



النسخة العربية هشام خلف الله

ليست للألعاب فقط: ما تعلّمته من الجمهور خلف نظارة الواقع الافتراضي

الملخص: من معرض القاهرة الدولي للكتاب إلى محاكاة المسجد الحرام، رأيت ردود فعل الجمهور الأولى أمام نظارة الواقع الافتراضي: تحفّظًا في البداية، ثم دهشة وسكينة ودموعًا أحيانًا. وهذه أهم الدروس التي خرجت بها من هذه التجارب.

خلال السنوات الماضية، قدّمنا في مشروع MetaLife Metaverse تجارب الواقع الافتراضي لجمهور واسع ومتنوع: في معرض القاهرة الدولي للكتاب عامي 2024 و2025 مع «أبطال ميتالايڤ»، ومع أطفال مبادرة «بداية جديدة» في المتحف المصري، وفي عروض محاكاة الشعائر الإسلامية أمام علماء ومسؤولين، وفي فعاليات وملتقيات داخل مصر وخارجها.

وفي كل مرة، كنت أقف بجانب النظارة لأراقب اللحظة نفسها: اللحظة التي يضع فيها شخص النظارة على عينيه لأول مرة. هذه اللحظة علّمتني عن الجمهور أكثر مما علّمتني أي دراسة أو تقرير.

الانطباع الأول: «أليست هذه للألعاب؟»

أكثر جملة سمعتها قبل أي تجربة هي هذه. فالصورة الشائعة عن نظارة الواقع الافتراضي أنها جهاز ترفيه للشباب وهواة الألعاب، وليست أداة للتعليم أو الثقافة أو التعرف على الأماكن والتاريخ. ولذلك يأتي كثير من الزوار بتوقعات محدودة، ثم يكتشفون عالمًا مختلفًا تمامًا.

الوجه الآخر: التحفّظ والصعوبات

ومن الأمانة أن أبدأ بالجانب الذي لا يظهر في الصور:

- **تحفّظ الكبار، وخاصة المسؤولين:** كثير منهم يتردد في البداية في وضع النظارة على وجهه أمام الحضور، ويفضّل أن يشاهد العرض على شاشة كبيرة. وهو تحفّظ مفهوم، يرتبط بالمكانة والصورة العامة أكثر مما يرتبط بالتقنية.
- **صعوبة التعامل مع أداة التحكم:** من يستخدم «الكنترولر» لأول مرة يجد صعوبة في معرفة الأزرار وطريقة الإشارة والاختيار، فيضيع جزء من التجربة في محاولة فهم الأداة.

- **فقدان الاتزان أحياناً:** بعض المستخدمين يشعرون بدوار خفيف أو يفقدون اتزانهم للحظات، خاصة في التجارب التي فيها حركة سريعة، أو عند الوقوف لمدة طويلة.
- **قلق من الجهاز نفسه:** بعض الزوار يخشون أن يكسروا الجهاز، أو أن يبدوا غير متمكنين أمام الآخرين، فيكتفون بالمشاهدة.

اللحظة التي تتغير كل شيء: محاكاة المسجد الحرام

في مقابل ذلك، عشت لحظات لا تُنسى، وأوضحها كانت مع تجربة محاكاة المسجد الحرام. فقد شعر أكثر من 90% ممن جرّبوها، وفق الانطباعات التي رصدناها، بالسكينة وبروح المكان وقديسيته من أول استخدام. ورأيت كثيرين تنهمر دموعهم وهم داخل التجربة، لأنهم شعروا كأنهم يزورون المكان فعلاً، ومنهم من لم تتح له الزيارة من قبل.

وهنا أدركت أن قيمة الواقع الافتراضي لا تقف عند الإبهار البصري، بل تمتد إلى الأثر الإنساني والعاطفي: أن تقرب مكاناً بعيداً، وأن تمنح شعوراً حقيقياً بالحضور.

ومن المشاهد التي تتكرر أيضاً: الدهشة الأولى عند الالتفات حول المكان، والضحك العفوي عند محاولة لمس شيء غير موجود، وخروج المستخدم من التجربة ليطالب أن يجربها أحد أفراد أسرته.

الأطفال والكبار: طريقان مختلفان للدهشة

الأطفال في الغالب يدخلون التجربة دون تردد، ويتعلمون أداة التحكم في دقائق، ويتحركون داخل العالم الافتراضي بحرية واستكشاف. أما الكبار فيحتاجون إلى تمهيد وشرح وطمأنينة، لكنهم حين يدخلون التجربة يكون أثرها فيهم أعمق، خاصة في التجارب الدينية والتاريخية التي تلامس ذاكرتهم ومشاعرهم.

عشرة دروس في تنظيم تجارب الواقع الافتراضي

من هذه الفعاليات خرجت بدروس عملية، أطبقها الآن في كل عرض:

- **أكثر من جهاز وأكثر من مساعد:** حتى لا يطول الانتظار، ويجد كل مستخدم من يرافقه خلال التجربة.
- **مساحة آمنة:** مخصصة للتجربة، وبعيدة عن أماكن المرور والزحام، حتى يتحرك المستخدم بحرية دون أن يصطدم بأحد.
- **شاشة كبيرة للعرض:** تعرض ما يراه المستخدم، فيشارك الحضور التجربة، ويطمئن المتحفظون قبل أن يجربوا بأنفسهم.
- **تدريب قصير قبل البدء:** دقيقة أو أكثر لشرح أداة التحكم، توفّر على المستخدم كثيراً من الارتباك.
- **تجارب سهلة في العروض العامة:** تجارب قصيرة وواضحة ولا تحتاج إلى حركة كثيرة، تناسب من يجرب لأول مرة.
- **الجلوس عند الحاجة:** في التجارب الطويلة أو لكبار السن، يقلّل الجلوس من الدوار وفقدان الاتزان.
- **توثيق انطباعات الجمهور:** فهي أفضل مصدر لتطوير التجارب وقياس أثرها.
- **اتصال جيد بالإنترنت:** فبعض التجارب والتحديثات تعتمد عليه، وانقطاعه يفسد العرض.
- **أغطية للوجه بدل التعقيم المباشر:** فالأقنعة الواقية حل صحي وعملي، بينما يضر الكحول بعدسات النظارة.
- **حماية الأجهزة من الشمس:** لا تُستخدم النظارات في الأماكن المفتوحة صباحاً، ولا تُعرّض لأشعة الشمس المباشرة، لأنها قد تتلف الشاشات من الداخل.

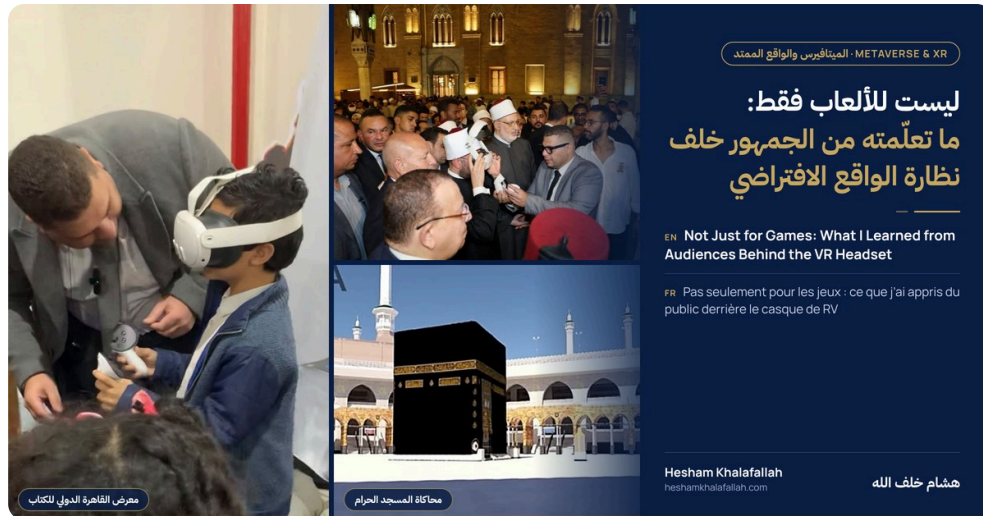
نظرة الواقع الافتراضي ليست لعبة، بل نافذة: إلى مكان بعيد، أو زمن مضى، أو تجربة تعلّم لا تنسى.

الخلاصة

ما أريد أن يخرج به القارئ من هذه التجارب أن نظرة الواقع الافتراضي ليست للألعاب فقط. ففيها تجارب متنوعة ومهمة ومفيدة: في التعليم، والثقافة، والتاريخ، والسياحة، والتوعية الدينية، وتجارب الأطفال.

ولهذا نحاول في MetaLife Metaverse أن نكون قريبين من الناس، وأن نوفر أكبر عدد ممكن من الأجهزة والتجارب المتنوعة في كل فعالية، حتى يجرب أكبر عدد من الجمهور، ويكتشف بنفسه ما يمكن أن تقدمه هذه التقنية.

وإذا كانت مؤسستك تفكر في تقديم تجربة واقع افتراضي لجمهورها، في معرض أو مدرسة أو متحف أو فعالية، فيسعدني أن نصمم معًا تجربة مناسبة وننظم عرضها بشكل احترافي.



English version

Hesham Khalafallah

Not Just for Games: What I Learned from Audiences Behind the Virtual Reality Headset

Summary: From the Cairo International Book Fair to the simulation of Masjid al-Haram, I watched people's first reactions behind a virtual reality headset: hesitation at first, then wonder, calm and sometimes tears. These are the most important lessons I took from those experiences.

Over the past few years, our MetaLife Metaverse project has brought virtual reality experiences to a wide and diverse audience: at the Cairo International Book Fair in 2024 and 2025 with "MetaLife Heroes", with children from the "New Beginning" initiative at the Egyptian Museum, in demonstrations of the Islamic rituals simulation for scholars and officials, and at events and forums in Egypt and abroad.

Each time, I stood next to the headset to watch the same moment: the moment someone puts it on for the first time. That moment has taught me more about audiences than any study or report.

| The first impression: "Isn't this for games?"

This is the sentence I heard most before any experience. The common image of a virtual reality headset is an entertainment device for young people and gamers, not a tool for learning, culture or discovering places and history. So many visitors arrive with limited expectations, and then discover a completely different world.

| The other side: hesitation and difficulties

In all honesty, I should start with the side that does not appear in the photos:

- **Hesitation among older visitors, especially officials:** many hesitate at first to put the headset on in front of others and prefer to watch the experience on a large screen. It is an understandable reluctance, linked more to status and public image than to the technology.

- **Difficulty with the controller:** first-time users struggle to find the buttons and learn how to point and select, so part of the experience is lost trying to understand the device.
- **Occasional loss of balance:** some users feel slightly dizzy or lose their balance for a moment, especially in experiences with fast movement or when standing for a long time.
- **Worry about the device itself:** some visitors are afraid of breaking it or of looking unskilled in front of others, so they settle for watching.

| The moment that changes everything: the Masjid al-Haram simulation

On the other hand, I have lived unforgettable moments, the clearest of them with the Masjid al-Haram simulation. More than 90% of those who tried it, according to the impressions we recorded, felt a sense of calm and the spirit and sanctity of the place from their very first use. I saw many people in tears inside the experience, because they felt as if they were truly visiting the place, some of them for the first time in their lives.

That is when I realized that the value of virtual reality goes beyond visual amazement to a human and emotional impact: bringing a distant place closer, and giving a real sense of presence.

Other scenes repeat themselves too: the first gasp of wonder when looking around, the spontaneous laughter when trying to touch something that is not there, and users coming out of the experience asking for a family member to try it.

| Children and adults: two different paths to wonder

Children usually step into the experience without hesitation, learn the controller within minutes, and move through the virtual world freely and curiously. Adults need preparation, explanation and reassurance, but once they are inside, the impact on them is deeper, especially in religious and historical experiences that touch their memories and emotions.

| Ten lessons for organizing virtual reality experiences

These events taught me practical lessons that I now apply at every demonstration:

- **More than one headset and more than one assistant:** so the wait is not long, and every user has someone to guide them.
- **A safe space:** dedicated to the experience and away from walkways and crowds, so users can move freely without bumping into anyone.
- **A large display screen:** showing what the user sees, so the audience can share the experience and hesitant visitors feel reassured before trying it themselves.
- **A short briefing before starting:** a minute or more explaining the controller saves users a great deal of confusion.
- **Simple experiences for public demonstrations:** short, clear experiences that need little movement suit first-time users.
- **Seating when needed:** in long experiences or for older visitors, sitting reduces dizziness and loss of balance.

- **Recording audience impressions:** they are the best source for improving experiences and measuring their impact.
- **A reliable internet connection:** some experiences and updates depend on it, and a drop ruins the demonstration.
- **Face covers instead of direct disinfection:** protective covers are a hygienic and practical solution, while alcohol damages the headset lenses.
- **Protecting the devices from the sun:** headsets should not be used outdoors in the morning or exposed to direct sunlight, which can damage the screens from the inside.

A virtual reality headset is not a toy, but a window: to a distant place, a past era, or a learning experience you will never forget.

| Conclusion

What I want readers to take away from these experiences is that a virtual reality headset is not just for games. It offers varied, meaningful and useful experiences: in education, culture, history, tourism, religious awareness and children's content.

That is why, at MetaLife Metaverse, we try to stay close to people and to provide as many headsets and as many different experiences as possible at every event, so that the largest possible audience can try them and discover for themselves what this technology can offer.

If your organization is considering offering a virtual reality experience to its audience, at an exhibition, school, museum or event, I would be glad to design a suitable experience together and organize its presentation professionally.



Version française Hesham Khalafallah

Pas seulement pour les jeux : ce que j'ai appris du public derrière le casque de réalité virtuelle

Résumé : Du Salon international du livre du Caire à la simulation de la mosquée Al-Haram, j'ai observé les premières réactions du public derrière un casque de réalité virtuelle : de la réserve au début, puis de l'émerveillement, de la sérénité et parfois des larmes. Voici les principales leçons que j'en ai tirées.

Ces dernières années, notre projet MetaLife Metaverse a proposé des expériences de réalité virtuelle à un public large et varié : au Salon international du livre du Caire en 2024 et 2025 avec « Les Héros de MetaLife », auprès des enfants de l'initiative « Nouveau départ » au Musée égyptien, lors de démonstrations de la simulation des rites islamiques devant des savants et des responsables, ainsi que dans des événements et forums en Égypte et à l'étranger.

À chaque fois, je me tenais à côté du casque pour observer le même instant : celui où une personne le pose sur ses yeux pour la première fois. Cet instant m'en a appris davantage sur le public que n'importe quelle étude ou rapport.

La première impression : « Ce n'est pas pour les jeux ? »

C'est la phrase que j'ai le plus entendue avant chaque expérience. L'image répandue du casque de réalité virtuelle est celle d'un appareil de divertissement pour les jeunes et les joueurs, et non d'un outil d'apprentissage, de culture ou de découverte des lieux et de l'histoire. Beaucoup de visiteurs arrivent donc avec des attentes limitées, puis découvrent un monde totalement différent.

L'autre facette : réserves et difficultés

Par honnêteté, je commencerai par ce qui n'apparaît pas sur les photos :

- **La réserve des aînés, surtout des responsables :** beaucoup hésitent d'abord à porter le casque devant les autres et préfèrent suivre l'expérience sur un grand écran. Une réserve compréhensible, liée davantage au statut et à l'image publique qu'à la technologie.

- **La difficulté avec la manette** : les nouveaux utilisateurs peinent à trouver les boutons et à comprendre comment pointer et sélectionner, si bien qu'une partie de l'expérience se perd à apprivoiser l'outil.
- **Des pertes d'équilibre occasionnelles** : certains ressentent un léger vertige ou perdent l'équilibre un instant, surtout dans les expériences à mouvements rapides ou en restant longtemps debout.
- **L'inquiétude face à l'appareil** : certains visiteurs craignent de le casser ou de paraître maladroits devant les autres, et se contentent de regarder.

| Le moment qui change tout : la simulation de la mosquée Al-Haram

À l'inverse, j'ai vécu des moments inoubliables, dont le plus marquant avec la simulation de la mosquée Al-Haram. Plus de 90 % de ceux qui l'ont essayée, selon les impressions que nous avons recueillies, ont ressenti la sérénité, l'esprit et le caractère sacré du lieu dès la première utilisation. J'ai vu beaucoup de personnes pleurer pendant l'expérience, car elles avaient le sentiment de visiter réellement le lieu, certaines pour la première fois de leur vie.

J'ai alors compris que la valeur de la réalité virtuelle ne s'arrête pas à l'émerveillement visuel : elle s'étend à un impact humain et émotionnel, en rapprochant un lieu lointain et en offrant un véritable sentiment de présence.

D'autres scènes se répètent aussi : l'étonnement au premier regard autour de soi, le rire spontané en essayant de toucher un objet qui n'existe pas, et l'utilisateur qui sort de l'expérience en demandant qu'un membre de sa famille l'essaie à son tour.

| Enfants et adultes : deux chemins vers l'émerveillement

Les enfants entrent généralement dans l'expérience sans hésiter, maîtrisent la manette en quelques minutes et se déplacent librement dans le monde virtuel. Les adultes ont besoin de préparation, d'explications et d'être rassurés, mais une fois immergés, l'effet est plus profond, en particulier dans les expériences religieuses et historiques qui touchent leur mémoire et leurs émotions.

| Dix leçons pour organiser des expériences de réalité virtuelle

Ces événements m'ont appris des leçons pratiques que j'applique désormais à chaque démonstration :

- **Plusieurs casques et plusieurs assistants** : pour limiter l'attente et accompagner chaque utilisateur.
- **Un espace sécurisé** : réservé à l'expérience, à l'écart des passages et de la foule, pour que l'utilisateur bouge librement sans heurter personne.
- **Un grand écran de diffusion** : qui montre ce que voit l'utilisateur, afin que le public partage l'expérience et que les plus réservés soient rassurés avant d'essayer.
- **Une courte initiation avant de commencer** : une minute ou plus pour expliquer la manette évite beaucoup de confusion.
- **Des expériences simples pour le grand public** : courtes, claires et nécessitant peu de mouvements, adaptées aux débutants.

- **S'asseoir si nécessaire** : pour les expériences longues ou les personnes âgées, la position assise réduit le vertige et les pertes d'équilibre.
- **Recueillir les impressions du public** : c'est la meilleure source pour améliorer les expériences et mesurer leur impact.
- **Une bonne connexion Internet** : certaines expériences et mises à jour en dépendent, et une coupure gêne la démonstration.
- **Des protections faciales plutôt qu'une désinfection directe** : les protections sont une solution hygiénique et pratique, alors que l'alcool abîme les lentilles du casque.
- **Protéger les appareils du soleil** : ne pas utiliser les casques en extérieur le matin ni les exposer directement au soleil, qui peut endommager les écrans de l'intérieur.

Un casque de réalité virtuelle n'est pas un jouet, mais une fenêtre : vers un lieu lointain, une époque révolue ou une expérience d'apprentissage inoubliable.

| Conclusion

Ce que je souhaite que le lecteur retienne, c'est qu'un casque de réalité virtuelle ne sert pas qu'aux jeux. Il offre des expériences variées, importantes et utiles : en éducation, en culture, en histoire, en tourisme, en sensibilisation religieuse et pour les enfants.

C'est pourquoi, chez MetaLife Metaverse, nous cherchons à rester proches du public et à proposer, à chaque événement, le plus grand nombre possible de casques et d'expériences variées, afin que le plus de personnes possible puissent les essayer et découvrir par elles-mêmes ce que cette technologie peut offrir.

Si votre organisation envisage de proposer une expérience de réalité virtuelle à son public, dans un salon, une école, un musée ou un événement, je serai heureux de concevoir avec vous une expérience adaptée et d'en organiser la présentation de manière professionnelle.