مجلة التربية النوعية والتكنولوجيا (بحوث علمية وتطبيقية)
Journal of Specific Education and Technology (Scientific and Applied Research)

أثر استخدام تكنولوجيا الواقع المعزز علي انقرائية الشباب الجامعي للصحف المطبوعة

The Impact of the Use of Augmented Reality Technology on the Readability of University Youth to Print Newspapers

• د. / حنان كامل حنفي مرعي– مدرس بقسم الإعلام التربوي – كلية التربية النوعية– جامعة كفر الشيخ-hanankamel2912@gmail.com
• د/شيماء عز العرب سرور- مدرس الحاسب الالي بقسم تكنولوجيا التعليم- كلية التربية النوعية- جامعة كفرالشيخ shaymaasorour@gmail.com

ملخص البحث:

هدفت الدراسة الحالية إلي التعرف على أثر استخدام تكنولوجيا الواقع المعزز على إنقرائية الشباب الجامعي للصحف المطبوعة، وتكونت عينة الدراسة من مجموعتين مجموعة تجريبية (٥٠) مفردة ومجموعة ضابطة (٥٠) مفردة من طلاب كلية التربية النوعية جامعة كفرالشيخ من قسمي تكنولوجيا التعليم والإعلام التربوي. وتم تطبيق الدراسة خلال الفترة الزمنية ٢٠١٩/٤/١ إلي ٢٠١٩/٥/١ وقد توصلت الدراسة إلي مجموعة من النتائج أهمها:

- تبين وجود فروق ذات دلالة إحصائية بين أفراد العينة المجموعة التجريبية (قبلي وبعدي) والضابطة (بعدي) في مدي معرفة الشباب الجامعي بتقنية الواقع المعزز لصالح المجموعة التجريبية بعدي حيث كانت قيمة كا٢ دالة عند مستوي ٠,٠٠١.
- وجود فروق ذات دلالة إحصائية بين أفراد العينة المجموعة التجريبية (قبلي وبعدي) والضابطة (بعدي) في تقييم الشباب الجامعي لتقنية الواقع المعزز المستخدمة في الصحف المطبوعة لصالح المجموعة التجريبية بعدي، حيث كانت كا٢ دالة عند مستوي دلالة ٠,٠٠١.
- تبين وجود فروق ذات دلالة إحصائية بين أفراد العينة التجريبية (قبلي وبعدي) والضابطة (بعدي) في تفضيل الشباب الجامعي للصحف المطبوعة التي تستخدم تكنولوجيا الواقع المعزز أكثر من الصحف المطبوعة التي لا تستخدم هذه التكنولوجيا لصالح المجموعة التجريبية بعدي حيث كانت قيمة كا٢ دالة عند مستوي دلالة ٠,٠٠١.
- ارتفاع نسبة الشباب الجامعي أفراد العينة بالمجموعة التجريبية (بعدي) الذين يروا وجود تأثير لتقنية الواقع المعزز المستخدم في الصحف المطبوعة على مدي انقرائية هذه الصحف أكثر من الصحف التي لا تستخدم هذه التقنية واتضح وجود فروق ذات دلالة إحصائية بين أفراد العينة المجموعة التجريبية (قبلي- بعدي) والضابطة (بعدي) في مدي تأثير تقنية الواقع المعزز على انقرائية الشباب الجامعي للصحف المطبوعة أكثر من الصحف التي لا تستخدم هذه التقنية حيث كانت قيمة كا٢ دالة عند مستوي ٠,٠٠١.
- تبين أن أفراد العينة من الشباب الجامعي بالمجموعة التجريبية (بعدي) كانت اتجاهاتهم نحو تطبيق تكنولوجيا الواقع المعزز في الصحف المطبوعة أوافق بشدة حيث جاءت عبارة "سهولة استخدام تكنولوجيا الواقع المعزز بمتوسط٤,٩ " يليها عبارة "تولد تقنية الواقع المعزز قيمة إضافية مميزة للصحف بمتوسط ٤,٧٦".
- وجود فروق ذات دلالة إحصائية من أفراد العينة المجموعة التجريبية (قبلي وبعدي) والضابطة البعدي في مدي تسهيل استخدام تكنولوجيا الواقع المعزز في الصحف الإنقرائية لهذه الصحف لصالح المجموعة التجريبية بعدي.
- وجود فروق ذات دلالة إحصائية بين متوسطي درجات المجموعتين التجريبية والضابطة بالقيس البعدي في معرفة تقنية الواقع المعزز وتقيمها وتفضيلها وتأثيرها واتجاه الشباب الجامعي نحو تطبيقها ومواجهة الصعوبات عند استخدمها وتسهيل إنقرائية الصحف لصالح المجموعة التجريبية في التطبيق البعدي حيث كانت قيمة (ت) دالة عند مستوي ٠,٠٠١.

الكلمات المفتاحية: تكنولوجيا الواقع المعزز- الانقرائية- الصحف المطبوعة- الشباب الجامعي

المقــدمـة:

شهد هذا العصر تطوراً سريعاً وتلاحقاً فهو يوصف بالعصر التقني والعلمي في جميع المجالات ومع التطور التكنولوجي الهائل وظهور ما يعرف بالعصر الرقمي زادت المنافسة بين وسائل الإعلام المختلفة، وتطورت بسرعة كبيرة، مع هذا التطور التكنولوجي السريع التي يتميز به وسائل الإعلام الجديد حيث تفتقد الصحيفة المطبوعة إلي عنصري الصورة المتحركة والتفاعلية وهما يعتبران أساس العملية الإعلامية في الإعلام الرقمي ووسائل الإعلام الجديد.

وبظهور تقنية جديدة تحمل اسم الواقع المعزز (Augmented Reality) والمشهور باختصار (AR) وهو أحد فروع وأنواع تقنية الواقع الافتراضي (Virtual Reality) المشهور اختصاراً ب (VR) الذي يمثل الدمج بين البيئة الافتراضية والبيئة الحقيقية، لتساعد الإنسان على الشعور بكامل حواسه الخمس من خلال بيئة افتراضية مدمجة مع بيئة حقيقية رغم أنه بيئة افتراضية [١]. والواقع المعزز يمثل أحدي التقنيات الحديثة التي نالت اهتمام المتخصصين وفي تكنولوجيا المعلومات والاتصال، لما يمثله من قدرة على تعزيز الواقع الحقيقي بإضافات نوعية تجعل منه أكثر تفاعلاً ومتعه وفائدة من خلال إضافة مكونات تفاعلية مثل مقطع فيديو أو صور تفاعلية.

ولتقنية الواقع المعزز دورا فعالا في توصيل المعلومة بأسلوب شيق وسهل، فقد أجريت بعض الدراسات [٢، ٣] التي وجدت أن التعلم بتقنية الواقع المعزز تساعد المتعلم على التعلم بسهولة وتوفر له القدرة علي الابداع بشكل فعال في الدراسة نظرا لما تمتلكه من إمكانيات هائلة لتوفير الخبرات التعليمية المرتبطة بالمعلومات في العالم الواقعي.

وتعد بيئة الواقع المعزز AR بيئة فعالة تشجع الطلاب على التساؤل حول الحقائق والعصف الذهني والربط بين المعلومات بعضها البعض، كما أنها تساهم بشكل كبير في زيادة الدافعية نحو التعلم وزيادة انخراط الطلاب في التعلم ومشاركتهم مع زملائهم، وتعد من أهم الوسائل لمساعدة المتعلمين علي الادراك البصري للمعلومات وزيادة التحصيل، وأن الواقع المعزز يمد المتعلمين بطرق مختلفة لتمثيل المعلومات واختبارها بشكل ديناميكي سريع وسهل وأنها تساعد علي تحقيق التعاون بين الطلاب [٤].

وأدركت بعض الصحف المطبوعة أهمية هذه التقنية لضمان بقائها واستمراريتها في ظل وجود الإعلام الرقمي وحاولت أن تستخدم هذه التقنية الجديدة التي تعرف باسم الواقع المعزز أو التي تتمثل في إضافة عنصري الصورة المتحركة والتفاعلية على الصحافة المطبوعة وتعمل هذه التقنية على تحويل الصورة الثابتة التي نشاهدها في الصحيفة المطبوعة أو المجلة إلي صورة متحركة او ثلاثية الأبعاد أو فيديو يتم مشاهدته على أجهزة المحمول أو التابلت بشكل يعمل على جذب القارئ إلي المادة التحريرية وبذلك تصبح الجريدة أو المجلة من أنماط الوسائل المتعددة التي تعمل على جذب القارئ للصحيفة المطبوعة وسهولة استخدامها وقراءتها، وتعتمد فكرة الواقع المعزز على ربط معالم من الواقع الحقيقي بالعنصر الافتراضي المناسب لها والمخزن مسبقاً في ذاكرته، وأنها تكنولوجيا تفاعلية متزامنة تدمج فيها خصائص العالم الحقيقي مع العالم الافتراضي بشكل ثنائي أو ثلاثي الأبعاد[٥].

وتسعي هذه الدراسة لمعرفة أثر استخدام تكنولوجيا الواقع المعزز على انقرائيه الصحف المطبوعة لدي الشباب الجامعي وهل تؤثر هذه التقنية التكنولوجية الحديثة على انقرائية الشباب الجامعي لتلك الصحف أم لا.

الدراسات السابقة:

تعتبر الدراسات السابقة لما تتضمنه من حقائق ومعلومات ذات أهمية بالغة في مساعدة الباحثين على إنجاز أبحاثهم، وتعتبر حجر الأساس التي ترتكز عليه الدراسة والتي من خلالها تم تحديد الخطوات والإجراءات التي تم إتباعها لمعالجة مشكلة الدراسة.

دراسة: لامان محمد محمد أحمد (٢٠١٩) [٦]

وتسعي هذه الدراسة إلي التعرف على تطبيقات الواقع الافتراضي في الدراسات الإعلامية العربية في مجالات التسويق والعلاقات العامة والصحافة، وتنتمي هذه الدراسة إلي الدراسات التحليلية الكيفية واعتمدت على التحليل الكيفي للدراسات التي أجريت حول مجال التسويق باستخدام تكنولوجيا الواقع الافتراضي، وتمثل مجتمع الدراسة في البحوث والدراسات الأجنبية المتصلة بمجال التسويق باستخدام تكنولوجيا الواقع الافتراضي. وتنتمي الدراسة إلي الدراسات العمديه، واشتملت الدراسة على عينة (٥٢) دراسة وبحثاً وتناولت الدراسة محوريين الأول الدراسات التي تناولت الصحافة الغامرة والمحور الثاني تناول الدراسات التي تناولت التسويق الغامر بتقنية AR الواقع المعزز وهو أهمية استخدام تكنولوجيا الواقع المعزز في مجال التسويق في المجالات المختلفة.

دراسة: محمد علي ناجي المعداوي (٢٠١٩) [٧].

واستهدفت الدراسة قياس أثر اختلاف توظيف تكنولوجيا الواقع في التعليم القائم على الاكتشاف الموجه مقابل الحر على العبء المعرفي والفضول العلمي في العلوم لدي تلاميذ الصف السادس الابتدائي، وتم استخدام المنهج شبة التجريبي، وتتكون عينة الدراسة من (٣٨) تلميذاً وتم تقسيمهم إلي مجموعتين تجربتين الأولي ١٩ تلميذاً تدرس عن طريق توظيف الواقع المعزز في التعلم القائم على الاكتشاف الموجة والثانية ١٩ تلميذاً تدرس عن طريق توظيف الواقع المعزز في التعلم القائم على الاكتشاف الحر. وتكونت أداة البحث على مقياس العبء المعرفي ومقياس الفضول العلمي، وأظهرت النتائج وجود فروق ذات دلالة إحصائية على مقياس العبء المعرفي لصالح المجموعة التجريبية الأولي التي درست بتوظيف تقنية المجموعة التجريبية الأولي التي درست بتوظيف تقنية الواقع المعزز في التعلم، بينما لا توجد فروق ذات دلالة إحصائية بين المجموعتين التجريبية على مقياس الفضول العلمي.

دراسة: سارة الهاجري (٢٠١٨) [٨].

وتسعي هذه الدراسة إلي الكشف عن أثر استخدام الواقع المعزز في تنمية التحصيل الدراسي ومهارات الأداء العملي في مقرر الفقه لطالبات الصف الأول المتوسط في مدينة الرياض، والكشف عن أثر استخدام تقنية الواقع المعزز في تنمية مهارات الأداء العملي لهم ومن أهم نتائج الدراسة أن المحتوي الرقمي المقدم باستخدام

تقنية الواقع المعزز في تنمية مهارات الأداء العملي لهم ومن أهم نتائج الدراسة أن المحتوي الرقمي المقدم باستخدام تقنية الواقع المعزز يعمل على إثارة حاسة البصر والسمع وإثارة العقول. وتكون أكثر رسوخاً في الذاكرة، وأتاحت أيضاً تقنية الواقع المعزز للطالبات فرصه التعمق وفهم الموضوعات التي يقومون بدراستها بطريقة أوسع وأعمق مما ساعدهم على تحسين مستوياتهن المعرفية ومنهم المعلومات والحقائق في مقرراتهم الدراسية.

دراسة: Joachim Scholz, Katherine Duffy(2018) [٩].

وتوضح هذه الدراسة كيف يمكن للواقع المعزز أن يعزز التسويق عبر الهواتف المحمولة والعلاقات بين العلامات التجارية والمستهلكين داخل منازلهم من خلال الدراسة التي قامت بها الباحثة وتوضح الدراسة أيضاً كيفية استخدام المستهلكين لتطبيق التسوق باستخدام تقنية الواقع المعزز وهم موجودون في منازلهم. وكشفت الدراسة وجود علاقة تنشأ بين دمج تكنولوجيا الواقع المعزز في هواتف المستهلكين وإدراكهم لمتطلباتهم وأوضحت الدراسة أن تطبيق تكنولوجيا الواقع المعزز تحتاج أن تكون ذات جدوى وسهولة الاستخدام ويجب أن يعطي أصحاب العلامات التجارية سهلة لتطبيقات تكنولوجيا الواقع المعزز الخاصة بهم لتصبح من ضمن اهتمامات المستخدمين.

دراسة: وسام محمد أحمد (٢٠١٨) [١٠].

وقامت هذه الدراسة من منطلق التعرف على اتجاهات القائم بالاتصال والجمهور نحو التطبيقات الصحفية للواقع المعزز وتسعي هذه الدراسة إلي استكشاف التكنولوجيا الحديثة المتمثلة في الواقع المعزز، ورصد وتفسير مدي فاعلية استخدام الواقع المعزز في الصحف المطبوعة من وجهة نظر القائم بالاتصال والجمهوروتنتمي هذه الدراسة إلي الدراسات الوصفية حيث ركزت على وصف طبيعة وسمات خصائص مجتمع معينة من خلال جمع المعلومات والحقائق حول موضوع الدراسة، واعتمدت الدراسة على منهج المسح بأسلوب العينة على عينة من القائم بالاتصال وعينة من الجمهور.

وتمثلت عينة القائم بالاتصال في الصحف المطبوعة المصرية في (مؤسسة الأهرام- أخبار اليوم- المصري اليوم- اليوم السابع- الوطن) ومن أهم النتائج التي توصلت إليها الدراسة اتفاق أراء القائم بالاتصال والجمهور حول الفوائد التي تقدمها تقنية الواقع المعزز من حيث قدرتها على إثراء الواقع المادي عبر إضافة المعلومات الرقمية الافتراضية التي يتم إنشاؤها بواسطة الكمبيوتر. وجود علاقة إرتباطية إيجابية بين كل من الفائدة المتصورة وسهولة الاستخدام والتكلفة المتوقعة وبين اتجاهات المستخدمين الإيجابية نحو استخدام تكنولوجيا الواقع المعزز.

دراسة: مروة إبراهيم سليمان النخيلي (٢٠١٨م) [١١].

وتهدف هذه الدراسة إلي تحليل دمج تقنية الواقع المعزز (AR) مع الصحف المطبوعة كقيمة مضافة لتحسين فاعلية الاتصال، ولتحديد كيف يمكن لتقنية الواقع المعزز (AR) كتقنية هجينة مع تقنية الطباعة لتغيير مفهوم الصحافة المطبوعة والاستفادة من مميزات دمج تقنية الواقع المعزز لرقمنه الصحيفة المطبوعة وتحسين تفاعليتها، وانتهجت الدراسة منهجين الوصفي التحليلي والمسحي الميداني، وتم إجراء دراسة ميدانية من خلال مجموعة من المقابلات الشخصية المقننة باستمارة استبيان بعدد خمسين من المتخصصين والخبراء في مجال

الطباعة والإعلام المصري من أساتذة الجامعات والمسئولين والعاملين في المؤسسات الصحفية، بغرض مسح أراء النخبة حول تطبيق الواقع المعزز لرقمنه الصحف المطبوعة المصرية. ومن أهم النتائج التي توصلت إليها الدراسة بالرغم من أن مدي فوائد دمج تقنية الواقع المعزز مع الصحف المطبوعة مازال غير واضح المعالم وخاضع للمنافسة والبحث، إلا أن تقنية الواقع المعزز تمثل أحد أفضل الخيارات المتاحة لتحسين فاعلية اتصال الصحيفة المطبوعة. وجعلها أحد وسائل الأعلام الهجينة.

دراسة: yousef Alexander (2017) [١٢].

وركزت هذه الدراسة على الابتكارات التكنولوجية في الواقع المعزز والواقع الافتراضي وشرح الاتجاهات في الواقع المعزز والواقع الافتراضي، وركزت الدراسة أيضاً على تقيم تأثير تطبيق الواقع المعزز في صناعة الإعلان والتسويق، وكان الهدف من هذه الدراسة هو معرفة كيف أصبح الواقع المعزز والواقع الافتراضي أداة فعالة ومؤثرة في صناعة الإعلان. وقامت الدراسة بتحليل الاستخدام الأمثل من الواقع المعزز وتكنولوجيا الواقع الافتراضي من شركات كوم الدولية International com في مجال الإعلان والتسويق وأتاحت هذه التكنولوجيا السماح للمستهلكين بتجربة كل المنتجات باستخدام هذه التكنولوجيا الحديثة.

دراسة: رنا مجدي محمد إبراهيم (٢٠١٧) [١٣].

وتسعي الدراسة إلي التعرف على أهمية استخدام التقنيات الحديثة لإنتاج إعلان بتصميم جرافيكي تفاعلي (مثال تطبيقي على إعلانات الطرق (Outdoors) وكان الواقع المعزز (AR) من أهم التقنيات التي تدمج التقنية بمجال الدعاية والإعلان بفاعلية وكفاءة عالية بهدف إصلاح التصميم الجرافيكي من خلال وسيط معلوماتي تفاعلي بمعايير محددة تعد من أفضل الطرق لإشباع حاجات المستخدمين، ولدعم فكرة الإعلان وتحقيق تواصل جيد وفعال بين العميل والسلعة أو الخدمة التي يتم الإعلان عنها.

ويعد التصميم الجرافيكي المتفاعل هو حلقة الوصل بين تقنيات الواقع المعزز والعملاء المستهدفين من الإعلان وهو الذي من خلاله يستطيع المستخدم اعطاء التغذية العكسية من تفاعله مع الإعلان وهذا يحدد مدي استجابة العميل للإعلان.

دراسة: Chatzo poulos& others, (2017) [١٤].

وهذه الدراسة سعت إلي التعرف على كيفية استخدام تطبيق الواقع المعزز على الأجهزة المحمولة في مجال الصحافة والسياحة حيث أتاحت إضافة معلومات افتراضيه حول العناصر الموجودة في محيط الزائر والذي يمكن أن يستخدمه بفعالية في المناطق التاريخية، والإعلان. وذلك لخلق تجربة سمعية وبصرية وتفاعلية للمستهلكين- ويتم استخدام الواقع المعزز في التدريب والتعليم- وتوصلت الدراسة إلي أنه رغم الأشكال المختلفة لتقنيات الواقع المعزز وتعددها إلا أنه يوجد مجموعة من المشكلات مثل إدارة البيانات التي يتم توفيرها. ووجود مخاوف تتعلق بالخصوصية مثل إمكانية مطابقة الصور عبر مصادر الإنترنت مثل مواقع التواصل الاجتماعي وأيضاً وجود مشكلة القبول الاجتماعي لهذه التقنيات التكنولوجية الحديثة.

دراسة Shine & Frank Biocca (2017) [١٥].

وأكدت هذه الدراسة أيضاً على أهمية صحافة الواقع الافتراضية لتوظيف تقنيات تولد إحساساً بالتواجد في

مكان الحدث وتتيح للمستخدمين أن يكونوا جزءاً من التقارير الإخبارية والأفلام الوثائقية. وسعت هذه الدراسة إلي اقتراح نموذج لتجربة الواقع الافتراضي الذي يقوم بدمج العوامل المعرفية والعاطفية والسلوكية باعتبارها محدد أول للتأثير على الجمهور.

وأوضحت النتائج أن خصائص قصة الواقع الافتراضي تعزز التصور بأن القصة حقيقية وتعمل على جذب المستخدمين، وأن تجربة الغمر لا يشعر بها المستخدم من خلال نظارات الواقع الافتراضي أو ما يتعلق بالأجهزة التكنولوجية. وهو ما دعا التي التأكيد على اقتراح صحافة الغمر التي ترتبط بتفضيلات المستخدمين لهذه التقنية الحديثة.

دراسة: زينب السلامي (٢٠١٦)[١٦].

واهتمت هذه الدراسة بقياس فعالية توظيف الواقع المعزز كأداة للدعم التعليمي، وتحديد نمط الدعم الأنسب لطلاب كلية التربية النوعية الذين تكون دافعيتهم للإنجاز مرتفعة أو منخفضة، وذلك لتنمية التحصيل المعرفي وتنمية مهارات البرمجة لديهم وأظهرت النتائج أن نمط الدعم التعليمي الموزع باستخدام تقنية الواقع المعزز هو الأنسب للطلاب مرتفعي ومنخفض الدافعية للإنجاز، وذلك عند تنمية التحصيل وتنمية مهارات البرمجة.

دراسة Keesung kim & Other (2016)[١٧].

ركزت هذه الدراسة على فهم نوايا المستخدمين تجاه استمرارية الاعتماد على تطبيقات الواقع المعزز في الهواتف الذكية وذلك من خلال معرفة وفهم العوامل التي تؤثر على الفائدة والمتعة المتوقعة ومدي رضا المستخدمين وعلاقة ذلك بمدي التفاعل وجودة المعلومات المرئية المصورة، وذلك بعد فشل تطبيقات الواقع المعزز بسبب انخفاض معدلات استخدام تكنولوجيا الواقع المعزز، ومن أهم النتائج أن الفائدة المتصورة تعتبر مؤشراً قوياً في استمرار المستخدمين ورضاهم نحو استخدام تطبيقات الواقع المعزز، وأكدت أن للمتعة المصورة تأثير غير مباشراً على الفائدة المدركة، أشارت تكنولوجيا الواقع المعزز تحفيز الفضول لدي المستخدمين الأوائل مما أثر في شعبية التقنية وانتشارها.

دراسة: Shanshan Li (2014)[١٨].

واهتمت هذه الدراسة بالتركيز على تقييم تجربة المستخدم التي أظهرت إلي حد كبير انتشار استخدام (AR) الواقع المعزز في بعض الصناعات مثل الإعلانات وذلك لمواجهة الأرباح الضخمة الناتجة عن تطبيق (AR) وتهدف الدراسة إلي مساعدة المصممين على فهم كيفية ظهور تجربة وخبرة المستخدمين أثناء استخدام أداة الإعلان الواقع المعزز بالإضافة إلي تقديم اقتراحات التصميم لمصممين (AR) وتم ذلك بالتطبيق على ١٨ مشاركاً من طلاب الكليات الذين يميلون إلي الابتكار والمتبنين لهذه التكنولوجيا وهي تكنولوجيا الواقع المعزز، وهذه الدراسة هي دراسة مختلطة وركز الباحث فيها على تحليل البيانات النوعية ومن النتائج التي توصلت إليها الدراسة- قام المستخدمون بتقييم خبراتهم وتجربتهم العاطفية. كما كانت قيمة (AR) في بناء الوعي بالعلامة التجارية أكثر فاعلية من إقناع المستخدمين بشراء المنتج وأشارت النتائج أيضاً أن المستخدمين الجدد وذو الخبرة يقومون بتقييم أداة الإعلان بشكل مختلف. وقدمت الدراسة اقتراحات لتطوير (AR) وذلك من خلال المحتويات وواجهة التفاعل.

دراسة: Pavlik & Bridges (2013)[١٩].

وتسعي هذه الدراسة للتعرف على إمكانات تكنولوجيا الواقع المعزز في تعزيز محتوي الصحافة ووسائل

الإعلام المطبوعة لتقديم معلومات أكثر مما هو متاح عبر الوسيلة المطبوعة وذلك لمساعدة الجمهور في الاندماج بالحدث أكثر من الوسيلة المطبوعة ومن أهم النتائج: أن الوسم الجغرافي المستخدم كأحد أشكال الواقع المعزز تقدم نموذج جديد للصحافة وذلك عبر فكره استخراج البيانات وعرضها بطريقة جيدة يمكن الجمهور من الحصول على مجموعة كبيرة من المعلومات. أكدت الدراسة أيضاً أن بدؤوا بالتعرف على مميزات وصفات هذه التكنولوجيا بفضل الجهود المبكرة لأكواد الاستجابة السريعة QR Code وأكد المختصون على أن هذه التكنولوجيا المضافة لوسائل الإعلام المطبوعة تعبر شكلاً يمكن الاعتماد عليه في عرض القصص الصحفية وأنها تمثل نقطة تميز تمكن من جذب الشباب وتحديداً الذي لم يهتم بوسائل الإعلام التقليدية وهذا يمثل طفرة في الصحافة المطبوعة الرقمية. وعودة الاهتمام بها من قبل الشباب ومن أهم النتائج يمكن أن ينجذب المواطنون الأصغر سناً إلي المعلومات السياقية التفاعلية والاجتماعية والمتعددة الوسائط المتضمنة بالمحتوي الإخباري المعزز بين (AR) إلي العالم الحقيقي.

دراسة In globe (2011) [٢٠].

واهتمت الدراسة بدراسة الواقع المعزز ومستقبل فرص وأفاق الطباعة والنشر وذلك من خلال إمكانية معالجة وتطبيق الواقع المعزز في النشر وخاصة فيما يتعلق بالصحافة بشكل كبير من خلال هذه الدراسة التحليلية ومن أهم النتائج التي توصلت إليها الدراسة- أن الواقع المعزز له أهمية كبيرة على المستوي الثقافي والتجاري لأي منتجات منشورة ورقية دون الإحلال مكانهم وهذا التعزيز سيتطابق مع الفرص التسويقية الجديدة التي لم تستكشف بعد وأن استخدام الهواتف الذكية من المتوقع أن يحقق فعالية كبيرة للاعتماد على الواقع المعزز كاختيار تكنولوجي لا مفر منه.

التعليق على الدراسات السابقة:

- اهتمت معظم الدراسات السابقة بمحاولة الكشف عن واقع استخدام الواقع المعزز والجوانب التقنية للواقع المعزز ودورة في تحسين الأداء الوظيفي في مجالات الصحافة والسياحة والتسوق والإعلان والتعليم والتحصيل الدراسي.
- اتفقت بعض الدراسات السابقة على أن تقنية الواقع المعزز تعد قيمة مضافة للصحافة وتعمل على تطورها وأكدت على أن استخدام تكنولوجيا الواقع المعزز في الصحافة مازال في بدايته. وأن استخدام هذه التكنولوجيا تجعل الجمهور أكثر انجذاباً للمواد التحريرية التي تستخدم هذه التقنية.
- اعتمدت معظم الدراسات السابقة على استمارة الاستبيان والملاحظة والمقابلة.
- اتفقت أغلبية الدراسات السابقة على استخدام منهج المسح الإعلامي بشقية التحليلي والميداني، والمنهج شبة التجريبي والمنهج الوصفي منهج البحث متعدد الأساليب.
- اهتمت معظم الدراسات السابقة بدراسة الجمهور وذلك من حيث تحديد سماته ومدي تقبله لتكنولوجيا الواقع المعزز ومدي ادراكة لها. ودراسة اتجاهات الجمهور نحو هذه التقنية التكنولوجية الحديثة ومدي إدراك الجمهور لفعالية التقنية ومدي الاستعداد لتبنيها.

الاستفادة من الدراسات السابقة:

استفادت الباحثة من الدراسات السابقة في بلورة المشكلة البحثية وتحديد عينة الدراسة بدقة كما ساعدت الدراسات السابقة الباحثة في تطوير الأداة البحثية المستخدمة، وتحديد المدخل النظري للدراسة، وفي صياغة

تساؤلات وفروض الدراسة.

كما تم الإفادة من الدراسات السابقة في تأكيد حداثة الدراسة الحالية والتعرف على المنهج المناسب لتناول موضوع الدراسة والمساعدة في بناء الإطار المعرفي للدراسة وتشكيل هيكل عام لها.

مشكلة الدراسة:

مع التطور التكنولوجي الهائل في وسائل الاتصال والإعلام وظهور وسائل الإعلام الجديدة والتي عملت على جذب معظم القراء وانصرافهم من الصحف المطبوعة وضعف معدلات القراء وانخفاض نسبة التوزيع ومثل هذا مشكلة كبيرة عانت منها الصحف المطبوعة. واجهت الصحف المطبوعة الكثير من التحديات والصعوبات من أجل البقاء والقدرة على منافسة وسائل الإعلام الجديد.

وبظهور تقنية "الواقع المعزز" كتقنية جديدة قد تكون الحل لبعض المشاكل التي تعاني منها الصحافة المطبوعة وتكون سبباً في عدم هجر وأنصراف القراء عن الصحف والمجلات المطبوعة إذا تعمل هذه التقنية على تحويل الصور الثابتة الموجودة في وسائل الإعلام المطبوعة إلي صور متحركة وتفاعلية ورسوم ثلاثية الأبعاد يمكن رؤيتها عبر أجهزة الهاتف المحمول والأجهزة اللوحيه بشكل له قدرة فائقة على جذب القراء وتعمل هذه التقنية عن طريق دمج العالم الافتراضي بالواقع الحقيقي المرئي وتعد محاولة لتعزيز الصحيفة المطبوعة وزيادة التفاعلية والتغلب على تقديم المحتوي الثابت للنصوص التحريرية. تعتبر هذه التقنية أداه هامة لتحويل الصحافة التقليدية من ثوبها التقليدي المطبوع إلي وسيلة تكنولوجية تستخدم الوسائط المتعددة ومن هنا تتحد مشكلة الدراسة في معرفة أثر استخدام تكنولوجيا الواقع المعزز على انقرائية الصحف المطبوعة لدي الشباب الجامعي وهل أثرت هذه التكنولوجية على مدي انقرائية الشباب الجامعي للصحف المطبوعة؟.

أهمية الدراسة:

١-ندرة الدراسات التي تناولت استخدام تكنولوجيا الواقع المعزز بالصحافة المصرية عبر التقنيات الحديثة من الموبايل أو الهواتف الذكية.

٢- الاستفادة من تطبيقات أجهزة الهاتف الذكية لاستخدام تكنولوجيا الواقع المعزز في الصحافة.

٣- إمكانية الاستفادة من تطبيق تكنولوجيا الواقع المعزز في الصحف المطبوعة وتطويرها وتحويلها إلي وسيلة رقمية وتوظيف تكنولوجيا الواقع المعزز في العملية الصحفية.

٤- إلقاء الضوء على طبيعة العلاقة بين التطبيقات التكنولوجية الحديثة (تكنولوجيا الواقع المعزز) في المجال الصحفي وأثر هذه التكنولوجيا على إنقرائية الشباب الجامعي لهذه الصحف ومدي تبنية لهذه التكنولوجيا الحديثة.

٥- تكمن أهمية الدراسة من أهمية المرحلة العمرية وطبيعة العينة وخصائصها الاجتماعية والنفسية وهي الشباب الجامعي، حيث يمثل نسبة كبيرة من المجتمع المصري، بالإضافة إلي أنهم أكثر الفئات العمرية استخداماً للمستحدثات التكنولوجية.

٦- مساهمة هذه الدراسة في تعزيز المكتبة العربية بالدراسات البحثية التي تناقش تكنولوجيا الواقع المعزز

والصحافة المصرية.

أهداف الدراسة:

وتسعي الدراسة الحالية للتعرف على ما يلي:

١-معدل قراءة الشباب الجامعي للصحف المطبوعة.

٢- أسباب عدم قراءة الشباب الجامعي للصحف المطبوعة.

٣- الأسباب التي تدفع الشباب الجامعي لقراءة الصحف المطبوعة.

٤- مدي تفضيل الشباب الجامعي لإدخال تكنولوجيا حديثة على الصحف المطبوعة.

٥- مدي معرفة الشباب الجامعي بتقنية الواقع المعزز.

٦- مستوي معرفة الشباب الجامعي بتقنية الواقع المعزز.

٧- تقييم الشباب الجامعي لتقنية الواقع المعزز المستخدمة في الصحف.

٨- مدي تفضيل الشباب الجامعي للصحف المطبوعة التي تستخدم تكنولوجيا الواقع المعزز عن الصحف المطبوعة التي لا تستخدم هذه التقنية.

٩- مدي أثر استخدام تقنية الواقع المعزز على إنقرائية الشباب الجامعي للصحف المطبوعة عن الصحف التي لا تستخدم هذه التقنية.

١٠- اتجاه الشباب الجامعي نحو تطبيق تكنولوجيا الواقع المعزز في الصحف المطبوعة.

١١- الصعوبات والتحديات التي تواجه الشباب الجامعي أثناء استخدام تقنية الواقع المعزز التي تستخدمها الصحف المطبوعة.

١٢- مدي تسهيل استخدام تكنولوجيا الواقع المعزز في الصحف المطبوعة لإنقرائية هذه الصحف.

تساؤلات الدراسة:

يتحدد التساؤل الرئيسي للدراسة في ما أثر استخدام تكنولوجيا الواقع المعزز على إنقرائية الشباب الجامعي للصحف المطبوعة؟ ويتفرع منه الأسئلة الآتية:

١- ما معدل قراءة الشباب الجامعي للصحف المطبوعة؟

٢- ما أسباب عدم قراءة الشباب الجامعي للصحف المطبوعة؟

٣- ما الأسباب التي تدفع الشباب الجامعي لقراءة الصحف المطبوعة؟

٤- ما مدي تفضيل الشباب الجامعي لإدخال تكنولوجيا حديثة على الصحف المطبوعة؟

٥- ما مدي معرفة الشباب الجامعي بتقنية الواقع المعزز؟

٦- ما مستوي معرفة الشباب الجامعي بتقنية الواقع المعزز؟

٧- ما تقييم الشباب الجامعي لتقنية الواقع المعزز المستخدمة في الصحف؟

٨- ما مدي تفضيل الشباب الجامعي للصحف المطبوعة التي تستخدم تكنولوجيا الواقع المعزز والصحف المطبوعة التي لا تستخدم هذه التقنية الحديثة؟

٩- ما مدي أثر استخدام تقنية الواقع المعزز على إنقرائية الشباب الجامعي للصحف المطبوعة عن الصحف التي لا تستخدم هذه التقنية؟

١٠- ما اتجاه الشباب الجامعي نحو تطبيق تكنولوجيا الواقع المعزز في الصحف المطبوعة؟

١١- ما الصعوبات والتحديات التي تواجه الشباب الجامعي أثناء استخدام تقنية الواقع المعزز التي تستخدمها الصحف المطبوعة؟

١٢- ما مدي تسهيل استخدام تكنولوجيا الواقع المعزز في الصحف المطبوعة لإنقرائية هذه الصحف؟

فروض الدراسة:

١- توجد فروق ذات دلالة إحصائية بين المجموعتين التجريبية والضابطة في معرفة تقنية الواقع المعزز وتقيمها وتفضيل الشباب الجامعي لها وتأثيرها واتجاه الشباب الجامعي نحو تطبيقها ومواجهة الصعوبات عند استخدامها ومدي تسهيل هدة التقنية لإنقرائية الصحف بالقياس البعدي.

٢- توجد فروق ذات دلالة إحصائية بين متوسط درجات المجموعة التجريبية بين القياسين القبلي والبعدي في معرفة تقنية الواقع المعزز وتقيمها وتفضيلها وتأثيرها واتجاه الشباب الجامعي نحو تطبيقها ومواجهة الصعوبات عند استخدامها وتسهيلها لانقرائية الصحف لدي الشباب الجامعي.

٣- لا توجد فروق ذات دلالة إحصائية بين متوسط درجات الذكور والإناث بالمجموعة التجريبية بالقياس البعدي في معرفة تقنية الواقع المعزز وتقيمها وتفضيلها وتأثيرها واتجاه الشباب الجامعي نحو تطبيقها ومواجهة الصعوبات عند استخدامها وتسهيل انقرائية الصحف لدي الشباب الجامعي.

الإطار النظري للدراسة:

وتستند هذه الدراسة في إطارها النظري إلي

١- نظرية التحول الرقمي Digital Transformation Theory

باعتبارها إطاراً نظرياً ملائماً لهذه الدراسة في بنائها النظري وتطوير فروضها وتعد نظرية التحول الرقمي النظرية الوحيدة التي أتفق الباحثون في الاتصال على أنها نظرية الإعلام الإلكتروني والتي تشرح العلاقة بين وسائل الإعلام التقليدية والجديدة والتركيز على الوسيلة وعلى خصائصها المتميزة مثل التفاعلية والتقنية الفائقة والوسائط المتعددة(٢١).

وتفترض هذه النظرية أن وسائل الإعلام القائمة تتطور عندما تظهر وسيلة إعلامية جديدة وتعمل كل وسيلة بطريقة أقرب إلي عمل العناصر المشكلة إلي نظام حيوي ويرتبط تطورها بتطور الوسائل الأخرى(٢٢).

فعندما تتعرض وسائل الإعلام لضغوط وتظهر ابتكارات جديدة تتجه كل وسيلة من هذه الوسائل إلي إعادة تنظيم نفسها لمواكبة الابتكارات وتتطور من أجل البقاء في هذه البيئة المتغيرة ويستمد "فيدلر" مبدأ التحول العضوي لوسائل الإعلام من ثلاثة مفاهيم هي التطور المشترك والتعقيد والتقارب(٢٣).

وبذلك فقد عبر الاندماج عن التشابك بين وسائل الإعلام المختلفة وما أصطحبه من تطورات تكنولوجية ومهنية ومؤسساتية، الأمر الذي دفع الباحثين لمناقشة أنماط تحققه في المؤسسات الإعلامية التي أحدثها هذا الاتجاه الاندماجي الذي سهلت التطورات التكنولوجية حدوثه(٢٤).

ويحدد "فيدلر" ستة مبادئ أساسية لعملية التغير الجذري في الوسيلة باستخدام التكنولوجيا وهي: (٢٥).

١-**التطور المشترك والتعايش:** وتعني تعايش وتطور مشترك للأشكال الإعلامية القديمة والجديدة.

٢- **التحول**: وهو عبارة عن تغير جذري متدرج للأشكال الإعلامية من القديمة إلي الجديدة.

٣- **الانتشار**: وتعني انتشار في السمات السائدة في الوسائل الإعلامية المختلفة.

٤- **البقاء** على قيد الحياة: وتعني بقاء الوسائل والأشكال الإعلامية والمؤسسات في ظل هذه البيئات المتغيرة.

٥- **الفرصة والحاجة**: وهي ظهور الحاجات لتبني أجهزة الإعلام الجديدة.

٦- **التبني**: وتعني التأخر في تبني المفهوم ثم التبني لأجهزة الإعلام الجديدة والتكنولوجيا الحديثة.

وأكد فيدلر إلي أن أهم ثلاث أدوات تعمل على التغير الجذري في مستحدثات الإعلام الجديدة. وهي اللغة المنطوقة، واللغة المكتوبة، واللغة الرقمية(٢٦).

وتم الاستفادة من هذه النظرية في معرفة أثر استخدام التكنولوجيا الحديثة "تكنولوجيا الواقع المعزز على إنقرائية الصحف المطبوعة لدي الشباب الجامعي وذلك من خلال استخدام وسائط جديدة للصحف المطبوعة باستخدام أجهزة الهاتف المحمول لتحويلها إلي وسيلة رقمية من خلال استخدام تقنية الواقع المعزز وبذلك نجد أن

التطور التكنولوجي أدي إلي تطور كل ما هو تقليدي في الوسائل الإعلامية وتحويلها إلي وسائل جديدة، وبذلك نجد أن "نظرية التحول الرقمي" من أنسب النظريات لمعرفة أثر استخدام التكنولوجيا الحديثة "الواقع المعزز" والتعرف على تأثير ذلك علي الصحف المطبوعة ومدي انقرائية هذه الصحف لدي الشباب الجامعي.

وهذه النظرية تعد من أفضل المداخل النظرية لفهم موضوع الدراسة وبناء فروضها وأهدافها وتحديد متغيراتها.

الإطار المعرفي للدراسة:

الواقع المعزز:

يرجع الفضل عام ١٩٩٠ لتحديد مصطلح الواقع المعزز Augmented Reality للباحث "توماس كوديل" في شركة Boeing وتعود التطبيقات الأولي لهذا المصطلح إلي أواخر سنوات ١٩٦٠و ١٩٧٠ حيث قام "مورتون هيليغ" المصور السينمائي عام ١٩٦٢ بتصميم جهاز محاكاة لدراجة نارية بالصوت والصورة وحتى الرائحة وفي عام ١٩٦٦ طورت "إيفان سذرلاند" أول جهاز عرض ثلاثي الأبعاد على شكل خوذة رأس والذي أتاح للمستخدمين التفاعل مع الأشياء الأفتراضية. ومع ذلك فقد بدأ الواقع المعزز في الظهور عندما أدمج مع الأجهزة النقالة عام ٢٠٠٨ حيث استخدم في مجالات التواصل الاجتماعي(٢٧).

والواقع المعزز هو تحويل الواقع في العالم الحقيقي إلي بيانات رقمية وتركيبها وتصويرها باستخدام طرق عرض رقمية تعكس الواقع الحقيقي للبيئة المحيطة(٢٨).

ويعرف الواقع المعزز أيضاً بأنه عرض مركب يدمج بين المشهد الحقيقي الذي يراه المستخدم والمشهد الظاهري المولد بالكمبيوتر بهدف تحسين الإدراك الحسي للمستخدم ويعرف إجرائياً بأنه التقنية التي يتم فيها تعزيز الواقع الحقيقي باستخدام الاستجابة السريعة التي تنقل المتعلم أو المستخدم تلقائياً إلي رسائل التعلم الرقمية المتاحة عبر الإنترنت(٢٩).

ويعرف أيضاً بأنه الدمج بين عناصر تقنية رقمية وعناصر الواقع الحقيقي أو بمعني أخر هو تعزيز مفردات الواقع الحقيقي بإمكانات رقمية، وهي التقنية التي تستخدم في العاب المحاكاة(٣٠).

وهو أيضاً إضافة بيانات رقمية وتركيبها وتصويرها واستخدام طرق رقمية للواقع الحقيقي البيئة المحيطة بالإنسان من منظور تقني وغالباً يرتبط الواقع المعزز بأجهزة كمبيوتر أو أجهزة ذكية يمكن حملها(٣١).

ويعرف الواقع المعزز بأنه نظام يتمثل بدمج بين بيئات الواقع الافتراضي والبيئات الواقعية من خلال تقنيات وأساليب خاصة(٣٢). والواقع المعزز يعتبر نوعاً من أنواع التقنية المزدهرة التي تعمل على جذب انتباه الباحثين والمصممين في مجالات التفاعل مع الكمبيوتر مما يسمح بإجراء تجارب تعليمية ذات مغزي وتركز على التنمية الفكرية والعاطفية للمشاهد(٣٣).

وتعتمد فكرة الواقع المعزز على ربط معالم من الواقع الحقيقي بالعنصر الافتراضي المناسب لها والمخزن مسبقاً في ذاكرته، أي أنها تكنولوجيا تفاعلية متزامنة تدمج فيها خصائص العالم الحقيقي مع العالم الافتراضي بشكل ثنائي أو ثلاثي الأبعاد، كما يعتمد أغلب البرامج داخل أنظمة الواقع المعزز على استخدام كاميرا الهاتف المحمول أو الكمبيوتر اللوحي لرؤية الواقع الحقيقي ثم تحليله تبعاً كما هو مطلوب من البرنامج والعمل على دمج العناصر الافتراضية به(٣٤).

ومن خلال استخدام تقنية الواقع المعزز يمكن الجمع بين الأشياء الحقيقية والافتراضية واستخدام المعلومات المناسبة من البيئة الخارجية في محيط رقمي يحاكي الحقيقة، كما أن الاستخدامات الحديثة لتقنية

الواقع المعزز تجعل من الممكن ربط مجالات التعليم والترفية وبالتالي إيجاد طرق وأدوات جديدة لدعم التعلم والتعليم في الأواسط الرسمية وغير الرسمية[٣٥].

وبذلك يعد الواقع المعزز ببساطة هو تكنولوجيا ثلاثية الأبعاد تدمج بين الواقع الحقيقي والواقع الافتراضي أي بين الكائن الحقيقي والكائن الافتراضي، ويتم التفاعل معها في الوقت الحقيقي أثناء قيام الفرد بالمهمة الحقيقية. ومن ثم فهو عرض مركب يدمج بين المشهد الحقيقي الذي يراه المستخدم والمشهد الظاهري المولد بالكمبيوتر الذي يضاف المشهد بمعلومات إضافية يشعر من خلالها المستخدم بأنه يتفاعل مع العالم الحقيقي وليس الظاهري بهدف تحسين الإدراك الحسي للمستخدم [٣٦].

خصائص تقنية الواقع المعزز:

يوضح ازوما وبايلوت مجموعة من الخصائص لتقنية الواقع المعز وهي:[٣٧].

- تمزج بين الحقيقة والخيال والافتراضية في بيئة واحدة.
- تتميز تفاعلية في الوقت عند استخدامها.
- تتميز بكونها ثلاثية الأبعاد 3D.

ويوجد مجموعة من الخصائص الأخرى لتقنية الواقع المعزز وهي: [٣٨].

- القدرة على توفير معلومات واضحة ودقيقة.
- إمكانية إدخال المعلومات بطريقة سهلة وذات فاعلية.
- تسهيل الإجراءات المعقدة للمستخدمين.
- فعالة من حيث التكلفة وقابلة للتوسع بسهولة.

مراحل تصميم الواقع المعزز:

يمر تصميم وإنتاج الواقع المعزز بعدة مراحل وهي: [٣٩].

١- **التحديد**: تحديد الأهداف المراد تحقيقها بتطبيق هذه التقنية وكذلك تحديد الموضوعات والعناصر التي ستطبق عليها هذه التقنية.

٢- **الإنشاء**: إنشاء الصور والفيديوهات والمقاطع الصوتية وكل ما سيدمج في الواقع الحقيقي المراد تعزيزه.

٣- **الربط**: الربط بين المشاهد والعناصر الافتراضية وبين المشاهد والعناصر الحقيقية ربطاً تزامنياً حتي تظهر العناصر الافتراضية من المشهد الواقعي.

٤- **الاستكشاف**: يحدث عن توجيه كاميرا أحد الأجهزة المستعملة في تطبيق التقنية كالهواتف الذكية أو الأجهزة اللوحيه نحو المشهد أو العنصر المعزز من قبل بعناصر افتراضية إضيفت إلي قاعدة البيانات المرتبطة بالتطبيق.

٥- **الدمج**: دمج بين ما سيظهر في المشهد الحقيقي وبين العناصر المعدة مسبقاً لتعزيزه وستكون النتيجة مشهداً واحداً تظهر فيه العناصر المضافة جزء من المشهد الحقيقي الظاهر أمام عدسة الكاميرا.

أهمية الواقع المعزز في الإعلام:

أصبحت فكرة الواقع المعزز هي جزء لا يتجزأ من وسائل الإعلام الجديد والقديم خاصة مع التقدم التكنولوجي الهائل واستخدام تقنيات جديدة. وأن ما تقوم به الصحف الورقية في صراع البقاء هذا عبارة عن

"إستراتيجية عمل" لمرحله ما قبل انتهاء عصر الورق، ومن هنا جاء مفهوم "الائتلاف الإعلامي" ليصنع أنموذجاً جديداً يلي تطلعات القارئ العصري واحتياجاته في قالب موحد يجمع الورقي والتقنية معاً، وإن اختلفت الأشكال والمسميات، إذ جعلت هذه الرؤي الصحف والناشرين يستعينون اليوم بتقنية الواقع الافتراضي المعزز، التي لم توظف فعلياً لحداثتها. وعدم إدراك أبعادها، أنذاك- إلا أن هذه التقنية حددت أمال الناشرين في الورقة، وجعلته أكثر قوة من ذي قبل وفتحت إفاقاً جديداً وواسعة للصحف على صعيدي التحرير والإعلام إذا جاء توظيف الواقع المعزز نتيجة لافتقاد الصحافة المطبوعة التكنولوجي لعنصري الصورة المتحركة والتفاعلية والذين أصبحا مكونين أساسيين في العملية الإعلامية(٤٠).

فتقنية الواقع المعزز عملت على تحول الوضع من منافسة بين الطباعة والرقمنه إلي تكامل استراتيجي للصحيفة المطبوعة، فالتقنية الرقمية متمثلة في الواقع المعزز لديها القدرة على تحويل الصحيفة من وسيط غير تفاعلي ثنائي الأبعاد ٢D الي وسيط تفاعلي ثلاثي الأبعاد 3D فبالاعتماد على تقنية الواقع المعزز يزداد الحجم الإعلاني والمحتوي الإخباري التفاعلي للورق ويتم تعزيز الصحيفة الورقية المطبوعة من جديد(٤١).

ومن أهم الأسباب التي دفعت القائمين على الصحف المطبوعة إلي الاتجاه نحو دمج تقنية الواقع المعزز مع الصحف المطبوعة هي: (٤٢).

- التغلب على تقديم المحتوي الثابت للأخبار مع الاتجاه نحو وسائل الإعلام الاجتماعية.
- محاولة تعزيز الصحيفة المطبوعة وزيادة التفاعلية.
- جذب جمهور جديد خاصة الشباب من القراء.
- اتجاه المعلنين نحو الإشكال تفاعلية من الإعلان.

الإنقرائية:

الانقرائية: هي مدي سهولة قراءة وفهم نص ما. وهنا لك العديد من العوامل التي تستخدم لقياس الانقرائية أو المقروئية مثل سرعة الإدراك، وقابلية الإدراك عن بعد ويستعمل مصطلح الانقرائية في معاني منها وضوح الحظ والكتابة والطباعة، سهولة القراءة، سهولة الفهم أو الاستيعاب الراجعة لأسلوب الكتابة والانقرائية تعني أن تكون المادة المقروءة ملائمة لقدرات القارئ على القراءة وانجذابه إلي المقروء وفهمه معني ما يقرأ(٤٣).

وتعني الإنقرائية بالعوامل التي تتعلق بلغة الكتابة (مفرادتها وأساليبها) إضافة للجانب الفني لتيسير القراءة ويتناول أساليب إنتاج المادة المكتوبة كالحظ وأنواعه وأحجامه والمساحات البيضاء بين الأسطر والصور والرسوم المرافقة وغيرها، فالأنقرائية هي أيضاً فهم المادة المقروءة بيسر وسهولة بعد إزالة صعوبات القراءة أمام القارئ وتوافقها معه، وهي ترتكز على جزئيين القراء والنص الإلكتروني(٤٤).

وتعرف الإنقرائية التبوغرافية بأنها عبارة عن يسر القراءة الذي يتيحه ترتيب العناصر التبوغرافية من حروف المتن سواء شكل الحرف حجم الحرف، أتساع الحجم، البياض بين الكلمات والسطور وتنسيقها وطباعتها بشكل معين(٤٥).

الإطار المنهجي للدراسة:

نوع الدراسة ومنهجها:

استخدمت هذه الدراسة المنهج (شبة التجريبي)لأنه الانسب لتناول الدراسة الحالية لمعرفة أثر استخدام تكنولوجيا الواقع المعزز على إنقرائية الشباب الجامعي للصحف المطبوعة

متغيرات الدراسة

-**المتغير المستقل** :هو المتغير الدي نقيس اثره علي المتغير التابع ويتمثل في اثر استخدام تكنولوجيا الواقع المعزز

-**المتغير التابع** :وهو المتغير المراد قياسه ،وهو انقرائية الشباب الجامعي للصحف المطبوعة

-**المتغيرات الوسيطة** :لابد من ضبط المتغيرات الوسيطة ،بهدف تحقيق التكافؤ بين المجموعات التجريبية والمجموعة الضابطة مثل النوع(ذكور، إناث)

عينة الدراسة:

يتمثل مجتمع الدراسة في الشباب الجامعي من كلية التربية النوعية جامعة كفرالشيخ من قسمي (تكنولوجيا التعليم والإعلام التربوي)

تكونت عينة الدراسة من مجموعتين مجموعة تجريبية (٥٠) فرد (٢٠ ذكور، ٣٠ إناث) ومجموعة ضابطة (٥٠فرد) (٢٠ ذكور، ٣٠ إناث) من طلاب كلية التربية النوعية جامعة كفرالشيخ قسمي (تكنولوجيا التعليم والإعلام التربوي).

مبررات اختيار عينة الدراسة:

- لأن الشباب الجامعي من أكثر الفئات العمرية استخداماً للمستحدثات التكنولوجية.
- اختيار عينة الدراسة من جامعة كفرالشيخ لأنها الجامعة التي تنتمي إليها الباحثتان وبذلك يسهل التطبيق فيها.

حدود الدراسة:

تمثلت حدود الدراسة الحالية فيما يلي:

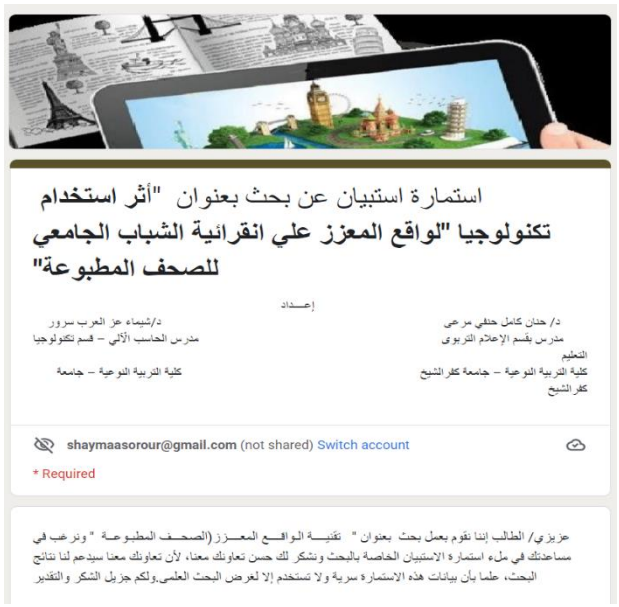
أ- **الحدود الموضوعية:** وتتمثل في الدراسة الحالية في دراسة أثر استخدام تقنية الواقع المعزز في الصحف المطبوعة على انقرائية الشباب الجامعي لهذه الصحف من خلال إدخال هذه التكنولوجيا الحديثة على الموضوعات الصحفية ومعرفة مدي تأثيرها على إنقرائية الشباب الجامعي.

ب- **الحدود الزمنية**: وتتمثل في الحدود الزمنية في فترة تطبيقه على المجموعتين التجريبية والضابطة ومعرفة القياس القبلي والقياس البعدى في خلال الفترة الزمنية من ٢٠١٩/٤/١ إلي ٢٠١٩/٥/١.

ج- **الحدود الجغرافية:** وتمثلت في الحدود الجغرافية والبشرية لهذه الدراسة وتمثلت في كلية التربية النوعية جامعة كفرالشيخ.

أدوات الدراسة:

المحور الأول : قد استخدمت الباحثتان استمارة الاستبيان الالكتروني كما هو موضح بالشكل وذلك للتطبيق على الشباب الجامعي عينة الدراسة المجموعة التجريبية (قبلي وبعدي) والمجموعة الضابطة عن طريق تطبيق تقنية الواقع المعزز ودلك باستخدام تطبيق برنامج (Zapper) علي الصحف المطبوعة.



شكل رقم (١) استبيان الكتروني لتطبيقه علي عينة الدراسة للتعرف علي أثراستخدام الواقع المعزز علي انقرائية الصحف

ثم اجراء الاســـتبيان علي الطلاب[١] كجهات فاعلة في اســـتخدام التطبيق للتأكد من مدي فاعليته لرقمنة الصـــحف المطبوعة المصـــرية وتحســـين فاعليتها الاتصـــالية والوقوف علي اهم التحديات والصـــعوبات التقنية والمؤســـســـية والجوانب البشـــرية والمجتمعية التي يمكن ان تواجه تطبيق تلك التقنية، ثم تحديد فرص نجاحها في ظل تلك التحديات، وقد تم تصميم الاستمارة في ضوء أهداف الدراسة وتساؤلات وفروعها وتضمنت عدداً من الأسئلة التي سعت في مجملها إلي تحقيق أهداف الدراسة وفروضها وطبقت الاستمارة بعد تحكيمها علمياً.

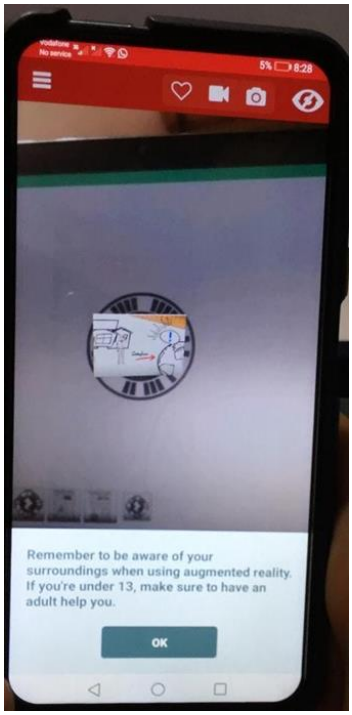
وقد تضمنت الاستمارة عدة محاور أولها معرفة معدل قراءة الشباب الجامعي للصحف المطبوعة ومعرفة أسـباب قراءتهم لها وعدم أسـباب قراءتهم لها ومعرفة مدي موافقتهم على إدخال تكنولوجيا حديثة على الصـحف المطبوعة.

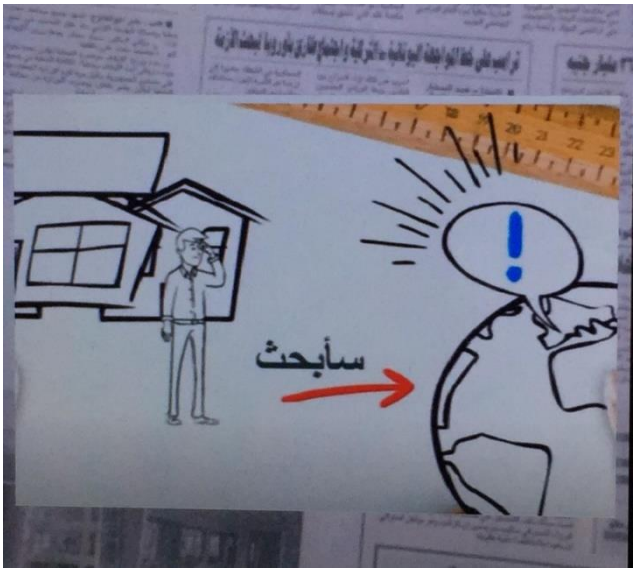
-**المحور الثاني**: اشـتمل على مدي معرفة الشـباب الجامعي بتقنية الواقع المعزز قبل وبعد تطبيق برنامج الواقع المعزز على الصحف المطبوعة

في الدراســة الحالية تم اســتخدام برنامج Zappar . هوأحد التطبيقات المتخصــصــة في تطوير الواقع المعزز ومنتجات الواقع الافتراضي وتجارب المعلومات والترفيه والملكية الفكرية الأصلية.

[١] ملحق رقم (١)

بعد تصميم وإنتاج موضوعات الواقع المعزز [٢] وعرضها علي مجموعة المحكمين للتحقق من صلاحية التطبيقات واجراء التعديلات المطلوبة ثم عرضها علي عينة الدراسة كما هو موضح قي شكل (٤) وذلك للتعرف علي مستوي معرفة الشباب الجامعي بتقنية الواقع المعزز " المجموعة التجريبية" (قبلي وبعدي) ومعرفة أيضاً مدي تفضيل الشباب الجامعي للصحف المطبوعة التي تستخدم تكنولوجيا الواقع المعزز من الصحف التي لا تستخدم تكنولوجيا الواقع المعزز.





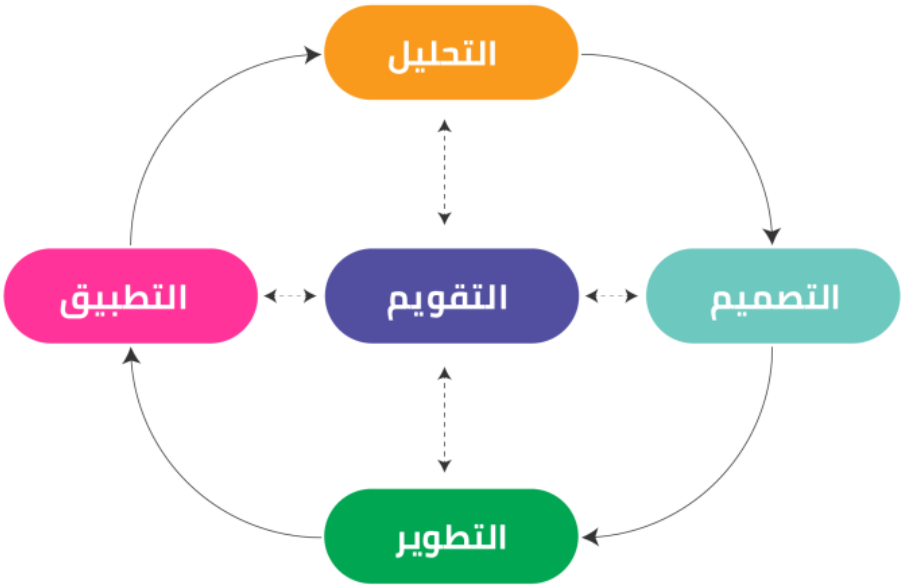
شكل رقم (٤) التطبيق العملي لبرنامج zapper علي الصحف المطبوعة

-المحور الثالث واشتمل على التعرف علي اثر استخدام تكنولوجيا الواقع المعزز على إنقرائية الشباب الجامعي للصحف المطبوعة. وما اتجاهات الشباب الجامعي نحو تطبيق تكنولوجيا الواقع المعزز في الصحف المطبوعة من خلال (مقياس اتجاهات تتكون من مجموعة من العبارات لقياس اتجاهات الشباب الجامعي) المجموعة التجريبية (قبلي – بعدي) وأيضاً معرفة الصعوبات والتحديات التي تواجه الشباب الجامعي أثناء استخدام هذه التكنولوجيا الجديدة. وأيضاً معرفة القياس القبلي والبعدي للمجموعة التجريبية والضابطة، وأيضاً معرفة مدي تسهيل استخدام تكنولوجيا الواقع المعزز لإنقرائية الشباب الجامعي للصحف المطبوعة.

نموذج تصميم وتوظيف تكنولوجيا الواقع المعزز علي انقرائية الصحف المطبوعة

اعتمدت الباحثتان في تصميم وتطوير بيئة الواقع المعزز وتوظيفه علي نموذج ADDIE Model[٤٦] كما هو موضح في شكل (٥)، وذلك لتوظيفه علي انقرائية الصحف المطبوعة حيث ان هذا النموذج يشتمل على جميع عمليات التصميم والتطوير ويصلح تطبيقه على كافة المستويات ويتكون هذا النموذج من خمس مراحل وهي كالآتي:

[٢] ملحق رقم (٢)



شكل رقم (٥) نموذج ADDIE Model

١ -مرحلة التحليل Analyze : والتي تتضمن تحديد الأهداف وتحديد المتطلبات والإمكانيات المطلوب توفرها لتنفيذ التطبيق.

٢ -مرحلة التصميم Design : تتضمن تصميم الواقع المعزز وطريقة عرض الواقع المعزز علي الطلاب عينة الدراسة.

٣ -مرحلة التطويرDevelopment **:** تتضمن تنفيذ ما تم تصميه بالمرحلة السابقة وبناء بيئة التعلم القائمة على تكنولوجيا الواقع المعزز.

٤ -مرحلة التنفيذ Implementation : تجريب الواقع المعزز وبيئة التعلم علي عينة البحث

٥- مرحلة التقويم**Evaluation :** وتتضمن المتابعة المستمرة لمراحل التصميم والإنتاج وصلاحيتها وكذلك تقويم كفاءة التطبيق وأوجه القصور وكيفية معالجتها .

أولا مرحلة التحليل Analysis

- **تحديد المشكلة**

يركز البحث الحالي على استخدام تقنية تكنولوجيا الواقع المعززAR للمساهمة في مساعدة الشبات الجامعي علي قراءة الصحف المطبوعة
وتتحدد المشكلة في تعلم مهارة استخدام الهاتف المحمول لاستخدام تطبيق الواقع المعزز مع الصحف المطبوعة.

لذلك اتجه البحث الحالي لتقديم بيئة تعلم قائمة على تعزيز الواقع لزيادة اتجاهات الطلاب نحو انقرائية الصـــحف المطبوعة.

لذلك اتجه البحث الحالي لتقديم بيئة تعلم قائمة علي تعزيز الواقع الواقع المعزز يعرض صور متحركة، فيديوهات وصور وصور ثلاثية الأبعاد. ومن هنا يتضح الفرق بين بيئة التعلم الواقعية بدون واقع معزز وبيئة التعلم المعززة بالواقع المعزز. والذي قد يؤثر علي اداء الطلاب وهذا ما يسعي لتحقيقه هذا البحث.

- **تحليل خصائص المتعلمين**

يجب مراعاة احتياجات وخصائص المتعلمين وخبراتهم ومعلوماتهم عن الواقع المعزز، وتتمثل عينة البحث من طلاب قسمي (تكنولوجيا التعليم والإعلام التربوي) بكلية التربية النوعية جامعة كفرالشيخ.

وتكونت عينة الدراسة من مجموعتين مجموعة تجريبية (٥٠) طالب (٢٠ ذكور، ٣٠ إناث) ومجموعة ضابطة (٥٠ طالب) (٢٠ ذكور، ٣٠ إناث)

- **تحليل الموارد والقيود في البيئة**

تم تحديد الموارد المطلوبة للبحث كتالي:

- صحف مطبوعة
- أجهزة الذكية سواء هاتف أو تابلت مع كل طالب لعرض الواقع المعزز من خلالها .
- تحميل برنامج Zapperعلي كل أجهزة الطلاب عينة الدراسة وذلك لاستخدامها لقراءة الواقع المعزز .
- توفر شكبة الانترنت داخل بيئة التجربة.
- تحديد وإنتاج فيديوهات خاصة بالمحتوي الذي يتم استخدامه داخل بيئة الواقع المعزز
- توفير وإنتاج رسوم وصور وصور متحركة ثنائية وثلاثية الأبعاد وكذلك إضافة تعليق صوتي أو موسيقي للمحتوي يتم استخدامه داخل بيئة الواقع المعزز

ثانياً: التصميم Design:

- **اختيار المصـــادر المتعددة:** في هذه المرحلة يتم تحديد الصـــحف المطبوعة المراد تنفيذ التطبيق عليها وكذلك اختيار الأخبار.
- **تصـميم السـيناريو**: في هذه الخطوة يتم عرض المحتوي والذي سـيتم تقديمة لعينة الدراسـة بتقنية الواقع المعزز.

حيث يتم رسم تصور عن كيفية عرض المحتوي سواء أكان صوراً جاهزة أو تحتاج إلي تصميم وإنتاج أو فيديوهات ورسومات متحركة وصور ثلاثية الأبعاد.

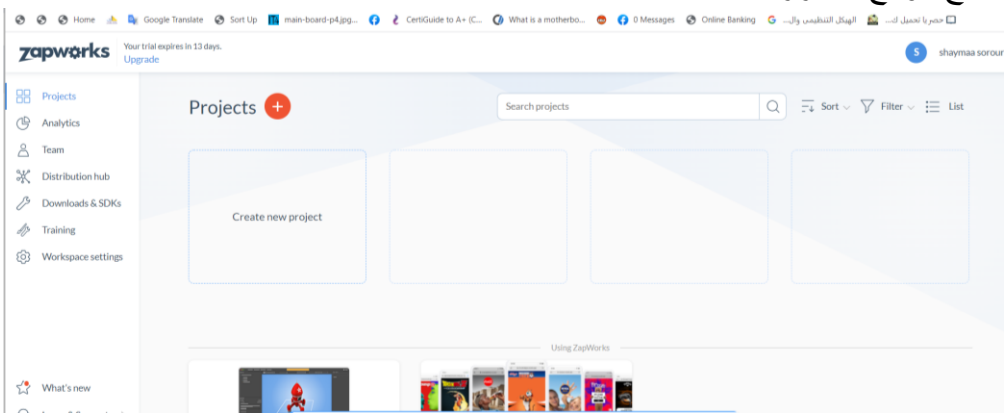
كل هذه العناير يتم تجهيزها في تلك المرحلة سـواء تصـميمها أو التعديل فيها بحيث تتوافق مع الغرض المطلوب توضيحة لعينة الدراسة.

ثالثاً: التطوير Development:

في هذه المرحلة يتم تحديد الخطوات التنفيذية لتطبيق بيئة الواقع المعزز والعناصر الواجب توافرها وفيها:

١- تحديد الصحف المطبوعة وعناوين الأخبار التي ستحتوي على تطبيق الواقع المعزز.
٢- تحديد الصور والفيديوهات والصور ثلاثية الأبعاد والرسومات والتي سيتم استخدامها أثناء التطبيق.
٣- تجهيز الكود الخاص بتطبيق zapper والمكان المحدد له على الصحف المطبوعة المختارة.
٤- تحديد متطلبات الإنتاج وهي كالآتي:
- تحميل برنامج Zapworks لإنتاج بيئة الواقع المعزز.
- إنشاء حساب على Zap worker لإعداد تطبيق الواقع المعزز.

يتم تطبيق البرنامج من خلال موقع Zapworks https://my.zap.works/projects/ كما هو موضح في شكل رقم (٢) الصفحة الرئيسية للموقع ، وهو المسئول عن انشاء تطبيق الواقع المعزز وذلك للتكامل بين الواقع الافتراضي والواقع الحقيقي ويتم ذلك من خلال توجيه كاميرا الهاتف المحمول في اتجاه العنصر الحقيقي لانتاج الواقع المعزز.



شكل رقم (٢) الصفحة الرئيسية لموقع Zapworks بعد انشاء الحساب

- تحميل برنامج Zapper على الهاتف المحمول وذلك لتشغيل التطبيق على هاتف كل طالب من عينة الدراسة

ولتشغيل الواقع المعزز علي الهاتف المحمول يلزام تحميل برنامج Zapperعلي الهاتف المحمول ويوضح شكل رقم (٣) أيقونة التطبيق بعد تحميله علي الهاتف المحمول وعند البدء في تشغيل التطبيق.

أيقونة التطبيق بعد تحميله علي الهاتف المحمول

عند البدء في تطبيق البرنامج

شكل رقم (٣) أيقونة التطبيق بعد تحميله علي الهاتف المحمول وعند البدء في التطبيق

- برنامج Camtasia stadio للتعديل في لقطات الفيديو.
- برنامج Adobe Photoshop لإنتاج وتعديل الصور المستخدمة في بيئة AR.

- **التخطيط للإنتاج:**

بعد اختبار أنسب الصحف المطبوعة وكذلك الموضوعات لاستخدامها للتطبيق وتوظيفها داخل بيئة الواقع المعزز تم الاعتماد على برنامج Zapper.

رابعاً: التنفيذ Implementation:

في هذه المرحلة يتم تحديد إجراءات تدريب عينة الدراسة وكيفية تحصيل برنامج Zapper على الهواتف الذكية ومحاولة حل كل المشكلات التي تواجه الطلاب.
-التحقيق قبل بدء التجربة من مهارات الطلاب في استخدام تطبيق Zapper بشكل صحيح.

خامساً: التقويم Evaluation:

فالتقويم التكويني لبيئة الواقع المعزز.
- تم تطبيق بيئات التعلم بالواقع المعزز والمقترحة بالبحث الحالي على عينة استطلاعية من الطلاب. وذلك للتأكد من سلامة ربط الصور والفيديوهات بالأخبار المختارة من الصحف المطبوعة.

وكذلك تم عرض أدوات بيئة الواقع المعزز على مجموعة من المحكمين وذلك للتحقق من صلاحيتها وجودة التصميم قبل عرضها على عينة البحث. وفي نهاية تلك المرحلة أصبحت بيئة الواقع المعزز في صورته النهائية وصالحة للتطبيق.

- التقويم النهائي بعد الاستخدام الفعلي.

بعد عرض تطبيق الواقع المعزز على الطلاب عينة الدراسة باستخدام الصحف المطبوعة تم التقويم النهائي بعرض الاستبيان الإلكتروني على الطلاب وكذلك مقياس الاتجاه نحو بيئة الواقع المعزز.

إجراءات الصدق والثبات:

تم قياس صدق الاستمارة من خلال:

١-**صدق المحتوي:** وذلك من خلال مراجعة أسئلة الاستقصاء للتأكد من مدي تغطيتها لأهداف الدراسة والتأكد من صياغتها بشكل واضح ومفهوم وصحيح بما يحقق أهداف الدراسة.

٢- **صدق الثبات**: وذلك من خلال تصميمها بالترتيب المنطقي لواقع الأسئلة لكي يوفر الجهد والوقت وأيضاً لاستيفاء البيانات المطلوبة بشكل صحيح.

٢- **الصدق الظاهري:** وذلك للتأكد من صدق الاستمارة من خلال عرضها على مجموعة من المحكمين للتحقيق من صلاحية الاستمارة في قياس المتغيرات وتحقيقها لأهدافها. وقد قام الباحثتان بتعديل الاستمارة وفقاً لملاحظات السادة المحكمين واقتراحاتهم لتحقيق أهداف البحث

ثانياً: ثبات الاستمارة:

ولقياس ثبات الاستمارة تم التأكد من ثبات الاستبيان وذلك بتطبيق الاستمارة على ١٠ طلاب من عينة الدراسة المجموعة التجريبية (قبلي وبعدي) والمجموعة الضابطة بعد أسبوعين من إجراء الدراسة الشبة التجريبية وتم قياس نسبة الثبات التي بلغت ٩٥٪ وهو ما يوضح ارتفاع نسبة الثبات بأداة الدراسة وهي قيمة تشير إلي ثبات المقياس.

الأساليب الإحصائية المستخدمة:

المعالجة الإحصائية للبيانات:

بعد الانتهاء من جمع بيانات الدراسة الميدانية، تم ترميز البيانات وإدخالها إلي الحاسب الآلي، ثم معالجتها وتحليلها واستخراج النتائج الإحصائية باستخدام برنامج " الحزمة الإحصائية للعلوم الاجتماعية SPSS " Statistical Package for the Social Science

وتم اللجوء إلى المعاملات والاختبارات الإحصائية التالية في تحليل بيانات الدراسة:

-التكرارات البسيطة والنسب المئوية.

-المتوسطات الحسابية والانحرافات المعيارية.

-اختبار كا٢ (Chi Square Test) لدراسة الدلالة الإحصائية للعلاقة بين عدد من المتغيرات الاسمية (Nominal)

-اختبار (T- Test) لدراسة الدلالة الإحصائية للفروق بين المتوسطات الحسابية لمجموعتين من المبحوثين في احد متغيرات الفئة أو النسبة (Interval Or Ratio)

نتائج الدراسة

١-مدى قراءة الشباب الجامعي للصحف المطبوعة:

جدول (١) يوضح قيمة كا٢ لدلالة الفروق بين المجموعة التجريبية (قبلي – وبعدي) والضابطة (بعدي) في مدى قراءة الصحف المطبوعة

المجموعة / قراءة الصحف المطبوعة	تجريبية قبلي		ضابطة بعدي		تجريبية بعدي		كا٢	مستوى المعنوية د.ح٢
	ك	%	ك	%	ك	%		
نعم	٥	١٠	٤	٨	٢	٤	١,٣٧٣	٠,٥٠٣ غير دالة
لا	٤٥	٩٠	٤٦	٩٢	٤٨	٩٦		
الاجمالي	٥٠	١٠٠	٥٠	١٠٠	٥٠	١٠٠		

يتضح من الجدول السابق أن نسبة ١٠٪ من أفراد العينة بالمجموعة التجريبية قبلي يقرئوا الصحف المطبوعة، ونسبة ٨٪ من افراد العينة بالمجموعة الضابطة بعدي يقرئوا الصحف المطبوعة، ونسبة ٤٪ من أفراد العينة بالمجموعة التجريبية بعدي يقرئوا الصحف المطبوعة.

ونستخلص من الجدول السابق عدم وجود فروق ذات دلالة إحصائية بين أفراد العينة المجموعة التجريبية (قبلي – وبعدي) والضابطة (بعدي) في مدى قراءة الصحف المطبوعة، حيث كانت قيمة كا٢ غير دالة عند مستوى دلالة ٠,٠٥ .

٢-أسباب عدم قراءة الشباب الجامعي للصحف المطبوعة:

جدول (٢) يوضح قيمة كا٢ لدلالة الفروق بين المجموعة التجريبية (قبلي – وبعدي) والضابطة (بعدي) في أسباب عدم قراءة الشباب الجامعي للصحف المطبوعة

المجموعة / أسباب عدم قراءة	تجريبية قبلي		ضابطة بعدي		تجريبية بعدي		كا٢	مستوى المعنوية د.ح١٢
	ك	%	ك	%	ك	%		
ليس لدي رغبة في قراءتها	١	٢,٢	٠	٠	١	٢,١	٤,٨٨٩	٠,٩٦٢ غير دالة
مواقع التواصل تقنيني	٤	٨,٨	٦	١٣	٥	١٠,٤		
لأني أفضل قراءة الصحف الإلكترونية.	٢٢	٤٨,٩	٢٢	٤٧,٨	٢١	٤٣,٨		
أفضل وسائل إعلامية أخرى.	١	٢,٢	٠	٠	١	٢,١		
عدم مواكبتها للتكنولوجيا الحديثة.	٨	١٧,٨	١٠	٢١,٧	١١	٢٢,٩		
عدم مواكبتها للأحداث الجارية.	١	٢,٢	٠	٠	٢	٤,٢		
تفتقد عنصر التفاعلية.	٨	١٧,٨	٨	١٧,٨	٧	١٤,٦		
الاجمالي	٤٥	١٠٠	٤٦	١٠٠	٤٨	١٠٠		

يتضح من الجدول السابق أن نسبة ٤٨,٩٪ من أفراد العينة بالمجموعة التجريبية قبلي لا يقرئوا الصحف المطبوعة لأنهم يفضلوا قراءة الصحف الإلكترونية، ونسبة ١٧,٨٪ منهم لا يقرئونها عدم مواكبتها للتكنولوجيا الحديثة, ونسبة ١٧.٨٪ منهم لا يقرئونها لانها تفتقد عنصر التفاعلية, ونسبة ٨٪ من افراد العينة بالمجموعة الضابطة بعدي لا يقرئوا الصحف المطبوعة لأنهم يفضلوا قراءة الصحف الإلكترونية، ونسبة ١٧,٨٪ منهم لا يقرئونها عدم مواكبتها للتكنولوجيا الحديثة, ونسبة ١٧,٨٪ منهم لا يقرئونها لانها تفتقد عنصر التفاعلية ، و نسبة ٤٪ من أفراد العينة بالمجموعة التجريبية بعدي لا يقرئوا الصحف المطبوعة لأنهم يفضلوا قراءة الصحف الإلكترونية، ونسبة ١٧,٨٪ منهم لا يقرئونها لعدم مواكبتها للتكنولوجيا الحديثة, ونسبة ١٧,٨٪ منهم لا يقرئونها لانها تفتقد عنصر التفاعلية.

ونستخلص من الجدول السابق عدم وجود فروق ذات دلالة إحصائية بين أفراد العينة المجموعة التجريبية (قبلي – وبعدي) والضابطة (بعدي) في أسباب عدم قراءة الصحف المطبوعة ، حيث كانت قيمة كا٢ غير دالة عند مستوى دلالة ٠,٠٥.

٣-الأسباب التي تدفع الشباب الجامعي لقراءة الصحف المطبوعة:

جدول (٣) يوضح قيمة كا٢ لدلالة الفروق بين المجموعة التجريبية (قبلي – وبعدي) والضابطة (بعدي) في الأسباب التي تدفع الشباب الجامعي لقراءة الصحف المطبوعة

المجموعة / أسباب الدافعة	تجريبية قبلي		ضابطة بعدي		تجريبية بعدي		كا٢	مستوى المعنوية د.ح٦
	ك	%	ك	%	ك	%		
مواكبتها للأحداث الجارية.	٠	٠	١	٢٥	٠	٠	٥,٧٧٥	٠,٤٤٩ غير دالة
أخبارها واضحة وبسيطة ومختصره.	١	٢٠	٢	٥٠	٠	٠		
شعبية الصحافة المطبوعة.	١	٢٠	٠	٠	٠	٠		
تعودت على قراءتها.	٣	٦٠	١	٢٥	٢	١٠٠		
الاجمالي	٥	١٠٠	٤	١٠٠	٢	١٠٠		

يتضح من الجدول السابق أن نسبة ٦٠٪ من أفراد العينة بالمجموعة التجريبية قبلي يقرئوا الصحف المطبوعة لأنهم تعودوا على قراءتها ، ونسبة ٢٠٪ منهم يقرئونها لان أخبارها واضحة وبسيطة ومختصره, ونسبة ٢٠% منهم يقرئونها شعبية الصحافة المطبوعة، ونسبة ٥٠٪ من افراد العينة بالمجموعة الضابطة بعدي يقرئوا الصحف المطبوعة لان أخبارها واضحة وبسيطة ومختصره، ونسبة ٢٥٪ منهم يقرئونها لأنهم تعودوا على قراءتها, ونسبة ٢٥٪ منهم يقرئونها لمواكبتها للأحداث الجارية، ونسبة ١٠٠٪ من أفراد العينة بالمجموعة التجريبية بعدي يقرئوا الصحف المطبوعة لأنهم تعودوا على قراءتها.

ونستخلص من الجدول السابق عدم وجود فروق ذات دلالة إحصائية بين أفراد العينة المجموعة التجريبية (قبلي – وبعدي) والضابطة (بعدي) في أسباب قراءة الصحف المطبوعة ، حيث كانت قيمة كا٢ غير دالة عند مستوى دلالة ٠,٠٥.

٤-مدى تفضيل الشباب الجامعي إدخال تكنولوجيا حديثة على الصحف المطبوعة:

جدول (٤) يوضح قيمة كا٢ لدلالة الفروق بين المجموعة التجريبية (قبلي – وبعدي) والضابطة (بعدي) في مدى تفضيل إدخال تكنولوجيا حديثة على الصحف المطبوعة

المجموعة / التفضيل	تجريبية قبلي		ضابطة بعدي		تجريبية بعدي		كا٢	مستوى المعنوية د.ح٢
	ك	%	ك	%	ك	%		
نعم	٤٧	٩٤	٤٧	٩٤	٥٠	١٠٠	٣,١٢٥	٠,٢١٠ غير دالة
احيانا	٣	٦	٣	٦	٠	٠		
لا	٠	٠	٠	٠	٠	٠		
الاجمالي	٥٠	١٠٠	٥٠	١٠٠	٥٠	١٠٠		

يتضح من الجدول السابق أن نسبة ٩٤٪ من أفراد العينة بالمجموعة التجريبية قبلي يفضلوا إدخال تكنولوجيا حديثة على الصحف المطبوعة المطبوعة الصحف، ونسبة ٦٪ منهم يفضلون إدخالها احيانا، ونسبة ٩٦٪ من افراد العينة بالمجموعة الضابطة بعدي يفضلوا إدخال تكنولوجيا حديثة على الصحف المطبوعة

الصحف المطبوعة، ونسبة ٦٪ منهم يفضلون إدخالها احيانا، ونسبة ١٠٠٪ من أفراد العينة بالمجموعة التجريبية بعدي يفضلوا إدخال تكنولوجيا حديثة على الصحف المطبوعة الصحف المطبوعة.

ونستخلص من الجدول السابق عدم وجود فروق ذات دلالة إحصائية بين أفراد العينة المجموعة التجريبية (قبلي – وبعدي) والضابطة (بعدي) في مدى تفضيلهم إدخال تكنولوجيا حديثة على الصحف المطبوعة ، حيث كانت قيمة كا٢ غير دالة عند مستوى دلالة ٠,٠٥.و

وهدا يدل علي ان الشباب الجامعي يفضل ادخال التكنولوجيا الحديثة علي الصحف المطبوعة لاننا في عصر التكنولوجيا والشباب الجامعي من اهم الفئات العمرية التي تهتم بالمستحدثات التكنولوجية وادخال التكنولجيا في كل المجالات الحياتية بما فيها المجال الصحفي

٥-مدى معرفة الشباب الجامعي بتقنية الواقع المعزز:

جدول (٥) يوضح قيمة كا٢ لدلالة الفروق بين المجموعة التجريبية (قبلي – وبعدي) والضابطة (بعدي) في مدى معرفة الشباب الجامعي بتقنية الواقع المعزز

المجموعة / التفضيل	تجريبية قبلي		ضابطة بعدي		تجريبية بعدي		كا٢	مستوى المعنوية د.ح٤
	ك	%	ك	%	ك	%		
نعم	٨	١٦	١	٢	٥٠	١٠٠	١١٧,٧٥٠	٠,٠٠١
احيانا	١	٢	١	٢	٠	٠		
لا	٤١	٨٢	٤٨	٩٦	٠	٠		
الاجمالي	٥٠	١٠٠	٥٠	١٠٠	٥٠	١٠٠		

معامل التوافق= ٠,٦٦٣

يتضح من الجدول السابق أن نسبة ١٦٪ من أفراد العينة بالمجموعة التجريبية قبلي يعرفوا تقنية الواقع المعزز كتكنولوجيا حديثة على الصحف المطبوعة ، ونسبة ٢٪ منهم يعرفونها احيانا، ونسبة ٨٢٪ منهم لا يعرفونها ، ونسبة ٢٪ من افراد العينة بالمجموعة الضابطة بعدي يعرفوا تقنية الواقع المعزز تكنولوجيا حديثة على الصحف المطبوعة ،ونسبة ٢٪ منهم يعرفونها احيانا، ونسبة ٩٦٪ منهم لا يعرفونها ،

ونسبة ١٠٠٪ من أفراد العينة بالمجموعة التجريبية بعدي يعرفوا تقنية الواقع المعزز كتكنولوجيا حديثة على الصحف المطبوعة.

ونستخلص من الجدول السابق وجود فروق ذات دلالة إحصائية بين أفراد العينة المجموعة التجريبية (قبلي – وبعدي) والضابطة (بعدي) في مدى معرفة تقنية الواقع المعزز لصالح المجموعة التجريبية بعدي، حيث كانت قيمة كا٢ الة عند مستوى دلالة ٠,٠٠١. ويدل هدا علي معرفة الشباب الجامعي الكاملة بتكنولوجيا الواقع المعزز بعد تعرضهم لهدة التكنولوجيا من خلال برنامج تحويل النص المكتوب الي وسيط ثلاثي الابعاد

ومن هنا نستطيع ان نقول ان الشباب الجامعي ازدادت معرفتهم بتقنية الواقع المعزز بعد تطبيق برنامج استخدام تقنية الواقع المعززعلي بعض الموضوعات الصحفية التي تم عرضها عليهم فكانت نسبة من يعرفوا تقنية الواقع المعزز ١٦٪من افراد العينة (التجريبية قبلي)وازدادت بعد تطبيق البرنامج الي نسبة ١٠٠٪ واكدوا انها تجربة مميزه للصحف.

٦- مستوى معرفة الشباب الجامعي بتقنية المعزز:

جدول (٦) يوضح قيمة كا٢ لدلالة الفروق بين المجموعة التجريبية (قبلي – وبعدي) والضابطة (بعدي) في مستوى معرفة الشباب الجامعي بتقنية الواقع المعزز

المجموعة / مستوى المعرفة	تجريبية قبلي		ضابطة بعدي		تجريبية بعدي		كا٢	مستوى المعنوية د.ح٨
	ك	%	ك	%	ك	%		
قوية جدا	٣	٦	٢	٤	٢٧	٥٤	١١٤,٦٣٥	٠,٠٠١
قوية	١	٢	١	٢	١٧	٣٤		
متوسطة	٢	٤	١	٢	٦	١٢		
ضعيفة	٣	٦	٢	٤	٠	٠		
ضعيفة جداً	٤١	٨٢	٤٤	٨٨	٠	٠		
الاجمالي	٥٠	١٠٠	٥٠	١٠٠	٥٠	١٠٠		

معامل التوافق= ٠,٦٥٨

يتضح من الجدول السابق أن نسبة ٨٢٪ من أفراد العينة بالمجموعة التجريبية قبلي مستوى معرفتهم بتقنية الواقع المعزز ضعيفة جدا، ونسبة ٦٪ منهم مستوى معرفتهم ضعيف، ونسبة ٦٪ منهم مستوى معرفتهم قوية جدا ، ونسبة ٨٨٪ من افراد العينة بالمجموعة الضابطة بعدي مستوى معرفتهم بتقنية الواقع المعزز ضعيفة جدا، ونسبة ٤٪ منهم مستوى معرفتهم ضعيف، ونسبة ٤٪ منهم مستوى معرفتهم قوية جدا ، ونسبة ٥٤٪ من أفراد العينة بالمجموعة التجريبية بعدي مستوى معرفتهم بتقنية الواقع المعزز قوية جدا، ونسبة ٣٤٪ منهم مستوى معرفتهم قوية، ونسبة ١٢٪ منهم مستوى معرفتهم متوسطة.

ونستخلص من الجدول السابق وجود فروق ذات دلالة إحصائية بين أفراد العينة المجموعة التجريبية (قبلي – وبعدي) والضابطة (بعدي) في مستوى المعرفة بتقنية الواقع المعزز لصالح المجموعة التجريبية بعدي، حيث كانت قيمة كا٢ الة عند مستوى دلالة ٠,٠٠١.

وتتفق هدة النتيجة مع دراسة(مروه ابراهيم النخيلي،٢٠١٨) التي تؤكد معرفة معظم خبراء الاعلام بتقنيةالواقع المعززAR وكانت نسبتهم٧٤٪ واكدوا علي اهميتها وكيفية استخدامها وكيفية التعامل معها .

٧- تقييم الشباب الجامعي لتقنية الواقع المعزز المستخدمة في الصحف:

جدول (٧) يوضح قيمة كا٢ لدلالة الفروق بين المجموعة التجريبية (قبلي – وبعدي) والضابطة (بعدي) في تقييم الشباب الجامعي لتقنية الواقع المعزز المستخدمة في الصحف

المجموعة / مستوى المعرفة	تجريبية قبلي		ضابطة بعدي		تجريبية بعدي		كا٢	مستوى المعنوية د.ح٨
	ك	%	ك	%	ك	%		
فعالة بشدة	٠	٠	٠	٠	٢٢	٤٤	١٤١,٨١٢	٠,٠٠١
فعالة	١	٢	١	٢	٢٤	٤٨		
فعالة إلي حد ما	٣	٦	٢	٤	٤	٨		
غير فعالة	٤	٨	١٤	٢٨	٠	٠		
غير فعالة بشدة	٤٢	٨٤	٣٣	٦٦	٠	٠		
الاجمالي	٥٠	١٠٠	٥٠	١٠٠	٥٠	١٠٠		

معامل التوافق= ٠,٦٩٧

يتضح من الجدول السابق أن نسبة ٨٤٪ من أفراد العينة بالمجموعة التجريبية قبلي يروا ان تقنية الواقع المعزز المستخدمة في الصحف بتقنية الواقع المعزز غير فعالة جدا، ونسبة ٨٪ منهم يروا انها غير فعالة، ونسبة ٦٪ منهم يروا انها فعالة الى حد ما ، ونسبة ٦٦٪ من افراد العينة بالمجموعة الضابطة بعدي يروا ان تقنية الواقع المعزز المستخدمة في الصحف بتقنية الواقع المعزز غير فعالة جدا، ونسبة ٢٨٪ منهم يروا انها غير فعالة، ونسبة ٤٪ منهم يروا انها فعالة الى حد ما ، ونسبة ٤٤٪ من أفراد العينة بالمجموعة التجريبية بعدي يروا ان تقنية الواقع المعزز المستخدمة في الصحف بتقنية الواقع المعزز فعالة جدا، ونسبة ٤٨٪ منهم يروا انها فعالة، ونسبة ٨٪ منهم يروا انها فعالة الى حد ما.

ونستخلص من الجدول السابق وجود فروق ذات دلالة إحصائية بين أفراد العينة المجموعة التجريبية (قبلي – وبعدي) والضابطة (بعدي) في تقييم تقنية الواقع المعزز المستخدمة في الصحف لصالح المجموعة التجريبية بعدي ، حيث كانت قيمة كا٢ الة عند مستوى دلالة ٠,٠٠١.

وهدا يدل علي اتفاق معظم الشباب الجامعي علي ان الصحف المدعمة بتقنية الواقع المعزز فعالة بنسبه كبيره وتعداضافة جديدة للصحف المطبوعة ودلك لتحسين فاعلية الصحيفة المطبوعة

٨- مدى تفضيل الشباب الجامعي للصحف المطبوعة التي تستخدم تكنولوجيا الواقع المعزز أكثر من الصحف المطبوعة التي لا تستخدم هذه التقنية:

جدول (٨) يوضح قيمة كا٢ لدلالة الفروق بين المجموعة التجريبية (قبلي – وبعدي) والضابطة (بعدي) في مدى تفضل الصحف المطبوعة التي تستخدم تكنولوجيا الواقع المعزز أكثر من الصحف المطبوعة التي لا تستخدم هذه التقنية

المجموعة / التفضيل	تجريبية قبلي		ضابطة بعدي		تجريبية بعدي		كا٢	مستوى المعنوية د.ح٤
	ك	%	ك	%	ك	%		
نعم	١٠	٢٠	٥	١٠	٥٠	١٠٠	٩٩,٦٧٠	٠,٠٠١
أحياناً	١٥	٣٠	١٤	٢٨	٠	٠		
لا أفضلها	٢٥	٥٠	٣١	٦٢	٠	٠		
الاجمالي	٥٠	١٠٠	٥٠	١٠٠	٥٠	١٠٠		

معامل التوافق= ٠,٦٣٢

يتضح من الجدول السابق أن نسبة ٢٠٪ من أفراد العينة بالمجموعة التجريبية قبلي يفضلوا الصحف المطبوعة التي تستخدم تكنولوجيا الواقع المعزز أكثر من الصحف المطبوعة التي لا تستخدم هذه التقنية ، ونسبة ٣٠٪ منهم يفضلونها احيانا، ونسبة ٥٠٪ منهم لا يفضلونها ، ونسبة ١٠٪ من افراد العينة بالمجموعة الضابطة بعدي يفضلوا الصحف المطبوعة التي تستخدم تكنولوجيا الواقع المعزز أكثر من الصحف المطبوعة التي لا تستخدم هذه التقنية ، ونسبة ٢٨٪ منهم يفضلونها احيانا، ونسبة ٦٢٪ منهم لا يفضلونها ،

ونسبة ١٠٠٪ من أفراد العينة بالمجموعة التجريبية بعدي يفضلوا الصحف المطبوعة التي تستخدم تكنولوجيا الواقع المعزز أكثر من الصحف المطبوعة التي لا تستخدم هذه التقنية .

ونستخلص من دلك وجود فروق ذات دلالة إحصائية بين أفراد العينة المجموعة التجريبية (قبلي – وبعدي) والضابطة (بعدي) في مدى تفضل الصحف المطبوعة التي تستخدم تكنولوجيا الواقع المعزز أكثر من الصحف المطبوعة التي لا تستخدم هذه التقنية لصالح المجموعة التجريبية بعدي، حيث كانت قيمة كا٢ الة عند مستوى دلالة ٠,٠٠١

وهدا يدل علي اهمية تقنية الواقع المعزز واعطائها قيمة مضافة للصحف ودفع الطلاب علي الاهتمام بقراءة الصحف بعد تطبيق تقنية الواقع المعزز وتتفق هدة النتيجة مع دراسة(وسام محمد احمد،٢٠١٨) والتي تؤكد اتفاق اراء القائم بالاتصال والجمهور حول الفوائد التي تقدمها تقنية الواقع المعزز من حيث قدرتها علي اثراء الواقع المادي عبر اضافات المعلومات الرقمية الافتراضية

٩- مدى تأثير تقنية الواقع المعزز على انقرائية الشباب الجامعي للصحف المطبوعة أكثر من الصحف التي لا تستخدم هذه التقنية:

جدول (٩) يوضح قيمة كا٢ لدلالة الفروق بين المجموعة التجريبية (قبلي – وبعدي) والضابطة (بعدي) في مدى تأثير تقنية الواقع المعزز على قراءتك للصحف المطبوعة أكثر من الصحف التي لا تستخدم هذه التقنية

المجموعة / التأثير	تجريبية قبلي		ضابطة بعدي		تجريبية بعدي		كا٢	مستوى المعنوية د.ح٤
	ك	%	ك	%	ك	%		
نعم	١	٢	٠	٠	٤٤	٨٨	١٢٥,٠٠١	٠,٠٠١
أحياناً	١٣	٢٦	١٠	٢٠	٦	١٢		
لا	٣٦	٧٢	٤٠	٨٠	٠	٠		
الاجمالي	٥٠	١٠٠	٥٠	١٠٠	٥٠	١٠٠		

معامل التوافق= ٠,٦٧٤

يتضح من الجدول السابق أن نسبة ٢٪ من أفراد العينة بالمجموعة التجريبية قبلي يروا وجود تأثير لتقنية الواقع المعزز على انقرئية الشباب الجامعي الصحف المطبوعة أكثر من الصحف التي لا تستخدم هذه التقنية ، ونسبة ٢٦٪ منهم يروا انها تؤثر احيانا، ونسبة ٧٢٪ منهم يروا انها لا تؤثر، ونسبة ٢٠٪ من افراد العينة بالمجموعة الضابطة بعدي يروا وجود تأثير أحيانا لتقنية الواقع المعزز على انقرائية الشباب الجامعي للصحف المطبوعة أكثر من الصحف التي لا تستخدم هذه التقنية ، ونسبة ٨٠٪ منهم يروا انها لا تؤثر ،

ونسبة ٨٨٪ من أفراد العينة بالمجموعة التجريبية بعدي يروا وجود تأثير لتقنية الواقع المعزز على انقرئية الشباب الجامعي للصحف المطبوعة أكثر من الصحف التي لا تستخدم هذه التقنية ، ونسبة ١٢٪ منهم يروا انها تؤثر احيانا.

ونستخلص من الجدول السابق وجود فروق ذات دلالة إحصائية بين أفراد العينة المجموعة التجريبية (قبلي – وبعدي) والضابطة (بعدي) في مدى تأثير تقنية الواقع المعزز على انقرائية الشباب الجامعي للصحف المطبوعة أكثر من الصحف التي لا تستخدم هذه التقنية لصالح المجموعة التجريبية بعدي ، حيث كانت قيمة كا٢ الة عند مستوى دلالة ٠,٠٠١.

ونسبة الشباب الجامعي من افراد العينة المجموعة التجريبية (بعدي)كانت مرتفعة جدا بنسبة ٨٨٪ مما يؤكد ان لاستخدام تقنية الواقع المعزز دور كبير في تسهيل وتيسيروفهم الموضوعات الصحفية المنشوره في الصحف المطبوعة ودلك من خلال التغلب علي تقديم المحتوي الثابت للاخبار والموضوعات الصحفية وزيادة التفاعلية بين القراء والصحيفة وهدة التقنية عملت علي جدب الشباب الجامعي للمادة الصحفية اكثر من الصحف التي لم تستخدم هدة التكنولوجيا الحديثة وهي الواقع المعزز

١٠- االتجاهات الشباب الجامعي نحو تطبيق تكنولوجيا الواقع المعزز في الصحف المطبوعة:

جدول (١٠) يوضح الفروق بالتطبيق القبلي والتطبيق البعدي في االتجاهات الشباب الجامعي نحو تطبيق تكنولوجيا الواقع المعزز في الصحف المطبوعة

العبارات	تجريبية قبلي ن=٥٠			ضابطة بعدي ن=٥٠			تجريبية بعدي ن=٥٠		
	عدد النقاط	المتوسط المرجح	الاتجاه	عدد النقاط	المتوسط المرجح	الاتجاه	عدد النقاط	المتوسط المرجح	الاتجاه
تولد تقنية الواقع المعزز قيمة إضافية مميزة للصحف.	١١٨	٢,٣٦	لا أوافق	٨٢	١,٦٤	لا أوافق بشدة	٢٣٨	٤,٧٦	أوافق بشدة
سهولة استخدام تكنولوجيا الواقع المعزز.	١١١	٢,٢٢	لا أوافق	١٢٠	٢,٤٠	لا أوافق	٢٤٥	٤,٩٠	أوافق بشدة
سهولة استخدام تقنية الواقع المعزز.	١٢٣	٢,٤٦	لا أوافق	١١٠	٢,٢٠	لا أوافق	٢١١	٤,٢٢	أوافق بشدة
يعمل على سهولة انقرائية الصحف المطبوعة.	١٢٢	٢,٤٤	لا أوافق	١٠٨	٢,١٦	لا أوافق	٢٠٨	٤,١٦	أوافق
استخدام تقنية الواقع المعزز يحقق التفاعلية بين القارئ والصحيفة.	١٢٣	٢,٤٦	لا أوافق	١١٥	٢,٣٠	لا أوافق	٢٠٥	٤,١٠	أوافق
استخدام تقنية الواقع المعزز في الصحف يؤدي إلي تعزيز الصحيفة المطبوعة وفتح أبواب لقراء جدد ومعلنين جدد وأسواق جديدة.	٨٧	١,٧٤	لا أوافق بشدة	٩٣	١,٨٦	لا أوافق	٢١٧	٤,٣٤	أوافق بشدة
تطبيق تكنولوجيا الواقع المعزز أنقذ الصحافة المطبوعة لمواجهة الصحف الإلكترونية ووسائل الإعلام الجديدة.	١٠٣	٢,٠٦	لا أوافق	١٠٦	٢,١٢	لا أوافق	٢٣٠	٤,٦٠	أوافق بشدة
ممكن أن تنجح تقنية الواقع المعزز في الصحف المطبوعة المصرية.	١٢٧	٢,٥٤	لا أوافق	١٠٤	٢,٠٨	لا أوافق	٢٢١	٤,٤٢	أوافق بشدة

تشير بيانات الجدول السابق إلي ما يلي:

-فيما يتعلق بنتائج إتجاهات الشباب الجامعي نحو تطبيق تكنولوجيا الواقع المعزز في الصحف المطبوعة تبين أن أفراد العينة من المجموعة التجريبية قبلي كان اتجاههم نحو تطبيق تكنولوجيا الواقع المعزز في الصحف المطبوعة (لا أوافق).

ونستخلص من الجدول السابق أستجابات المجموعة التجريبية قبلي على مجموعة العبارات (مقياس اتجاهات الشباب نحو تطبيق تكنولوجيا الواقع المعزز في الصحف المطبوعة (لا أوافق) فجاءت عبارة (يمكن أن تنجح تقنية الواقع المعزز في الصحف المطبوعة المصرية) بمتوسط ٢,٥٤، يليها عبارة (استخدام تقنية الواقع المعزز يحقق التفاعلية بين القارئ والصحيفة بمتوسط ٢,٤٦ يليها عبارة (يعمل على سهولة انقرائية الصحف المطبوعة) بمتوسط ٢,٣٦، يليها عبارة (سهولة استخدام تكنولوجيا الواقع المعزز) بمتوسط ٢,٢٢ يليها عبارة (تطبيق تكنولوجيا الواقع المعزز انقذ الصحافة المطبوعة من مواجهة الصحف الإلكترونية ووسائل الإعلام الجديدة) بمتوسط ٢,٠٦ فكانت استجابات هذه العبارات من قبل المجموعة التجريبية قبلي (لا أوافق) وعبارة (استخدام تقنية الواقع المعزز في الصحف يؤدي إلي تعزيز الصحيفة المطبوعة وفتح أبواب لقراء جدد ومعلنين جدد لأسواق جديدة) بمتوسط ١,٧٤ وكانت استجاباتهم عليها لا أوافق بشدة.

وكانت استجابات المجموعة الضابطة بعدي على مقياس اتجاهات الشباب الجامعي نحو تطبيق تكنولوجيا الواقع المعزز في الصحف المطبوعة (لا أوافق). وجاءت عبارة (سهولة استخدام تكنولوجيا الواقع المعزز) بمتوسط ٢,٤٠، يليها عبارة (استخدام تقنية الواقع المعزز يحقق التفاعلية بين القارئ والصحيفة) بمتوسط ٢,٣٠، يليها في الترتيب عبارة (يعمل على سهولة إنقرائية الصحف المطبوعة) بمتوسط ٢,١٦، يليها عبارة (تطبيق تكنولوجيا الواقع المعزز أنقذ الصحافة المطبوعة لمواجهة الصحف الإلكترونية ووسائل الإعلام الجديدة) بمتوسط ٢,١٢، يليها عبارة (ممكن أن تنجح تغطية الواقع المعزز في الصحف المطبوعة المصرية) بمتوسط ٢,٠٨، يليها عبارة (استخدام تقنية الواقع المعزز في الصحف يؤدي إلي تعزيز الصحيفة المطبوعة وفتح أبواب لقراء جدد معلنين جدد وأسواق جديدة) بمتوسط ١,٨٦. وجاءت عبارة (تولد تقنية الواقع المعزز قيمة إضافية مميزة للصحف) بمتوسط ١,٦٤ وكانت استجابات المجموعة الضابطة عليها لا أوافق بشدة. وكانت استجابات المجموعة التجريبية بعدي على مقياس اتجاهات الشباب الجامعي نحو تطبيق تكنولوجيا الواقع المعزز في الصحف المطبوعة (أوافق بشدة) وهذا يدل على أن استجابات الشباب الجامعي تغيزت من لا أوافق إلي أوافق بشدة على تطبيق تكنولوجيا الواقع المعزز في الصحف المطبوعة بعد تطبيق برنامج الواقع المعزز على مجموعة من الأخبار والموضوعات الصحفية وتجربتها عليهم.

فكانت استجابتهم على مجموعة عبارات مقياس اتجاهاتهم نحو تطبيق تكنولوجيا الواقع المعزز على الصحف أوافق بشدة فجاءت عبارة (سهولة استخدام تكنولوجيا الواقع المعزز) بمتوسط ٤,٩٠ في الترتيب الأول يليها عبارة (تولد تقنية الواقع المعزز قيمة إضافية مميزة للصحف) بمتوسط ٤,٧٦ في الترتيب الثاني، يليها عبارة (تطبيق تكنولوجيا الواقع المعزز أنقذ الصحافة المطبوغة من مواجعة الصحف الإلكترونية ووسائل الإعلام الجديدة) بمتوسط ٤,٦٠ في الترتيب الثالث، يليها في الترتيب الرابع عبارة (ممكن أن تنجح تقنية الواقع المعزز في الصحف المطبوعة المصرية) بمتوسط ٤,٤٢، يليها عبارة (استخدم تقنية الواقع المعزز في الصحف يؤدي إلي تعزيز الصحيفة المطبوعة وفتح أبواب لقراء جدد معلنين جدد وأسواق جديدة) بمتوسط ٤,٣٤ في الترتيب الخامس، يليها في الترتيب الترتيب السادس عبارة (استخدم تقنية الواقع المعزز يحقق التفاعلية بين القارئ والصحيفة) بمتوسط ٤,٢٢، يليها في الترتيب السابع عبارة (يعمل على سهولة انقرائية الصحف المطبوعة) بمتوسط ٤,١٦، يليها في الترتيب الثامن عبارة (استخدام تقنية الواقع المعزز يحقق التفاعلية بين القارئ والصحيفة) بمتوسط ٤,١٠.

١١- الصعوبات والتحديات التي قد تواجه الشباب الجامعي أثناء استخدام تقنية الواقع المعزز التي تستخدمها الصحف المطبوعة:

جدول (١١) يوضح الفروق بالتطبيق القبلي والتطبيق البعدي في الصعوبات والتحديات التي قد تواجهك أثناء استخدامك لتقنية الواقع المعزز التي تستخدمها الصحف المطبوعة

العبارات	تجريبية قبلي ن=٥٠			ضابطة بعدي ن=٥٠			تجريبية بعدي ن=٥٠		
	عدد النقاط	المتوسط المرجح	الاتجاه	عدد النقاط	المتوسط المرجح	الاتجاه	عدد النقاط	المتوسط المرجح	الاتجاه
ارتباط نجاح التفاعل بعوامل أخري مثل كفاءة شبكات الاتصال بالانترنت ومدي سهولة توافرها.	١٩٥	٣,٩٠	أوافق	٢٠٠	٤,٠٠	أوافق	٨٢	١,٦٤	لا أوافق بشدة
مشاكل متعلقة بالنواحي الإنتاجية.	١٥٠	٣,٠٠	الى حد ما	١٦٥	٣,٣٠	الى حد ما	١٠٦	٢,١٢	لا أوافق
عدم توافر الأجهزة والبرامج التي تحتاجها هذه التقنية.	٢٠٨	٤,١٦	أوافق	١٩٤	٣,٨٨	أوافق	١٠٥	٢,١٠	لا أوافق
عدم معرفة معظم القراء بكيفية استخدام تطبيق تكنولوجيا الواقع المعزز.	١٧٩	٣,٥٨	أوافق	٢٠٩	٤,١٨	أوافق	٨١	١,٦٢	لا أوافق بشدة
تحتاج هذه التقنية إلي تطوير مستمر ومعرفة بالبرامج الجديدة لتطويرها.	١٧٩	٣,٥٨	أوافق	١٦٥	٣,٣٠	الى حد ما	٧٥	١,٥٠	لا أوافق بشدة

وتشير بيانات الجدول السابق أن أفراد العينة بالمجموعة التجريبية قبلي كانت استجابتهم نحو الصعوبات والتحديات التي قد تواجههم أثناء استخدامهم لتقنية الواقع المعزز التي تستخدمها الصحف المطبوعة (لا اوافق) فجاءت عبارة (عدم توافر الأجهزة والبرامج التي تحتاجها هذه التقنية بمتوسط)٤,١٦.يليها عبارة (ارتباط نجاح التفاعل بعوامل أخري مثل كفاءة شبكات الاتصال بالانترنت ومدي سهولة توافرها) بمتوسط ٣,٩٠ ،يليها عبارة (عدم معرفة معظم القراء بكيفية استخدام تطبيق تكنولوجيا الواقع المعزز) بمتوسط ٣,٥٨. يليها عبارة (تحتاج هذه التقنية إلي تطوير مستمر ومعرفة بالبرامج الجديدة لتطويرها) بمتوسط ٣,٥٨. واوافق الى حد ما على عبارة (: مشاكل متعلقة بالنواحي الإنتاجية) بمتوسط ٣,٠٠.

يتضح من الجدول السابق أن أفراد العينة بالمجموعة الضابطة بعدي كان استجاباتهم نحو الصعوبات والتحديات التي قد تواجههم اثناء استخدامهم لتقنية الواقع المعزز التي تستخدمها الصحف المطبوعة (لا اوافق) فجاءت عبارة (عدم معرفة معظم القراء بكيفية استخدام تطبيق تكنولوجيا الواقع المعزز) بمتوسط ٤,١٨. يليها عبارة (ارتباط نجاح التفاعل بعوامل أخري مثل كفاءة شبكات الاتصال بالانترنت ومدي سهولة توافرها) بمتوسط ٤,٠٠. يليها عبارة(عدم توافر الأجهزة والبرامج التي تحتاجها هذه التقنية) بمتوسط ٣,٨٨. واوافق الى حد ما على عبارة (مشاكل متعلقة بالنواحي الإنتاجية) بمتوسط ٣,٣٠. واوافق الي حدا ما ايضا علي عبارة (تحتاج هذه التقنية إلي تطوير مستمر ومعرفة بالبرامج الجديدة لتطويرها) بمتوسط ٣,٣٠.

ويتضح من الجدول السابق أن أفراد العينة بالمجموعة التجريبية بعدي كانت استجابتهم نحو الصعوبات والتحديات التي قد تواجههم أثناء استخدامهم لتقنية الواقع المعزز التي تستخدمها الصحف المطبوعة (لا اوافق بشدة) اي لايوجد صعوبات اثناء استخدامهم لتقنية الواقع المعزز التي تستخدمها الصحف المطبوعة .فجاءت عبارة (ارتباط نجاح التفاعل بعوامل أخري مثل كفاءة شبكات الاتصال بالانترنت ومدي سهولة توافرها) بمتوسط ١,٦٤. يليها عبارة (عدم معرفة معظم القراء بكيفية استخدام تطبيق تكنولوجيا الواقع المعزز) بمتوسط ١,٦٢. يليها عبارة(تحتاج هذه التقنية إلي تطوير مستمر ومعرفة بالبرامج الجديدة لتطويرها)بمتوسط ١,٥٠. وجاءت استجابة لا أوافق على واوافق الى حد ما على عبارات (مشاكل متعلقة بالنواحي الإنتاجية) بمتوسط ٢,١٢. وعبارة(عدم توافر الأجهزة والبرامج التي تحتاجها هذه التقنية) بمتوسط ٢,١٠.

١٢- مدى تسهيل استخدام تكنولوجيا الواقع المعزز في الصحف المطبوعة لانقرائية هذه الصحف:

جدول (١٢) يوضح قيمة كا٢ لدلالة الفروق بين المجموعة التجريبية (قبلي – وبعدي) والضابطة (بعدي) في مدى تسهيل استخدام تكنولوجيا الواقع المعزز في الصحف المطبوعة لانقرائية هذه الصحف

المجموعة / تسهيل انقرائية	تجريبية قبلي		ضابطة بعدي		تجريبية بعدي		كا٢	مستوى المعنوية د.ح٤
	ك	%	ك	%	ك	%		
نعم	٠	٠	٠	٠	٢٥	٥٠	٩١,٦٣٦	٠,٠٠١
أحياناً	١٣	٢٦	١٤	٢٨	٢٥	٥٠		
لا	٣٧	٧٤	٣٦	٧٢	٠	٠		
الاجمالي	٥٠	١٠٠	٥٠	١٠٠	٥٠	١٠٠		

معامل التوافق= ٠,٦١٦

يتضح من الجدول السابق أن نسبة ٢٦٪ من أفراد العينة بالمجموعة التجريبية قبلي يروا أن استخدام تكنولوجيا الواقع المعزز في الصحف المطبوعة سهل انقرائية هذه الصحف احيانا ، ونسبة ٧٤٪ منهم يروا انها لم تسهل ، ونسبة ٢٨٪ من افراد العينة بالمجموعة الضابطة بعدي يروا أن استخدام تكنولوجيا الواقع المعزز في الصحف المطبوعة سهل انقرائية هذه الصحف احيانا ، ونسبة ٧٢٪ منهم يروا انها لم تسهل ، ونسبة ٥٠٪ من أفراد العينة بالمجموعة التجريبية بعدي يروا أن استخدام تكنولوجيا الواقع المعزز في الصحف المطبوعة سهل انقرائية هذه الصحف ، ونسبة ٥٠٪ منهم يروا انها سهلت احيانا.

ونستخلص من الجدول السابق وجود فروق ذات دلالة إحصائية بين أفراد العينة المجموعة التجريبية (قبلي – وبعدي) والضابطة (بعدي) في مدى تسهيل استخدام تكنولوجيا الواقع المعزز في الصحف المطبوعة لانقرائية هذه الصحف لصالح المجموعة التجريبية بعدي ، حيث كانت قيمة كا٢ الة عند مستوى دلالة ٠,٠٠١.ويدل هدا علي ان تكنولوجيا الواقع المعزز تؤثر علي انقرائية الشباب الجامعي للصحف المطبوعة وعملت علي تسهيلها وتعتبر قيمة مضافة للصحف المطبوعة لمواجهة التحديات التكنولوجية الحديثة واضفاء الجانب التكنولوجي عليها

فروض الدراسة:

١-توجد فروق ذات دلالة إحصائية بين المجموعتين التجريبية والضابطة في معرفة الشباب الجامعي بتقنية الواقع المعزز وتقيمها وتفضيلها وتأثيرها ومعرفة اتجاهات الشباب الجامعي نحو تطبيقها ومواجهة الصعوبات عند استخدامها وتسهيل انقرائية الصحف المطبوعة بالقياس البعدي.

جدول (١٣) يوضح قيمة (ت) لدلالة الفروق بين متوسطي درجات المجموعتين التجريبية والضابطة في معرفة تقنية الواقع المعزز وتقيمها وتفضيلها وتأثيرها والاتجاه نحوها تطبيقها ومواجهة صعوبات عند استخدامها وتسهيل انقرائية الصحف بالقياس البعدي

المجموعة / المتغير	تجريبية(ن=٥٠)		ضابطة(ن=٥٠)		ت	مستوى الدلالة د.ح٩٨
	م	ع	م	ع		
مستوى المعرفة بتقنية الواقع المعزز	٤,٤٢	٠,٧٠٢	١,٣٠	٠,٩٣١	١٨,٩١٢	٠,٠٠١
تقييم تقنية الواقع المعزز	٤,٣٦	٠,٦٣١	١,٤٢	٠,٦٧٣	٢٢,٥٣٥	٠,٠٠١
تفضيل الصحف المطبوعة التي تستخدم تكنولوجيا الواقع المعزز	٣,٠٠	٠,٠٠٠	١,٤٨	٠,٦٧٧	١٥,٨٦٨	٠,٠٠١
تأثير تقنية الواقع المعزز على قراءة الصحف المطبوعة	٢,٨٨	٠,٣٢٨	١,٢٠	٠,٤٠٤	٢٢,٨١٩	٠,٠٠١
الاتجاه نحو تطبيق تكنولوجيا الواقع المعزز	٣٥,٥٠	٢,٣٣٢	١٦,٧٦	٣,٢٧٩	٣٢,٩٢٧	٠,٠٠١
صعوبات استخدام تكنولوجيا الواقع المعزز	٨,٩٨	١,٥٥٨	١٨,٦٦	١,٥٤٧	٣١,١٧٦-	٠,٠٠١
سهولة انقرائية هذه الصحف لاستخدام تكنولوجيا الواقع المعزز	٢,٥٠	٠,٥٠٥	١,٢٨	٠,٤٥٤	١٢,٧٠٨	٠,٠٠١

يتضح من الجدول السابق:

وجود فروق ذات دلالة إحصائية بين متوسطي درجات المجموعتين التجريبية والضابطة بالقياس البعدي في كلا من (مستوى المعرفة بتقنية الواقع المعزز - تقييم تقنية الواقع المعزز – تفضيل الصحف المطبوعة التي تستخدم تكنولوجيا الواقع المعزز - تأثير تقنية الواقع المعزز على انقرائية الشباب الجامعي للصحف المطبوعة – االتجاهات الشباب الجامعي نحو تطبيق تكنولوجيا الواقع المعزز - سهولة انقرائية هذه الصحف لاستخدام تكنولوجيا الواقع المعزز) لصالح المجموعة التجريبية في التطبيق البعدي, حيث كانت قيم(ت) دالة عند مستوى دلالة ٠,٠٠١.

ونستخلص من الجول السابق وجود فروق ذات دلالة إحصائية بين متوسطي درجات المجموعتين التجريبية والضابطة بالقياس البعدي في صعوبات استخدام تكنولوجيا الواقع المعزز لصالح المجموعة الضابطة في التطبيق البعدي، حيث كانت قيم(ت) دالة عند مستوى دلالة ٠,٠٠١.

٢-توجد فروق ذات دلالة إحصائية بين متوسط درجات المجموعة التجريبية بين القياسين القبلي والبعدي في معرفة تقنية الواقع المعزز وتقيمها وتفضيلها وتأثيرها والاتجاه نحوها تطبيقها ومواجهة الصعوبات التي تواجه الشباب الجامعي عند استخدامها وتسهيل انقرائية الصحف.

جدول (١٤) يوضح قيمة (ت)لدلالة الفروق بين متوسطي درجات المجموعة التجريبية بين القياسين القبلي والبعدي في معرفة تقنية الواقع المعزز وتقيمها وتفضيلها وتأثيرها والاتجاه نحوها تطبيقها ومواجهة صعوبات عند استخدامها وتسهيل انقرائية الصحف

المتغير / المجموعة	تجريبية بعدي (ن=٥٠)		تجريبية قبلي (ن=٥٠)		ت	مستوى الدلالة د.ح٩٨
	م	ع	م	ع		
مستوى المعرفة بتقنية الواقع المعزز	٤,٤٢	٠,٧٠٢	١,٤٤	١,٠٩١	١٦,٢٣٩	٠,٠٠١
تقييم تقنية الواقع المعزز	٤,٣٦	٠,٦٣١	١,٢٦	٠,٦٦٤	٢٣,٩٢٣	٠,٠٠١
تفضيل الصحف المطبوعة التي تستخدم تكنولوجيا الواقع المعزز	٣,٠٠	٠,٠٠٠	١,٧٠	٠,٧٨٩	١١,٦٥١	٠,٠٠١
تأثير تقنية الواقع المعزز على قراءة الصحف المطبوعة	٢,٨٨	٠,٣٢٨	١,٣٠	٠,٥٠٥	١٨,٥٤٧	٠,٠٠١
الاتجاه نحو تطبيق تكنولوجيا الواقع المعزز	٣٥,٥٠	٢,٣٣٢	١٨,٢٨	٣,٥١٧	٢٨,٨٥٥	٠,٠٠١
صعوبات استخدام تكنولوجيا الواقع المعزز	٨,٩٨	١,٥٥٨	١٨,٢٢	١,١٨٣	-٣٣,٣٩٥	٠,٠٠١
سهولة انقرائية هذه الصحف لاستخدام تكنولوجيا الواقع المعزز	٢,٥٠	٠,٥٠٥	١,٢٦	٠,٤٤٣	١٣,٠٥٠	٠,٠٠١

يتضح من الجدول السابق :

وجود فروق ذات دلالة إحصائية بين متوسطي درجات المجموعة التجريبية بين القياسين القبلي والبعدي في كلا من(مستوى المعرفة بتقنية الواقع المعزز - تقييم تقنية الواقع المعزز – تفضيل الصحف المطبوعة التي تستخدم تكنولوجيا الواقع المعزز - تأثير تقنية الواقع المعزز على قراءة الصحف المطبوعة - الاتجاه نحو تطبيق تكنولوجيا الواقع المعزز - سهولة انقرائية هذه الصحف لاستخدام تكنولوجيا الواقع المعزز) لصالح التطبيق البعدي , حيث كانت قيم(ت) دالة عند مستوى دلالة ٠,٠٠١.

ونستخلص من الجدول السابق وجود فروق ذات دلالة إحصائية بين متوسطي درجات المجموعة التجريبية بين القياسين القبلي والبعدي في صعوبات استخدام تكنولوجيا الواقع المعزز لصالح التطبيق القبلي , حيث كانت قيم(ت) دالة عند مستوى دلالة ٠,٠٠١.

٣- لا توجد فروق ذات دلالة إحصـــائية بين متوســـط درجات الذكور والاناث بالمجموعة التجريبية بالقياس البعدي في معرفة تقنية الواقع المعزز وتقيمها وتفضيلها وتأثيرها واتجاهات الشباب الجامعي نحو تطبيقها ومواجهة الصعوبات التي تواجههم عند استخدامها وتسهيل انقرائية الصحف.

جدول (١٥) يوضح قيمة (ت) لدلالة الفروق بين متوسطي درجات الذكور والاناث بالمجموعة التجريبية بالقياس البعدي في معرفة تقنية الواقع المعزز وتقيمها وتفضيلها وتأثيرها والاتجاه نحوها تطبيقها ومواجهة صعوبات عند استخدامها وتسهيل انقرائية الصحف

المتغير / المجموعة	تجريبية ذكور (ن=٢٠)		تجريبية اناث (ن=٣٠)		ت	مستوى الدلالة د.ح٤٨
	م	ع	م	ع		
مستوى المعرفة بتقنية الواقع المعزز	٤,٤٠	٠,٧٥٤	٤,٤٣	٠,٦٧٩	٠,١٦٣-	٠,٨٧١ غير دالة
تقييم تقنية الواقع المعزز	٤,٤٠	٠,٦٨١	٤,٣٣	٠,٦٠٦	٠,٣٦٣	٠,٧١٨ غير دالة
تفضيل الصحف المطبوعة التي تستخدم تكنولوجيا الواقع المعزز	٢,٩٠	٠,٣٠٨	٣,٠٠	٠,٠٠٠	١,٧٨٩-	٠,٠٨٠ غير دالة
تأثير تقنية الواقع المعزز على قراءة الصحف المطبوعة	٢,٩٥	٠,٢٢٤	٢,٨٣	٠,٣٧٩	١,٢٣٨	٠,٢٢٢ غير دالة
الاتجاه نحو تطبيق تكنولوجيا الواقع المعزز	٣٤,٩٠	٢,٥١١	٣٥,٩٠	٢,١٥٥	١,٥٠٤-	٠,١٣٩ غير دالة
صعوبات استخدام تكنولوجيا الواقع المعزز	٨,٨٠	١,٣٢٢	٩,١٠	١,٧٠٩	٠,٦٦٣-	٠,٥١٠ غير دالة
سهولة انقرائية هذه الصحف لاستخدام تكنولوجيا الواقع المعزز	٢,٥٥	٠,٥١٠	٢,٤٧	٠,٥٠٧	٠,٥٦٨	٠,٥٧٣ غير دالة

يتضح من الجدول السابق :

عدم وجود فروق ذات دلالة إحصائية بين متوسطي درجات الذكور والاناث بالمجموعة التجريبية بالقياس البعدي في كلا من (مســـتوى المعرفة بتقنية الواقع المعزز - تقييم تقنية الواقع المعزز – تفضـــيل الصـــحف المطبوعة التي تســـتخدم تكنولوجيا الواقع المعزز - تأثير تقنية الواقع المعزز على قراءة الصـــحف المطبوعة - الاتجاه نحو تطبيق تكنولوجيا الواقع المعزز -الصـــعوبات التي تواجه الشـــباب الجامعي عند اســـتخدام تكنولوجيا الواقع المعزز - سـهولة انقرائية هذه الصـحف لاسـتخدام تكنولوجيا الواقع المعزز), حيث كانت قيم(ت) غير دالة عند مستوى دلالة ٠,٠٥.

الخلاصة:

وتشمل أهم النتائج العامة للدراسة:

١-تبين عدم وجود فروق ذات دلالة إحصـــائية بين أفراد العينة المجموعة التجريبية (قبلي- وبعدي) والضـــابطة (بعدي) في مدي قراءة الشباب الجامعي الصحف المطبوعةحيث كانت قيمة كا٢ غير دالة عند مستوي دلالة ٠,٠٥.

٢- أتضـح عدم وجود فروق ذات دلالة إحصـائية بين أفراد العينة المجموعة التجريبية (قبلي- بعدي) والضـابطة بعدي في أسباب عدم قراءة الشباب الجامعي للصحف المطبوعة ، حيث كانت قيمة كا٢ غير دالة عند مستوي دلالة ٠,٠٥.

٣- تبين أن ٦٠٪ من أفراد العينـة بـالمجموعـة التجريبيـة قبلي يقرئوا الصـــحف المطبوعـة لأنهم تعودو على قراءتها، ونســـبة ٥٪ من أفراد العينة بالمجموعة الضـــابطة بعدي يقرئوا الصـــحف المطبوعة لأن أخبارها واضـحة وبسـيطة ومختصـرة، ونسـبة ١٠٠٪ من أفراد العينة بعدي يقرئوا الصـحف المطبوعة لأنهم تعودو على قراءتها وتبين عدم وجود فروق ذات دلالة إحصـائية بين أفراد العينة المجموعة التجريبية (قبلي- بعدي) والضـابطة (بعدي) في أسـباب قراءة الشـباب الجامعي للصـحف المطبوعة حيث كانت قيمة كا٢ غير دالة عند

مستوي دلالة ٠,٠٥.

٤- عدم وجود فروق ذات دلالة إحصائية بين أفراد العينة المجموعة التجريبية (قبلي- وبعدي) والضابطة (بعدي) في مدي تفضيل الشباب الجامعي لإدخال تكنولوجيا حديثة على الصحف المطبوعة حيث كانت قيمة كا٢ غير دالة عند مستوي دلالة ٠,٠٥.

٥- تبين وجود فروق ذات دلالة إحصائية بين أفراد العينة المجموعة التجريبية (قبلي وبعدي) والضابطة (بعدي) في مدي معرفة الشباب الجامعي بتقنية الواقع المعزز لصالح المجموعة التجريبية بعدي حيث كانت قيمة كا٢ دالة عند مستوي ٠,٠٠١.

٦- أتضح وجود فروق ذات دلالة إحصائية بين أفراد العينة المجموعة التجريبية (قبلي وبعدي) والضابطة (بعدي) في مستوي معرفة الشباب الجامعي بتقنية الواقع المعزز لصالح المجموعة التجريبية بعدي حيث كانت قيمة كا٢ دالة عند مستوي ٠,٠٠١.

٧- وجود فروق ذات دلالة إحصائية بين أفراد العينة المجموعة التجريبية (قبلي وبعدي) والضابطة (بعدي) في تقييم الشباب الجامعي لتقنية الواقع المعزز المستخدمة في الصحف المطبوعة لصالح المجموعة التجريبية بعدي، حيث كانت كا٢ دالة عند مستوي دلالة ٠,٠٠١.

٨- تبين وجود فروق ذات دلالة إحصائية بين أفراد العينة التجريبية (قبلي وبعدي) والضابطة (بعدي) في مدي تفضيل الشباب الجامعي للصحف المطبوعة التي تستخدم تكنولوجيا الواقع المعزز أكثر من الصحف المطبوعة التي لا تستخدم هذه التكنولوجيا لصالح المجموعة التجريبية بعدي حيث كانت قيمة كا٢ دالة عند مستوي دلالة ٠,٠٠١.

٩- ارتفاع نسبة الشباب الجامعي أفراد العينة بالمجموعة التجريبية (بعدي) الذين يروا وجود تأثير لتقنية الواقع المعزز المستخدم في الصحف المطبوعة على مدي قراءتهم لهذه الصحف أكثر من الصحف التي لا تستخدم هذه التقنية واتضح وجود فروق ذات دلالة إحصائية بين أفراد العينة المجموعة التجريبية (قبلي- بعدي) والضابطة (بعدي) في مدي تأثير تقنية الواقع المعزز على انقرائية الشباب الجامعي للصحف المطبوعة أكثر من الصحف التي لا تستخدم هذه التقنية حيث كانت قيمة كا٢ دالة عند مستوي ٠,٠٠١.

١٠- تبين أن أفراد العينة من الشباب الجامعي بالمجموعة التجريبية (بعدي) كانت اتجاهاتهم نحو تطبيق تكنولوجيا الواقع المعزز في الصحف المطبوعة أوافق بشدة حيث جاءت عبارة "سهولة استخدام تكنولوجيا الواقع المعزز بمتوسط ٤,٩ "يليها عبارة "تولد تقنية الواقع المعزز قيمة إضافية مميزة للصحف" بمتوسط ٤,٧٦.

١١- اتضح أن أفراد العينة من الشباب الجامعي بالمجموعة التجريبية قبلي كانت اتجاهاتهم نحو الصعوبات والتحديات التي تواجههم أثناء استخدامهم لتقنية الواقع المعزز التي تستخدمها الصحف المطبوعة (لا أوافق) والمجموعة الضابطة كان كانت اتجاهاتهم (لا أوافق) أيضاً بينما المجموعة التجريبية (بعدي) كانت اتجاهاتهم (لا أوافق بشدة).

١٢- وجود فروق ذات دلالة إحصائية من أفراد العينة المجموعة التجريبية (قبلي وبعدي) والضابطة البعدي في مدي تسهيل استخدام تكنولوجيا الواقع المعزز في الصحف لانقرائية الشباب الجامعي لهذه الصحف لصالح المجموعة التجريبية بعدي.

١٣- وجود فروق ذات دلالة إحصائية بين متوسطي درجات المجموعتين التجريبية والضابطة بالقياس البعدي في معرفة تقنية الواقع المعزز وتقيمها وتفضيلها وتأثيرها واتجاه الشباب الجامعي نحو تطبيقها ومواجهة الصعوبات عند استخدمها وتسهيل إنقرائية الشباب الجامعي للصحف لصالح المجموعة التجريبية في التطبيق البعدي حيث كانت قيمة (ت) دالة عند مستوي ٠,٠٠١.

١٤- عدم وجود فروق ذات دلالة إحصائية بين متوسطي درجات الذكور والإناث بالمجموعة التجريبية بالقياس

البعدي في كلا من (مستوي الصحف بتقنية الواقع المعزز وتقيمها وتفضيل الشباب للصحف التي تستخدم تقنية الواقع المعزز واتجاهاتهم نحو تطبيق تكنولوجيا الواقع المعزز وسهولة انقرائية هذه الصحف باستخدام تكنولوجيا الواقع المعزز) حيث كانت قيم (ت) غير دالة عند مستوي دلالة ٠,٠٥.

التوصيات

بعد عرض نتائج الدراسة الحالية يمكن عرض عدد من المقترحات والتوصيات لتفعيل تكنولوجيا الواقع المعزز والاستفادة منها كما يلي:

١-تشجيع القائمين على المؤسسات الصحفية على إدخال تكنولوجيا الواقع المعزز على كل الصحف المطبوعة وذلك لإضافة قيمة مضافة لها وتحويلها من وسيلة تقليدية إلي وسيلة إلكترونية متعددة الوسائط تتوافق مع متطلبات العصر.

٢- الاهتمام بدمج تقنية الواقع المعزز في تدريس المقررات الدراسية وتعميمها لتحقيق أعلي استفادة ممكنه منها وزيادة معدلات التحصيل العلمي والمعرفي لدي الطلاب.

٣- تدريس تكنولوجيا الواقع المعزز لطلاب الإعلام التربوي لكي يتم تطبيقها في التحرير الصحفي والإخراج الصحفي.

٤- عقد ورش عمل لأعضاء هيئة التدريس والطلاب في تكنولوجيا الواقع المعزز ومتابعة المستجدات التي تطرأ عليها لمتابعة التطورات الحديثة في هذا المجال.

المراجع

(١) **غصون حسين محمد عليان.** "مستوي وعي معلمي الدراسات الاجتماعية بالمملكة العربية السعودية ببرامج تقنية الواقع المعزز وتطبيقاتها في تعليم مادتهم وتعلمها"ـــــ **مجلة البحث العلمي في التربية**، العدد الثامن عشر، ٢٠١٧، ص٥٤٣.

(٢) **وداد بنت عبدالله عبدالعزيز.** "أثر التدريس باستخدام تقنيات الواقع المعزز علي التحصيل الدراسي لطالبات المرحلة الثانوية في مقرر الحاسب وتقنية المعلومات"ـــــ **مجلة العلوم التربوية- جامعة القاهرة -كلية الدراسات العليا للتربية**، العدد الرابع ،مجلد ٢٤، ٢٠١٦، ص ص ١٣٩-١٤٠.

(٣) **نشوي رفعت محمد شحاته.** "استراتيجية مقترحة لاستخدام تكنولوجيا الواقع المعزز في تنفيذ الأنشطة التعليمية وأثرها فى تنمية التحصيل والدافعية للإنجاز لدى طلاب المرحلة الثانوية"- **تكنولوجيا التعليم: سلسلة دراسات وبحوث**، (العدد الأول جزء ثانى)، مجلد ٢٦ ، ٢٠١٦، ص ص ١٦١-٢٢٣.

(٤) **هويدا سعيد عبد الحميد.** "العلاقة بين تكنولوجيا الواقع المعزز القائمة على الكائنات الرسومية (ثنائية/ثلاثية) الأبعاد ووجهة الضبط (داخلي/خارجي) وأثرها على الحمل المعرفي والانخراط في التعلم لدى طلاب الجامعة". **مجلة علمية محكمة للبحوث التربوية والنفسية والاجتماعية**، مجلد ٣٧، (العدد ١٧٨، جزء ثاني)، ٢٣٧،٢٠١٨-٢٩٦.

(٥) **خالد محمد فرجون.** "توظيف تكنولوجيا الاستنتاج البصري اللمس في الواقع التعليمي المعزز"، **المجلة الدولية للتعليم بالإنترنت**، ديسمبر٢٠١٧، ص٢. **http://areadu.journals,ekb.beg**

(٦) **لامان محمد محمد أحمد.** "تطبيقات الواقع الافتراضي في الدراسات الإعلامية العربية في مجالات التسويق والعلاقات العامة والصحافة"، **المجلة العربية لبحوث الإعلام والاتصال**، جامعة الأهرام الكندية، العدد ٢٢٤ يناير – مارس ٢٠١٩، ص ص٢٥٦- ٢٣٦.

(٧) **محمد على ناجي المعداوي.** "أثر اختلاف توظيف الواقع المعزز في التعلم القائم على الاكتشاف الموجه مقابل الحر على العبء المعرفي وتنمية الفضول في العلوم لدي تلاميذ الصف السادس الابتدائي، **مجلة البحث العلمي في التربية**، العدد٢، ٢٠١٩، ص٢٥٨: ٣٢٥.

(٨) **سارة الهاجري.** "أثر استخدام الواقع المعزز في تنمية التحصيل الدراسي ومهارات الأداء العملي في مقرر الفقه لطالبات الصف الاول المتوسط في مدينة الرياض"، **مجلة كلية التربية بالزقازيق**، دراسات تربوية ونفسية، العدد ٣٣، يناير ٢٠١٨، ص ص: ١٢٧- ٢١١.

(9) **Joachim Scholz, Katherine Duffy:** "We are at home: How augmented reality reshapes mobile marketing and consumer brand relationships", **Journal of Retailing and consumer services,** 2018, Vol. 44, PP-11-22.

(١٠) **وسام محمد أحمد.** "اتجاهات القائم بالاتصال والجمهور نحو التطبيقات الصحفية للواقع المعزز"، **بحث منشور في المجلة العلمية لبحوث الصحافة**، كلية الإعلام، جامعة القاهرة، العدد١٥، ٢٠١٨، ص ص٣٨٩-٤٥١.

(١١) **مروة إبراهيم سلميان النخيلي.** "دمج تقنية الواقع المعزز مع الصحف المطبوعة كقيمة مضافة لتحسين فاعلية الاتصال"، **بحث منشور في مجلة العمارة والفنون والعلوم الإنسانية**، الجمعية العربية للحضارة والفنون الإسلامية، ع٢٩ يناير ٢٠١٨، ص ص٦١٩- ٥٩٧.

(12) **Yousef Alexander:** "New Realities, Augmented Reality and Virtual Reality in the 21st century, **Amaster thesis**, Presented to the Faculty of the Department of media Arts at the long Island university, 2017.

(١٣) **رنا مجدي محمد إبراهيم، جلال إسلام، أمل سراج.** "أهمية استخدام التقنيات الحديثة لإنتاج إعلان بتصميم جرافيكي تفاعلي (مثال تطبيقي على إعلانات الطرق Out doors"، **بحث منشـــور في مجلة بحوث التربية النوعية**، جامعة المنصور، كلية التربية النوعية، عدد ٤٦، ٢٠١٧، ص ص٧١٢- ٧٣٣.

(14) Chatoz Poulos, Dimitris, et al. "Mobile qugmented teality survey: From where we are to were we go.

(15) Shin, Donghee, and frank Biocca. Exploring Immersive Experience In **Journalism New media & Society**, Vol, 20, no.8, Aug. 2018, pp, 2800-2823.

(١٦) **زينب حسن السلامي.** "نمط الدعم التعليمي باستخدام الواقع المعزز في بيئة لتعلم دمج وأثرها على تنمية التحصيل وبعض مهارات البرمجة والانخراط في التعلم لدي طلاب كلية التربية النوعية مرتفعي ومنخفضي الدافعية للإنجاز"، **مجلة تكنولوجيا التعليم الجمعية المصـــرية لتكنولوجيا التعليم**، مجلد ٢٤، عدد١- ص٢٠١٦، ص١٠٠-١١٤.

(17) Keesung Kim, et al: "understanding users' Continuance intention Toward. Smart phone augmented reality applications", **In Formation Development** 32.2 (2016) pp-161-174.

(18) Shanshan Li: "Assessing the user experience when using mobile augmented reality In advertising, MA, Purdue university, West lafa yette, Indiana (2014)

(19) Pavlik, Tohn V, and Frank Bridges: "The emergence of augmented reality (AR) as a storytelling medium **in Journalism" Journalism & Communication** monographs 15.1 (2013) P5**.**

(20) In Globe. "Augmented Reality and the Future of Printing and Publishing – whitePaper**,Armedia,June,4,2011,Available at:https://www.inglobetechnologres,com/ docs**

(٢١) **حسني محمد نصر.** "اتجاهات البحث والتنظير في وسائل الإعلام الجديد- دراسة تحليلية للإنتاج العلمي"، **بحث مقدم في مؤتمر وســـائل التواصـــل الاجتماعي: التطبيقات والإشـــكاليات المنهجية"، مجلة الإعلام والاتصال**، جامعة الإمام محمد بن سعود الإسلامية، ٢٠١٥، ص٣١.

(22) Fidler, R. "Mediamorphosis: understanding the New media thousand oaks, calif. Pine Forge Press, 3, 1997.

(23) Fidler, R: Op cit, p.15.

(٢٤) **فاطمة الزهراء عبد الفتاح. "الاندماج الإعلامي وصناعة الأخبار"**، القاهرة، دار العربي للنشر والتوزيع، ٢٠١٧، ص١١.

(25) Young won lee, and Aprie. "New Media, tami k. Tomasello research publication trends and outlets in communication 1990-2006. **New media society**. Vol. 12 (4), 2009. p532.

(٢٦) **رضا عبد الواحد أمين. "الإعلام الجديد"**، القاهرة، دار الفجر للنشر والتوزيع، ٢٠١٤، ص٧٢.

(٢٧) **خالد محمد فرحون.** "توظيف تكنولوجيا الاستنساخ البصري اللمس في الواقع التعليمي المعزز"، **المجلة الدولية للتعليم بالإنترنت**، ديسمبر ٢٠١٧، ص١.

- http://araedu.gournals.ekb.eg.online.

(٢٨) **عبد الله اسحاق عطار وإحسان محمد كنسارة. "الكائنات التعليمية وتكنولوجيا النانو"**، الرياض، مكتبة الملك فهد، ٢٠١٥، ص١٨٦.

(٢٩) **أكرم فتحي مصطفي علي.** "تصميم الاستجابة السريعة في التعلم بالواقع المعزز وأثرها على قوة السيطرة المعرفية والتمثيل البصري لإنترنت الأشياء ومنظور زمن المستقبل لدي طلاب ماجستير تقنيات التعليم"، **المجلة التربوية**، كلية التربية، العدد ٥٣، ١٨ يوليو ٢٠١٨، ص٣٢.

(٣٠) **فاطمة الزهراء عبد الفتاح. "الاندماج الإعلامي وصناعة الأخبار"**، القاهرة، دار العربي للنشر والتوزيع، ٢٠١٦، ص٨٧.

(٣١) **غادة عبد العاطي علي.** "معايير تصميم بيئات التعلم النقال القائمة على الواقع المعزز، **بحث منشور في مجلة الدراسة الدراسات وبحوث التربية النوعية**، جامعة الزقازيق، ٢٠١٩، ص٤٧٩

(٣٢) **خالد نوفل:**"تكنولوجيا الواقع الافتراضي واستخداماتة التعليمية ،عمان،دار المناهج للنشر والتوزيع،٢٠١٠،ص ٦٠.

(33)Lee, K., Augumented Reality in education and Training Techtrends: Linking **Research & Practice to Improve Learning**

(٢)**خالد محمد عرجون " ، توظيف تكنولوجيا الاستنساخ البصري اللمسي في الواقع التعليمي المعزز** مرجع سابق ،ص ٢.

(34) Lee, K., Augmented Reality in education and Training Techtrends: **Linking Research & Practice to Improve Learning,** Vol. 56, No,2, PP.14.

(٣٥) **خالد عبد المنعم محمد النقيسي. "**فاعلية تكنولوجيا الواقع المعزز باستخدام إستراتيجية كيلر وأثرها على رضا طلاب مقرر المعلوماتية للصف العاشر بدولة الكويت". **المجلة التربوية**، العدد٥٤، اكتوبر ٢٠١٨، ص٤٥٢.

(٣٦) **محمد عطية خميس. "** تكنولوجيا الواقع الافتراضي وتكنولوجيا الواقع المعزز وتكنولوجيا الواقع المخلوط"، **بحث منشور في الجمعية المصرية لتكنولوجيا التعليم**، مجلد ٢٥، العدد٢، إبريل، ٢٠١٥، ص١ **-http://Search. Mandumah. Com/ Record/ 699888**.

(37) Azuma, etal. A survey of Augment end Reality. Presence Teleoperators and virtual, Environments, Vol., No. 6, 2001,p . 355.

(38) Anderson, T& Elloumi, F. Theory and Practice of online learning Athabasca university , Canada, 2004**.**

(٣٩) **عبد المعز الشامي، لمياء محمود محمد القاضي. "**أثر برنامج تدريبي لاستخدام تقنيات الواقع المعزز في تصميم وإنتاج الدروس الإلكترونية لدي الطالبة المعلمة بكلية الاقتصاد المنزلي"، **بحث منشور في مجلة كلية التربية**، جامعة المنوفية، العدد الرابع، الجزء الأول، ٢٠١٧، ص١٣٦.

(٤٠) **محمود علم الدين. "الإعلام الرقمي الجديد البنية والوسائل"**، القاهرة، دار السحاب للنشر والتوزيع، ٢٠١٤، ص٤٣٦.

(٤١) **مروة إبراهيم سليمان النخيلي.** "دمج تقنية الواقع المعزز مع الصحف المطبوعة كقيمة مضافة لتحسين فاعلية الاتصال"، مرجع سابق، ص٢.

(٤٢) **مروة إبراهيم سليمان النخيلي.** المرجع السابق، ص٢.

(43) http://arm. Wikipedia.org/wiki/ %D9**.**

(٤٤) **يحي باسم يحي غباشي.** "انقرائية الأخبار في الصحف الفلسفية الإلكترونية" **رسالة ماجستير**، الجامعة الإسلامي بغزة، كلية الآداب، قسم الصحافة والإعلام، ٢٠١٥، ص٤٥.

(٤٥) هاني البطل. "انقرائية الانفوجرافيك في المواقع الصحفية المصرية لدي الشباب الجامعي"، **مجلة البحوث الإعلامية**، جامعة الأزهر، المجلد٥١، ج١، الشتاء ٢٠١٩، ص١٢٩-١٦٠.

(46) Molenda, M. In search of the elusive ADDIE model. Performance improvement, 42(5), 2003, 34-37.

The Impact of the Use of Augmented Reality Technology on the Readability of University Youth to Print Newspapers

Dr. Hanan Kamel Hanafi Marei
A Lecturer, Department of Educational Media,
Faculty of Specific Education - Kafr El-Sheikh University
hanankamel2912@gmail.com
Dr.Shaymaa E.Sorour
Assistant Professor of Computer science and Education
Faculty of Specific Education Kafrelsheikh University
shaymaasorour@gmail.com

Abstract

The current study aimed to identify the impact of the use of augmented reality technology on the readability of university youth for printed newspapers, and the study sample consisted of two groups, an experimental group (50) individuals and a control group (50) individuals from the students of the Faculty of Specific Education, Kafrelsheikh University, from the two departments of educational technology and educational media. The study was applied during the time period 1/4/2019 to 1/5/2019. The study reached a set of results, the most important of which are:

- There are statistically significant differences between the members of the sample, the experimental group (before and after) and the control group (after) in the extent of the university youth's knowledge of augmented reality technology in favor of the experimental group after me, where the value of Ka2 was a function at the 0.001 level.
- There are statistically significant differences between the members of the sample, the experimental group (before and after) and the control group (after) in the university youth's evaluation of the augmented reality technology used in printed newspapers in favor of the experimental group after me, where K2 was a function at the level of significance 0.001.
- There are statistically significant differences between the members of the experimental sample (before and after) and the control group (after) in the university youth's preference for printed newspapers that use augmented reality technology more than printed newspapers that do not use this technology in favor of the experimental group after me, where the value of Ka2 is a function at the level of Indication 0.001.
- The high percentage of university youth sample members in the experimental group (after) who see an effect of the augmented reality technology used in printed newspapers on the extent of the readability of these newspapers more than newspapers that do not use this technology, and it became clear that there were

statistically significant differences between the sample members of the experimental group (pre- After me) and the control (post) in the extent of the impact of augmented reality technology on the readability of university youth for printed newspapers more than newspapers that do not use this technology, where the value of Ca2 is a function at the level of 0.001.

- It was found that the sample members of the university youth in the experimental group (after me) had their attitudes towards the application of augmented reality technology in printed newspapers, where the phrase “ease of using augmented reality technology with an average of 4.9” came, followed by the phrase “augmented reality technology generates an additional distinctive value for newspapers with an average of 4.76".
- There are statistically significant differences from the members of the sample, the experimental group (before and after), and the post-control group in the extent to which the use of augmented reality technology is facilitated in the reading newspapers of these newspapers in favor of the experimental group after me.
- There are statistically significant differences between the mean scores of the experimental and control groups in the post-measurement of knowledge of augmented reality technology, its evaluation, preference, and the attitude of university youth towards its application and facing difficulties when using it and facilitating the readability of newspapers in favor of the experimental group in the post-application where the value of (T) is a function at the 0.001 level.

Keywords: Augmented Reality Technology, Readability, Printed Newspapers, University Youth.