استخدام الواقع الافتراضى كادة احترازية للوقاية من الازمات الادارية بالمؤسسات الرياضية

إعداد

د / أحمد عيسى عبد الله عيسى

أستاذ مساعد بقسم الإدارة الرياضية

كلية التربية الرياضية بنين بالقاهرة – جامعة الأزهر

استخدام الو اقع الافتراضى كادة احترازية للوقاية من الازمات الادارية بالمؤسسات الرياضية

أحمد عيسى عبد الله عيسى.

قسم الإدارة الرياضية – كلية التربية الرياضية بنين بالقاهرة – جامعة الأزهر.

البريد الالكتروني: esaaa2277@gmail.com

المستخلص:

تعتبر تقنيه المعلومات والاتصالات وتطبيقاتها المتطوره خلال السنوات القليله الماضيه واقعا اداريا جديدا يتميز بدمج التكنولوجيا المعلومات في العمل الاداري وان تكنولوجيا الواقع الافتراضي بمثابه تكنولوجيا متطوره ناشئه ومبتكره بهدف تقديم المساعده الى الافراد ليتمكنوا من فهم وادراك البيانات والمعلومات والتعامل معها بسهوله، وهدفت الدراسة بصورة رئيسية إلى استخدام الواقع الافتراضى كادة احترازية للوقاية من الازمات الادارية بالمؤسسات الرياضية، وأيضا الواقع المستهدف من استخدام تقنية الواقع الافتراضى كادة احترازية للوقاية من الازمات الادارية بالمؤسسات الرياضية ، وإستخدم الباحث المنهج الوصفى بالأسلوب المسحى، وبلغت عينة الدراسة الإستطلاعية (٣٤) مفحوص، وبلغت عينة الدراسة الأساسية (١٤٠) مفحوص، وإستخدم الباحث الإستبيان والمقابلة الشخصية كأداة لجمع البيانات، وكانت أهم نتائج الدراسة، يجب اصدار التشريعات اللازمة لتطبيق تقنية الواقع الافتراضى بالمؤسسات الرياضية، امكانية التدريب لتطوير المهارات واكتساب المعلومات عبر تقنية الواقع الافتراضى، وكان من أهم التوصيات، تبني نظم الاداره الافتراضيه في المؤسسات الرياضيه كنظام مكمل للاداره الواقعيه، اهتمام المؤسسات الرياضيه لتطبيق تقنيه الواقع الافتراضي في حل الازمات الرياضيه والوقايه منها .

الكلمات المفتاحية: الو اقع الافتراضى، الوقاية من الازمات الادارية، المؤسسات الرياضية.

Using virtual reality as a precautionary tool to prevent administrative crises in sports institutions

Ahmed Essa Abdallah Essa.
Department of Sports Management - Faculty of Physical Education for Boys, Cairo - Al-Azhar University.
Email: esaaa2277@gmail.com

Abstract:

Information and communications technology and its advanced applications during the past few years are considered a new administrative reality characterized by the integration of information technology into administrative work. Virtual reality technology is an advanced, emerging and innovative technology with the aim of providing assistance to individuals so that they can understand and comprehend data and information and deal with them easily. The study aimed mainly to use... Virtual reality as a precautionary tool to prevent administrative crises in sports institutions, and also the target reality of using virtual reality technology as a precautionary tool to prevent administrative crises in sports institutions. The researcher used the descriptive approach using the survey method. The sample of the exploratory study reached (34) subjects, and the sample of the basic study reached (140) subjects. The researcher used the questionnaire and personal interviews as a tool for collecting data. The most important results of the study were: The necessary legislation must be issued to apply virtual reality technology in sports institutions. The possibility of training to develop skills and acquire information through virtual reality technology. One of the most important recommendations was the adoption of virtual management systems in sports institutions as a complementary system to real management. The interest of sports institutions in applying virtual reality technology in solving sports crises and preventing them.

Keywords: virtual reality ; prevent administrative crises ; sports institutions.

المقدمة:

تعتبر تقنيه المعلومات والاتصالات وتطبيقاتها المتطوره خلال السنوات القليله الماضيه واقعا اداريا جديدا يتميز بدمج التكنولوجيا المعلومات في العمل الاداري فانتقلت الاعمال الاداريه من الاساليب اليدويه التقليديه الى الاساليب الالكترونيه التي تتسم بعدم التقييد بالزمان والمكان وتبسيط الاجراءات وتوفير الجهد والوقت وتقليل تداول المعلومات الورقيه الى اقل حد ممكن .

ويذكر "**احمد كامل الحصري ٢٠٠٢م**" ان تكنولوجيا الواقع الافتراضي بمثابه تكنولوجيا تربويه متطوره ناشئه ومبتكره بهدف تقديم المساعده الى الافراد ليتمكنوا من فهم وادراك البيانات والمعلومات والتعامل معها بسهوله ، كما تتميز هذه التكنولوجيا بايجاد نوع من التفاعل ، حيث يستجيب هذا الواقع لافعال المتدرب بل يتيح له درجه من التفاعل لا توجد في برامج الوسائط المتعدده. (١٤٩:1)

ويضيف "**Carreno, I. (2014)**" انه لحتمية العمل الافتراضي وانتشاره في المنظمات على القادة الأكاديميين أن يتفهموا أسلوب القيادة الجديد وأن يكونوا مستعدين له، وأن يُخاطبوا نهج الإدارة الافتراضية لتطوير أسلوب إداري يستفيد من التكنولوجيا المتاحة ويقلّل إلى أدنى حد من البيئات المباشرة وجها لوجه، فالقيادة الافتراضية نموذج جديد يتطلب من القائد تحقيق أهداف القيادة بواسطة الكمبيوتر مع مجموعة افتراضية موزعة على المكان والزمان ،والوسيلة الرئيسية للاتصال بين القادة والافراد هي القناة الإلكترونية المدعومة من قبل أجهزة الكمبيوتر وغيرها، كما ويوفر النموذج القيادي الجديد مجموعة كبيرة من الفرص الجديدة، فضلا عن عدد من التحديات .(23 : ١٢٢)

وقد اوصت دراسه" **شريف محمد ،احمد عبد الفتاح٢٠٢٠م**"بضروره حمايه اقتصاديات المؤسسات الرياضيه خلال الكوارث الطبيعيه مثل وباء كورونا وذلك من خلال التحول الرقمي وتفعيل الخدمات الافتراضيه ويعد ذلك كاجراء احترازي يساهم في دعم استقرار المؤسسه ماليا(11: ٦)

ويؤكد " **أغيلاس زروقي ٢٠١٣م**" من خلال نتائج دراسته ان تكنولوجيا الواقع الافتراضي هي ناتج للتطور الحادث في تكنولوجيا المعلومات والاتصال، وهو ذلك الواقع الذي لا وجود له أصلا في عالمنا، ويجتمع على إيجاده مجموعة من التقنيات والأفراد ليضعوا ملامحه الأساسية، وأطرها التي يجب أن تقدم بها، والواقع الافتراضي هو محاكاة للواقع والبيئة حولنا، يتفاعل فيها المستخدمين فيما بينهم مشكلين ما يعرف بالحياة الافتراضية. (4 : ٧٥)

وتشير نتائج دراسة " **محمد خميس ٢٠١٥م**" الى أن الرقمنه والتقدم التكنولوجي يساعد المؤسسات على تبني طرق جديده للتفاعل قريبه من الواقع الفعلى واهمها تكنولوجيا الواقع الافتراضي وذلك من خلال مجموعه برامج . (20: ١)

ويؤكد" **جمال عبد العزيز٢٠٠٣م**" ان الواقع الافتراضى هو تكنولوجيا تعليم ومعلومات حيث توفر بيئات التعلم المجسمه المولده بالكمبيوتر وبديله عن الواقع الحقيقي وتحاكيه تمكن المتعلم من الانغماس فيها والتفاعل معها والتحكم فيها بوسائل خارجيه تربط حواسه بالكمبيوتر. (7 : ٣٢٧)

ويرى الباحث ان نظم الإدارة الحديثة من خلال تقنية الواقع الافتراضى تعتمد على ربط المؤسسة وأنشطتها فى نقطة واحدة تقوم بالربط مع جميع الأقسام المختلفة لتصبح جميع أنشطة المؤسسة مجمعة في نظام متكامل يوفر جميع المعلومات في الوقت المناسب وتوفر أدق وأحدث التقارير لمتخذي القرار.

واتفقت نتائج دراسة **"علي الدالي ٢٠١٨م ،حصه الشائع ،افنان العبيد ٢٠١٥"** على ان تقنيه الواقع الافتراضي تصلح لمختلف المجالات لانها تضع الفرد في شكل تفاعلي مع المحتوى المقدم له مما يجعله اكثر استمتاعا . (12 : ١٩) (8 : ٢١)

واشار **" لؤي الشريف ٢٠١٢م"** فى نتائج دراسته الى ان تقنيه الواقع الافتراضي تسمح لاكثر من فرد من التلاقي والتفاعل مع بعضهم البعض في نفس المكان وكذلك تكوين الصداقات وذلك ما يسمى بالبيئه التعاونيه ويتم ذلك من خلال شبكه الاتصالات. (١٨:16)

ويوضح **"Laudon, K. & Laudon, J. 2002"** ان المؤسسات التي فشلت في إدخال التكنولوجيا الحديثة في خططها الاستراتيجية قد حكمت على نفسها بالانقراض, حيث أن التقنية ساعدت على إزالة الحواجز الجغرافية لإنجاز الأعمال بأسرع وقت ممكن وبأقل التكاليف, وبالتالي تمكن المنظمات من زيادة معدل الإنتاج. (29: ٣٤٥)

ويرى الباحث انه يجب على المؤسسات استخدام التكنولوجيا الحديثة والتى منها الواقع الافتراضى الذى يتم من خلاله محاكات الواقع الفعلى والتعرف على معوقات العمل التى قد تحدث الازمات الرياضية ثم العمل على مواجهتها وحلها بافضل الاساليب.

ويذكر **"غسان قاسم داود ، وخالد عبد الله إبراهيم ٢٠١٥"** أن الازمة هي ظاهرة غير مستقرة تمثل تهديداً مباشراً وصريحاً لبقاء المنظمة واستمراريتها ولها درجة معينة من المخاطرة تمثل نقطة تحول في أوضاع غير مستقرة ونتائج غير مرغوبة تؤثر سلباً على كفاءة وفاعلية متخذ القرار وتؤدي الى خسارة مادية ومعنوية وجسدية تؤثر على المنظمات ومكانتها ومستقبلها. (13: ١٢)

ويشير **"محمد سرور الحريري ٢٠١٢م"** الي أن الازمة تقع بشدة وتحاصر الأشخاص والهيئات والمنظمات وتجعلهم تحت ضغط شديد ماليا وثقافيا وسياسيا وأخلاقيا وغيرها من الازمات التي يمكن أن تحصل فتقع على الافراد والهيئات والمنظمات. (17: ١٠٢)

ويري الباحث ان المؤسسات الرياضية من اهم مؤسسات الدولة التى يجب ان تستخدم افضل الاساليب التكنولوجية للحد من الازمات الرياضية ولتحقيق التنمية المستدامة والتطورات العصرية التى اتجهت لها مصر واكدت عليها فى رؤيتها ٢٠٣٠م ،وان استخدام الواقع الافتراضى فى النظم الادارية من اهم الاساليب الحديثة فى نظم الادارة التى تتوائم مع المتغيرات المحلية والعالمية للحد من الازمات الرياضية .

وعلى حد علم الباحث انه لاتوجد دراسات تناولت استخدام الواقع الافتراضى كادة احترازية للوقاية من الازمات الادارية بالمؤسسات الرياضية من خلال محاكاة الواقع الفعلى وهذا مادفع الباحث لاجراء الدارسة .

أسباب تناول المشكلة الحالية :

١- التعرف على أهمية اداره الازمات الادارية عبر تقنيه الواقع الافتراضي .

٢- إتساقا مع رؤية الدولة ٢٠٣٠م بالتوجه إلى إستخدام التكنولوجيا فى كافة المجالات .

٣- التقليل من المشكلات التى قد تكون سبب فى حدوث الازمات من خلال معرفة اسبابها بستخدام تقنية الواقع الافتراضى .

أهداف البحث Research objectives :

يهدف البحث بصورة رئيسية إلى التعرف على استخدام الواقع الافتراضى كادة احترازية للوقاية من الازمات الادارية بالمؤسسات الرياضية من خلال التعرف على :

١- اهميه اداره الازمات الادارية عبر تقنيه الواقع الافتراضي بالمؤسسات الرياضية .

٢- متطلبات تطبيق تقنيه الواقع الافتراضي للحد من الازمات الادارية بالمؤسسات الرياضية.

٣- التشريعات المنظمة للعمل عبر الواقع الافتراضى.

٤- الواقع المستهدف من استخدام تقنية الواقع الافتراضى كادة احترازية للوقاية من الازمات الادارية بالمؤسسات الرياضية .

تساؤلات البحث Research questions :

١- ماهى اهميه اداره الازمات الادارية عبر تقنيه الواقع الافتراضي بالمؤسسات الرياضية ؟

٢- ما هى متطلبات تطبيق تقنيه الواقع الافتراضي للحد من الازمات الادارية بالمؤسسات الرياضية ؟

٣- ما هى التشريعات المنظمة للعمل عبر الواقع الافتراضى ؟

٤- ماهو الواقع المستهدف من استخدام تقنية الواقع الافتراضى كادة احترازية للوقاية من الازمات الادارية بالمؤسسات الرياضية ؟

المصطلحات المستخدمة فى البحث :

١- الو اقع الافتراضى

يعرفه **"خالد محمود نوفل ٢٠١٠"** بأنه بيئات ثلاثية الأبعاد مولدة كمبيوترياً، تحاكي واقعاً مادياً ما تقدم للمتعلم خبرة حقيقية يكون المستخدم فيها متفاعلاً إلى أقصي درجة ممكنة باستخدام مجموعة من الأدوات والتقنيات الخاصة. (٩: ٤٣)

٢- إدارة الازمات الرياضية

عرفت **"Suresh & Goel, ٢٠٠٩"** إدارة الأزمات بأنها نظام يطبق لتجنب الحالات الطارئة وكيفية التعامل معها عند حدوثها وذلك بغرض التخفيف من آثارها المدمرة.(٣٢ : ٩)

الدراسات المرتبطة (Associated Studies) :

أ- دراسات اجريت فى البيئة العربية:

١- دراسه "**امنه زهران الجيوشي ٢٠٢٣م)" (٥)** بعنوان دور الاداره المدرسيه في تعزيز استخدام تطبيقات الواقع الافتراضي في مدارس التعليم والتدريب المهني في فلسطين ، هدفت الدراسه الى تقصي دور الاداره المدرسيه في تعزيز استخدام تطبيقات الواقع الافتراضي في مدارس التعليم والتدريب المهني في فلسطين ، وكانت عينه الدراسه (١٧٧) معلما ومعلما ، واستخدمت الباحث المنهج الوصفي ، وكانت من اهم ادوات جمع البيانات المقابله الشخصيه والاستبيان ، واهم نتائج الدراسه دور الاداره المدرسيه في تعزيز استخدام تطبيقات الواقع الافتراضي جاء بدرجه متوسطه ، وظهرت عدم وجود فروق ذات دلاله احصائيه في دور الاداره المدرسيه في تعزيز استخدام تطبيقات الواقع الافتراضي ، وكانت اهم التوصيات اعداد برامج تدريبيه متخصصه لمديري مدارس التعليم والتدريب المهني تساعد في تعزيز استخدام الواقع الافتراضي في التعليم والتعلم ، اشراك المجتمع المحلي في لقاءات تهدف الى اطلاعهم على التطبيقات التكنولوجيه المستخدمه في المدرسه.

٢- دراسه "**محمد سليمان محمد ،محمد حمدي الصاوي ٢٠٢٢م" (١٨)** ، بعنوان اثر تطبيق تقنيه الواقع الافتراضي في التشجيع الرياضي بالانديه المصريه في ضوء التحول الرقمى ، يهدف البحث الى التعرف على الاثر المستهدف من تطبيق تقنيه الواقع الافتراضي في التشجيع الرياضي بالانديه المصريه في ضوء التحول الرقمي ، استخدم الباحثان المنهج الوصفي وكانت عينه الدراسه (٧٣٢) فرد واستخدم في جمع البيانات استماره الاستبيان والمقابله الشخصيه وتوصل الباحثان الى نتائج من اهمها ان تطبيق تقنيه الواقع الافتراضي في التشجيع الرياضي لها اثار ايجابيه على الجانب الامني والاحترازي ، الجمهور ، المؤسسات الرياضيه

٣- دراسه "**اخليف يوسف ،ايه خالد ٢٠٢٢م"(٣)** بعنوان واقع القياده الافتراضيه في الجامعات الاردنيه بالاستناد الى اسس الاداره الالكترونيه ، هدفت الدراسه الى التعرف واقع القياده الافتراضيه في الجامعات الاردنيه بالاستناد الى مبادئ الاداره الالكترونيه ، وتم اختيار عينه عشوائيه مكونه من (٣٥٥) قائدا اكاديميا في الجامعات الاردنيه ، استخدم الباحثان المنهج الوصفي ، وكانت اهم ادوات جمع البيانات الاستبانه ، وتوصلت الدراسه الى ان واقع القياده الافتراضيه في الجامعات الاردنيه من وجهه نظر القياده الجامعيه جاء بدرجه متوسطه وقد جاءت جميع المحاور بدرجه تقديرها متوسطه ،واوصت الدراسه بتطوير المهارات القياديه للقاده الاكاديميين في الجامعات بما يتلائم مع متطلبات القياده الافتراضيه ، وتوجيه الابحاث القادمه الى البحث في المشكلات التي تواجه القياده الافتراضيه في الجامعات واليه حلها، وعمل دليل اداري للقياده الافتراضيه في الجامعات.

٤- دراسه "**محمد محمود عبد الوهاب ،شعيب جمال محمد٢٠٢٠م" (٢٢)** بعنوان العلاقه بين تكنولوجيا الواقع المعزز واسلوب التعلم في البيئات الافتراضيه واثرهما في تنميه مهارات استخدام تطبيقات التعلم الالكتروني والتدفق الاكاديمي لدي طلاب كليه التربيه ،ويهدف البحث الى بيان العلاقه بين تكنولوجيا الواقع المعزز واسلوب التعلم في البيئات الافتراضيه واثرهما في تنميه مهارات استخدام تطبيقات التعلم الالكتروني والتدفق الاكاديمي لديه طلاب كليه التربيه ،

استخدم الباحث المنهج الوصفى ،وكانت عينه الدراسه (٩٠) طالب وطالبه من طلاب كليه التربيه جامعه سوهاج ، استخدم الباحثان في جمع البيانات الاستبيان والمقابله الشخصيه واوصت الدراسه بضروره استخدام اسلوب الواقع المعزز في التعليم.

دراسات اجريت فى البيئة الاجنبية :

١- دراسة **"بانج وزانج Pang& Zhang, ٢٠٢١" (٣١)** حيث هدفت هذه الدراسة لتحديد المبادئ الأخلاقية للقيادة الافتراضية في بيئة الذكاء الاصطناعي، وتوصلت إلى أنه يجب أن تتمتع القيادة الافتراضية لمنظمات الذكاء الاصطناعي بحضور أخلاقي، لذلك ، يجب أن يتم وضع الغرض من إنشاء عامل اصطناعي على تعزيز الذكاء البشري وخدمة البشر، بدلاً من استبدال البشر؛ في عملية إنشاء وكيل مصطنع، يجب غرس حكم القيمة البشرية والمتطلبات الأخلاقية والحدس في العوامل الافتراضية المختلفة، وذلك للتأكد من أنهم مخلصون للنية والمهمة الأصلية المتمثلة في تحقيق التقدم للمنظمة.

٢- دراسه **"ادورد وفيليبس Edward & Phillips ٢٠١٩" (٢٥)** هدفت الدراسه الى التعرف على سمات القائد الافتراضي الفعال والمؤثر في المؤسسات التعليم العالي ، استخدم الباحثان المنهج الوصفى وكانت اهم ادوات جمع البيانات المقابلات المفتوحه وتقييم التجارب الحيه الى (١٠) من القاده الاكاديميين الافتراضيين وخلصت الدراسه الى تقديم نظره ثاقبه حول قياده الفرق الافتراضيه في مؤسسات التعليم العالي المتطور من خلال اعداد قاده افتراضيين بكفايات اهمها التدريب الشامل للقاده الافتراضيين ، واهميه الثقه ، والذكاء العاطفي ، والتواصل الفعال .

٣- قام **"Elmusharaf ٢٠١٧ " (٢٦)** بدراسة بعنوان التحديات الإدارية التي تواجه الجامعة الافتراضية وهدفت إلى التعرف على هذه التحديات، واستخدم لتحقيق هذا الهدف المنهج الاستقرائي والتحليلي الذي يقوم على تحليل الدراسات والأبحاث والأدبيات ذات العلاقة بالجامعة الافتراضية ووصفها، وتوصلت إلى عدد من التحديات أهمها تلك المتعلقة بالموظفين .

٤- دراسة **" كوزو وارسلان Kusu & Arslan, ٢٠١٦ " (٢٨)** هدفت هذه الدراسة لمعرفة دور القيادة الافتراضية وأهم مهارات القائد الافتراضي لنجاح التعلم عن بعد، واستخدمت هذه الدراسة طريقة البحث النوعي متمثلا بالمقابلة، ونتج عن هذه الدراسة أنه من الضروري بمكان إعطاء خصوصية للقائد عن بعد لأن البيئات الافتراضية والسياسات والتشريعات، وأخرى متعلقة بالجودة والأمن والسرية اكثر حرية ومن الصعب تحقيق الولاء المؤسسي فيها إلا بوجود قائد مؤثر وذلك عن طريق تحفيز أعضاء الفريق وفقا لأهداف المؤسسة.

مدى الإستفادة من الدراسات المرتبطة :

يتضح من خلال إستعراض الدراسات العربية والأجنبية ما يلى :

١- حاولت بعض الدراسات توضيح أهمية الواقع الافتراضى فى النظم الادارية .

٢- أكدت بعض الدراسات على ضرورة تطوير المهارات القياديه للقاده الاكاديميين في الجامعات بما يتلائم مع متطلبات القياده الافتراضيه .

٣- توصلت أغلب الدراسات إلى ان تطبيق تقنيه الواقع الافتراضي في التشجيع الرياضي لها اثار ايجابيه على الجانب الامني والاحترازي ، الجمهور ، المؤسسات الرياضيه .

٤- أكدت بعض الدراسات على أهمية مواجهة التحديات المتعلقة بالواقع الافتراضى والخاصة بالسياسات والتشريعات، وأخرى متعلقة بالجودة والأمن والسرية.

٥- أكدت بعض الدراسات على أهمية عقد دورات تثقيفية عن إستخدام الواقع الافتراضى بالإدارة.

خطة وإجراءات البحث :

منهج البحث Research Methodology :

إستخدم **الباحث** المنهج الوصفى بالأسلوب المسحى نظراً لملائمته لطبيعة البحث وأهدافه وإجراءاته عن طريق وصف ما هو كائن وتحليله وإستخلاص الحقائق منه , وتحليل وتفسير النتائج التى تم التوصل إليها .

مجتمع وعينة البحث Research community and sample :

يتكون مجتمع البحث من المؤسسات الرياضية (وزارة الشباب والرياضة - الإتحادات الرياضية - الأندية الرياضية– مراكز الشباب) ، الأفراد العاملين بالمؤسسات الرياضية (مديري الإدارات بوزارة الشباب والرياضة - مديري مديريات الشباب والرياضة بالقاهرة والجيزة- أعضاء مجالس إدارة الإتحادات الرياضية " إتحاد كرة القدم – اليد – الطائرة – السلة " - أعضاء مجالس إدارة الأندية الرياضية " الصيد – وادى دجلة – المقاولون – السكة الحديد – نادى مدينة نصر الرياضى " – اعضاء مجالس مراكز الشباب بمحافظة القاهرة) .

وقام **الباحث** بإختيار عينة البحث بالطريقة العشوائية النسبية للفئات المختلفة بالمؤسسات عددهم (١٧٤) فرداً وقد تم تقسيمهم إلى عدد (٣٤) فرداً كعينة إستطلاعية وتم تطبيق الإستبانة بصورتها النهائية على عينة أساسية بلغت (١٤٠) فردا مقسمة إلى : **مديري الإدارات بوزارة الشباب والرياضة** وعددهم (١٢) فردا ، **مديري مديريات الشباب والرياضة بالقاهرة والجيزة** وعددهم (١) فرد ،اعضاء مجالس إدارة الإتحادات الرياضية وعددهم (٤٠) فردا ، **أعضاء مجالس إدارة الأندية الرياضية** وعددهم (٥٠) فردا ، أعضاء مجالس إدارة مراكز الشباب والرياضة وعددهم (٣٧) فردا .

جدول رقم (١) تصنيف العينة الكلية للبحث

م	الفئة	عينة الدراسة الإستطلاعية		عينة الدراسة الأساسية	
		عدد	النسبة المئوية	عدد	النسبة المئوية
١	مديري الإدارات بوزارة الشباب والرياضة.	٤	%١١,٧	١٢	% ٨,٥
٢	مديري مديريات الشباب والرياضة بالقاهرة والجيزة.	١	%٢,٩	١	% ٠,٧
٣	أعضاء مجالس إدارة الاتحادات الرياضية	١٢	%٣٥,٣	٤٠	% ٢٨,٦
٤	أعضاء مجالس إدارة الأندية الرياضية	١١	%٣٢,٤	٥٠	% ٣٥,٨
٥	أعضاء مجالس إدارة مراكز الشباب والرياضة بالقاهرة	٦	%١٧,٧	٣٧	% ٢٦,٤
	المجموع	٣٤	% ١٠٠	١٤٠	%١٠٠

الدراسة الاستطلاعية :

قام **الباحث** بإجراء دراسة إستطلاعية على عينة قوامها (٣٤) مفردة من مجتمع البحث ، فى الفترة من (٢٠٢٤/2/11م) إلى (٢٠٢٤/2/25م) ، وإستهدفت التعرف على مدى وضوح ومناسبة صياغة المفردات لمستوى فهم العينة وإجراء المعاملات العلمية ، وقد أظهرت نتائجها وضوح التعليمات الخاصة بأداة جمع البيانات ، ومناسبة صياغة المفردات لمستوى فهم العينة ، تم إجراء المعاملات العلمية الخاصة بإيجاد صدق وثبات إستمارة الإستبيان .

المعاملات العلمية لإستمارة الإستبيان :

– الصدق :

إستخدم **الباحث** صدق الإتساق الداخلى من خلال إيجاد معامل الإرتباط بين العبارات والدرجة الكلية لكل محور ، ومعامل الإرتباط بين العبارات والدرجة الكلية للإستبيان ، معامل الإرتباط بين محاور الإستبيان وبعضها البعض ، ومعامل الإرتباط بين الدرجة الكلية لكل محور والدرجة الكلية للإستبيان والصدق الذاتى للإستبيان ومحاوره ، **كما موضح بالجداول التالية :**

جدول (٢) معامل الإرتباط بين العبارات والدرجة الكلية للمحوروالإستبيان (ن=٣٤)

	المحور الأول : اهميه اداره الازمات الادارية عبرتقنيه الو اقع الافتراضي		المحور الثانى : متطلبات تطبيق تقنيه الو اقع الافتراضي للحد من الازمات الادارية بالمؤسسات الرياضية		المحور الثالث : التشريعات المنظمة للعمل عبر الو اقع الافتراضى		المحور الرابع : الو اقع المستهدف من استخدام تقنية الو اقع الافتراضى كادة احترازية للوقاية من الازمات الادارية بالمؤسسات الرياضية	
	المحور	الإستبيان	المحور	الإستبيان	المحور	الإستبيان	المحور	الإستبيان
١	.٦٩٩**	.٦١٥**	.٧٣٥**	.٧١١**	.٨١٦**	.٨٦١**	.٧٣٢**	.٨٢٨**
٢	.٦٣٥**	٦٢٣**	.٧٤٢**	.٧١٥**	.٨٠٨**	.٨٤٩**	.٨٢٧**	.٧٨٨**
٣	.٦٨١**	.٦١٢**	.٨٦٢**	.٨٠١**	.٦٩١**	.٦٩٨**	.٨٥٥**	.٧٩٨**
٤	.٥٨٥**	.٧٨٦**	.٧٥٦**	.٧٩٤**	.٧٨٧**	.٧٦٧**	.٧٣٥**	.٦٤٨**
٥	.٨٢١**	.٨٠٩**	.٢٣٨	.٢٥٣	.٨٢٣**	.٨٧٧**	.٤٧٥**	.٥٨٢**
٦	.٧٨٣**	.٧٣٧**	.٧٥٧**	.٨٠٦**	.٨٤٥**	.٩١١**	.٦٢٤**	.٩٧٣**
٧	.٨٤٨**	.٦٩٢**	.٨١٥**	.٩١٧**	.١٨٩	.١٩٧	.٩٧٢**	.٨٦٦**
٨	.٧١١**	٥٣١**	.٥١٥**	.٦٣٣**	.٨٣٥**	.٨٩٥**	.٨٦٩**	.٧٧١**
٩	.٥٦٣**	.٥٤٥**	.٧٥٣**	.٧٤١**	.٦٨٤ **	.٦٨٩**	.٦٢٥**	.٦٨٧**
١٠	.٧٠٤**	.٧٨٣**	.٨١٥**	.٨٥١**			.٥٧٠**	.٦٨٩**
١١	.٨٣١**	.٧٧٣**	.٧١٢**	.٧٣٤**			.٥٤١**	.٧١٨**
١٢	.٧٠٢**	.٨٠٨**	.٨٢٢**	.٨٢٩**			.٦٠٨**	.٦٩٢**
١٣	.٨٢٧**	.٧٨٨**	.٧٠١**	.٧١٩**			.٧١٢**	.٨٦٧**
١٤	.٩١٦**	.٩٢٩**	.٦١٣**	.٧٣٦**			.٧٢١**	.٧٦٩**
١٥	.٦١٠**	.٦٠٣**	.٦٤٠**	.٧٠٩**			.٦٣٢**	.٦١٢**

	المحور الأول : اهميه اداره الازمات الادارية عبر تقنيه الو اقع الافتراضي		المحور الثانى : متطلبات تطبيق تقنيه الو اقع الافتراضي للحد من الازمات الادارية بالمؤسسات الرياضية		المحور الثالث : التشريعات المنظمة للعمل عبر الو اقع الافتراضى		المحور الرابع : الو اقع المستهدف من استخدام تقنية الو اقع الافتراضى كادة احترازية للوقاية من الازمات الادارية بالمؤسسات الرياضية	
	المحور	الإستبيان	المحور	الإستبيان	المحور	الإستبيان	المحور	الإستبيان
١٦	.٧٣٢**	.٨١0**					.٧0٢**	.٧98**
١٧	.٥34**	.٦٨١**					.٧٢٥**	.٦١5**
١٨	.٨12**	.9٦١**						
١٩	.٧٦٩**	.٦89**						
٢٠	.٧٢٣**	.٨٠١**						

* قيمة (ر) الجدولية عند مستوى معنوية (٠,٠٥) = (٠,٣٠٤)

يتضح من جدول (٢) وجود إرتباط دال إحصائياً بين المفردات والدرجة الكلية لكل محور ، وبين المفردات والدرجة الكلية للإستبيان ، حيث إن قيمة (ر) المحسوبة أكبر من قيمتها الجدولية عند مستوى معنوية (٠,٠٥) ، ما عدا عبارات (٥) فى محور متطلبات تطبيق تقنيه الواقع الافتراضي للحد من الازمات الادارية بالمؤسسات الرياضية ، وعبارة (٧) فى محور التشريعات المنظمة للعمل عبر الواقع الافتراضى.

جدول (٣) العبارات المستبعدة والتى تم إعادة صياغتها لإستمارة إستبيان

استخدام الو اقع الافتراضى كادة احترازية للوقاية من الازمات الادارية بالمؤسسات الرياضية

المحاور	العدد المبدئى للعبارات	عدد العبارات المستبعدة	أرقام العبارات المستبعدة	عدد العبارات المعدلة	أرقام العبارات المعدلة	العدد النهائى للعبارات
المحور الأول	٢٠	-	-	-	-	٢٠
المحور الثانى	١٥	١	٥	-	-	١٤
المحور الثالث	٩	١	٧	-	-	٨
المحور الرابع	١٧	-	-	-	-	١٧
الإجمالى	٦١	٢		-		٥٩

يتضح من جدول رقم (٣) أرقام العبارات التى تم إستبعادها فى كل محور من المحاور الأربعة والتى بلغ عددها (٢) عبارات ، ولم يوجد عبارات تم تعديل صياغتها ليصبح إجمالى عدد العبارات (٥٩) عبارة .

جدول (٤) معامل الارتباط بين محاور الاستبيان وبعضها (ن=٣٤)

م	المحاور	الأول	الثانى	الثالث	الرابع	مجموع الإستبانة
١	**المحور الأول** : اهميه اداره الازمات الادارية عبر تقنيه الواقع الافتراضي		.٧٦١**	.٧١٠**	.٧٣٣**	.٦٩٨**
٢	**المحور الثانى** : متطلبات تطبيق تقنيه الواقع الافتراضي للحد من الازمات الادارية بالمؤسسات الرياضية			.٧٩٢**	.٧٨٥**	.٧٨٨**
٣	**المحور الثالث** : التشريعات المنظمة للعمل عبر الواقع الافتراضى				.٧٩٠**	.٧٦٧**
٤	**المحور الرابع** : الواقع المستهدف من استخدام تقنية الواقع الافتراضى كادة احترازية للوقاية من الازمات الادارية بالمؤسسات الرياضية					.٧٣٩**

** قيمة (ر) الجدولية عند مستوى معنوية(٠,٠١)= (٠,٣٠٤)

يتضح من جدول (٤) وجود إرتباط دال إحصائياً بين المحاور وبعضها البعض ، تتراوح ما بين (٠,٧١٠) إلى (٠,٧٩٢) ، حيث إن قيمة (ر) المحسوبة أكبر من قيمتها الجدولية عند مستوى معنوية (٠,٠١) .

كما يتضح من جدول (٤) وجود إرتباط دال إحصائياً بين الدرجة الكلية لكل محور مع الدرجة الكلية للإستبيان ، تتراوح ما بين (٠,٦٩٨) إلى (٠,٧٨٨) ، حيث إن قيمة (ر) المحسوبة أكبتهر من قيما الجدولية عند مستوى معنوية (٠,٠١) ، مما يدل على صدق الإستبيان .

جدول (٥) قيم الصدق الذاتى للإستبيان ومحاوره (ن=٣٤)

م	المحاور	قيمة الصدق الذاتى	الدرجة
١	المحور الأول : اهميه اداره الازمات الادارية عبر تقنيه الواقع الافتراضي	.٨٤٦*	**مرتفعة**
٢	المحور الثانى : متطلبات تطبيق تقنيه الواقع الافتراضي للحد من الازمات الادارية بالمؤسسات الرياضية	**843.***	**مرتفعة**
٣	المحور الثالث : التشريعات المنظمة للعمل عبر الواقع الافتراضى	.٩٧٤*	**مرتفعة**
٤	المحور الرابع : الواقع المستهدف من استخدام تقنية الواقع الافتراضى كادة احترازية للوقاية من الازمات الادارية بالمؤسسات الرياضية	.٨٩٦*	**مرتفعة**
إجمالى الإستبيان		.٨٥٧*	**مرتفعة**

يتضح من جدول (٥) إرتفاع قيم الصدق الذاتى للإستبيان ومحاوره ، حيث بلغت فى الإستبيان ككل (٠,٨٥٧) وفى محاور الإستبيان تتراوح ما بين (٠,٨٤٣) إلى (٠,٩٧٤) ، مما يدل على صدق الإستبيان .

- **الثبات :** إستخدم **الباحث** لإيجاد قيمة الثبات معامل ألفا كرونباخ لمحاور الإستبيان ، كما موضح بالجدول التالى :

جدول (٦) قيم الثبات للإستبيان ومحاوره (ن=٣٤)

م	المحاور	عدد العبارات	قيمة ألفا كرونباخ	الدرجة
١	المحور الأول : اهميه اداره الازمات الادارية عبر تقنيه الواقع الافتراضي	٢٠	.892	**مرتفعة**
٢	المحور الثانى : متطلبات تطبيق تقنيه الواقع الافتراضي للحد من الازمات الادارية بالمؤسسات الرياضية	١٤	.836	**مرتفعة**
٣	المحور الثالث : التشريعات المنظمة للعمل عبر الواقع الافتراضى	٨	.950	**مرتفعة**
٤	المحور الرابع : الواقع المستهدف من استخدام تقنية الواقع الافتراضى كادة احترازية للوقاية من الازمات الادارية بالمؤسسات الرياضية	١٧	.914	**مرتفعة**
إجمالى الاستبيان		٥٩	.٩٦٧	**مرتفعة**

يتضح من جدول (٦) إرتفاع قيمة ثبات الإستبيان ومحاوره ، حيث بلغت فى الإستبيان ككل (٠,٩٦٧) وفى محاور الإستبيان تتراوح ما بين (٠,٨٣٦) إلى (٠,٩٥٥) ، مما يدل على ثبات الإستبيان .

- بعد إجراء المعاملات العلمية بلغ إجمالى مفردات إستمارة الإستبيان (٥٩) مفردة موزعة على (٣) محاور فى الصورة النهائية ، **مرفق (٣)** .

الدراسة الأساسية :

بعد الاطمئنان للمعاملات العلمية الخاصة بالصدق والثبات قام **الباحث** بتطبيق إستمارة الإستبيان على عينة البحث الأساسية (١٤٠) فردًا من المؤسسات الرياضية ، وذلك فى الفترة من (2024/3/3م) إلى (٢٠٢٤/3/٢٩م) ، وبعد الانتهاء من تطبيق الإستبيان تم تجميعه وتنظيمه وتفريغ البيانات وجدولتها لإجراء المعالجات الإحصائية المناسبة .

المعالجات والمعاملات الإحصائية :

بعد تطبيق الإستبانة وتجميعها تم تفريغها فى جداول لحصر التكرارات ولمعالجة بياناتها إحصائيًا من خلال برنامج الحزم الإحصائية (SPSS) Statistical Package for Social Sciences الإصدار الخامس والعشرين ، وقد إستخدم **الباحث** مجموعة من الأساليب الإحصائية التى تستهدف القيام بعملية التحليل الوصفى والإستدلالى لعبارات الإستبانة ، وهى : معامل إرتباط بيرسون ، ومعامل ألفا كرونباخ ، والنسب المئوية فى حساب التكرارات ، والمتوسطات الحسابية والإنحرافات المعيارية .

وحدد الباحث درجة القطع والتى تعد النقطة التى إذا وصل إليها المفحوص فإنه يجتاز المقياس الذى إستجاب عليه وأن المتوسطات الحسابية ونسبها المئوية هى الحد الفاصل بين مستوى الإستجابات فى أداة البحث ، **جدول (٧) يوضحها كما يلى :**

جدول (٧) درجة القطع لمستويات إستجابة عينة البحث

م	المتوسط الحسابى	النسبة المئوية	المستوى
١	١ :١٠,٦٦	%٣٣,٣٣ :٥٥,٣٣٠	منخفض
٢	١٠,٦٧ :٢٠,٣٣	%٦٧,٥٥٠ :٧٧,٦٧٠	متوسط
٣	٢٠,٣٤ : ٣	%٧٨ :١٠٠	مرتفع

عرض وتفسيرومناقشة نتائج البحث Discusion of the research results :

تحقيقاً لهدف البحث ورداً على ما طرح من تساؤلات وفى حدود عينة البحث والمنهج المستخدم ، يعرض **الباحث** ما توصل إليه من نتائج مصنفة على النحو التالى :

التساؤل الأول : اهميه اداره الازمات الادارية عبرتقنيه الو اقع الافتراضي :

جدول(٨) الدلالات الإحصائية اهميه اداره الازمات الادارية عبرتقنيه الو اقع الافتراضي (ن=١٤٠)

م	العبارات	المتوسط الحسابى	الإنحراف المعيارى	النسبة المئوية	المستوى
١	تساعد تقنية الو اقع الافتراضي على محاكاة الو اقع الفعلي للمؤسسات وتوقع المخاطر	2.757	0.574	91.905	مرتفع
٢	تعمل تقنية الو اقع الافتراضي على توفير معلومات اضافية يستفاد بها فى الو اقع الفعلى	2.836	0.459	94.524	مرتفع
٣	يمكن عرض المو اقف التى قد تكون صعبة فى البيئة الو اقعية بسهولة اكبرفى البيئة الافتراضية	2.843	0.453	94.762	مرتفع
٤	يمكن تقديم برامج افتراضية للعاملين تحسن من قدرتهم على الاداء والتفاعل مع المو اقف	2.921	0.341	97.381	مرتفع
٥	يمكن اعداد العاملين لحل ازمات افتراضية من خلال تقنية الو اقع الافتراضي	2.779	0.537	92.619	مرتفع
٦	تعريض العاملين لكافة الظروف فى بيئة العمل والأعطال الإلكترونية التي قد لا تتو افر جميعها في الطبيعة وتدريبهم على كيفية التعامل معها	2.771	0.567	92.381	مرتفع
٧	الحصول على معلومات ذات جودة عالية تكون قادرة على ترشيد القرارات	1.886	0.960	62.857	متوسط
٨	يمكن استخدام التقنية في المؤسسات الرياضية لتوفير الاحتياطات الأمنية	2.443	0.900	81.429	مرتفع
٩	يمكن استخدام التقنية في علاج بعض الأمراض النفسية	2.450	0.892	81.667	مرتفع

م	العبارات	المتوسط الحسابى	الإنحراف المعيارى	النسبة المئوية	المستوى
	للعاملين مثل إرهاب المرتفعات				
١٠	تستخدم تقنية الو اقع الافتراضي في مجال الترفيه للعاملين لتوفير تجربة مميزة ومختلفة	2.786	0.534	92.857	مرتفع
١١	تشترك فيها حواس الإنسان كي يمر بخبرة تشبه الواقع بدرجة كبير مما يقلل من المخاطر	2.829	0.508	94.286	مرتفع
١٢	تستخدم في مجال التدريب لتوفير تجربة و اقعية للمتدربين وتحسين مهاراتهم وخبراتهم	2.743	0.555	91.429	مرتفع
١٣	تقنية الكترونية تضع المشجع في بيئة ثلاثية الأبعاد لمكان المنافسة الرياضية وتستجيب لأفعالة بطريقة طبيعية من خلال وسائل مساعدة كالنظارات والسماعات ومستشعرات الحركة واللمس مما يقلل من ازمات شغب الملاعب	2.864	0.419	95.476	مرتفع
١٤	تساعد في تحسين استر اتيجيات التسويق وزيادة المبيعات	2.807	0.521	93.571	مرتفع
١٥	استخدام التقنيات الافتراضية يعد فرصة لتحسين جاذبية المنتجات والخدمات في سوق التسويق الرقمي	2.529	0.753	84.286	مرتفع
١٦	مساعدة جهات التوظيف في فهم تجربة بيئة العمل الافتراضية يقلل من اخطاء التنفيذ	2.750	0.551	91.667	مرتفع
١٧	توفير التدريب على السلامة المهنية في القطاعات والتي تزداد فيها المخاوف من مخاطر السلامة المهنية على الموظفين	2.907	0.358	96.905	مرتفع
١٨	يمكن للمستخدمين تحسين قدرتهم على استيعاب وفهم البيانات والمعلومات، والتفاعل معها بشكل أفضل.	2.850	0.479	95.000	مرتفع
١٩	تستخدم لإقامة اجتماعات افتراضية وتجمعات عمل، حيث يمكن للمشاركين التحدث والتفاعل بشكل طبيعي في بيئة افتراضية.	2.829	0.536	94.286	مرتفع
٢٠	يمكن استخدام الو اقع الافتراضي لإنشاء عمليات محاكاة وتصورات وسيناريوهات تفاعلية تساعد العاملين على فهم الاعمال المعقدة بشكل أفضل	2.936	0.322	97.857	مرتفع
	إجمالى المحور الأول اهميه اداره الازمات الادارية عبر تقنيه الو اقع الافتراضي	٥2.80	٧0.43	١93.46	مرتفع

يتضح من جدول (٨) أن مستوى إجمالى عبارات اهميه اداره الازمات الادارية عبر تقنيه الواقع الافتراضي (مرتفع) بنسبة مئوية (93.461%) ، حيث حصلت(١٩) عبارة على مستوى (مرتفع) بنسب مئوية تتراوح ما بين (97.857%) إلى (81.429%) ، وحصلت عبارة واحدة على مستوى (متوسط) بنسب مئوية (62.857 %).

ويتضح أن العبارتين (٤،٢٠) حصلتا على أعلى فروق ذات دلالة معنوية لصالح الذين أجابوا بـ (أوافق) حيث حصلتا على نسبة مئوية (97.381% ، 97.857%) وتشير العبارة (٤) إلى أن يمكن تقديم برامج افتراضية للعاملين تحسن من قدرتهم على الاداء والتفاعل مع المواقف ، وتشير العبارة (٢٠) إلى يمكن استخدام الواقع الافتراضي لإنشاء عمليات محاكاة وتصورات وسيناريوهات تفاعلية تساعد العاملين على فهم الاعمال المعقدة بشكل أفضل.

وقد يرجع المستوى المرتفع إلى اقتناع عينة الدراسة بان الواقع المشابه للواقع الفعلى يساعدهم على التعامل مع المواقف المتوقع حدوثها وبالتالى حدوث افضل النتائج والاستعداد لما قد يطرا من تغيرات اثناء تنفيذ الاعمال .

ويرى الباحث أن تقنية الواقع الافتراضي لم تعد مقتصرة ومحصورة فقط على مجال الترفيه ، بل تم توظيفها في مجالات عديدة ومختلفة ومنها الادارة، التعليم، وتدريب الموارد البشرية، فى مجالات منها عقد الاجتماعات، توقع الازمات الادارية والامنية والفنية .

ويؤكد **"جمال عبد العزيز٢٠٠٣م"** (٧) ان الواقع الافتراضى هو تكنولوجيا تعليم ومعلومات توفر بيئات التعلم المجسمه مولده بالكمبيوتر بديله عن الواقع الحقيقي وتحاكيه تمكن المتعلم من الانغماس فيها والتفاعل معها والتحكم فيها بوسائل خارجيه تربط حواسه بالكمبيوتر

و أتفقت هذه النتائج مع دراسة "لؤي الشريف ٢٠١٢م"(١٦) فى ان تقنيه الواقع الافتراضي تسمح لاكثر من فرد من التلاقي والتفاعل مع بعضهم البعض في نفس المكان وكذلك تكوين الصداقات وذلك ما يسمى بالبيئه التعاونيه.

ويرى الباحث انه يمكن استخدام تكنولوجيا الواقع الافتراضى فى ادارة الازمات الرياضية من خلال تدريب وتاهيل العاملين على استخدام تلك البرامج التى يتم اعدادها وتغذيتها بالبيانات والمعلومات الكافية عن المؤسسة وتصوير اماكن العمل من زوايا مختلفة حتى يتم محاكاة الواقع الفعلى كما يمكن عقد الاجتماعات واتخاز القرارات .

ويؤكد "Coquillart, S; Welch G 7 Brunnett G (2011) "(٢٤) بأن الواقع الافتراضى بيئة اصطناعية، يمكن لمستخدمها أن يخوض تجربة في صورة ثلاثية الأبعاد، ويتفاعل معها بكل الحواس، كما يمكن أن يؤثر فيها حركيا ويتأثر بها.

ويتضح أن العبارتين (٧،٩) حصلتا على أقل فروق ذات دلالة معنوية لصالح الذين أجابوا بـ (أوافق) حيث حصلتا على نسبة مئوية (62.857 % ، 81.429 %) وتشير العبارة (٧) ان الحصول على معلومات ذات جودة عالية تكون قادرة على ترشيد القرارات، وتشير العبارة (٩) إلى انه يمكن استخدام التقنية في المؤسسات الرياضية لتوفير الاحتياطات الامنية

ويتفق ذلك مع نتائج دراسة "محمد سليمان محمد ،محمد حمدي الصاوي ٢٠٢٢م" (١٨) ، والتى من اهمها ان تطبيق تقنيه الواقع الافتراضي في التشجيع الرياضي لها اثار ايجابيه على الجانب الامني والاحترازي ، الجمهور ، المؤسسات الرياضيه

ويرى الباحث ان تقنية الواقع الافتراضى يمكن من خلالها توفير المعلومات الكافية باقصى سرعة مما يعمل على ترشيد اتخاذ القرار كما انها توفر الاحتياطات الامنية للمؤسسة الرياضية وذلك من خلال استخدام البرامج كما يتم فى التشجيع الرياضى للحد من شغب الملاعب

بينما تشير دراسة "Delialioğlu & Gecu-Parmaksiz(2020)" (٢٧) ان بعض تقنيات الواقع الافتراضى، تحسين للافراد قدراتهم أو مهاراتهم المكانية وتعني العلاقات المكانية بين عدد من العناصر وطريقة تركيبها أو استرجاعها.

كما اشار "أحمد عبد الفتاح (٢٠١٩م)" (٢) فى دراسته إلى أن الملاعب المصرية قد شهدت ازمة كبيرة وهي احداث الشغب والعنف المتكررة والتي ترتب عليها غياب المشجعين لسنوات عديدة وذلك وفقاً لقرارات كل من اتحاد الكرة والجهات الأمنية وقد جاءت تلك القرارات كإجراء احترازي لحماية الجماهير من جرائم الشعب وكذلك الحفاظ علي ممتلكات النادي.

التساؤل الثانى : متطلبات تطبيق تقنيه الو اقع الافتراضي للحد من الازمات الادارية بالمؤسسات الرياضية:

جدول(٩) الدلالات الإحصائية متطلبات تطبيق تقنيه الو اقع الافتراضي للحد من الازمات الادارية

بالمؤسسات الرياضية (ن=١٤٠)

م	العبارات	المتوسط الحسابى	الإنحراف المعيارى	النسبة المئوية	المستوى
١	اصدار التشريعات اللازمة لتطبيق تقنية الو اقع الافتراضى بالمؤسسات الرياضية	2.793	0.594	93.095	مرتفع
٢	توفير المعدات الالكترونية اللازمة لبيئة العمل الافتراضي .	2.971	0.206	99.048	مرتفع
٣	ابرام العقود مع شركات الاتصال واجراء التامين الالكترونى	2.707	0.705	90.238	مرتفع
٤	توفير شبكة اتصال ذات قدرات عالية .	2.821	0.553	94.048	مرتفع
٥	تو افر سماعات الو اقع الإفتراضي تو افر نظارات الو اقع الإفتراضي	1.879	0.569	62.619	متوسط
٦	انشاء تطبيق خاص بكل مؤسسة رياضية يدعم نظام تشغيل android وذلك لتقديم windows او ios او الخدمة.	2.764	0.595	92.143	مرتفع
٧	توفير منصات متخصصة تسهل العمل الافتراضي .	2.629	0.771	87.619	مرتفع
٨	تحديد الاحتياجات من القوى البشرية اللازمة للعمل الافتراضي .	2.857	0.473	95.238	مرتفع
٩	تحميل التطبيق المطروح من المؤسسة الرياضية والتسجيل به	2.729	0.644	90.952	مرتفع
١٠	مو افقة الجهة الادارية المختصة على تطبيق تقنية الو اقع الافتراضي بالمؤسسات الرياضية	2.450	0.892	81.667	مرتفع

م	العبارات	المتوسط الحسابى	الإنحراف المعيارى	النسبة المئوية	المستوى
١١	ان تدعم تقنية الو اقع الإفتراضي الاستماع والرؤية البصرية الشاملة 360 درجة مع إمكانية التحكم الشامل بهما	٥٦٢.4	٩٥.89	67٧81.	مرتفع
١٢	تو افر ذاكرة تخزين بمساحة كافية لتسجيل وحفظ جميع الاعمال والاحداث الرياضية .	1.893	0.736	63.095	متوسط
١٣	تو افر مصدر قوي للإنترنت	1.743	0.672	58.095	متوسط
١٤	ان يتم تطبيق التقنية مع عدم الإخلال بنصوص قانون الرياضة وبنود الاستثمار.	2.850	0.479	95.000	مرتفع
	إجمالى المحور الثانى / متطلبات تطبيق تقنيه الو اقع الافتراضي للحد من الازمات الادارية بالمؤسسات الرياضية	٢٧٥2.	٦٩٨0.	.048٨٥	مرتفع

يتضح من جدول (٩) أن مستوى إجمالى عبارات متطلبات تطبيق تقنيه الواقع الافتراضي للحد من الازمات الادارية بالمؤسسات الرياضية (مرتفع) بنسبة مئوية (٨٥,٠٤٨%) ، حيث حصلت حصلت (١١) عبارة على مستوى (مرتفع) بنسب مئوية تتراوح ما بين (81.667%) إلى (99.048%) ، وحصلت ثلاث عبارات على مستوى (متوسط) بنسب مئوية تتراوح ما بين (58.095%) إلى (62.619%) .

ويشير كلا من "Petersen & Makransky (2021) "(٣٠) بأن الوفرة الكبيرة في التقنيات الحديثة مثل تقنيات الواقع الافتراضي وزيادة برمجيات التطوير المجانية أتاحت لأي شخص بناء تجربة افتراضية جذابة ويمكن أن تكون شخصية أو عامة أو لأهداف محددة، وبالتالي لم تُعد تقنيات الواقع الافتراضي تقنيات بسيطة بحيث يمكن إهمالها أو تجاوزها، بل أصبحت تقنيات ذات جدوى عالية وتساهم في زيادة التفاعل مع الأقران بشكل متقدم ومتميز.

ويتضح أن العبارتين (٢،٨) حصلتا على أعلى فروق ذات دلالة معنوية لصالح الذين أجابوا بـ (أوافق) حيث حصلتا على نسبة مئوية (99.048 % ، 95.238 %) وتشير العبارة (٢) إلى أنه يجب توفير المعدات الالكترونية اللازمة لبيئة العمل الافتراضي ، وتشير العبارة (٨) إلى أنه يجب تحديد الاحتياجات من القوى البشرية اللازمة للعمل الافتراضي

ويري الباحث ان تقنية الواقع الافتراضى تتفق مع رؤية مصر ٢٠٣٠م التى تستند على مبادىء التنمية المستدامة حيث لازالت تتطور بشكل مستمر فى القطاعات المختلفة وخاصة قطاع التعليم والادارة وان هذه التقنية تحتاج الى متطلبات مادية وبشرية مؤهلة .

ويؤكد "(٢٠١٦م) Villegas "(٣٣) ان تقنية الواقع الافتراضى تتطلب تكلفة عالية من حيث تكلفة الأجهزة وإمكانية الوصول إليها والجهد والوقت الكبير في إنشاء المحتوى الافتراضي والنمذجة العالية لخلق بيئة فعاله للتفاعل الافتراضي وغيرها من النقاط التي تحد من الانتشار الواسع لاستخدام هذه التقنية .

ويتضح أن العبارتين (٥، ١٣) حصلتا على أقل فروق ذات دلالة معنوية لصالح الذين أجابوا بـــ(أوافق) حيث حصلتا على نسبة مئوية (58.095 % ، 62.619 %) ، وتشير العبارة (٥) إلى ضرورة توافر سماعات الواقع الإفتراضي توافر نظارات الواقع الإفتراضي ، وتشير العبارة (١٣) إلى أنه يجب توافر مصدر قوي للإنترنت .

ويرى الباحث ان تجربة الواقع الافتراضي تتالف من الدخول إلى محاكي يتم تصميمه باستخدام الكمبيوتر مع المعدات التي تلعب دورًا أساسيًا والتى منها سماعة رأس الواقع الافتراضي ، وتوفر المعلومات السمعية والمرئية حول العالم الذي يستكشفه المشارك، بينما تعمل المستشعرات الكثيرة والتقنيات على تحويل حركات الشخص إلى العالم الافتراضي وهذا كله يتطلب توافر الكثير من الاجهزة والادوات ومصادر لشبكات التواصل بصفة مستمرة .

التساؤل الثالث : التشريعات المنظمة للعمل عبر الو اقع الافتراضى:

جدول (١٠) الدلالات الإحصائية التشريعات المنظمة للعمل عبر الو اقع الافتراضى (ن=١٤٠)

م	العبارات	المتوسط الحسابى	الإنحراف المعيارى	النسبة المئوية	المستوى
١	وجود نظام ملزم لتوفير المتطلبات التقنية اللازمة للإدارة الافتراضية.	2.271	0.864	75.714	متوسط
٢	ضبط آلية اختيار القادة والعاملين من خلال أنظمة بما يلائم العمل الافتراضي	2.050	0.939	68.333	متوسط
٣	وجود تشريعات تحمي المعلومات من الاختراق.	2.829	0.536	94.286	مرتفع
٤	مرونة سياسات العمل بما يتناسب مع التحول إلى القيادة الافتراضية	2.664	0.695	88.810	مرتفع
٥	وضع التشريعات المالية اللازمة لتوفير متطلبات تقنية الو اقع الافتراضي	2.571	0.815	85.714	مرتفع
٦	وضع قواعد توضح آلية العمل الافتراضي.	2.871	0.446	95.714	مرتفع
٧	وضع قواعد لحمايه اقتصاديات المؤسسات الرياضيه بستخدام الانظمة الافتراضية خاصه خلال الكوارث الطبيعيه مثل وباء كورونا	2.336	0.836	77.857	مرتفع
٨	وضع القواعد التى تحدد العلاقة بين المؤسسات ووزارة الاتصالات والداخلية	2.379	0.772	79.286	مرتفع
	إجمالى المحور الثالث : التشريعات المنظمة للعمل عبر الو اقع الافتراضى	٦٣2.5	٢١٨0.	.71٤٤8	مرتفع

يتضح من جدول (١٠) أن مستوى إجمالى عبارات التشريعات المنظمة للعمل عبر الواقع الافتراضى (مرتفع) بنسبة مئوية (٨٤,٧١٤%) ، حيث حصلت (٦) عبارات على مستوى (مرتفع) بنسب مئوية تتراوح ما بين (77.857%) إلى (95.714%) ، وحصلت (٢) عبارة على مستوى (متوسط) بنسب مئوية تتراوح ما بين (68.333%) إلى (75.714%) ، على الترتيب .

ويتضح أن العبارتين (٣،٦) حصلتا على أعلى فروق ذات دلالة معنوية لصالح الذين أجابوا بـ (أوافق) حيث حصلتا على نسبة مئوية (94.286 % ،95.714%) ، وتشير العبارة (٣) إلى ضرورة وضع تشريعات تحمي المعلومات من الاختراق ، وتشير العبارة (٦) إلى ضرورة وضع قواعد توضح آلية العمل الافتراضي.

ويتضح أن العبارتين (١ ،٢) حصلتا على أقل فروق ذات دلالة معنوية لصالح الذين أجابوا بـ (أوافق) حيث حصلتا على نسبة مئوية (68.333 % ،75.714%) وتشير العبارة (١) إلى وجود نظام ملزم لتوفير المتطلبات التقنية اللازمة للإدارة الافتراضية ، والعبارة (٢) إلى ضبط آلية اختيار القادة والعاملين من خلال أنظمة بما يلائم العمل الافتراضي.

ويري الباحث ان اصدار التشريعات اللازمة لتطبيق تقنية الواقع الافتراضى من اهم المتطبات حتى يتم العمل فى اطار قانونى يتضمن قواعد لحماية الافراد وتحقيق السلم الاجتماعي وإرساء الاستقرار ويقضي على أسباب النزاع .

ويتو افق ذلك مع ماورد بالمادة (٣١) من الدستور المصرى والتى تنص على ان " أمن الفضاء المعلوماتي جزء أساسي من منظومة الاقتصاد والأمن القومي، وتلتزم الدولة باتخاذ التدابير اللازمة للحفاظ عليه، على النحو الذي ينظمه القانون".

كما نصت المادة ٢١ من قانون تنظيم الاتصالات المصري رقم ١٠ لسنة ٢٠٠٣، على أنه لا يجوز إنشاء أو تشغيل شبكات اتصالات أو تقديم خدمات الاتصالات للغير أو تمرير المكالمات التليفونية الدولية، أو الإعلان عن شيء من ذلك دون الحصول على ترخيص من الجهاز وفقا لأحكام هذا القانون والقرارات المنفذة له.

ونصت المادة ١٨ من قانون التوقيع الالكتروني رقم ١٥ لسنة ٢٠٠٤، بأن يتمتع التوقيع الالكتروني والكتابة الالكترونية والمحررات الالكترونية بالحجية في الإثبات إذا ما توافرت فيها الشروط الآتية: ارتباط التوقيع بالموقع وحده دون غيره، وسيطرة الموقع وحده دون غيره على الوسيط الإلكتروني، وامكانية كشف أي تعديل أو تبديل في بيانات المحرر الالكتروني أو التوقيع الالكتروني، وتحدد اللائحة التنفيذية لهذا القانون الضوابط الفنية والتقنية اللازمة لذلك

التساؤل الرابع : الواقع المستهدف من استخدام تقنية الواقع الافتراضى كادة احترازية للوقاية من الازمات الادارية بالمؤسسات الرياضية:

جدول(١١) الدلالات الإحصائية الواقع المستهدف من استخدام تقنية الواقع الافتراضى كادة احترازية للوقاية من الازمات الادارية بالمؤسسات الرياضية (ن=١٤٠)

م	العبارات	المتوسط الحسابى	الإنحراف المعيارى	النسبة المئوية	المستوى
١	قدرة المؤسسة على استطلاع اراء العاملين والمستفيدن منها مما يوفر قدر من المعلومات لاتخاذ القرار.	2.971	0.206	99.048	مرتفع
٢	انخفاض حدوث الازمات الادارية من خلال محاكاة الواقع الفعلى	٩١٢.8	١0.50	.86١94	مرتفع

م	العبارات	المتوسط الحسابى	الإنحراف المعيارى	النسبة المئوية	المستوى
٣	تكون المؤسسة قادرة على العمل فى اوقات الازمات الطبيعية الخارجة عن المؤسسة	2.393	0.775	79.762	مرتفع
٤	عقد الاجتماعات عبر تقنية الو اقع الافتراضى للحد من التجمعات المؤدية لتفشي الاوبئة	2.393	0.879	79.762	مرتفع
٥	تحليل الاداء والمباريات ومعرفة الايجابيات والسلبيات عن طريق تقنية الو اقع الافتراضى	2.579	0.778	85.952	مرتفع
٦	الحد من ازمات التشجيع الرياضى وشغب الملاعب باستخدام الو اقع الافتراضي	2.271	0.864	75.714	متوسط
٧	استخدام تكنولوجيا حديثة تتيح للعاملين محاكاة الو اقع بإستخدام برمجيات إلكترونية تسمح له بالإنغماس داخل المؤسسة	2.379	0.772	79.286	مرتفع
٨	وجود عنصر بشري لديه مهارات علي استخدام احدث الوسائل التكنولوجية	2.743	0.555	91.429	مرتفع
٩	امكانية حل مشكلة حضور الجماهير بالملاعب فى حالة عدم الاستقرار الامنى والسياسى	2.664	0.695	88.810	مرتفع
١٠	وسيلة لتكوين علاقات اجتماعية بين القطاعات المختلفة عبر تقنية الو اقع الافتراضى	2.571	0.815	85.714	مرتفع
١١	وجود تقنية تعتمد علي ايحاء الفرد بإنتقاله من مكانه الفعلي إلى مكان العمل او المنافسة الرياضية وذلك باستخدام وسائل مساعدة كالنظارات والسماعات ومستشعرات الحركة واللمس.	2.629	0.771	87.619	مرتفع
١٢	الرؤية الشاملة من جميع الابعاد لمعرفة المشكلات التى قد تؤدى الى حدوث الازمات .	2.229	0.884	74.286	متوسط
١٣	يمكن للعاملين بالمؤسسة عرض الشكاوى والمقترحات للادارة .	2.786	0.534	92.857	مرتفع
١٤	حماية المؤسسة من الازمات المالية وزيادة العائد الاقتصادى .	2.443	0.900	81.429	مرتفع
١٥	استخدام تكنولوجيا تسمح للفرد بتخطي الحدود المكانية دون الإنتقال من مكانه وذلك باستخدام وسائل مساعده.	2.764	0.595	92.143	مرتفع
١٦	امكانية حصول المؤسسة الرياضية على بيانات الجمهور المستفيد منها .	2.729	0.644	90.952	مرتفع

م	العبارات	المتوسط الحسابى	الإنحراف المعيارى	النسبة المئوية	المستوى
١٧	امكانية التدريب لتطوير المهارات واكتساب المعلومات عبر تقنية الو اقع الافتراضى .	2.829	0.536	94.286	مرتفع
	إجمالى المحور الأول الو اقع المستهدف من استخدام تقنية الو اقع الافتراضى كادة احترازية للوقاية من الازمات الادارية بالمؤسسات الرياضية	٢٩٥2.	36٨0.	.286٨٦	مرتفع

يتضح من جدول (١١) أن مستوى إجمالى عبارات الواقع المستهدف من استخدام تقنية الواقع الافتراضى كادة احترازية للوقاية من الازمات الادارية بالمؤسسات الرياضية (مرتفع) بنسبة مئوية (٨٦,٢٨٦%) ، حيث حصلت(١٥) عبارة على مستوى (مرتفع) بنسب مئوية تتراوح ما بين (79.286%) إلى (99.048%) ، وحصلت (٢) عبارة على مستوى (متوسط) بنسب مئوية تتراوح ما بين (74.286 %) إلى (75.714%) .

ويتضح أن العبارتين (١٧،١) حصلتا على أعلى فروق ذات دلالة معنوية لصالح الذين أجابوا بـ (أوافق) حيث حصلتا على نسبة مئوية (94.286% ، 99.048 %) وتشير العبارة (١) إلى امكانية قدرة المؤسسة على استطلاع اراء العاملين والمستفيدن منها مما يوفر قدر من المعلومات لاتخاذ القرار، وتشير العبارة (١٧) إلى امكانية التدريب لتطوير المهارات واكتساب المعلومات عبر تقنية الواقع الافتراضى.

وقد يرجع المستوى المرتفع إلى اهمية الموضوع وهو دعم اتخاذ القرار من خلال توافر المعلومات بستخدام تطبيقات الواقع الافتراضى والدراسات الموضوعية التى توضح الصورة بشكل كامل فيتم اتخاذ القرار دون غياب بعض النواحى المهمة التى يجب اخذها فى الاعتبار .

ويرى الباحث أنه لكى يتم استخدام تقنيات الواقع الافتراضى فى التدريب وتكوير مهارات العاملين بالمؤسسات الرياضية يجب تحليل احتياجات المؤسسة واهدافها التدريبية ثم تطوير المحتوى وبناء محتوى يتناسب مع المتطلبات والاحتياجات المحددة ثم تصميم التجربة إنشاء تجارب VR/AR تفاعلية تحاكي سيناريوهات واقعية

ويتفق ذلك مع نتائج دراسة "ايمان محمد (٢٠٢٣ م)"(٦) والتى منها مساهمة تقنية الواقع الافتراضى والمعزز في دعم نظم المعلومات من حيث توفير الوقت والجهد المالي والمكان، وإمكانية أن يساهم الواقع الافتراضى والمعزز في إحداث التغييرات الرئيسية في نظام الجراحة والتشخيص والعلاج، فضلاً عن التعليم والتدريب.

ويتضح أن العبارتين (٦ ، ١٢) حصلتا على أقل فروق ذات دلالة معنوية لصالح الذين أجابوا بـ (أوافق) حيث حصلتا على نسبة مئوية (74.286 % ، 75.714 %) وتشير العبارة (٦) إلى الحد من ازمات التشجيع الرياضى وشغب الملاعب باستخدام الواقع الافتراضي ، وتشير العبارة (١٢) إلى الرؤية الشاملة من جميع الابعاد لمعرفة المشكلات التى قد تؤدى الى حدوث الازمات .

وقد أتفق ذلك مع ما أشار إليه "محمد السلطان (٢٠١٥ م)" بأن الأحداث الرياضية أهم ما يميزها حضور الجماهير الغفيرة التي تعد قوة إقتصادية كبيره إلا أن خروج الجماهير عن نطاق النظام والقانون فيعد ذلك أزمة امنية قد يصعب السيطرة عليها. (١٩: ٢)

ويضيف" محمد عقلوك ، علي عبد الصاحب (٢٠١٨م)"(٢١) فى نتائج دراسته أن سلوكيات المشجعين تتأثر بشكل كبير بالقضايا السياسية وكذلك الاحوال الاقتصادية للبلد ، ويستغل بعض المشجعين الحشد الكبير في المباريات في إثارة تلك القضايا.

ويرى الباحث أن المؤسسات الرياضية تحتاج الى استخدام التكنولوجيا الحديثة لوضع طرق بديلة لحضور المشجعين بالمدرجات لما في ذلك من تحقيق الاجراءات كالأمنية والإحترازية والإقتصادية وكذلك اتاحة الفرصة الى المشجعين في تشجيع فريقهم بشكل أمن والإستمتاع بالمشاهدة ومن اهم تلك التكنولوجيا استخدام الواقع الافتراضى.

إستنتاجات البحث Conclusions Of The Research :

فى ضوء أهداف البحث وإجراءاته وما أظهرته المعالجات الإحصائية وكذا مناقشة النتائج تمكن الباحث من التوصل إلى الإستنتاجات التالية :

١- يمكن تقديم برامج افتراضية للعاملين تحسن من قدرتهم على الاداء والتفاعل مع المواقف .

٢- يمكن استخدام الواقع الافتراضي لإنشاء عمليات محاكاة وتصورات وسيناريوهات تفاعلية تساعد العاملين على فهم الاعمال المعقدة بشكل أفضل.

٣- يجب اصدار التشريعات اللازمة لتطبيق تقنية الواقع الافتراضى بالمؤسسات الرياضية .

٤- يجب تحديد الاحتياجات من القوى البشرية اللازمة للعمل الافتراضي.

٥- وضع تشريعات تحمي المعلومات من الاختراق .

٦- وضع قواعد توضح آلية العمل الافتراضي.

٧- قدرة المؤسسة على استطلاع اراء العاملين والمستفيدن منها مما يوفر المعلومات لاتخاذ القرار.

٨- امكانية التدريب لتطوير المهارات واكتساب المعلومات عبر تقنية الواقع الافتراضى.

٩- الحصول على معلومات ذات جودة عالية تجعل المؤسسة قادرة على ترشيد القرارات.

١٠- يمكن استخدام التقنية في المؤسسات الرياضية لتوفير الاحتياطات الامنية .

١١- ضرورة توافر سماعات الواقع الإفتراضي توافر نظارات الواقع الإفتراضي .

١٢- ضبط آلية اختيار القادة والعاملين من خلال أنظمة بما يلائم العمل الافتراضي.

١٣- الحد من ازمات التشجيع الرياضى وشغب الملاعب باستخدام الواقع الافتراضي.

١٤- الرؤية الشاملة من جميع الابعاد لمعرفة المشكلات التى قد تؤدى الى حدوث الازمات .

توصيات البحث Research recommendations :

من خلال النتائج التى توصل إليها الباحث فى هذه الدراسة وفى حدود عينة البحث يوصى الباحث بما يلى :

١- تبني نظم الاداره الافتراضيه في المؤسسات الرياضيه كنظام مكمل للاداره الواقعيه .

٢- اهتمام المؤسسات الرياضيه لتطبيق تقنيه الواقع الافتراضي لحل الازمات الرياضيه والوقايه منها

٣- ضروره تدريب العاملين بالمؤسسات الرياضيه على كيفيه استخدام تقنيه الواقع الافتراضي.

٤- ضروره عقد الاجتماعات عبر تقنيه الواقع الافتراضي وذلك لتوفير الوقت والجهد والنفقات وتقليل حدوث بعض الازمات الاقتصاديه.

٥- ضروره توفير الادوات اللازمه لتطبيق تقنيه الواقع الافتراضي وتدريب العاملين على كيفيه استخدامها تمشيا مع التطورات التي تسعى اليها الدوله.

٦- ضرور عمل صفحات لعرض اهم المعلومات في مجال الاداره الرياضيه من خلال تكنولوجيا الواقع الافتراضي.

٧- الاستفاده القصوى من الامكانيات التي يمكن من خلالها مواكبه التطور المستمر في مجال الواقع الافتراضي.

٨- ضروره تطوير المهارات القياديه في المؤسسات الرياضيه بما يتلائم مع متطلبات القياده الافتراضيه.

٩- توجيه الابحاث القادمه الى مزيد من الدراسات في مجال الواقع الافتراضي بالمؤسسات الرياضية

١٠- ضرورة وضع التشريعات اللازمة لتطبيق تقنية الواقع الافتراضى فى الادارة الرياضية بالمؤسسات.

المراجع العربية :

احمد كامل الحصري (٢٠٠٢م) :انماط الواقع الافتراضي وخصائصه واراء الطلاب المعلمين في بعض برامج المتاحه عبر الانترنت ،تكنولوجيا التعليم ، سلسله دراسات وبحوث ، المجلد ١٢ ، الكتاب الاول.

احمد محمد عبد الفتاح (٢٠١٩م) : المعالجة الصحفية لأزمة غياب الجماهير عن ملاعب كرة القدم رسالة دكتوراة غير منشورة كلية التربية الرياضية ، جامعة بنها.

اخليف يوسف ،ايه خالد (٢٠٢٢م): واقع القياده الافتراضيه في الجامعات الاردنيه بالاستناد الى اسس الاداره الالكترونيه ، بحث منشور ، اداره البحوث والنشر ، المجله العلميه كليه التربيه ،المجلد (٣٨) العدد (٧) يوليو 2022م

أغيلاس زروقي (٢٠١٣م):العالم الافتراضي ضمن ألعاب الفيديو الإلكترونية دلالات تفاعل إنسان آلة (دراسة تحليلية سيميولوجية لبنية الفضاءات الافتراضية التي تخلقها ألعاب الكمبيوتر التعليمية"، رسالة ماجستير غير منشورة، كلية العلوم السياسية والإعلام، قسم علوم الإعلام والاتصال، جامعة الجزائر .

امنه زهران الجيوسي(٢٠٢٣م) :دور الاداره المدرسيه في تعزيز استخدام تطبيقات الواقع الافتراضي في مدارس التعليم والتدريب المهني في فلسطين، بحث منشور،اداره البحوث والنشر، المجله العلميه كليه التربيه،المجلد (٣٩)العدد الثالث الجزء الثاني.

ايمان محمد (٢٠٢٣م) :دور تقنية الواقع المعزّز في دعم نُظم إدارة المعلومات الصحيّة، المجلة العربية للبحث العلمي، المجلد ٤، العدد٢.

جمال عبد العزيز الشرهان (٢٠٠٣م) :الوسائل التعليميه ومستجدات تكنولوجيا التعليم ط ٣ السعوديه الرياض مطبعه الحميضى.

حصه محمد الشايع ،افنان عبد الرحمن العبيد (٢٠١٥م): تكنولوجيا التعليم الاسس والتطبيقات ،مكتبه الرشد للنشر ،الرياض.

خالد محمود نوفل، (٢٠١٠): انتاج برمجيات الواقع الافتراضي التعليمية. الأردن - عمان: دار المناهج للنشر والتوزيع.

دستور جمهورية مصر العربية .

شريف السيد محمد ،احمد سيد عبد الفتاح (٢٠٢٠م) :اقتصاديات الرياضه المصريه اثناء الكوارث الطبيعيه" دراسه حاله " ،بحث منشور ، المجله العلميه للتربيه البدنيه وعلوم الرياضه ، كليه التربيه الرياضيه للبنين ، جامعه حلوان ع ٨٩

علي حسين الدالي (٢٠١٨م): تكنولوجيا الواقع الافتراضي ومستقبل الرسوم المتحركه ،بحث منشور المؤتمر الدولي الرابع الفنون التشكيليه وخدمه المجتمع ،كليه الفنون الجميله ،الاقصر.

غسان قاسم داود اللامي وخالد عبد الله(٢٠١٥) : إدارة الأزمات الأسس والتطبيقات، كلية الادارة والاقتصاد جامعة إبراهيم العيساوي، بغداد.

قانون تنظيم الاتصالات المصري رقم ١٠ لسنة ٢٠٠٣م .

قانون التوقيع الالكتروني رقم ١٥ لسنة ٢٠٠٤

لؤي مضر الشريف (٢٠١٢م):الواقع الافتراضي وامكانيه تطبيق في البيئه العمرانيه الفلسطينيه (حاله دراسيه ،حل مشكله التنقل عبر الادراج في مدينه نابلس)،رساله ماجستير غير منشوره،كليه الدراسات العليا،جامعه النجاح الوطنيه في نابلس، فلسطين.

محمد سرور الحريري (٢٠١٢) : إدارة الازمات واستراتيجية القضاء على الازمات الاقتصادية والمالية والإدارية، دار الصفاء للنشر والتوزيع، عمان .

محمد سليمان محمد ،محمد حمدي الصاوي (٢٠٢٢م):اثر تطبيق تقنيه الواقع الافتراضي في التشجيع الرياضي بالانديه المصريه في ضوء التحول الرقمي ، بحث منشور، المجله العلميه للتربيه البدنيه وعلوم الرياضه،العدد (٩٦) الجزء(٢) يوليو ٢٠٢٢م.

محمد سيد السلطان (٢٠١٥م): التهديدات الامنية للمنشآت الرياضية واستراتيجية الازمة : التهديدات الارهابية والاجرامية نموذجا، جمه ، مؤسسة تقارب العالمية, اسيوط.

محمد عطيه خميس(٢٠١٥م):تكنولوجيا الواقع الافتراضي وتكنولوجيا الواقع المعزز وتكنولوجيا الواقع المخطوط ، بحث منشور،الجمعيه المصريه لتكنولوجيا التعليم، م ج ٢٥ ع٢.

محمد علي عقلوك، علي حسن عبد الصاحب (٢٠١٨م) : المسؤولية الجزائية عن جرائم الشعب (دراسة مقارنة) مجلة دراسات ، البصرة، جامعة البصرة. ع.٢٨

محمد محمود عبد الوهاب ،شعيب جمال محمد(٢٠٢٠م):العلاقه بين تكنولوجيا الواقع المعزز واسلوب التعلم في البيئات الافتراضيه واثرهما في تنميه مهارات استخدام تطبيقات التعلم الالكتروني والتدفق الاكاديمي لدي طلاب كليه التربيه ، بحث منشور ، مجلة كلية التربية بالمنصورة ، ع(١٠٩) ج (٣) ، جامعة المنصورة .

ترجمة المراجع العربية :

Ahmed Kamel Al-Hosary (2002 AD): Patterns of virtual reality, its characteristics, and the opinions of student teachers in some programs available via the Internet, Educational Technology, Studies and Research Series, Volume 12, Book One.

Ahmed Mohamed Abdel Fattah (2019 AD): Journalistic treatment of the crisis of the absence of fans from football stadiums, unpublished doctoral dissertation, Faculty of Physical Education, Benha University.

Akhlif Youssef, A. Khaled (2022 AD): The reality of virtual leadership in Jordanian universities based on the foundations of electronic management, published research, Research and Publishing Administration, Scientific Journal, College of Education, Volume (38), Issue (7), July 2022 AD.

Aguilas Zerrougui (2013 AD): The virtual world within electronic video games, the semantics of human-machine interaction (a semiological analytical study of the structure of virtual spaces created by educational computer games), unpublished master's thesis, Faculty of Political Science and Media, Department of Media and Communication Sciences, University of Algiers..

Amna Zahran Al-Jayousi (2023 AD), The role of school administration in promoting the use of virtual reality applications in vocational education and training schools in Palestine, published research, Research and Publishing Administration, Scientific Journal, College of Education, Volume (39), Issue Three, Part Two.

6 Iman Muhammad (2023 AD) The role of augmented reality technology in supporting health information management systems, Arab Journal of Scientific Research, Volume 4, Issue 2.

Jamal Abdul Aziz Al-Sharhan (2003 AD), Educational methods and developments in educational technology, Taha 3, Saudi Arabia, Riyadh, Al-Humaidhi Press.

Hessa Muhammad Al-Shaya, Afnan Abdul Rahman Al-Obaid (2015 AD), Educational Technology, Foundations and Applications, Al-Rushd Publishing Library, Riyadh.

Khaled Mahmoud Nofal, (2010) Production of educational virtual reality software. Jordan - Amman: Dar Al-Mahraj for Publishing and Distribution .

Constitution of the Arab Republic of Egypt.

Sherif El-Sayed Mohamed, Ahmed Sayed Abdel-Fattah (2020 AD): The economics of Egyptian sports during natural disasters, "a case study", published research, Scientific

Journal of Physical Education and Sports Sciences, Faculty of Physical Education for Boys, Helwan University, No. 89..

Ali Hussein Al-Dali (2018 AD) Virtual Reality Technology and the Future of Animation, research publication of the Fourth International Conference on Fine Arts and Community Service, Faculty of Fine Arts, Luxor.

Ghassan Qasim Daoud Al-Lami and Khaled Abdullah: Crisis Management Foundations and Applications, College of Administration and Economics, Ibrahim Al-Issawi University (2015), Baghdad.

Egyptian Telecommunications Regulatory Law No. 10 of 2003.

Electronic Signature Law No. 15 of 2004.

16 Louay Mudar Al-Sharif (2012 AD), Virtual Reality and the Possibility of Application in the Palestinian Urban Environment (Case Study, Solving the Problem of Navigation Through Stairs in the City of Nablus), Unpublished Master's Thesis, College of Graduate Studies, An-Najah National University in Nablus, Palestine.

17- Muhammad Sorour Al-Hariri (2012): Crisis management and strategy for eliminating economic, financial and administrative crises, Dar Al-Safaa for Publishing and Distribution, Amman.

18- Muhammad Suleiman Muhammad, Muhammad Hamdi Al-Sawy (2022 AD), The impact of applying virtual reality technology in sports encouragement in Egyptian clubs in light of digital transformation, published research, Scientific Journal of Physical Education and Sports Sciences, Issue (96), Part (2), July 2022 AD.

19- Muhammad Sayed Al-Sultan (2015 AD): Security threats to sports facilities and crisis strategy: terrorist and criminal threats as a model, Juma, Takarab International Foundation, Assiut.

20- Mohamed Attia Khamis (2015 AD), Virtual Reality Technology, Augmented Reality Technology, and Manuscript Reality Technology, published research,

Egyptian Society for Educational Technology, Volume 25, No. 2.

21- Muhammad Ali Aqlouk, Ali Hassan Abdel-Sahib (2018 AD): Criminal Responsibility for People's Crimes (A Comparative Study) Dirasat Journal, Basra, University of Basra. P.28 .

22- Mohamed Mahmoud Abdel-Wahab, Shuaib Gamal Mohamed (2020 AD), The relationship between augmented reality technology and the learning style in virtual environments and their impact on developing the skills of using e-learning applications and academic flow among students of the College of Education, published research, Journal of the College of Education in Mansoura, No. (109) C (3), Mansoura University

المراجع الأجنبية :

Carreno, I. (2014), Educational leadership: E-leadership importance in Virtual education. Academia Journal of Educational Research :Educational leadership, Retrieve in 5/8 / 2021 fromhttp://dx.doi.org/10.15413/ajer.2014.01٢٢

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

Edward & Phillips (٢٠١٩) in actual leadership traits of virtual leaders in higher education online learning 23 (3)72-٩٣ .

Elmusharaf, M. (2017). Administrative challenges for virtual Universities Proceedings of the 82nd International Conference. ISERD, 22nd 23rd, Pp. 23-27. Istanbul, Turkey.

Gecu-Parmaksiz, Z., & Delialioğlu, Ö. (2020). The effect of augmented reality activities on improving preschool children's spatial skills. Interactive Learning Environments, 28(7), 876-889

Kuscu, m & Arslan, h. (2016), Virtual Leadership at Distance Education Teams. Turkish Online Journal of Distance Education. 17(10), 136-156

Laudon, K. & Laudon, J. (2002) "Management Information System: Managing The Digital Firm". 7th ed., USA. Printicehall

Makransky, G., & Petersen, G. B. (2021). The cognitive affective model of immersive learning (CAMIL): A theoretical research-based model of learning in immersive virtual reality. Educational Psychology Review, 33(3), 937-958.

Pang, Dong & Zhang, Yushi (2021). Ethical Principles of Virtual Leadership Construction in Artificial Intelligence Environment ,Retrieve in 5/8 / 2021 from

Suresh, Goel, "Crisis management. India. Global India Publication", 2009, P.١٦.

Villegas, O. O.V., Sánchez, V. G. C., Jorge, R. R., & Alfaro, M. D. J. .(٢٠١٦)Editorial for Volume 7 Number 3 Recent ADvances in Augmented Reality (RADAR). International Journal of Combinatorial Optimization Problems and Informatics, 7(3),١-٦

قائمة المرفقات :

مرفق (١) قائمة بأسماء الخبراء

م	الإسم	الوظيفة
١	أ.د/ احمد السيد محمود متولى	أستاذ ورئيس قسم الإدارة الرياضية بكلية التربية الرياضية للبنين - جامعة حلوان
٢	أ.د/ احمد كمال محمود عوض الله	أستاذ الإدارة الرياضية بكلية التربية الرياضية للبنين – جامعة حلوان
٣	أ.د/ صفوت مبروك حشيش	أستاذ الإدارة الرياضية بكلية التربية الرياضية للبنين – جامعة الازهر
٤	أ.د/ عبد اللطيف صبحى محمد	أستاذ الإدارة الرياضية بكلية التربية الرياضية للبنين – جامعة حلوان
٥	أ.د/ كوثر السعيد الموجى	أستاذ الإدارة الرياضية المتفرغ بكلية التربية الرياضية للبنين – جامعة حلوان
٦	أ.د/ محمد عبد العظيم شميس	أستاذ الإدارة الرياضية بكلية التربية الرياضية – جامعة السادات
٧	أ.د/ وليد مرسى الصغير	أستاذ الإدارة الرياضية بكلية التربية الرياضية للبنين – جامعة حلوان
٨	أ.د/ نبيه عبد الحميد العلقامى	أستاذ الإدارة الرياضية المتفرغ بكلية التربية الرياضية – جامعة حلوان
٩	أ.د/ يحيى فكرى محروس	أستاذ الإدارة الرياضية المتفرغ بكلية التربية الرياضية - جامعة طنطا

- راعى الباحث ترتيب الخبراء حسب الحروف الأبجدية .

مرفق (٢)

الصورة الأولية للإستبيان

جامعة الأزهر

كلية التربية الرياضية للبنين بالقاهرة

الأستاذ الدكتور/ .....

السلام عليكم ورحمة الله وبركاته

أهدى سيادتكم أرق التحيات وأطيب الأمنيات

موضوع البحث

" استخدام الو اقع الافتراضى كادة احترازية للوقاية من الازمات الادارية بالمؤسسات الرياضية"

لذا يرجو الباحث من سيادتكم لما تتمتعون به من خبرات علمية وعملية كبيرة فى المجال الأكاديمى والتطبيقى فى المجال الرياضى والذى له أهمية بالغة للنهوض بمستوى الرياضة فى جمهورية مصر العربية ، إبداء الرأى على إستمارة الإستبيان المستخدمة فى هذا البحث لمساعدتنا فى تحديد مدى إرتباط ما يمثله الإستبيان بمحاورة وعباراته بأهداف البحث الموضوعة ، مستفيدين من خبرة سيادتكم ، وذلك بوضع علامة (√) أمام كل عبارة فى المكان المخصص لذلك ، وكتابة مقترحاتكم مع تعديل أو حذف أو إضافة ما ترونه سيادتكم ولا يسعنى إلا أن أتقدم بخالص الشكر والتقدير على حسن تعاونكم الصادق .

الباحث

بيانات خاصة بالخبير:

١- الإسم : .....

٢- الوظيفة الحالية : .....

المحور الأول : اهميه اداره الازمات الادارية عبر تقنيه الو اقع الافتراضي

م	العبارات	موافق	تعديل	غير موافق
١	تساعد تقنية الو اقع الافتراضي على محاكاة الو اقع الفعلي للمؤسسات وتوقع المخاطر			
٢	تعمل تقنية الو اقع الافتراضي على توفير معلومات اضافية يستفاد بها فى الو اقع الفعلى			
٣	يمكن عرض المو اقف التى قد تكون صعبة فى البيئة الو اقعية بسهولة اكبر فى البيئة الافتراضية			
٤	يمكن تقديم برامج افتراضية للعاملين تحسن من قدرتهم على الاداء والتفاعل مع المو اقف			
٥	يمكن اعداد العاملين لحل ازمات افتراضية من خلال تقنية الو اقع الافتراضي			
٦	تعريض العاملين لكافة الظروف فى بيئة العمل والأعطال الإلكترونية التي قد لا تتو افر جميعها في الطبيعة وتدريبهم على كيفية التعامل معها			
٧	الحصول على معلومات ذات جودة عالية تكون قادرة على ترشيد القرارات			
٨	يمكن استخدام التقنية في المؤسسات الرياضية لتوفير الاحتياطات الأمنية			
٩	يمكن استخدام التقنية في علاج بعض الأمراض النفسية للعاملين مثل إرهاب المرتفعات			
١٠	تستخدم تقنية الو اقع الافتراضي في مجال الترفيه للعاملين لتوفير تجربة مميزة ومختلفة			
١١	تشترك فيها حواس الإنسان كي يمر بخبرة تشبه الواقع بدرجة كبير مما يقلل من المخاطر			
١٢	تستخدم في مجال التدريب لتوفير تجربة و اقعية للمتدربين وتحسين مهاراتهم وخبراتهم			
١٣	تقنية الكترونية تضع المشجع في بيئة ثلاثية الأبعاد لمكان المنافسة الرياضية وتستجيب لأفعالة بطريقة طبيعية من خلال وسائل مساعدة كالنظارات والسماعات ومستشعرات الحركة واللمس مما يقلل من ازمات شغب الملاعب			
١٤	تساعد في تحسين استراتيجيات التسويق وزيادة المبيعات			
١٥	استخدام التقنيات الافتراضية يعد فرصة لتحسين جاذبية المنتجات والخدمات في سوق التسويق الرقمي			
١٦	مساعدة جهات التوظيف في فهم تجربة بيئة العمل			

	الافتراضية يقلل من اخطاء التنفيذ			
١٧	توفير التدريب على السلامة المهنية في القطاعات والتي تزداد فيها المخاوف من مخاطر السلامة المهنية على الموظفين			
١٨	يمكن للمستخدمين تحسين قدرتهم على استيعاب وفهم البيانات والمعلومات، والتفاعل معها بشكل أفضل.			
١٩	تستخدم لإقامة اجتماعات افتراضية وتجمعات عمل، حيث يمكن للمشاركين التحدث والتفاعل بشكل طبيعي في بيئة افتراضية.			
٢٠	يمكن استخدام الو اقع الافتراضي لإنشاء عمليات محاكاة وتصورات وسيناريوهات تفاعلية تساعد العاملين على فهم الاعمال المعقدة بشكل أفضل			

مقترحات أخرى .....

المحور الثانى : متطلبات تطبيق تقنيه الو اقع الافتراضي للحد من الازمات الادارية بالمؤسسات الرياضية

م	العبارات	مو افق	تعديل	غير مو افق
١	اصدار التشريعات اللازمة لتطبيق تقنية الو اقع الافتراضى بالمؤسسات الرياضية			
٢	توفير المعدات الالكترونية اللازمة لبيئة العمل الافتراضي .			
٣	ابرام العقود مع شركات الاتصال واجراء التامين الالكترونى			
٤	توفير شبكة اتصال ذات قدرات عالية .			
٥	اختيار القادة بناء على قدراتهم على العمل الافتراضي .			
٦	تو افر سماعات الو اقع الإفتراضي تو افر نظارات الو اقع الإفتراضي			
٧	انشاء تطبيق خاص بكل مؤسسة رياضية يدعم نظام تشغيل android وذلك لتقديم windows او ios او الخدمة.			
٨	توفير منصات متخصصة تسهل العمل الافتراضي .			
٩	تحديد الاحتياجات من القوى البشرية اللازمة للعمل الافتراضي .			
١٠	تحميل التطبيق المطروح من المؤسسة الرياضية والتسجيل به			
١١	مو افقة الجهة الادارية المختصة على تطبيق تقنية الو اقع الافتراضي بالمؤسسات الرياضية			
١٢	ان تدعم تقنية الو اقع الإفتراضي الاستماع والرؤية البصرية الشاملة 360 درجة مع إمكانية التحكم الشامل بهما			

١٣	تو افر ذاكرة تخزين بمساحة كافية لتسجيل وحفظ جميع الاعمال والاحداث الرياضية .			
١٤	تو افر مصدر قوي للإنترنت			
١٥	ان يتم تطبيق التقنية مع عدم الإخلال بنصوص قانون الرياضة وبنود الاستثمار.			

مقترحات أخرى .....

المحور الثالث : التشريعات المنظمة للعمل عبر الو اقع الافتراضى

م	العبارات	مو افق	تعديل	غير مو افق
١	وجود نظام ملزم لتوفير المتطلبات التقنية اللازمة للإدارة الافتراضية.			
٢	ضبط آلية اختيار القادة والعاملين من خلال أنظمة بما يلائم العمل الافتراضي			
٣	وجود تشريعات تحمي المعلومات من الاختراق.			
٤	مرونة سياسات العمل بما يتناسب مع التحول إلى القيادة الافتراضية			
٥	وضع التشريعات المالية اللازمة لتوفير متطلبات تقنية الو اقع الافتراضي			
٦	وضع قواعد توضح آلية العمل الافتراضي.			
٧	توفير مخصصات مالية لتنفيذ برامج تطوير فرق العمل لمواجهة الازمات عبر تقنية الو اقع الافتراضي			
٨	وضع قواعد لحمايه اقتصاديات المؤسسات الرياضيه بستخدام الانظمة الافتراضية خاصه خلال الكوارث الطبيعيه مثل وباء كورونا			
٩	وضع القواعد التى تحدد العلاقة بين المؤسسات ووزارة الاتصالات والداخلية			

مقترحات أخرى .....

المحور الرابع : الو اقع المستهدف من استخدام تقنية الو اقع الافتراضى كادة احترازية للوقاية من الازمات الادارية بالمؤسسات الرياضية

م	العبارات	مو افق	تعديل	غير مو افق
١	قدرة المؤسسة على استطلاع اراء العاملين والمستفيدن منها مما يوفر قدر من المعلومات لاتخاذ القرار.			
٢	انخفاض حدوث الازمات الادارية من خلال محاكاة الو اقع			

	الفعلى			
٣	تكـون المؤسسـة قـادرة على العمـل فى اوقـات الازمـات الطبيعية الخارجة عن المؤسسة			
٤	عقد الاجتماعات عبرتقنية الو اقع الافتراضى للحد من التجمعات المؤدية لتفشي الاوبئة			
٥	تحليل الاداء والمباريات ومعرفة الايجابيات والسلبيات عن طريق تقنية الو اقع الافتراضى			
٦	الحـد مـن ازمـات التشـجيع الرياضـى وشـغب الملاعـب باستخدام الو اقع الافتراضي			
٧	استخدام تكنولوجيا حديثة تتيح للعاملين محاكاة الو اقع بإستخدام برمجيات إلكترونية تسمح له بالإنغماس داخل المؤسسة			
٨	وجـود عنصـر بشـري لديـه مهـارات علي اسـتخدام احـدث الوسائل التكنولوجية			
٩	امكانية حل مشكلة حضور الجماهير بالملاعب فى حالة عدم الاستقرار الامنى والسياسى			
١٠	وسيلة لتكوين علاقات اجتماعية بين القطاعات المختلفة عبرتقنية الو اقع الافتراضى			
١١	وجـود تقنيـة تعتمـد علي ايحـاء الفـرد بإنتقالـه مـن مكانـه الفعلـي إلـى مكـان العمـل او المنافسـة الرياضـية وذلـك باسـتخدام وسـائل مسـاعدة كالنظـارات والسـماعات ومستشعرات الحركة واللمس.			
١٢	الرؤية الشاملة من جميع الابعاد لمعرفة المشكلات التى قد تؤدى الى حدوث الازمات .			
١٣	يمكـن للعـاملين بالمؤسسـة عـرض الشـكاوى والمقترحـات للادارة .			
١٤	حمايـة المؤسسـة مـن الازمـات الماليـة وزيـادة العائـد الاقتصادى .			
١٥	استخدام تكنولوجيا تسمح للفرد بتخطي الحدود المكانية دون الإنتقال من مكانه وذلك باستخدام وسائل مساعده.			
١٦	امكانية حصول المؤسسة الرياضية على بيانات الجمهور المستفيد منها .			
١٧	امكانية التدريب لتطوير المهارات واكتساب المعلومات عبر تقنية الو اقع الافتراضى .			

مقترحات أخرى .....

مرفق (٣)

الصورة النهائية للإستبيان

جامعة الأزهر

كلية التربية الرياضية للبنين بالقاهرة

السلام عليكم ورحمة الله وبركاته

أهدى سيادتكم أرق التحيات وأطيب الأمنيات

موضوع البحث

" استخدام الو اقع الافتراضى كادة احترازية للوقاية من الازمات الادارية بالمؤسسات الرياضية"

لذا يرجو الباحث من سيادتكم إبداء الرأى على إستمارة الإستبيان المستخدمة فى هذا البحث ، وذلك بوضع علامة (√) أمام كل عبارة فى المكان المخصص لذلك ، ولا يسعنى إلا أن أتقدم بخالص الشكر والتقدير على حسن تعاونكم الصادق .

الباحث

المحور الأول : اهميه اداره الازمات الادارية عبر تقنيه الو اقع الافتراضي

م	العبارات	موافق	غير موافق
١	تساعد تقنية الو اقع الافتراضي على محاكاة الو اقع الفعلي للمؤسسات وتوقع المخاطر		
٢	تعمل تقنية الو اقع الافتراضي على توفير معلومات اضافية يستفاد بها فى الو اقع الفعلى		
٣	يمكن عرض المو اقف التى قد تكون صعبة فى البيئة الو اقعية بسهولة اكبر فى البيئة الافتراضية		
٤	يمكن تقديم برامج افتراضية للعاملين تحسن من قدرتهم على الاداء والتفاعل مع المو اقف		
٥	يمكن اعداد العاملين لحل ازمات افتراضية من خلال تقنية الو اقع الافتراضي		
٦	تعريض العاملين لكافة الظروف فى بيئة العمل والأعطال الإلكترونية التي قد لا تتو افر جميعها في الطبيعة وتدريبهم على كيفية التعامل معها		
٧	الحصول على معلومات ذات جودة عالية تكون قادرة على ترشيد القرارات		
٨	يمكن استخدام التقنية في المؤسسات الرياضية لتوفير الاحتياطات الأمنية		

٩	يمكن استخدام التقنية في علاج بعض الأمراض النفسية للعاملين مثل إرهاب المرتفعات		
١٠	تستخدم تقنية الو اقع الافتراضي في مجال الترفيه للعاملين لتوفير تجربة مميزة ومختلفة		
١١	تشترك فيها حواس الإنسان كي يمر بخبرة تشبه الواقع بدرجة كبير مما يقلل من المخاطر		
١٢	تستخدم في مجال التدريب لتوفير تجربة و اقعية للمتدربين وتحسين مهاراتهم وخبراتهم		
١٣	تقنية الكترونية تضع المشجع في بيئة ثلاثية الأبعاد لمكان المنافسة الرياضية وتستجيب لأفعالة بطريقة طبيعية من خلال وسائل مساعدة كالنظارات والسماعات ومستشعرات الحركة واللمس مما يقلل من ازمات شغب الملاعب		
١٤	تساعد في تحسين استر اتيجيات التسويق وزيادة المبيعات		
١٥	استخدام التقنيات الافتراضية يعد فرصة لتحسين جاذبية المنتجات والخدمات في سوق التسويق الرقمي		
١٦	مساعدة جهات التوظيف في فهم تجربة بيئة العمل الافتراضية يقلل من اخطاء التنفيذ		
١٧	توفير التدريب على السلامة المهنية في القطاعات والتي تزداد فيها المخاوف من مخاطر السلامة المهنية على الموظفين		
١٨	يمكن للمستخدمين تحسين قدرتهم على استيعاب وفهم البيانات والمعلومات، والتفاعل معها بشكل أفضل.		
١٩	تستخدم لإقامة اجتماعات افتراضية وتجمعات عمل، حيث يمكن للمشاركين التحدث والتفاعل بشكل طبيعي في بيئة افتراضية.		
٢٠	يمكن استخدام الو اقع الافتراضي لإنشاء عمليات محاكاة وتصورات وسيناريوهات تفاعلية تساعد العاملين على فهم الاعمال المعقدة بشكل أفضل		

المحور الثانى : متطلبات تطبيق تقنيه الو اقع الافتراضي للحد من الازمات الادارية بالمؤسسات الرياضية

م	العبارات	مو افق	غير مو افق
١	اصدار التشريعات اللازمة لتطبيق تقنية الو اقع الافتراضى بالمؤسسات الرياضية		
٢	توفير المعدات الالكترونية اللازمة لبيئة العمل الافتراضي .		
٣	ابرام العقود مع شركات الاتصال واجراء التامين الالكترونى		
٤	توفير شبكة اتصال ذات قدرات عالية .		

٥	تـو افرسـماعات الو اقـع الإفتراضـي تـو افرنظـارات الو اقـع الإفتراضي		
٦	انشـاء تطبيـق خـاص بكل مؤسسـة رياضـية يـدعم نظـام تشـغيل android وذلك لتقديم windows او ios او الخدمة.		
٧	توفير منصات متخصصة تسهل العمل الافتراضي .		
٨	تحديد الاحتياجات من القوى البشرية اللازمة للعمل الافتراضي .		
٩	تحميل التطبيق المطروح من المؤسسة الرياضية والتسجيل به		
١٠	مو افقـة الجهـة الاداريـة المختصـة على تطبيـق تقنيـة الو اقـع الافتراضي بالمؤسسات الرياضية		
١١	ان تـدعم تقنيـة الو اقـع الإفتراضـي الاسـتماع والرؤيـة البصـرية الشاملة 360 درجة مع إمكانية التحكم الشامل بهما		
١٢	تو افرذاكرة تخزين بمساحة كافية لتسجيل وحفظ جميع الاعمال والاحداث الرياضية .		
١٣	تو افر مصدر قوي للإنترنت		
١٤	ان يتم تطبيق التقنية مع عدم الإخلال بنصوص قانون الرياضة وبنود الاستثمار.		

المحور الثالث : التشريعات المنظمة للعمل عبر الو اقع الافتراضى

م	العبارات	مو افق	غيـــــر مو افق
١	وجود نظام ملزم لتوفير المتطلبات التقنية اللازمة للإدارة الافتراضية.		
٢	ضبط آلية اختيار القادة والعاملين من خلال أنظمة بما يلائم العمل الافتراضي		
٣	وجود تشريعات تحمي المعلومات من الاختراق.		
٤	مرونـة سياسـات العمـل بمـا يتناسـب مـع التحـول إلى القيـادة الافتراضية		
٥	وضـع التشـريعات الماليـة اللازمـة لتـوفير متطلبـات تقنيـة الو اقـع الافتراضي		
٦	وضع قواعد توضح آلية العمل الافتراضي.		
٧	وضع قواعد لحمايه اقتصاديات المؤسسات الرياضيه بستخدام الانظمة الافتراضية خاصه خلال الكوارث الطبيعيه مثل وباء كورونا		
٨	وضع القواعد التى تحدد العلاقة بين المؤسسات ووزارة الاتصالات والداخلية		

المحور الرابع : الواقع المستهدف من استخدام تقنية الواقع الافتراضى كادة احترازية للوقاية من الازمات الادارية بالمؤسسات الرياضية

م	العبارات	موافق	غير موافق
١	قدرة المؤسسة على استطلاع اراء العاملين والمستفيدن منها مما يوفر قدر من المعلومات لاتخاذ القرار.		
٢	انخفاض حدوث الازمات الادارية من خلال محاكاة الواقع الفعلى		
٣	تكون المؤسسة قادرة على العمل فى اوقات الازمات الطبيعية الخارجة عن المؤسسة		
٤	عقد الاجتماعات عبر تقنية الواقع الافتراضى للحد من التجمعات المؤدية لتفشي الاوبئة		
٥	تحليل الاداء والمباريات ومعرفة الايجابيات والسلبيات عن طريق تقنية الواقع الافتراضى		
٦	الحد من ازمات التشجيع الرياضى وشغب الملاعب باستخدام الواقع الافتراضي		
٧	استخدام تكنولوجيا حديثة تتيح للعاملين محاكاة الواقع بإستخدام برمجيات إلكترونية تسمح له بالإنغماس داخل المؤسسة		
٨	وجود عنصر بشري لديه مهارات علي استخدام احدث الوسائل التكنولوجية		
٩	امكانية حل مشكلة حضور الجماهير بالملاعب فى حالة عدم الاستقرار الامنى والسياسى		
١٠	وسيلة لتكوين علاقات اجتماعية بين القطاعات المختلفة عبر تقنية الواقع الافتراضى		
١١	وجود تقنية تعتمد علي ايحاء الفرد بإنتقاله من مكانه الفعلي إلى مكان العمل او المنافسة الرياضية وذلك باستخدام وسائل مساعدة كالنظارات والسماعات ومستشعرات الحركة واللمس.		
١٢	الرؤية الشاملة من جميع الابعاد لمعرفة المشكلات التى قد تؤدى الى حدوث الازمات .		
١٣	يمكن للعاملين بالمؤسسة عرض الشكاوى والمقترحات للادارة .		
١٤	حماية المؤسسة من الازمات المالية وزيادة العائد الاقتصادى .		
١٥	استخدام تكنولوجيا تسمح للفرد بتخطي الحدود المكانية دون الإنتقال من مكانه وذلك باستخدام وسائل مساعده.		
١٦	امكانية حصول المؤسسة الرياضية على بيانات الجمهور المستفيد منها .		
١٧	امكانية التدريب لتطوير المهارات واكتساب المعلومات عبر تقنية الواقع الافتراضى .		