***Dirasat***: Human and Social Sciences, Volume 51, No. 4, 2024

Deanship of Scientific Research

# The Use of Augmented Reality Technology in Al Arabiya News Programs an Analytical Study of the 60 Hour Program

***Ghada Mohamed Osman ****, ***Faisal Kamil Nagmeldin***

Department of Mass Communication, Liwa College, Al Ain, UAE

Received: 22/1/2023
Revised: 9/7/2023
Accepted: 31/8/2023
Published: 30/7/2024

* *Corresponding author:*
ghadofa45@gmail.com

Citation: Osman , G. M. ., & Nagmeldin , F. K. . (2024). The Use of Augmented Reality Technology in Al Arabiya News Programs an Analytical Study of the 60 Hour Program. *Dirasat: Human and Social Sciences*, *51*(4), 287–301. https://doi.org/10.35516/hum.v51i4.3420

© 2024 DSR Publishers/ The University of Jordan.

This article is an open access article distributed under the terms and conditions of the Creative Commons Attribution (CC BY-NC) license https://creativecommons.org/licenses/by-nc/4.0/

## Abstract

**Objectives** The study aims to identify the technology of augmented reality in the development of news programs and to study the elements and levels of its use in the Hour 60 program on Al-Arabiya TV. It also aimes to know the enhancement of the augmented reality of the editorial material and to study the methods and applications of the augmented reality.

**Methodos**: The study uses the survey method employing the content analysis tool for augmented reality technology and its uses in the Hour 60 program and how it contributes to the development of the content industry. The study relies on a deliberate sample from August 19 to October 9, with an average of 8 episodes every Friday per week.

**Results**: The findings reveal that the most used elements of augmented reality are visual effects (37.5%), motion (31.3%), music (22.9%), sound effects (8.3%), mental and intimidating stimuli (25.8%), mixed (6.5%), and finally emotional with (3.2%).The indicators of augmented reality came in the embodiment of the event and place with a rate of (37.5%), while the embodiment of meanings is with a rate of (20%).

**Conclusions**: The findings show the interest of Al-Arabiya channel in using augmented reality in the field of television production. The study recommends the need to expand the introduction of technology in media materials in the channel and media institutions because of its scientific value and itsamazing form of presentation and support for explanation and clarification.

**Keywords**: Augmented reality, news programs, modern technologies, artificial intelligence.

# استخدام تقنية الو اقع المعززفي البرامج الإخبارية لقناة العربية: دراسة تحليلية لبرنامج الساعة 60

***غادة محمد عثمان*، فيصل كامل نجم الدين***

قسم الإعلام، كلية ليوا، العين، الإمارات العربية المتحدة

## ملخّص

**الأهداف:** هدفت الدراسة إلى تعرّف تقنية الواقع المعزز في تطوير البرامج الإخبارية، ودراسة عناصر ومستويات استخدامه في برنامج الساعة 60 بفضائية العربية. كما هدفت إلى معرفة تعزيز الواقع المعزز للمادة التحريرية ودراسة أساليب واستمالات الواقع المعزز.

**المنهجية:** استخدمت الدراسة المنهج المسحي باستخدام أداة تحليل المضمون لتقنية الواقع المعزز واستخداماتها في برنامج الساعة 60 وكيف ساهمت في تطوير صناعة المحتوى. استخدمت الدراسة عينة بحث عمدية في الفترة من 19 أغسطس -9 أكتوبر بمعدل حلقة كل يوم جمعة في الأسبوع بواقع 8 حلقات.

**النتائج:** اتضح أن عناصر الواقع المعزز الأكثر استخدامًا هي المؤثرات البصرية بنسبة (37.5%)، حركية الصورة بنسبة (31.3%)، والموسيقى (22.9%)، والمؤثرات الصوتية (8.3%). أما الاستمالات العقلية والتخويفية فجاءت بنسبة (25.8%)، والمختلطة (6.5%)، وأخيرًا العاطفية (3.2%). من نتائج تحليل المضمون التي توصلت لها الدراسة، جاءت مؤشرات الواقع المعزز في تجسيد الحدث والمكان بنسبة (37.5%)، بينما تجسيد المعاني كان بنسبة (20%).

**الخلاصة:** اهتمام قناة العربية باستخدام الواقع المعزز في مجال الإنتاج التلفزيوني. توصي الدراسة بضرورة التوسع في إدخال التقنية بالمواد الإعلامية في القناة والمؤسسات الإعلامية لأن لها قيمة علمية وشكل جاذب في العرض ودعم للشرح والتوضيح.

**الكلمات الدالة:** الواقع المعزز، البرامج الاخبارية، التقنيات الحديثة، الذكاء الاصطناعي.

**مقدمة:**

التحوّل الرقمي إيجاد وسيلة تنفيذ الإجراءات والمواهب والتقنيات الجديدة للحفاظ على التنافسية في عالم التكنولوجيا دائم التغير، وخلال فترة ما بعد الجائحة يجب أن تكون لدى أي مؤسسة إمكانية التكيف السريع مع التغيرات، والمحافظة على زيادة الجمهور المشاهد والمتابع.

يتجه العالم الآن نحو موجات هائلة في مجالات التحول الرقمي والتكنولوجيا، فتصاعد الحديث عن الإتجاه إلى "أنسنة الآلة" المذيع الروبوت و"مكنكة البشرية" دمج الوظائف التي تتمثل في الإعلامي الشامل، وتحولت العديد من الأفكار الخيالية التي كانت تطرحها الأعمال السينمائية في إطار ما كان يُعرف بأفلام الفانتازيا أو الخيال العلمي، إلى واقع نشاهده ونلمسه في حياتنا اليومية، وقد حققت لعبة البوكيمون Pokémon Go رواجا كبيرًا حيث جعلت الملايين في العالم يتجولون في الشوارع لاصطياد مخلوقات افتراضية غير موجودة من خلال تطبيقات تحديد المواقع في هواتفهم، والأمثلة كثيرة في هذا الصدد بدءًا من الصعود إلى القمر إلى السيارات الطائرة وبرمجة كاميرات التصوير وتحرير المادة الإخبارية آليًا.

وقد جذبت تكنولوجيا الواقع المعزز الاستثمارات الوافدة من شركات تكنولوجيا المعلومات والتواصل الإجتماعي، وجميع هذه الشركات تسعى على نحو حثيث إلى تزويد المستهلك بتكنولوجيا يكون لها دور أساسي في حياته وبالتالي بدأت كل من هذه الشركات بإجراء بحوث حثيثة في هذه التكنولوجيا وتخصيص مبالغ لدعم هذه البحوث، مما فتح باب التنافس بين الشركات على مصراعيه ليكون لها دور ريادي،ومميز في هذا المجال (معاد سهى، 2019).

أحدثت تكنولوجيا "الواقع المعزز" ثورة في عالم التكنولوجيا البصرية، ويعتبر أفضل طريقة لعرض كل ما يكون من المستحيل أو غير العملي اختباره بأي شكل آخر، ويضيف الواقع المعزز بعدًا آخر أكثر تشويقًا للعالم الحقيقي، ونقطة تحوّل كبيرة في طريق التكامل بين العالم الواقعي والخيال المطلوب في صورة تكون ذات أبعاد ثلاثية في الحال، ويعمل الواقع المعزز على تحسين الكفاءات، وتحسين الإنتاجية والتعاون، والاستعداد على نحو أفضل للمستقبل.

بالرغم من ثبات المحتوى المقدم في البرامج الإخبارية إلا أن الشكل الذي يقدم به المحتوى يتطور بتطور تكنولوجيا الإعلام بالأخص الجانب التقني الذي يعتمد على تقنيات الحاسوب التي تتمثل في تقنية الذكاء الإصطناعي .

فقد ركزت الدراسة على كيفية تقديم المادة الخبرية عبر تقنية الواقع المعزز وعناصر ومستويات وأساليب الإقناع في الواقع المعزز مما صنع عنصر الدهشة وانجذاب كثير من المتابعين مما جعل القنوات الاخبارية تتنافس في استخدام هذه التقنية لما لها من قوة ايضاحية وتصويرية غير مستخدمة من قبل.

**مشكلة البحث:**

بعض القنوات الإخبارية تعاني من تراجع تقني في تقديم المحتوى الإخباري للجمهور مما أثر سلبًا في تراجع مستوى المادة المقدمة وعليه درجت قناة العربية على استخدام تقنية الواقع المعزز لتدعيم المستوى التقني للمادة الإخبارية وتعزيز الهوية البصرية، إلا أن هناك بعض القنوات آثرت التنافس في تقديم محتوى راقي باستخدام تقنية الواقع المعزز بجانب الواقع الافتراضي والمختلط،

قدمت كثير من الدراسات الواقع المعزز في المجالات المختلفة ولم يكن التركيز كبيرًا على استخداماته في المجال التلفزيوني الإخباري

ودراسة مكوناته وعناصره وأساليب عرضه بالتحليل والمقارنه والوصف والأنواع المستخدمة كما جاء في الدراسة التطبيقية على قناة العربية برنامج الساعة 60 وتتمحورمشكلة الدراسة في السؤال التالي:

**ما أبعاد استخدام تقنية الو اقع المعززفي البرامج الإخبارية لقناة العربية دراسة تحليلية لبرنامج الساعة 60**

**تساؤلات البحث:**

1.ما نسبة استخدم قناة العربية للواقع المعزز في برنامجها الإخباري الساعة 60؟

2.ما مدى مساهمة الواقع المعزز في دعم صناعة الأخبار في قناة العربية؟

3.ما الاستحداث الذي أوجده الواقع المعزز في برنامج الساعة 60؟

4.ما الاستمالات المستخدمة في تقنيات الواقع المعزز؟

**أهداف البحث:**

1.تعرّف تقنية الواقع المعزز في تطوير البرامج الإخبارية.

2.دراسة عناصر ومستويات استخدام الواقع المعزز في برنامج الساعة 60.

3.الوصول الى معرفة تعزيز الواقع المعزز مع المادة التحريرية في انسجام تقني متقدم.

4.دراسة أساليب واستمالات الواقع المعزز في برنامج الساعة 60.

**أهمية البحث**

الأهمية العلمية تتمثل في مفهوم الواقع المعزز واستخداماته وأجهزته وأدواته، وتبرز الأهمية التطبيقية في كونها من الدراسات القليلة التي ترصد استخدام تقنيات الواقع المعزز لدعم المحتوى الإخباري للفضائيات لما لها من أهمية كبيرة في جذب المشاهد والإبهار البصري علمًا بأن الجوانب التقنية والإخراجية تخضع لتطوير مستمر للمحافظة على مستويات عالية في تقديم المحتوى للمتابعين، إضافة إلى الاهتمام الشخصي بمتابعة التكنولوجيا الحديثة المتمثلة في الإعلام الافتراضي والمعزز و والميتافيرس.

**منهج البحث :**

يعتمد هذا البحث على المنهج المسحي باستخدام تحليل المضمون أداة منهجية لتصف تقنية الواقع المعزز واستخداماتها في البرامج الإخبارية وكيف ساهمت التقنيات الرقمية ليس في تطوير صناعة المحتوى فحسب بل ساهم في نقلة نوعية في الإنتاج التلفزيوني والسينمائي.

**أدوات البحث:**

-تحليل المضمون: صمم الباحثان استمارة لتحليل عينة الدراسة، وتصنيفها تبعا لأهداف الدراسة إلى فئات رئيسة وأخرى فرعية و جرى إعداد كشافا للتحليل يتضمن ترميز فئات التحليل كافة.

**الدراسات السابقة:**

اشتمل محتوى دراسة (خطاب،2022) على المضمون الإخباري المقدم باستخدام تقنيات الواقع المعزز في صحيفة "الأنباء" الكويتية و"أخبار اليوم" المصرية، بالإضافة إلى قناة "العربية" السعودية و"سكاي نيوز" الإماراتية. وتناولت الدراسة العلاقة بين الواقع المعزز AR والافتراضيVR ، واستخدامات الميتافيرس. واشتمل مجتمع الدراسة على المكون الاخباري المقدم باستخدام تقنيات الواقع المعزز في صحيفتي الانباء الكويتية واخبار اليوم المصرية بالاضافة الى تلفزيون قناة العربية واسكاي نيوز.

وأشارت أهم نتائج الدراسة إلى أن أكثر الموضوعات التي يتم توظيف تطبيقات الواقع المعزز لتناولها هي "الترفيهية"، وهذا ما أكدته نتائج المُقابلات المُتعمقة؛ مع أحد العاملين في قناة "العربية" أن من أكثر البرامج استخدامًا لتقنية الواقع المُعزز في تقديم الموضوعات الترفيهية هو برنامج "أخبار الساعة"؛ حيث يعمل على تقديم أحداث مثل خسوف القمر، ولا سيما برنامج الساعة ستون الذي تناول موضوعات ترفيهية مثل أوليمبياد الصين الذي يعيشه المشاهد وكأنه حاضرًا هناك، والبراكين مثلا، حيث يشعر المشاهد وكأن الكاميرا تصور من الحدث مباشرة، وهذا يعطي قيمة مضاعفة للموضوع، إن استخدام تقنيات الواقع المعزز من المتوقع أن تشكل مستقبل مجال الإعلان في القريب، وبالأخص بعد توجه أغلب الشركات الرائدة في مجال التكنولوجيا، مثل غوغل وميكروسوفت، إلى طرح أجهزة جديدة تدمج هذه التقنية(الحدث نت،2022) .

**تعد دراسة (أبوسنة،2021)**، دراسة ميدانية في ضوء نظريات (التحول الرقمي، ثراء الوسيلة الاعلامية، نموذج القبول التكنولوجي) وتهدف إلى تعرّف اتجاهات النخبة الأكاديمية الإعلامية العربية نحو توظيف الإعلام الجديد للواقع (المعزز والافتراضي والهجين)، وتعرّف تأثير ذلك في الجانب الخاص بالفهم والتذكر والعاطفة للمتلقي، وما يقابله هذا الواقع (المعزز، الافتراضي، الهجين) من تحديات تشريعية وتطبيقية وأخلاقية، وتعرّف مقترحات النخبة للتوظيف الأمثل لتقنية الواقع (المعزز والافتراضي والهجين) في الإعلام الجديد، ويعد هذا البحث وصفي جرى في إطار منهج المسح بالعينة باستخدام

إستمارة استبيان (من إعداد الباحثة) جرى تطبيقها بطريقة التطبيق الإلكترونية على عينة عشوائية غير منتظمة عددها (100) مبحوث من النخبة الأكاديمية الإعلامية موزعين بالتساوي (50) في مصر و (50) بالسعودية.

أهم النتائج: جاء من يستخدمون وسائل الإعلام الجديد (دائما) في الترتيب الأول من إجمالي مفردات

عينة الدراسة بنسبة - بلغت 51.00%، وأن من يتعرضون لموضوعات مدعومة بالواقع (المعزز - الاقتراضي الهجين) عبر وسائل الإعلام الجديد (أحيانًا) جاءت في الترتيب الأول بنسبة بلغت 54.00%، جاءت المواقع الإخبارية على الانترنت بنسبة بلغت 100% كأهم أنواع الإعلام الجديد التي تعرض بها المبحوثين لموضوعات مدعومة بالواقع (المعزز الافتراضي، الهجين)، أن من يتعرضون للواقع (المعزز – الافتراضي، الهجين) عبر وسائل الإعلام الجديد (الأجنبية) جاءت في الترتيب الأول بنسبة بلغت 44.00%، جاء في الترتيب الأول (الواقع الافتراضي) من أنواع الواقع الذي تعرض له المبحوثين عبر الإعلام الجديد، بنسبة بلغت 95.00%. جاء الاتجاه نحو توظيف الواقع (المعزز- الافتراضي- الهجين) بمستوى متوسط حيث جاءت بمتوسط حسابي 2.29، جاءت اتجاهات النخبة نحو الإشكاليات المصاحبة لتفعيل.

**لاحظت الباحثة (الربيعي،2020)** بأن هناك تداخلًا في المفهوم والتطبيقات لكل من مصطلحي " الواقع الافتراضي" و" الواقع المعزز"، على الرغم من التمايز الواضح فيما بينهما تقنيًا، مع تشاركهما في العديد من الخصائص والمميزات , إذ يُغمر الواقع الافتراضي المستخدم في بيئة افتراضية بالكامل , بحيث لا يتمكن من رؤية الواقع المادي الحقيقي , بينما في الواقع المعزز يظهر العالم المادي الحقيقي في أثناء دمج العناصر والأشياء الافتراضية فيه، وهذا ما ستحاول الباحثة أن تبينه في محورٍ مستقل , وتم التطرق في هذه الورقة البحثية إلى تقنية الواقع المعزز من حيث المفهوم والتعريف والنشأة

التاريخية ومراحل تصميمه وآليات عمله وأنواعه , وخصائصه والمقارنة بينه وبين الواقع الافتراضي , ومن ثم استخدامات الواقع المعزز وتطبيقاته , فضلًا عن أهميته في الإعلام الجديد والصعوبات المتعلقة بتطبيقه . وقسمت محاوره استنادًا للهيكلية العامة لتناوله في الكتب والبحوث الأجنبية منها والعربية , ممّا قد نجد تشابهًا ما في العناوين الرئيسة منها أو الفرعية هنا أو هناك , مع اختلاف المضامين والمصادر المعتمدة التي استندت إليها الباحثة من المصادر الرئيسة قدر الإمكان , وعدم الاكتفاء بالنقل عن المصادر العربية التي هي مترجمة عنها أصلًا , مع عدم إشارة بعض المؤلفين في هذا المجال إلى المصادر التي ترجموا عنها خلافًا للأمانة العلمية.

**تعرض دراسة (النخيلي،2018)** وصف ومناقشة تطبيقات الواقع المعزز في الصحف المطبوعة لتحليل وتقسيم استخدام التقنية المستحدثه لتحسين فعالية وكفاءة الصحيفة المطبوعة الاتصالية، ولتحديد كيف يمكن لتقنية الواقع المعزز (AR) كتقنية هجينة مع تقنية الطباعة تغيير مفهوم الصحافة المطبوعة والإفادة من مميزات دمج تقنية الواقع المعزز لرقمنة الصحيفة المطبوعه وتحسين فاعليتها. حيث انتهجت الدراسة المنهجين الوصفي التحليلي والمسحي الميداني، عن طريق تحليل دمج تقنية الواقع المعزز مع الصحف المطبوعة، ثم إجراء دراسة ميدانية من خلال مجموعة من المقابلات الشخصية المقننة باستمارة استبيان مع عدد خمسين من المختصين والخبراء في مجال الطباعة والإعلام المصري من أساتذة الجامعات والمسؤولين والعاملين في المؤسسات الصحفية بعرض مسح آراء النخبة حول تطبيق الواقع المعزز لرقمنة الصحف المطبوعة المصرية وتحسين فاعليتها الاتصالية، والوقوف على أهم التحديات التقنية والمؤسسية والجوانب البشرية والمجتمعية التي يمكن أن تواجه تطبيق تلك التقنية، ثم تحديد فرص نجاحها في ظل تلك التحديات. وكانت أهم النتائج التي توصلت إليها الدراسة أنه بالرغم من أن مدى فوائد دمج تقنيه الواقع المعزز مع الصحف المطبوعة مازال غير واضح المعالم وخاضع للمناقشة والبحث، إلا أن تقنية الواقع المعزز تمثل أحد أفضل الخيارات الاستراتيجية المتاحة لتحسين فاعلية اتصال الصحيفة المطبوعة وجعلها أحد وسائل الإعلام الهجينة.

**الدراسات الاجنبية:**

تقدم هذه الدراسة **(Weina & Yuhui , 2022)** واقعًا افتراضيًا هو تصميم معرض فني للوسائط الرقمية قائم على الواقع التكنولوجي بهدف فحص اتجاه البناء الجديد لفن الوسائط عبر الإنترنت في سياق الفترة الحالية واستخدام التكنولوجيا المتطورة. آثار. تثري هذه الورقة النظرية والمهارات ووسائل الاتصال الثقافي الرقمي، وتفتح مساحة ورؤية أوسع لتواصل فن الوسائط الرقمية، وتثري مهارات الاتصال ووسائل الإعلام الرقمي، وتوفر أفكارًا وأساليب مرنة وفعالة لنشر فن الوسائط الرقمية، وهو ذو أهمية عملية لتحقيق النشر النشط والفعال لفن الوسائط الرقمية. المنهجية. تتمثل طريقة هذه الورقة في استخدام تقنية البانوراما الرقمية ثلاثية الأبعاد للواقع الافتراضي لاستكشاف عرض فن الوسائط الرقمية وشكل التعبير الفني للوسائط الرقمية للواقع المعزز. يتمثل دور هذه الأساليب في حل مشكلة تحديد المواقع المكانية للكائنات الافتراضية ثلاثية الأبعاد في المشاهد الحقيقية والحكم على نموذج الكشف النهائي، ومشكلة صنع النموذج لإرضاء قوة حوسبة الواقع المعزز، نتائج البحث. أظهرت النتائج أن الناس أكثر رضا بنسبة 33.6٪ عن شاشات الواقع الافتراضي والواقع المعزز مقارنة بالشاشات التقليدية.

**هدفت دراسة (Pavlik, 2020)** إلى وصف وتحليل ورسم ملامح استخدام وتوظيف الدرون "الطائرات بدون طيار" حيث تؤدى هذه الطائرات دورًا محوريًا على نحو متزايد في تطوير إنتاج محتوى إخباري غامر يشمل تطبيقات الواقع المعزز والواقع الافتراضي والواقع المختلط الذي يعد شكل من أشكال الاندماج بين الواقع الافتراضي والواقع المعزز، اعتمدت الدراسة على تحليل أربع مجموعات من أشكال المحتوى المنتج بواسطة هذه الطائرات هي على النحو التالي: محتوى من منظور الشخص الأول كذلك محتوى الصوت والفيديو ذي العلامات الجغرافية الذي يتم توظيفه في المحتوى الغامر المتعلق بالرحلات الجوية، كذلك الفيديو الحجمي أو فيديو 360 درجة، بالإضافة إلي المحتوى القائم على البيانات الواردة من أجهزة الاستشعار بما في ذلك الضوء القياسي الملتقط من كاميرات الفيديو. وأظهرت نتائج الدراسة أنه على الرغم من استخدام تقنيات التصوير الجوي بطائرات الدرون أصبحت توجه لدى العديد من المؤسسات الإعلامية للإفادة منها في إنتاج المحتوى الغامر الذي يتضمن الواقع الافتراضي والواقع المعزز يعزز اندماج الجمهور في المحتوى ولكن هناك بعض الإشكاليات الأخلاقية المتعلقة بالمصداقية وإمكانية استخدام هذه التقنيات لإنتاج محتوى إخباري مزيف أو ما يعرف بالتزييف العميق بما يجعل المحتوى أكثر إقناعا وبالتالي على الصحفيين في هذه الحالة الالتزام بأقصى معايير المصداقية من أجل زيادة ثقة الجمهور في هذا النوع من المضامين.

تبحث هذه الدراسة **(AitamurtoT , 2020)** في تأثير تصورات الواقع المعزز (AR) على إحساس المستخدمين بالوجود المادي واكتساب المعرفة وتصوراتهم عن أصالة المرئيات الصحفية. في تصميم تجريبي مختلط، جرى تعيين 79 مشاركًا على نحو عشوائي لعرض ثلاث مقالات من صحيفة New York Times على هاتف محمول تتميز بواحدة من ثلاث طرق عرض: (1) تصورات AR، (2) تصورات تفاعلية (غير AR)،(3) تصورات ثابتة وغير تفاعلية. تسبب الواقع المعزز في إحساس أكبر بالوجود المادي مقارنة بالطرائق الأخرى. تشير النتائج إلى أن الخصائص الغامرة للواقع المعزز يمكن أن تساهم في هدف الصحافة المتمثل في إشراك الجمهور. ومع ذلك، لم يكن الواقع المعزز وسيلة متفوقة لإعلام المشاركين، ولم يكن لطريقة المشاهدة تأثير على الأصالة المتصورة للعناصر المرئية. تشير النتائج إلى الحاجة إلى طرق أكثر فاعلية لنقل المعلومات من خلال تصورات الواقع المعزز الصحفي مع الحفاظ

على مشاركة المستخدم في تجربة غامرة.

وفي دراسة (**Makin, 2014**) يعد الواقع المعزز، الذي يتم فيه دمج المحتوى الافتراضي بسلاسة مع عروض مشاهد من العالم الحقيقي، مجالًا متناميًا للتصميم التفاعلي، مع ظهور الأجهزة المحمولة الشخصية القادرة على إنتاج بيئات واقع معزز مثيرة للاهتمام، بدأ استكشاف الإمكانات الهائلة للواقع المعزز وتستعرض الورقة أحدث التطورات في الواقع المعزز.

يصف العمل المنجز في مجالات تطبيق مختلفة ويشرح المشكلات القائمة التي تمت مواجهتها عند إنشاء تطبيقات الواقع المعزز مع الأخذ في الاعتبار القيود الفنية والتقنية للأجهزة المحمولة.

**التعليق على الدراسات السابقة:**

ركزت الدراسات السابقة على دوافع الاستماع إلى البودكاست ونشأة وتطور الواقع المعزز واستخداماته في الصحف العربية والأجنبية والإمكانيات الهائلة للواقع المعزز في الإعلام و اتجاهات النخبة الأكاديمية نحو توظيف الواقع المعزز والافتراضي والهجين، وأخلاقيات تزييف الأخبار بالتزييف العميق حيث يلاحظ على نحو عام قلة الدراسات العربية التي عمدت إلى معرفة استخدامات تقنية الواقع المعزز في الأخبار والبرامج الإخبارية وبعد الرصد العام للدراسات السابقة يلاحظ أنها اتبعت المنهج الوصفي بشقيه التحليلي والتطبيقي والمسحي الميداني، كما أن نسبة كبيرة منها اعتمدت على الاستبانة كوسيلة لجمع المعلومات، واعتمدت أخرى على منهج المسح من خلال تحليل المضمون.

**إفادة البحث الحالي من الدراسات السابقة:**

استفاد الباحثان من الدراسات السابقة في بلورة المشكلة ومن تحديد الجوانب التي لم تبحثها الدراسات السابقة، وتحديد حجم العينة وتركيزها إضافة إلى اختيار المنهج الملائم لموضوع البحث، وأخيرًا المقارنة بين نتائج الدراسات السابقة والبحث الحالي.

**الاطار النظري:**

**الو اقع المعزز:**

تجربة تفاعلية لبيئة العالم الحقيقي يتم جلب مكونات العالم الرقمي إلى تصور الشخص للعالم الحقيقي من خلال المعلومات الإدراكية التي يتم إنشاؤها بواسطة الكمبيوتر، عبر طرق حسية متعددة **(معاد، 2019)**، يصفه جيمس فالينو بالعوالم البسيطة جدا، مثل تلك التي يتم تخليقها في الألعاب الإلكترونية، أو لابد من صنع بيئة مماثلة للحقيقة وهي تكلف ملايين الدولارات كما هو الحال في نظام محاكاة الطيران Flight Simulators. **(صادق ،2008)**،فالواقع المعزز هو التكنولوجيا القائمة على إسقاط الأجسام الافتراضية والمعلومات في بيئة المستخدم الحقيقية لتوفير معلومات إضافية على نقيض الواقع الافتراضي القائم على إسقاط الأجسام الحقيقية في بيئة افتراضية. **(معاد،2019)**، يطلق عليه الحياة الثانية Second life يتم توليد نظام واقع معزز يحمل أجزاء افتراضية تعزز هذا المشهد الحقيقي، ومثل هذه التطبيقات تضيف المزيد من المعرفة للشخص المستخدم وتعزز إدراكه بها. **(صادق،2008).**

**أهم استخدامات الو اقع المعزز**

النشرة الجوية، الإعلانات والتطبيقات التجارية، الإنتاج الصناعي، تنظيم الاجتماعات عن بعد، عالم التعليم، التدريبات العسكرية، مجال الترفيه.، تبادل المعرفة، الحقول الطبية، واستخدامات أخرى

يهدف الواقع المعزز إلى تبسيط حياة المستخدم وتصوره للعالم الحقيقي من خلال نقل المعلومات الافتراضية إليه، مثلما هو الحال بالنسبة للموسيقى الحية، حيث تبدو المعلومات الرقمية وكأنها جزء من العالم الحقيقي.**(صادق،2018)**

**أجهزة وأدوات الو اقع المعزز:**

أجهزة الكمبيوتر والهواتف الذكية المختلفة، أدوات عرض الواقع المعزز وشاشات المتابعة، نظم الإسقاط الضوئية،الأنظمة المرتدة، نظم التتبع Tracking، ونظم تحديد المواقع GPS والبوصلات ونظم تحديد تردد الراديو RFID. **(يحي،2020)**

نظارات الواقع المعزز، والعدسات اللاصقة، وجميع هذه الأجهزة تستخدم نظام التتبع الذي يوفر دقة بالإسقاط، وعرض المعلومة في المكان المناسب كالنظام العالمي لتحديد المواقع، والكاميرا، والبوصلة ويتم التفاعل معها من خلال التطبيقات **(معاد،2019)** . الأنظمة التي تترجم الكلمات المنطوقة للمستخدم إلى تعليمات للكمبيوتر، أنظمة تعرّف الإيماءات عن طريق الكشف البصري، أجهزة الاستشعار المضمنة في جهاز محيطي مثل العصا، أو القلم، أو المؤشر، أو القفاز **(يحي،2020)**

**الإجراءات المنهجة للدراسة التحليلية :**

اختيار العينات:

"العينة جزء من مجتمع الدراسة وتمثل مجتمع الدراسة تمثيلًا صادقًا ولهذا يمكن تعميم نتائج الدراسة المبينة على العينة وعلى المجتمع بأكمله".(مزاهرة،2010: 267)

**تحديد مجتمع البحث:**

وفي هذه الدراسة يقوم الباحثان بتحليل مضمون برنامج الساعة 60 في قناة العربية كمجتمع للبحث لمايتميز به من استخدام واستحداث تقنية الواقع المعزز خلال فترة التحليل.

البرنامج موضوع البحث:

برنامج الساعة 60 عينة البحث هو برنامج اخباري تحليلي تقريري يتناول أحدث الأخبار السياسية والاقتصادية والاجتماعية وتحليلها وتدعيمها بالواقع المعزز واستضافة خبراء ومحللين بالإضافة الى تقرير المراسلين الميدانية المدعمة بالإنفوجرافيك تقدمة حنين الشولي

**اختيار العينة:**

وكانت عينة البحث عينة عمدية في الفترة من 19 أغسطس -9 أكتوبر بمعدل حلقة في الإسبوع يوم الجمعة بواقع 8 حلقات

تحديد وحدات التحليل:

وقد اختار الباحثان في هذه الدراسة

وحدة الموضوع: تتلخص في موضوع استخدام الواقع المعزز في البرامج الإخبارية لقناة العربية وتحديدا برنامج الساعة60

فئات تحليل المحتوى:

تم اختيار فئات تحليل المضمون بما يتفق مع أهداف وتساؤلات الدراسة للتمكن من الوصول إلى نتائج علمية.

وتعد فئات التحليل من أهم عمليات التحليل إذ أنها تمثل مجالات البحث الفعلي وهناك في هذا الصدد فئتان رئيسيتان في تحليل المضمون.

أ-فئات الموضوع ماذا قيل؟:

فئة موضوع الاتصال: تجيب على سؤال مبدئي (عمّاذا تدور مادة الاتصال؟) وهذا السؤال يثيره الباحثان وهو بصدد عملية التحليل

وجد الباحثان فئات الموضوع الرئيسة والفرعية تصنيف فئات التحليل تبعا لاستخدام الواقع المعزز في تعزيز الاستمالات

1-فئة أساليب مقدمة البرنامج في استعراض الواقع المعزز:

أ-تحليلي: التحليل المقصود في هذا البحث هو تقديم تفسير وشرح لحدث وما له وما علية وما سيكون عليه مستقبلًا ومؤثراته من قبل المذيعة او بواسطة خبراء مستضافين.

ب-مقارن: يقصد بالمقارنة في هذا البحث مقارنه حدث حدث في الماضي وخلفياته المرجعية وبين مماثل حدث في الوقت المعاصر ومدى المتغيرات التي طرأت عليه وآثاره الجانبية.

ج-وصفي: وصف وشرح تفاصيل الحدث على أرض الواقع كما هو دون زوائد.

2-فئة أساليب الواقع المعزز:

أ-إقناعية: سرد المعلومات والبيانات بصورة تطابق الواقع بغرض الإقناع.

ب-عقلية: كل المعلومات التي تخاطب العقل بعيد من العاطفة.

ج-عاطفية: هي كل ما يخاطب الأحاسيس والمشاعر.

د-تخويفية: هى بيانات ومعلومات تهدد مصالح الأمم.

هـ-المختلط: هو الذي يجمع الأساليب المختلفة.

ب-فئة كيف قيل: تضم عدة فئات فرعية على النحو التالي:

1-فئة عناصر الواقع المعزز:

أ- فئة مؤثرات صوتية: هي أصوات مصطنعة تتماشى مع محتوى المادة و تعززها علمًا ان المؤثر الصوتي يختلف في كل حلقة حسب نوعية المحتوى.

ب-فئة الموسيقى: هي اداء موسيقي يتماشى مع محتوى الحلقة.

ج-فئة المؤثرات البصرية:هو رسم إيضاحي (جرافيك) او مجسم قد يكون ثابت أو متحرك يعزز من المعلومة المقدمة في كل حلقة.

د-فئة حركية الصورة: هي صورة قد تكون بواسطة الكاميرا او مصممة تعزز من قيمة الخبر.

2-فئة مستوى استخدام الواقع المعزز:

أ-داعم للخبر: يدعم الواقع المعزز الخبر بالبيانات والصورة والإحصائيات والحقائق.

ب-شرح وتوضيح: يأتي الواقع المعزز لمساعدة عملية الشرح وتوضيح وتفسير الأحداث.

ج-تأكيد الخبر: أي يعزز الواقع المعزز من قيمة الخبر بمجسم توضيحي تقريبي لتسهيل عملية الفهم.

د-إضافة معلومة: يعمل الواقع المعزز على إضافة معلومة في أثناء عملية التحليل بالمجسمات الإيضاحية التي تكون بديلًا للمشاهد التي من الصعب تصويرها.

3-فئة نوع الواقع المعزز المستخدم في برنامج الساعة60 يقصد الباحثان بذلك:

أ-الصورة: هو تشابه جسدي أو تمثيل لحدث يكون مرئيًا

ب-إنفوجرافيك: شكل من أشكال التواصل المرئي الذي يساعد على توصيل المعلومة وله تأثير بصري جذاب.

ج-ميتافيرس: بيئة افتراضية ثلاثية الأبعاد حيث يمكننا مشاركته مع الاخرين.

د-مجسمات بأبعاد مختلفة: هو كل ما يشكل حيزًا مرئيًا لتعزيز عملية الفهم.

هـ-رسوم بيانية: هي رسوم لمعطيات رقمية وتوضيحية مرئية تساعد على فهم مكوناتها.

4-فئة شكل النص المصاحب للواقع المعزز:

أ-تعليق صوتي: ظهور صوت المؤدي لشرح الحدث المطروح.

ب-تعليق مكتوب: يقصد بها النصوص المكتوبة في تصميم الواقع المعزز.

5-فئة الشخصية:ويقصد الباحثان بذلك تقسيم الفئة إلى

أ-المذيع: شخصية محترفة تقدم المحتوى على نحو جاذب.

ب-شخصيات أخرى: هم شخصيات الموجودة في التصميم الإيضاحي.

5-فئة **يوضح مؤشرات الو اقع المعززالمستخدمة في العرض:** وانقسمت إلى

أ-تجسيد معنى: هو واقع معزز يدعم المعنى المقصود في كل حلقة.

ب-تجسيد مكان: هو واقع معزز يدعم عنصر المكان الذي حدث فيه الواقعة.

ج-تجسيد زمان: واقع معزز يوضح فترة زمنية معينة.

هـ-تجسيد حدث: واقع معزز يجسد الواقعة بصور ثلاثية الابعاد.

**مقاييس الصدق والثبات:**

الدرجة التي تقوم فيها أداة القياس فعليًا بقياس ما أعدت من أجله

"يُقصد بالصدق صلاحية أداة البحث في تحقيق أهداف الدراسة وبالتالي ارتفاع مستوى الثقة فيما توصّل اليه الباحثان من نتائج بحيث يمكن الانتقال منها إلى التعميم "(اللبان،2012: 99). ولضمان صدق التحليل في هذه الدراسة اعتمد الباحثان على الآتي

1- التأكد من أن استمارة تحليل المضمون تضم مجموعة من المحاور الموضوعية المتكاملة المعبرة عن أهداف الدراسة.

2-تعريف فئات تحليل المحتوى تعريفًا دقيقًا يراعي فض التداخل فيما بينها، وشمولها وتعبيرها عن كافة أهداف الدراسة

3- التعريف الدقيق للمفاهيم والمتغيرات المستخدمة في استمارة تحليل المضمون.

أمّا الثبات فإنه يعني "أن الاستمارة تعطي النتائج نفسها أو قريبة منها إذا جرى تطبيقها على مادة معينة في أوقات مختلفة،أو بواسطة باحثين مختلفين".(عبد العزيز،2011: 275)

وقد استخدم الباحثان لقياس الثبات في هذا البحث الاتساق عبر الزمن بحصول المحللان على نفس النتائج عبر أوقات مختلفة وجاءت درجة ثبات الباحث 95٪،وهي درجة عالية تؤكد إمكانية استخدام الأداة للقياس،حيث كان عدد الفئات التي حصلت على اتفاق تام في مَرتي التحليل 29، وقد كان عدد الفئات التي جرى ترميزها في المرّة الأولى للتحليل 30 وفي المرّة الثانية 31. جرى تطبيق معادلة هولستي لقياس الثبات على النحو الآتي: معامل الثبات = 2 X عدد الفئات المتفق عليها / مجموع فئات الترميز

معامل الثبات= 2 X 29 / 30+ 31

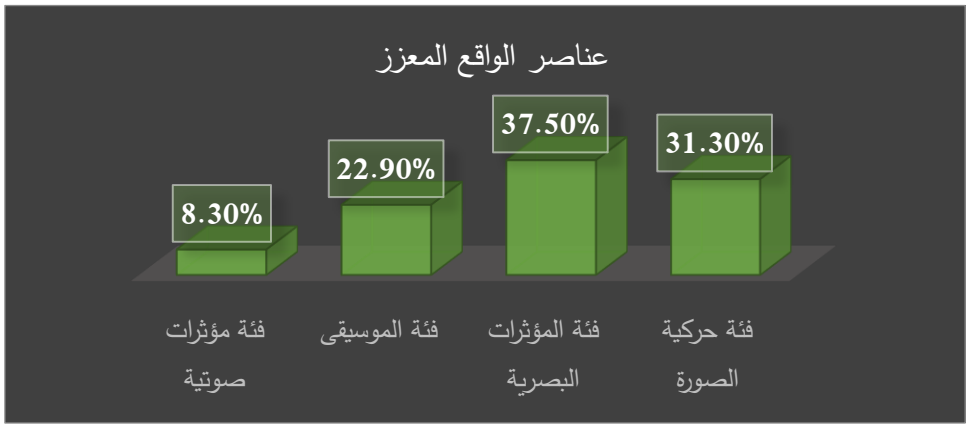
معامل الثبات= 0.95

وقد عرض الباحثان استمارة تحليل المضمون لعدد من المحكمين لاختبار صلاحيتها ومراجعتها علميًا ومنهجيًا وقد أوضحوا صلاحية الإستمارة وتجانسها مع أهداف الدراسة التحليلية.(المحكمين لاستمارة تحليل المضمون)

**التحليل الإحصائي ونتائج تحليل المضمون:**

**جدول رقم (1) يوضح عناصر الو اقع المعززفي برنامج الساعة 60**

| عناصر الو اقع المعزز | تكرار | نسبة مئوية |
|---|---|---|
| فئة مؤثرات صوتية | 4 | %8.3 |
| فئة الموسيقى | 11 | %22.9 |
| فئة المؤثرات البصرية | 18 | %37.5 |
| فئة حركية الصورة | 15 | %31.3 |
| المجموع | 48 | %100 |

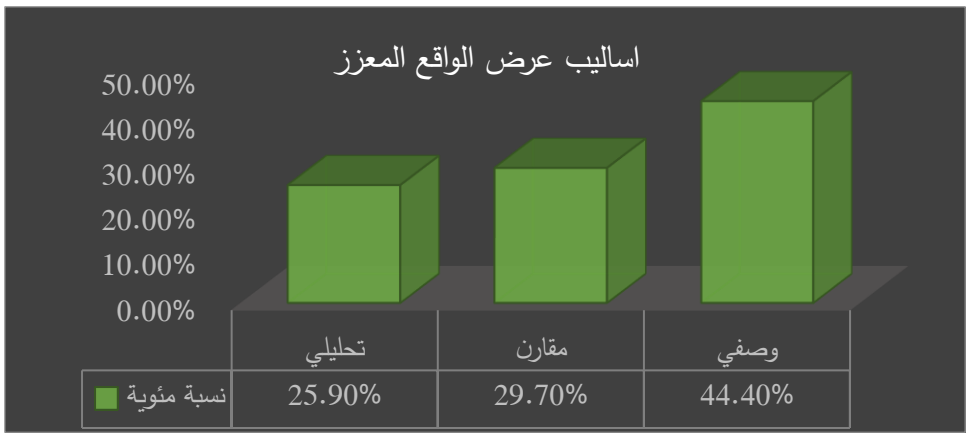



**رسم بياني رقم (1) يوضح عناصر الو اقع المعززفي برنامج الساعة 60**

بالنظر إلى الرسم البياني رقم (1) وبإجراء تحليل مضمون برنامج الساعة 60 عينة البحث اتضح أن عناصر الواقع المعزز الأكثر استخدامًا هي المؤثرات البصرية بنسبة 37.5%، بينما جاءت حركية الصورة بنسبة 31.3% واعتمد الواقع المعزز على الموسيقى بنسبة 22.9% أما المؤثرات الصوتية جاءت بنسبة 8.3%.

**جدول رقم (2) يوضح أساليب عرض الو اقع المعزز**

| أساليب العرض | تكرار | نسبة مئوية |
|---|---|---|
| تحليلي | 7 | %25.9 |
| مقارن | 8 | %29.7 |
| وصفي | 12 | %44.4 |
| المجموع | 27 | %100 |

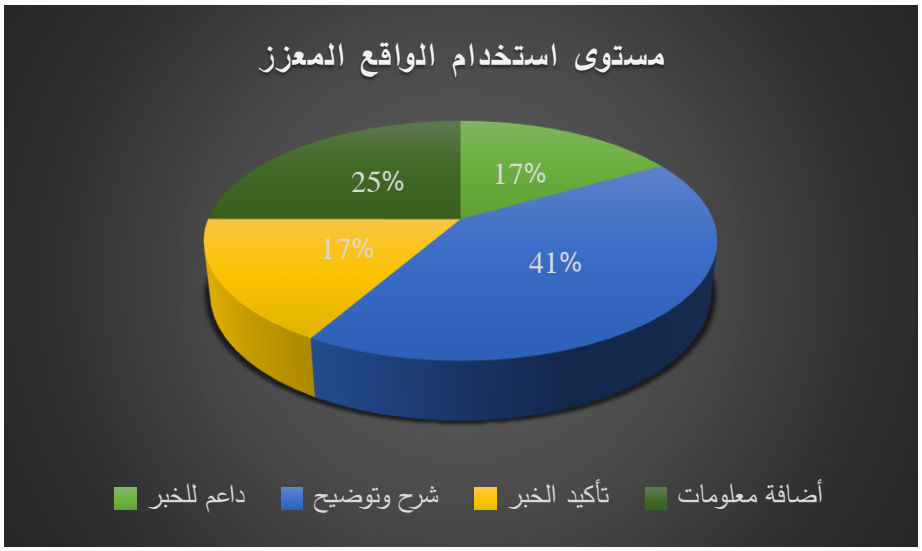



**شكل بياني رقم (2) يوضح أساليب عرض الو اقع المعزز**

وبالرجوع بالرسم البياني أعلاه نجد مقدمة البرنامج ركزت على وصف الأخبار وشرحها وتفسيرها بنسبة 44.4%، أما الإسلوب المقارن فقد حاز على 29.7%، أما التحليل فكانت نسبته 25.9% .

**جدول رقم (3) يوضح مستوى استخدام الو اقع المعززفي برنامج الساعة 60.**

| مستوى استخدام الو اقع المعزز | تكرار | نسبة مئوية |
|---|---|---|
| داعم للخبر | 4 | %16.7 |
| شرح وتوضيح | 10 | %41.7 |
| تأكيد الخبر | 4 | %16.7 |
| إضافة معلومات | 6 | %25 |
| المجموع | 24 | %100 |

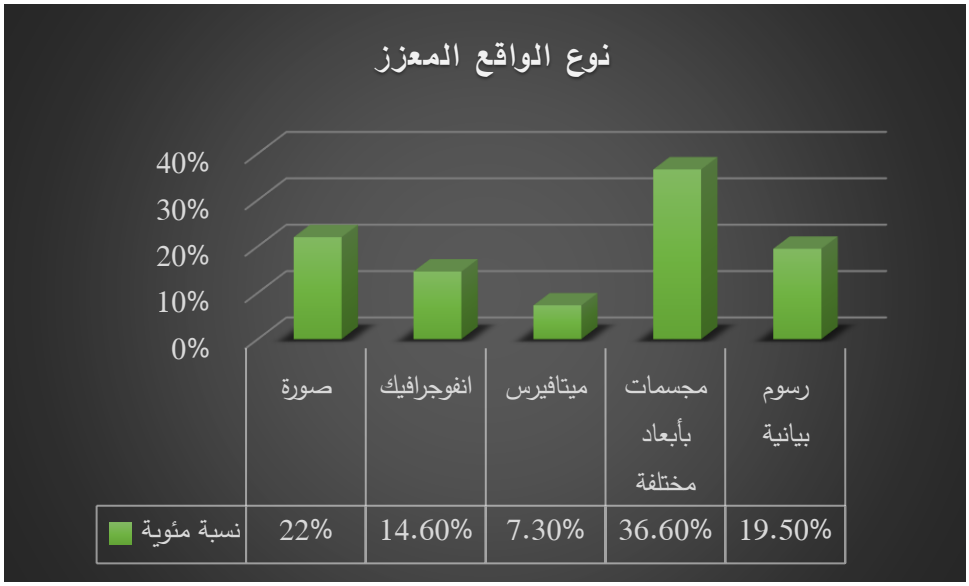



**رسم بياني رقم (3) يوضح مستوى استخدام الو اقع المعززفي برنامج الساعة 60.**

بتحليل مضمون الواقع المعزز في برنامج الساعة 60 يتضح أن مستوى استخدام الواقع المعزز شرح وتوضيح للخبر بنسبة 41%،أما إضافة معلومات فجاءت بنسبة 25% وتساوى دعم الخبر وتأكيده بنسبة 17% .

**جدول رقم (4) يوضح نوع الو اقع المعززالمستخدم في برنامج الساعة 60**

| نوع الو اقع المعزز | تكرار | نسبة مئوية |
|---|---|---|
| صورة | 9 | %22 |
| إنفوجرافيك | 6 | %14.6 |
| ميتافيرس | 3 | %7.3 |
| مجسمات بأبعاد مختلفة | 15 | %36.6 |
| رسوم بيانية | 8 | %19.5 |
| المجموع | 41 | %100 |

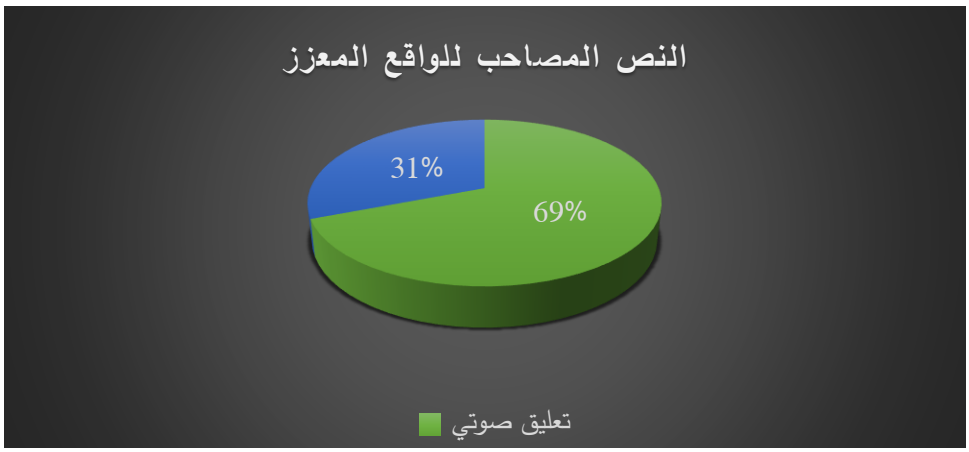



**رسم بياني رقم (4) يوضح نوع الو اقع المعزز المستخدم في برنامج الساعة 60**

على مستوى نوع الواقع المعزز جاءت المجسمات بالأبعاد المختلفة بنسبة 36.6%، تلتها الصور ثنائية الابعاد 22% ثم الرسوم البيانية بنسبة 19.5% وجاء الإنفوجرافيك بنسبة 14.6%،وأخيرًا الميتافيرس 7.3%.

**جدول رقم (5) يوضح شكل النص المصاحب للو اقع المعزز**

| النص | تكرار | نسبة مئوية |
|---|---|---|
| تعليق صوتي | 18 | %69.2 |
| تعليق مكتوب | 8 | %30.8 |
| المجموع | 26 | %100 |

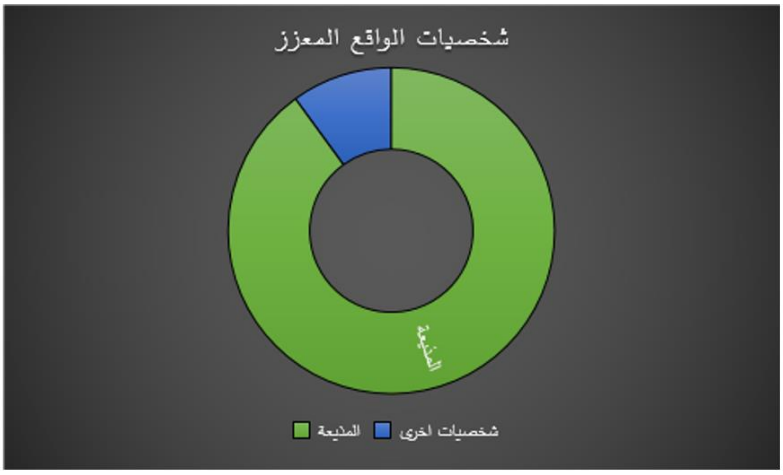



**رسم بياني رقم (5) يوضح شكل النص المصاحب للو اقع المعزز**

يتضح من الجدول اعلاه أن التعليق الصوتي بلغ 69% لمقدمة البرنامج أما النص المكتوب فقد اتضح نسبة 31% لمزيد من البيان.

**جدول رقم (6) الشخصيات الموجودة في الو اقع المعزز ببرنامج الساعة 60.**

| الشخصيات | تكرار | نسبة مئوية |
|---|---|---|
| المذيعة | 18 | %90 |
| شخصيات اخرى | 2 | %10 |
| المجموع | 20 | %100 |

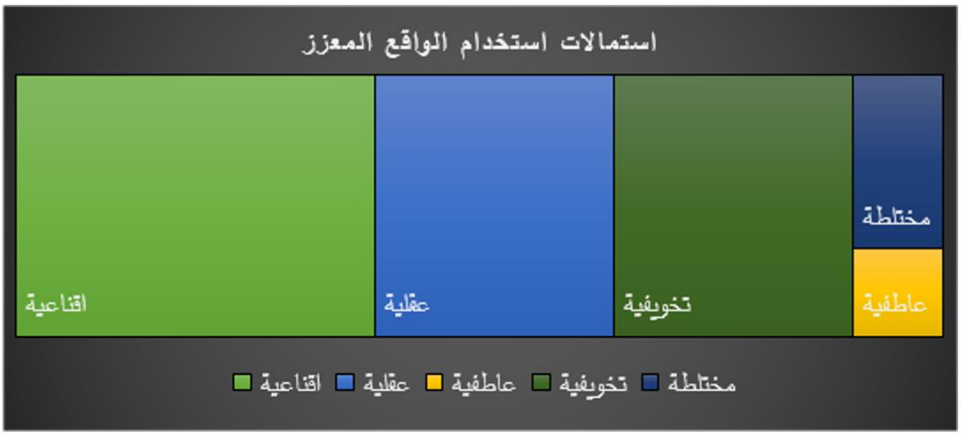



**رسم بياني رقم (6) الشخصيات الموجودة في الو اقع المعزز ببرنامج الساعة 60.**

بإجراء تحليل مضمون للجدول رقم 6 يتضح أن وجود مقدمة البرنامج كان السمة الرئيسية في مصاحبتها لعرض الواقع المعزز بنسبة 90% أما الشخصيات الأخرى فكان بنسبة 10%.

**جدول رقم(7) يوضح فئات استمالات استخدام الو اقع المعزز**

| استمالات استخدام الو اقع المعزز | تكرار | نسبة مئوية |
|---|---|---|
| إقناعية | 12 | %38.7 |
| عقلية | 8 | %25.8 |
| عاطفية | 1 | %3.2 |
| تخويفية | 8 | %25.8 |
| مختلطة | 2 | %6.5 |
| المجموع | 31 | %100 |

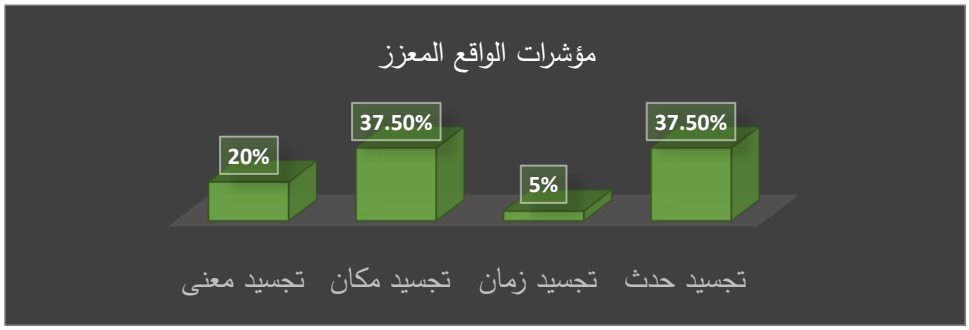



**رسم بياني رقم(7) يوضح فئات استمالات استخدام الو اقع المعزز**

تبين أن أساليب استمالات استخدام وعرض الوقع المعزز بلغ الإسلوب الإقناعي 38.7%، أما الأساليب العقلية والتخويفية جاءت بنسبة 25.8%، كما استخدمت الأساليب المختلطة بنسبة 6.5% وأخيرًا العاطفي بنسبة 3.2%.

**جدول رقم (8) يوضح مؤشرات الو اقع المعززالمستخدمة في العرض.**

| مؤشرات الو اقع المعزز | تكرار | نسبة مئوية |
|---|---|---|
| تجسيد معنى | 8 | %20 |
| تجسيد مكان | 15 | %37.5 |
| تجسيد زمان | 2 | %5 |
| تجسيد حدث | 15 | %37.5 |
| المجموع | 40 | %100 |




**رسم بياني رقم (8) يوضح مؤشرات الو اقع المعززالمستخدمة في العرض.**

ومن نتائج تحليل المضمون أن مؤشرات الواقع المعزز جاءت في تجسيد الحدث والمكان بنسبة 37.5%، بينما تجسيد المعاني بنسبة 20%.

**نتائج البحث:**

1-بإجراء تحليل مضمون برنامج الساعة 60 عينة البحث اتضح أن عناصر الواقع المعزز الأكثر استخدامًا هي المؤثرات البصرية بنسبة 37.5%، بينما جاءت حركية الصورة بنسبة 31.3% واعتمد الواقع المعزز على الموسيقى بنسبة 22.9% أما المؤثرات الصوتية جاءت بنسبة 8.3% .

2- وبالرجوع للنتائج نجد مقدمة البرنامج ركزت على وصف الأخبار وشرحها وتفسيرها بنسبة 44.4%، أما الإسلوب المقارن فقد حاز على 29.7%، أما التحليل فكانت نسبته 25.9% .

3- بتحليل مضمون الواقع المعزز في برنامج الساعة 60 يتضح أن مستوى استخدام الواقع المعزز شرح وتوضيح للخبر بنسبة 41%،أما اضافة معلومات فجاءت بنسبة 17% وتساوى دعم الخبر وتأكيده بنسبة 17% .

4-بمراجعة نتائج تحليل المضمون على مستوى نوع الواقع المعزز جاءت المجسمات بالابعاد المختلفة بنسبة 36.6%، تلتها الصور ثنائية الابعاد 22% ثم الرسوم البيانية بنسبة 19.5% وجاء الانفوجرافيك بنسبة 14.6%،وأخيرًا الميتافيرس 7.3%.

5-بتحليل المضمون يتضح أن التعليق الصوتي بلغ 69% لمقدمة البرنامج أما النص المكتوب فقد اتضح نسبة 31% لمزيد من البيان

6-بإجراء تحليل مضمون للجدول رقم( 6) يتضح أن وجود مقدمة البرنامج كان السمة الرئيسية في مصاحبتها لعرض الواقع المعزز بنسبة 90% أما الشخصيات الاخرى مثل مجسم لرجل فضاء أو مجسم لشخصيات معبرة عن الأحداث فكان بنسبة 10%.

7- تبين أن اساليب استخدام وعرض الوقع المعزز بلغ الإسلوب الإقناعي 38.7%، أما الأساليب العقلية والتخويفية جاءت بنسبة 25.8%، كما استخدمت الأساليب المختلطة بنسبة 6.5% وأخيرًا العاطفي بنسبة 3.2%

8- من نتائج تحليل المضمون أن مؤشرات الواقع المعزز جاءت في تجسيد الحدث والمكان بنسبة 37.5%، بينما تجسيد المعاني بنسبة 20%

**مناقشة النتائج:**

بإجراء تحليل مضمون برنامج الساعة 60 الذي جرى اختياره كعينة للبحث اتضح أن عناصر الواقع المعزز الأكثر استخدامًا هي المؤثرات البصرية بنسبة 37.5% وذلك لما له من عنصر الإبهار الذي يعتمد على المجسمات الثلاثية الأبعاد المتحركة كبيرة الحجم التي احتوت على خرائط وأعلام وطائرات وناقلات نفط وصاحبها كتابة بيانات وأرقام توضيحية، ويكون موقعه في الإستديو أمام مقدمة البرنامج وهذا الشئ لم يعهده المشاهد ويعد تجربة فريدة

تتنافس في استخدامها القنوات الفضائية رغم تكلفتها العالية، بينما جاءت حركية الصورة بنسبة 31.3% حيث كان حركة الواقع المعزز مرتبط ارتباطًا وثيقًا بمحتوى الخبر فمثلا عندما تتحدث مقدمة البرنامج عن التلوث النووي في محطة زابروجيا في أوكرانيا تكون حركية الواقع المعزز دائرية موضحًا منطقة التلوث في المناطق المجاورة للمحطة مما يعزز جذب المشاهد ولفت انتباهه ومتابعته للخبر واعتمد الواقع المعزز على الموسيقى 22.9% وجاءت مكملة للمشهد تعمل على شد انتباه المتابعين فالموسيقى لغة عالمية يفهمها الجميع أما المؤثرات الصوتية جاءت بنسبة 8.3 % محدودة في المشهد وفقًا لما يتطلبه الخبر ولأن صوت مقدمة البرنامج والموسيقى يعملان كمكساج ويأخذان الوضع الأساس وبالتالي كانت المؤثرات الصوتية ثانوية وذلك يتطابق مع دراسة (خطاب،2022)" أن من أكثر البرامج استخدامًا لتقنية الواقع المُعزز في تقديم الموضوعات الترفيهية، ولا سيما برنامج "الساعة ستون" الذي تناول موضوعات ترفيهية مثل أوليمبياد الصين الذي يعيشه المشاهد وكأنه حاضرًا هناك، والبراكين مثلا، حيث يشعر المشاهد وكأن الكاميرا تصور من الحدث مباشرة، وهذا يعطي قيمة مضاعفة للموضوع.

نجد مقدمة البرنامج ركزت على وصف الأخبار وشرحها وتفسيرها بنسبة 44.4% وذلك لأن الأحداث تحتاج للوصف الدقيق مع الاهتمام بالنبذة التاريخية والخلفيات المرجعية للخبر مما يعكس أهمية الأحداث مستقبلًا، فالوصف المصاحب للواقع المعزز يشرح تفاصيل الاحداث ووصف الزمان والمكان والأشخاص والظروف التي ترتبط بالحدث ويقرب فهمها للمتابعين، أما الغسلوب المقارن فقد حاز على 29.7% وذلك لما له من أهمية كبيرة في توضيح مستويات الأطراف موضوع الحدث بالإحصاءات والبيانات والمعلومات، أما التحليل فكانت نسبته 25.9% وذلك لما له من أهمية في تطوير الرأي العام ومساعدة الجمهور في المقارنة و الاستنتاج المنطقي واتخاذ مواقف تجاه الاحداث، وقدوصفت مقدمة البرناج الجو العام للحدث والظروف والمكان والزمان الذي وقع فيه.

بتحليل مضمون الواقع المعزز في برنامج الساعة 60 يتضح أن مستوى استخدام الواقع المعزز شرح وتوضيح للخبر بنسبة 41%وذلك لأن المعلومات غير مصورة وغير موجودة وتاريخية وكان المعزز بديلا جيدًا تغطي نقص الصورة التاريخية، أما إضافة معلومات فجاءت بنسبة 25% وتساوى دعم الخبر وتأكيده بنسبة 17% وذلك يوضح اهتمام البرنامج بالشرح والتوضيح مما يرتبط بالجدول السابق ويؤكد إسلوب عرض الواقع المعزز.

وبمراجعة نتائج تحليل المضمون على مستوى نوع الواقع المعزز جاءت المجسمات بالأبعاد المختلفة بنسبة 36.6% و عليه استعرض البرنامج الواقع المعزز فترات تاريخية غير مصورة وأحداث في الساحة السياسية والاقتصادية مما يقرب فهم الأحداث للمتابعين بصورة واضحة، مع تحقيق عنصر الإبهار البصري واستحداث هذه التقنية التوضيحية التي انتهجت اعتماد البيانات الرقمية وأجسام افتراضية متعددة الأبعاد وإضفاء شكل خيالي على منظر حقيقي واستخدام الألوان الطبيعية، وذلك يتوافق مع دراسة (أبوسنة، 2021) بنسبة بلغت 95.00%. جاء الاتجاه نحو توظيف الواقع (المعزز-الافتراضي- الهجين) بمستوى متوسط حيث جاءت بمتوسط حسابي 2.29، وجاءت اتجاهات النخبة نحو الإشكاليات المصاحبة لتفعيل، تلتها الصور ثنائية الأبعاد 22% ثم الرسوم البيانية بنسبة 19.5% وجاء الإنفوجرافيك بنسبة 14.6% وتم ملاحظة أن الإنفوجرافيك مستخدم بصورة كبيرة في تجسيد الأرقام والإحصائيات والخرائط والأماكن، وأخيرًا الميتافيرس 7.3% وهو بيئة افتراضية تدخل المشاهدين في قلب الحدث ويتمتع بالتجوال والحركة كأن المشاهدين جزء لا يتجزأ من هذه البيئة الافتراضية المعززة للواقع، وذلك تتماشى مع دراسة (النخيلي،2018) الذي أشار إلى أن تقنية الواقع المعزز تمثل أحد أفضل الخيارات الاستراتيجية المتاحة لتحسين فاعلية اتصال الصحيفة المطبوعة وجعلها أحد وسائل الإعلام الهجينة.

يتضح أن التعليق الصوتي بلغ 69% لمقدمة البرنامج صاحب شرح تفصيلي بالعلومات والبيانات الموجودة في الواقع المعزز أما النص المكتوب فقد اتضح نسبة 31% لمزيد من البيان .

بإجراء تحليل مضمون للجدول رقم 6 يتضح أن وجود مقدمة البرنامج كان السمة الرئيسية في مصاحبتها لعرض الواقع المعزز بنسبة 90% أما الشخصيات الاخرى مثل مجسم لرجل فضاء أو مجسم لشخصيات معبرة عن الاحداث فكان بنسبة 10%.

قد تبين أن أساليب عرض الوقع المعزز بلغ الإسلوب الإقناعي 38.7% وذلك لأن الإسلوب المستخدم اعتمد على الحجج والبراهين ثم الحقائق والإحصاءات والبيانات المدعومة من الجهات المعتمدة وأيضا بعرض الجانين المؤيد والمعارض وترتيب الحجج الاقناعية، أمأا الساليب العقلية والتخويفية جاءت بنسبة 25.8% وذلك لما للإسلوب العقلي من أهمية كبيرة في عرض تحليل البيانات والمعلومات المنطقية المتطابقة مع أحداث الواقع والمقارنات المنطقية، كما استخدمت الأساليب التخويفية لما لها من انعكاسات اقتصادية واجتماعية على الواقع من عسكرية وبيئية وكوارث طبيعية والمختلطة بنسبة 6.5% وأخيرًا العاطفي بنسبة 3.2%.

ومن نتائج تحليل المضمون التي توصل لها الباحثان ان مؤشرات الواقع المعزز جاءت في تجسيد الحدث والمكان بنسبة 37.5% أن معظم استخدامات الواقع المعزز جاءت توضيح مكان الاحداث وتوضيح مجريات الواقع وما له من تبعات سياسية واقتصادية تؤثر في واقعنا المعاصر، حيث أظهرت نتائج دراسة **(Pavlik, 2020)** أنه على الرغم من استخدام تقنيات التصوير الجوي بطائرات الدرون أصبحت توجه لدى العديد من المؤسسات الإعلامية للإفادة منها في إنتاج المحتوى الغامر الذي يتضمن الواقع الإفتراضي والواقع المعزز يعزز اندماج الجمهور في المحتوى.

أما تجسيد الحدث فهو جوهر تحليل المضمون والهدف الرئيسي في الواقع المعزز، بينما تجسيد المعاني بنسبة 20% لانها توصل رسائل للمشاهد

بتوصيف الحدث للمشاهد ليفهم ويعي معاني التنمية المستدامة والعمران الحروب وأزمة الطاقة والصعوبات الحياتية التي تواجه الانسان في ظل الأحداث السلبية.

**التوصيات:**

- على الباحثين والدراسين الاتجاه لمزيد من البحوث في مجال تقنيات الذكاء الاصطناعي في الإعلام فالدراسات التي كتبت في تكنولوجيا الفيديو والصورة وتطوراتها واستخداماتها سواء كانت واقع معزز أو هولجرام او ميتافيرس ما زالت قليلة وتحتاج إلى مزيد من البحث والاسكشاف.
- ضرورة مواكبة الفضائيات العربية الاستخدامات الحديثة للواقع المعزز والميتافيرس في مجال إنتاج الفيديوهات والإنتاج التلفزيوني فحسب وكذلك مواكبة كل التخصصات الأخرى لهذه التقنية لما له من قيمة علمية وشكل مدهش في وضوح الرؤية الشرح والتوضيح.
- ضرورة التوسع في إدخال تقنية الواقع المعزز بالشكل المطلوب في المؤسسات الاعلامية، حيث توفر الجهد والوقت وتتميز بالسرعة الفائقة في الأداء.
- أهمية ادخال الواقع المعزز والميتافيرس في العملية التعليمية بأقسام الإعلام حتى نخرج جيل من الطلاب لسوق العمل مواكب للتكنولوجيا الحديثة، وأيضًا ضرورة الاهتمام بالتعليم التطبيقي والعملي في صناعة الواقع المعزز.
- الجمهور في حالة احتياج للأخبار لذلك ضرورة العمل على تطوير صحافة الفيديو والإفادة من الواقع المعزز وبيئة الميتافيرس لما له من جاذبية تحقق اشباعات الجمهور.

**المصادروالمراجع**


الربيعي، ح. (2020).*الواقع المعزز في الإعلام الجديد، رسالة دكتوراة*، جامعة بغداد، قسم الصحافة، العراق.

خطاب، ف. (2022) . *دراسة بحثية استخدامات تقنيات الواقع المعزز في غرف الأخبار وانعكاسها على تطوير الخدمة الإخبارية - دراسة تحليلية ميدانية .درجة الدكتوراة*، قسم الدراسات الإعلامية بمعهد البحوث التابع لجامعة الدول العربية، الحدث نت،https://www.alhadath.net

معاد، س. (2019). *الثورة الصناعية الرابعة الفرص والتحديات*،اتحاد المصارف العربية، بيروت: د.د.

صادق، ع. أ. (2018). *الإعلام والواقع الافتراضي*. (ط1). القاهرة: الدار المصرية اللبنانية.

صادق،ع. ب. (2008). *الإعلام الجديد المفاهيم والوسائل والتطبيقات*. (ط1). عمان: دار الشروق للنشر والتوزيع.

اللبان، ش. وعبد المقصود، ه. (2012). *مقدمة في مناهج البحث الاعلامي*. (ط2). القاهرة: الدار العربية للنشر والتوزيع.

النخيلي، م. (2018). دمج الواقع المعزز مع الصحف المطبوعة كقيمة مضافة لتحسين فاعلية الاتصال. *مجلة العمارة والفنون والعلوم الانسانية*، 3(9) ، الجمعية العربية للحضارة والفنون الإسلامية.

مزاهرة، م. (2010). *بحوث الإعلام الأسس والمبادئ*. عمان: دار كنوز المعرفة.

حمدي، ن. (2021). اتجاهات النخبة الأكاديمية الإعلامية العربية نحو توظيف الإعلام الجديد. *مجلة اتحاد الجامعات العربية لبحوث الإعلام وتكنولوجيا الاتصال*، العدد السابع.

عبد المهدي، ه. (2020). *صحافة الواقع المعزز (AR) والواقع المختلط (MR) والهولوجرام*. (ط1). القاهرة: العربي للنشر والتوزيع.


**المحكمين لاستمارة تحليل المضمون**

1- د.عباس مصطفي صادق خبير الإعلام الرقمي

2-د. رانية الخير أستاذ مساعد كلية الخوارزمي الدولية

3-د. معتصم بابكر الأستاذ الدكتور بجامعة أم درمان الاسلامية

4-د. محمد صالح الاستاذ المساعد جامعة جازان

**References**


Aitamurto,T., and others (2020) Examining augmented reality in journalism: Presence, knowledge gain, and perceived visual authenticity,*Saja journals*, Volume 24, Issue 6, https://doi.org/10.1177/1461444820951925

Makin,M, Lemieux ´,A (2014) ,Augmented Reality: Applications, Challenges and Future Trends, *Applied Computational Science* , P,205

Pavlik, J, (2020) *Drones Augmented Reality and Virtual Reality Journalism Mapping Their Role in Immersive News Content,*

Media and Communication,
https://www.researchgate.net/publication/343238060_Drones_Augmented_Reality_and_Virtual_Reality_Journalism_Mapping_Their_Role_in_Immersive_News_Content

Weina Ye[1]and **Yuhui Li**, (2022), Design and Research of Digital Media Art Display Based on Virtual Reality and Augmented Reality, *Mobile Information Systems* ,*Hindaw*, https://doi.org/10.1155/2022/6606885

Al-Rubaie, H. (2020). *Augmented Reality in New Media. Ph.D.* University of Baghdad, Department of Journalism.

Khattab, F. (2022). *A research study on the uses of augmented reality technologies in newsrooms and their impact on the development of the news service - a field analytical study. Ph.D.*, from the Department of Media Studies at the Research Institute of the League of Arab States, Al-Hadath Net, https://www. alhadath.net

Maad, S. (2019). The Fourth Industrial Revolution, Opportunities and Challenges, *Union of Arab Banks, Beirut*, p. 27 28.

Sadiq, AA (2018). *Media and Virtual Reality*, (1st Edition), Cairo: The Egyptian Lebanese House.

Sadiq, A.B. (2008). *New Media, Concepts, Methods, and Applications*, (1st Edition), Amman: Dar Al-Shorouk for Publishing and Distribution.

Al-Labban, Sh. and Abdel-Maqsoud, H. (2012). *Introduction to Media Research Methods*, (2nd Edition), Cairo: Arab House for Publishing and Distribution.

Al-Nakhili, M. (2018). Merging Augmented Reality with Printed Newspapers as an Added Value to Improve Communication Effectiveness, *Journal of Architecture, Arts and Humanities* 3 (9), January, Arab Society for Islamic Arts and Civilization

Mazahrah, M. (2010). *Media Research, Foundations and Principles*, Amman: Knowledge Treasures House

Hamdi, N. (2021). The attitudes of the Arab media academic elite towards employing new media. *Journal of the Association of Arab Universities for Media Research and Communication Technology* - Seventh Issue.

Abdul-Mahdi, H. (2020). *Augmented Reality Journalism (AR), Mixed Reality (MR, and Holograms*), (1st Edition), Cairo: Al-Arabi for Publishing and Distribution.

Aitamurto, T. et al. (2020). Examining augmented reality in journalism: Presence, knowledge gain, and perceived visual authenticity. *Saja journals*, 24(6). https://doi.org/10.1177/1461444820951925

Makin, M. and Lemieux, A. (2014). Augmented Reality: Applications, Challenges and Future Trends. *Applied Computational Science*, 205.

Pavlik, J. (2020). *Drones Augmented Reality and Virtual Reality Journalism Mapping Their Role in Immersive News Content*, Media and Communication ,
https://www.researchgate.net/publication/343238060_Drones_Augmented_Reality_and_Virtual_Reality_Journalism_Mapping_Their_Role_in_Immersive_News_Content

Weina, Ye. and Yuhui, Li. (2022). Design and Research of Digital Media Art Display Based on Virtual Reality and Augmented Reality. *Mobile Information Systems*, *Hindaw*. https://doi.org/10.1155/2022/6606885

**Referees for the content analysis form**

Dr. Abbas Mustafa Sadiq, digital media expert

Dr. Rania Al-Khair is an assistant professor at Al-Khwarizmi International College

3-Dr. Moatasem Babiker, Professor at Omdurman Islamic University

4-Dr. Muhammad Saleh, Assistant Professor, Jazan University.