اثر تطبيق تقنية الواقع الإفتراضي في التشجيع الرياضي بالأندية المصرية في ضوء التحول الرقمي

م.د/ محمد سليمان محمد غريب
مدرس بقسم الإدارة الرياضية والترويح بكلية التربية الرياضية (بنين بنات)، جامعة بورسعيد

م.د/ محمد حمدي الصاوي السنيطي
مدرس بقسم الإدارة الرياضية والترويح بكلية التربية الرياضية (بنين بنات)، جامعة بورسعيد

مقدمة ومشكلة البحث:

التشجيع هو أحد أركان المنظومة الرياضية بل أهمها فالجمهور هو الداعم المادي والمعنوي للمؤسسة الرياضية , حيث أن حضور الجماهير للمباريات يترتب عليه عوائد اقتصادية للمؤسسة بجانب زيادة القيمة التسويقية لها وللاعبين .

فكما اشار اسامة الشيخ (2016م) إلي أن الرياضة منظومة اجتماعية راقية ومن أهم ما يميزها حضور المشجعين فكلما زاد عددهم كلما زادت شعبية الرياضة ونجاحها واهتمام الأفراد بها وما يعكسه ذلك من فوائد عليها وعلي المؤسسات القائمة بذلك. (4: 16 , 17)

واشار كريم الحكيم (2015م) إلي أن المشجعين لهم دور فعال في دعم النادي إلا أن مجموعة الأنماط السلوكية الانفعالية التي تصدر عنهم تحت ظروف معينة والتي تتصف بأنها خارجه عن السلوك العام قد تلحق الضرر بناديهم وتمنعهم من الحضور لتقديم الدعم خلال المباريات. (22: 65)

وأكد فايز ابو عريضة , محمد ابو الطيب (2018م) علي أن المشجعين في الملاعب هم القلب النابض الذي يصنع الإثارة والمتعة والتشويق ويساهم في بث الروح والحماس بين اللاعبين وحثهم على بذل قصارى جهدهم لتحقيق الانجاز الرياضي , إلا ان المدرجات الرياضية مؤخراً قد شهدت الكثير من احداث الشغب في الملاعب . (21: 93)

وقد اشار احمد عبد الفتاح (2019م) إلي أن الملاعب المصرية قد شهدت ازمة كبيرة وهي احداث الشغب والعنف المتكرره والتي ترتب عليها غياب المشجعين لسنوات عديدة وذلك وفقاً لقرارات كل من اتحاد الكرة والجهات الأمنية وقد جاءت تلك القرارات كإجراء احترازي لحماية الجماهير من جرائم الشغب وكذلك الحفاظ علي ممتلكات النادي . (3: 2 , 3)

واشار Adedoyin , et al (2011) إلي أن المؤسسات الرياضية يجب أن تواجه تحديات منع حضور المشجعين للمباريات الرياضية دون الاستسلام للأمر الواقع فالتهديدات التي تواجهها المؤسسة قد توثر عليها بشكل يهدد استمراريتها . (46: 59)

وأضاف محمد عفلوك , علي عبد الصاحب (2018م) أن المؤسسة بحاجة إلي الإهتمام بالتقنية الحديثة للتغلب علي شغب الملاعب وتحقيق التواصل الفعال مع الجمهور وذلك لحماية إقتصادها وضمان إستمراريتها. (33:

(1

وقد اوصت دراسة شريف محمد , احمد الفتاح (2020م) بضرورة حماية اقتصاديات المؤسسات الرياضية خاصة خلال الكوارث الطبيعية مثل وباء كورونا وذلك من خلال التحول الرقمي وتفعيل الخدمات الإفتراضية ويعد ذلك كإجراء احترازي يساهم في دعم استقرار المؤسسة مالياً. (14: 67)

حيث أنه وفقاً لتقرير جريدة الاقتصادية فإن جائحة فيروس كورونا كلفت الأندية الأوروبية 7 مليارات يورو (7.91 مليار دولار) على مدار موسمين وتسببت إقامة المباريات بدون جماهير في الجزء الأكبر من الخسائر بسبب تراجع مبيعات التذاكر بنسبة 88 في المائة في موسم 2020–2021 . (66)

وقد اشارت نتائج دراسة كلاً من M. Schnitzer (2020) , J. Mijuskovi (2020) علي أن جائحة كورونا (COVID– 19) تسببت في اتخاذ اجراءات بمنع التجمعات ومنها حضور المشجعين للمباريات لمدة من الزمن مما ترتب علي ذلك خسائر مالية كبيرة علي المؤسسات الرياضية.(60: 220) , (59: 27, 28)

وأقترحت نهال صبح (2019م) أن علي المؤسسات الرياضية التغلب علي التحديات الكثيرة التي تواجهها وذلك من خلال مسايرة التقدم المتزايد في التكنولوجيا الحديثة والتطبيقات الحاسوبية بهدف التطوير والتحسين المستمر في إدارة مختلف الشئون وكذلك تقديم خدمات عالية الكفاءه . (42: 369)

واشار شريف حمزة (2019م) إلي أن العالم يشهد حقبة جديدة مثيرة من التحول الرقمي في مجالات متعددة من أهمها مجال الكمبيوتر والاتصالات نتيجة التقدم المتسارع في علوم الانترنت وشبكات المعلومات والتكنولوجيا الرقمية وسرعة انتشار استخدامات شبكة الانترنيت وتطبيقاتها، و لقد شهدت المؤسسة الرياضية تطورا ضمن أفاق عصر الإدارة الحديثة وذلك من حيث استخدام التقنيات المسيرة للعمل. (15: 412 , 413)

وفي هذا الصدد قد اشار Manase chiweshe (2014) إلي أن مع التطور التكنولوجي والتحول الرقمي اصبح التشجيع لا يعتمد علي الحضور الجسدي فقط بل ظهرت انماط اخري من التشجيع مثل التشجيع الافتراضي وهو ذو اهمية لما له من عوائد اكثر فائدة من انماط التشجيع الاخري سواء علي الفرد او المؤسسة الرياضية واهم ما يميزه تخطيه الحدود الجغرافية دون الانتقال الجسدي. (55: 236)

كما أشارت مريم حيسو (2021م) إلي أن المشجع يشبع انتماءه للفريق من خلال مشاهده مبارياته والتفاعل معها ويعد ذلك تعبيراً عن تشجيعه للفريق ففي التشجيع يجد سعادته الخاصة . (36: 250)

واشار محمد خميس (2015م) إلي أن الرقمنه والتقدم التكنولوجي ساعد المؤسسات علي تبني صيغ جديدة للتفاعل قريبة من الواقع وأهمها تكنولوجيا الواقع الافتراضي وذلك من خلال مجموعة أدوات مساعده.(32: 1)

وأتفق كلاً من علي الدالي (2018م) , حصة الشايع , افنان العبيد (2015م) علي أن تقنية الواقع الافتراضي تصلح لمختلف المجالات لأنها تضع الفرد في شكل تفاعلي مع المحتوي المقدم له مما يجعله أكثر استمتاعاً. (19: 19) , (10: 21)

كما اشارت نتائج دراسة Helena , Malaika, Kim (2017) إلي أن الأفراد يميلون إلي إستخدام الواقع الإفتراضي عوضاً عن الواقع الحقيقي في بعض الأمور وذلك لتحقيق الإسترخاء والبعد عن الأماكن المزدحمة التي قد تسبب لهم الإنزعاج والتوتر. (51: 448)

وذكر علي الدالي (2018م) أن تقنية الواقع الإفتراضي لها أهمية كبيرة في تلبية احتياجات الفرد من حيث قدرته علي التحكم في ما يراه ويشعر بالأصوات ليعيش تجربة واقعية. (19: 11)

كما اتفق كلاً من لامان أحمد (2019م) , محمد حسانين , عبد الرحمن الجندي (2021م) , منال باقديم (2021م) علي أن تقنية الواقع الإفتراضي تعد من أحدث أدوات التحول الرقمي وأكثرها فعالية في جذب أهتمام الأفراد نحوها لما تتميز به من تشويق ووسائل جذب تجعل المستخدم ينغمر بها بكل حواسه. (23: 245) , (28: 290) , (38: 188)

وقد أوصي كلاً من هالة احمد (2017م) , لينا حسون (2019م) بضرورة إهتمام الباحثين وتوجههم إلي إجراء مزيد من الأبحاث المرتبطة بتقنية الواقع الافتراضي كأحد اشكال التحول الرقمي وسبل تطبيقها علي مختلف المجالات لما لها من فوائد غير محدودة. (43: 78) , (25: 410)

وبناءاً علي ما سبق ذكره وفي ضوء رؤية الدولة المصرية 2030 للإرتقاء بمختلف المؤسسات والتوجه نحو التحول الرقمي في شتي المجالات يري الباحثان أن المؤسسات الرياضية بحاجة إلي إستغلال التكنولوجيا الحديثة لطرح أنماط جديدة لحضور المشجعين كمكمل أو بديل لحضورهم بالمدرجات لما في ذلك من اثار ايجابية متوقعه علي المؤسسة من متخلف الجوانب كالأمنية والإحترازية والإقتصادية وكذلك تلبية حاجات المشجعين في مؤازرة فريقهم بشكل أمن ودون عناء والإستمتاع بمشاهدته بشكل تفاعلي أكثر واقعية من المشاهده علي التلفاز , لذلك لجأ الباحثان إلي دراسة الاثر المستهدف من تطبيق الواقع الإفتراضي كأحد تقنيات التحول الرقمي في التشجيع الرياضي بالاندية الرياضية ويعد ذلك في إطار توجه الباحثين والأبحاث العلمية لمواكبة خطة الدولة المصرية تجاه التطوير والتنمية.

- أهمية البحث:

أ- الأهمية العلمية :

- لم تتناول أي دراسة موضوع التشجيع الرياضي عبر تقنية الواقع الإفتراضي علي حد علم الباحثان.
- إلقاء الضوء علي مشكلة بحثيه جديدة يمكن دراستها من مختلف الجوانب من قبل الباحثين.

ب- الأهمية التطبيقية :

- مساعدة المؤسسات الرياضية علي مواجهة التحديات المختلفة خاصة "الأمنية والإحترازية والإقتصادية".
- تقديم شكل جديد من أشكال التشجيع الرياضي يعود بالنفع علي كلاً من المؤسسات الرياضية والمشجعين.
- مواكبة التقدم العالمي في مجال التكنولوجيا والتحول الرقمي والإستفادة منها بشكل إيجابي في المجال الرياضي.

- هدف البحث و تساؤلاته:

يهدف البحث إلي التعرف علي الاثر المستهدف من تطبيق تقنية الواقع الإفتراضي في التشجيع الرياضي بالأندية المصرية في ضوء التحول الرقمي وذلك من خلال الإجابة علي التساؤلات التالية:

1- ماهية التشجيع الرياضي عبر تقنية الواقع الإفتراضي؟

2- ما أسباب الحاجة إلي تطبيق تقنية الواقع الإفتراضي في التشجيع الرياضي؟

3- ما متطلبات تطبيق تقنية الواقع الإفتراضي في التشجيع الرياضي؟

4- ما الاثر المستهدف من تطبيق تقنية الواقع الإفتراضي في التشجيع الرياضي؟

- مصطلحات البحث العلمية و الإجرائية:

1- تقنية الواقع الافتراضي:

عرفها محمد حسانين , عبد الرحمن الجندي (2021م) بأنها احد المستحدثات التكنولوجية الحديثه والتي تستخدم في تكوين بيئة محاكاة افتراضية انغماسيه و تفاعليه لأشياء حقيقيه أو تخيلية ثلاثية الأبعاد منشأه بواسطه رسوم الكمبيوتر ثلاثية الأبعاد ومجموعه من الأدوات والتقنيات الحديثه بحيث تحقق التفاعل بالحواس وخلق المعايشة التامة. (28: 284)

2- التحول الرقمي :

عرفه محمدين احمد (2020م) بأنه إحداث تغيير جذري في العمل بمختلف المؤسسات عن طريق التطوير التقني لخدمة المستفيدين بشكل اسرع وأكبر وذلك لبناء مجتمعات فعالة و تنافسية . (34 : 6)

إجراءات البحث:

- منهج البحث:

استخدم الباحثان المنهج الوصفي متبعاً الأسلوب المسحي لملأمته لطبيعة وإجراءات البحث وبما يحقق هدف البحث والأجابة علي تساؤلاته.

- مجتمع وعينة البحث:

1- مجتمع البحث:

يتمثل مجتمع البحث من مشجعين الأندية الأهلية الجماهيرية من اعضاء الجمعية العمومية لأندية " المصري البورسعيدي , الاسماعيلي , الإتحاد السكندري".

2- عينة البحث:

قام الباحثان بإختيار عينة البحث بالطريقة العشوائية من مشجعين الأندية الأهلية الجماهيرية من اعضاء الجمعية العمومية لأندية " المصري البورسعيدي , الاسماعيلي , الإتحاد السكندري" وتمثل عددهم في 732 فرد ، موزعين كالتالي:-

أ- العينة الأساسية:

تم توزيع (700) استمارة على أفراد العينة الأساسية، وتم استرجاع (665) , وتم اعتماد (642) استبانة ، بعد استبعاد (23) استمارة لعدم صلاحيتها لأغراض التحليل الإحصائي بسبب نقص المعلومات الواردة فيها، وبذلك اصبح العدد النهائي للعينة الأساسية (642) فرد.

ب- العينة الأستطلاعية:

تم توزيع (90) استمارة علي العينة الأستطلاعية تكون هذه العينة من نفس مجتمع الدراسة ومن خارج العينة الأساسية، وتم استرجاع (90) استمارة قابلة للتحليل الأحصائي.

وبذلك أصبح العدد النهائي لعينة البحث (الأساسية و الأستطلاعية) (732) فرد وذلك بعد حصر الأستمارات القابلة للتحليل الأحصائي.

3- أسباب اختيار عينة البحث:

قام الباحثان بإختيار عينة البحث بالطريقة العشوائية من مشجعين الأندية الأهلية الجماهيرية من اعضاء الجمعية العمومية لأندية " المصري البورسعيدي , الاسماعيلي , الإتحاد السكندري") , للأسباب التالية:

- لأن الأندية السابق ذكرها بعينة البحث تتميز بوجود قاعدة جماهيرية كبيرة .
- لأن الأندية الرياضية الجماهيرية هي من أكثر المؤسسات الرياضية حاجة إلي دعم الجماهير لما في ذلك من عوائد إقتصادية ومعنوية علي تلك المؤسسات بجانب حاجتهم إلي التغلب علي المشكلات الأمنية والإحترازية المرتبطة بالمشجعين .
- تم اختيار تلك الاندية تحديداً لسهولة التواصل مع المشجعين من اعضاء الجمعية العمومية.
- تم اختيار المشجعين من اعضاء الجمعية العمومية للنادي ليجمع بين صفة المشجع والمسئول بالنادي بجانب مراعاة التجانس بين افراد العينة.

- أدوات الدراسة (أدوات جمع البيانات):

من أجل تحقيق أهداف البحث وجمع بياناته قام الباحثان بإعداد استمارة الأستبيان الخاصة بـ " اثر تطبيق

تقنية الواقع الإفتراضي في التشجيع الرياضي بالأندية المصرية في ضوء التحول الرقمي " ، وتكونت من (4) محاور : مرفق(5)

1- المحور الأول: ماهية التشجيع الرياضي عبر تقنية الواقع الإفتراضي.

2- المحور الثاني: أسباب الحاجة إلي تطبيق تقنية الواقع الإفتراضي في التشجيع الرياضي واشتملت علي (3) ابعاد هما البعد الأول: مواكبة الإجراءات الاحترازية والامنية, البعد الثاني: مشكلات الجمهور واحتياجاتهم, البعد الثالث: تحديات المؤسسات الرياضية.

3- المحور الثالث: متطلبات تطبيق تقنية الواقع الإفتراضي في التشجيع الرياضي واشتملت علي (3) ابعاد هما البعد الأول: المتطلبات المرتبطة بالجمهور, البعد الثاني: المتطلبات المرتبطة بإدارة تقنية التشجيع عبر الواقع الإفتراضي للمؤسسة الرياضية, البعد الثالث: المتطلبات القانونية.

4- المحور الرابع: الاثر المستهدف من تطبيق تقنية الواقع الإفتراضي في التشجيع الرياضي واشتملت علي (3) ابعاد هما البعد الأول: الاثر المستهدف علي المستوي الأمني والإحترازي, البعد الثاني: الاثر المستهدف علي الجمهور, البعد الثالث: الاثر المستهدف علي المؤسسات الرياضية.

واتبع الباحثان في تصميم الأستبيان مقياس ثلاثي التقدير، حيث وضع أمام كل فقرة مقياساً متدرجاً يتكون من ثلاثة درجات، وهي: موافق (3) درجات، موافق الي حد ما ولها (2) درجات، غير موافق ولها (1) درجة. وطُلب من عينة البحث وضع علامة (✓) أمام التقدير الذي يعكس مستوى استجابتهم .

مرفق (1) يوضح خطوات اعداد استمارة الأستبيان الخاصة بـ " اثر تطبيق تقنية الواقع الإفتراضي في التشجيع الرياضي بالأندية المصرية في ضوء التحول الرقمي "

- الدراسة الاستطلاعية:

قام الباحثان بإجراء هذه الدراسة في الفترة من 2022/3/15 إلى 2022/4/1، وذلك للتعرف علي الأتي:

1- وضوح وفهم العينة للمحاور والعبارات الموضوعة باستمارة الأستبيان.

2- سهولة الصياغة والألفاظ داخل استمارة الأستبيان.

3- وضوح المحاور وأرتباط العبارات لكل محور من محاور استمارة الأستبيان.

4- تدريب المساعدين علي كيفية تطبيق استمارة الأستبيان.

5- إيجاد المعاملات العلمية (الصدق – الثبات) لإستمارة الأستبيان.

وقد أسفرت نتائج الدراسة الاستطلاعية علي الأتي:

1- وضوح و فهم العينة للمحارو والعبارات الموضوعة باستمارة الأستبيان.

2- سهولة الصياغة والألفاظ داخل استمارة الأستبيان.

3- ارتباط العبارات لكل محور من محاور استمارة الأستبيان.

4- المساعدين علي فهم كافي لتطبيق استمارة الأستبيان.

5- تم إيجاد المعاملات العلمية (الصدق – الثبات) لإستمارة الأستبيان.

- المعاملات العلمية لإستمارة الاستبيان:

1- صدق المحتوي (صدق المحكمين):

قام الباحثان بالتأكد من صدق المحتوى (Content Validity) لاستمارة الأستبيان، حيث تم عرض استمارة الأستبيان على (9) خبراء من ذوي الخبرة والاختصاص. مرفق(3) وذلك بقصد التأكد من صدق استمارة الأستبيان. وقد طلب منهم التحكيم من حيث:

ـ التأكد من كفاية وشمولية وموضوعية استمارة الأستبيان.

ـ التأكد من سلامة صياغة ووضوح استمارة الأستبيان.

ـ إعادة صياغة أو تعديل أو حذف أو أضافة المحاور والعبارات التي تحتاج الي ذلك.

وبعد جمع استمارة الأستبيان والاطلاع على ملاحظات الخبراء، تم حذف و تعديل صياغة بعض محاور و عبارات استمارة الأستبيان وهي التي لم تحصل على نسبة موافقة (80%) فأكثر من آراء الخبراء، وعلى هذا الأساس تم بناء الصورة الأولية لاستمارة الأستبيان ثم عرضت على نفس المحكمين مرة أخري بعد إجراء التعديلات المطلوبة، وبلغت نسبة الاتفاق (100%)، مما يدل على أن الأداة تتمتع بدرجة عالية من صدق المحتوي.

جدول (1)

النسبة المئوية لآراء الخبراء نحو الصورة النهائية لأبعاد الإستبيان. (ن =9)

م	أبعاد الأستبيان في صورتها الأولية	أبعاد الأستبيان في صورتها النهائية	عدد المحكمين الموافقين علي الصورة النهائية	النسبة المئوية للموافقة
1	المحور الأول: ماهية التشجيع الرياضي عبر تقنية الواقع الافتراضي.	المحور الأول: ماهية التشجيع الرياضي عبر تقنية الواقع الافتراضي.	8	%88.88
2	المحور الثاني: أسباب الحاجة إلي تطبيق تقنية الواقع الإفتراضي في التشجيع الرياضي.	المحور الثاني: أسباب الحاجة إلي تطبيق تقنية الواقع الإفتراضي في التشجيع الرياضي.	9	%100
3	المحور الثالث: متطلبات تطبيق تقنية الواقع الإفتراضي في التشجيع الرياضي.	المحور الثالث: متطلبات تطبيق تقنية الواقع الإفتراضي في التشجيع الرياضي.	9	%100
4	المحور الرابع: الاثر المستهدف من تطبيق تقنية الواقع الإفتراضي في التشجيع الرياضي	المحور الرابع: الاثر المستهدف من تطبيق تقنية الواقع الإفتراضي في التشجيع الرياضي	9	%100

يتضح من جدول (1) أن النسب المئوية لإتفاق السادة الخبراء على محاور استمارة الاستبيان بعد التعديل قيد تراوحت بين (88.88%)،(100%)، وقد حدد الباحثان نسبة (80%) كحد أدني لقبول محاور استمارة

الاستبيان، ولذلك تم قبول محاور أستمارة الأستبيان بعد إجراء التعديلات المطلوبة.

جدول(2) يوضح نتائج آراء السادة الخبراء الخاصة عبارات استمارة الاستبيان قبل وبعد العرض عليهم:

جدول (2)

عدد محاور وعبارات استمارة الاستبيان قبل وبعد العرض على السادة الخبراء.

م	أبعاد	عدد العبارات				
		الصورة المبدئية	المحذوفة	المضافة	المعدلة	الصورة النهائية
1	المحور الأول: ماهية التشجيع الرياضي عبر تقنية الواقع الافتراضي.	6	-	-	1	6
2	المحور الثاني: أسباب الحاجة إلي تطبيق تقنية الواقع الإفتراضي في التشجيع الرياضي.	31	1	2	3	32
3	المحور الثالث: متطلبات تطبيق تقنية الواقع الإفتراضي في التشجيع الرياضي.	36	2	1	4	35
4	المحور الرابع: الاثر المستهدف من تطبيق تقنية الواقع الإفتراضي في التشجيع الرياضي	38	1	2	1	39
	الأجمالي.	111	4	5	9	112

يوضح جدول (2) أن عبارات المحور الأول كان عدد العبارات به (6) عبارات في صورتها المبدئية وقد تم تعديل (1) عبارة ليصبح في صورته النهائية (6) عبارات، بالنسبة للمحور الثاني فكان عدد العبارات به (31) عبارة في صورتها المبدئية وقد تم حذف (1) عبارة, و اضافة (2), وتعديل (3) عبارات ليصبح في صورته النهائية (32) عبارة، بالنسبة للمحور الثالث فكان عدد العبارات به (36) عبارة في صورتها المبدئية وقد تم حذف (2) و اضافة (1), وتعديل (4) عبارات ليصبح في صورته النهائية (35) عبارة، بالنسبة للمحور الرابع فكان عدد العبارات به (38) عبارة في صورتها المبدئية وقد تم حذف (1) و اضافة (2), وتعديل (1) عبارة ليصبح في صورته النهائية (39) عبارة، وبذلك يصبح إجمالي عبارات الأستبيان بعد الإضافة و الحذف و التعديل (112) عبارة.

2- صدق الاتساق الداخلي:

اختبر الباحثان صدق استمارة الأستبيان بتطبيقهما على عينة استطلاعية من نفس مجتمع البحث ومن خارج عينته الأساسية بلغ قوامها (90) فرد وتم التحقق من صدق الأتساق الداخلي وذلك من خلال معاملات الارتباط الدالة إحصائياً بين درجة كل عبارة و مجموع المحور المنتمية إليه والمجموع الكلي للاستمارة و بين مجموع كل محور والمجموع الكلي لاستمارة الاستبيان حيث أن قيمة (ر) المحسوبة تراوحت بين (67. – 89.) وهي أكبر من قيمتها الجدولية عند مستوى معنوية (0.05) مما يدل على صدق استمارة الأستبيان.

جدول (3)

قيمة معامل الارتباط بين درجة كل عبارة و مجموع المحور المنتمية إليه والمجموع الكلي للاستمارة

المحور الاول (ن = 90)

رقم العبارة	صدق الاتساق الداخلي بين كلا من	
	العبارة والمحور	العبارة والجموع الكلي
1	.76	.79
2	.77	.81
3	.76	.78
4	.73	.76
5	.76	.79
6	.75	.77

قيمة (ر) الجدولية مستوى معنوية (0.05) = (0.173).يتضح من جدول (3) أن معاملات الارتباط دالة إحصائياً بين درجة كل عبارة و مجموع المحور المنتمية إليه والمجموع الكلي للاستمارة للمحور الأول حيث أن قيمة (ر) المحسوبة أكبر من قيمتها الجدولية عند مستوى معنوية (0.05) مما يدل على صدق عبارات المحور الأول.

جدول (4)

قيمة معامل الارتباط بين درجة كل عبارة و مجموع المحور المنتمية إليه والمجموع الكلي للاستمارة

المحور الثاني

رقم العبارة	صدق الاتساق الداخلي بين كلا من		رقم العبارة	صدق الاتساق الداخلي بين كلا من	
	العبارة والمحور	العبارة والجموع الكلي		العبارة والمحور	العبارة والجموع الكلي
البعد الاول: مواكبة الإجراءات الإحترازية والأمنية في حالة:			8	.74	.76
1	.71	.73	9	.73	.76
2	.67	.71	10	.76	.79
3	.72	.74	11	.71	.74
4	.74	.76	12	.81	.84
5	.76	.78	13	.82	.85
6	.69	.71	البعد الثالث: تحديات المؤسسات الرياضية:		
7	.81	.83	1	.77	.79
8	.83	.84	2	.78	.78
9	.81	.84	3	.77	.79
البعد الثاني: مشكلات الجمهور واحتياجاتهم:			4	.69	.72
1	.74	.77	5	.76	.79
2	.76	.78	6	.77	.79
3	.81	.84	7	.79	.82
4	.82	.85	8	.78	.81
5	.81	.86	9	.78	.81
6	.83	.85	10	.81	.86
7	.84	.86			

قيمة (ر) الجدولية مستوى معنوية (0.05) = (0.173). يتضح من جدول (4) أن معاملات الارتباط دالة إحصائياً بين درجة كل عبارة و مجموع المحور المنتمية إليه والمجموع الكلي للاستمارة للمحور الثاني حيث أن قيمة (ر) المحسوبة أكبر من قيمتها الجدولية عند مستوى معنوية (0.05) مما يدل على

صدق عبارات المحور الثاني.

جدول (5)

قيمة معامل الارتباط بين درجة كل عبارة و مجموع المحور المنتمية إليه والمجموع الكلي للاستمارة

المحور الثالث (ن = 90)

رقم العبارة	صدق الاتساق الداخلي بين كلا من		رقم العبارة	صدق الاتساق الداخلي بين كلا من	
	العبارة والمحور	العبارة والجموع الكلي		العبارة والمحور	العبارة والجموع الكلي
البعد الاول: المتطلبات المرتبطة بالجمهور:			9	.72	.74
1	.71	.73	10	.79	.81
2	.78	.81	11	.83	.86
3	.74	.76	12	.87	.89
4	.80	.83	13	.82	.84
5	.82	.85	14	.81	.83
7	.84	.86	البعد الثالث: المتطلبات القانونية:		
8	.83	.86	1	.77	.79
9	.81	.84	2	.75	.78
10	.74	.76	3	.76	.78
11	.80	.83	4	.77	.79
البعد الثاني: المتطلبات المرتبطة بإدارة تقنية التشجيع عبر الواقع الإفتراضي للمؤسسة الرياضية:			5	.79	.82
1	.81	.83	6	.76	.79
2	.82	.84	7	.73	.76
3	.83	.85	8	.76	.79
4	.83	.86	9	.72	.74
5	.85	.88	10	.77	.79
6	.86	.89			
7	.88	.89			
8	.83	.84			

قيمة (ر) الجدولية مستوى معنوية (0.05) = (0.173). يتضح من جدول (5) أن معاملات الارتباط دالة إحصائياً بين درجة كل عبارة و مجموع المحور المنتمية إليه والمجموع الكلي للاستمارة للمحور الثالث حيث أن قيمة (ر) المحسوبة أكبر من قيمتها الجدولية عند مستوى معنوية (0.05) مما يدل على صدق عبارات المحور الثالث.

جدول (6)

قيمة معامل الارتباط بين درجة كل عبارة و مجموع المحور المنتمية إليه والمجموع الكلي للاستمارة

المحور الرابع

رقم العبارة	صدق الاتساق الداخلي بين كلا من		رقم العبارة	صدق الاتساق الداخلي بين كلا من	
	العبارة والمحور	العبارة والجموع الكلي		العبارة والمحور	العبارة والجموع الكلي
البعد الاول: الاثار المستهدفة علي المستوي الأمني والإحترازي :			13	.81	.83
1	.73	.76	14	.77	.79
2	.87	.88	15	.83	.86

3	.81	.82	البعد الثالث: الاثار المستهدفة علي المؤسسات الرياضية :		
4	.78	.79	1	.77	.79
5	.83	.85	2	.79	.82
8	.81	.83	3	.81	.82
9	.76	.79	4	.82	.83
البعد الثاني: الاثار المستهدفة علي الجمهور :			5	.74	.74
1	.76	.79	6	.77	.79
2	.81	.84	7	.81	.83
3	.82	.86	8	.79	.82
4	.87	.88	9	.79	.82
5	.82	.86	10	.81	.84
6	.86	.88	11	.77	.79
7	.76	.79	12	.79	.81
8	.77	.79	13	.83	.86
9	.83	.85	14	.84	.87
10	.80	.83	15	.82	.86
11	.80	.83			
12	.81	.84			

قيمة (ر) الجدولية مستوى معنوية (0.05) = (0.173). يتضح من جدول (6) أن معاملات الارتباط دالة إحصائياً بين درجة كل عبارة و مجموع المحور المنتمية إليه والمجموع الكلي للاستمارة للمحور الرابع حيث أن قيمة (ر) المحسوبة أكبر من قيمتها الجدولية عند مستوى معنوية (0.05) مما يدل على صدق عبارات المحور الرابع.

جدول (7)

قيمة معامل الارتباط بين مجموع كل محور والمجموع الكلي لاستمارة الاستبيان.

المحور	المحور الأول	المحور الثاني	المحور الثالث	المحور الرابع	الدرجة الكلية
المحور الأول: ماهية التشجيع الرياضي عبر تقنية الواقع الافتراضي.		.72	.76	.78	.81
المحور الثاني: أسباب الحاجة إلي تطبيق تقنية الواقع الإفتراضي في التشجيع الرياضي.			.77	.78	.84
المحور الثالث: متطلبات تطبيق تقنية الواقع الإفتراضي في التشجيع الرياضي.				.77	.85
المحور الرابع: الاثر المستهدف من تطبيق تقنية الواقع الإفتراضي في التشجيع الرياضي.					.83

قيمة (ر) الجدولية مستوى معنوية (0.05) = (0.173). يتضح من جدول (7) أن معاملات الارتباط تراوحت ما بين (0.72)،(0.85) وهي دالة إحصائياً بين مجموع كل محور والمجموع الكلي لاستمارة الاستبيان قيد البحث، حيث أن قيمة (ر) المحسوبة أكبر من قيمتها الجدولية عند مستوى معنوية (0.05) مما يدل على صدق استمارة الاستبيان.

3- الثبات:

أ- معامل الثبات لإستمارة الأستبيان:

جدول (8)

قيمة معامل الثبات ألفا Alpha للمحاور والمجموع الكلي لأستمارة الأستبيان.

م	المحور	قيمة معامل الثبات ألفا Alpha
1	المحور الأول: ماهية التشجيع الرياضي عبر تقنية الواقع الافتراضي.	0.73
2	المحور الثاني: أسباب الحاجة إلي تطبيق تقنية الواقع الإفتراضي في التشجيع الرياضي.	0.77
	المحور الثالث: متطلبات تطبيق تقنية الواقع الإفتراضي في التشجيع الرياضي.	.78
	المحور الرابع: الاثر المستهدف من تطبيق تقنية الواقع الإفتراضي في التشجيع الرياضي.	.81
5	الأستمارة ككل.	0.86

يوضح جدول (8) أن قيمة معامل الثبات بطريقة ألفا للمحاور و لاستمارة الاستبيان ككل قد بلغت علي التوالي (0.73)،(0.77)،(0.78)،(0.81),(0.86), لعينة البحث، وهي دالة إحصائياً عند مستوى معنوية (0.05) مما يدل على أن استمارة الاستبيان قيد البحث على درجة عالية من الثبات،

وبذلك اصبحت استمارة الأستبيان في صورتها النهائية القابلة للتطبيق علي عينة الدراسة الأساسيةوبذلك اصبحت استمارة الأستبيان في صورتها النهائية القابلة للتطبيق علي عينة الدراسة الأساسية.

- **الدراسة الأساسية:**

قام الباحث بتصميم استمارة الأستبيان وعرضها على عينة البحث التي بلغ قوامها (642) فرد ، و ذلك في الفترة من 2022/4/9 إلى 2022/5/28.

- الأساليب الإحصائية المستخدمة في البحث:

قام الباحثان باستخدام برنامج (SPSS) في إجراء الأساليب الإحصائية الآتية:

- النسبية المئوية.
- المتوسط الحسابي.
- الأهمية النسبية.
- معامل ثبات ألفا Alpha.
- الوزن الترجيحي.
- معامل الارتباط.

- **عرض ومناقشة النتائج:**

- **عرض نتائج التساؤل الأول:**

1- ماهية التشجيع الرياضي عبر تقنية الواقع الإفتراضي؟

جدول (1)

مجموع الدرجات والأهمية النسبية لعينة البحث حول عبارات المحور الأول

(ماهية التشجيع الرياضي عبر تقنية الواقع الإفتراضي).(ن= 642)

م	العبارة	موافق		موافق إلى حد ما		غير موافق		مجموع الدرجة	المتوسط الحسابي	الأهمية النسبية	الترتيب
		ك	%	ك	%	ك	%				
1	تقنية إلكترونية تضع المشجع في بيئة ثلاثية الأبعاد لمكان المنافسة الرياضية وتستجيب لأفعاله بطريقة طبيعية من خلال وسائل مساعدة كالنظارات والسماعات ومستشعرات الحركة واللمس.	603	93.93	39	6.07	0	0.00	1887.00	2.94	97.98	1
2	تكنولوجيا حديثة تتيح للمشجع محاكاة واقع بعيد بإستخدام برمجيات إلكترونية تسمح له بالإنغماس داخل المنافسة الرياضية.	598	93.15	42	6.54	2	0.31	1880.00	2.93	97.61	4
3	تقنية تسمح للفرد بموازرة فريقة بشكل أكثر فعالية من المشاهدة علي التلفاز.	591	92.06	46	7.17	5	0.78	1870.00	2.91	97.09	6
4	تقنية تعتمد علي ايحاء الفرد بإنتقاله من مكانه الفعلي إلي مكان المنافسة الرياضية لتشجيع فريقه وذلك بإستخدام وسائل مساعدة كالنظارات والسماعات ومستشعرات الحركة واللمس.	603	93.93	39	6.07	0	0.00	1887.00	2.94	97.98	1 مكرر
5	تكنولوجيا تسمح للفرد بتخطي الحدود المكانية لتشجيع فريقه دون الإنتقال من مكانه وذلك بإستخدام وسائل مساعده.	601	93.61	40	6.23	1	0.16	1884.00	2.93	97.82	3
6	تقنية توحي لحواس الفرد بالإنغماس داخل مدرجات المنافسة الرياضية وذلك بإستخدام وسائل مساعدة علي ذلك.	593	92.37	44	6.85	5	0.78	1872.00	2.92	97.20	5

يتضح من جدول (1) و الخاص بالتكرار و النسب المئوية و الأهمية النسبية لاستجابات عينة البحث ، أن الأهمية النسبية تراوحت للعبارات ما بين (97.09%) إلى (97.98%).

2- مناقشة و تفسير نتائج التساؤل الأول:

بدراسة النتائج المدرجة بجدول (1) والخاصة بآراء عينة البحث حول التعرف علي ماهية التشجيع الرياضي عبر تقنية الواقع الإفتراضي من وجهة نظر عينة البحث، يتضح أن العبارات أرقام (1, 4, 5) قد حصلوا علي أكبر معدل إستجابة , حيث أن النسبة المئوية للإجابة بموافق تراوحت ما بين (93.61 %)إلي(93.93%) وتراوحت الأهمية النسبية ما بين (97.82%) إلي (97.98%) , في حين أن العبارات أرقام (2, 3, 6) قد حصلوا علي معدل إستجابة أقل , حيث أن النسبة المئوية للإجابة بموافق تراوحت ما بين (92.06%) إلي(93.15%) وتراوحت الأهمية النسبية ما بين (97.09%) إلي (97.61%) .

ويتفق ذلك مع دراسة نصيرة بركنو (2019م) إلي أن العالم قد شهد ثورة معرفية وتطوراً ملحوظاً في التكنولوجيا التي جعلت العالم قرية واحدة بإزالة الحدود الجغرافية والمكانية وأحدث ما تم التوصل إلية من تكنولوجيا هي تقنيات الواقع الإفتراضي.(41: 55)

وعرف كلاً من وليد سالم (2011م) , Coquillart & Brunnett (2011) تقنية الواقع الإفتراضي بأنها تقنية ثلاثية الأبعاد تقدم محتوياتها بحيث يتمكن المستخدم من المعايشة والتفاعل مع مكونات هذه التقنية من خلال حواسه أو من خلال بعض الأدوات المساعدة مما يجعل المستخدم يشعر بأنه جزء منها يؤثر فيها ويتأثر بها.(45: 207) , (50: 7)

وإتفق كلاً من Mihelj & Begus (2014) , Stankovic(2016) علي أنها تقنية عالية التفاعل يكون المستخدم فيها أكثر تفاعلية مع المحتوى، كما يشارك المستخدم فى النشاطات المعروضة مشاركة فعالة من خلال التجول والتفاعل، وتقدم بيئات الواقع الإفتراضى امتداد للخبرات الحياتية الواقعية. (58: 1) , (64: 9)

وذكر نبيل عزمي (2014م) بأن الواقع الافتراضي هو بيئة احترافية يتم انتاجها لتمكن المستخدم من التفاعل معها بواسطة حاستي البصر والسمع بطريقة تحاكي الواقع وذلك من خلال تكنولوجيا حديثة تستخدم سبل المحاكاه. (40: 31)

وقد ذكر كلاً من McMahan (2016) , مدي البقمي وناهد عبد المقصود (2017م) بأن الواقع الافتراضي عبارة عن بيئة ثلاثية الابعاد تحاكي الواقع يستخدم فيها الفرد حواسه او بعضها بواسطة مجموعة من الاجهزة والأدوات التي توفر له التفاعل والتعايش المماثل للواقع. (57: 60) ,(35: 170)

وبناءً على ما سبق يري الباحثان أن التساؤل الأول تم الإجابة عليه.

عرض نتائج التساؤل الثاني:

1- ما أسباب الحاجة إلي تطبيق تقنية الواقع الإفتراضي في التشجيع الرياضي؟

جدول (2)

مجموع الدرجات والأهمية النسبية لعينة البحث حول عبارات المحور الثاني

(أسباب الحاجة إلي تطبيق تقنية الواقع الإفتراضي في التشجيع الرياضي).(ن= 642)

م	العبارة	موافق		موافق إلى حد ما		غير موافق		مجموع الدرجة	المتوسط الحسابي	الأهمية النسبية	الترتيب
		ك	%	ك	%	ك	%				
البعد الاول: مواكبة الإجراءات الإحترازية والأمنية في حالة:											
1	تفشي الأوبئة والأمراض المعدية الناتجة عن التجمعات.	608	94.70	34	5.30	0	0.00	1892.00	2.95	98.23	1
2	تكرار أحداث شغب الجماهير	607	94.55	35	5.45	0	0.00	1891.00	2.95	98.18	2
3	عدم الاستقرار السياسي أو الأمني.	599	93.30	38	5.92	5	0.78	1878.00	2.93	97.51	4
4	استضافة منافس لبلد منقطعة العلاقات الدبلوماسية.	587	91.43	45	7.01	10	1.56	1861.00	2.90	96.63	7
5	التخوف من اختراق نظام الفقاعه الطبية للمؤسسات الرياضية.	600	93.46	38	5.92	4	0.62	1880.00	2.93	97.61	3
6	العقوبات التأديبية المفروضة علي النادي بمنع حضور الجماهير.	592	92.21	42	6.54	8	1.25	1868.00	2.91	96.99	5

7	صيانة اماكن المشجعين في المنافسات الرياضية.	585	91.12	45	7.01	12	1.87	1857.00	2.89	96.42	8
8	تكرار جرائم (التحرش الجنسي أو السرقة) في المدرجات الرياضية.	590	91.90	44	6.85	8	1.25	1866.00	2.91	96.88	6
9	حاجة الجهات الأمنية إلي فيديوهات مفصلة لضبط المخالفين .	585	91.12	45	7.01	12	1.87	1857.00	2.89	96.42	8 مكرر
البعد الثاني: مشكلات الجمهور واحتياجاتهم:											
1	وقت الفراغ الزائد لدي الفرد خاصة في فترات الحظر المنزلي.	602	93.77	35	5.45	5	0.78	1881.00	2.93	97.66	1
2	الاكتئاب الناتج عن العزلة خاصة في فترات الحظر المنزلي.	600	93.46	36	5.61	6	0.93	1878.00	2.93	97.51	5
3	لمن يعاني من مشكلات التكيف الاجتماعي.	584	90.97	48	7.48	10	1.56	1858.00	2.89	96.47	10
4	عدم قدرة الفرد علي اشباع رغبته في تشجيع ومؤازرة فريقه.	586	91.28	47	7.32	9	1.40	1861.00	2.90	96.63	9
5	صعوبة شراء تذاكر المباريات وإختيار مكان مميز.	601	93.61	36	5.61	5	0.78	1880.00	2.93	97.61	2
6	محدودية شاشة التلفاز في عرض المباريات.	582	90.65	46	7.17	14	2.18	1852.00	2.88	96.16	12
7	صعوبة حضور المناسبات والتدريبات الخاصة بالفريق الرياضي.	582	90.65	46	7.17	14	2.18	1852.00	2.88	96.16	12 مكرر
8	تخوف الفرد من مخاطر التجمعات كالأوبئة والجرائم.	602	93.77	34	5.30	6	0.93	1880.00	2.93	97.61	2 مكرر
9	صعوبة حضور كبار السن والمقعدين المباريات لتشجيع فريقهم.	597	92.99	38	5.92	7	1.09	1874.00	2.92	97.30	7
10	صعوبة لقاء اللاعبين والشخصيات الهامة في الرياضة.	584	90.97	48	7.48	10	1.56	1858.00	2.89	96.47	10 مكرر
11	النفقات الزائدة الناتجة عن الترحال لحضور المباريات.	601	93.61	35	5.45	6	0.93	1879.00	2.93	97.56	4
12	عدم قدرة قطاع كبير من الجمهور من عرض مقترحاته وشكواه لإدارة المؤسسة.	588	91.59	46	7.17	8	1.25	1864.00	2.90	96.78	8
13	الحدود الدولية التي تمنع قطاع كبير من الجمهور من حضور المباريات.	599	93.30	36	5.61	7	1.09	1876.00	2.92	97.40	6
البعد الثالث: تحديات المؤسسات الرياضية:											
1	عدم قدرة المؤسسة علي استطلاع راي عدد كبير من الجمهور بشكل مباشر.	603	93.93	35	5.45	4	0.62	1883.00	2.93	97.77	5
2	عدم قدرة المؤسسة علي الحصول علي بيانات الجمهور .	580	90.34	50	7.79	12	1.87	1852.00	2.88	96.16	10
3	عدم قدرة المؤسسة علي الترويج لخدماتها لقطاع كبير من الجمهور.	585	91.12	47	7.32	10	1.56	1859.00	2.90	96.52	8
4	حاجة المؤسسة إلي مصادر تمويل بديلة.	603	93.93	35	5.45	4	0.62	1883.00	2.93	97.77	5 مكرر
5	كثرة نفقات صيانة المدرجات الرياضية نتيجة التزاحم.	588	91.59	45	7.01	9	1.40	1863.00	2.90	96.73	7
6	انخفاض أو ثبات القيمة التسويقية للمؤسسة الرياضية وللاعبين.	584	90.97	48	7.48	10	1.56	1858.00	2.89	96.47	9
7	الأزمات الأقتصادية الناتجة عن منع حضور المشجعين .	608	94.70	34	5.30	0	0.00	1892.00	2.95	98.23	1
8	انخفاض حقوق الرعاية لمحدودية الجماهير.	604	94.08	36	5.61	2	0.31	1886.00	2.94	97.92	2
9	انخفاض عوائد حضور المنافسة بسبب مكان إقامتها.	603	93.93	36	5.61	3	0.47	1884.00	2.93	97.82	4

10	محدودية تذاكر المباريات.	604	94.08	36	5.61	2	0.31	1886.00	2.94	97.92	2 مكرر

يتضح من جدول (2) و الخاص بالتكرار و النسب المئوية و الأهمية النسبية لاستجابات عينة البحث ، أن الأهمية النسبية تراوحت للعبارات ما بين (96.16%) إلى (98.23%).

2- مناقشة و تفسير نتائج التساؤل الثاني:

بدراسة النتائج المدرجة بجدول (2) والخاصة بآراء عينة البحث حول التعرف علي أسباب الحاجة إلي تطبيق تقنية الواقع الإفتراضي في التشجيع الرياضي من وجهة نظر عينة البحث، يتضح أن :

أ- العبارات أرقام (1, 2, 3, 5) قد حصلوا علي أكبر معدل إستجابة بالبعد الأول "مواكبة الإجراءات الإحترازية والأمنية" حيث أن النسبة المئوية للإجابة بموافق تراوحت ما بين(93.30%) إلي(94.70%) وتراوحت الأهمية النسبية ما بين (97.51%) إلي (98.23%) , في حين أن العبارات أرقام (4, 6, 7, 8, 9) قد حصلوا علي معدل إستجابة أقل , حيث أن النسبة المئوية للإجابة بموافق تراوحت ما بين (91.12 %)إلي(92.21%) وتراوحت الأهمية النسبية ما بين (96.42%) إلي (96.99%) .

وقد أتفق ذلك مع ما اشار إليه محمد السلطان (2015م) بأن الأحداث الرياضية أهم ما يميزها حضور الجماهير الغفيرة التي تعد قوة إقتصادية كبيره إلا أن خروج الجماهير عن نطاق النظام والقانون فيعد ذلك أزمة امنية قد يصعب السيطرة عليها. (30: 2)

كما اتفق كلاً من محمد عفلوك , علي عبد الصاحب (2018م) , مريم وحيد (2018م) , بن علي رميل , ماحي ابراهيم (2017م) علي أن سلوكيات المشجعين تتأثر بشكل كبير بالقضايا السياسية وكذلك الاحوال الاقتصادية للبلد حيث يستغل بعض المشجعين الحشد الكبير في المباريات في إثارة تلك القضايا. (33: 7 – 11),(37: 175),(9: 44 , 45)

وأشار سلامة اللوزي (2019م) إلي أن ظاهرة الشغب بالملاعب هي ظاهرة اجتماعية سلبية ظهرت في المجمعات مع ظهور الرياضة التنافسية وتكمن خطورتها لما تسببه من خطوره علي الأرواح والممتلكات الخاصة بالنادي. (13: 19)

وإتفق كلاً من احمد عبد الفتاح (2019م) , حماد الحمادي واخرين (2020م) بأن حضور المشجعين بشكل مكثف قد لا يساعد ذلك الجهات الامنية علي ضبط المشاغبين ومحاسبتهم , حتي أن المباريات التي تشهد حضور جماهيري كبير يتواجد بها عدد كبير من أفراد الأمن لضمان الاستقرار وعدم حدوث أعمال مخالفة للقانون ومع ذلك تشهد العديد من تلك المباريات احداث شغب قد ينتج عنها وقوع ضحايا. (3: 3) , (11: 25 , 26)

في حين قد اشار Mijuskovi (2020م) إلي أن عدم تقنين التجمعات هو السبب الرئيسي في تفشي وباء

كورونا وتسبب ذلك في توقف الأنشطة الرياضية خوفاً من تفشي المرض. (59: 27)

ب- العبارات أرقام (1, 2, 5, 8, 9, 11, 13) قد حصلوا علي أكبر معدل إستجابة بالبعد الثاني " مشكلات الجمهور واحتياجاتهم" حيث أن النسبة المئوية للإجابة بموافق تراوحت ما بين (92.99%) إلي (93.77%) وتراوحت الأهمية النسبية ما بين (97.30%) إلي (97.66%) , في حين أن العبارات أرقام (3, 4, 6, 7, 10, 12) قد حصلوا علي معدل إستجابة أقل , حيث أن النسبة المئوية للإجابة بموافق تراوحت ما بين (90.65%) إلي(91.59%) وتراوحت الأهمية النسبية ما بين (96.16%) إلي (96.78%) وقد أتفق ذلك مع نتائج دراسة كلاً من Tamás & András (2009) , Martin & Carl (2010) , Isabirye & Surujlal (2012) بأن من أهم الأسباب المؤدية لعزوف المشجعين عن حضور المباريات هي تقلص عدد تذاكر المباريات وكذلك ارتفاع اسعارها بجانب بعد مكان المنافسة وتوقيتها غير المناسب, كما لذلك تأثير سئ في نفوس المشجعين لعدم قدرتهم علي مؤازرة فريقهم. (65: 42) , (56: 61) , (52: 33) وأكد فايز ابو عريضة , محمد ابو الطيب (2018م) بأن المدرجات الرياضية قد شهدت عزوف من حضور المشجعين وذلك لتخوفهم من احداث الشغب في الملاعب . (21: 93)

وقد اشارت دراسة كلاً من محمد ابراهيم (2020م) , محمد الصاوي (2021م) إلي أنه بسبب وباء كورونا فقد اتخذت الحكومات عدة قرارات كإجراء للوقاية منه وأهمها فرض الحظر المنزلي ومنع التجمعات , مما تسبب ذلك في مشكلات نفسية واجتماعية والشعور بالملل لعدم القدرة علي استغلال وقت الفراغ. (26: 1) , (27: 229)

ج- العبارات أرقام (1, 4, 7, 8, 9, 10) قد حصلوا علي أكبر معدل إستجابة بالبعد الثالث " تحديات المؤسسات الرياضية" حيث أن النسبة المئوية للإجابة بموافق تراوحت ما بين (93.93%) إلي (94.70%)وتراوحت الأهمية النسبية ما بين (97.77%) إلي (98.23%) , في حين أن العبارات أرقام (2, 3, 5, 6) قد حصلوا علي معدل إستجابة أقل , حيث أن النسبة المئوية للإجابة بموافق تراوحت ما بين (90.34%)إلي(91.59%) وتراوحت الأهمية النسبية ما بين (96.16%) إلي (96.73%) .

وقد أتفق ذلك مع دراسة كلاً من chih-Tung H., et al (2010) , وكال نور الدين (2021م) بأن المؤسسات الرياضية هي المتضرر الاساسي من عدم حضور الجماهير للمباريات لأن ذلك يؤثر بشكل مباشر علي الجانب الإقتصادي للمؤسسات من حيث اعلانات الرعاه وبيع التذاكر ..الخ. (49: 175) , (44: 73)

كما اشارت سارة إسماعيل (2020م) أن لوباء كورونا "كوفيد 19" تأثير علي اقتصاديات المؤسسات الرياضية وذلك لإنخفاض عوائد تذاكر المباريات وعقود الرعاية والاعلانات التجارية لذلك يجب ان تبحث المؤسسات

الرياضية عن موارد مالية جديدة . (12: 1520 – 1522)

واشار فايز ابو عريضة , محمد ابو الطيب (2018م) إلي أن المؤسسة الرياضية تفتقد إلي الوسائل الفعالة لتحقيق الاتصال والتواصل مع الجماهير ويعد ذلك مؤشراً علي ضعف العلاقة بين المؤسسات والجماهير وينعكس ذلك علي حضور المباريات. (21: 107)

وأكد محمد عفلوك , علي عبد الصاحب (2018م) بأن غياب الجمهور وعدم قدرة المؤسسه علي التواصل معهم بشكل فعال يهدد اقتصادها ومواردها. (33: 1)

وبناءً على ما سبق يري الباحثان أن التساؤل الثاني تم الإجابة عليه.

- عرض نتائج التساؤل الثالث:

1- ما متطلبات تطبيق تقنية الواقع الإفتراضي في التشجيع الرياضي؟

جدول (3)

مجموع الدرجات والأهمية النسبية لعينة البحث حول عبارات المحور الثالث (متطلبات تطبيق تقنية الواقع الإفتراضي في التشجيع الرياضي). (ن= 642)

م	العبارة	موافق		موافق إلى حد ما		غير موافق		مجموع الدرجة	المتوسط الحسابي	الأهمية النسبية	الترتيب
		ك	%	ك	%	ك	%				
البعد الاول: المتطلبات المرتبطة بالجمهور:											
1	توافر سماعات الواقع الإفتراضي	642	100.00	0	0.00	0	0.00	1926.00	3.00	100.00	1
2	توافر نظارات الواقع الإفتراضي	642	100.00	0	0.00	0	0.00	1926.00	3.00	100.00	1 مكرر
3	توافر مستشعرات الحركة واللمس إن لزم الأمر	635	98.91	5	0.78	2	0.31	1917.00	2.99	99.53	7
4	توافر ميكروفون للتحدث إن لزم الأمر	588	91.59	35	5.45	19	2.96	1853.00	2.89	96.21	9
5	توافر كاميرا عالية الدقه متصلة بتقنية الواقع الإفتراضي.	585	91.12	36	5.61	21	3.27	1848.00	2.88	95.95	11
6	توافر بطاقه ائتمان أو حساب بنكي ساري	635	98.91	4	0.62	3	0.47	1916.00	2.98	99.48	8
7	توافر الهوية الشخصية الرسمية للفرد لتسجيل البيانات	640	99.69	0	0.00	2	0.31	1922.00	2.99	99.79	6
8	توافر مصدر قوي للإنترنت	642	100.00	0	0.00	0	0.00	1926.00	3.00	100.00	1 مكرر
9	توافر جهاز يدعم نظام تشغيل android او ios او windows.	642	100.00	0	0.00	0	0.00	1926.00	3.00	100.00	1 مكرر
10	تحميل التطبيق المطروح من المؤسسة الرياضية والتسجيل به	640	99.69	1	0.16	1	0.16	1923.00	3.00	99.84	5
11	توافر ذاكرة تخزين بمساحة كافية لتسجيل وحفظ الأحداث الرياضية.	588	91.59	35	5.45	19	2.96	1853.00	2.89	96.21	9 مكرر
البعد الثاني: المتطلبات المرتبطة بإدارة تقنية التشجيع عبر الواقع الإفتراضي للمؤسسة الرياضية :											
1	توافر كاميرات عالية الدقه لتصوير كافة أرجاء الملعب خلال الحدث الرياضي.	642	100.00	0	0.00	0	0.00	1926.00	3.00	100.00	1
2	توافر سماعات في ارجاء الملعب خلال الحدث الرياضي.	642	100.00	0	0.00	0	0.00	1926.00	3.00	100.00	1 مكرر

م											الترتيب
3	انشاء تطبيق خاص بكل مؤسسة رياضية يدعم نظام تشغيل android او ios او windows وذلك لتقديم الخدمة.	642	100.00	0	0.00	0	0.00	0	1926.00	3.00	100.00	1 مكرر
4	انشاء إدارة تابعة لكل مؤسسة رياضية لإدارة التشجيع عبر تقنية الواقع الإفتراضي.	638	99.38	2	0.31	2	0.31	2	1920.00	2.99	99.69	5
5	وجود خط اتصال هاتفي علي مدار اليوم لمتابعه شكاوي ومقترحات الجمهور.	638	99.38	2	0.31	2	0.31	2	1920.00	2.99	99.69	5 مكرر
6	توضيح متطلبات التشجيع وإجراءات التسجيل فور تنزيل المشجع للتطبيق.	635	98.91	4	0.62	3	0.47	4	1916.00	2.98	99.48	10
7	إرشاد الجمهور بأماكن بيع مستلزمات التشجيع الإفتراضي.	615	95.79	15	2.34	12	1.87	12	1887.00	2.94	97.98	12
8	امكانية التعاقد مع شركات الهواتف المحمولة والانترنت لتقديم باقات الانترنت عالية الجودة ومنخفضة التكلفة للجمهور .	637	99.22	3	0.47	2	0.31	2	1919.00	2.99	99.64	7
9	التأكد من سلامة بيانات المشجعين عند التسجيل والإحتفاظ بها لسهولة استرجاعها.	615	95.79	16	2.49	11	1.71	11	1888.00	2.94	98.03	11
10	إمكانية التعاقد مع مؤسسة أخري لإدارة تقنية الواقع الإفتراضي أو دعم تمويلها.	610	95.02	18	2.80	14	2.18	14	1880.00	2.93	97.61	13
11	امكانية التعاقد مع البنوك لتقديم التسهيلات الخاصة بدفع اشتراكات حضور المشجعين.	636	99.07	4	0.62	2	0.31	2	1918.00	2.99	99.58	8
12	أن تدعم تقنية الواقع الإفتراضي الاستماع والرؤية البصرية الشاملة 360 درجة مع إمكانية التحكم الشامل بهما .	642	100.00	0	0.00	0	0.00	0	1926.00	3.00	100.00	1 مكرر
13	أن تدعم تقنية الواقع الإفتراضي مستشعرات الحركة إن لزم الأمر.	635	98.91	5	0.78	2	0.31	2	1917.00	2.99	99.53	9
14	أن تتضمن برمجية الواقع الإفتراضي إمكانية إنشاء مجموعات للتشجيع علي أن تتضمن المحادثات الدعم (البصري , التحدث والاستماع , الكتابة)	600	93.46	22	3.43	20	3.12	14	1864.00	2.90	96.78	14

تابع جدول (3)

مجموع الدرجات والأهمية النسبية لعينة البحث حول عبارات المحور الثالث (متطلبات تطبيق تقنية الواقع الإفتراضي في التشجيع الرياضي). (ن= 642)

م	العبارة	موافق		موافق إلى حد ما		غير موافق		مجموع الدرجة	المتوسط الحسابي	الأهمية النسبية	الترتيب
		ك	%	ك	%	ك	%				
	البعد الثالث: المتطلبات القانونية :										
1	ان يتم تطبيق التقنية بعد موافقة الجهه المختصة " وزارة الشباب والرياضة " وإتمام إجراءات الإعتماد والموافقة.	642	100.00	0	0.00	0	0.00	1926.00	3.00	100.00	1
2	أن يتم تطبيق التقنية مع عدم الإخلال بنصوص قانون الرياضة وبنود الاستثمار.	642	100.00	0	0.00	0	0.00	1926.00	3.00	100.00	1 مكرر

3	امكانية تعديل قانون الرياضة ولوائح المؤسسات الرياضية لمواكبة المستحدثات لما في ذلك من منافع أمنية ووقائية وإقتصادية.	633	98.60	5	0.78	4	0.62	1913.00	2.98	99.33	7
4	موافقة وزارتي الإتصالات والداخلية علي تطبيق التقنية مع امكانية تقديم الدعم الكافي والتأمين الإلكتروني.	635	98.91	5	0.78	2	0.31	1917.00	2.99	99.53	4
5	إعلام المشجعين بأن بياناتهم الشخصية ستكون محفوظة بالمؤسسة الرياضية.	585	91.12	32	4.98	25	3.89	1844.00	2.87	95.74	10
6	الإتفاق مع مصلحة الضرائب حول تقنين الأوضاع الضريبية لإشتراكات تقنية الواقع الإفتراضي.	635	98.91	5	0.78	2	0.31	1917.00	2.99	99.53	4 مكرر
7	علي المؤسسة أن تدون أولاً بأول اوجه الصرف والعوائد الناتجة عن تقنية الواقع الإفتراضي إستعداداً لمطالبتها بذلك.	633	98.60	5	0.78	4	0.62	1913.00	2.98	99.33	7 مكرر
8	علي المؤسسة إبرام عقود الشراكة الإستثمارية الموثقة مع شركات الاتصالات والبنوك.	590	91.90	35	5.45	17	2.65	1857.00	2.89	96.42	9
9	علي المؤسسة أن تحفظ حقوقها لملكية التقنية بالتسجيل في الجهة المختصة بذلك.	642	100.00	0	0.00	0	0.00	1926.00	3.00	100.00	1 مكرر
10	في حالة قيام شركة أخري بإدارة تقنية الواقع الإفتراضي فيجب علي المؤسسة اخطار الجهات المختصة بذلك مع تقديم السندات القانونية والتعاقدات.	634	98.75	6	0.93	2	0.31	1916.00	2.98	99.48	6

يتضح من جدول (3) و الخاص بالتكرار و النسب المئوية و الأهمية النسبية لاستجابات عينة البحث ، أن الأهمية النسبية تراوحت للعبارات ما بين (96.21%) إلى (100%).

2- مناقشة و تفسير نتائج التساؤل الثالث:

بدراسة النتائج المدرجة بجدول (3) والخاصة بآراء عينة البحث حول التعرف علي متطلبات تطبيق تقنية الواقع الإفتراضي في التشجيع الرياضي من وجهة نظر عينة البحث، يتضح أن العبارات أرقام (1, 2, 3, 6, 7, 8, 9, 10) بالبعد الأول " المتطلبات المرتبطة بالجمهور" قد حصلوا علي أكبر معدل إستجابة ,حيث أن النسبة المئوية للإجابة بموافق تراوحت ما بين (98.91%)إلي(100.00%) وتراوحت الأهمية النسبية ما بين (99.48%) إلي (100.00%) , في حين أن العبارات أرقام (4, 5, 11) قد حصلوا علي معدل إستجابة أقل , حيث أن النسبة المئوية للإجابة بموافق تراوحت ما بين (91.12%) إلي(91.59%) وتراوحت الأهمية النسبية ما بين (95.95%) إلي (96.21%) , كما يتضح أن العبارات أرقام (1, 2, 3, 4, 5, 6, 8, 11, 12, 13) بالبعد الثاني " المتطلبات المرتبطة بإدارة تقنية التشجيع عبر الواقع الإفتراضي للمؤسسة الرياضية " قد حصلوا علي أكبر معدل إستجابة , حيث أن النسبة المئوية للإجابة بموافق تراوحت ما بين (98.91%)إلي(100.00%) وتراوحت الأهمية النسبية ما بين (99.48%) إلي (100.00%) , في حين أن العبارات أرقام (7, 9, 10, 14) قد حصلوا علي معدل إستجابة أقل , حيث أن النسبة المئوية للإجابة

بموافق تراوحت ما بين (93.46%) إلي(95.79%) وتراوحت الأهمية النسبية ما بين (96.78%) إلي (98.03%) , كما يتضح أن العبارات أرقام (1, 2, 3, 4, 6, 7, 9, 10) بالبعد الثالث " المتطلبات القانونية" قد حصلوا علي أكبر معدل إستجابة , حيث أن النسبة المئوية للإجابة بموافق تراوحت ما بين (98.60%)إلي(100.00%) وتراوحت الأهمية النسبية ما بين (99.33%) إلي (100.00%) , في حين أن العبارات أرقام (5, 8) قد حصلوا علي معدل إستجابة أقل , حيث أن النسبة المئوية للإجابة بموافق تراوحت ما بين(91.12%) إلي(91.90%) وتراوحت الأهمية النسبية ما بين (95.74%) إلي (96.42%) وقد إتفق ما توصل إليه الباحثان من نتائج مع دراسة كلاً من محمد حسانين , عبد الرحمن الجندي (2021م) , الشيماء عبد الحليم (2017م) , Brooks & Brahnam (2014) علي أن تقنية الواقع الافتراضي تستلزم مصدر انترنت قوي واستخدام الفرد لمجموعة من الأدوات منها جهاز الرأس اللوحي, النظارات, السماعات, مستشعرات الحركة, قفازات اللمس بجانب دعمها للرؤية الشاملة. (28: 291 , 292), (5: 618, 619), (48: 141)

كما أشار منير خضير (2018م) إلي أن تقنية الواقع الإفتراضي تعتمد علي مجموعة من الأدوات مثل الحاسب الإلي ونظم التشغيل المختلفة , الذكي وملحقاته, اجهزه الرأس, قفارات اللمس, مستشعر الحركة. (39: 403 , 404)

وذكر طاهر الحنان (2015م) أن تطبيق تقنية الواقع الإفتراضي يتطلب توافر الإمكانات والتسهيلات والفنيين المدربين علي إعدادها وذلك لما تتطلبه من مستوي عالي من المهارة . (16: 220)

واشار إيهاب محمود (2015م) إلي أن تطبيق تقنية الواقع الإفتراضي يحتاج إلي الإدارة وذلك للتغلب علي المشكلات المحتمل وقوعوها من ناحية التقنية والمستخدم. (7: 8)

وبناءً على ما سبق يري الباحثان أن التساؤل الثالث تم الإجابة عليه.

- عرض نتائج التساؤل الرابع:

1- ما الاثر المستهدف من تطبيق تقنية الواقع الإفتراضي في التشجيع الرياضي؟

جدول (4)

مجموع الدرجات والأهمية النسبية لعينة البحث حول عبارات المحور الرابع (الاثر المستهدف من تطبيق تقنية الواقع الإفتراضي في التشجيع الرياضي).(ن= 642)

م	العبارة	موافق		موافق إلى حد ما		غير موافق		مجموع الدرجة	المتوسط الحسابي	الأهمية النسبية	الترتيب
		ك	%	ك	%	ك	%				
البعد الاول: الاثر المستهدف علي المستوي الأمني والإحترازي :											

1	امكانية تشجيع الفريق مع الحد من التجمعات المؤدية لتفشي الأوبئة والامراض	640	99.69	2	0.31	0	0.00	1924.00	3.00	99.90	1
2	امكانية تشجيع الفريق مع الحد من التجمعات المؤدية إلي شغب الجماهير	640	99.69	2	0.31	0	0.00	1924.00	3.00	99.90	1 مكرر
3	حماية نظام الفقاعة الطبيعة للمؤسسات الرياضية بمنع الإحتكاك المباشر مع الجمهور.	638	99.38	3	0.47	1	0.16	1921.00	2.99	99.74	5
4	امكانيه تشجيع الجماهير لأنديتهم في حالات العقوبات المفروضة علي النادي بمنع حضورهم.	610	95.02	17	2.65	15	2.34	1879.00	2.93	97.56	7
5	امكانيه تشجيع الجماهير لأنديتهم في حالات عدم الاستقرار السياسي أو الأمني .	611	95.17	17	2.65	14	2.18	1881.00	2.93	97.66	6
6	امكانيه تشجيع الجماهير لأنديتهم في حالات صيانة المدرجات .	600	93.46	27	4.21	15	2.34	1869.00	2.91	97.04	9
7	الوقاية من جرائم السرقة والتحرش الجنسي الناتجين عن التزاحم.	640	99.69	2	0.31	0	0.00	1924.00	3.00	99.90	1 مكرر
8	امكانية تشجيع الجماهير لأنديتهم إفتراضياً عند استضافة منافس لبلد منقطعة العلاقات الدبلوماسية.	610	95.02	17	2.65	15	2.34	1879.00	2.93	97.56	7 مكرر
9	إمداد الجهات الأمنية بفيديوهات مفصلة تساعدهم علي ضبط المخالفين.	640	99.69	2	0.31	0	0.00	1924.00	3.00	99.90	1 مكرر
البعد الثاني: الاثر المستهدف علي الجمهور :											
1	الاستغلال التفاعلي الأمثل لوقت الفراغ.	635	98.91	5	0.78	2	0.31	1917.00	2.99	99.53	2
2	الوقاية من الإكتئاب الناتج عن العزلة خاصة في فترات الحظر المنزلي .	635	98.91	5	0.78	2	0.31	1917.00	2.99	99.53	2 مكرر
3	وسيلة جيدة للدمج غير المباشر لمن يعاني من مشكلات التكيف الاجتماعي.	584	90.97	35	5.45	23	3.58	1845.00	2.87	95.79	12
4	وسيلة لتكوين الصداقات وانشاء جماعات التشجيع عبر الواقع الإفتراضي.	630	98.13	7	1.09	5	0.78	1909.00	2.97	99.12	8
5	اشباع رغبة الفرد في التشجيع ومؤازرة الفريق.	628	97.82	10	1.56	4	0.62	1908.00	2.97	99.07	10
6	سهولة الاشتراك وحضور المباريات .	634	98.75	6	0.93	2	0.31	1916.00	2.98	99.48	5
7	الرؤية الشاملة لأرجاء ملعب المباراه وفقاً لحاجة الفرد.	634	98.75	6	0.93	2	0.31	1916.00	2.98	99.48	5 مكرر
8	امكانية حضور المناسبات والتدريبات الخاصة بالفريق الرياضي .	580	90.34	39	6.07	23	3.58	1841.00	2.87	95.59	15
9	حماية الفرد من مخاطر التجمعات كالأوبئة والجرائم.	638	99.38	4	0.62	0	0.00	1922.00	2.99	99.79	1
10	وسيلة جيدة لكبار السن والمقعدين لتشجيع فريقهم.	628	97.82	10	1.56	4	0.62	1908.00	2.97	99.07	10 مكرر

11	امكانيـــة ترتيـــب لقـــاءات مـــع اللاعبـــين والشخصـــيات الهامـــة في الرياضة.	582	90.65	36	5.61	24	3.74	1842.00	2.87	95.64	14
12	وســيلة لتــوفير نفقــات وعنــاء الترحال لحضور المباريات .	628	97.82	11	1.71	3	0.47	1909.00	2.97	99.12	8 مكرر
13	يمكن للجمهور عرض مقترحاته وشكواه لإدارة المؤسسة.	634	98.75	6	0.93	2	0.31	1916.00	2.98	99.48	5 مكرر
14	امكانية تسجيل الجمهور احداث المنافســـة الرياضـــية بشـــكل تفصيلي للإحتفاظ بها.	583	90.81	35	5.45	24	3.74	1843.00	2.87	95.69	13
15	التغلب علي الحدود الدولية التي تمنـع قطـاع كبيـر مـن الجمهـور من حضور المباريات.	635	98.91	5	0.78	2	0.31	1917.00	2.99	99.53	2 مكرر

تابع جدول (4)

مجموع الدرجات والأهمية النسبية لعينة البحث حول عبارات المحور الرابع (الاثر المستهدف من تطبيق تقنية الواقع الإفتراضي في التشجيع الرياضي).(ن= 642)

م	العبـارة	موافق		موافق إلى حد ما		غير موافق		مجموع الدرجة	المتوسط الحسابي	الأهمية النسبية	الترتيب
		ك	%	ك	%	ك	%				
	البعد الثالث: الاثر المستهدف علي المؤسسات الرياضية :										
1	امكانيه حصول المؤسسة علي بيانات الجمهور .	580	90.34	35	5.45	27	4.21	1837.00	2.86	95.38	15
2	يمكـن للمؤسسـة اسـتطلاع راي اكبـر قدر من الجمهور بشكل مباشر.	638	99.38	2	0.31	2	0.31	1920.00	2.99	99.69	1
3	سـهولة تـرويج المؤسسـة لخـدماتها لقطاع كبير من الجمهور.	636	99.07	3	0.47	3	0.47	1917.00	2.99	99.53	6
4	مصـــدر جديـــد للتمويـــل الـــذاتي للمؤسسات الرياضية.	637	99.22	3	0.47	2	0.31	1919.00	2.99	99.64	5
5	تقليـــل نفقـــات صـــيانة المـــدرجات الرياضية نتيجة الحد من التزاحم.	585	91.12	35	5.45	22	3.43	1847.00	2.88	95.90	13
6	زيـادة القيميـة التسـويقية للمؤسسـة الرياضية وللاعبين.	588	91.59	36	5.61	18	2.80	1854.00	2.89	96.26	9
7	حمايـة المؤسسـات الرياضـية مـن الأزمات الاقتصادية الناتجة عن منع حضور المشجعين.	638	99.38	2	0.31	2	0.31	1920.00	2.99	99.69	1 مكرر
8	زيـادة حقـوق الرعايـة لزيـادة عـدد الجماهير.	638	99.38	2	0.31	2	0.31	1920.00	2.99	99.69	1 مكرر
9	العوائـد الماليـة الناتجـة عـن امكانيـة مشـاهدة المشـجعين لتـدريبات الفريـق وعمل لقاءات مع أعضاء المؤسسة.	588	91.59	36	5.61	18	2.80	1854.00	2.89	96.26	9 مكرر
10	امكانيـة بيـع حقـوق الملكيـة المرتبطـة بالتشجيع الإفتراضي.	590	91.90	35	5.45	17	2.65	1857.00	2.89	96.42	8
11	زيادة العوائد الإقتصادية نتيجة طرح تـذاكر إلكترونيـة غيـر محـدودة وعـدم إقتصار الحضور علي الحدود المكانية للمنافسة.	638	99.38	2	0.31	2	0.31	1920.00	2.99	99.69	1 مكرر

12	امكانية التعاقد مع شركة متخصصة لطرح أدوات برمجية الواقع الإفتراضي بالأسواق.	588	91.59	35	5.45	19	2.96	1853.00	2.89	96.21	11
13	امكانية انشاء منفذ لبيع ادوات برمجية الواقع الإفتراضي بالمؤسسة الرياضية.	588	91.59	35	5.45	19	2.96	1853.00	2.89	96.21	11 مكرر
14	إمكانية طرح المؤسسة لألعاب الواقع الإفتراضي عبر منصاتها الإلكترونية وما يترتب عليها من عوائد إقتصادية.	580	90.34	38	5.92	24	3.74	1840.00	2.87	95.53	14
15	إمكانية بث الإعلانات التجارية كعائد مالي إضافي.	636	99.07	2	0.31	4	0.62	1916.00	2.98	99.48	7

يتضح من جدول (4) و الخاص بالتكرار و النسب المئوية و الأهمية النسبية لاستجابات عينة البحث، أن الأهمية النسبية تراوحت للعبارات ما بين (95.53%) إلى (99.90%).

2- مناقشة و تفسير نتائج التساؤل الرابع:

بدراسة النتائج المدرجة بالجدول (4) والخاصة بآراء عينة البحث حول التعرف علي الاثر المستهدف من تطبيق تقنية الواقع الإفتراضي في التشجيع الرياضي من وجهة نظر عينة البحث، يتضح الآتي:

أ- العبارات أرقام (1, 2, 3, 7, 9) قد حصلوا علي أكبر معدل إستجابة بالبعد الأول "الاثر المستهدف علي المستوي الأمني والإحترازي" حيث أن النسبة المئوية للإجابة بموافق تراوحت ما بين(99.38%) إلي(99.69 %) وتراوحت الأهمية النسبية ما بين (99.74%) إلي (99.90%) , في حين أن العبارات أرقام (4, 5, 6, 8) قد حصلوا علي معدل إستجابة أقل , حيث أن النسبة المئوية للإجابة بموافق تراوحت ما بين (95.02 %)إلي(95.17%) وتراوحت الأهمية النسبية ما بين (97.56%) إلي (97.66%) .

وقد إتفق ذلك مع ما أوصت به دراسة احمد الشمراني (2019م) بضرورة استخدام التقنيات الحديثة وبرامج المحاكاه في رقابة المنشئات الرياضية ودراسة حركة المشجعين . (1: 78)

كما اشار محمد سركوح (2016م) إلي أن شغب الملاعب والجرائم التي تتم داخل المدرجات الرياضية يمكن الحد منها من خلال وجود تقنيات تصور أرجاء الملعب بالكامل وذلك للتعرف علي المشاغبين وتسليمهم للجهات الأمنية وتعد تلك الخطوه إجراء يضمن التزام باقي المشجعين. (29: 170)

واتفق كلاً من Pérez & Gomis (2020) , محمد صيام (2020م) علي أن ما سببه فيرس كورونا المستجد من خسائر جعلنا ندرك أهمية التقدم التكنولوجي وإمكانية استخدام الذكاء الإصطناعي والتكنولوجيا الإفتراضية في إدارة الأحداث الرياضية المختلفة.(61: 11) , (31: 340)

واشار لؤي الشريف (2012م) إلي أن الواقع الافتراضي نظام يسمح بدمج حواس الفرد مع ما يتلقاه بجانب حمايته من المخاطر المتوقع حدوثها في البيئة الحقيقية . (24: 16)

ب- العبارات أرقام (1, 2, 4, 5, 6, 7, 9, 10, 12, 13, 15) قد حصلوا علي أكبر معدل إستجابة بالبعد

الأول "الاثر المستهدف علي الجمهور" حيث أن النسبة المئوية للإجابة بموافق تراوحت ما بين(97.82%) إلي(99.38%) وتراوحت الأهمية النسبية ما بين (99.07%) إلي (99.79%) , في حين أن العبارات أرقام (3, 8, 11, 14) قد حصلوا علي معدل إستجابة أقل , حيث أن النسبة المئوية للإجابة بموافق تراوحت ما بين(90.34%) إلي(90.97%) وتراوحت الأهمية النسبية ما بين (95.59%) إلي (95.79%) .

وقد إتفق ذلك مع نتائج دراسة كلاً من Alexander lis P. Tussyadiah, et.al (2018) , Savvas Schnacka, Malcolm J. Wright, Judith L. Holdershaw (2018) , Papagiannidis, et.al (2017) بأن تقنية الواقع الإفتراضي تعد وسيلة جيدة لإرضاء المستخدمين وتحقيق التواصل الفعال مع المؤسسات. (54: 151) , (47: 9) , (63: 185)

كما اشار كلاً من امال بابكر , حمادة العنتبلي (2016م) إلي أن المؤسسة الرياضية تسعي جاهده تلبية احتياجات الجمهور من خلال توفير امكانات وخدمات عالية المستوي , فحضور الجمهور لمساندة ودعم الفريق الرياضي هو وسيلة ترويحية تشبع رغباته. (6: 147)

واتفق كلاً من علي الفرطوسي (2017م) , باسم ابراهيم (2018م) علي أن الفرد بالرغم مما يعانيه من ضغوط الحياة الاجتماعية والمشاكل المعاصرة إلا أنه يجد متعته وينسي مشاكله عند مشاهدة مباريات فريقه المفضل فيعد ذلك المنفذ الأكثر فعالية وسعادة للفرد. (20: 143) , (8: 74)

كما اشار منير خضير (2018م) إلي أن لتقنية الواقع الافتراضي تأثير إيجابي علي مستخدميها وذلك من حيث إستغلال وقت الفراغ في الترويح عن النفس وتنشيط وظائف العقل وتحقيق السعادة في النفوس. (39: 417)

واشار لؤي الشريف (2012م) إلي أن تقنية الواقع الافتراضي تسمح لأكثر من فرد من التلاقي والتفاعل مع بعضهم البعض في نفس المكان وكذلك تكوين الصداقات وذلك ما يسمي بالبيئة التعاونية ويتم ذلك من خلال شبكة الاتصالات. (24: 18)

ج- العبارات أرقام (2, 3, 4, 7, 8, 11, 15) قد حصلوا علي أكبر معدل إستجابة بالبعد الأول "الاثر المستهدف علي المؤسسات الرياضية" حيث أن النسبة المئوية للإجابة بموافق تراوحت ما بين (99.07 %)إلي(99.38%) وتراوحت الأهمية النسبية ما بين (99.48%) إلي (99.69%) , في حين أن العبارات أرقام (1, 5, 6, 9, 10, 12, 13, 14) قد حصلوا علي معدل إستجابة أقل , حيث أن النسبة المئوية للإجابة بموافق تراوحت ما بين (90.34%) إلي(91.90%) وتراوحت الأهمية النسبية ما بين (95.38%) إلي (96.42%) .

وقد إتفق ذلك مع دراسة كلاً من Konstantinos & Chrysanthi (2012) , اسامة الشيخ (2016م) بأنه

كلما زادت أعداد المشجعين وكذلك النقل المباشر للمباريات كلما زادت الشركات الراعية والاستثمارات. (53: 61) , (4: 29)

كما اشار Peter kennedy & David kennedy إلي أن المشجع الرياضي ينظر إلية كمستهلك من ناحية وكسلعه من ناحية اخري وفي الجانبين فإن المستفيد الرئيسي إقتصاديا هي المؤسسة الرياضية حيث انه كلما زاد عدد المشجعين زادت معه حقوق الرعاية والبث التلفزيوني وبيع تذاكر المباريات كما ان المشجع يتأثر بالاعلانات التجارية ورعاة ناديهم المفضل فيزيد ذلك من اقبالهم علي شراء منتجات الرعاه , لذلك فإن كرة القدم تصنف علي انها صناعة وسلعة داخل النظام الرأسمالي. (62: 196 , 197)

اشار طه بخيت (2018م) , (2020م) إلي أن المؤسسات الرياضية تعتمد علي عوائد تذاكر المباريات والرعاية والبث التلفزيوني لذا فمن الضروري أن تهتم بمصادر تمويلها وتحافظ عليها. (17: 82) , (18: 1)

أشارات نتائج دراسة احمد الشافعي واخرون (2021م) إلي أن مجالس ادارات المؤسسات الرياضية تسعي للتعرف علي آراء الجماهير ودراستها لتلبيتها وذلك لتقليل الضغوط الواقعه عليهم من قبل الجمهور , حيث أن تقدم المؤسسة وبقائها في المجتمع يعتمد علي تأييد الجماهير .(2: 38 , 39).

وبناءً على ما سبق يري الباحثان أن التساؤل الرابع تم الإجابة عليه.

- الاستنتاجات :

في حدود هدف وتساؤلات البحث ومن واقع البيانات التي جمعها الباحثان, وفي إطار المعالجات الإحصائية المستخدمة, وفي حدود عينة البحث, وفي ضوء عرض النتائج التي تم التوصل إليها ومناقشتها, فقد توصل الباحثان إلي الاستنتاجات التالية :

- بالنسبة لاستنتاجات المحور الأول (ماهية التشجيع الرياضي عبر تقنية الواقع الإفتراضي) من وجهة نظر العينة فكانت كالآتي:

- تقنية إلكترونية تضع المشجع في بيئة ثلاثية الأبعاد لمكان المنافسة الرياضية وتستجيب لأفعالة بطريقة طبيعية من خلال وسائل مساعدة كالنظارات والسماعات ومستشعرات الحركة واللمس.

- تقنية تعتمد علي ايحاء الفرد بإنتقاله من مكانه الفعلي إلي مكان المنافسة الرياضية لتشجيع فريقه وذلك بإستخدام وسائل مساعدة كالنظارات والسماعات ومستشعرات الحركة واللمس.

- بالنسبة لاستنتاجات المحور الثاني (ما أسباب الحاجة إلي تطبيق تقنية الواقع الإفتراضي في التشجيع الرياضي) من وجهة نظر العينة فكانت كالآتي:

أ- البعد الأول: مواكبة الإجراءات الإحترازية والأمنية في حالة الأتي:

- تفشي الأوبئة والأمراض المعدية الناتجة عن التجمعات.
- تكرار أحداث شغب الجماهير
- التخوف من اختراق نظام الفقاعه الطبية للمؤسسات الرياضية.
- عدم الاستقرار السياسي أو الأمني.
- العقوبات التأديبية المفروضة علي النادي بمنع حضور الجماهير.
- تكرار جرائم (التحرش الجنسي أو السرقة) في المدرجات الرياضية.
- استضافة منافس لبلد منقطعة العلاقات الدبلوماسية.
- صيانة اماكن المشجعين في المنافسات الرياضية.
- حاجة الجهات الأمنية إلي فيديوهات مفصلة لضبط المخالفين .

ب- البعد الثاني: مشكلات الجمهور واحتياجاتهم وكانت كالتالي:

- وقت الفراغ الزائد لدي الفرد خاصة في فترات الحظر المنزلي.
- صعوبة شراء تذاكر المباريات وإختيار مكان مميز.
- تخوف الفرد من مخاطر التجمعات كالأوبئة والجرائم.
- النفقات الزائدة الناتجة عن الترحال لحضور المباريات.
- الاكتئاب الناتج عن العزلة خاصة في فترات الحظر المنزلي.
- الحدود الدولية التي تمنع قطاع كبير من الجمهور من حضور المباريات.
- صعوبة حضور كبار السن والمقعدين المباريات لتشجيع فريقهم.

ج- البعد الثالث: تحديات المؤسسات الرياضية وكانت كالتالي:

- الأزمات الأقتصادية الناتجة عن منع حضور المشجعين .
- انخفاض حقوق الرعاية لمحدودية الجماهير.
- محدودية تذاكر المباريات.
- انخفاض عوائد حضور المنافسة بسبب مكان إقامتها.
- عدم قدرة المؤسسة علي استطلاع راي عدد كبير من الجمهور بشكل مباشر.
- حاجة المؤسسة إلي مصادر تمويل بديلة.
- كثرة نفقات صيانة المدرجات الرياضية نتيجة التزاحم.
- بالنسبة لاستنتاجات المحور الثالث (متطلبات تطبيق تقنية الواقع الإفتراضي في التشجيع الرياضي) من

وجهة نظر العينة فكانت كالآتي:

أ- البعد الأول: المتطلبات المرتبطة بالجمهور فكانت كالتالي:

- توافر سماعات الواقع الإفتراضي.
- توافر نظارات الواقع الإفتراضي.
- توافر مصدر قوي للإنترنت.
- توافر جهاز يدعم نظام تشغيل android او ios او windows.
- تحميل التطبيق المطروح من المؤسسة الرياضية والتسجيل به.
- توافر الهوية الشخصية الرسمية للفرد لتسجيل البيانات.
- توافر مستشعرات الحركة واللمس إن لزم الأمر.
- توافر بطاقه ائتمان أو حساب بنكي ساري.

ب- البعد الثاني: المتطلبات المرتبطة بإدارة تقنية التشجيع عبر الواقع الإفتراضي للمؤسسة الرياضية فكانت كالتالي:

- توافر كاميرات عالية الدقه لتصوير كافة أرجاء الملعب خلال الحدث الرياضي.
- توافر سماعات في ارجاء الملعب خلال الحدث الرياضي.
- انشاء تطبيق خاص بكل مؤسسة رياضية يدعم نظام تشغيل android او ios او windows وذلك لتقديم الخدمة.
- أن تدعم تقنية الواقع الإفتراضي الاستماع والرؤية البصرية الشاملة 360 درجة مع إمكانية التحكم الشامل بهما.
- انشاء إدارة تابعة لكل مؤسسة رياضية لإدارة التشجيع عبر تقنية الواقع الإفتراضي.
- وجود خط اتصال هاتفي علي مدار اليوم لمتابعه شكاوي ومقترحات الجمهور.
- امكانية التعاقد مع شركات الهواتف المحمولة والانترنت لتقديم باقات الانترنت عالية الجودة ومنخفضة التكلفة للجمهور .
- امكانية التعاقد مع البنوك لتقديم التسهيلات الخاصة بدفع اشتراكات حضور المشجعين.

ج- البعد الثالث: المتطلبات القانونية وكانت كالتالي:

- ان يتم تطبيق التقنية بعد موافقة الجهه المختصة " وزارة الشباب والرياضة " وإتمام إجراءات الإعتماد والموافقة.
- أن يتم تطبيق التقنية مع عدم الإخلال بنصوص قانون الرياضة وبنود الاستثمار.

- علي المؤسسة أن تحفظ حقوقها لملكية التقنية بالتسجيل في الجهه المختصة بذلك.
- الإتفاق مع مصلحة الضرائب حول تقنين الأوضاع الضريبية لإشتراكات تقنية الواقع الإفتراضي.
- موافقة وزارتي الإتصالات والداخلية علي تطبيق التقنية مع امكانية تقديم الدعم الكافي والتأمين الإلكتروني.
- في حالة قيام شركة أخري بإدارة تقنية الواقع الإفتراضي فيجب علي المؤسسة اخطار الجهات المختصة بذلك مع تقديم السندات القانونية والتعاقدات.
- امكانية تعديل قانون الرياضة ولوائح المؤسسات الرياضية لمواكبة المستحدثات لما في ذلك من منافع أمنية ووقائية وإقتصادية.
- علي المؤسسة أن تدون أولاً بأول اوجه الصرف والعوائد الناتجة عن تقنية الواقع الإفتراضي إستعداداً لمطالبتها بذلك.
- علي المؤسسة إبرام عقود الشراكة الإستثمارية الموثقه مع شركات الاتصالات والبنوك.
- إعلام المشجعين بأن بياناتهم الشخصية ستكون محفوظة بالمؤسسة الرياضية.
- بالنسبة لاستنتاجات المحور الرابع (ما الاثر المستهدف من تطبيق تقنية الواقع الإفتراضي في التشجيع الرياضي) من وجهة نظر العينة فكانت كالآتي:

أ- البعد الأول: الاثر المستهدف علي المستوي الأمني والإحترازي وكانت كالتالي:

- امكانية تشجيع الفريق مع الحد من التجمعات المؤدية لتفشي الأوبئة والامراض.
- امكانية تشجيع الفريق مع الحد من التجمعات المؤدية إلي شغب الجماهير
- الوقاية من جرائم السرقة والتحرش الجنسي الناتجين عن التزاحم.
- إمداد الجهات الأمنية بفيديوهات مفصلة تساعدهم علي ضبط المخالفين.
- حماية نظام الفقاعة الطبيعة للمؤسسات الرياضية بمنع الإحتكاك المباشر مع الجمهور.
- امكانيه تشجيع الجماهير لأنديتهم في حالات عدم الاستقرار السياسي أو الأمني .
- امكانيه تشجيع الجماهير لأنديتهم في حالات العقوبات المفروضة علي النادي بمنع حضورهم.
- امكانية تشجيع الجماهير لأنديتهم إفتراضياً عند استضافة منافس لبلد منقطعة العلاقات الدبلوماسية.

ب- البعد الثاني: الاثر المستهدف علي الجمهور وكانت كالتالي:

- حماية الفرد من مخاطر التجمعات كالأوبئة والجرائم.
- الاستغلال التفاعلي الأمثل لوقت الفراغ.
- الوقاية من الإكتئاب الناتج عن العزلة خاصة في فترات الحظر المنزلي .
- التغلب علي الحدود الدولية التي تمنع قطاع كبير من الجمهور من حضور المباريات.

- سهولة الاشتراك وحضور المباريات .
- الرؤية الشاملة لأرجاء ملعب المباراه وفقاً لحاجة الفرد.
- يمكن للجمهور عرض مقترحاته وشكواه لإدارة المؤسسة.
- وسيلة لتكوين الصداقات وانشاء جماعات التشجيع عبر الواقع الإفتراضي.

ج- البعد الثالث: الاثر المستهدف علي المؤسسات الرياضية وكانت كالتالي:

- يمكن للمؤسسة استطلاع راي اكبر قدر من الجمهور بشكل مباشر.
- حماية المؤسسات الرياضية من الأزمات الاقتصادية الناتجة عن منع حضور المشجعين.
- زيادة حقوق الرعاية لزيادة عدد الجماهير.
- زيادة العوائد الإقتصادية نتيجة طرح تذاكر إلكترونية غير محدودة وعدم إقتصار الحضور علي الحدود المكانية للمنافسة.
- مصدر جديد للتمويل الذاتي للمؤسسات الرياضية.
- سهولة ترويج المؤسسة لخدماتها لقطاع كبير من الجمهور.
- إمكانية بث الإعلانات التجارية كعائد مالي إضافي.
- امكانية بيع حقوق الملكية المرتبطة بالتشجيع الإفتراضي.
- زيادة القيمية التسويقية للمؤسسة الرياضية وللاعبين.
- العوائد المالية الناتجة عن امكانية مشاهدة المشجعين لتدريبات الفريق وعمل لقاءات مع أعضاء المؤسسة.

- **التوصيات :**

في ضوء ما أسفرت عنه الاستنتاجات التي تم التوصل إليها يوصي الباحثان بما يلي :

1. إهتمام المؤسسات الرياضية بتطبيق تقنية الواقع الإفتراضي في التشجيع الرياضي لما في ذلك من اثار إيجابية.
2. تبني نظم الإدارة الإفتراضية في المؤسسات الرياضية كمكمل لنظم الإدارة الواقعية.
3. علي المؤسسات الرياضية الإهتمام بتقديم خدمات إفتراضية للجماهير لما في ذلك من منافع إقتصادية لها.
4. إستحداث حقوق ملكية بمسمي "حقوق تقنية الواقع الإفتراضي في التشجيع الرياضي للمؤسسات الرياضية".
5. التوجه نحو إنشاء مؤسسات وأندية رياضية إفتراضية.
6. التوجه نحو عقد الإجتماعات والجلسات عبر تقنيات الواقع الإفتراضي لما في ذلك من توفير للنفقات

وإستغلال دقيق للوقت وكذلك حماية الأعضاء في حالة الأزمات.

7. علي وزارة الشباب والرياضة الإهتمام بتطبيق تقنيات الواقع الإفتراضي في المجال الرياضي علي مختلف القطاعات والمستويات.
8. علي وزارة الشباب والرياضة تقديم التسهيلات للمؤسسات الرياضية الراغبة في تقديم خدمات عبر تقنيات الواقع الإفتراضي.
9. تحديث قانون الرياضة ولوائح المؤسسات الرياضية فيما هو مرتبط بنظم الإدارة الإفتراضية.
10. ضرورة الإهتمام بتوفير البنية الأساسية والأدوات اللازمة لتقنيات الواقع الإفتراضي.
11. ضرورة الإهتمام الإعلامي بعوائد تطبيق تقنيات الواقع الإفتراضي في المجال الرياضي.
12. ضرورة إهتمام الباحثين والتوجه نحو إجراء مزيد من الدراسات حول إمكانية تطبيق تقنيات الواقع الإفتراضي في المجال الرياضي.
13. الإسترشاد بتجارب مختلف الدول في تطبيق تقنيات الواقع الإفتراضي بالمؤسسات الرياضية لديهم.

المراجع

أولاً/ المراجع العربية

1- أحمد فهد الشمراني (2019م): فاعلية التخطيط الاستراتيجي في إدارة الشغب الرياضي: دراسة مسحية على جماهير كرة القدم في جدة, بحث منشور, مجلة إدارة المخاطر والأزمات , المركز القومي للبحوث غزة , مج1, ع4.

2- أحمد محمد الشافعي واخرون (2021م) : دراسة تحليلية لضغوط الجماهير لدي مجالس إدارات أندية كرة القدم بمحافظة الدقهلية , بحث منشور , مجلة كلية التربية الرياضية , جامعة المنصورة.

3- أحمد محمد عبد الفتاح (2019م) : المعالجة الصحفية لأزمة غياب الجماهير عن ملاعب كرة القدم , رسالة دكتوراة غير منشورة , كلية التربية الرياضية , جامعة بنها.

4- اسامة ابراهيم الشيخ (2016م) : بناء استبانة للتعرف على أسباب عزوف الجماهير عن مباريات الدوري البحريني لكرة القدم , بحث ممنشور , مجلة العلوم التربوية والنفسية, مج17 , ع4 , جامعة البحرين.

5- الشيماء فتحي عبد الحليم (2017م) : الواقع الإفتراضي والأطفال ذوي صعوبات التعلم , بحث منشور , المجلة العلمية لكلية رياض الأطفال , جامعة المنصورة , مج3 , ع4.

6- امال محمود بابكر , حمادة محمد العنتبلي (2016م) : الإبداع في إدارة المؤسسات الرياضية , ماهي للنشر والتوزيع , الاسكندرية.

7- إيهاب سعد محمود (2015م) : نموذج مقترح لعلاج بعض مشكلات الواقع الافتراضى فى ضوء

مستحدثات تكنولوجيا التعليم , رسالة دكتوراه غير منشورة , كلية التربية النوعية , جامعة بنها.

8- باسم بكري ابراهيم (2018م) : العوامل المؤدية إلى التعصب الرياضي لدى الشباب وتصور مقترح لطريقة العمل مع الجماعات في التعامل معها , بحث منشور , مجلة كلية الخدمة الاجتماعية للدراسات والبحوث الاجتماعية بجامعة الفيوم , ع13.

9- بن علي رميل , ماحي ابراهيم (2017م) : سيكولوجية الشغب لدى الجماعات , مجلة العلوم الإنسانية والاجتماعية , جامعة قاصدي مرباح – ورقلة , ع31 .

10- حصة محمد الشايع , افنان عبد الرحمن العبيد (2015م) : تكنولوجيا التعليم الاسس والتطبيقات , مكتبة الرشد للنشر , الرياض.

11- حماد بن علي الحمادي واخرين (2020م) : السلوكيات الخاطئة المرتبطة بالمنافسات الرياضية حجمها وأشكالها وأسبابها وكيفية التعامل معها "دراسة ميدانية على المشجعين في مدينة الرياض" , مجلة العلوم الإنسانية والاجتماعية , جامعة الامام محمد بن سعود الاسلامية , ع56.

12- سارة إسماعيل إسماعيل (2020م) : تداعيات أزمة فيروس كوفيد 19 المستجد على الاتحادات الرياضية الأولمبية , مجلة أسيوط لعلوم وفنون التربية الرياضية , كلية التربية الرياضية , جامعة اسيوط , ع55 , ج4.

13- سلامة سالم اللوزي (2019م) : دور الإعلام الرياضي في الحد من ظاهرة شغب الملاعب من وجهة نظر طلبة كلية التربية الرياضية في الجامعة الأردنية , رسالة ماجستير غير منشورة , كلية الاعلام , جامعة الشرق الاوسط.

14- شريف السيد محمد , احمد سيد عبد الفتاح (2020م) : اقتصاديات الرياضة المصرية أثناء الكوارث الطبيعية "دراسة حالة" , بحث منشور , المجلة العلمية للتربية البدنية وعلوم الرياضة , كلية التربية الرياضية للبنين ، جامعة حلوان , ع89.

15- شريف حمزة (2019م) : استخدام عناصر الإدارة الإلكترونية ومساهمتها في زيادة فعالية الأداء الوظيفي بالمؤسسات الرياضية , بحث منشور , مجلة الابداع الرياضي , معهد علوم وتقنيات النشاطات البدنية والرياضية , جامعة محمد بوضياف المسيلة , مج10 , ع2.

16- طاهر محمود الحنان (2015م) : وحدة مقترحة فى التاريخ باستخدام تكنولوجيا الواقع الافتراضى المكتبى (الكومبيوترى) والانغمارى (الانغماسى) لتنمية مهارات التخيل التاريخى لدى تلاميذ الصف الأول الإعدادى , بحث منشور , مجلة الجمعية التربوية للدراسات الاجتماعية , ع66.

17- طه محمود بخيت (2018م) : إقتصاديات دوري القسم الأول (الدوري الممتاز) بالإتحاد المصري لكرة

القدم " ، رسالة دكتوراه غير منشورة ، كلية التربية الرياضية للبنين ، جامعة حلوان

18- طه محمود بخيت (2020م) : إقتصاديات التعامل مع جائحة كورونا بالتطبيق على رياضة الإسكواش , بحث منشور , المجلة العلمية للتربية البدنية وعلوم الرياضة , كلية التربية الرياضية للبنين ، جامعة حلوان , ع89.

19- علي حسن الدالي (2018) : تكنولوجيا الواقع الافتراضي ومستقبل الرسوم المتحركة , بحث منشور , المؤتمر الدولي الرابع الفنون التشكيلية وخدمة المجتمع , كلية الفنون الجميلة بالأقصر.

20- علي سموم الفرطوسي (2017م) : الأسباب المؤثرة في عدم حضور الجمهور إلي مباريات كرة السلة في العراق ,بحث منشر , مجلة علوم الرياضة وتطبيقات التربية البدنية , كلية التربية الرياضية بقنا , جامعة جنوب الوادي , ع9.

21- فايز سعيد أبو عريضة , محمد حسن أبو الطيب (2018م) : أسباب عزوف الجماهير الفلسطينية عن حضور مباريات دوري المحترفين لكرة القدم , بحث منشور , الجمعية الأردنية للعلوم التربوية , مج3 , ع3 .

22- كريم محمد الحكيم (2015م) : التشريعات والقوانين الرياضية , مؤسسة عالم الرياضة ودار الوفاء لدنيا الطباعة والنشر , الاسكندرية.

23- لامان محمد أحمد (2019م) : تطبيقات الواقع الافتراضي في الدراسات الإعلامية العربية في مجالات التسويق والعلاقات العامة والصحافة , بحث منشور , المجلة العربية لبحوث الإعلام والاتصال , جامعة الأهرام الكندية , ع24.

24- لؤي مضر الشريف (2012م) : الواقع الافتراضي وامكانية تطبيقه في البيئة العمرانية الفلسطينية (حالة دراسية :حل مشكلة التنقل عبر الادراج في مدينة نابلس) , رسالة ماجستير غير منشورة , كلية الدراسات العليا , جامعة النجاح الوطنية في نابلس، فلسطين.

25- لينا حسون (2019م) : تطبيق الواقع الإفتراضي في التصميم الفني "مقاربة جديدة" , بحث منشور , مجلة الآداب والعلوم الإنسانية , مج1 , ع3.

26- محمد السيد ابراهيم (2020م) : دوافع ممارسة الأنشطة الترويحية بالمنزل في ظل جائحة كورونا covid-19 , بحث منشور في المجلة العلمية للتربية البدنية وعلوم الرياضة , ع89 , ص1 – 39.

27- محمد حمدي الصاوي (2021م) : تصور مقترح لممارسة الأنشطة الترويحية المنزلية في الأزمات الوبائية , المجلة العلمية لعلوم وفنون الرياضة , كلية التربية الرياضية للبنات , جامعة حلوان , ع59 , ص227 – 277.

28- محمد ربيع حسانين , عبد الرحمن عبد الحميد الجندي (2021م) : دور الواقع الإفتراضي في المجالات

الفنية والعلمية , مجلة الفنون والعلوم الإنسانية , كلية الفنون الجميلة , جامعة المنيا , ع.7

29- محمد سركوح (2016م) : نظرة حول ظاهرة الشغب في الملاعب الرياضية , بحث منشور , مجلة القانون والأعمال ع3 , كلية العلوم القانونية والاقتصادية والاجتماعية , جامعة الحسن الاول.

30- محمد سيد السلطان (2015م) : التهديدات الامنية للمنشآت الرياضية واستراتيجية الازمة :التهديدات الارهابية والاجرامية نموذجا ، جمه ، مؤسسة تقارب العالمية , اسيوط.

31- محمد عبد الحكيم صيام (2020م) , امكانية تطبيق الإجراءات الاحترازية لعودة النشاط الرياضي بالقرى في ظل مواجهة فيروس كورونا المستجد "Covid-19" , بحث منشور , المجلة العلمية للبحوث والدراسات في التربية الرياضية , كلية التربية الرياضية , جامعة بورسعيد , ع.40

32- محمد عطية خميس (2015م) : تكنولوجيا الواقع الافتراضي وتكنولوجيا الواقع المعزز وتكنولوجيا الواقع المخلوط , بحث منشور , الجمعية المصرية لتكنولوجيا التعليم , مج25, ع.2

33- محمد علي عفلوك , علي حسن عبد الصاحب (2018م) : المسؤولية الجزائية عن جرائم الشغب(دراسة مقارنة) , مجلة دراسات البصرة , جامعة البصرة , ع.28

34- محمدين سيد احمد (2020م) : حلم مصر 2030حكومة بلا اوراق "التحول الرقمي" , جمعية إدارة الاعمال العربية , ع170.

35- مدي شباب البقمي، ناهد فهمي عبد المقصود (2017م) , استخدام تطبيقات الواقع الافتراضي ثلاثية الابعاد لتنمية المفاهيم العلمية وتحسين الاتجاهات نحو مقرر الاحياء, بحث منشور , المجلة الدولية للتعليم بالانترنت

36- مريم حيسو (2021م) : مشاعر الهوية والإنتماء "فن إدارة التشجيع" , الجمعية العربية لعلم الاجتماع, كلية العلوم القانونية والاقتصادية والاجتماعية , الرباط , ع51, 52.

37- مريم وحيد (2018م) : التشجيع الكروي" ظلال الواقع السياسي والاجتماعي" , مجلة الديمقراطية , مؤسسة الأهرام , مج18 , ع.71

38- منال سلمان باقديم (2021م) : دور استخدام الواقع الافتراضي في مرحلة رياض الأطفال بمدينة مكة المكرمة من وجهة نظر المعلمات , بحث منشور , كتاب أبحاث المؤتمر الدولي الثاني لمستقبل التعليم الرقمي في الوطن العربي , مجلة إثراء المعرفة للمؤتمرات والأبحاث , مج.1

39- منير عبد الله خضير (2018م) : ألعاب الواقع الإفتراضي مفهومها وآثارها وأحكامها وضوابطهما الشرعية لعبة بوكيون – جو أنموذجا , بحث منشور , مجلة كلية دار العلوم , جامعة القاهرة , ع.103

40- نبيل جاد عزمي (2014م) : بيئات التعلم التفاعلية , دار الفكر العربي للنشر , القاهرة.

41- نصيرة بركنو (2019م) : دور الواقع الافتراضي في تنمية الصناعة السياحية , مجلة الاقتصاد الدولي والعولمة , كلية العلوم الاقتصادية والتجارية وعلوم التسيير , جامعة زيان عاشور بالجلفة , مج2 , ع.3

42- نهال البيلي صبح (2019م) : ثر الثقافة التنظيمية على تطبيق الإدارة الإلكترونية بالمؤسسات الرياضية , المجلة العلمية لعلوم التربية البدنية والرياضة , كلية التربية الرياضية , جامعة المنصورة , ع35 .

43- هالة ابراهيم احمد (2017م) : التصميم الرقمي لتكنولوجيا الواقع الإفتراضي علي ضوء معايير جودة التعلم الإلكتروني , بحث منشور , المجلة الفلسطينية للتعليم المفتوح , مج6 , ع.11

44- وكال نور الدين (2021م) : تأثير جائحة كورونا على الأحداث الرياضية حول العالم , بحث منشور , مجلة المنظومة الرياضية , جامعة الجلفة , الجزائر , مج8 , ع.1

45- وليد سالم محمد الحلفاوى(2011م) : التعليم الإليكترونى تطبيقات مستحدثة, دار الفكر العربى, القاهرة.

ثانياً/ المراجع الأجنبية

46- Adedoyin , et al : Religious Coping Strategies Among Traumatized African Refugees in the United States: A Systematic Review. Social Work & Christianity. Spring 2016, Vol. 43,2011.

47- Alexander Schnacka, Malcolm J. Wright, Judith L. Holdershaw(2018) Immersive virtualreality technology in a three-dimensional virtual simulated store: Investigating telepresenceand usability, Food Research International, Vol. 10, pp. 2– 10.

48- Brooks, A; Jain, L & Brahnam, S. (2014). Technologies of Inclusive Well-Being- Serious Games Alternative Realities and Play Therapy: Springer-Verlag Berlin. Heidelberg.

49- Chih-Tung H., Hui-Ling, P. & Hui-Hua, H. (2010). Dynamic Simulation for Development of the Professional Baseball Game in Taiwan, International Journal of Electronic Business Management, 8, (3), pp,173-182.

50- Coquillart, S; Welch, G & Brunnett, G. (2011). Virtual Realities. Germany:Acid-free and chlorine-free bleached paper

51- Helena Van Kerrebroeck , MalaikaBrengman, Kim Willems (2017) Escaping thecrowd: An experimental study on the impact of a Virtual Reality experience in a shopping mall, Computers in Human Behavior, Vol. 77, pp. 437 – 450.

52- Isabirye, A.K. & Surujlal J. (2012). Determinants of attendance at premier soccer league matches in South Africa: a qualitative investigation. African Journal for Physical, Health Education, Recreation and Dance, (Supplement 2), 57-72.

53- Konstantinos A. & Chrysanthi G. (2012). Traveling abroad internal and external motives toward different sports fan types. International Journal of Business and Management, 7(3 http://dx.doi.org/10.5539/ijbm.v7n3p111.

54- Iis P. Tussyadiah, et.al (2018) Virtual reality, presence, and attitude change: Empirical evidence from tourism, Tourism Management, Vol. 66, pp. 140 – 154.
55- Manase chiweshe(2014), online football fan identities and cyber-fandoms in Zimbabwe, in ; chuka onwumechili & gerard akindes, identity and nation in African football ; fans, community, and clubs, (London ; palgrave macmillan).
56- Martin S. & Carl, W. (2010). The Demand for Football Attendance in Sweden, Thesis, Stockholm School of Economics. Retrieved from: http://arc.hhs.se/ download.aspx?MediumId=942
57- McMahan, R.P., Lai, C., Pal, S.K. (2016). Interaction fidelity, the uncanny valley of virtual reality communications. In Virtual, Augmented, and Mixed Reality, Lecture Notes in Computer Science, Springer. Vol. 9740, PP.59-70.
58- Mihelj, M; Novak, D & Begus, S. (2014). Virtual Reality Technology and Applications.New York: Springer Dordrecht Heidelberg
59- Mijuskovi, Nikola. J. Anthr (2020) "Sport and Physical Activity in Corona Virus Isolation". Sport Phys. Educ. 4 P 3: 27–28.
60- M. Schnitzer, S.E. Schottl, M. Kopp, M. Barth. (2020) "COVID-19 stay-at-home order in Tyrol, Austria: sports and exercise behaviour in change?", The Royal Society for Public Health, Published by Elsevier Ltd, 185
61- Pérez-Turpin & Gomis M.J. (2020) "Physical Activity and Sports: Beyond COVID19", Journal of Human Sports and Exercise 15 (2) June
62- Peter kennedy & David kennedy (ed.s), football supporters & the commer-cilalization of football ; comparative responses across Europe (sport in the global society – contemporary perspectives - , (London ; routledge).
63- Savvas Papagiannidis, et.al (2017) toimmerse or not? Experimenting with two virtualretail environments, Information Technology& People, Vol. 30, No. 1, pp. 163 –188.
64- Stankovic, S. (2016). Virtual Reality and Virtual Environments in 10 Lectures: Morgan & Chypool Publishers.
65- Tamás, D. & András K. T. (2009). Football fandom in England: old traditions and new tendencies. International Quarterly of Sport Science, 2. http://mstt.hu/ iqss/issues/20092/3_doczi_toth_IQSS_2009_2.pdf

ثالثاً/ المراجع عبر الإنترنت

66-https://www.aleqt.com/2022/02/03/article_2256336.html
جريدة الإقتصادية "الجائحة تكلف الأندية الأوروبية 7 مليارات يورو على مدار موسمين" , الخميس 3 /2 /2022م.

ملخص البحث

اثر تطبيق تقنية الواقع الإفتراضي في التشجيع الرياضي بالأندية المصرية في ضوء التحول الرقمي

م.د/ محمد سليمان محمد غريب.

م.د/ محمد حمدي الصاوي السنيطي.

يهدف البحث إلي التعرف علي الاثر المستهدف من تطبيق تقنية الواقع الإفتراضي في التشجيع الرياضي بالأندية المصرية في ضوء التحول الرقمي , استخدم الباحثان المنهج الوصفي وذلك لملائمته لطبيعة البحث , قام الباحثان بإختيار عينة البحث بالطريقة العشوائية من مشجعين الأندية الأهلية الجماهيرية من اعضاء الجمعية العمومية لأندية " المصري البورسعيدي , الاسماعيلي , الإتحاد السكندري" وتمثل عددهم في (732) فرد مقسمين إلي (642) عينة أساسية (90) عينة استطلاعية .

ولجمع البيانات الخاصة بالبحث قام الباحثان بإعداد استمارة استبيان موجهة لعينة البحث , كما قام الباحثان بإجراء جميع المعاملات العلمية مستخدمين برنامج "spss" لإجراء الأساليب والمعالجات الإحصائية المناسبة مع طبيعة البحث.

توصل الباحثان إلي نتائج أهما : أن تطبيق تقنية الواقع الإفتراضي في التشجيع الرياضي لها اثار إيجابية علي " الجانب الأمني والإحترازي , الجمهور , المؤسسات الرياضية ".

Abstract

The effect of applying virtual reality technology in sports encouragement in Egyptian clubs in light of digital transformation

Dr. Mohamed soliman mohamed ghareb

Dr. Mohamed hamdy elsawy elsenity

The research aims to identify the target effect of applying virtual reality technology in sports encouragement in Egyptian clubs in the light of digital transformation. The researchers used the descriptive approach in order to suit the nature of the research, The two researchers chose the research sample in a random way from the fans of the public clubs from the members of the general assembly of the clubs "Al-Masry Port Saidi, Ismaili, Alexandrian Union" and their number was (732) individuals divided into (642) basic samples (90) exploratory samples.

In order to collect the data for the research, the researchers prepared a questionnaire for the research sample, and the researchers conducted all scientific transactions using the "spss" program to conduct the appropriate statistical methods and treatments with the nature of the research.

The two researchers reached the most important results: that the application of virtual reality technology in sports encouragement has positive effects on the security and precautionary aspect, the public, sports institutions