انعكاسات استخدام الواقع الافتراضي على القيم لدى طلبة المرحلة الثانوية بمكة المكرمة من منظور التربية الإسلامية

THE REFLECTIONS OF THE USE OF VIRTUAL REALITY ON THE VALUES OF SECONDARY SCHOOL STUDENTS IN MAKKAH AL-MUKARRAMAH FROM THE PERSPECTIVE OF ISLAMIC EDUCATION

Nasir Salim Al Otaibi
Academy of Islamic Studies, University of Malaya, Kuala Lumpur, Malaysia
abgod15@hotmail.com

Ahmad Yussuf
Academy of Islamic Studies, University of Malaya, Kuala Lumpur, Malaysia

Abdul Karim Ali
Academy of Islamic Studies, University of Malaya, Kuala Lumpur, Malaysia

Submission Date: 23rd September 2021 *Acceptance Date: 30th November 2021*

الملخص: إن التقدم التكنولوجي الكبير الذي يعيشه العالم قد ادي إلى تطورات فاقت الخيال العلمي ليتحول تدريجياً إلى حقيقة، بل تخطاه لتظهر تقنيات جديدة تنقل العالم إلى أماكن متباعدة ليكون الخيال واقعاً، وادي ذلك لظهور الواقع الافتراضي حيث أصبح من الصعب توقع ما يمكن التوصل له من تقنيات ومستحدثات، وتُعد تقنية الواقع الافتراضي واحدة من التقنيات التي بدأت تطبيقاتها في التوسع، وأصبح لها صدى كبير واستخدامات متعددة في العديد من المجالات، لذلك تحاول الدراسة الحالية تحليل انعكاسات الواقع الافتراضي عل قيم الطلاب، حيث تهدف الدراسة إلى التعرف على انعكاسات استخدام الواقع الافتراضي على القيم الإسلامية (العقدية، الأخلاقية، الاجتماعية، والثقافية) لدى طلبة المرحلة الثانوية (بنين) بمكة المكرمة، من وجهة نظر الطلبة أنفسهم، وكذلك التعرف على هذه الانعكاسات من وجهة نظر المختصين في التربية الإسلامية وحلولهم المقترحة للمشكلات والآثار السلبية الناتجة عن استخدام الواقع الافتراضي، واتبعت الدراسة المنهج الوصفي، باستخدام الاستبانة التي طبقت على عينة قصدية مكونة من (٣٧٠) طالباً، كما طبقت المقابلات على عينة قصدية مكونة من (١٠) مشرفين تربويين ومعلمين للتربية الإسلامية بالمرحلة الثانوية بمدينة مكة المكرمة، وقد أظهرت النتائج أن انعكاس استخدام الواقع الافتراضي على الدرجة الكلية للقيم الإسلامية لدى طلبة المرحلة الثانوية كان بدرجة متوسطة، وعلى مستوى المحاور الفرعية كان الانعكاس على القيم الأخلاقية والثقافية بدرجة متوسطة، بينما كان على القيم العقدية والاجتماعية بدرجة منخفضة، ولم توجد فروق بين الطلبة تعزى لاختلاف النظام التعليمي، بينما وجدت فروق تعزى لاختلاف نوع المواد التي يتابعها الطلبة في محوري القيم العقدية والأخلاقية وفي الدرجة الكلية لصالح الذين يتابعون أفلام الواقع الافتراضي، وأوصت الدراسة بتوجيه معلمي التربية الإسلامية إلى توظيف تقنية الواقع الافتراضي في العملية التعليمية، وتوعية طلبة المدارس الثانوية بكيفية الاستفادة من تقنية الواقع الافتراضي دون أن يكون لها تأثير سلبي على قيمهم وأخلاقهم.

الكلمات المفتاحية: الواقع الافتراضي، المرحلة الثانوية، القيم الإسلامية، التربية الإسلامية.

Abstract: *The technical and electronic progress and development have led to developments that have gone beyond science fiction to gradually turn into reality, and even surpass it to show new technologies that move the world to distant places so that imagination becomes a reality, and this led to the emergence of virtual reality, and virtual reality technology is one of the technologies whose applications began to expand, It has a great resonance and multiple uses in many fields, so the current study attempts to analyze the implications of virtual reality on students' values, as the*

study aims to identify the implications of the use of virtual reality on Islamic values (nodal, moral, social, and cultural) for secondary school students in Makkah from the viewpoint of the students themselves, as well as to identify these reflections from the viewpoint of specialists in Islamic education and their proposed solutions to problems and effects The negative results resulting from the use of virtual reality, and the study followed the descriptive approach, using the questionnaire that was applied to an intentional sample of (370) students, the interviews were also applied to an intentional sample of (10) educational supervisors and teachers of Islamic education, the results showed that the reflection of the use of virtual reality on the total degree of Islamic values for secondary school students was at a moderate degree, and at the level of the sub-axes, the reflection was on the moral and cultural values of an average degree, while on the social and contractual values a low degree. there were no differences between students due to the difference in the educational system, while differences were found due to the difference in the type of subjects that students pursue in the axes of contractual and moral values and in the overall degree for the benefit of those who follow virtual reality films. the study recommended directing Islamic education teachers to employ virtual reality technology in the educational process and educating high school students on how to benefit from virtual reality technology without having a negative impact on their values and morals.

Keywords: *Virtual Reality, Secondary Stage, Islamic Values, Islamic Education.*

المقدمة

تعايش البشرية تغيرات كبيرة، وهي تغيرات ناشئة في جزء كبير منها عن التطورات التقنية والتكنولوجية المتلاحقة وثورة الاتصالات التي دمجت العالم، وألغت الفواصل، مثل شبكات التواصل الاجتماعي، كما ظهرت تقنيات جديدة ذات قدرات متطورة، مثل تقنية الواقع الافتراضي (Virtual Reality)، والواقع الافتراضي عبارة عن "تكنولوجيا متطورة ثلاثية الأبعاد من صنع الكمبيوتر يبني خلالها المستخدم عالماً افتراضياً خيالياً يمكنه التفاعل معه كأنه عالم حقيقي. ويؤدي البُعد الثالث دوراً رئيساً في تحويل المخرجات إلى نماذج شبيهة بالواقع تؤدي لاندماج المستخدم فيها بحواسه، فيشعر أنه يمر بخبرة تشبه الواقع إلى حد كبير" (Atifi *et al.*, 2015). كما عرفه (Pilgrim & Pilgrim, 2016) بأنها "البيئات التي تم إنشاؤها بواسطة الكمبيوتر، والتي تحاكي الوجود الفعلي للناس أو الأشياء وتوجد خبرات حسية واقعية". ويُلاحظ من التعريفات السابقة أنها تتفق في ان الواقع الافتراضي بيئة إلكترونية تحاكي بيئة حقيقية أو واقعاً مادياً معيناً، وان الواقع الافتراضي يخاطب الحواس الخمسة للمستخدم، كما تمثل برمجيات الحاسب الآلي المصدر الرئيس للواقع الافتراضي. ومن هنا تأتي أهمية هذه الدراسة التي تسعى إلى التعرف على انعكاسات استخدام الواقع الافتراضي على القيم الإسلامية لدى طلبة المرحلة لثانوية بمدينة مكة المكرمة.

مشكلة الدراسة

إن الواقع الافتراضي ليس خالياً من الإشكالات، بل تكتنفه مجموعة من السلبيات التي لا تقتصر على العزلة الاجتماعية؛ فهناك التناقض الذي تنشئه بيئات الواقع الافتراضي، والعديد من السلبيات الاجتماعية والأخلاقية، والأمراض النفسية التي تبدأ بالذهان أو الارتياب وصولاً إلى العصاب الوسواس، إضافة إلى الكبح الزائد للتعاطف مع الغير، والتعود على مشاهد العنف، مما يتسبب في تأثيرات سلبية كبيرة على الأطفال وطلبة المدارس (al-Ati Rabi, 2017). ولقد أدى استخدام الواقع الافتراضي في عالمنا الإسلامي إلى ظهور هوية افتراضية يكون فيها الأشخاص أكثر تفاعلاً ونشاطاً وأحسن تصرفاً عما هم عليه في الواقع الفعلي؛ إلاّ أن القدرة على إخفاء الهوية الحقيقية أدى وبشكل سلبي إلى عدم مصداقية الهويات الافتراضية (al-Sayyid, 2018)، وهنالك بعض الدراسات التي تناولت الجوانب السلبية حيث أظهرت دراسات كل من (Ibrahim *et al.*, 2011) و(Uthman *et al.*, 2013) و(al-Jammal, 2014) أن الألعاب تؤدي إلى مجموعة من الآثار السلبية، في مقدمتها العنف الشديد، والدماء، والعرى، والألفاظ النابية، والمشاهد الإباحية، وفي المرتبة الثانية: التفريق العنصري واستخدام السحر، بينما احتل الإدمان والمخدرات المرتبة الثالثة، ووجود أثر لاستخدام تقنيات الاتصال الحديثة على القيم الاجتماعية. إنه

كلما زاد استخدام الشباب شبكات التواصل الاجتماعي زادت التأثيرات المعرفية والوجدانية والسلوكية، وهو ما يشير إلى ضرورة الانتباه لخطورة تأثير وسائل الاتصال الإلكترونية على الشباب.

كما أظهرت دراسات (al-Kbisi *et al.*, 2015) و(Zaid *et al.*, 2017) و(al-Nif, 2017) أن وسائل الاتصال الحديثة أثرت بطريقة سلبية على منظومة القيم العربية والإسلامية الأصيلة لدى الطلاب، وأنها تُستخدم بصورة مكثفة في الأمور غير الأخلاقية، كما أنها أثرت بطريقة سلبية على المستوى الأكاديمي للطلبة، ووجود تأثير سلبي لتطبيقات التعلم المتنقل على القيم بأبعادها الفرعية ما عدا قيمتي الاستمتاع والقوة، ووجود تأثير لتطبيقات التعلم المتنقل على بُعد واحد فقط من أبعاد الهوية الاجتماعية (العضوية)، كما وجد تأثير على الاتجاه نحو اللغة الإنجليزية، ووجد تأثير كبير للقيم على الهوية الاجتماعية، والاتجاه نحو اللغة الإنجليزية، وأن للأجهزة الذكية تأثير متوسط على القيم التربوية لدى الطلاب في جميع أبعادها (الديني، الأخلاقي، الاجتماعي، الاقتصادي، التعليمي).

في المقابل هنالك العديد من إيجابيات في تلك التقنية، فقد أظهر (al-Agha, 2015) في دراسته للكشف عن فاعلية تكنولوجيا الواقع الافتراضي في تنمية التفكير البصري لدى طالبات الصف التاسع الأساسي بغزة، وقد أظهرت نتائج الدراسة عن فاعلية تكنولوجيا الواقع الافتراضي في تنمية التفكير البصري. كما أكدت دراسة (Atifi *et al.*, 2015) على أثر استخدام الواقع الافتراضي في تنمية بعض المفاهيم العلمية والرياضية لأطفال ما قبل المدرسة وعلى تنمية قدرتهم على التخيل. كما أظهرت دراسة (Muhammed *et al.*, 2015) فاعلية توظيف الواقع الافتراضي في تحسين اتجاهات الطلاب. كما أظهرت دراسة (Parrish *et al.*, 2016) فاعلية توظيف الواقع الافتراضي في الحد من القلق الاجتماعي لدى المراهقين، وفي دمجهم الاجتماعي، واستعدادهم لمواجهة الجماهير والاندماج في مجموعات تعلم تعاونية. وأظهرت نتائج دراسة (al-Qasimi, 2017) فاعلية استخدام تقنية الواقع الافتراضي في تنمية التحصيلي الدراسي والتفكير التأملي، وأظهرت دراسة (Lin *et al.*, 2017) أن الطلاب لديهم اتجاهات إيجابية نحو توظيف الواقع الافتراضي في التعليم، وخلصت الدراسة إلى ضرورة تثقيف الطلاب حول تكنولوجيا الواقع الافتراضي وكيفية الاستفادة منها عملياً، وأظهرت نتائج دراسة (Yildrim, 2017) أن جميع المشاركين يرون أهمية تقنيات الواقع الافتراضي في التعلم، كونها تشعرهم كأنهم في الواقع الفعلي، وتمكنهم من التجول فيه، وأشار المشاركون أيضًا إلى أن استخدام تقنيات الواقع الافتراضي خاصة في دروس الدراسات الاجتماعية قد يكون مفيدًا، وأظهرت دراسة (Bowen, 2018) أن طلاب المجموعة التجريبية الذين درسوا باستخدام الواقع الافتراضي تفوقوا في الاختبار التحصيلي البعدي على طلاب المجموعة الضابطة الذين درسوا بالطريقة التقليدية، وخلص الباحث إلى أن هذه النتائج تؤكد على فاعلية استخدام الواقع الافتراضي في تدريس الدراسات الاجتماعية في المدارس المتوسطة. ويلاحظ الفجوة الدراسية في نتائج الدراسات المشار اليها حيث يتبين أن هناك فجوة تحاول الدراسة الحالية سدها، والتي تتمثل في كون الدراسات السابقة لم تدرس انعكاسات استخدام الواقع الافتراضي على القيم من منظور التربية الإسلامية، وبالتالي فإن ما سبق يُعطي مؤشراً على أن الواقع الافتراضي قد يكون له انعكاسات سلبية أو ايجابية على قيم المستخدمين وتفكيرهم وهويتهم، كما أن له فوائد تعليمية وتربوية متعددة، وهو ما استشعر معه الباحث أهمية دراسة طبيعة هذا الانعكاس على القيم الإسلامية من وجهة نظر مستخدمي هذه التقنية أنفسهم، وبذلك تتلخص مشكلة الدراسة في التساؤل: ماهي انعكاسات استخدام الواقع الافتراضي على القيم لدى طلبة المرحلة الثانوية بمكة المكرمة من منظور التربية الإسلامية؟

أهداف الدراسة

تسعى الدراسة إلى تحقيق الهداف التالية:

١- التعرف على انعكاسات استخدام الواقع الافتراضي على القيم الإسلامية (العقدية، الأخلاقية، الاجتماعية، والثقافية) لدى طلبة المرحلة الثانوية بمكة المكرمة.
٢- الكشف عن وجود فروق ذات دلالة إحصائية عند مستوى الدلالة (٠,٠٥) بين متوسطات استجابات عينة الدراسة حول انعكاس استخدام الواقع الافتراضي على القيم الإسلامية تعزى لاختلاف: نظام التعليم، ونوع المواد التي يتابعها في الواقع الافتراضي.
٣- التعرف على انعكاسات استخدام الواقع الافتراضي على القيم الإسلامية لدى طلبة المرحلة الثانوية من وجهة نظر المختصين في التربية الإسلامية.
٤- وضع بعض الحلول التربوية التي توفرها التربية الإسلامية للمشكلات والآثار السلبية الناتجة عن استخدام الواقع الافتراضي.

تساؤلات الدراسة

تحاول الدراسة الإجابة على التساؤلات التالية:

١- ما انعكاسات استخدام الواقع الافتراضي على القيم الإسلامية (العقدية، الأخلاقية، الاجتماعية، والثقافية) لدى طلبة المرحلة الثانوية بمكة المكرمة؟
٢- هل توجد فروق ذات دلالة إحصائية عند مستوى الدلالة (٠,٠٥) بين متوسطات استجابات عينة الدراسة حول انعكاس استخدام الواقع الافتراضي على القيم تعزى لاختلاف النظام التعليمي؟
٣- هل توجد فروق ذات دلالة إحصائية عند مستوى الدلالة (٠,٠٥) بين متوسطات استجابات عينة الدراسة حول انعكاس استخدام الواقع الافتراضي على القيم تعزى لاختلاف نوع المواد التي يتابعها الطلبة في الواقع الافتراضي؟
٤- ما انعكاسات استخدام الواقع الافتراضي على القيم لدى طلبة المرحلة الثانوية بمكة المكرمة من وجهة نظر المختصين في التربية الإسلامية؟
٥- ما الحلول التربوية التي توفرها التربية الإسلامية لمشكلات استخدام الواقع الافتراضي من وجهة نظر المختصين في التربية الإسلامية؟

الإطار النظري للدراسة

يستعرض هذا الفصل الأدبيات النظرية المرتبطة بالواقع الافتراضي تعريفه وخصاصة ومكوناته، إضافة الي القيم إسلامية تعريف مفهومها.

تعريف مفهوم الواقع الافتراضي

تعددت التعريفات التي تناولت مفهوم الواقع الافتراضي، ومع اختلافها في الصياغة، إلاّ أن مضمونها لا يختلف كثيراً، وقد أشار (al-Hannan, 2015) إلى أن مصطلح الواقع الافتراضي يتكون من كلمتين، الأولى الافتراضي وتعني التأثر بشيء غير موجود بالفعل، والكلمة الثانية الواقع وهو صفة مميزة للوجود الحقيقي، وعند ضم المقطعين معاً؛ فإنهما يشيران إلى الإحساس بالواقع المادي الملموس دون الوجود الفعلي لهذا الواقع. ووفقاً لـ(al-Agha, 2015) فإن الواقع الافتراضي عبارة عن "تكنولوجيا تمكن الطالب أو مستخدمها من الدخول إلى

بيئة اصطناعية الكترونية تحاكي العالم الحقيقي للأشياء؛ بحيث يندمج في هذا العالم الافتراضي من خلال عروض ثلاثية الأبعاد، ويتفاعل مع مكوناتها وكأنها حقيقية، ويتم عرضها على شاشة الحاسوب.

خصائص الواقع الافتراضي

يتميز الواقع الافتراضي بعدد من الخصائص التي أشار لها (al-Halfawi, 2011; Sa'udi, 2012; al-Barbari, 2013; al-Hannan, 2015; 'Azmi, 2015)، ويمكن تلخيصها بعضها فيما يلي:

١- الاصطناعية؛ حيث إن كل بيئات الواقع الافتراضي هي بيئات صناعية، ومع ذلك تُستخدم لجلب المنفعة لمستخدميها.
٢- الانغماس، ويعني إحساس مستخدم بيئات الواقع الافتراضي بأنه في بيئة حقيقية وليست صناعية.
٣- الواقعية: مما يميز بيئات الواقع الافتراضي الدقة في محاكاة البيئات الأصلية من خلال جودة التصميم، والتقليد الدقيق للخامات.
٤- التحكم الذاتي (التلقائية)، وتعني قدرة البيئة الافتراضية على أداء مهامها الخاصة بتلقائية وباستقلال.
٥- الإبحار؛ حيث توفر جميع نظم الواقع الافتراضي للمستخدم إمكانية الملاحظة، والسفر، والحركة، واللمس.

ويرى الباحث أن هذه الخصائص تعطي تقنية الواقع الافتراضي ميزاتها التي تزيد من أهميتها وإمكانية توظيفها في المجال التربوي في العديد من الجوانب، إذ أنها تحمل سمات تمكن من تفعيل التعلم النشط، وزيادة التحصيل وتحسين التعلم وبقاء أثره.

مكونات الواقع الافتراضي

يتكون الواقع الافتراضي بحسب (Nawfal, 2010; Basyuni, 2015; al-Harazi, 2015; Ahmad, 2017) من مجموعة من البرامج والأجهزة والأدوات التي يتم من خلالها التصميم والإدخال والإخراج، وتشمل أدوات تصميم وبناء الواقع الافتراضي ممثله في (أدوات التجريد، وأدوات التأثير البيئي، وأدوات، الإنتاج الاقتصادي، وأدوات التخاطب، وأداة التعلم الاستدلالي، وأداة الخريطة الافتراضية) وأجهزة وأدوات الخارجية وتتمثل في الخوذة والفارة ثلاثية الأبعاد وكرات القوة والنظارات وأجهزة التتبع الإلكترونية.

أهمية توظيف الواقع الافتراضي في التعليم

في المجال التعليمي؛ فقد أشار (Muhammed *et al.*, 2015) إلى أنَّ بيئات الواقع الافتراضي تساعد على تنمية اتجاهات المتعلمين وفعاليتها في العملية التعليمية، وأنها تقدِّم لهم خبرات التعلم التفاعلي، وتتيح لهم تصوِّر الخبراتِ على المستوى المجرَّد، واستعرض (Huang & Liaw, 2018) العديد من النقاط التي تبرز أهمية توظيف تقنية الواقع الافتراضي في التعليم، ومنها انه يمكن من خلالها تقديم محتوى تعليمي عالي الجودة، يتم إنشاؤه وإدارته بواسطة الخبراء والمتخصصين، كما يدعم الواقع الافتراضي عمليات المحاكاة في الوقت الفعلي التي يتم فيها تطبيق رسومات الكمبيوتر ثلاثية الأبعاد على محاكاة العالم الحقيقي، وتتميز تقنيات الواقع الافتراضي المتقدمة بواجهات متعددة الحواس تسمح للمتعلم بالاستكشاف والتفاعل مع بيئات تفاعلية ثرية، وأضاف (Sa'udi, 2012; al-Sharbini, 2013) أن الواقع الافتراضي يسهم في دعم العملية التعليمية من خلال تحويل الخبرات المجردة إلى خبرات محسوسة يسهل تعلمها، ومعالجة نقص الوسائل التعليمية، وتوفير الخبرات غير المباشرة، ونقل الخبرات المتعددة في أماكن متعددة.

تأثير الواقع الافتراضي على القيم

يُعد التأثير على القيم بأنواعها (الدينية؛ الاجتماعية، الأخلاقية، الثقافية) أحد أهم المخاوف من استخدام التقنيات الحديثة، بما في ذلك تقنيات الواقع الافتراضي، حيث أشار (al-Jammal, 2019) إلى أن هذه التقنيات والأجهزة الذكية قد أثرت سلباً على القيم والمبادئ، فأظهرت تصادم بين المباح والممنوع بين المجتمعات، وانعكس ذلك سلباً على الهويات الاجتماعية والدينية لمستخدميها، وأظهرت تناقضات بين الثقافات وخلطاً في المفاهيم يصعب تفسيره بالهجوم على عادات وتقاليد وعقائد مجتمعات أخرى" ويتبين مما سبق، أن مواد الواقع الافتراضي، خاصة الألعاب الافتراضية التي يُقبل عليها المراهقون من طلبة المدارس بصورة كبيرة، والتي باتت متاحة على معظم الأجهزة المحمولة التي بين أيديهم، أو التي توفرها لهم مقاهي الانترنت ومراكز الألعاب المنتشرة في كل مكان، تُعد أحد العناصر الرئيسة في تغيير المنظومة القيمية لدى الطلبة المستخدمين لها، والذين غالباً ما يندمجوا فيها، ويتعودوا عليها لدرجة الإدمان.

تعريف مفهوم القيم الإسلامية

ينظر لها (al-Barri, 2013) على أنها "مكون نفسي معرفي سلوكي يوجه السلوك ويدفعه، ومن خلالها نحكم على الأفكار والأشياء والأشخاص والأعمال مهتدين بالقرآن الكريم والسنة النبوية الشريفة، ونهدف من خلالها إلى إرضاء الله تعالى دائماً"، ويعبر عنها (al-Rayyis, 2017) بأنها "مجموعة الأخلاق التي تصنع نسيج الشخصية الإسلامية، وتجعلها متكاملة قادرة على التفاعل الحي مع المجتمع، وعلى التوافق مع أعضائه، وعلى العمل من أجل النفس، والأسرة، والعقيدة". يتضح من التعريفات السابقة أن هناك العديد من التصورات والرؤى التي توجه مفهوم القيم عامة، والقيم الإسلامية خاصة، وهذه الرؤى على تعددها وتنوعها تُثري مفهوم القيم، لتتضمن المعايير والأحكام، والاتجاهات المعرفية والنفسية، والمنظومة الأخلاقية للشخصية الإسلامية المتكاملة.

خصائص القيم الإسلامية

تتميز القيم الإسلامية بمجموعة من الخصائص تستمدها في الأساس من الشريعة الإسلامية والتربية الإسلامية التي تنبثق عنها، وقد أشار (Ahmad, 2015; al-Salih, 2015; Hocini *et al*., 2019) إلى مجموعة من هذه الخصائص منها الربانية أي أنها ربانية المصدر، ثم الخلق الهادف أي تحقيق عبادة الله ثم الثبات وهي على مقومات التصور الإسلامي، والاستمرارية والمرونة ثم أخيرا الوحدة والشمول. وعليه؛ فإنه يمكن القول إن القيم الإسلامية تتسع ضمن خصائصها وميزاتها لتشمل كل القيم المعاصرة وتعمل على تكييفها بما يتماشى مع أسس ومبادئ الإسلام، الأمر الذي يجعلها قيماً إنسانية عالمية، تتسم بالمرونة الكافية لاحتضان القيم المحمودة مما يستجد في حياة الناس ويتطلبه معاشهم واستقرارهم وأمنهم والمحافظة على وجودهم، كل ذلك دون الاخلال بالإطار الإسلامي الذي تتحرك فيه القيم وتنطلق منه.

منهجية الدراسة

اتبعت الدراسة المنهج الوصفي التحليلي، ويُعد المنهج الوصفي الأنسب للدراسة الحالية لأنها تهدف إلى دراسة واقع ظاهرة محددة ووصفها من خلال آثارها، كما أنها تستخدم أدوات وصفية (الاستبانة، والمقابلة)، وبالتالي؛ فإنه يمكن من خلال المنهج الوصفي تحقيق أهداف

الدراسة، أما مجتمع الدراسة فيتكون من طلاب الصف الثالث الثانوي بنين بمدينة مكة المكرمة والبالغ اجمالي عددهم (٨٦٣٦) طالباً وفقاً لإحصائية الإدارة العامة للتعليم بمنطقة مكة المكرمة للعام الدراسي ١٤٣٩/١٤٤٠هـ، وقد تم اختيار تسع مدارس من أصل ١٢٦ مدرسة من مدارس التعليم الحكومي والاهلي المرحلة الثانوية، موزعة توزيعًا جغرافيًا لتشمل القطاعات التعليمية الستة في الإدارة العامة للتربية والتعليم بمكة المكرمة وهي قطاع الوسط والشرق والغرب والشمال والجنوب والأهلي، أما القطاعات التعليمة التي خارج حدود الحرم فلا تشملها الدراسة وهي (قطاع الجموم وقطاع بحرة وقطاع الكامل). وقد تم توزيع الاستبانة على عينة قصدية مكونة من (٤٠٠) طالب من الطلاب الذين يستخدمون تقنية الواقع الافتراضي، وبعد فرز الاستبانات اتضح عدم صلاحية (٣٠) استبانة؛ فتم استبعادها لنقص البيانات، وبذلك أصبح العدد النهائي (٣٧٠) طالباً، موزعين على نظامي التعليم بواقع (٢١٥) طالباً من نظام المقررات، (١٥٥) طالباً من النظام الفصلي. وأما أسئلة المقابلة؛ فقد طُبقت على عينة قصدية مكونة من (١٠) أفراد، موزعين بواقع خمسة معلمين للتربية الإسلامية، وخمسة مشرفين تربويين على تدريسها في مدارس المرحلة الثانوية للبنين بمدينة مكة المكرمة.

صدق الاتساق الداخلي للاستبانة

للتأكد من صدق الاتساق الداخلي للاستبانة تم تطبيقها على عينة قصدية مكونة من (٣٨) طالباً من طلاب المرحلة الثانوية تم اختيارهم قصدياً من الطلاب الذين يستخدمون تقنية الواقع الافتراضي بمدينة مكة المكرمة (تم استبعادهم عند التطبيق النهائي للاستبانة)؛ ثم حساب معاملات ارتباط بيرسون بين العبارات والمحاور التي تنتمي إليها، وفيما يلي توضيح هذه النتائج:

المحور الأول: القيم العقدية		المحور الثاني: القيم الأخلاقية		المحور الثالث: القيم الاجتماعية		المحور الرابع: القيم الثقافية	
م	الارتباط	م	الارتباط	م	الارتباط	م	الارتباط
١	٠,٥٤٩*	١	٠,٧٠٦*	١	٠,٦٥١*	١	٠,٥٨٥*
٢	٠,٥٨٠*	٢	٠,٦٧٠*	٢	٠,٧١٤*	٢	٠,٥٩١*
٣	٠,٦٩٥*	٣	٠,٦٨٧*	٣	٠,٧٦٦*	٣	٠,٥٧٢*
٤	٠,٨٤٣*	٤	٠,٧٠٣*	٤	٠,٧٤٩*	٤	٠,٤٩٣*
٥	٠,٧٧٠*	٥	٠,٧٩٢*	٥	٠,٨٠٣*	٥	٠,٦٦٧*
		٦	٠,٧٦٥*	٦	٠,٦٦١*		
		٧	٠,٥١٠*	٧	٠,٤٦٨*		

* دالة عند مستوى الدلالة (٠,٠٥) قيمة (ر) عند مستوى الدلالة (٠,٠٥) =٠,٣٤٩

جدول ١: معاملات ارتباط بيرسون بين العبارات والمحاور التي تنتمي لها (ن= ٣٨)

يتضح من الجدول (١) أن جميع العبارات ذات ارتباطات دالة إحصائياً مع المحاور التي تنتمي لها؛ حيث تراوحت معاملات ارتباط عبارات محور القيم العقدية بين (٠,٥٤٩- ٠,٨٤٣)؛ وتراوحت معاملات الارتباط لعبارات محور القيم الأخلاقية بين (٠,٥١٠- ٠,٧٩٢)؛ بينما تراوحت معاملات الارتباط لعبارات محور القيم الاجتماعية بين (٠,٤٦٨- ٠,٨٠٣)، كما تراوحت معاملات الارتباط لمحور القيم الثقافية

بين (٠,٤٩٣-٠,٦٦٧)، وقد تبين أن جميع معاملات الارتباط دالة إحصائياً عند مستوى الدلالة (٠,٠٥) ، وهو ما يشير إلى اتساق الاستبانة داخلياً.

صدق البناء للاستبانة

تم التأكد من صدق بناء الاستبانة بعد تطبيقها على العينة القصدية بحساب معاملات ارتباط بيرسون بين المحاور وبعضها، وبينها وبين الدرجة الكلية للاستبانة، ويوضح الجدول (٢) هذه النتائج:

المحاور	القيم العقدية	القيم الأخلاقية	القيم الاجتماعية	القيم الثقافية	الاستبانة ككل
القيم العقدية	–	٠,٥٣١*	٠,٥٥١*	٠,٥٩٢*	٠,٧٧٩*
القيم الأخلاقية		–	٠,٧٣١*	٠,٥٦٩*	٠,٨٥٠*
القيم الاجتماعية			–	٠,٧٢٩*	٠,٨٩٦*
القيم الثقافية				–	٠,٨٥٠*

* دالة عند مستوى الدلالة (٠,٠٥) قيمة (ر) عند مستوى الدلالة (٠,٠٥) =٠,٣٤٩

جدول ٢: معاملات ارتباط بيرسون بين المحاور وبعضها وبينها وبين الدرجة الكلية (ن= ٣٨)

يتضح من الجدول (٢) أن جميع المحاور ذات ارتباطات مع بعضها تراوحت بين (٠,٥٥١- ٠,٧٢٩)، كما كانت تراوحت معاملات ارتباطات المحاور مع الدرجة الكلية للاستبانة بين (٠,٧٧٩-٠,٨٩٦)، وهي معاملات ارتباط دالة إحصائياً عند مستوى الدلالة (٠,٠٥)، وهو ما يشير إلى أن الاستبانة تتمتع بصدق البناء.

ثبات الاستبانة

تم التأكد من ثبات الاستبانة باستخدام معادلة كرو نباخ ألفا، وذلك بعد التطبيق على العينة الاستطلاعية، ويوضح الجدول (٤) قيم الثبات للمحاور والاستبانة ككل: حيث يتضح من الجدول (٣) معاملات الثبات لمحاور الاستبانة تراوحت بين (٠,٨٧٤- ٠,٩٣٦)، كما بلغ معامل الثبات الكلي للاستبانة (٠,٩١٩)، وهي معاملات مرتفعة وتطمئن إلى ثبات الاستبانة عند إعادة التطبيق على العينة المستهدفة.

م	المحور	عدد الفقرات	معامل الثبات
١	الانعكاس على القيم العقدية	٥	٠,٨٧٤
٢	الانعكاس على القيم الأخلاقية	٧	٠,٩٠٣
٣	الانعكاس على القيم الاجتماعية	٧	٠,٩٣٦
٤	الانعكاس على القيم الثقافية	٥	٠,٩١٥
الثبات الكلي		٢٤	٠,٩١٩

جدول ٣: ثبات الاستبانة باستخدام معادلة كرو نباخ ألفا (ن=٣٨)

أسئلة المقابلة

تحوي ثلاثة أسئلة مفتوحة، ونصها ما يلي:

١- كيف ترى انعكاس استخدام الواقع الافتراضي على القيم الإسلامية لدى طلبة المرحلة الثانوية (إيجابي- سلبي)؟
٢- ما أبرز انعكاسات استخدام تقنية الواقع الافتراضي على القيم (عقدية، أخلاقية، اجتماعية، ثقافية) لدى طلبة المرحلة الثانوية؟
٣- ما الحلول التي يمكن أن تقدمها التربية الإسلامية للتغلب على الانعكاسات السلبية والمشكلات الناتجة عن استخدام الطلبة لتقنية الواقع الافتراضي؟

عرض نتائج أسئلة الدراسة

يستعرض الجزء الحالي النتائج التي توصلت لها الدراسة الميدانية، من خلال تطبيق الاستبانة والمقابلة، مع مناقشة هذه النتائج وتفسيرها وفقاً لترتيب أسئلة الدراسة.

عرض نتائج السؤال الأول

وقد نص السؤال الأول على: ما انعكاسات استخدام الواقع الافتراضي على القيم الإسلامية لدى طلبة المرحلة الثانوية بمكة المكرمة؟

تم استخراج المتوسطات الحسابية والانحرافات المعيارية وتحديد الدرجات لكل عبارة ومحور من محاور الاستبانة، وفيما يلي توضيح النتائج الإجمالية، ثم النتائج التفصيلية لكل محور على حده، حيث يتبين من الجدول (٤) التالي أن الدرجة الكلية لانعكاس استخدام الواقع الافتراضي على القيم الإسلامية لدى طلبة المرحلة الثانوية كانت متوسطة؛ حيث بلغ المتوسط العام (١,٦٨) بانحراف معياري (٠,٣٩٧)، وجاء محور انعكاس استخدام الواقع الافتراضي على القيم الثقافية في الترتيب الأول بمتوسط حسابي (١,٩٦) ودرجة متوسطة، تلاه محور انعكاس استخدام الواقع الافتراضي على القيم الأخلاقية في الترتيب الثاني بمتوسط حسابي (١,٧٣) ودرجة متوسطة؛ ثم محور انعكاس استخدام الواقع

الافتراضي على القيم العقدية في الترتيب الثالث بمتوسط حسابي (١,٥٩) ودرجة منخفضة، وجاء محور انعكاس استخدام الواقع الافتراضي على القيم الاجتماعية في الترتيب الأخير بمتوسط حسابي (١,٥٣) ودرجة منخفضة وكما موضح بالجدول (٤).

م	المحاور	الرتبة	المتوسط الحسابي	الانحراف المعياري	الدرجة
٤	انعكاس استخدام الواقع الافتراضي على القيم الثقافية	١	١,٨٦	٠,٤٤٧	متوسطة
٢	انعكاس استخدام الواقع الافتراضي على القيم الأخلاقية	٢	١,٧٣	٠,٤٩٠	متوسطة
١	انعكاس استخدام الواقع الافتراضي على القيم العقدية	٣	١,٥٩	٠,٥٣٩	منخفضة
٣	انعكاس استخدام الواقع الافتراضي على القيم الاجتماعية	٤	١,٥٤	٠,٤٧٦	منخفضة
المتوسط العام			١,٦٨	٠,٣٩٧	متوسطة

جدول ٤: المتوسطات الحسابية والانحرافات المعيارية لمحاور انعكاس استخدام الواقع الافتراضي على القيم الإسلامية لدى طلبة المرحلة الثانوية مرتبة تنازلياً (ن=٣٧٠)

والتالي النتائج التفصيلية لكل محور من المحاور الأربعة الواردة في الجدول (٤):

أولاً: انعكاس استخدام الواقع الافتراضي على القيم العقدية

م	العبارات	الرتبة	المتوسط الحسابي	الانحراف المعياري	الدرجة
٥	تُسهِل تقنية الواقع الافتراضي الوقوع في المحرمات.	١	١,٧٢	٠,٧٩٢	متوسطة
٤	يمكن أن يؤدي استخدام الواقع الافتراضي إلى إضعاف الشعور بمراقبة الله تعالى في النفس.	٢	١,٦٠	٠,٧٤٢	منخفضة
١	بعض مواد الواقع الافتراضي تطعن في العقيدة الإسلامية.	٣	١,٥٩	٠,٧١٥	منخفضة
٣	قد يتسبب استخدام تقنية الواقع الافتراضي في إضعاف الهوية الإسلامية.	٤	١,٥٢	٠,٦٦٣	منخفضة
٢	أتأخر عن أداء الصلاة عندما أستخدم تقنية الواقع الافتراضي.	٥	١,٥٠	٠,٦٨٣	منخفضة
المتوسط العام لمحور القيم العقدية			١,٥٩	٠,٥٣٩	منخفضة

جدول ٥: المتوسطات الحسابية والانحرافات المعيارية لمحور انعكاس استخدام الواقع الافتراضي على القيم العقدية لدى طلبة المرحلة الثانوية مرتبة تنازلياً (ن=٣٧٠)

تشير نتائج الجدول (٥) إلى أن انعكاس استخدام الواقع الافتراضي على القيم العقدية لدى طلبة المرحلة الثانوية كان بدرجة متوسطة؛ حيث بلغ المتوسط الحسابي العام للمحور (١,٥٩) بانحراف معياري (٠,٥٣٩)، وتشير قيمة الانحراف المعياري الأقل من الواحد الصحيح إلى تجانس استجابات أفراد عينة الدراسة على هذا المحور. وقد تدرجت المتوسطات الحسابية لعبارات المحور بين (١,٥٠– ١,٧٢) وهي تشير إلى درجات متوسطة إلى منخفضة؛ بينما تراوحت الانحرافات المعيارية بين (٠,٦٦٣– ٠,٧٩٢). وظهرت العبارة (٥) في الترتيب الأول بمتوسط حسابي (١,٧٢) وبدرجة انعكاس متوسطة، ونصت على "تُسهِل تقنية الواقع الافتراضي الوقوع في المحرمات"، تلاها العبارة (٤) التي نصت على "يمكن أن يؤدي استخدام الواقع الافتراضي إلى إضعاف الشعور بمراقبة الله تعالى في النفس" بمتوسط حسابي (١,٦٠) ودرجة انعكاس منخفضة، وجاءت العبارة (١) في الترتيب الثالث؛ حيث نصت على "بعض مواد الواقع الافتراضي تطعن في العقيدة الإسلامية" بمتوسط حسابي (١,٥٩) ودرجة انعكاس منخفضة، تلاها العبارة (٣) التي نصت على "قد يتسبب استخدام تقنية الواقع الافتراضي في إضعاف الهوية الإسلامية" بمتوسط حسابي (١,٥٢) ودرجة انعكاس منخفضة. بينما ظهرت العبارة (٢) في الترتيب الأخير بمتوسط حسابي (١,٥٠) ودرجة انعكاس منخفضة، وقد نصت على "أتأخر عن أداء الصلاة عندما أستخدم تقنية الواقع الافتراضي.

ثانياً: انعكاس استخدام الواقع الافتراضي على القيم الأخلاقية

يتضح من الجدول (٦) أن انعكاس استخدام الواقع الافتراضي على القيم الأخلاقية لدى طلبة المرحلة الثانوية كان بدرجة متوسطة؛ حيث بلغ المتوسط الحسابي العام للمحور (١,٧٣) بانحراف معياري (٠,٤٩٠)، وتشير قيمة الانحراف المعياري الأقل من الواحد الصحيح إلى تجانس استجابات أفراد عينة الدراسة على هذا المحور. وقد تدرجت المتوسطات الحسابية لعبارات المحور بين (١,٤٨– ٢,٠٢) وهي قيم تشير إلى درجات متوسطة إلى منخفضة؛ بينما تراوحت الانحرافات المعيارية بين (٠,٦٩٣– ٠,٧٧٨).

م	العبارات	الرتبة	المتوسط الحسابي	الانحراف المعياري	الدرجة
١	تتضمن بعض ألعاب الواقع الافتراضي مناظر فاضحة (مثل: العُري، التقبيل، وغيرها).	١	٢,٠٢	٠,٧٧٨	متوسطة
٣	تتضمن بعض مواد الواقع الافتراضي سلوكيات مذمومة (إدمان، تدخين، خيانة، سرقة..).	٢	١,٨٤	٠,٧٦٥	متوسطة
٤	أشعر أن بعض ألعاب الواقع الافتراضي لا تليق بمجتمعنا المسلم.	٣	١,٨١	٠,٧٥٤	متوسطة
٢	تُحرض بعض مواد الواقع الافتراضي على استخدام الألفاظ البذيئة.	٤	١,٨٠	٠,٧١٩	متوسطة
٦	قد يؤدي استخدام تقنية الواقع الافتراضي إلى ضعف الحياء.	٥	١,٥٧	٠,٧١٤	منخفضة
٥	أحاول أن أخفي ما أشاهده في تقنية الواقع الافتراضي.	٦	١,٥٦	٠,٧٢٣	منخفضة
٧	أنزعج من أخلاقي عند استخدام بعض مواد الواقع الافتراضي.	٧	١,٤٨	٠,٦٩٣	منخفضة
المتوسط العام لمحور القيم الأخلاقية			١,٧٣	٠,٤٩٠	متوسطة

جدول ٦: المتوسطات الحسابية والانحرافات المعيارية لمحور انعكاس استخدام الواقع الافتراضي على القيم الأخلاقية لدى طلبة المرحلة الثانوية مرتبة تنازلياً (ن=٣٧٠)

وقد جاءت العبارات (١، ٣، ٤، ٢) في المقدمة بدرجات انعكاس متوسطة؛ حيث ظهرت العبارة (١) في الترتيب الأول بمتوسط حسابي (٢,٠٢)، ونصت على "تتضمن بعض ألعاب الواقع الافتراضي مناظر فاضحة (مثل: العُري، التقبيل، وغيرها)"، تلاها العبارة (٣) التي نصت على "تتضمن بعض مواد الواقع الافتراضي سلوكيات مذمومة (إدمان، تدخين، خيانة، سرقة)" بمتوسط حسابي (١,٨٤)، وجاءت العبارة (٤) في الترتيب الثالث؛ حيث نصت على "أشعر أن بعض ألعاب الواقع الافتراضي لا تليق بمجتمعنا المسلم" بمتوسط حسابي (١,٨١)، تلاها العبارة (٢) التي نصت على "تُحرض بعض مواد الواقع الافتراضي على استخدام الألفاظ البذيئة" بمتوسط حسابي (١,٨٠). بينما جاءت العبارات (٦، ٥، ٧) في الترتيب الأخير بدرجات انعكاس منخفضة؛ حيث حصلت العبارة (٦) على متوسط حسابي (١,٥٧) ونصت على "قد يؤدي استخدام تقنية الواقع الافتراضي إلى ضعف الحياء"، تلاها العبارة (٥) التي نصت على "أحاول أن أخفي ما أشاهده في تقنية الواقع الافتراضي" بمتوسط حسابي (١,٥٦)، وجاءت العبارة (٧) في الترتيب الأخير بمتوسط حسابي (١,٤٨) ونصت على "أنزعج من أخلاقي عند استخدام بعض مواد الواقع الافتراضي".

ثالثاً: انعكاس استخدام الواقع الافتراضي على القيم الاجتماعية

يتبين من نتائج الجدول (٧) أن انعكاس استخدام الواقع الافتراضي على القيم الاجتماعية لدى طلبة المرحلة الثانوية كان بدرجة منخفضة؛ حيث بلغ المتوسط الحسابي العام للمحور (١,٥٤) بانحراف معياري (٠,٤٧٦)، وتشير قيمة الانحراف المعياري الأقل من الواحد الصحيح إلى تجانس استجابات أفراد عينة الدراسة على هذا المحور. وقد تدرجت المتوسطات الحسابية لعبارات المحور بين (١,٣٥- ١,٧٧) وهي قيم تشير إلى درجات متوسطة إلى منخفضة؛ بينما تراوحت الانحرافات المعيارية بين (٠,٦٢٨- ٠,٧٨٤). وقد جاءت العبارتان (١، ٤) في المقدمة بدرجات انعكاس متوسطة؛ حيث ظهرت العبارة (١) في الترتيب الأول بمتوسط حسابي (١,٧٧) ونصت على "أشعر أن تواصلي مع أسرتي يقل عندما أستخدم تقنية الواقع الافتراضي"، تلاها العبارة (٤) التي نصت على "يؤدي كثرة استخدامي لتقنية الواقع الافتراضي إلى التقصير في المسؤوليات الاجتماعية" بمتوسط حسابي (١,٦٧)؛ بينما ظهرت العبارات (٢، ٥، ٧، ٣، ٦) بدرجة منخفضة، حيث جاءت العبارة (٢) بمتوسط حسابي (١,٥٨) ونصت على "أصطدم بالواقع من حولي بعد الانتهاء من استخدام ألعاب الواقع الافتراضي"، تلاها العبارة (٥) التي نصت على "تؤثر تقنية الواقع الافتراضي سلباً على علاقاتي الاجتماعية" بمتوسط حسابي (١,٥٣)، ثم العبارة (٧) التي نصت على "ألمس في بعض أصدقائي ضعف في الهوية الاجتماعية نتيجة كثرة استخدام تقنية الواقع الافتراضي" بمتوسط حسابي (١,٥١)، وجاءت الفقرة (٣) في الترتيب قبل الأخير بمتوسط حسابي (١,٣٦) ونصت على "أميل للعنف بعد استخدام ألعاب الواقع الافتراضي، وأخيراً العبارة (٦) التي نصت على "يشجع استخدام تقنية الواقع الافتراضي على التعدي على ممتلكات الآخرين" بمتوسط حسابي (١,٣٥).

م	العبارات	الرتبة	المتوسط الحسابي	الانحراف المعياري	الدرجة
١	أشعر أن تواصلي مع أسرتي يقل عندما أستخدم تقنية الواقع الافتراضي.	١	١,٧٧	٠,٧٨٤	متوسطة

م	العبارات	الرتبة	المتوسط الحسابي	الانحراف المعياري	الدرجة
٤	يؤدي كثرة استخدامي لتقنية الواقع الافتراضي إلى التقصير في المسؤوليات الاجتماعية.	٢	١,٦٧	٠,٧٣٤	متوسطة
٢	أصطدم بالواقع من حولي بعد الانتهاء من استخدام ألعاب الواقع الافتراضي.	٣	١,٥٨	٠,٧٢٣	منخفضة
٥	تؤثر تقنية الواقع الافتراضي سلباً على علاقاتي الاجتماعية.	٤	١,٥٣	٠,٧٠٢	منخفضة
٧	ألمس في بعض أصدقائي ضعف في الهوية الاجتماعية نتيجة كثرة استخدام تقنية الواقع الافتراضي.	٥	١,٥١	٠,٧٢٩	منخفضة
٣	أميل للعنف بعد استخدام ألعاب الواقع الافتراضي.	٦	١,٣٦	٠,٦٢٨	منخفضة
٦	يشجع استخدام تقنية الواقع الافتراضي على التعدي على ممتلكات الآخرين.	٧	١,٣٥	٠,٦٣٤	منخفضة
المتوسط العام لمحور القيم الاجتماعية			١,٥٤	٠,٤٧٦	منخفضة

جدول ٧: المتوسطات الحسابية والانحرافات المعيارية لمحور انعكاس استخدام الواقع الافتراضي على القيم الاجتماعية لدى طلبة المرحلة الثانوية مرتبة تنازلياً (ن=٣٧٠)

رابعاً: انعكاس استخدام الواقع الافتراضي على القيم الثقافية

تشير نتائج الجدول (٨) التالي إلى أن انعكاس استخدام تقنية الواقع الافتراضي على القيم الثقافية لدى طلبة المرحلة الثانوية كان بدرجة متوسطة؛ حيث بلغ المتوسط الحسابي العام للمحور (١,٨٦) بانحراف معياري (٠,٤٤٧)، وتشير قيمة الانحراف المعياري الأقل من الواحد الصحيح إلى تجانس استجابات أفراد عينة الدراسة على هذا المحور. وقد تدرجت المتوسطات الحسابية لعبارات المحور بين (١,٥٦– ٢,١٣) وهي قيم تشير إلى درجات متوسطة إلى منخفضة؛ بينما تراوحت الانحرافات المعيارية بين (٠,٦٩٩– ٠,٧٩٨).

م	العبارات	الرتبة	المتوسط الحسابي	الانحراف المعياري	الدرجة
٤	تتضمن تقنية الواقع الافتراضي مواد ثقافية جيدة.	١	٢,١٣	٠,٧٨٠	متوسطة
٣	تغلب الثقافة الغربية على محتوى مواد تقنية الواقع الافتراضي.	٢	٢,١٢	٠,٧٩٨	متوسطة
٥	تتجنب مواد الواقع الافتراضي التعرض لعادات وتقاليد المجتمع السعودي سلباً.	٣	١,٨٣	٠,٧٨٤	متوسطة
٢	قد تؤثر تقنية الواقع الافتراضي سلباً على التفكير.	٤	١,٦٧	٠,٦٩٩	متوسطة
١	يضعف استخدام الواقع الافتراضي مستوى اللغة العربية.	٥	١,٥٦	٠,٧٣٧	منخفضة
المتوسط العام لمحور القيم الثقافية			١,٨٦	٠,٤٤٧	متوسطة

جدول ٨: المتوسطات الحسابية والانحرافات المعيارية لمحور انعكاس استخدام الواقع الافتراضي على القيم الثقافية لدى طلبة المرحلة الثانوية مرتبة تنازلياً (ن=٣٧٠)

وقد ظهرت العبارات (٤، ٣، ٥، ٢) بدرجات انعكاس متوسطة؛ حيث ظهرت العبارة (٤) في الترتيب الأول بمتوسط حسابي (٢,١٣) ونصت على "تتضمن تقنية الواقع الافتراضي مواد ثقافية جيدة"، تلاها العبارة (٣) بمتوسط حسابي (٢,١٢) ونصت على "تغلب الثقافة الغربية على محتوى مواد تقنية الواقع الافتراضي"، وجاءت العبارة (٥) في الترتيب الثالث بمتوسط حسابي (١,٨٣) ونصت على "تتجنب مواد الواقع الافتراضي التعرض لعادات وتقاليد المجتمع السعودي سلباً"، وظهرت الفقرة (٢) في الترتيب الرابع بمتوسط حسابي (١,٦٧) ونصت على "قد تؤثر تقنية الواقع الافتراضي سلباً على التفكير"، بينما جاءت العبارة (١) في الترتيب الأخير بمتوسط حسابي (١,٥٦) ودرجة تأثير منخفضة، وقد نصت على "يُضعف استخدام الواقع الافتراضي مستوى اللغة العربية".

عرض نتائج السؤال الثاني

ما مدى وجود فروق ذات دلالة إحصائية عند مستوى الدلالة (٠,٠٥) بين متوسطات استجابات عينة الدراسة حول انعكاس استخدام تقنية الواقع الافتراضي على القيم تعزى لاختلاف: النظام التعليمي (مقررات – فصلي)؟

للإجابة عن هذا السؤال، تم استخدام اختبار "ت" (T-Test) للكشف عن الفروق واتجاهاتها تبعاً لاختلاف نظام التعليم الذي يدرس فيه الطلبة (مقررات – فصلي)، وفيما يلي توضيح النتائج.

المحور	النظام التعليمي	العدد	المتوسط الحسابي	الانحراف المعياري	الفرق بين المتوسطين	قيمة (ت)	مستوى الدلالة
القيم العقدية	فصلي	١٥٥	١,٦١	٠,٥٤٩	٠,٠٥	٠,٨٨	٠,٣٧٧ غير دالة
	مقررات	٢١٥	١,٥٦	٠,٥٣١			
القيم الأخلاقية	فصلي	١٥٥	١,٦٩	٠,٤٨٩	٠,٠٤	-٠,٩٤	٠,٣٤٩ غير دالة
	مقررات	٢١٥	١,٧٤	٠,٤٩١			
القيم الاجتماعية	فصلي	١٥٥	١,٤٧	٠,٤١٢	٠,٠٥	-١,٠٢	٠,١٣٤ غير دالة
	مقررات	٢١٥	١,٥٢	٠,٥٣٦			
القيم الثقافية	فصلي	١٥٥	١,٨٣	٠,٤٦٠	٠,٠٤	-٠,٩١	٠,٣٦٤ غير دالة
	مقررات	٢١٥	١,٨٨	٠,٤٥٥			
الدرجة الكلية	فصلي	١٥٥	١,٦٥	٠,٣٨١	٠,٠٣	-٠,٨٧	٠,٣٨٠ غير دالة
	مقررات	٢١٥	١,٦٩	٠,٤٠٨			

جدول ٩: نتائج اختبار "ت" (T-Test) للفروق بين متوسطات استجابات عينة الدراسة وفقاً لمتغير النظام التعليمي

يتضح من الجدول (٩) ما يلي:

١- محور تأثير تقنية الواقع الافتراضي على القيم العقدية: اتضح عدم وجود فروق ذات دلالة إحصائية عند مستوى دلالة ($\alpha \leq 0.05$) بين متوسطات استجابات عينة الدراسة حول تأثير تقنية الواقع الافتراضي على القيم العقدية تعزى لاختلاف النظام التعليمي؛ حيث بلغت قيمة (ت) المحسوبة (٠,٨٨) بمستوى دلالة (٠,٣٧٧)، وهي قيمة أكبر من مستوى الدلالة المعنوية (٠,٠٥)، مما يعني عدم وجود فروق دالة إحصائياً.

٢- محور تأثير تقنية الواقع الافتراضي على القيم الأخلاقية: اتضح عدم وجود فروق ذات دلالة إحصائية عند مستوى دلالة ($\alpha \leq 0.05$) بين متوسطات استجابات عينة الدراسة حول تأثير تقنية الواقع الافتراضي على القيم الأخلاقية تعزى لاختلاف النظام التعليمي؛ حيث بلغت قيمة (ت) المحسوبة (-٠,٩٤) بمستوى دلالة (٠,٣٤٩)، وهي قيمة أكبر من مستوى الدلالة المعنوية (٠,٠٥)، مما يعني عدم وجود فروق دالة إحصائياً.

٣- محور تأثير تقنية الواقع الافتراضي على القيم الاجتماعية: اتضح عدم وجود فروق ذات دلالة إحصائية عند مستوى دلالة ($\alpha \leq 0.05$) بين متوسطات استجابات عينة الدراسة حول تأثير تقنية الواقع الافتراضي على القيم الاجتماعية تعزى لاختلاف النظام التعليمي؛ حيث بلغت قيمة (ت) المحسوبة (-١,٠٢) بمستوى دلالة (٠,١٣٤)، وهي قيمة أكبر من مستوى الدلالة المعنوية (٠,٠٥)، مما يعني أن الفروق غير دالة إحصائياً.

٤- محور تأثير تقنية الواقع الافتراضي على القيم الثقافية: اتضح عدم وجود فروق ذات دلالة إحصائية عند مستوى دلالة ($\alpha \leq 0.05$) بين متوسطات استجابات عينة الدراسة حول تأثير تقنية الواقع الافتراضي على القيم الثقافية تعزى لاختلاف النظام التعليمي؛ حيث بلغت قيمة (ت) المحسوبة (٠,٩١) بمستوى دلالة (٠,٣٦٤)، وهي قيمة أكبر من مستوى الدلالة المعنوية (٠,٠٥)، مما يعني عدم وجود فروق دالة إحصائياً.

٥- التأثير الكلي لتقنية الواقع الافتراضي على قيم طلبة المرحلة الثانوية: اتضح عدم وجود فروق ذات دلالة إحصائية عند مستوى دلالة ($\alpha \leq 0.05$) بين متوسطات استجابات عينة الدراسة حول تأثير تقنية الواقع الافتراضي على قيم طلبة المرحلة الثانوية تعزى لاختلاف النظام التعليمي؛ حيث بلغت قيمة (ت) المحسوبة (-٠,٨٧) بمستوى دلالة (٠,٣٨٠)، وهي قيمة أكبر من مستوى الدلالة المعنوية (٠,٠٥)، مما يعني عدم وجود فروق دالة إحصائياً.

وقد يرجع السبب في عدم وجود فروق دالة إحصائياً تعزى لاختلاف نظام التعليم، إلى أن استخدامات الطلبة لتقنية الواقع الافتراضي لا يرتبط بالمدرسة، أو بنظام التعليم، وأن المقررات الدراسية، وطريقة التدريس في النظامين، لا تتضمن توجيهات أو تدريبات للطلبة حول استخدام تقنية الواقع الافتراضي، كما أن تعزيز القيم الإسلامية وترسيخها لدى الطلاب لا يتميز في نظام منهما دون الآخر.

عرض نتائج السؤال الثالث

ما مدى وجود فروق ذات دلالة إحصائية عند مستوى الدلالة (٠,٠٥) بين متوسطات استجابات عينة الدراسة حول انعكاس استخدام تقنية الواقع الافتراضي على القيم تعزى لاختلاف نوع المواد التي يتابعها الطلبة في الواقع الافتراضي؟

وللإجابة عن هذا السؤال، تم استخدام اختبار كروسكال واليس اللامعلمي (Kruskal Wallis Test) للكشف عن الفروق تبعاً لاختلاف نوع المواد التي يتابعها الطلبة باستخدام تقنية الواقع الافتراضي، وذلك بعد التأكد من عدم اعتدالية توزيع البيانات باستخدام اختبار كولمجروف–سميرنوف (Kolmogorov-Smirnov Test)، وفيما يلي توضيح النتائج:

المحور	مواد الواقع الافتراضي	العدد	متوسط الرتب	كاي تربيع	درجة الحرية	مستوى الدلالة
القيم العقدية	الألعاب	١٤٦	١٦٤,٨٧	١٧,٤٥٠	٤	٠,٠٠٢ دالة*
	الأفلام	٥١	٢٠٧,٤٥			
	المواد التعليمية	٢٦	١٤٣,٨٥			
	جميع ما سبق	١٣٥	٢٠٦,٢٠			
	مواد أخرى	١٢	١٩١,٧٩			
القيم الأخلاقية	الألعاب	١٤٦	١٥٩,٦٦	١٩,٧٥٧	٤	٠,٠٠١ دالة*
	الأفلام	٥١	٢١٧,١٧			
	المواد التعليمية	٢٦	١٦٧,٧٩			
	جميع ما سبق	١٣٥	١٩٩,٧٥			
	مواد أخرى	١٢	٢٤٣,٢٩			
القيم الاجتماعية	الألعاب	١٤٦	١٧٤,٠٥	٢,٩٥٨	٤	٠,٥٦٥ غير دالة
	الأفلام	٥١	١٨٨,٦٠			
	المواد التعليمية	٢٦	١٩٣,٢٥			
	جميع ما سبق	١٣٥	١٩٤,٩٤			
	مواد أخرى	١٢	١٨٨,٥٨			
القيم الثقافية	الألعاب	١٤٦	١٧١,٢٩	٧,٠٤٣	٤	٠,١٣٤ غير دالة
	الأفلام	٥١	١٧٤,٥٣			
	المواد التعليمية	٢٦	٢٠٣,٩٠			
	جميع ما سبق	١٣٥	١٩٨,٨٢			
	مواد أخرى	١٢	٢١٥,٣٣			
الدرجة الكلية	الألعاب	١٤٦	١٦٢,٥٧	١٢,٣٣٥	٤	٠,٠١٥ دالة*
	الأفلام	٥١	٢١٢,٢٥			
	المواد التعليمية	٢٦	١٨٠,٠٠			
	جميع ما سبق	١٣٥	٢٠٣,٨٨			
	مواد أخرى	١٢	١٩٩,٠٢			

جدول ١٠: نتائج اختبار كروسكال واليس (Kruskal-Wallis Test) للفروق بين متوسطات استجابات عينة الدراسة وفقاً لمتغير نوع المواد المتابعة في الواقع الافتراضي

١- محور تأثير تقنية الواقع الافتراضي على القيم العقدية: اتضح وجود فروق ذات دلالة إحصائية عند مستوى الدلالة ($\alpha \leq 0.05$) بين متوسطات استجابات عينة الدراسة حول تأثير تقنية الواقع الافتراضي على القيم العقدية تُعزى لاختلاف نوع المادة التي يتابعها الطلبة باستخدام تقنية الواقع الافتراضي؛ حيث بلغت قيمة مستوى الدلالة (٠,٠٠٢)، وهي قيمة أصغر من مستوى الدلالة المعنوية (٠,٠٥)، مما يعني أن الفروق دالة إحصائياً، وبمراجعة متوسطات الرتب يتضح أن الفروق كانت لصالح الذين يتابعون أفلام الواقع الافتراضي، بمعنى أن أفلام الواقع الافتراضي أكثر تأثيراً على القيم العقدية للطلبة من المواد الأخرى.

٢- محور تأثير تقنية الواقع الافتراضي على القيم الأخلاقية: اتضح وجود فروق ذات دلالة إحصائية عند مستوى الدلالة ($\alpha \leq 0.05$) بين متوسطات استجابات عينة الدراسة حول تأثير تقنية الواقع الافتراضي على القيم الأخلاقية تُعزى لاختلاف نوع المادة التي يتابعها الطلبة باستخدام تقنية الواقع الافتراضي؛ حيث بلغت قيمة مستوى الدلالة (٠,٠٠١)، وهي قيمة أصغر من مستوى الدلالة المعنوية (٠,٠٥) مما يعني أن الفروق دالة إحصائياً، وبمراجعة متوسطات الرتب يتضح أن الفروق كانت لصالح الذين يتابعون أفلام الواقع الافتراضي، بمعنى أن أفلام الواقع الافتراضي أكثر تأثيراً على القيم الأخلاقية للطلبة من المواد الأخرى.

٣- محور تأثير تقنية الواقع الافتراضي على القيم الاجتماعية: اتضح عدم وجود فروق ذات دلالة إحصائية عند مستوى الدلالة ($\alpha \leq 0.05$) بين متوسطات استجابات عينة الدراسة حول تأثير تقنية الواقع الافتراضي على القيم الاجتماعية تُعزى لاختلاف نوع المادة التي يتابعها الطلبة باستخدام تقنية الواقع الافتراضي؛ حيث بلغت قيمة مستوى الدلالة (٠,٥٦٥)، وهي قيمة أكبر من مستوى الدلالة المعنوية (٠,٠٥)، مما يعني عدم وجود فروق دالة إحصائياً.

٤- محور تأثير تقنية الواقع الافتراضي على القيم الثقافية: اتضح عدم وجود فروق ذات دلالة إحصائية عند مستوى الدلالة ($\alpha \leq 0.05$) بين متوسطات استجابات عينة الدراسة حول تأثير تقنية الواقع الافتراضي على القيم الثقافية تُعزى لاختلاف نوع المادة التي يتابعها الطلبة باستخدام تقنية الواقع الافتراضي؛ حيث بلغت قيمة مستوى الدلالة (٠,١٣٤)، وهي قيمة أكبر من مستوى الدلالة المعنوية (٠,٠٥)، مما يعني عدم وجود فروق دالة إحصائياً.

٥- التأثير الكلي لتقنية الواقع الافتراضي على قيم طلبة المرحلة الثانوية: اتضح وجود فروق ذات دلالة إحصائية عند مستوى الدلالة ($\alpha \leq 0.05$) بين متوسطات استجابات عينة الدراسة حول تأثير تقنية الواقع الافتراضي على قيم طلبة المرحلة الثانوية تُعزى لاختلاف نوع المادة التي يتابعها الطلبة باستخدام تقنية الواقع الافتراضي؛ حيث بلغت قيمة مستوى الدلالة (٠,٠١٥)، وهي قيمة أصغر من مستوى الدلالة المعنوية (٠,٠٥)، مما يعني أن الفروق دالة إحصائياً، وبمراجعة متوسطات الرتب يتضح أن الفروق كانت لصالح الذين يتابعون أفلام الواقع الافتراضي، بمعنى أن أفلام الواقع الافتراضي أكثر تأثيراً على قيم الطلبة من المواد الأخرى.

عرض نتائج السؤال الرابع

ما انعكاسات استخدام تقنية الواقع الافتراضي على القيم الإسلامية لدى طلبة المرحلة الثانوية من وجهة نظر المختصين في التربية الإسلامية؟

للإجابة عن هذا السؤال، تم تفريغ نتائج المقابلة التي تم إجراؤها مع عينة من المختصين في التربية الإسلامية (معلمين ومشرفين تربويين بالمرحلة الثانوية)، وتحديد أهم الانعكاسات التي اتفقوا عليها لتقنية الواقع الافتراضي على القيم الإسلامية لدى طلبة المرحلة الثانوية، وتمثلت فيما يلي:

اتفق المختصون بنسبة (١٠٠٪) على أن استخدام تقنية الواقع الافتراضي لا يمكن أن يكون سلبياً مطلقاً، ولا إيجابياً مطلقاً، وأن نوع الانعكاس (سلباً، أو إيجاباً) يرتبط بنوعية الاستخدام، ومتابعة الطلبة أثناء استخدامهم لها، ومدى وجود مواد في تقنية الواقع الافتراضي تراعي خصائص المجتمع الإسلامي وقيم الطلبة؛ وبصورة عامة؛ فإن المختصين في التربية الإسلامية يرون أن تقنية الواقع الافتراضي تُعد وسيلة جيدة للتعلم عن طريق المحاكاة، وتعريض الطلبة لبيئات تعليمية تشبه الواقع الحقيقي، لكنهم في الوقت ذاته يرون أن استخدامها دون رقابة أو توجيه وضبط، له انعكاسات سلبية متعددة على القيم الإسلامية لدى الطلبة، ومن أهمها:

١- انعكاس استخدام الواقع الافتراضي على القيم العقدية لدى الطلبة: يرى المختصون أن استخدام تقنية الواقع الافتراضي بوضعها الحالي دون تقنين وضبط ومتابعة، خاصة الألعاب والأفلام، يؤدي للتشكيك في العقيدة الإسلامية، وما تتضمنه بعض مواد الواقع الافتراضي من كفر بالله يتمثل في إبراز سمات بعض المجتمعات والأفراد الذين يعبدون غير الله بما يضعف عقيدتهم وتوحيدهم لله مع كثرة التعرض لمثل هذه المواد.
٢- انعكاس استخدام الواقع الافتراضي على القيم الأخلاقية: يرى المختصون أن ما تتضمنه بعض مواد الواقع الافتراضي من تعري، واختلاط، وبعض الأخلاقيات غير المحمودة مثل الكذب والسرقة، والتدخين، وشرب الخمور، والألفاظ البذيئة، يؤثر على أخلاقيات الطلبة، ويقلل تدريجياً من مستوى حيائهم، ويفسد عقولهم وضمائرهم.
٣- انعكاس استخدام الواقع الافتراضي على القيم الاجتماعية: أشار المختصون إلى أن كثرة استخدام الطلبة لتقنية الواقع الافتراضي يؤدي بهم للخروج من الواقع إلى الخيال، وينتقل بهم تدريجياً إلى العزلة الاجتماعية، وضعف التواصل والتفاعل الاجتماعي.
٤- انعكاس استخدام الواقع الافتراضي على القيم الثقافية: قد يؤدي استخدام تقنية الواقع الافتراضي إلى زيادة المعارف الثقافية لدى الطلبة، إلاّ أن تأثيرها على القيم الثقافية قد يكون مغايراً، فتؤدي إلى ضعف الهوية لدى الطلبة، فضلاً عن الإعجاب بالمبادئ الغربية ونظام الحياة الذي تتضمنه أفلام وألعاب الواقع الافتراضي، والاندماج فيه.

عرض نتائج السؤال الخامس

ما الحلول التربوية التي توفرها التربية الإسلامية لمشكلات استخدام الواقع الافتراضي من وجهة نظر المختصين في التربية الإسلامية؟

للإجابة عن هذا السؤال، تم تفريغ نتائج المقابلة التي تم إجراؤها مع عينة من المختصين في التربية الإسلامية (معلمين ومشرفين تربويين بالمرحلة الثانوية)، وتحديد أهم الحلول التربوية التي اتفقوا عليها لمشكلات استخدام الواقع الافتراضي، وتمثلت فيما يلي:

١- تفعيل دور الأسرة في غرس وتنمية القيم الإسلامية لدى الأبناء منذ الصغر، وتربيتهم على مراقبة الله تعالى، ثم متابعة ومراقبة المواد التي يتابعونها من خلال تقنية الواقع الافتراضي بطرق مباشرة وغير مباشرة.
٢- توجيه المعلمين إلى توظيف تقنية الواقع الافتراضي في العملية التعليمية، وتدريب الطلبة على استخدامها بطريقة صحيحة، وكيفية الاستفادة منها في حياتهم، وفي تنمية ثقافتهم، وإرشادهم إلى الجوانب السلبية التي قد تضمنها بعض موادها.
٣- تفعيل دور المسجد، من خلال الخطب والدروس، والحلقات القرآنية، والأنشطة التربوية المتنوعة التي تعزز القيم الإسلامية لدى الطلبة، وتوجههم إلى التعامل مع التحديات والسلبيات التي قد تتضمنها التقنيات الحديثة، بما في ذلك تقنية الواقع الافتراضي.

٤- أن يؤدي المجتمع المسلم دوره في المحافظة على النسق القيمي للطالب المسلم؛ بحيث يقوم كل فرد في المجتمع بدوره في التوجيه والإرشاد، وتطبيق القيم واقعاً ممارساً وفق المنهج التربوي الإسلامي، أضف لذلك أدوار المؤسسات الشبابية، كالأندية الرياضية، والمراكز الشبابية، والتي يجب أن تسهم من خلال برامجها وأنشطتها في تعزيز القيم لدى الطلبة والشباب بصورة عامة.

٥- تحصين الطلبة وتأصيل قيمهم الإسلامية وتعزيزها من خلال وسائل الإعلام؛ فالدور الذي تؤديه وسائل الإعلام من الأدوار المؤثرة في الطلبة، ولذلك تحتاج إلى تعزيز القيم الإسلامية بأنواعها لدى الطلبة من خلال البرامج والأنشطة الإعلامية المختلفة، بما يؤصل هذه القيم في نفوسهم، فتكون لهم حصناً في مواجهة ما تتضمنه مواد تقنية الواقع الافتراضي من جوانب قد تؤثر سلباً في قيمهم.

٦- تدريب الطلبة على استغلال الوقت، وتنظيمه، وكيفية توزيع الأعمال والأنشطة والمسؤوليات على الوقت، وتحديد أوقات معينة لاستخدام تقنية الواقع الافتراضي، وهذا يتطلب جهداً مدرسياً ومتابعة وتعاوناً أسرياً.

٧- توجيه المؤسسات التقنية، ومنتجي تطبيقات وألعاب ومواد الواقع الافتراضي، إلى إنتاج مواد خاصة للشباب المسلم، تجمع بين الترفيه، والتوعية وبناء القيم، والتوجيه التربوي، والاستغلال الأمثل للوقت.

مناقشة نتائج تحليل بيانات الدراسة

استعرض البحث من خلال نتائج الدراسة الميدانية، والتي تم التوصل لها بعد تحليل بيانات الاستبانة التي طبقت على عينة من طلبة المرحلة الثانوية، وكذلك أسئلة المقابلة التي طُبقت على عينة معلمي التربية الإسلامية والمشرفين على تعليمها في مدينة مكة المكرمة، وقد خلصت النتائج إلى أن انعكاسات استخدام الواقع الافتراضي على القيم الإسلامية لدى الطلبة كانت متوسطة من وجهة نظر الطلبة أنفسهم، بينما يرى المعلمون ومشرفو التربية الإسلامية أن للواقع الافتراضي انعكاسات إيجابية وسلبية، وأن نوع الانعكاس يرتبط بطريقة توظيف الواقع الافتراضي ووعي الطلبة حول استخدامه، كما قدموا مجموعة من الحلول التربوية التي توفرها التربية الإسلامية لمشكلات استخدام الواقع الافتراضي. ويعزو الباحث الدرجة المنخفضة لانعكاس استخدام الواقع الافتراضي على القيم العقدية لدى طلبة المرحلة الثانوية إلى أن مواد الواقع الافتراضي قد لا تكون موجهة بطريقة مباشرة إلى للطعن في العقيدة، وحتى إن وجِدَ مثل هذه المواد؛ فإن الثوابت العقدية التي لدى الطلاب، والتي يتم ترسيخها في نفوسهم منذ الصغر في المنزل والمدرسة والمسجد، تحول دون تأثيرها بسهولة في قيمهم العقدية. وعلى الرغم من أن بعض مواد الواقع الافتراضي تُسهِل على الطلاب في هذه المرحلة الوقوع في المحرمات، من خلال ما تتضمنه من مشاهد وجرأة على ارتكاب المحرمات، إلاّ أن رسوخ العقيدة في نفوسهم يُضعف تأثير هذه المواد على هويتهم الإسلامية، وهذا يتفق مع ما أشار له (al-Hashimi, 2010; al-Hadlaq, 2010; Khan, 2013) من أن الألعاب الإلكترونية وألعاب الفيديو وما يدخل فيها من ألعاب الواقع الافتراضي تتضمن جوانب سلبية تضر بالعقيدة والقيم الدينية لدى الطلاب. وأما على مستوى النتائج، وما أظهره هذا المحور من أن انعكاس استخدام تقنية الواقع الافتراضي على القيم العقدية كان منخفضاً؛ فإنه يختلف مع نتائج دراسات (al-Jammal, 2014; al-Kbisi *et al.*, 2015) التي أظهرت أن تأثير استخدام وسائل وتقنيات الاتصال الحديثة على القيم الإسلامية كان سلبياً بدرجة كبيرة.

كما يعزو الباحث الدرجة المتوسطة لانعكاس استخدام الواقع الافتراضي على القيم الأخلاقية لدى طلبة المرحلة الثانوية، إلى ما تتضمنه بعض ألعاب وأفلام الواقع الافتراضي من مشاهد مخلة ومنافية للقيم الأخلاقية الإسلامية، كالملابس غير اللائقة للفتيات، وتعري الأجساد أو بعضها، والتدخين، وشرب الخمور، والأخلاقيات غير المحمودة، كالكذب، والخيانة، والكلمات أو الألفاظ غير اللائقة، مثل: السب بأسماء الحيوانات، واللعنة، والإشارات البذيئة، ونحوها، وهذه تمثل واقعاً يمكن لمن يتابع بعض هذه المواد أن يلاحظها بسهولة، وعلى الرغم من أنها غير منتشرة بدرجة كبيرة، إلاّ أنها موجودة وتؤثر في القيم الأخلاقية للطلاب المستخدمين لها بدرجة ما، وهذا ما أكده (Ibrahim *et al.*, 2011) من أن ألعاب الواقع الافتراضي تؤدي إلى مجموعة من الآثار السلبية على الأخلاق، بما تتضمنه من عري، وألفاظ نابية، ومشاهد

إباحية. كما أشار (Farraj, 2010) إلى أنه على الرغم من أن الشباب أشاروا إلى أنهم لا يستخدمون المواقع الإباحية، إلاَّ أن مراجعة سجل التصفح أظهرت أنهم يدخلون إلى هذه المواقع. وأما العبارات التي ظهرت بدرجة منخفضة؛ فقد ترجع إلى أن بعض الطلبة ينتقون مواداً مناسبة عند استخدام تقنية الواقع الافتراضي، أو يتجنبون المواد التي يظهر فيها ما يؤذي أخلاقهم أو يتنافى معها، كما قد يرجع إلى أن أسرهم تتابع استخدامهم لتقنية الواقع الافتراضي، وتختلف هذه النتائج مع ما أظهرته نتائج دراسات (al-Hashimi, 2010; al-Hadlaq, 2010; Khan 2013; al-Jammal, 2014; al-Kbisi *et al.*, 2015) من أن تأثير تقنيات ووسائل الاتصال الحديثة على القيم الأخلاقية لدى المستخدمين كانت ما بين كبيرة إلى كبيرة جداً.

كما يعزو الباحث الدرجة المنخفضة لانعكاس استخدام الواقع الافتراضي على القيم الاجتماعية لدى طلبة المرحلة الثانوية، إلى أن القيم الاجتماعية تُعد الأكثر ظهوراً في السلوك القيمي للطلبة؛ فيحرصون على أن لا يكون سلبياً أو يؤدي إلى شعور المحيطين بتغير الطالب، خاصة وأنه في مرحلة عمرية يعده المجتمع فيه كبيراً، ومسؤولاً إلى حد ما عن سلوكه، ولكن هذا لا ينفي أن هناك تأثيرات سلبية ظهرت بدرجة متوسطة، مثل قلة التواصل مع الأسرة، والتقصير في المسؤوليات الاجتماعية لدى بعض الطلبة نتيجة استخدام تقنية الواقع الافتراضي، لكنها لا تصل بها إلى التأثير الكبير، كما لا تؤثر بدرجة واضحة في علاقاتهم الاجتماعية المحيطية، مع الأصدقاء، والجيران، والأقارب، أو تدمجهم في الخيال لدرجة الاصطدام بالواقع، أو إضعاف الهوية الاجتماعية، أو الميل للعنف الذي تتضمنه بعض ألعاب الواقع الافتراضي خصوصاً، أو التعدي على ممتلكات الآخرين، وهذا قد يشير أيضاً إلى أن الطلبة لديهم وعي بقيمهم الاجتماعية، وتمسك بهويتهم الوطنية، وأنهم مدركون لما تتضمنه بعض مواد الواقع الافتراضي من مؤثرات سلبية. وتختلف هذه النتائج مع ما أظهرته دراسات (al-Hashimi, 2010; al-Hadlaq, 2010; Khan, 2013) من أن الألعاب الإلكترونية المختلفة ذات تأثيرات سلبية كبيرة على القيم الاجتماعية، كما تختلف مع ما أشارت له نتائج دراسة إبراهيم وآخرون (Ibrahim *et al.*, 2011) من ألعاب الواقع الافتراضي تؤدي إلى العنف الشديد.

ويمكن تفسير الدرجة المتوسطة لانعكاس استخدام الواقع الافتراضي على القيم الثقافية لدى طلبة المرحلة الثانوية، إلى أن معظم مواد الواقع الافتراضي تحمل الثقافة الغربية، وبعضها قد يخالف عادات وتقاليد المجتمع السعودي، أو يؤثر سلباً على المنظومة الفكرية والاتجاهات الثقافية للطلبة، إذ يُعد هذا الجانب من أكثر الجوانب التي يمكن دمج الطلبة فيه أثناء التفاعل مع الواقع الافتراضي، فيرغمون على التعامل بطرق تفكير مشابهة لهذا الواقع، مما قد يعرض تفكيرهم للتشوش، وأما الدرجة الضعيفة لاستخدام الواقع الافتراضي مستوى اللغة العربية لدى الطلبة، فهذا يرجع إلى أن اللغة العربية هي الواقع الممارس في حياة الطالب، وأن الاندماج والتفاعل في لغة الواقع الافتراضي لا يؤثر على لسانه واستخدامه للغته الرئيسة، أضف لذلك أن كثير من الطلبة لا يهتمون بلغة الواقع الافتراضي ما لم تكن مترجمة، وتختلف هذه النتائج، مع ما أظهرته نتائج دراسة (al-Hadlaq, 2010) التي أظهرت أن للألعاب الإلكترونية أضراراً كبيرة على هوية المستخدمين وتفكيرهم، ودراسة (al-Jammal, 2014) التي أظهرت أن تأثيرات مواقع التواصل الاجتماعي على النسق القيمي كان بدرجة كبيرة، ودراسة (Ridha, 2016) التي أوضحت أن استخدام الشباب للإنترنت له تأثيرات سلبية عالية على سلوكياتهم وقيمهم بصورة عامة.

ويعزو الباحث اتجاه الفروق في محوري القيم العقدية والأخلاقية والدرجة الكلية إلى الأفلام تحديداً لعدد من الأسباب، أولها أنها تتضمن بطريقة مباشرة أنساق قيمية تعبر عن الذين أنتجوها، وتحمل خصائصهم، وعقائدهم وقيمهم وأخلاقهم، كما أنها تُعد من أكثر المواد متابعة في تقنية الواقع الافتراضي، ويندر أن تتضمن موضوعات حول المجتمعات الإسلامية، وقيمها، وعقائدها وأخلاقها، في حين قد تتضمن ما يشير إلى العقائد الأخرى وأداء طقوس وعبادات بعض الديانات، فضلاً عما يتضمنه بعضها من أخلاقيات سلبية، كالإدمان، وشرب الخمور، والسرقة، والتعري، والاختلاط، والتقبيل بين الجنسين، وغيرها من المشاهد التي تكثر أو تقل في أفلام الواقع الافتراضي، لكنها موجودة ويمكن ملاحظتها في معظم هذه الأفلام.

نتائج الدراسة

يقدم هذا الجزء ملخصاً للنتائج التي توصلت لها الدراسة عل النحو التالي:

١- اتضح أن انعكاس استخدام الواقع الافتراضي على القيم الإسلامية لدى طلبة المرحلة الثانوية كان بدرجة متوسطة؛ حيث ظهر الانعكاس على القيم الأخلاقية والثقافية بدرجة متوسطة؛ بينما كان انعكاسها على القيم العقدية والاجتماعية بدرجة منخفضة.
٢- لا توجد فروق ذات دلالة إحصائية في استجابات عينة الدراسة حول انعكاس استخدام الواقع الافتراضي على القيم الإسلامية تعزى لاختلاف النظام التعليمي.
٣- توجد فروق ذات دلالة إحصائية في استجابات عينة الدراسة حول انعكاس استخدام الواقع الافتراضي على القيم الإسلامية تعزى لاختلاف نوع المواد التي يتابعها الطلبة باستخدام تقنية الواقع الافتراضي في محوري القيم العقدية والأخلاقية وفي الدرجة الكلية لصالح الذين يتابعون أفلام الواقع الافتراضي.
٤- أشار المختصون من معلمي ومشرفي التربية الإسلامية الذين تم إجراء المقابلة معهم إلى أن الحكم على انعكاس استخدام الواقع الافتراضي على القيم الإسلامية يخضع لطبيعة وأغراض استخدامهم ومدى مراقبتهم ومتابعتهم أثناء استخدامها؛ إذ أن لها جوانب إيجابية متعددة، لكنها لا تخلو من السلبيات التي تظهر في جميع جوانب القيم الإسلامية، العقدية، والأخلاقية، والاجتماعية، والثقافية.
٥- اقترح المختصون من معلمي ومشرفي التربية الإسلامية مجموعة من الحلول التربوية التي توفرها التربية الإسلامية لمشكلات استخدام تقنية الواقع الافتراضي، والتي تركز على تفعيل أدوار المؤسسات التربوية.

توصيات الدراسة

في ضوء ما توصلت له الدراسة من نتائج؛ فإنه يمكن الخروج بالتوصيات التالية:

١- توجيه معلمي التربية الإسلامية إلى توظيف تقنية الواقع الافتراضي في العملية التعليمية، بما يسهم في تكوين خبرة عند الطلبة حول جوانبها المفيدة، وكيفية الاستفادة منها في العملية التعليمية.
٢- تطوير عملية تعزيز القيم الإسلامية لدى الطلبة في المدارس الثانوية، بحيث تواكب المتغيرات والتحديات المصاحبة لاستخدام الطلبة للتقنيات الحديثة، وفي مقدمتها تقنية الواقع الافتراضي.
٣- توعية طلبة المرحلة الثانوية من خلال المقررات الدراسية، والأنشطة الطلابية، والندوات واللقاءات التثقيفية، بالمخاطر والسلبيات التي تتضمنها تقنية الواقع الافتراضي، وكيفية الاستفادة منها دون أن يكون لها تأثير سلبي على قيمهم وأخلاقهم.
٤- توجيه الطلبة من قبل معلمي التربية الإسلامية إلى نقد بعض مواد تقنية الواقع الافتراضي، في ضوء أسس ومبادئ وقيم التربية الإسلامية، بحيث ينمي لديهم مهارات النقد الذاتي، وفهم الرسائل والإيحاءات المباشرة وغير المباشرة التي تتضمنها هذه المواد.
٥- ربط الأسرة بالمدرسة؛ بحيث تتم متابعة الطلبة بطريقة تكاملية، بما يسهم في تنميتهم ومتابعة سلوكهم، وتقييمه بطريقة فاعلة، واكتشاف المشاكل التي تواجههم، سواء في استخدام تقنية الواقع الافتراضي، أو فير غيرها من التقنيات، أو في الحياة العامة.

٦- تنظيم أنشطة تربوية واجتماعية إسلامية، تشترك فيها أندية مدارس الحي، والمساجد، والأسر، وإشراك الطلبة فيها، بما يرسخ لديهم قيم التواصل والترابط الاجتماعي، ويقيهم العزلة الناشئة عن ادمان استخدام تقنية الواقع الافتراضي.

٧- تشجيع الشركات التقنية الإسلامية على إنتاج ألعاب وأفلام مختلفة تناسب الشباب المسلم، وتسهم في تعزيز قيمهم وثقافتهم الإسلامية.

مقترحات الدراسة

تقترح الدراسة توجيه الباحثين في التربية الإسلامية وطلبة الدراسات العليا إلى إجراء بعض الدراسات التي تثري موضوع الدراسة، مثل:

١- إجراء دراسة تحليلية تستهدف تحليل أفلام وألعاب الواقع الافتراضي في ضوء القيم الإسلامية اللازمة لطلبة المرحلة الثانوية في المملكة العربية السعودية.

٢- وضع تصور مقترح للإفادة من تقنية الواقع الافتراضي في تدريس مقررات التربية الإسلامية بالمرحلة الثانوية في المملكة العربية السعودية.

٣- إعداد دليل تربوي إسلامي لتوجيه طلبة المرحلة الثانوية لطرق الإفادة من تقنية الواقع الافتراضي ومواجهة تحدياتها.

الخاتمة

انتهت الدراسة إلى أن انعكاس استخدام الواقع الافتراضي على القيم الإسلامية لدى طلبة المرحلة الثانوية كان بدرجة متوسطة؛ حيث ظهر الانعكاس على القيم الأخلاقية والثقافية بدرجة متوسطة؛ بينما كان انعكاسها على القيم العقدية والاجتماعية بدرجة منخفضة. وقدمت الدراسة في ضوء ذلك عدداً من التوصيات التي تمكن الطلبة من استخدام الواقع الافتراضي والاستفادة من خصائصه ومعطياته، دون التأثر بالسلبيات التي يتضمنها، إذ أن وسائل التكنولوجيا على اختلافها، إنما وجدت لخدمة الإنسان وتحسين حياته وتواصله، وهو ما لا ينبغي أن يتجاوزه استخدامه لها.

References

‘Azmi, N. J. (2015). *Bi’at al-Ta‘alum al-Tafa‘uliyyah*. Al-Qahirah: Dar al-Fikr al-‘Arabi.

Ahmad, H. I. (2017). Al-Tasmim al-Raqmi litiknulujia al-Waqi‘ al-Iftiradi ‘Ala Dhaw' Ma‘ayir Jawdat al-Ta‘alum al-Iliktruni. *Al-Majalat al-Filastiniyyat li-Ta‘lim al-Maftuh Filastin*.

Ahmad, M. R. (2015). *Khasayis al-Qiyam al-Tarbawiyyah al-Islamiyyah*. Al-Riyad: Jami‘at al-Malik Saud.

al-Agha, M. M. K. (2015). Fa‘iliyat Tiknulujia al-Waq‘i al-Iftiradhi fi Tanmiyat al-Tafkir al-Basari Lada Talibat al-Saf al-Tasi al’Asasi bighazat. *Risalat Majistir ghayr Manshurah Al-Jami‘at al-Islamiyyat Ghazat Filastin*.

Al-Ati Rabi, J. (2017). ‘Ubudiyyat al-Waqi‘ al-Iftiradi Nubu'at 'aflatun. *Majalat Fikr - Markaz Majallat al‘Abikan li al-Abhath wa al-Nashri Saudiat*.

Al-Barbari, R. S. (2013). Athar Barnamaj Tadrib Tasharuki Muqtarah Qa’im ‘Ala al-Web fi Tanmiat Maharat Tasmim Wajihat Tafa‘ul Bi’at al-Waq‘ al-Iftiradi Kamil al-Istighraq fi Dhaw' Ma‘ayiriha al-Tiknulujia Lada ’Akhisa’iyi Tiqniyyat al-Ta‘lim wa Masadir al-Ta‘lum. *Majalat Tiknulujia al-Ta‘lim*.

Al-Bari, Q. N. (2013). Al-Qiyam al-Islamiyyah fi Kitab Lughatina al-‘Arabiyyah li al-Saf al-Rabi‘ al-Asasi fi al-Urdun. *Al-Majalat al-Urduniyyah fi al-Dirasat al-Islamiyyah*.

Al-Hadlaq, A. A. (2010). Ijabiyat wa Salbiyat al-Al'ab al-Ilkutruniyyah wa Dawafi' Mumarasatiha min Wijhat Nazar Tulab al-Ta'lim al-'Am bi Madinat al-Riyad, *Risalat Dukturah Ghayr Manshurah. Jami'at al-Malik Sa'ud, al-Riyad.*

Al-Halfawi, W. S. (2011). *Al-Ta'lim al-Iliktruniyyah Tatbiqat Mustahdithat.* Al-Qahira: Dar al-Fikr al-'Arabi.

Al-Harazi, S. M. (2015). Al-Ab'ad al-Fikriyyah wa al-Tiknulujia li al-Waqi' al-Iftiradi wa Fa'iliyatuh fi al-Rasm wa al-Taswir. *Majalat al-Adab wa al-'Alum al-Ijtima'iyyah.*

Al-Hashimi, K. A. H. (2010). Al-Qiyam al-'Aqadiyyah wa al-Khuluqiyyah al-Mutadhamanat fi Ba'dh Al'ab al-Kumpyutar min Manzur al-Tarbiyyah al-Islamiyyah. *Risalat Majistir Ghayr Manshuratin. Jami'at 'Um al-Qura, Mecca al-Mukaramah.*

Al-Jammal, M. A. (2019). *Al-Ifrat fi Istikhdam al-ajhizah al-Dhakiyyah wa Atharuha 'Ala al-Qiyam al-Akhlaqiyyah.* Al-Qahirah.

Al-Jammal, R. R. M. (2014). Tathir Istikhdam Shabakat al-Tawasul al-Ijtima'i 'Ala Tashkil al-Nasaq al-Qiyami al-Akhlaqi li al-Shabab al-Saudi. *Al-Majalat al-'Arabiyyah li al-I'lam wa al-Itisal – al-Jam'iyyat al-Saudiyyah li al-I'lam wa al-Itisal.*

Al-Kbisi *et al.* (2015). *Makhatir Wasa'il al-Itisal al-Hadithah 'Ala Manzumat al-Qiyam Lada Talabat al-Jami'ah min Wijhat Nazar Tadrisihim. Al-Mu'tamar al-Qawmi al-Sanawi al-Tasi' 'Ashar li Markaz Tatwir al-Ta'lim al-Jami'i bi Jami'at 'Ayn Shams bi 'Unwan: al-Ta'lim al-Jami'i al-'Arabi wa Azmat al-Qiyam fi 'Alam bila Hudud.* Al-Qahirah: Jami'at 'Ayn Shams.

Al-Qasimi, M S. (2017). 'Athar Istikhdam Tiqniyyat al-Waqi' al-Iftiradhi 'Ala Tanmiyyat al-Tafkir al-Ta'amuli wa al-Tahsil al-Dirasi fi Muqarar al-Ahya' Lada Talibat al-Safi al-Thani Thanawi bi Madinat Mecca al-Mukaramah. *Risalat Majistir Ghayr Manshurah, Jami'at 'Um al-Qura, Mecca al-Mukaramah.*

Al-Rayyis *et al.* (2017). *Mu'jam Mustalahat al-Al'ulum al-Shar'iyyah.* Al-Riyad: Madinat al-Malik Abd al-'Aziz li al-Al'ulum wa al-Tiqniyyah.

Al-Salih, M. A. (2015). *Dawr al-Shabab fi Tamthil al-Qiyam al-Islamiyya, al-Mu'tamar al-'Alami al-Thani 'Ashr li al-Nadwah al-'Alamiyyah li al-Shabab al-Islami "al-Shabab fi 'Alam Mutaghayyir.* Marrakesh.

Al-Sayyid, S. Z. (2018). Satwat al-Midya: al-'Alam al-Iftiradhi wa Atharuh fi al-Mujtama' al-Madani. *Majalat al-Istighrab – al-Markaz al-Islami li al-Dirasat al-Istratijiah.*

Al-Shirbini, D. F. (2013). Istikhdam Tiknulujia al-Waqi' al-Iftiradi fi Tanmiyat ba'd al-Mafahim al-Jughrafiyyah Lada Talamidh al-Marhalat al-Ibtida'iyyat. *Majalat al-Jam'iyyat al-Tarbawiyyat li al-Dirasat al-Ijtima'iyyah.*

Atifi *et al.* (2015). Istikhdam al-Waqi' al-Iftiradhi fi Tanmiyyat Ba'd al-Mafahim al-Riyadiah wa al-'Ilmiyyah li Atfal ma Qabl al-Madrasah wa Atharuhu 'Ala Tanmiyyat Qudratihim 'Ala al-Takhayul. *Majalat al-Tufulat wa al-Tarbiyyat bi-Jami'at al-Iskandariyyah.*

Bowen, M. M. (2018). Effect of Virtual Reality on Motivation and Achievement of Middle-School Students, ProQuest LLC, Ed.D. *Dissertation, The University of Memphis.*

Farraj, F S. (2010). Maqahi al-Intarnat wa al-Ianhiraf al-Ijtima'i li al-Shabab: Dirasat Susyulujiah Tatbiqiyyah 'Ala 'Ayinat min Maqahi al-Intarnat fi Madinat Bursa'id. *Majalat Kuliyyat al-Adab wa al-'Ulum al-Insaniyyah bi al-Isma'iliyyah.*

Hocini, M. A., Abdullah, M., & Bounama, F. (2019). The Characteristics of The Qur'anic Approach in Human and Civilization Building According to Ibn Achour in His Book al-Tahrir wa al-Tanwir: Thematic Study. *Online Journal of Research in Islamic Studies*, *6*(2).

Huang, H. M., & Liaw, S. S. (2018). An Analysis of Learners' Intentions Toward Virtual Reality Learning Based on Constructivist and Technology Acceptance Approaches. *International Review of Research in Open and Distributed Learning*, *19*(1), 91-115.

Ibrahim *et al.* (2011). Dawr Al'ab al-Video fi Takwin al-Waqi' al-Iftiradhi 'Inda al-Murahiq. *Majalat Dirasat al-Tufulat.*

Khan, S. A. (2013). Al'ab al-Video wa In'ikasatuha 'Ala al-Qiam Lada Tulab al-Marhalat al-Thanawiyyah: Dirasat Maydaniyyah. *Risalat Majistir Ghayr Manshurah, Jami'at Umm al-Qura, Makkah al-Mukarramah.*

Lin *et al.* (2017). A Study on the Effect of Virtual Reality 3D Exploratory Education on Students' Creativity and Leadership. *EURASIA Journal of Mathematics, Science & Technology Education*, *13*(7), 3151-3161.

Muhammed *et al.* (2015). Itijahat Tullab al-Ta'lim al-'Am bi al-Mamlakah al-'Arabiyyah al-Sa'udiyyah Nahw Istikhdam al-Waqi' al-Iftiradhi fi al-Ta'lim, *Tiknulujia al-Tarbiyyah*.

Parrish *et al.* (2016). Feasibility of Virtual Reality Environments for Adolescent Social Anxiety Disorder. *Research on Social Work Practice*, *26*(7), 825-835.

Pilgrim, J., & Pilgrim, J. (2016). The Use of Virtual Reality Tools in the Reading-Language Arts Classroom. *Texas Journal of Literacy Education*, *4*(2), 90-97.

Saudi, N. A. (2012). Tasmim Namudhaj Muqtarah li Bi'at Waqi' Iftiradhi Ta'limiyyah Shibh Inghimasiyyah wa Atharuh fi Tanmiyat al-Itijahat wa Maharat al-Tafkir Lada Talamidh Marhalat al-Ta'lim al-'Asasi. *Risalat Dukturah Ghayr Manshurah, Jami'at 'Ayn Shams, al-Qahira*.

Uthman *et al.* (2013). Athar Iistikhdam Tiqniat al-Itisal al-Hadithah 'Ala al-Qiyam al-Ijtima'iyyah min Khilal al-Tawasul al-Ijtima'i bayn Iil al-Abna' wa al-Aba'. *Majalat al-Tarbiyyah li al-Buhuth al-Tarbawiyyah wa al-Nafsiyyah wa al-Ijtima'iyyah*.

Yildirim, G. (2017). The Users' Views on Different Types of Instructional Materials Provided in Virtual Reality Technologies. *European Journal of Education Studies*, *3*(11), 150-172.