ISSN(Print): 1813-4521 OnLine ISSN:2663-7502
Journal Of the Iraqia University
available online at
https://iasj.rdd.edu.iq/journals/journal/view/247

الأنثروبولوجيا الرقمية ودورها في تطوير العروض المتحفية دراسة تحليلية للمتحف العراقي

م.د. شيماء حميد رشيد الجامعة المستنصرية / كلية العلوم السياحية
Sheimaahr79@gmail.com

المستخلص :

برز في الآونة الأخيرة انتشار مصطلح الانثروبولوجيا الرقمية والذي يعنى بالمحاكاة الالكترونية المباشرة اتجاه المتلقي ، اذ يتوقع بعض الباحثين تأسيس أرضية اكثر حداثة ذات تقنية تتيح سلاسة وسهولة العمل نحو طرح الأفكار التخصصية او العامة والتعرف على الاجابة السريعة دون كلل او ملل ، اذ تم تسخير تلك الإمكانات التقنية في معرفة تفاصيل مختلف المجالات والصناعات ولاسيما مجال صناعة السياحة وتحديداً الارشاد السياحي اتجاه السائح في تلقيه المعلومات التفصيلية للمعالم والرموز المعروضة من عادات ومعتقدات الشعوب والشخوص المعروضة من خلال وضع أجهزة رقمية خصصت لخزن كم هائل من المعلومات التي تتيح لمرتادين المتاحف التعرف عليها عن طريق توجيه الأسئلة المراد الإجابة عليها سواء كان محاكي صوت او صور رقمية اوعن طريق ادخال البيانات المراد معرفتها وبمختلف لغات العالم، الامر الذي يوفر خدمة المرتادين من مختلف الجنسيات من جهة وتوفير عملية تثقيفية للجميع دون استثناء ، هذا وان وجهات نظر العالم ككل يكون عبر الانثروبولوجيا الرقمية كونه موضوع ذات أهمية كبيرة وقلب نجاح المنظمات السياحية، اذ يبين البحث مدى امكانية تأثير الأنثروبولوجيا الرقمية ودورها في تطوير تقنيات العروض المتحفية ، المتمثلة بوضع منهجية خاصة لها يوضح العلاقة بين متغيرات الدراسة ، فضلاً عن وضع مجموعة من الفرضيات الرئيسة والفرعية وذلك لتحقيق هدف الدراسة ، ولتطبيق هذه الدراسة ميدانيا وتحقيق الهدف منها اذ تم تحديد إدارة المرفق السياحي للمتحف العراقي للأثار لتطبيق موضوعه البحث مدار الدراسة حول الأنثروبولوجيا الرقمية المتبع من قبل إدارة المتحف وقد تم استخدام المنهج التحليلي في البحث .

الكلمات المفتاحية : الانثروبولوجيا الرقمية ، الاندماج الاجتماعي ،الانفتاح الثقافي ، العروض المتحفية، الشاشات التفاعلية.

Abstract

The term digital anthropology has recently become widespread, which means direct electronic simulation towards the recipient. Some researchers expect to establish a more modern, technologically advanced platform that allows for smooth and easy work towards presenting specialized or general ideas and identifying quick answers without fatigue or boredom. These technical capabilities have been harnessed to understand the details of various fields and industries, especially the tourism industry, specifically tourist guidance towards the tourist in receiving detailed information about the displayed landmarks and symbols of the customs and beliefs of peoples and the displayed figures through the placement of digital devices dedicated to storing a huge amount of information that allows museum goers to learn about it by directing questions to be answered, whether it is a voice simulator or digital images or by entering the data to be known in various languages of the world. This provides a service to goers of different nationalities on the one hand and provides an educational process for everyone without exception. The world's viewpoints as a whole are through digital anthropology, as it is a subject of great importance and the heart of the success of tourism organizations. The research shows the extent of the possibility of the influence of digital anthropology and its role in developing museum display technologies, represented by developing a special methodology for it that clarifies the relationship between The study variables, in addition to setting a set of main and sub-hypotheses in order to achieve the study's objective, and to apply this study in the field and achieve its objective, the management of the tourist facility of the Iraqi Museum of Antiquities was determined to apply its research topic, the subject of the study, about digital anthropology followed by the museum's management, and the analytical method was used in the research.Keywords Digital anthropology, social integration, cultural openness, museum displays, interactive screens.

المقدمة:

من بين المجالات الحديثة التي ترتقي بها المنظمات السياحية هو التركيز على نظام الأنثروبولوجيا الرقمية باعتبارها عمل مبتكر حديث وجديد هدفه تعزيز العمل المتحفي في كافة مجالاته لتحقيق الانسجام والتناغم مع رواد المتحف اذ تضفي على حياتهم ثقافة ذات قيمة ومعنى وتكسبهم مشاعر تنشأ على قيم وعادات تؤثر في حياتهم بحسب طبيعة ثقافتهم التي عاشوا فيها ، لذا سنركز في بحثنا هذا على الانثربولوجيا الرقمية ودورها في شرح تقنيات العروض المتحفية بطريقة مبتكرة وحديثة من خلال وضع ثلاثة مباحث المبحث الأول يستعرض الاطار المنهجي للدراسة والمبحث الثاني يهتم بالجانب النظري للمتغيرات السابقة الذكر ، والمبحث الثالث فيتجسد بأهم الاستنتاجات والتوصيات .

المبحث الاول منهجية الدراسة

أولا : مشكلة الدراسة

ان المتاحف العالمية التي تمتلك إدارة ذات فاعلية عالية من خلال اعتمادها على الانثروبولوجيا الرقمية التي تقدم العروض المتحفية بطريقة عصرية و ناجحة ، وقد تم التعبير عنها بهذه التساؤلات الآتية:

١. هل تتوفر أجهزة رقمية خاصة بالعروض المتحفية ؟

٢. مدى تأثير الانثروبولوجيا الرقمية على نشر ثقافة العروض المتحفية ؟

٣. هل يتناسب عدد المرشدين السياحيين مع جميع قاعات العروض المتحفية؟

٤. هل ان لوحات الدلالة التعريفية تعبر عن جميع المعلومات التفصيلية للعروض المتحفية؟

ثانياً: اهمية الدراسة:

تنبع أهمية الدراسة من خلال الاتي:

١. الاهتمام المتزايد من قبل الإدارة العليا للمتحف بتطوير العروض المتحفية

٢. ادخال التكنولوجيا والأجهزة الحديثة والمتطورة في شرح العروض المتحفية .

ثالثاً : اهداف الدراسة :

تهدف الدراسة التعرف على الانثربولوجيا الرقمية ودورها في تطوير العروض المتحفية وكالاتي: -

1 – استخدام التقنيات الحديثة ذات الفاعلية العالية والابتعاد قدر الإمكان عن الطرق التقليدية الكلاسيكية للعرض المتحفي.

2 – تهدف الانثروبولوجيا الرقمية الوصول الى حياة مستخدميها للقضاء على أوقات فراغهم، وتنمية الشعور بأنفسهم.

المبحث الثاني الجانب النظري للدراسة

أولا : مفهوم الانثروبولوجيا الرقمية

قبل ان يتم التعرف على الانثروبولوجيا الرقمية لابد من التعرف على مفهوم الانثروبولوجيا Anthropology ، اذ يرى باحثون انها كلمة إنكليزية مشتقّة من الأصل اليوناني المكون من مقطعين : أنثروبوس Anthropos ومعناه "الإنسان" ولوجوس Locos ومعناه "علم" وبذلك يصبح معنى الأنثروبولوجيا من حيث اللفظ "علم الإنسان" أي العلم الذي يدرس النظم والأنساق الاجتماعية والثقافية للإنسان (الشماس ، ٢٠٠٤: ١٣) اما مفهوم الانثروبولوجيا الرقمية فأنه مصطلح بدأ بالظهور حديثاً اذ يعمل على دراسة العلاقة بين ثقافة الانسان وتقنيات العصر الرقمي وذلك لما لها من تأثير على بعضها البعض ومدى تقبل او رفض المجتمع لهذه التقنيات وعليه يمكن ان تعرف الانثربولوجيا الرقمية على انها " مجموعة من التقنيات الجديدة التي تساعد في فهم السكان والعوالم بطريقة اسرع واسهل كوسائل التواصل الاجتماعي والهواتف الذكية" (MILLER,2018:6) ، ويرى اخرون ان الانثروبولوجيا الرقمية هي " أداة تعمل على تبسيط المعلومات واختزال جزء كبير منها هدفها خلق إمكانيات جديدة للتقارب الاجتماعي (Heather & Miller, ٢٠١٢ : ٥) ويرى (schweibnz,2019:) تعتمد الانثروبولوجيا الرقمية على قاعدة بيانات شاملة مهمتها تحويل البيانات الى معلومات موثقة رقمياً ومتاحة للجميع .

ثانياً : ابعاد الأنثروبولوجيا الرقمية :

يتحقق نجاح المنظمات السياحية من خلال اتباع طرق جديدة في عملية البحث المعرفي عن الثقافات المتعددة من قبل شريحة معينة من المجتمع لتشكيل الوعي الاجتماعي في استعراض وشرح عروض المعلومات في مختلف المجالات والعلوم وخاصة في مجال السياحة الثقافية وتصنف الانثروبولوجيا الرقيمة وفق الابعاد الاتية:

١- **التفاعل والاندماج الاجتماعي** ويقصد بالتفاعل والاندماج الاجتماعي هي الاستجابة لمجموعة من المعايير والقيم المتفاعلة بين الأشخاص والتي ينتج عنها تحقيق اقصى درجات الاشباع بين المتفاعلين (كريب، ١٩٩٠: ٦٦) ، ويرى اخرون ان القيم المتفاعلة ممكن ان تتم بين الأشياء والأشخاص ومنها الوسائط الرقمية هي من أحد اشكال التفاعل والاندماج الاجتماعي بعدما كان الأشخاص يلتقون مع بعضهم البعض حول ساحات المدينة وأماكن التجمع الثقافية اذ كان الاهتمام بالتواصل الاجتماعي محدود نسبياً خصوصاً للأشخاص المغتربين، ولكن بظهور الفضاء الرقمي للأشخاص وكيفية استخدامه كعامل مهم من عوامل التفاعل والتواصل الاجتماعي ما جعلهم يشعرون بالاطلاع المستمر على المجتمع وما يحدث فيه من تطورات في كافة الميادين لاسيما الميدان الثقافي وتطوراته الفرعية بغض النظر عن المسافات التي تبعد بين الأشخاص وموقع الحدث. وترى الباحثة ان الفائدة من عملية الاندماج والتفاعل الاجتماعي هو التعلم من المجتمع مجموعة من المهارات والانتماء من خلال حبه لأرضه وانتماءه اليها.

٢- **الانفتاح الثقافي** يعد الانفتاح الإنساني ضرورة اجتماعية حتمية الهدف منه تحقيق التواصل المعرفي والأخلاقي بين أبناء المجتمع (صالح ،عبد العزيز،٢٠٢١: ٢٣) ، يرى اخرون ان الانفتاح الثقافي هو "قدرة الفرد على التفكير والشعور بمدى احتياجاته البيولوجية واشباعها فضلاً عن تحقيق النجاح والثروة" (الوريكات،٢٠٢٢: ١٢٢٧) ، ويرى اخرون ان الانفتاح الثقافي هو "منهج ثقافي يعمل على البحث المعرفي لثقافة المجتمعات الإنسانية وصولاً لتكامل المراحل الثقافية للمجتمع الواحد، ولا يتم التكامل والتطور الثقافي الا بتطور سلوكيات الانسان في المجتمع والتي بدورها تعمل على اشباع حاجات الانسان المادية والمعنوية ومن اهم مصادر الانفتاح الثقافي (البث الإعلامي المباشر، السياحة الخارجية، وسائل التواصل الاجتماعي) لذا فأن الانفتاح الثقافي هو مدى اطلاع فئة الشباب على ثقافات المجتمعات الأخرى عن طريق ممارسة السياحة الخارجية او من خلال احدى وسائل التواصل التكنولوجيا الحديثة (المري ،٢٠٢٤: ٣٧) ، على ان يكون هنالك توازناً في الانفتاح الثقافي مبني على التبادل والانعكاس المعرفي والتي تعتمد على مبدأ الاخذ والعطاء لقيم متنوعة تعمل على اثراء الفرد (صالح ،عبد العزيز،٢٠٢١: ٢٤)

٣- **السلوك الإنساني** ان الذكاء الإنساني هو علم يتميز بقدرته التكيف مع ظروف الحياة والتفكير والتخطيط والتحليل وحل المشكلات إضافة الى سرعة التعلم، ويعتبر الذكاء الاصطناعي هو مكمل للذكاء الإنساني فهو علم يحاكي ذكاء الانسان عن طريق عمل برامج خاصة بالحواسيب الالية مثل الطائرات المسيرة والسيارات ذاتية القيادة وبرمجيات الترجمة والكثير من التطبيقات المنتشرة في العالم. وعليه يمكن تعريف الذكاء الاصطناعي بأنه "بأنه قدرة الآلة على محاكاة العقل البشري.

ثالثاً : تقنيات العروض المتحفية

تعد المتاحف المعاصرة من اهم المؤسسات المؤثرة في نشر الثقافة والتعلم ، فالمتحف هو المكان الوسيط بين المقتنيات المتحفية عبر العصور الزمنية من جهة وبين الزائر من جهة أخرى ، فعند التخطيط لبناء أي متحف عبر العصور الزمنية لابد من مراعاة متطلباته الديناميكية من حيث طابع ونوع المتحف وما يحتويه من معروضات يعمل على أداء رسالته بنجاح لذا من الممكن حصر أنواع محددة من المتاحف الاثرية التي تحتاج بعض معروضاتها الى الحفظ في ظروف خاصة واستبدال عملية المشاهدة المجردة بتطبيق الانثروبولوجيا الرقمية في مشاهدتها من زوايا متعددة وظروف اضاءة مختلفة (حسين ومولى،٢٠١٩:٢٢٦) ، ويعد المتحف الرقمي من احد انواع المتاحف التي تعمل على تمثيل وعرض المقتنيات المتحفية بشكل رقمي معتمدة بشكل مباشر على شبكة الانترنت (عطية ،٢٠٢٢: ٢٣٩)

رابعا: ابعاد تقنيات العروض المتحفية ان نجاح المنظمات لاسيما المنظمات السياحية يعتمد بشكل كبير على عمليات تحسين الأداء ورفع معدلاته علماً ان الباحثة سوف تستعرض اثنين من ابعاد تحسين الأداء وكالاتي:

١-**الشاشات التفاعلية** ان هذه التقنية هي من التقنيات الحديثة والمعاصرة التي تستخدمها المتاحف في العروض المتحفية اذ تقوم الجهات المختصة بالمتاحف بتوظيف الشاشات بالصورة المتحركة والصوت وتكون اماكنها معلقة على الجدران والارضيات والنوافذ وغالباً ما يتم استخدامها في المتاحف الاثرية والتراثية ان الهدف من هذه الشاشات هو جذب انتباه الزائر بطريقة ذكية ومبدعة محققة الترفيه والتسلية والتعلم وتوجد الشاشات التفاعلية على نوعين هما:

أ- **الشاشات التفاعلية باللمس** يعمل هذا النوع من الشاشات باستخدام تقنية اللمس الأحادي والتي تتناسب ابعاد الشاشات مع ابعاد الزائر وان الفئة المستهدفة لهذه التقنية تكون من مختلف الاعمار ولكلا الجنسين، اذ يكون مستوى التفاعل عالي وواضح لأن الزائر يكون متفاعل مع المعلومات التي تظهر له وان الهدف من هذا النوع هو تحقيق الانتباه والتفاعل. (احمد واخرون ،بدون سنة: ٦٣٥)

ب- **الشاشات التفاعلية بالايماءات (بدون لمس)** وهي نوع اخر من الشاشات التفاعلية التي تعمل على استشعار حركة الجسم من خلال أجهزة استشعار موجودة فيه اذ تقوم بعرض محتوى ديناميكي متعدد الوسائط مستخدمة فيه كاميرا قائمة تعمل على تتبع حركة الجسم وايماءاته . (احمد واخرون ،بدون سنة :٦٣٤)السمعية و المرئية ، فضلاً عن الواقع المعزز وتقنية الهوليجرام (عطية ،٢٠٢٢: ٢٤٠) ، فيما يرى (ويكن، ترجمة عمراني ،٢٠١٨: ٦٩) ان البيئة المادية للتواصل الرقمي ما هي الا معلومات مشفرة عن البيئة الخارجية والتي تدخل في آلة بواسطة بعض العمليات لتصبح معلومات مرقمنة تمثل المقدار المستعمل في الالة مشابهاً لمقدار الشيء الحقيقي وهي طريقة للتواصل حول الأشياء ، لذا أصبحت شاشات العرض التفاعلية شائعة بشكل متزايد، مما يتيح للمستخدمين من الزوار بالتفاعل مع المحتوى الرقمي بطرق أكثر طبيعية مع امكانية استخدام روبوتات الدردشة المدعومة بالذكاء الاصطناعي للرد على استفسارات الزبائن أو تقديم معلومات مفيدة عن المنتج على مواقع الانترنت (schaffer,& et al, 2022)

ج- **الويب والحاسبات والكاميرات:** وهي مجموعة من العمليات الملموسة والتي يتم استخدامها من قبل شريحة معينة من المجتمع وتتكون من الحواسيب والفيديوهات والكاميرات والويب و تصميم كتالوجات بمختلف انواعها (miller,2018:p3) ، وأجهزة الاستشعار فضلاً عن قواعد البيانات وتحليلها ومن اهم خدماتها تبني الطرق السريعة في تلبية الخدمات كقطع التذاكر وخدمات سيارات الأجرة وهي تعد من البنى الأساسية الرقمية التي لا يمكن ان تتجزأ من الحياة المعاصرة واساس للتحولات البنيوية في العلاقات الاجتماعية كالتواصل والتنقل وتغيير نمط الحياة والإنتاج

د- **تكنولوجيا الواقع الافتراضي** : وهي تقنية تعنى بمحاكاة الصورة والصوت باستخدام الكمبيوتر لأنتاج محتوى يبدو كأنه حقيقي (عبد الحليم ، ٢٠١٧ ، ٦٠٤) في حين يرى (الحلفاوي ، ٢٠١١، ٢٠٧) "بأنه بيئة كمبيوترية عالية التقنية التي تحاكي البيئة الحقيقية من خلال عرض محتوياتها كي يتمكن المستخدم من التفاعل مع مكونات الواقع الافتراضي ويتم ذلك من خلال الحواس وبعض الأدوات المساعدة مما يجعل المستخدم ان يشعر بأنه جزء من البيئة الحقيقية. لذا تعتبر تكنولوجيا الواقع الافتراضي بأنها طريقة جديدة لزوار المتحف لاستكشاف وتجربة القطع الاثرية ومشاهدتها من زوايا متعددة او تكبيرها عبر الانترنت او انشاء تجارب الواقع الافتراضي (VR) داخل مساحة المتحف لتوفير تجربة محلية غامرة (koltsakidis & et al ,2022)- اقسام أجهزة الواقع الافتراضي الى قسمين : **القسم الأول** : أجهزة الادخال وتشمل (لوحة المفاتيح ،الفأرة ،الفأرة ثلاثية الابعاد ،عصا التحكم ،قفازات البيانات ، أدوات التعقب) القسم الثاني: أجهزة المخرجات وتشمل (وحدة العرض المحمولة على الرأس ،الكهوف ،الحاجب الزجاجي ،الشاشات التلفزيونية) (عبد الحليم،٢٠١٧:٦١٦،-٦١٨).

هـ - **تقنية الهولوجرام** : وتعد هذه التقنية من احدث التقنيات في العالم اذ تستخدم اشعة الليزر في العرض المتحفي لتعمل على انبهار وشد الزائر حول المقتنيات الاثرية (عطية،٢٠٢٢: ٢٤١) ، من خلال انبعاث سلسلة من الخطوط الليزية التي تنتقل الى الزائر وكأنه يذهب عبر الفضاء وقد تتغير الوان تلك الخطوط حسب وضع الزائر (محمود،٢٠١٩: ٥٥). .

رابعاً: العلاقة بين الانثروبولوجيا الرقمية والمتاحف:

ترى الباحثة ان للأنثروبولوجيا الرقمية ذات علاقة كبيرة في المتاحف من خلال الآتي:

١-تحقيق الاندماج بين الأشخاص ومقتنيات المتحف من خلال تقديم صور واقعية الى حد ما عن الأماكن والأشخاص التي لم تكن معروفة مسبقاً.

٢-تحقيق التفاعل اللامحدود بين الزائرين والمقتنيات المتحفية من خلال مشاهدة المعروضات من جميع الزوايا بما يضفي جواً من المتعة والاثارة.

٣-ان استخدام التجارب التقنية الرقمية في المتاحف يضيف طابع انساني وانفتاح ثقافي بين المجتمعات الزائرة للمتاحف.

المبحث الثالث / الاستنتاجات والتوصيات

اولاً / الاستنتاجات

١-عدم قيام إدارة المتحف العراقي بتطبيق مفهوم الأنثروبولوجيا الرقمية لجميع أروقة العرض المتحفي بالرغم من أهميته للزائرين في توليد حالة الاندماج والتفاعل والانسجام بطريقة أكثر سهولة ووضوح واعتمادها على الطرق التقليدية الكلاسيكية القديمة.

٢-اقتصار شاشات العرض بشكل محدود ومقتصر على شاشة واحدة فقط عند بداية مدخل المتحف ذات حجم بحدود ٤٠ بوصة تحوي مقاطع صورية لبعض العروض فقط، دون الاستعانة بتقنيات عرض رقمية لجميع قاعات المتحف.

٣-لم تتمكن إدارة المتحف الاستعانة بأجهزة عرض الكترونية صغيرة تتاح امام كل قطعة اثرية معروضة وحرية اختيار اللغة او الصوت لجميع فئات المجتمع المستطلعة لاسيما ان مرتادي المتحف من مختلف الجنسيات، اذ تم الاعتماد على لوحة ورقية بلغتين العربية والانجليزية فقط ولا تحوي معظم اللوحات الورقية على معلومات أكثر تفصيل وافتقار قسم من العروض على تلك اللوحات.

٤- افتقار المتحف العراقي الى المرشدين السياحيين المختصين بالعرض المتحفي للاستدلال على بعض الاستفسارات والاسئلة من قبل مرتاديه من جهة وعدم توفير مرشد الي مزود بكافة المعلومات التفصيلية يتم الاستعانة به في الإجابة على تلك الأسئلة.

٥-لا يتوفر في المتحف مصاعد للانتقال الى قاعات الطابق الأول في المتحف لاسيما ان بعض مرتادين المتحف من كبار السن يصعب عليهم مشاهدة العرض المتحفي المتاح في تلك الطوابق.

٦-عدم وجود قاعة ثلاثية الابعاد توفر عرض طبيعة الحياة في كافة العصور التي تتوافر فيها مقتنيات المتحف العراقي كوسيلة لجذب وشد المشاهد بتلك العروض.

ثانياً / التوصيات

١-نوصي إدارة المتحف العراقي بتطبيق مفهوم الأنثروبولوجيا الرقمية لجميع أروقة العرض المتحفي بأستخدام أساليب ذات تقنيات أكثر حداثة للعرض المتحفي.

٢-ضرورة توفير شاشات عرض الكترونية تجسد طبيعة وتفاصيل كل عرض متحفي كعرض مقاطع فيديوية عن كيفية استخدام المقتنيات الاثرية بطريقة سينمائية باستخدام تقنيات الذكاء الاصطناعي للتفاعل والفهم مع تلك المقتنيات.

٣-على إدارة المتحف مواكبة التطور في توفير اجهزة الكترونية ذات شاشات عرض صغيرة يتم فيها تخزين معلومات تفصيلية بمختلف لغات العالم باختيارين (صوتي وكتابي) تشرح فيها تاريخ وطبيعة كل مشهد للزائر.

٤-الاستعانة بمرشدين سياحيين مختصين بعلم التاريخ والاثار في قاعات المتحف للاستدلال على بعض الاستفسارات والاسئلة من قبل مرتاديه.

٥-ضرورة تجهيز المتحف بعدد من المصاعد تتيح حرية وسهولة الانتقال جميع الفئات العمرية الى قاعات العرض المتحفي في الطابق الأول مع مراعاة وضع تقنية ثلاثة الابعاد عن حضارة بلاد وادي الرافدين لجذب الزائر كما هو معمول في متاحف هولندا.

٦-انشاء قاعة تضم تقنية الهولوجرام تجسد طبيعة حياة العصور التاريخية كوسيلة لجذب الزائر لتلك العروض.

المصادر العربية

١- الشماس، عيسى (٢٠٠٤) "مدخل الى علم الانسان (الانثروبولوجيا) ، منشورات اتحاد الكتاب العرب.

٢- وليد سالم محمد الحلفاوى .(٢٠١١). التعليم الإلكتروني تطبيقات مستحدثة. القاهرة : دار الفكر العربى.

٣- **عطية ، علياء عاطف (٢٠٢٢)** " المتاحف االفتراضية ما بين التسويق الرقمي و رقمنة التراث" مجلة السياحة والفنادق التراثية ، المجلد ٥ العدد ٣ مصر

ثانياً : البحوث والدوريات

١-احمد، هبة شعبان، قطب، ميسون، حسن، ايناس (بدون سنة) "توظيف التفاعلية في تصميم أساليب العرض المتحفية" مجلة العمارة والفنون، العدد (١١).

٢-المري بينة علي محمد ، (٢٠٢٤) **"الانفتاح الثقافي وتأثيره على تشكيل الوعي الاجتماعي للشباب (دراسة ميدانية على طلاب جامعة الملك فيصل بالأحساء" ، المجلة العربية للآداب والدراسات الإنسانية ، المجلد ٨ العدد ٢٩ ، مصر .**

٣-حسين ،غصون مزهر ومولى ،صبا حسين (٢٠١٩) " دور المتاحف في حفظ التراث والآثار العراقية" قسم الاثار ، مركز المستنصرية للدراسات العربية والدولية.

٤-صالح، خالد عبيد وعبد العزيز، سرى مهني (٢٠٢١) **"تأثير الانفتاح الثقافي ووسائل التواصل الاجتماعي على عقيدة المجتمع المسلم (دراسة تحليلية)**"، مجلة كلية التربية للعلوم الإنسانية، جامعة تكريت.

٥-كريب ، إيان ، **(١٩٩٠)** "النظرية الاجتماعية" سلسلة كتب ثقافية شهرية يصدرها المجلس الوطني للثقافة والفنون والاداب – الكويت .

٦-محمود، حنان عوني محمد (٢٠١٩) **"المؤثرات البصرية – الخصائص الشكلية لتقنية الهولوجرام ودورها فى إثراء مجال الرؤية البصرية ثلاثية الابعاد"(دراسة وصفية تحليلية)**، مجلة الفنون التشكيلية والتربية الفنية، المجلد (٣) العدد (٢).

٧-عبد الحليم، الشيماء فتحي احمد (٢٠١٧) **"الواقع الافتراضي والأطفال ذوي صعوبات التعلم"** المجلة العلمية لكلية رياض الأطفال، جامعة المنصورة، المجلد (٣)، العدد (٤).

٨-الوريكات، ساجدة عبد الحليم رضوان (٢٠٢٢) **"دور الثقافة في تطوير المجتمع وتوجيهه"** المجلة العربية للنشر العلمي.

Sourcse

1. -١Miller, D. 2018. Digital Anthropology. In The Cambridge Encyclopedia of Anthropology (eds) F. Stein, S. Lazar, M. Candea, H. Diemberger, J. Robbins, A. Sanchez & R. Stasch. http://doi.org/10.29164/18digital
2. Digital Anthropology Edited by Heather A. Horst and Daniel Miller , ٢٠١٢ Berg is an imprint of Bloomsbury Publishing Plc. Library of Congress Cataloging-in-Publication Data .
3. SCHWEIBENZ , WERNER (2019) ,"The virtual museum: an overview of its origins, concepts, and terminology" Volume 4, Number 1,
4. Al-Shammas, Issa (2004) "Introduction to Anthropology", Arab Writers Union Publications.
5. Walid Salem Muhammad Al-Halfawi (2011). E-Learning: New Applications. Cairo: Dar Al-Fikr Al-Arabi.
6. Hussein, Ghosoun Mazhar and Mawla, Saba Hussein (2019) "The Role of Museums in Preserving Iraqi Heritage and Antiquities" Department of Antiquities, Al-Mustansiriya Center for Arab and International Studies.
7. Attia, Alia Atef (2022) "Virtual Museums: Between Digital Marketing and Digitization of Heritage" Journal of Tourism and Heritage Hotels, Volume 5, Issue 3, Egypt.
8. Ahmed, Heba Shaaban, Qutb, Maysoun, Hassan, Enas (no year) "Employing Interactivity in Designing Museum Display Methods," Architecture and Arts Journal, Issue (11).
9. Al-Mari Binah Ali Muhammad, (2024) "Cultural Openness and Its Impact on Shaping the Social Awareness of Youth (A Field Study on Students at King Faisal University in Al-Ahsa)," Arab Journal of Arts and Humanities, Volume 8, Issue 29, Egypt.
10. Saleh, Khaled Obaid, and Abdul Aziz, Sari Mahni (2021) "The Impact of Cultural Openness and Social Media on the Doctrine of Muslim Society (An Analytical Study)", Journal of the College of Education for the Humanities, Tikrit University.
11. Krib, Ian, (1990) "Social Theory," a monthly cultural book series published by the National Council for Culture, Arts, and Letters - Kuwait.
12. Mahmoud, Hanan Awni Muhammad (2019) "Visual Effects - Formal Characteristics of Hologram Technology and Its Role in Enriching the Field of Three-Dimensional Visual Vision" (A Descriptive-Analytical Study), Journal of Fine Arts and Art Education, Volume (3), Issue (2)
13. Abdel Halim, Al-Shaimaa Fathy Ahmed (2017) "Virtual Reality and Children with Learning Disabilities", Scientific Journal of the Faculty of Kindergarten, Mansoura University, Volume (3), Issue (4).
14. Al-Warikat, Sajida Abdel Halim Radwan (2022) "The Role of Culture in Developing and Guiding Society", Arab Journal of Scientific Publishing.