الأطر النظرية و السياق الاجتماعى التى طبقت فيه الدراسة .

• اقتصرت بعض الدراسات على اختبار فروض النظرية المستخدمة من خلال دراسات كمية لاثبات مدى صحتها من عدمه رغم ان الفروض النظرية هى بنت بيئتها الغربية التى انطلقت منها هذه النظريات .

• هناك عديد من الدراسات لم تستخدم بعض النظريات الحديثة مثل كنظرية الشبكة الاجتماعية و نظرية التعلم و النموذج و المعنى و نظرية الحلقة الاجتماعية و النظرية البنائية و نظرية الهوية الاجتماعية و نظرية قبول التكنولوجيا و نظرية ادارة خصوصية الاتصال و مدخل التحليل الشبكى والنظرية . بينما نجد ان هناك دراسات أخرى استخدمت نظريات أخرى

• لم يلحظ رصد الدراسات عينة التحليل أن قمة محاولات لتبنى وابتكار استخدام نماذج ومداخل بحثية وطنية تنطلق من البيئة الثقافية العربية ،

وتستفيد من الانتاج العلمى فى مجال بحوث توظيف تقنية الواقع المعزز فى وسائل الاعلام ، وكذلك لم تستفد بعض البحوث من الأطر النظرية التى تم اختيارها للبحث مثل دراسة. (Tony Liao ,2014)

• بينما على مستوى الأطر النظرية المستخدمة فى بحوث توظيف تقنية الواقع المعزز فى وسائل الاعلام نجد ان هناك العديد من الدراسات والبحوث التى تنولتها الدراسة الحالية تستند الى العديد من النظريات الحديثة او التى تم تطويعها وتطويرها لخدمة تلك المجتمعات الغربية نظرا لتعدد الاعراق والاجناس بها مما يصعب معه فرض نظرية معينة لا يلاحظ عدم استناد العديد من الدراسات والبحوث الأجنبية عينة التحليل إلى أطر نظرية.

• كما ان هناك العديد من الدراسات استخدمت العديد من النظريات السلوكية والمعرفية والتى تعطي أهمية كبيرة لمصادر المعرفة واستراتيجيات التعلم(الانتباه والفهم والذاكرة والاستقبال ومعالجة وتجهيز المعلومات)، فوعي المتعلم بما اكتسبه من معرفة وبطريقة اكتسابها، والنماذج منها نظرية المقارنة الاجتماعية نظرية "المقارنة الاجتماعية" تشكل نقطة مفصلية لدى الفرد المُستهلك مثل دراسة (Yaoyuneyong &others,2016), (Mauroner, 2016), (Joachim Scholz &others, 2016), (Tseng-Lung Huang &others 2015,) , (Stephen O' Mahony 2014,) .

• نظرية البناء الاجتماعي للتكنولوجيا Social Construction Of Technology (SCOT). والتى تعتمد على امتياز معين للمجموعات الاجتماعية (Tony Liao ,2018)

وهناك العديد من الدراسات والبحوث التى استخدمت نظريات مختلفة مثل:

نظرية الأطر الاعلامية وهى تقوم على أساس أن أحداث ومضامين وسائل الاعلام لا يكون لها مغزى في حد ذاتها إلا اذا وضعت في تنظيم وسياق وأطر اعلامية هذه الأطر تنظم الألفاظ والنصوص والمعاني وتستخدم الخبرات

والقيم الاجتماعية السائدة كما تعمل على تأطير الرسالة الاعلامية وتوفر القدرة على قياس محتوى الرسالة وتفسر دورها في التأثير على الآراء والاتجاهات.

ونظرية التواصل الاعلامى والتى تعنى بدراسة مبادئ نقل المعلومات ووسائل إيصالها الى مثل الطباعة والإذاعة والتلفزة و غيرها .

ونظرية وضع الأجندة والتى تعد من الأطر النظرية التي تبحث في تأثير وسائل الإعلام حيث تهتم بحوث "ترتيب الأولويات" بدراسة العلاقة التبادلية بين وسائل الإعلام والجماهير التي تتعرض لتلك الوسائل لتحديد أولويات القضايا السياسية والاجتماعية التي تهم المجتمع.

نظرية المقارنة الاجتماعية حيث يرى الباحثون أن نظرية "المقارنة الاجتماعية" تشكل نقطة مفصلية لدى الفرد المُستهلك، وتصوراته، وانطباعاته عن ذاته من حيث: النجاح، والاعتزاز بالنفس، والأهلية، مقارنةً بالآخرين

النظرية البنائية الاجتماعية هي نظرية تنحدر من البنائية حيث أنها تشدد على دور الآخر في بناء المعارف لدي الفرد و تؤكد على في النمو الفردي و الاجتماعي . كما تؤكد النظرية على حصول تبادلات مثمرة بين الأفراد بعضهم البعض ، و التقدم الحاصل عن طريق التفاعلات الاجتماعية و من هنا يساعد هذا التفاعل على نمو البنية المعرفية للفرد وتطوره باستمرار مستمداً ذلك من التطورات الحديثة والمجتمع.

نظرية الغرس الثقافي وهى إحدى النظريات التي قدمت مبكراً لدراسة تأثيرات وسائل الإعلام، و تهتم بالتأثير التراكمي طويل المدى لوسائل الإعلام، حيث يشير الغرس إلى تقارب إدراك الجمهور المستخدم للتكنولوجيا الحديثة للواقع الاجتماعي، وتشكيل طويل المدى لتلك الإدراكات والمعتقدات عن العالم نتيجة للتعرض لوسائل الإعلام. وتصنف نظرية الغرس الثقافي ضمن نظريات الآثار المعتدلة لوسائل الإعلام Moderate effects

theories، بحيث لا تضخم في وسائل الإعلام ولا تقلل من هذه القوة، ولكنها تقوم على العلاقات طويلة الأمد بين اتجاهات وآراء الأفراد من ناحية، وعادت مشاهداتهم من ناحية أخرى، لذا فقد أكد جربنر Gerbner وزملاؤه على أن نظرية الغرس ليست بديلاً وإنما مكملاً للدراسات والبحوث التقليدية لتأثيرات وسائل الإعلام، ففي الغرس لا يوجد نموذج قبل أو بعد التعرض، ولا نموذج للاستعدادات المسبقة كمتغيرات وسيطة.

نظرية الاتصال الجماهيرى وهى عملية اتصال تهدف للوصول إلى عدد كبير جداً من الناس باستخدام وسائط مادية مستخدمة وهو ما يعرف بوسائل الاتصال الجماهيري أو (وسائل الإعلام). وقد تزايدت وسائل الاتصال الجماهيري مع التطورات المذهلة فى التكنولوجيا الحديثة.

نظرية الفجوه المعرفية التى توضح ان هناك تباين واختلاف بين الناس في مستوى المعلومات والمعرفة والذي يعود سببه الى اختلاف درجة التعرض لوسائل الاعلام.

نظرية الاستخدامات والاشباعات هذه النظرية تهدف الى الاجابة على التساؤل لماذا يستخدم الناس وسائل الاعلام وذلك لاشباع رغباتهم المختلفة وبمفهوم أخر و بكل اختصار تقوم الفكرة الجوهرية لهذة النظرية على تقديم اجابة التساؤل ما الذي يحتاجه الجمهور من وسائل الاعلام.

نموذج قبول التكنولوجيا Technology Acceptance Model (TAM) لمعرفة تأثير تكنولوجيا الاتصالات على تقنية الواقع المعزز وتطبيقها فى النشر الالكترونى بين الشباب كدراسة (Yun Zhu &others,2017) .اضافة الى نموذج تأثير نشر المنشور الإلكتروني بتقنية الواقع المعزز augmented reality electronic publication communication effect model (AREPCEM)وتحليل البيانات.

ثالثا : فئة التصميم المنهجى:

تنوعت الدراسات عينة التحليل من حيث المناهج البحثية حيث ظهرت دراسات تطبيقية وغير تطبيقية ، اضافة للعروض التحليلة لأدبيات المجال ، كما تنوعت التصميمات المنهجية حيث وظفت بعض الدرسات المنهج الكمى والكيفى ، واعتمدت بعضها على المنهج الكيفى ، كما مزجت دراسات أخرى بين المنهجين الكمى والكيفى ، ويأتى منهج المسح فى مقدمة المناهج البحثية التى وظفتها الدراسات عينة التحليل.

وقد غلب على معظم البحوث العربية استخدام منهج المسح بالعينة و انقسمت البحوث العربية فى مجملها الى شقين من حيث تطبيق المنهج : أولاً المنهج الوصفى كدراسة (أحمد خميس خليل ، وليد لطيف عبد الله ، ٢٠١٩), (مروة عبد المنعم محمد أحمد قنصوة ,٢٠١٨) بينما استخدمت دراسات أخرى المنهج شبه التجريبي مثل دراسة (شيرين البحيرى، ٢٠١٩) , دراسة (وجدان الغامدى ,٢٠١٨) , دراسة (بندر أحمد الشريف ،أحمد زيد سعود ٢٠١٧) ، دراسة (ايناس عبد المعز الشامى ، لمياء محمود القاضى، ٢٠١٧) , دراسة (مها عبد المنعم محمد الحسينية ، ٢٠١٤) , دراسة (ليلى محمد أحمد، ٢٠١٨) و (وداد عبدالله عبد العزيز، ريم عبد المحسن العبيكان، ٢٠١٦)واعتمدت عديد من الدراسات على منهج المسح بشقيه الميدانى والتحليلى لبحث المتغيرات المرتبطة بالمضوعات البحثية التى تثيرها تلك الدراسات ،ومن نماذج الدراسات التى اعتمدت على منهج المسح الاعلامى بشقه التحليلي دراسة: (Merkourios Margaritopoulos and Elissavet Georgiadou , (2019,دراسة , (Jyoti Gupta) دراسة , (Ladislava Knihová ,2018),دراسة , (others& Rocco Raso , 2017) دراسة (John V. , (Pavlik &others ,2013دراسة (others& D Parra Valcarce 2017,) دراسة (Qianqian Xu , 2018) , (Piotr A. Werner ,2018) , دراسة , (Mehroosh Sidiq &others,2017)دراس (Yaoyuneyong ,

(Joachim Scholz &others,2016), (Joe دراسة&others,2016) ,
Durbin , 2018)

ومن نماذج الدراسات التى اعتمدت على منهج المسح الاعلامى بشقه الميدانى: مثل دراسة Staba and Nadwelny) ، , (2015دراسة (أمل نصر الدين سليمان ، ٢٠١٧), دراسة ably and sahen) ، , (2017 دراسة (وداد عبدالله عبدالعزيز، ريم عبدالمحسن العبيكان، ٢٠١٦) , دراسة (وجدان الغامدى ,٢٠١٨) , دراسة (أحمد خميس خليل ، وليد لطيف عبد الله ، ٢٠١٩) , دراسة (ليلى محمد أحمد، ٢٠١٨) , دراسة (محمد عبد الوهاب ، ٢٠١٨), دراسة (مروة عبد المنعم محمد أحمد قنصوة ,٢٠١٨) , دراسة (بندر أحمد الشريف ،أحمد زيد سعود ٢٠١٧).

ومن نماذج الدراسات التى اعتمدت على منهج المسح الاعلامى بشقيه الميدانى و التحليلي دراسة (مروة إبراهيم سليمان النخيلي، ٢٠١٨) , دراسة Ladislava) Knihová , 2018) .

•وهناك دراسات أخرى اعتمدت على المنهج التجريبى مثل : دراسة Philipp A) , (2016, others& دراسة ,(Joachim Scholz &others,2016) دراسة (Tseng-Lung Huang &others 2015,)دراسة (Qianqian Xu , 2018) دراسة ,(Alexandra Rese &others,2014) دراسة Amanda Starling) , (2013, Gouldدراسة , (others& Melanie hibbert, 2018)) دراسة (Ron Eggers, 2018)و دراسة. (Geoffrey Alan Rhodes , 2018)

يلاحظ من العرض التحليلى للدراسات العربية والأجنبية ما يلى:

اتفقت بعض الدراسات العربية والاجنبية فى توظيف منهج المسح الاعلامى بشقيه الميدانى والتحليلى.

كما اتفقت العديد من الدراسات العربية والاجنبية فى توظيف المنهج التجريبي مع استخدام اكثر من منهج.

اعتمدت بعض الدراسات العربية والاجنبية فى بحوث توظيف تقنية الواقع المعزز فى وسائل الاعلام على ادوات مثل الاستبيان وتحليل المضمون بينما تم استخدام أسلوب المقابلة والملاحظة فى بعض الدراسات الاجنبية بينما تم استخدام اسلوب حلقات المناقشة و التحليل الكيفى لبعض الدراسات الاجنبية الاخرى.

القسم الثالث : الرؤى المستقبلية والاجندة المقترحة

فى ضوء ما تم مراجعته من أبحاث ودراسات تتعلق ببحوث توظيف تقنية الواقع المعزز فى وسائل الاعلام ، خلال السنوات الأخيرة نجد تعدد الدراسات التى تناولت الوسائل الاعلامية المتنوعة.

يمكن حصر الرؤى المستقبلية والاجندة البحثية فى مجال بحوث توظيف تقنية الواقع المعزز فى وسائل الاعلام فى النقاط التالية:

ان موضوع بحوث توظيف تقنية الواقع المعزز فى وسائل الاعلام قد حظي بالدراسة المتعمقة من جانب الباحثيين المهتمين نظراً لأهميتها و ارتباطتها بالتكنولوجيا الحديثة المتطورة والمتغيرة يوماً بعد يوم ، الا انه يوجد سمة تكرار غلب على بعض تلك الدراسات دون وجود اختلافات جوهرية على المتغيرات البديلة التى يمكن تناولها بالتحليل المتعمق .

• لذا يقترح العرض التحليلى القيام باجراء المزيد من البحوث حول التأثيرات المختلفة لتوظيف تقنية الواقع المعزز فى وسائل الاعلام المتنوعة سواء على الصعيد الاقليمى أو الدولى ودراسة أهم المتغيرات المرتبطة بتقنية الواقع المعزز فى وسائل الاعلام وقياس معدلات التغير التى تنجم من التطورات الحديثة التى تطرأ على تقنية الواقع المعزز.

• و فى ضوء ما تم مراجعته من أبحاث ودراسات تتعلق بالاتجاهات الحديثة فى بحوث توظيف تقنية الواقع المعزز فى وسائل الاعلام فى الفترة ٢٠١٣-

٢٠١٩ تعددت الابحاث والدراسات التى اهتمت بموضوع الدراسة والتى منها تنبثق الاقتراحات و الرؤى المستقبلية.

•و تتمثل الرؤى المقترحة للتعامل مع الاتجاهات الحديثة فى بحوث توظيف تقنية الواقع المعزز فى وسائل الاعلام في العمل على تحقيق التكامل بين أساليب البحث الكمية والكيفية، وإعادة النظر في المداخل والنظريات التي ارتبطت بوسائل الإعلام ، والعمل على تطويرها بما يتناسب مع المتغيرات الحديثة المرتبطة بها ، كذلك العمل على طرح نماذج نظرية جزئية تكون أقدر على تفسير الظواهر المدروسة في بحوث الإعلام. إضافة إلى تطوير أدوات البحث لتتناسب مع طبيعة المتغيرات الإعلامية الجديدة ، ودعم أدوات البحث المستخدمة في البحوث الإعلامية بأدوات وأساليب بحث مستمدة من العلوم ذات الصلة بو سائل الإعلام ، وإعادة النظر في استخدام التقنيات التكنولوجية الحديثة اضافة الى استخدام أدوات البحث المعروفة مثل تحليل المضمون وتحليل الخطاب و العمل على تطوير فئات التحليل بما يناسب سمات محتوى تطبيقات الإعلام الحديثة . وإعادة النظر في معايير قياس المتغيرات المتعارف عليها مثل كثافة الاستخدام، وبيئة الاستخدام، وأنماط وعادات الاستخدام، ودوافع وإشباعات الجمهور واتجاهاتهم. وضرورة الاهتمام بدراسة التفاعلات الاجتماعية والثقافية والمعرفية التي تحدث في استخدام الإعلام ، لكونها أحد النطاقات البحثية التي لم تحظ بحظ وفير بالإسهامات العلمية الكافية في عالمنا العربي ، برغم من أهميتها وتأثيراتها الواضحة على المجتمعات العربية.

• ترى الدراسة التحليلة الحالية ضرورة توظيف تقنية الواقع المعزز (Mobile AR) فى تحسين كيفية جمال العرض و تغيير حركة السوق نحو الافضل فقد كانت تقنية الواقع AR سبباً قوياً فى جلب جمهور عريض من مستخدمي الهواتف المحمولة.

• ترى الدراسة التحليلة الحالية ضرورة تفعيل استخدام تقنية الواقع المعزز ARكوسيلة حيوية فى زيادة الدعاية والتسوق بنشر صالات عرض وغرف مناسبة لتوفير خيارات تجريبية قبل الشراء في أماكن انتشار بيع أحدث ما توصلت اليه تقنية الواقع المعزز ،التى تمكن العملاء للوصول إلى أحدث التطبيقات التي تسمح لهم بتوجيه هواتفهم إلى مسافات ورؤية شكل المنتجات المختلفة في منازلهم.

• تقترح الدراسة التحليلية توظيف تقنية الواقع المعزز AR لايجاد حلول للملاحة الداخلية حيث تعد الملاحة الداخلية واحدة من أكثر المجالات احتياجاً لمثل هذه التقنيات والتى يمكن ان تساعد على انتشار استخدام تقنية الواقع المعزز .AR حيث يعتمد كثير من الأشخاص بالفعل بشكل كبير على خدمات الخرائط المقدمة من كل من Google و Apple للتنقل .حيث يمكن للمستخدمين ببساطة استخدام هواتفهم وتوجيه كاميراتهم ورؤية معلومات حول الميزات المحيطة في الوقت الفعلي ، وترى الدراسة الحالية أنه من الممكن أن يتجاوز برنامجGoogle مساحة الهواتف الذكية ويتضمن التكامل مع النظارات الذكية من خلال استخدام قاعدة مثبتة من مستخدمي الخرائط ،كما أنه من المتوقع أن يستمر التنقل عبر AR إلى منطقة جديدة.

• ترى الدراسة التحليلة الحالية أنه من الممكن توظيف تقنية الواقع المعزز ARفى الذكاء الاصطناعي حيث إن الذكاء الاصطناعي والتعلم الآلي هو من القطاعات سريعة النمو في التكنولوجيا الحديثة . و يعتبر الجمع بينه وبين أنظمة تقنية الواقع المعزز والمختلط امتدادًا طبيعيًا للعديد من الأشياء الأكثر ملاءمة لنظام الذكاء الاصطناعى و كما أنه يمكن لمتجر التجزئة تحديد احتياجات العملاء بناءً على بيئاتهم وتزويدهم بالتوصيات. و يمكن للمتسوق في أحد المتاجر الحصول على دعم عملاء يعتمد على الذكاء الاصطناعي أثناء التجول .

• تقترح الدراسة التحليلة الحالية ضرورة توجيه و توظيف تقنية الواقع المعزز لـ AR كوسيلة مشتركة للتعاون والمساعدة حيث الافراد وغيرهم تساعد تقنية الواقع المعزز لـ AR فى تضافر فى الجهود التعاونية ، مثل المكالمات الجماعية ، بسبب عدم وجود حضور شخصي مباشر. كما يمكن لتقنية الواقع المعزز AR من إنشاء إعدادات متنوعة للواقع المختلط حيث يمكن للجميع اجراء مكالمة جماعية و رؤية بعضهم البعض في بيئة مواتية اجتماعيًا. وهناك نموذج ترى الدراسة الحالية ضرورة الاحتذاء به وهو حضانة Ford X الداخلية في فورد التى عملت على تطوير نظام مكاني لإنشاء مساحات عمل بتقنية ARمشتركة لموظفيها. مما يجعل من السهولة بمكان رؤية كيفية الشركات التي تضع أفضلية على أطر التطوير الرشيقة مثل Scrum والتى يمكن أن تصبح من أوائل المتقدمين في هذا المجال . كما تبدو مساحات ARالمشتركة مناسبة لطبيعية الجلسات الخاصة بالتدريب والمؤتمرات والتعليم . اضافة الى عالم ألعاب الفيديو التى أصبحت فى بؤرة المستخدمين ومعتمدة على تقنية الـ ARالتعاونية باعتبارها وسيلة جذابة للغاية وتستحق المشاركة مع الآخرين .

• تقترح الدراسة التحليلة الحالية ضرورة توظيف تقنية الواقع المعزز AR كوسيلة فعالة لتطوير عملية التسويق وتقديم مزيد من الحلول المبتكرة وقد تم اكتشاف سماعة Magic Leap فى ٢٠١٨ حيث أنها تمثل خطوة مهمة نحو جعل المنتجات المعروضة تتناسب مع رغبات المستهلكين. عبارة عن مفهوم مبني على التوافق عبر الأنظمة الأساسية والمثابرة والمشاركة .

• تقترح الدراسة التحليلة الحالية ضرورة توظيف WebARبطريقة اكثر فاعلية و جاذبية على ان يتم وضع ضوابط ومعايير واضحة ومددة للتحكم فيها بطريقة سهلة وبسيطة وتكون تحت السيطرة بما يتماشى متطلبات التطبيقات الحديثة فى وسائل الاعلام.

اقتراحات عامة

• التركيز على الدراسات المستقبلية على بحوث توظيف تقنية الواقع المعزز فى وسائل الاعلام

• تشجيع الأقسام العلمية وخاصة بالجامعات للباحثين بها على اجراء دراسات تعتمد على استخدام المنهج المقارن وربطها بتقنية الواقع المعزز.

• ضرورة تنظيم دورات تدريبية تعنى بتقنية الواقع المعزز وكل ما هو جديد فى هذا المجال اضافة الى الاطلاع بالأبحاث والدراسات الحديثة المرتبطة بتقنية الواقع المعزز.

ضرورة السعى لتبنى أطر ومداخل نظرية جديدة و استحداث تطبيقات نظرية جديدة تتناسب وطبيعة التطور التكنولوجي المستمر لوسائل الاعلام المختلفة.

• يرجى استخدام أدوات جديدة اسوة بالدراسات الأجنبية واجراء بجوث ودراسات بينية تجمع بين مجالات الاعلام والمجالات الاخرى واستخدامات التكنولوجيا.

•اجراء دراسات ترصد وتحلل مضمون ومحتوى استخدام تقنية الواقع المعزز فى وسائل الاعلام.

• توصى الباحثة بتعميم تجربة تطبيق استخدام تقنية الواقع المعزز في التدريس لجميع المناهج الدراسية فى العملية التعليمية والتربوية على جميع مراحل التعليم المختلفة خاصة المناهج النظرية التي تعتمد على النصوص حيث أنها تساهم فى زيادة معدلات التحصيل العلمي والمعرفي للمتعلمين .

• تأمل الباحثة من المؤسسات القائمة على العملية التعليمية و التربوية من مدراس , معاهد و جامعات السعى لتوفير الوسائل التكنولوجية الحديثة التى تدعم تحسين وتطوير العملية التعليمية والتربوية مثل تقنية الواقع المعزز وعقد دورات تدريبية وورش عمل خاصة تقنية الواقع المعزز لتدريب القائمين على التدريس وتحقيق أعلى استفادة ممكنة من ذلك .

• تشجيع القائمين على التدريس سواء كانوا مدرسين أو أساتذة جامعات أو غيرهم للاقبال على تعلم تقنية الواقع المعزز واستخدامها فى التدريس وذلك من خلال عقد الندوات وبرامج تدريبية لتوضيح دورها و فوائدها العظيمة فى تطوير العملية التعليمية والتربوية.

• الاهتمام بدمج تقنية الواقع المعزز فى المحتويات العلمية بقدر الامكان حيث أنها تنمى التفكير البصرى ومهاراته المختلفة التى تزيد من معدلات الفهم والاستيعاب وثبات المعلومات لدى الطلاب .

• ضرورة تطبيق معايير الجودة العالمية فى العملية التعليمية والتربوية شاملة جميع محاور العملية التعليمية (المعلم ,المتعلم و المادة العلمية) و عمل توظيف لتقنية الواقع المعزز عرضها متضمنة المحتويات العلمية المقررة ، وذلك لتشجيع الطلاب وحثهم على التفاعل الإيجابي والاقبال على المحتوات العلمية و تثبيت المعلومات المطروحة عليهم

• تدريس تقنية الواقع المعزز لطلاب الاعلام كمادة أساسية يتم تطبيقها فى التحرير والصحافة والدراما غيرها من الفروع الاعلامية .

• دراسة فعالية تطبيقات تقنية الواقع المعزز فى التخصصات العلمية الدقيقة للوقوف على أهم المتغيرات التى تحكم الاداء (طبية ,هندسية, علوم انسانية , بيئية ...الخ) ومن ثم امكانية تعديلها بغرض التحسين فى الاداء والتطوير.

• عقد ورش عمل لاعضاء هيئة التدريس بالجامعات فى تقنية الواقع المعزز ومتابعة مستحدثاتها والمستجات التى تطرأ عليها لمتابعة التطورات الحديثة فى هذا المجال.

• اجراء دراسات مستقبلية ، تعتمد على الربط بين تقنية الواقع المعزز ووسائل الاعلام

• ابتكار أنماط إعلانية وشرائية جديدة ، تعتمد على تقنيات الثورة الصناعية الرابعة

• إيجـاد أفضـل الطـرق للوصـول الـى العمـلاء واقتـراح حلـول تسـويقية بديلـة وسريعة

• إنشاء منصات تسويقية جديدة بتكلفة أقل تعتمد على تقنية الواقع المعزز.

مراجع البحث

المراجع العربيــة:

•أمل نصر الدين سليمان ، ٢٠١٧، دمج تكنولوجيا الواقع المعزز في سياق الكتاب المدرسي وأثره في الدافع المعرفي والاتجاه نحوه، كلية للتربية النوعية ، جامعة عين شمس ، ص ص٨٦١ – ٩١٨ تم الاسترجاع بتاريخ ١-١٢-٢٠١٧
من الرابط https://search.mandumah.com/Record/868250

• ايناس عبد المعز الشامى ، لمياء محمود القاضى، ٢٠١٧, أثر برنامج تدريبى لاستخذام تقنيات الواقع المعزز فى تصميم وانتاج الدروس الالكترونية لدى الطالبة المعلمة بكلية الاقتصاد المنزلى جامعة الأزهر ، مجلة كلية التربية ، جامعة المنوفية ، ع ٤ ، جزء ١ ، ص ص ١٤٢- ١٥٣ .

• أمل إبراهيم حمادة ،٢٠١٧ ، أثر استخدام تطبيقات الواقع المعزز على الأجهزة النقالة فى تنمية التحصيل ومهاارت التفكير الإبداعي لدى تلاميذ الصف الرابع الابتدائي ، مؤتمر التربية وبيئات التعلم التفاعلية : تحديات الواقع ورؤى المستقبل ، الجمعية العربية لتكنولوجيات التربية ،ص ص٢٦٠ -٣١٨ ، تم الاسترجاع بتاريخ
15-6-2017من الرابطhttp://search.mandumah.com/Record/876021 :

• الحسين اوبارى ، ٢٠١٥، ماهى تقنية الواقع المعزز؟ وما هى تطبيقاتها فى التعليم ؟ تم الاسترجاع بتاريخ ٦- ١١ - ٢٠١٧ من الرابطhttp://www.new-educ.com

•بندر أحمد الشريف ،أحمد زيد سعود ٢٠١٧,أثر استخذام تقنية الواقع المعزز فى مادة الحاسب الآلي على التحصيل لطلاب الصف الثالث الثانوي في منطقة جازان ، كلية التربية ، جامعة الملك سعود ، ص ص ٢٢٠-٢٣٣، تم الاسترجاع بتاريخ ٨-١-٢٠١٨ من الرابط :
http://iijoe.org/index.php/2012-2018/2017

• ليلى محمد أحمد، ٢٠١٨ ، أثر التدريس القائم على الواقع المعزز فى اكتساب مفاهيم المضلعات والدائرة وفى الاستدلال المكانى لدى طلبة الصف السادس الأساسى،رسالة ماجستير، كلية التربية ، جامعة السلطان قابوس، ص ص١-٣، تم الاسترجاع بتاريخ ١٢-٨-٢٠١٧من الرابط :
http://search.mandumah.com/Record/910175

• مروة إبراهيم سليمان النخيلي، ٢٠١٨ ، دمج تقنية الواقع المعزز مع الصحف المطبوعة كقيمة مضافة لتحسين فاعلية الاتصال ، ص ص ١-٢٣، تم الاسترجاع بتاريخ ٢-٩-٢٠١٧ ، من الرابط http://search.mandumah.com/Record/923472

• محمد عبد الوهاب ، ٢٠١٨ , فاعلية الواقع المعزز فى تنمية بعض المهارات الطلاب المعاقين سمعيا بمقرر الحاسب الآلى بالمرحلة الاعدادية واتجاهاتهم نحوه ، ،رسالة ماجستير، كلية التربية النوعية، جامعة بنها ، ص ص ٥ -٦ ،تم الاسترجاع بتاريخ ٧-١١-٢٠١٧ ، من الرابط : http://search.mandumah.com/Record/928549

• محمد جاسم محمد العبيدى , "المدخل الى علم النفس الاجتماعي" ,عمان, دار الثقافة للنشر , ص٢٩٣ ,٢٠٠٩.

• محمد عطية خميس ،٢٠١٥، تكنولوجيا الواقع و تكنولوجيا الواقع المعزز و تكنولوجيا الواقع المخلوط ، الجمعية المصرية لتكنولوجيا التعليم ، المجلد ٢٥، العدد الاول ،ابريل ، ص ص ١-٣.

•ناجية الغامدى ، ٢٠١٣ ، مشروع تجسيد البعد الآخر فى التعليم ، تم الاسترجاع بتاريخ ٣-١٠-٢٠١٧ من الرابطhttp://goo.gl/d11iAw

• مها عبد المنعم الحسينة، (٢٠١٤) ، أثر استخدام تقنية الواقع المعزز فى وحدة من مقرر الحاسب الآلى فى تحصيل واتجاه طالبات المرحلة الثانوية ، جامعة أم القرى رسالة ماجستير ، جامعة ام القرى، ص ١٩، تم الاسترجاع بتاريخ ١٧-١٠-٢٠١٧ من الرابط http://0810g0mxa.1105.y.http.search.mandumah.com.mplbci.ekb.eg/Record/649202

• نسرين حسونة ، ٢٠١٥، تكنولوجيا الاتصال الحديثة – المفهوم والمصطلح ، دار الفكر ، عمان

• نرمين مصطفى حمزة, ٢٠١٧ ، فاعلية تدريس وحدة مقترحة فى الاقتصاد المنزلى قائمة على استراتيجية التخيل العقلى بتقنية الواقع المعزز لتنمية التفكير البصرى وحب الاستطلاع لدى تلاميذ المرحلة الابتدائية . ، رابطة التربوين العرب ، ع ٩١ ، ص ص ٨٧- ١٥٠ ، تم الاسترجاع بتاريخ١٢-١١-٢٠١٧ من الرابطhttp://search.mandumah.com/Record/871227 :

•نيفين السيد ، تطبيق اساليب الواقع الموسع فى حقل التعليم ، استرجع بتاريخ ٨-١٠-٢٠١٧ ،على الرابط

http://www.bu.edu.eg/portal/uploads/discussed_thesis/11253478/1125347 8_A.pdf

• سامية حسين محمد ٢٠١٨ ، استخدام الواقع المعزز فى تنمية مهارات حل المشكلات الحسابية والذكاؤ الانفعالى لدى تلاميذ المرحلة الابتدائية ذوى صعوبات تعلم الرياضيات بالمملكة العربية السعودية ، دراسات عربية فى التربية وعلم النفس ، تم الاسترجاع بتاريخ ١٣-١٠-٢٠١٧ من الرابط http//search.mandumah.com/Record/871453

• على عبد الواحد ٢٠١٦ ، تجربة توظيف تقنيات الواقع المعزز فى تعليم اللغة العربية لطلاب الجامعة فى تركيا ، بحث منشور فى المؤتمر الدولى الثالث للتعلم الالكترونى (التعلم الابداعى فى العصر الرقمى) ،ص ص ١٢- ١٤ ، ابريل ، الدار المصرية اللبنانية ، القاهرة

• عاطف محمد شدوان ، ٢٠١٣، التقنية وعصر المعلومات ، مطبعة الهلال ، بيروت

•هند الخليفة ، هند العتبى ، ٢٠١٥ ، توجهات تقنيات مبتكرة فى التعليم الالكترونى ، من التقليدية الى الابداعية ، ورقة عمل مقدمة فى مؤتمر التعلم الالكترونى الرابع ، الرياض.

•هانى رمزى شفيق ، ٢٠١٦،" فاعلية نظام ادارة المحتوى الالكترونى القائم على الهاتف النقال فى تنمية مهارات استخدام المستحدثات التكنولوجية لدى معلمى المرحلة الاعدادية " مجلة عربية مجالات التربية النوعية، عدد١، يناير، تم الاسترجاع بتاريخ ١-١١-٢٠١٧ من الرابط http://0810g2ywj.1105.y.http.search.mandumah.com.mplbci.ekb.eg/Record/761350

• وداد عبدالله عبدالعزيز، ريم عبدالمحسن العبيكان، ٢٠١٦)، أثر التدريس باستخدام تقنية الواقع المعزز على التحصيل الدراسى لطالبات المرحلة الثانوية فى مقرر الحاسب وتقنية المعلومات ، كلية الدراسات العليا للتربية ، جامعة القاهرة، ص ص ١٣٨- ١٧٣، تم الاسترجاع بتاريخ ٣-١١-٢٠١٧ من الرابط: http://search.mandumah.com/Record/820025

• أحمد خميس خليل ، وليد لطيف عبد الله ، استخدامات طلبة الجامعات العراقية لتطبيقات الواقع المعزز بهواتفهم الذكية والاشباعات المتحققة لهم ، ٢٠١٩ ، العدد٢٢، مجلة بحوث العلاقات العامة الشرق الأوسط.

• المراجع الأجنبية:

• Amanda Starling Gould , “Invisible visualities: Augmented reality art and the contemporary media ecology”, USA , Convergence: The International Journal of Research into New Media Technologies, 2013.

• Alexandra Rese, Stefanie Schreiber, Daniel Baier”Technology acceptance modeling of augmented reality at the point of sale: Can surveys be replaced by an analysis of online reviews”. Journal of Retailing and Consumer Services, ELSevier, Vol.21, No (5), PP: 869-873, (2014).

• Deborah Sand “Augmented reality: creating an immersive experience for theatre’s contemporary audiences”, Birmingham City University , 2017.

• Dariusz Rumiński , Krzysztof Walczak, CARL: A Language for Modelling Contextual Augmented Reality Environments , April 2014.

• Ekrem Solak and Recep Cakir , Investigating the Role of Augmented Reality Technology in the Language Classroom, Croatian Journal of Education Vol.18; No.4/2016, pages: PP : 1067-1085.

• Estapa.A, Nadolny.L "The effect of an augmented reality enhanced mathematics lesson on student achievement and motivation". Journal of STEM educations, 2015.

• Geoffrey Alan Rhodes, "Augmented Reality in Art: Aesthetics and Material for Expression" , springer , pp 163-172 , 2018 .

• Ibili, Emin, Sahin, "the effect of augmented reality assisted geometry instruction on students, achievement and attitudes. Teaching Mathematics and Computer Science", 2017.

• Joachim Scholz and Andrew N. Smith," Augmented reality: Designing immersive experiences that maximize consumer engagement", 2016.

• Mehroosh Sidiq , Taha Lanker , Khalid Makhdoomi," Augmented Reality VS Virtual Reality", International Journal of Computer Science and Mobile Computing, Vol.6 Issue.6, pp. 324-326, 2017.

• Mattia Santachiara et al ,"Augmented Reality Application for the Visualization and the Pattern Analysis of a Roman Mosaic", Florence Heri-Tech – The Future of Heritage Science and Technologies, 2018

• Melanie hibbert and others , "case study of AR and VR/360video and performing art " ,2018 .

• Mahesh Udayanga Liyanawatta and others "The preferred situational context scenario type for drama based learning experience in digital theater", learning and technology library, 2018.

• Markus Lochtefeld el "Augmented Reality-Based Advertising Strategies for Paper Leaflets", Zurich, Switzerland,2013.

• Merkourios Margaritopoulos and Elissavet Georgiadou , “The application of augmented reality in print media” , Print Media Technol. Res.,2019.

• Mark Zuckerberg , "Augmented reality technology and its relationship to television" ,2017

• Newman, N , “Journalism, Media, and Technology Trends and Predictions ” , University of Oxford, Reuters Institute for the Study of Journalism ,2017 .

• Nor Farhah Saidin, Noor Dayana Abd Halim & Noraffandy Yahaya “A Review of Research on Augmented Reality in Education: Advantages and Applications”, International Education Studies; Vol. 8, No. 13; pp: 1-3, 2015.

• Olivier Hugues, Philippe Fuchs, and Olivier Nannipieri , ”New Augmented Reality Taxonomy: Technologies and Features of Augmented Environment”, ESTIA Recherche, MaxSea, LaBRI, Bidart, France, Springer Science+Business Media, LLC

• Stefanos Giasiranis, Loizos Sofos ,” Production and Evaluation of Educational Material Using Augmented Reality for Teaching the Module of Representation of the Information on Computers” in Junior High School , Vol.7 No.9, June, 2016. Available . At https://www.scirp.org/(S(351jmbntvnsjt1aadkposzje))/reference/.aspx

• Scholz, J. & Smith, A. N. “Augmented reality: Designing immersive experiences that maximize consumer engagement”. Business Horizons, Vol. 59, No. (2), pp: 149-161, 2016.

• Taba .S. E.,” Empirical studies on the relation between user interface design and perceived quality of android applications”, University Kingston , Ontario, Canada, (2014) .

• John V. Pavlik, & Bridges, “The Emergence of Augmented Reality (AR) as a Storytelling Medium in Journalism. Journalism & Communication Monographs”, vol.15 No.(1), pp:44-59. 2013.

• Piotr A. Werner , “Review of Implementation of Augmented Reality into the Georeferenced Analogue and Digital Maps and Images” ,MDPI, 2018.

• Tony Liao ,” Mobile versus headworn augmented reality: How visions of the future shape, contest, and stabilize an emerging technology”, new media & society, Vol. 20 No. (2) PP: 796–814, 2018 .

• Jyoti Gupta, “Advantages of Using Augmented Reality in Publishing Sectors” Mar, 2019. From:https://yourstory.com/mystory/advantages-of-using-augmented-reality-in-publishin-619ji7qt7d.

• YanXiang Zhang and others .” Design of an Interactive Spatial Augmented Reality System for Stage Performance Based on UWB Positioning and Wireless Triggering Technology”, MDPI applied science, vol. (9), 2019.

• Yaoyuneyong, G., Foster, J., Johnson, E., & Johnson “Augmented Reality Marketing: Consumer Preferences and Attitudes toward Hypermedia Print Ads”. Journal of Interactive Advertising, PP: 16-19, 2016.

• Qianqian Xu ,”The Application and Effects of Augmented Reality in Mobile Advertising Business”, university of Westminster ,2018 .

• https://ora.ox.ac.uk/objects/uuid:c46faa43-eed0-4708-b607-fb5d3a12a70f

• Rocco Raso ,Dirk Werth ” Automated Augmented Reality Content Creation for Print Media”, institute for Information Systems (IWi) at the German Research Center for Artificial Intelligence (DFKI), Saarbrücken, Germany,2017.

• O. Mauroner, “Augmented Reality in Advertising and Brand Communication”, World Academy of Science, Engineering and Technology International Journal of Social, Behavioral, Educational, Economic, Business and Industrial Engineering Vol:10, No:2, 2016.

• Linda Crampton,” Augmented Reality in Newspapers: Technology and Uses”, turbofuture, 2019.

• Ladislava Knihová,"The Future Of Newspapers: A Thrilling Encounter With Augmented Reality ",Media Literacy And Academic Research ,2018.

• Leman Figen Gül and Süheyla Müge Halıcı ," Collaborative Design with Mobile Augmented Reality",COLLABORATION AND PARTICIPATION – Vol. 1 ,2016.

• Roopesh Kevin Sungkur and others,"Augmented reality, the future of contextual mobile learning", Interactive Technology and Smart Education, 2016 .

• Ioannis Deliyiannis and Georgios Papaioannou, "Augmented Reality for Archaeological Environments on Mobile devices: a Novel open Framework, Vol. 14, No 4 , 2014 .

• Syarifah NurleyanaWafa, "Adoption of Mobile Augmented Reality Advertisements by Brands in Malaysia", Social and Behavioral Sciences Vol.219, 31 May 2016.

• Stephen O' Mahony ," A Proposed Model for the Approach to Augmented Reality Deployment in Marketing Communications" , Procedia – Social and Behavioral Sciences international Conference on Strategic Innovative Marketing, IC-SIM 2014, September 1-4, 2014, Madrid, Spain .

• Shivakumar Chandrasekaran; Umesh Kesavan , "Augmented reality in broadcasting",2017 IEEE International Conference on Consumer Electronics-Asia (ICCE-Asia), scopus journal ,2017.

• Taizo Yasutake ," Method and apparatus for providing interactive augmented reality information corresponding to television programs",2014 .

• https://www.dezeen.com/2017

• https://academiccommons.columbia.edu/doi/10.7916/D8W39CTV

• https://econpapers.repec.org/

• https://www.newgenapps.com/blog/augmented-reality-apps-ar-examples-success

• https://ar.wikipedia.org/wiki.

• https://www.cnet.com/news/ available at 12/12/2017.

• Yun Zhu, Hui Ye, Shukun Tang," Research on the Communication Effect of Augmented Reality Technology in Electronic Publications among Youth—A Case Study of "Augmented Reality Interactive Science Reading", Advances in Applied Sociology,PP:309-315 , 2017.