Cybrarians Journal
E-ISSN 1687-2215

العدد 74، ديسمبر 2024
DOI: 10.70000/cj.2024.74.567

بحوث – النتائج

تطور المتاحف الافتراضية وصولا للمتحف الذكي: دراسة نظرية

مروة محمد عبد المجيد خليل
مدير إدارة النشر الإلكتروني بالوسائط التكنولوجية والتحول الرقمي، وزارة الثقافة ، مصر
باحثة دكتوراه، قسم المكتبات والمعلومات، جامعة القاهرة، مصر
marwadesign25@gmail.com

حقوق النشر (c) 2024، مروة محمد عبد المجيد خليل

هذا العمل متاح وفقا لترخيص المشاع الإبداعي 4.0 ترخيص دولي

مستخلص

تركز الدراسة على أهم مستحدثات التطبيقات الافتراضية، وأجهزة الواقع الافتراضي لعرض المعلومات المتحفية من خلال استعراض التطورات التكنولوجية المتلاحقة والتي تأثرت بها المتاحف الافتراضية وصولا للمتحف الذكي، والاهتمام بالتقنيات الحديثة والأجهزة التي سترتبط بمستقبل المتحف الذكي وبخاصة الاتصالات، والذكاء الاصطناعي وميتافيرس، وإنترنت الـ لاشئ (internet of nothing) ودمج التقنيات الافتراضية، مع الاهتمام بعرض مكتبات اهتمت بالمتاحف الافتراضية على سبيل المثال وليس الحصر، للتأكيد على أهمية المعلومات المتحفية عبر المحتوى الافتراضي للمتاحف بالمكتبات.

الكلمات المفتاحية

المتاحف الافتراضية، إنترنت الـ لاشئ، تقنية الواقع الافتراضي، الذكاء الاصطناعي

5/1 نتائج الدراسة:

تم التحقق من أهداف الدراسة والمرتبطة بتساؤلات الدراسة وتتضح النتائج على النحو التالي:

- **الهدف الأول: عرض التطور الذي شهدته المتاحف الافتراضية وصولا للمتحف الذكي.**
- **تم الإجابة على التساؤل الأول: ما التطور الذي شهدته المتاحف الافتراضية وصولا للمتحف الذكي؟**

تم استعراض المتحف الافتراضي وعلاقته بتطور الويب، ثم تناول المتحف الافتراضي وعلاقته بتطبيقات تقنية الواقع الافتراضي عبر الأجهزة التي يتم ارتداؤها، للانغماس في العالم الافتراضي للتفاعل مع المجموعات، وصولا لدمج التقنيات الحديثة المختلفة؛ لتحسين وتطوير الجوالات والمتاحف الافتراضية لتحسين تجربة الزوار، وجذبهم للمتاحف الافتراضية أو الهجينة، بالإضافة إلى ظهور تطور مستقبلي للاتصالات والذي يعرف باسم: (6G) والذي سيقترن به ما يعرف بعصر إنترنت الـ لا شيء (internet of nothing) والذي يرتبط بشكل حتمي بالواقع الافتراضي، والممتد والميتافيرس والذكاء الاصطناعي والذي سيؤثر على مستقبل المتاحف، وكذلك ميتافيرس "Metaverse" وهي بيئة تدمج الواقع المادي مع العالم الافتراضي الرقمي، من خلال التفاعل متعدد الحواس مع البيئات الافتراضي والمتاحف والمكتبات ستتغير بشكل جذري، وبخاصة المتاحف الافتراضية بتقنية Metaverse لأنها ستسمح بالزيارة الافتراضية بشكل أكبر في السنوات القادمة وبخاصة المتاحف الذكية وعصر Internet of No Things وتقنية: (G6) المتطورة ستكون مرتبطة بشكل كبير بتقنيات الواقع الافتراضي والممتد متعدد الحواس، نظرا للدمج بين التقنيات الافتراضية بالذكاء الاصطناعي، والروبوتات الذكية المتنقلة، وتقنيات: "blockchain"، فتقنية (6G) ستكون نقطة انطلاق مهمة للدخول في عصر ما بعد الهاتف الذكي، مع الاهتمام **باستعراض دمج التطبيقات الافتراضية** والمرتبط بتطور المتاحف الافتراضية والهجينة والذكية من خلال دمج تقنيات الواقع الافتراضي والواقع الممتد الواقع المعزز وتقنية الهلوجرام، لإنتاج تطبيقات أكثر حداثة وهي اتجاه مستقبلي لإنتاج تطبيقات افتراضية وذكية.

-الهدف الثاني: تناول الأجهزة المستخدمة في تطبيقات المتاحف الافتراضية المتطورة.

تم الاجابة على السؤال الثاني: ما الأجهزة المستخدمة في تطبيقات المتاحف الافتراضية المتطورة؟

نظرا للتطورات الكبيرة في البرمجيات والتقنيات الافتراضية بجميع أنواعها، وتطور نظم الاتصالات أدى إلى الاهتمام بالأجهزة المتطورة التي يمكن استخدامها لاستعراض المتاحف الافتراضية الحالية أو الذكية، واهتمت العديد من الشركات العالمية بالأجهزة التي يتم ارتداؤها على الرأس واليد كشركة Google وشركة FACEBOOK وشركة مايكروسوفت وجهاز "ميتا2" الافتراضي لاستخدام التطبيقات الافتراضية الخاصة بالمتاحف الافتراضية حاليا ومستقبلا؛ لتقديم تجربة فريدة من نوعها في المتاحف، مع الاهتمام بأجهزة متطورة مثل: Oculus Rift وHTC VIVE والإصدارات الحديثة لأجهزة الواقع الافتراضي اللاسلكية المستقلة تمامًا عن الهواتف الذكية.

التوصيات:

زيادة الاهتمام بزيادة عدد الأبحاث التي تتناول التقنيات الافتراضية الحديثة، وأهميتها في عرض المعلومات المتحفية للمتاحف الذكية المستقبلية.

DOI: 10.70000/cj.2024.74.567