

قضايا بحثية 2
إعداد الطالبة:
كريمة البلخي
إشراف الدكتور:
ميّار وليد



عنوان الدراسة الأولى:

(دور الإعلام الرقمي في رفع الوعي بالجريمة الإلكترونية في السعودية)

تقييم مناقشة النتائج:

مناقشة النتائج تبرز تأثير الإعلام الرقمي بشكل فعال في تعزيز الوعي بالجريمة الإلكترونية بين المواطنين السعوديين؛ حيث تظهر النتائج، أن الوعي بالجريمة الإلكترونية - غالبًا - يتم اكتسابه بشكل غير مباشر عبر تفاعل الأفراد مع تجارب الآخرين. على الرغم من النتائج الإيجابية في رفع الوعي، إلا أن التحدي الأساسي يكمن في تحويل هذا الوعي إلى سلوكيات وقائية حقيقية ضد الجرائم الإلكترونية.

كان من المفترض توسيع نطاق الدراسة، لتشمل دراسات على المدى الطويل، وذلك لمعرفة تأثير الحملات التوعوية الرقمية على سلوكيات الأفراد بعد فترة زمنية.

تقييم الربط مع الأدبيات السابقة:

الربط مع الأدبيات السابقة يعزز من أهمية الإعلام الرقمي في تشكيل الوعي العام حول الجرائم الإلكترونية. الدراسات السابقة، تؤكد على قدرة الإعلام الرقمي على التأثير في سلوك الأفراد، ولكن الدراسة الحالية تقدم منظورًا إضافيًا بالتركيز على وسائل الإعلام الاجتماعية، مثل: "واتساب"، و"سناب شات"، مما يسلط الضوء على فعالية هذه المنصات في تقديم رسائل توعوية مباشرة وسريعة.

من ناحية أخرى، قد يكون من المفيد الربط بمزيد من الأدبيات التي تبحث في تأثير الحملات التوعوية الرقمية على اتخاذ قرارات وقائية فعالة.

عنوان الدراسة الثانية:

(تأثير تقنيات الواقع الافتراضي على تجربة الجمهور في الإعلام العقاري)

تقييم مناقشة النتائج:

مناقشة نتائج هذه الدراسة، تظهر أن تقنيات الواقع الافتراضي أحدثت تأثيرًا إيجابيًا على تفاعل الجمهور مع المحتوى العقاري؛ حيث ساعدت في تحسين قرارات الشراء العقاري من خلال تقديم تجارب تفاعلية وغامرة. على الرغم من هذه النتائج المشجعة، إلا أن هناك حاجة لمزيد من الفحص حول تباين الاستجابة بين الفئات العمرية المختلفة؛ حيث تُظهر نتائج الدراسة، أن الفئات الأصغر سنًا تفاعلت بشكل أفضل مع هذه التقنيات، كما يجب الاهتمام بتحديات، مثل: بطء التحميل، أو المشاكل التقنية التي قد تعوق الاستفادة الكاملة من هذه التقنيات.

تقييم الربط مع الأدبيات السابقة:

الربط مع الأدبيات السابقة، يُظهر تطابقًا مع الدراسات التي تسلط الضوء على تأثير تقنيات الواقع الافتراضي في تحسين التفاعل مع المحتوى الإعلامي، كما أظهرت الدراسات السابقة تأثيرًا مشابهًا في قطاعات أخرى، مثل: التعليم والترفيه؛ حيث أسهمت هذه التقنيات في زيادة التفاعل والإدراك. ومع ذلك، فإن هذه الدراسة تبرز أهمية تحسين جودة التطبيق، وتقنيات الواقع الافتراضي في القطاع العقاري تحديدًا، مما يختلف عن تطبيقاته في المجالات الأخرى، وهو ما يمثل إضافة مميزة للبحث في هذا المجال.



مجموعة جامعة
الجميع الذكية
للتعليم القابضة

MIDOCEAN
UNIVERSITY



Thank You

