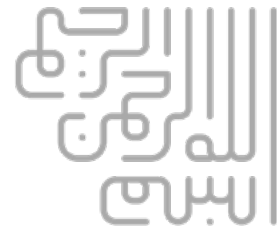


نقش گردشگری رقومی شده به عنوان ابزار دیپلماسی فرهنگی در بازسازی ویرانه ملی پس از جنگ؛ پیشنهادهای سیاستی برای ایران



تاریخ انتشار: ۱۴۰۵/۷/۱۱
Publish Date : 2026/10/3



عنوان: نقش گردشگری رقومی شده به عنوان ابزار دیپلماسی فرهنگی در بازسازی ویژند ملی پس از جنگ؛
پیشنهادهای سیاستی برای ایران
تهیه و تدوین کننده (Author): مهدی صادقیها
واژه های کلیدی: دیپلماسی فرهنگی، گردشگری رقومی شده، گردشگری، ویژند ملی
ناشر: مرکز پژوهش های مجلس شورای اسلامی

DOI: <https://doi.org/10.22034/mrc.report.21930>

Permanent Link: https://report.mrc.ir/article_11989.html

Publisher : Islamic Parliament Research Center of Iran

عنوان: نقش گردشگری رقومی شده به عنوان ابزار دیپلماسی فرهنگی در بازسازی ویزند ملی

پس از جنگ؛ پیشنهادهای سیاستی برای ایران

نوع گزارش: طرح / لایحه □، نظارتی □، راهبردی ■، پیش نویس قانونی □

نام دفتر: مطالعات فرهنگی و آموزش ش (گروه ورزش، میراث فرهنگی و گردشگری)

مدیر مطالعه: سعید شفیع

ناظر علمی: موسی بیات

ناظر علمی خارج از مرکز: محمدمین خراسانی (عضو هیئت علمی گروه جغرافیا و برنامه ریزی

روستایی، دانشگاه تهران)

اظهار نظر کنندگان داخل مرکز: زهرا راجی، علیرضا جمشیدی، زینب رحمانی (گروه ورزش، میراث

فرهنگی و گردشگری)

اظهار نظر کنندگان خارج از مرکز: لطیف صوفی (پژوهشگر دکتری مدیریت گردشگری دانشگاه

علم و فرهنگ)، آرش نورآقایی (رئیس سابق کانون سراسری انجمن های صنفی راهنمایان گردشگری

کشور)، مهسا مطهر (فعال گردشگری)، الهه شاکری منصور (دکتری جغرافیا و برنامه ریزی شهری،

دانشگاه تربیت مدرس)

همکاران: علی صادقیها، محمدمین قاسمی پیربلوطی (دفتر مطالعات فرهنگی و آموزش)

گرافیک و صفحه آرایی: سیده فاطمه ابوطالبی، امیررضا محمودی

ویراستار ادبی: سیده مرضیه موسوی راد

تاریخ شروع مطالعه: ۱۴۰۵/۰۲/۰۱



فهرست مطالب

چکیده.....	۶
خلاصه مدیریتی.....	۷
۱. مقدمه.....	۹
۲. تجارب جهانی.....	۱۰
۲-۱. کشور کرواسی.....	۱۰
۲-۲. کشور رواندا.....	۱۱
۲-۳. کشور ژاپن.....	۱۲
۲-۴. کشور اوکراین.....	۱۳
۲-۵. تجميع تجارب جهانی.....	۱۴
۳. جمع‌بندی و پیشنهادها.....	۱۶
۳-۱. ایجاد درگاه چندزبانه «ایران؛ میراث، زندگی، تاب‌آوری» برای روایت و بازنمایی فرهنگی ایران در دوره جنگ و پساجنگ.....	۱۶
۳-۲. راه‌اندازی بایگانی ملی رقومی میراث و روایت‌های جنگ با اولویت موزه‌ها و شهرهای آسیب‌پذیر.....	۱۷
۳-۳. طراحی مسیرهای رقومی تعاملی «حافظه و بازسازی» در شهرها و موزه‌های مرتبط با جنگ.....	۱۸
۳-۴. طراحی، تولید و بهره‌برداری از بازی آموزشی «بازسازی مدرسه میناب» با محوریت میراث، آموزش و مشارکت مردمی.....	۱۸
۳-۵. استفاده از ورزش و رویدادهای ورزشی بین‌المللی برای بازسازی تصویر فرهنگی ایران.....	۱۹
منابع و مآخذ.....	۲۱

فهرست جدول

جدول ۱. ماتریس مقایسه تجارب جهانی در دیپلماسی فرهنگی و گردشگری رقومی شده در وضعیت جنگ و پساجنگ.....	۱۵
---	----



نقش گردشگری رقومی شده به عنوان ابزار دیپلماسی فرهنگی در بازسازی ویرانه ملی پس از جنگ پیشنهادهای سیاستی برای ایران

چکیده



جنگ و منازعه، افزون بر تخریب زیرساخت‌ها و کاهش جریان سفر، می‌تواند تصویر بین‌المللی کشور را برای مدتی طولانی با ناامنی، بحران و مخاطره سفر پیوند دهد؛ تصویری که بازسازی آن معمولاً کندتر از پایان درگیری رخ می‌دهد. این مطالعه با رویکردی تطبیقی، نقش گردشگری رقومی شده را به عنوان یکی از ابزارهای دیپلماسی فرهنگی در بازسازی ویرانه ملی کشور در دوره جنگ و پساجنگ بررسی می‌کند. در این راستا، تجربه‌های کشورهای کرواسی، رومانی، ژاپن و اوکراین با توجه به تفاوت مرحله بحران و نوع مداخله مطالعه شده‌اند. نتایج نشان می‌دهد گردشگری رقومی شده زمانی اثربخش‌تر است که از تبلیغ مقصد فراتر رود و هم‌زمان به ثبت و حفاظت از میراث، روایت‌گری انسانی و چندصدایی، اعتمادسازی، حکمرانی داده‌محور و مشارکت جامعه محلی و مخاطبان جهانی در بازسازی پیوند بخورد. تجربه کرواسی بر مرمت میراث، معرفی رقومی مقصد و مدیریت داده‌های گردشگری؛ رومانی بر آموزش صلح، روایت بازسازی و پیوند منافع گردشگری با جامعه محلی؛ ژاپن بر نگهداشت حافظه تاریخی، تجربه‌های تعاملی و ثبت سه‌بعدی و اوکراین بر حفاظت رقومی میراث در حین جنگ، مستندسازی مشارکتی و اتصال تجربه مجازی به بازسازی واقعی تأکید دارد. برای ایران، ایجاد درگاه چندزبانه و تعاملی، بایگانی ملی رقومی، مسیرهای رقومی حافظه و بازسازی، بازی آموزشی «بازسازی مدرسه میناب» و استفاده هدفمند از ورزش و رویدادهای ورزشی بین‌المللی پیشنهاد با هدف بازنمایی ظرفیت‌های فرهنگی ایران، تقویت ارتباط با مخاطبان جهانی و بازسازی تصویر بین‌المللی کشور می‌شود؛ اقداماتی که باید با دسترسی پایدار، مشارکت غیردولتی، پشتیبان‌گیری امن و شاخص‌های سنجش‌پذیر همراه باشند و امکان ارزیابی مستمر نیز فراهم باشد.



بیان / شرح مسئله

منازعات و به ویژه جنگ، افزون بر تخریب زیرساخت‌ها و کاهش جریان سفر، تصویر بین‌المللی کشور را نیز دگرگون می‌کنند و می‌توانند یک مقصد را برای مدتی طولانی هم با ناامنی عینی و هم با ادراک ناامنی و مخاطره سفر در ذهن مخاطبان خارجی پیوند دهند. از این رو، احیای گردشگری پس از جنگ صرفاً به بازسازی زیرساخت‌ها و آماده‌سازی مقصد برای سفر حضوری محدود نیست، بلکه به بازسازی هم‌زمان دسترسی و خدمات سفر، اعتماد گردشگران، ادراک امنیت، روایت مقصد و تصویر بین‌المللی کشور نیز وابسته است. حتی پس از بهبود شرایط عینی، گردشگران خارجی، فعالان صنعت سفر، رسانه‌ها و ایرانیان خارج از کشور ممکن است همچنان ایران را با تردید یا ریسک ادراک شده ارزیابی کنند؛ بنابراین، مسئله فقط کاهش سفر و درآمد نیست، بلکه تضعیف اعتماد و غلبه روایت جنگ بر روایت فرهنگ و تاب‌آوری کشور است. چالش ایران در دوره جنگ و پساجنگ آن است که پیش از بازگشت کامل گردشگری حضوری، چگونه بتواند تصویر فرهنگی و انسانی خود را در فضای رقومی بازسازی و ارتباط خود را با مخاطبان خارجی حفظ کند. در شرایط محدودیت سفر، مخاطب خارجی ایران را از طریق درگاه‌های چندزبانه، گشت‌های مجازی، موزه‌های برخط، نقشه‌های تعاملی و روایت‌های چندرسانه‌ای تجربه می‌کند.

نقطه‌نظرات / یافته‌های کلیدی

بررسی تطبیقی تجارب کشورهای کرواسی، راندا، ژاپن و اوکراین نشان می‌دهد که ابزارهای گردشگری رقومی شده در شرایط جنگ و پساجنگ زمانی اثربخش‌ترند که از تبلیغ صرف مقصد فراتر روند و در قالب یک راهبرد منسجم، حفاظت از میراث، روایت‌گری فرهنگی، اعتمادسازی، مدیریت داده، مشارکت جامعه محلی و ارتباط با مخاطبان خارجی را به یکدیگر پیوند دهند. این تجربه‌ها همچنین یکسان و هم‌زمان نیستند و هر یک برای مرحله متفاوتی از بحران و پساجنگ آموزه دارند:

- تجربه کرواسی نشان می‌دهد که در مرحله بازگشت و احیای گردشگری پس از جنگ، مرمت میراث، معرفی رقومی مقصد و حکمرانی داده‌های گردشگری باید هم‌زمان دنبال شوند. ابزارهای رقومی در این تجربه فقط برای بازنمایی بصری مقصد به کار نرفته‌اند، بلکه سامانه‌های ثبت و مدیریت داده، امکان پایش جریان گردشگران و تصمیم‌گیری مبتنی بر داده را نیز فراهم کرده‌اند.
- تجربه راندا نشان می‌دهد که بازسازی تصویر بین‌المللی کشور پس از خشونت گسترده زمانی باورپذیرتر می‌شود که روایت رنج با آموزش صلح، تاب‌آوری، بازگشت زندگی و منافع واقعی جامعه محلی پیوند بخورد. یادمان‌ها و بسترهای رقومی در این تجربه صرفاً محل نمایش گذشته نیستند، بلکه به ابزار آموزش، روایت انسانی و ارتباط با مخاطبان جهانی تبدیل شده‌اند.
- تجربه ژاپن نشان می‌دهد که خاطره جنگ، اگر در قالب روایت انسانی، اخلاقی و صلح محور بازنمایی شود، می‌تواند از تصویر صرف ویرانی فاصله بگیرد و به بستری برای آموزش تاریخی و دیپلماسی فرهنگی تبدیل شود. ثبت روایت بازماندگان، گشت‌های مجازی و تجربه‌های تعاملی، در کنار ظرفیت‌های جدیدتر ثبت و مدل‌سازی سه‌بعدی شهری، نشان می‌دهد فناوری می‌تواند در حفظ دسترسی به حافظه تاریخی و بازنمایی بناها و بافت‌های تاریخی برای مخاطبان فراملی نقش مکمل ایفا کند.
- تجربه اوکراین نشان می‌دهد که حفاظت و مستندسازی رقومی نباید به پایان جنگ موکول شود. تصویربرداری و مدل‌سازی سه‌بعدی، بایگانی‌های رقومی، مشارکت شهروندان در ثبت میراث و پشتیبان‌گیری چندلایه از داده‌ها می‌توانند در همان دوره بحران برای حفاظت از حافظه فرهنگی به کار گرفته شوند. همچنین تجربه بازی‌سازی و مشارکت‌های رقومی در اوکراین نشان می‌دهد که مشارکت مخاطبان زمانی ارزش سیاستی بیشتری پیدا می‌کند که از سطح تعامل مجازی فراتر رود و به اقدامات مشخص مانند ثبت و مستندسازی میراث آسیب‌دیده، جمع‌آوری داده‌های مورد نیاز بازسازی یا حمایت از پروژه‌های واقعی حفاظت فرهنگی متصل شود.



● جمع‌بندی تجارب جهانی نشان می‌دهد که سیاستگذاری گردشگری رقومی شده باید متناسب با مرحله بحران باشد. در حین بحران، اولویت با ثبت و حفاظت میراث، تداوم دسترسی، پشتیبان‌گیری از داده‌ها و حفظ ارتباط فرهنگی است. در مرحله نخست پساجنگ، اعتمادسازی، اطلاع‌رسانی، مدیریت داده و معرفی مقصدهای آماده و امن اهمیت بیشتری می‌یابد و در افق‌های میان‌مدت و بلندمدت، روایت‌های فرهنگی و انسانی، آموزش صلح، مشارکت جامعه محلی و بازسازی پایدار تصویر بین‌المللی کشور باید در مرکز سیاستگذاری قرار گیرند.

پیشنهاد راهکارهای تقنینی، نظارتی یا سیاستی

برای بهره‌گیری از گردشگری رقومی شده در حفظ ارتباط فرهنگی در دوره بحران و بازسازی تدریجی تصویر بین‌المللی ایران در دوره پساجنگ، پیشنهادهای زیر به‌عنوان اجزای یک بسته سیاستی به‌هم‌پیوسته قابل طرح است:

● **ایجاد درگاه چندزبانه «ایران؛ میراث، زندگی، تاب‌آوری»:** وزارت میراث فرهنگی، گردشگری و صنایع دستی به‌عنوان دستگاه راهبر، با همکاری دستگاه‌های ذی‌ربط و مشارکت‌بخش خصوصی و تولیدکنندگان مستقل محتوا، درگاهی چندزبانه و تعاملی برای بازنمایی میراث، زندگی روزمره، آیین‌ها، روایت‌های مردمی و ظرفیت بازسازی ایران ایجاد یا بازطراحی کند.

● **راه‌اندازی بایگانی ملی رقومی میراث و روایت‌های جنگ:** وزارت میراث فرهنگی، گردشگری و صنایع دستی با همکاری سازمان اسناد و کتابخانه ملی، وزارت ارتباطات و فناوری اطلاعات، دانشگاه‌ها، شهرداری‌ها و دیگر نهادهای مرتبط، زیرساختی تخصصی برای ثبت، استانداردسازی، حفاظت و نگهداری بلندمدت میراث و روایت‌های انسانی جنگ ایجاد کند.

● **طراحی مسیرهای رقومی تعاملی «حافظه و بازسازی»:** در شهرها، موزه‌ها و یادمان‌های مرتبط با جنگ، مسیرهای مکان‌محور و تعاملی طراحی شود که روایت آنها از «حافظه و رخداد» به «تاب‌آوری و هم‌بستگی اجتماعی» و سپس به «صلح پس از جنگ و بازسازی» حرکت کند و در مرحله تخریب متوقف نماند. این مسیرها می‌توانند از گشت‌های ۳۶۰ درجه، نقشه تعاملی، روایت صوتی، واقعیت افزوده، محتوای قابل استفاده بدون اتصال مستمر اینترنت و مشارکت راویان و کسب‌وکارهای محلی بهره‌گیرند و با رعایت دسترسی‌پذیری، حفاظت از اطلاعات حساس و احترام به مکان‌های مرتبط با حافظه جنگ اجرا شوند.

● **طراحی و تولید نمونه آزمایشی بازی آموزشی «بازسازی مدرسه میناب»:** بنیاد ملی بازی‌های رایانه‌ای با همکاری وزارت آموزش و پرورش و سازمان نوسازی، توسعه و تجهیز مدارس کشور، از طریق فراخوان رقابتی نمونه‌ای سبک و در دسترس از یک بازی آموزشی با محور بازسازی، میراث بومی، همکاری اجتماعی و امید تولید کند.

● **استفاده هدفمند از ورزش و رویدادهای ورزشی بین‌المللی برای بازسازی تصویر فرهنگی ایران:** وزارت میراث فرهنگی، گردشگری و صنایع دستی با همکاری وزارت ورزش و جوانان، وزارت امور خارجه، سازمان فرهنگ و ارتباطات اسلامی، فدراسیون‌ها و بخش خصوصی، برنامه‌ای هماهنگ برای استفاده از ظرفیت ورزش در بازنمایی فرهنگی ایران تدوین کند.

اجرای این بسته، نیازمند تعیین متولی پاسخ‌گو، تقسیم کار روشن میان دستگاه‌ها، مشارکت واقعی بخش خصوصی و جامعه مدنی، دسترسی پایدار بین‌المللی، حفاظت از داده‌ها، پرهیز از روایت یک‌سویه و تعریف شاخص‌های سنجش‌پذیر است.

۱. مقدمه

جنگ ها و منازعات مسلحانه، افزون بر تخریب زیر ساخت ها و کاهش جریان سفر، می توانند تصویر بین المللی مقصد را برای مدتی طولانی با ناامنی و مخاطره سفر پیوند دهند. از این رو، احیای گردشگری پس از جنگ فقط به بازسازی زیر ساخت و آماده سازی مقصد محدود نیست، بلکه به بازسازی اعتماد، ادراک امنیت، روایت و تصویر مقصد نیز وابسته است. ادبیات گردشگری پسا منازعه بر همین ماهیت چند بُعدی و مرحله ای تأکید دارد و نشان می دهد بازگشت سفر زمانی پایدارتر است که زیر ساخت، خدمات پشتیبان و اعتماد گردشگران هم زمان بازسازی شوند [۱]، [۲] و [۳]. در این میان، ابزارهای رقومی می توانند پیش از بازگشت کامل گردشگری حضوری، با حفظ ارتباط با مخاطبان خارجی، معرفی میراث و بازنمایی تداوم زندگی فرهنگی، نقشی مکمل و اعتماد ساز ایفا کنند؛ رویکردی که با تأکید یونسکو بر پیوند گردشگری مسئولانه و حفاظت محور، حفاظت از میراث و مشارکت ذی نفعان هم خوان است [۴]. با این حال، بازنمایی رقومی جنگ نباید صرفاً به بازگشت تصویر مثبت مقصد یا عبور از خاطره بحران محدود شود. حفظ حافظه تاریخی، ثبت تجربه های انسانی و انتقال درس آموخته های اجتماعی جنگ، بخشی از فرایند بازسازی فرهنگی پس از منازعه است که می تواند به تقویت آگاهی تاریخی و کاهش احتمال تکرار خشونت کمک کند.

ایران در گردشگری رقومی از نقطه صفر آغاز نمی کند؛ درگاه های اطلاع رسانی، معرفی بر خط جاذبه ها، برخی خدمات الکترونیکی و محتوای چند رسانه ای در باره میراث، صنایع دستی و موزه ها پیش تر شکل گرفته اند. با این حال، این ظرفیت ها عمدتاً پراکنده اند و کمتر ذیل راهبردی واحد برای دیپلماسی فرهنگی و بازسازی تصویر بین المللی کشور در شرایط جنگ و پسا جنگ سامان یافته اند. [مواد \(۸۲ و ۸۳\) قانون برنامه پنج ساله هفتم پیشرفت](#) نیز بر افزایش گردشگران ورودی، توسعه موزه ها و حفظ و معرفی میراث فرهنگی تأکید دارند [۵].

چالش اصلی، دسترسی پایدار و بین المللی به این ظرفیت ها است. درگاه ها، موزه های مجازی و بایگانی های رقومی تنها زمانی می توانند در دیپلماسی فرهنگی مؤثر باشند که برای مخاطبان خارجی و ایرانیان خارج از کشور، حتی در شرایط اختلال، قابل دسترس، چندزبانه و دارای تداوم خدمت باشند. در عین حال، افزایش توجه رسانه ای به ایران در دوره بحران می تواند فرصتی برای ارائه روایت های معتبر از جامعه، فرهنگ، میراث و زندگی روزمره باشد. بر این اساس، گزارش حاضر با مرور تجارب قابل مقایسه جهانی بررسی می کند که چگونه می توان از گردشگری رقومی شده برای حفظ ارتباط فرهنگی، اعتماد سازی تدریجی و بازنمایی ایران فرهنگی و تاب آور در دوره جنگ و پسا جنگ استفاده کرد.



۲. تجارب جهانی



در این گزارش، تجربه‌های کشورهای کرواسی، راندا، ژاپن و اوکراین انتخاب شده‌اند. زیرا هر یک در مرحله‌ای متفاوت از جنگ یا پساجنگ، از ابزارهای رقومی برای حفاظت و بازنمایی میراث، حفظ ارتباط با مخاطبان خارجی و بازسازی ویتند ملی کشور بهره گرفته‌اند. کرواسی نمونه بازگشت مقصد جنگ‌زده به بازار گردشگری، راندا نمونه بازسازی تصویر پس از خشونت گسترده، ژاپن نمونه تبدیل خطر جنگ به آموزش صلح و اوکراین نمونه مستندسازی و حفاظت رقومی میراث در حین جنگ است.

۲-۱. کشور کرواسی

کرواسی پیش از جنگ استقلال، یکی از مقصدهای مهم گردشگری فرهنگی و ساحلی در مدیترانه بود و شهر تاریخی دوبرونیک^۱ از سال ۱۹۷۹ در فهرست میراث جهانی یونسکو قرار داشت [۶]، اما در جریان جنگ استقلال کرواسی و حملات سال‌های ۱۹۹۱ تا ۱۹۹۲، بخش‌هایی از شهر قدیم دوبرونیک، از جمله بام‌ها، نماها، بناهای مذهبی و عناصر شهری آسیب دید. در همان زمان، مؤسسه بازسازی دوبرونیک^۲ با همکاری نهادهای میراثی کرواسی و یونسکو، ثبت خسارت‌ها و اقدامات اضطراری حفاظت را آغاز کرد و در سال ۱۹۹۳ «طرح اقدام دوبرونیک ۱۹۹۲-۱۹۹۱»^۳ برای بازسازی پساجنگ منتشر شد [۷]. این تجربه نشان داد که بازسازی و احیای تصویر مقصد، پیش از هر چیز نیازمند حفاظت سریع از میراث، مستندسازی دقیق و نشان دادن توان کشور در احیای میراث آسیب‌دیده است.

در سطح حقوقی، پس از جنگ، «قانون حفاظت و نگهداری از اموال فرهنگی»^۴ در سال ۱۹۹۹، چارچوب اصلی حفاظت، ثبت و مدیریت اموال فرهنگی را تقویت کرد [۸]. در سال‌های بعد، کرواسی لایه‌ای تازه به این بازسازی افزود و از گردشگری رقومی شده برای معرفی مقصد و افزایش تاب‌آوری گردشگری استفاده کرد. هیئت ملی گردشگری کرواسی^۵ در [درگاه اینترنتی رسمی خود](#)، ۶۳ مقصد را [با پیاده‌روی مجازی^۶](#) و [فناوری و گشت‌های ۳۶۰ درجه^۷](#) و به چهار زبان معرفی کرد. این ابزار در کنار برنامه تلفن همراه «کرواسی را کشف کنید»^۸ که در ۳۶ مقصد و به چهار زبان کروات، انگلیسی، آلمانی و ایتالیایی ارائه شده و طرح «گردشگری رقومی کرواسی - گردشگری الکترونیک»^۹ برای سه مرحله برنامه‌ریزی سفر، تجربه مقصد و اشتراک‌گذاری محتوای طراحی شد. همچنین سامانه «ای ویزیتور»^{۱۰} به‌عنوان نظام برخط ثبت ورود و خروج گردشگران، امکان ثبت اقامت، مدیریت داده‌ها، محاسبه عوارض گردشگری و تولید گزارش‌های آماری را فراهم می‌کرد [۹].

یافته اصلی تجربه کرواسی آن است که بازسازی تصویر مقصد جنگ‌زده زمانی پایدارتر می‌شود که مرمت میراث، معرفی رقومی مقصد و حکمرانی داده‌های گردشگری هم‌زمان دنبال شوند. سامانه «ای ویزیتور» با یکپارچه‌سازی ثبت اقامت و داده‌های گردشگری، امکان پایش جریان گردشگران و تصمیم‌گیری مبتنی بر داده را فراهم کرد و نشان داد ابزارهای رقومی می‌توانند فراتر از تبلیغ مقصد، بخشی از مدیریت گردشگری باشند. در کنار مرمت دوبرونیک و معرفی رقومی مقصدها، این روند به بازسازی تدریجی تصویر کرواسی

1. Dubrovnik

2. Institute for the Restoration of Dubrovnik

3. Plan of Action "Dubrovnik 1991-1992"

4. Act on the Protection and Preservation of Cultural Goods

5. Croatian National Tourist Board

۶. پیاده‌روی مجازی (Virtual Walks) یعنی کاربر بدون حضور فیزیکی در مقصد، از طریق تصویر، ویدئو یا نمای تعاملی در مسیرها، خیابان‌ها، موزه‌ها یا جاذبه‌ها حرکت می‌کند و محیط را مرحله‌به‌مرحله می‌بیند. هدف آن این است که مخاطب پیش از سفر، حس اولیه‌ای از فضا، مسیر و تجربه مقصد پیدا کند.

۷. واقعیت مجازی یا وی آر ۳۶۰ درجه (Virtual Reality ۳۶۰) یعنی نمایش یک مکان به‌صورت همه‌جانبه، به‌گونه‌ای که کاربر می‌تواند تصویر را به اطراف بچرخاند و محیط را از زاویه‌های مختلف ببیند. این تجربه می‌تواند با گوشی، رایانه یا عینک واقعیت مجازی انجام شود و برای معرفی مقصد، موزه، یادمان یا فضای تاریخی کاربرد دارد.

8. Explore Croatia

9. Croatian Digital Tourism – e-Tourism

10. eVisitor

به عنوان مقصدی فرهنگی و قابل بازدید کمک کرد [۹].

با این حال، رشد گردشگری در دوبرونیک به ازدحام و فشار بر بافت تاریخی انجامید و مدیریت ظرفیت، زمان بندی ورود گروه ها و پایش بازدید کنندگان را ضروری ساخت [۹].

آموزه کرواسی برای ایران آن است که گردشگری رقومی باید با حفاظت از میراث، پایش داده و مدیریت ظرفیت همراه باشد. معرفی مقصدهای کمتر شناخته شده، گشت های مجازی و سامانه های داده محور می توانند به توزیع بهتر تقاضا و بازنمایی میراث بازسازی شده به عنوان نمادی از تاب آوری فرهنگی کمک کنند؛ مشروط بر آنکه امنیت، آمادگی مقصد و ظرفیت پذیرش پیش از تبلیغ گسترده سنجیده شود.

۲-۲. کشور رواندا

رواندا پس از نسل کشی سال ۱۹۹۴ با یکی از دشوارترین بحران های تصویر ملی در جهان روبه رو بود؛ کشوری که در افکار عمومی بین المللی با خشونت، کشتار جمعی و فروپاشی اجتماعی شناخته می شد. با این حال، دولت رواندا در سال های بعد کوشید تصویر کشور را از سرزمین نسل کشی به کشور امن، منظم، سبز و گردشگر پذیر تغییر دهد. در این مسیر، گردشگری طبیعت محور^۱، یادمان های نسل کشی، آموزش صلح و ابزارهای رقومی شده، هم زمان به کار گرفته شدند. در این راستا متولی اصلی توسعه و بازاریابی گردشگری، هیئت توسعه رواندا^۲ است که براساس قانون شماره ۰۵۷/۲۰۲۳،^۳ مأموریت هایی از جمله توسعه گردشگری، ترویج سرمایه گذاری و تقویت رشد اقتصادی کشور را بر عهده دارد [۱۰].

یکی از نقاط محوری این تجربه، یادمان نسل کشی کیگالی^۴ است؛ مکانی که هم محل دفن حدود ۲۵۰ هزار قربانی نسل کشی علیه توتسی هاست و هم به عنوان مرکز آموزش، یادآوری و پیشگیری از خشونت عمل می کند [۱۰]. این یادمان، علاوه بر بازدید حضوری، از طریق گشت های ۳۶۰ درجه و **بستر رقومی آژیس**^۵، امکان مشاهده نمایشگاه ها و دسترسی به محتوای آموزشی، دوره ها و روایت های بازماندگان را برای مخاطبان جهانی فراهم کرده است در اینجا گردشگری رقومی شده صرفاً تبلیغ مقصد نیست، بلکه ابزار حافظه، آموزش صلح و بازسازی تصویر انسانی کشور است [۱۰]. باید اشاره داشت هر چند در منابع در دسترس، شواهد مستقیمی که اثر مستقل گشت مجازی یا سکوی آژیس را بر افزایش تعداد گردشگران اندازه گیری کرده باشد، مشاهده نشد؛ اما در این گزارش این ابزارها نه به عنوان علت مستقیم رشد گردشگری، بلکه به عنوان بخشی از بسته روایت سازی، آموزش صلح، حفظ ارتباط با مخاطب جهانی و ترمیم تدریجی تصویر کشور در نظر گرفته می شوند. آمارهای کلان رشد گردشگری رواندا، از جمله افزایش ورود گردشگران و درآمد گردشگری، بیشتر نشان دهنده اثر مجموعه ای از سیاست های برند ملی، امنیت، طبیعت گردی، یادمان گردی، رویدادها و بازاریابی بین المللی است، نه اثر یک ابزار رقومی منفرد.

یافته اصلی تجربه رواندا آن است که بازسازی ویزند ملی پس از خشونت، زمانی اثرگذارتر می شود که روایت رنج، آموزش صلح، گردشگری و تجربه رقومی در کنار یکدیگر قرار گیرند. پیش از این اقدامات، نام رواندا در ذهن بسیاری از مخاطبان خارجی با نسل کشی و خشونت پیوند خورده بود؛ اما در سال های بعد، این کشور تلاش کرد تصویر تازه ای از خود به عنوان کشوری امن، منظم، طبیعت محور و در حال بازسازی ارائه دهد. در این مسیر، گردشگری طبیعت محور، بازدید از یادمان های نسل کشی، روایت های برخط و برند **«از رواندا دیدن کنید»**^۶ به ابزارهای اصلی معرفی کشور تبدیل شدند. **همکاری این ویزند با باشگاه فوتبال آرسنال**^۷ نیز بخشی از همین سیاست

۱. گردشگری طبیعت محور (Nature based Tourism) یعنی سفر به مقصدهایی که جاذبه اصلی آنها محیط طبیعی است؛ مانند جنگل، کوه، دریاچه، حیات وحش، پارک های ملی، آبشارها و چشم اندازهای طبیعی. هدف آن معمولاً لذت بردن از طبیعت، مشاهده حیات وحش، آرامش، عکاسی، پیاده روی یا آشنایی با محیط زیست است.

2. Rwanda Development Board

3. Law No. 057/2023 governing Rwanda Development Board

4. Kigali Genocide Memorial

5. Aegis Digital

6. Visit Rwanda

7. Arsenal



بود؛ زیر نشان از رواندا دیدن کنید روی پیراهن و رسانه‌های مرتبط با آرسنال دیده شد و نام رواندا در معرض توجه میلیون‌ها مخاطب جهانی قرار گرفت. طبق اعلام هیئت توسعه رواندا، ورود گردشگران به این کشور در سال ۲۰۲۴ به ۱.۳ میلیون نفر و درآمد گردشگری به حدود ۶۵۰ میلیون دلار رسید [۱۱].

رواندا همچنین برای پیوند گردشگری با جامعه محلی از برنامه تقسیم درآمد گردشگری^۱ استفاده کرده است. در این برنامه، بخشی از درآمد گردشگری پارک‌ها به پروژه‌های محلی مانند مدرسه، آبرسانی، سلامت و زیرساخت‌های عمومی اختصاص می‌یابد و سهم این برنامه در سال ۲۰۱۷ از ۵ درصد به ۱۰ درصد افزایش یافت [۱۱]. این بخش برای ایران مهم است؛ زیرا نشان می‌دهد تصویر ملی فقط با نمایش بیرونی ترمیم نمی‌شود، بلکه باید به منافع واقعی جامعه میزبان نیز متصل باشد.

تجربه رواندا نشان می‌دهد که بازسازی تصویر کشور اگر بیش از حد بر روایت رسمی و ویژندسازی پرهزینه تکیه کند، ممکن است از تجربه واقعی جامعه فاصله بگیرد. پاسخ این کشور، پیوند دادن روایت بازسازی با گردشگری، آموزش صلح و توسعه محلی بود؛ از جمله از طریق برنامه تقسیم درآمد گردشگری که بخشی از درآمد پارک‌ها را به پروژه‌های محلی اختصاص داد. آموزه رواندا برای ایران آن است که گردشگری رقومی شده باید فراتر از نمایش آسیب و تخریب، روایتی انسانی از رنج، تاب‌آوری، امید و بازگشت زندگی ارائه دهد. موزه‌ها، یادمان‌ها و بسترهای رقومی می‌توانند ضمن حفظ حافظه جنگ، به آموزش صلح و ارتباط با مخاطبان خارجی کمک کنند. این رویکرد زمانی باورپذیرتر است که تولید محتوا فقط در اختیار نهادهای رسمی نباشد و راهنمایان بومی، هنرمندان، تولیدکنندگان مستقل و کسب‌وکارهای محلی نیز مشارکت کنند و بخشی از منافع گردشگری به جامعه میزبان بازگردد.

۳-۲. کشور ژاپن

ژاپن در این گزارش بیشتر از زاویه تجربه شهر هیروشیما بررسی می‌شود؛ شهری که پس از بمباران اتمی سال ۱۹۴۵، با تصویر ویرانی کامل و فاجعه انسانی در جهان شناخته می‌شد، اما در دهه‌های بعد تلاش کرد این تصویر را به روایت صلح، بازسازی و آموزش جهانی تبدیل کند. نقطه عطف حقوقی این مسیر، تصویب قانون بازسازی شهر یادمان صلح هیروشیما^۲ در سال ۱۹۴۹ بود. این قانون، بازسازی هیروشیما را از یک اقدام محلی به پروژه‌ای ملی تبدیل کرد و هدف آن ساختن شهری بود که نماد پیگیری صلح پایدار باشد [۱۲]. نهاد اصلی پیگیری این مسیر، شهرداری هیروشیماست که در کنار موزه یادمان صلح هیروشیما دفتر همایش‌ها و گردشگری هیروشیما،^۳ روایت صلح، بازدید آموزشی و معرفی بین‌المللی شهر را دنبال می‌کند. پیش از این برنامه‌ها، هیروشیما بیشتر با تخریب و مرگ شناخته می‌شد؛ اما پس از بازسازی شهری، ایجاد پارک و موزه صلح، ثبت گنبد بمب اتمی و توسعه گردشگری صلح، تصویر شهر به تدریج به «شهر صلح و فرهنگ» تغییر یافت [۱۳].

در سال‌های اخیر، این روایت با ابزارهای رقومی شده تقویت شده است. درگاه گردشگری صلح هیروشیما^۴ مسیرهای بازدید، توضیح مکان‌ها و اتصال به نقشه تلفن همراه را برای مخاطبان فراهم می‌کند. همچنین گشت‌های واقعیت مجازی پارک صلح باتکیه بر شهادت بازماندگان بمباران و عکس‌های تاریخی، شهر پیش از بمباران، روز حادثه و مسیر بازسازی پس از آن را بازنمایی می‌کند [۱۳].

یافته اصلی تجربه ژاپن آن است که خاطره جنگ، اگر در قالب روایتی اخلاقی، آموزشی و صلح‌محور بازنمایی شود، می‌تواند از تصویر صرف ویرانی فاصله بگیرد و به بستری برای آموزش صلح، فهم تاریخی و دیپلماسی فرهنگی تبدیل شود. در عین

1. Tourism Revenue Sharing
2. Hiroshima Peace Memorial City Construction Law
3. Hiroshima Convention and Visitors Bureau
4. Hiroshima Peace Tourism

حال، روایت رسمی و تک صدایی یا تبدیل رنج انسانی به تجربه ای صرفاً گردشگری می تواند پیچیدگی تاریخی و شأن قربانیان را تضعیف کند. تأکید بر آموزش صلح و ثبت و باز نشر رقومی شهادت باز ماندگان، محتوای چند رسانه ای و گشت های مجازی، راهی برای حفظ روایت های انسانی و انتقال آنها به نسل های بعد بوده است.

آموزه این تجربه برای ایران آن است که روایت رقومی جنگ باید بر تاب آوری مردم، حفظ حافظه، بازسازی و بازگشت زندگی متمرکز باشد، نه نمایش هیجان زده تخریب. در کنار این رویکرد، تجربه معاصر ژاپن در طرح «پلاتو»^۱ نشان می دهد ثبت و مدل سازی سه بعدی می تواند برای مستندسازی بناها و بافت های تاریخی یا آسیب پذیر و تولید تجربه های مجازی به کار رود. ترکیب این ظرفیت با مسیرهای رقومی «حافظه، صلح و بازسازی» می تواند دسترسی مخاطبان به میراث و روایت جنگ را در شرایط محدودیت سفر حفظ کند. در استفاده از مفهوم صلح در مطالعه حاضر، تأکید بر صلح صرفاً به معنای پذیرش یک چارچوب هنجاری خاص در ادبیات بین المللی نیست، بلکه این مفهوم در پیوند با حافظه تاریخی (فراموش نکردن تعدی و تجاوزات نظامی و تهاجم فرهنگی به کشور)، درک پیامدهای انسانی جنگ و تقویت بازسازی اجتماعی پس از منازعه مورد توجه قرار می گیرد. این برداشت از صلح، علاوه بر جایگاه اخلاقی آن در سنت های دینی و فرهنگی، از جمله آموزه های اسلامی درباره همزیستی، پرهیز از خشونت و توجه به کرامت انسانی، با رویکردهای معاصر حفاظت از حافظه و بازسازی پس از جنگ نیز هم خوان است. بر این اساس، تجربه ژاپن نشان می دهد که روایت رقومی جنگ می تواند ضمن حفظ یاد قربانیان و ثبت تجربه تاریخی، به بستری برای گفت و گو، آموزش تاریخی و تقویت همزیستی اجتماعی تبدیل شود.

۲-۴. کشور اوکراین

اوکراین از سال ۲۰۲۲ با جنگی گسترده روبه رو شده که علاوه بر تلفات انسانی و تخریب زیر ساخت ها، میراث فرهنگی، موزه ها، بایگانی ها و تصویر بین المللی کشور را نیز تحت تأثیر قرار داده است. برخلاف کرواسی یا رواندا که بیشتر در دوره پساجنگ به بازسازی تصویر پرداختند، تجربه اوکراین **عمدتاً در «حین جنگ» شکل گرفته است.** یعنی زمانی که امکان گردشگری حضوری محدود است، اما کشور می کوشد از راه ابزارهای رقومی شده، میراث خود را ثبت، حفاظت و به جهان معرفی کند. تجربه اوکراین فقط به ایجاد آرشیو رسمی محدود نماند، بلکه به تدریج به پویش های مشارکتی، شهروندی و بین المللی نیز گسترش یافت. در این تجربه، رقومی سازی میراث از یک اقدام فنی برای ثبت آثار فراتر رفت و به ابزاری برای جلب همدلی جهانی، تثبیت روایت ملی و پیوند دادن مخاطبان خارجی با طرح های واقعی بازسازی تبدیل شد. یکی از مهم ترین نهادهای پشتیبان این مسیر، یونسکو است که با همکاری نهادهای اوکراینی، رقومی سازی مجموعه های موزه ای و میراث مستند این کشور را پیگیری کرده است. یونسکو در حمایت از اوکراین، اقداماتی مانند تولید نسخه های رقومی از اشیای فرهنگی، ساخت مدل های سه بعدی از محوطه های میراثی و ایجاد سکوهای رقومی برای ذخیره و مدیریت اموال فرهنگی را از راه های مؤثر حفاظت از میراث در زمان جنگ معرفی کرده است. برای نمونه، در اودسا از ایجاد بستر رقومی برای مجموعه های موزه هنرهای زیبای اودسا و در کی یف از انتقال تصویربرداری تخصصی برای رقومی سازی بایگانی های مجموعه ملی کیف - پچرسک لاورا^۲ حمایت شده است. این تجربه نشان می دهد که رقومی سازی میراث، علاوه بر تجهیزات فنی، نیازمند تعیین روشن مالکیت داده ها و تصاویر، حقوق نشر، سطح دسترسی عمومی و حدود بهره برداری پژوهشی، آموزشی و تجاری است تا بایگانی رقومی به محل مناقشه حقوقی یا امنیتی تبدیل نشود. در کنار اقدامات رسمی، تجربه

۱. Project PLATEAU: طرح ملی وزارت زمین، زیرساخت، حمل و نقل و گردشگری ژاپن (MLIT) که از سال ۲۰۲۰ آغاز شده و با هدف توسعه، بهره برداری و انتشار آزاد مدل های سه بعدی شهری و ایجاد زیرساخت «همزاد رقومی» (Digital Twin) شهرها اجرا می شود. این پروژه، قانون مستقل ویژه ای ندارد و در چارچوب نظام برنامه ریزی شهری و سیاست های ملی اطلاعات مکانی ژاپن توسعه یافته است؛ از جمله «قانون پایه ارتقای بهره برداری از اطلاعات مکانی» مصوب ۲۰۰۷ که از مبانی توسعه زیرساخت داده های مکانی در ژاپن به شمار می رود.

2. Odesa

3. Kyiv

4. Kyiv-Pechersk Lavra



او کراین نمونه‌ای از مردمی‌سازی حفاظت رقومی میراث را نیز نشان می‌دهد. در طرح «پشتیبان‌گیری اوکراین»،^۱ ابزارهای ثبت سه‌بعدی مبتنی بر تلفن همراه در اختیار شهروندان قرار گرفت تا بتوانند بناها، یادمان‌ها و اشیای فرهنگی را مستندسازی کنند. اهمیت این تجربه در آن است که حفاظت رقومی را از فعالیتی صرفاً تخصصی و نهادی به فرایندی مشارکتی گسترش می‌دهد و در شرایطی که دسترسی متخصصان به همه مناطق ممکن نیست، ظرفیت شهروندان را نیز در ثبت میراث به کار می‌گیرد. این تجربه همچنین ضرورت پشتیبان‌گیری امن، چندلایه و توزیع شده از داده‌های فرهنگی و تعیین روشن مالکیت، سطح دسترسی و حدود بهره‌برداری از آنها را برجسته می‌کند [۱۴].

اوکراین در کنار مستندسازی رسمی، از ابزارهای مشارکتی و حتی بازی‌سازی نیز استفاده کرده است. یکی از نمونه‌های شاخص، طرح «ماین‌سالت»^۲ است که توسط سکور رسمی کمک‌رسانی اوکراین^۳ و توسعه‌دهنده فرانسوی اندروا^۴ اجرا شد. در این بازی، معدن نمک سولدار^۵ در محیط بازی ماین‌کرفت^۶ بازسازی شد. کاربران در بازی وارد فضای معدن می‌شوند، کریستال جمع‌آوری می‌کنند، با تاریخ و میراث سولدار آشنا می‌شوند و در پایان به کمک مالی برای بازسازی مدرسه ولیکا کوسترومکا^۷ دعوت می‌شوند؛ مدرسه‌ای که در سال ۲۰۲۲ تخریب شد و پیش از جنگ ۲۵۰ دانش‌آموز داشت [۱۵].

یافته اصلی تجربه اوکراین آن است که در وضعیت جنگ، ابزارهای رقومی می‌توانند فراتر از تبلیغ مقصد، برای حفاظت از میراث، حفظ روایت فرهنگی، جلب مشارکت جهانی و حتی پشتیبانی از بازسازی به کار روند. در شرایط محدودیت دسترسی فیزیکی، این ابزارها امکان حفظ و بازنمایی حافظه مکان و روایت مردم را فراهم کردند. در عین حال، مستندسازی در جنگ با ناامنی، اختلال زیرساخت، دشواری دسترسی و خطر ساده‌سازی رنج در قالب بازی روبه‌روست؛ از این رو، تجربه اوکراین بر ترکیب حفاظت تخصصی، مشارکت شهروندان و پشتیبانی بین‌المللی و پیوند تجربه‌های تعاملی با بازسازی واقعی تأکید دارد.

آموزه این تجربه برای ایران آن است که ثبت و حفاظت رقومی میراث نباید به پایان بحران موقوف شود. ثبت سه‌بعدی بناها، بایگانی موزه‌ها، روایت‌های چندرسانه‌ای و مشارکت شهروندان می‌توانند از همان دوره جنگ آغاز شوند؛ مشروط بر آنکه مالکیت و سطح دسترسی داده‌ها روشن و پشتیبان‌گیری امن و چندلایه پیش‌بینی شود. همچنین تجربه‌هایی مانند «ماین‌سالت» نشان می‌دهد مشارکت رقومی زمانی ارزش بیشتری دارد که به کنشی واقعی و قابل‌سنجش در بازسازی متصل شود. در ایران نیز این الگو باید با توجه به محدودیت‌های زیرساختی بومی شود و بر تنوع مسیرهای میزبانی و انتشار، نسخه‌های پشتیبان و ظرفیت ایرانیان خارج از کشور برای حفظ دسترسی بین‌المللی تکیه کند.

۵-۲. تجمیع تجارب جهانی

مرور تجارب کرواسی، راندا، ژاپن و اوکراین نشان می‌دهد که گردشگری رقومی شده در وضعیت جنگ و پساجنگ، فراتر از تبلیغ مقصد، می‌تواند چهار کارکرد اصلی داشته باشد: حفظ روایت و حافظه جنگ، فراهم کردن تجربه اولیه و کم‌خطر از مقصد، تقویت اعتماد و مدیریت سفر از طریق داده و خدمات برخط و مشارکت دادن مخاطبان در حفاظت از میراث و بازسازی. با این حال، ابزارهای رقومی به تنهایی برای احیای گردشگری کافی نیستند و اثربخشی آنها به بازسازی زیرساخت‌های دسترسی، خدمات سفر، امنیت و ظرفیت واقعی پذیرش مقصد وابسته است.

از منظر زمانی نیز تجربه‌ها هم‌عرض نیستند. اوکراین بیشتر آموزه‌های دوره حین بحران را در زمینه ثبت و حفاظت رقومی میراث و حفظ

۱. Backup Ukraine: طرحی مشارکتی برای حفاظت رقومی از میراث فرهنگی اوکراین که در سال ۲۰۲۲ با همکاری سپر آبی دانمارک، کمیسیون ملی یونسکو در دانمارک و مجموعه‌های فناوریانه راه‌اندازی شد و به شهروندان امکان می‌داد با استفاده از دوربین تلفن همراه، از آثار و بناهای فرهنگی مدل سه‌بعدی تهیه کنند.

2. Minesalt
3. UNITED24
4. Endorah
5. Soledar Salt Mines
6. Minecraft
7. Velyka Kostromka School

ارتباط فرهنگی نشان می‌دهد؛ کرواسی به مرحله بازگشت گردشگری، اعتمادسازی و مدیریت داده مربوط است و رواندا و ژاپن بیشتر بر دوره میان مدت و بلندمدت پساجنگ، روایت انسانی و بازسازی تصویر بین المللی دلالت دارند. بنابراین، برای ایران نیز بسته ابزارهای رقومی باید متناسب با مرحله بحران انتخاب شود: حفاظت و تداوم ارتباط در حین جنگ، اعتمادسازی و معرفی مقصدهای آماده در مرحله نخست پساجنگ و روایت فرهنگی، مشارکت جامعه محلی و بازسازی پایدار تصویر بین المللی در افق بلندمدت. در این چارچوب، بازسازی پساجنگ به معنای بازگشت ساده به وضعیت پیش از منازعه نیست، بلکه شامل بازخوانی تجربه جنگ، حفظ حافظه جمعی، تقویت یادگیری اجتماعی و بازتعریف پیوندهای فرهنگی پس از بحران نیز می‌شود.

جدول ۱. ماتریس مقایسه تجارب جهانی در دیپلماسی فرهنگی و گردشگری رقومی شده در وضعیت جنگ و پساجنگ

دسته بندی	شاخص یا مؤلفه	کرواسی	رواندا	ژاپن	اوکراین
بوم زمینه و مرحله بحران	حین جنگ و واکنش فوری				✓
	بازگشت و احیای کوتاه مدت پس از جنگ	✓			
	بازسازی میان مدت و بلندمدت تصویر و روایت		✓	✓	
روایت و جهت گیری پایه	اعتمادسازی و بازگشت تدریجی مقصد	✓	✓		
	حافظه تاریخی		✓	✓	
	حفاظت از میراث و تداوم روایت در شرایط بحران				✓
	تاب آوری، بازسازی و تداوم زندگی فرهنگی	✓	✓	✓	✓
	موزه، یادمان یا بایگانی برخط مرتبط با جنگو میراث		✓	✓	✓
ابزارها و فناوری های رقومی	روایت چند رسانه ای از رنج، تاب آوری و بازسازی		✓	✓	✓
	گشت های ۳۶۰ درجه یا واقعیت مجازی	✓	✓	✓	✓
	درگاه رسمی چندزبانه و معرفی رقومی مقصد	✓	✓	✓	✓
	پیاپیاده روی مجازی، نقشه تعاملی یا مسیر خود راهنما	✓	✓	✓	
	خدمات برخط ثبت، مدیریت یا پایش داده گردشگران	✓			
	مستندسازی و تصویربرداری سه بعدی میراث			✓	✓
	بازی سازی و اتصال تجربه رقومی به بازسازی واقعی				✓
الگوی حکمرانی و مشارکت	حکمرانی داده محور و مدیریت یکپارچه گردشگری	✓			
	مشارکت جامعه محلی و پیوند منافع گردشگری با جامعه میزبان		✓		
	نقش محوری موزه ها، شهرداری ها و نهادهای آموزشی - فرهنگی			✓	
	مشارکت شهروندان، نهادهای بین المللی و بخش غیردولتی در حفاظت رقومی				✓
ارزش افزوده سیاستی و قابلیت انتقال به ایران	مدیریت داده و توزیع بهتر جریان گردشگران	✓			
	پیوند بازسازی تصویر با منافع واقعی جامعه محلی		✓		
	تبدیل حافظه جنگ به آموزش و روایت انسانی		✓	✓	
	ثبت سه بعدی و حفظ دسترسی به میراث در شرایط محدودیت سفر			✓	✓
	مردمی سازی حفاظت رقومی و مشارکت در بازسازی واقعی				✓

مأخذ: یافته های پژوهش.



۳. جمع‌بندی و پیشنهادها



مرور تطبیقی تجربه‌های کشورهای کرواسی، رواندا، ژاپن و اوکراین نشان می‌دهد که بازسازی تصویر بین‌المللی کشور در دوره جنگ و پساجنگ، فرایندی تدریجی و فراتر از تبلیغ مستقیم مقصد است. در این شرایط، سیاستگذاری فرهنگی و گردشگری باید از الگوهای یک‌سویه به سمت روایت‌گری رقومی، تعاملی و انسان‌محور حرکت کند و ابزارهای رقومی را برای بازنمایی میراث، زندگی روزمره، تاب‌آوری و مشارکت مخاطبان به کار گیرد. بر این اساس، پیشنهادهای گزارش در سه محور به‌هم پیوسته سامان یافته‌اند: روایت منسجم و معتبر از ایران، توسعه زیرساخت‌ها و ظرفیت‌های رقومی و فعال‌سازی جامعه محلی، ایرانیان خارج از کشور، بخش خصوصی و دیگر کنشگران غیردولتی. این پیشنهادها به‌عنوان اجزای یک بسته سیاستی واحد، با تأکید بر امکان اجرا، تعیین متولی و قابلیت نظارت ارائه می‌شوند.

۱-۳. ایجاد درگاه چندزبانه «ایران؛ میراث، زندگی، تاب‌آوری» برای روایت و بازنمایی فرهنگی ایران در دوره جنگ و پساجنگ

در راستای اهداف مواد (۸۲ و ۸۳) قانون برنامه پنج‌ساله هفتم پیشرفت، پیشنهاد می‌شود وزارت میراث فرهنگی، گردشگری و صنایع دستی به‌عنوان دستگاه راهبر و پاسخ‌گوی اصلی، حداکثر ظرف ۶ ماه از ابلاغ مصوبه مربوط، برنامه اجرایی ایجاد یا بازطراحی درگاه چندزبانه «ایران؛ میراث، زندگی، تاب‌آوری» را تهیه و مرحله نخست آن را اجرا کند. این درگاه باید بستر اصلی بازنمایی فرهنگی و گردشگری ایران برای مخاطبان خارجی و ایرانیان خارج از کشور باشد.

● **تقسیم کار و سازوکار اجرا:** سیاستگذاری، هدایت، مالکیت داده‌ها و پاسخ‌گویی نهایی برعهده وزارت میراث فرهنگی، گردشگری و صنایع دستی باشد. وزارت امور خارجه و سازمان فرهنگ و ارتباطات اسلامی در معرفی و بازنشر محتوا در کشورهای هدف و وزارت ارتباطات و فناوری اطلاعات در تأمین دسترسی پایدار و زیرساخت فنی همکاری کنند. بخش خصوصی، تولیدکنندگان مستقل محتوا، راهنمایان و سازمان‌های مردم‌نهاد نیز براساس معیارهای شفاف در تولید و توزیع محتوا مشارکت داده شوند. هماهنگی از طریق سازوکارهای موجود بین دستگاهی انجام و تأمین مالی در چارچوب اعتبارات مصوب و ظرفیت مشارکت بخش خصوصی پیش‌بینی شود.

● **هدف درگاه:** درگاه نباید صرفاً ابزار تبلیغ سفر باشد، بلکه باید تصویری انسانی و چندلایه از میراث، آیین‌ها، زندگی روزمره، تاب‌آوری و بازسازی ایران ارائه دهد. در دوره جنگ، حفظ ارتباط با مخاطبان خارجی و کاهش غلبه روایت بحران و در دوره پساجنگ، معرفی مقصدهای آماده، مسیرهای امن و خدمات گردشگری در اولویت باشد. گشت‌های ۳۶۰ درجه، موزه‌های مجازی، نقشه‌های تعاملی، روایت‌های چندرسانه‌ای و مردمی و محتوای چندزبانه از اجزای اصلی آن باشند. همچنین «پیشخوان خدمات گردشگری» برای اتصال مخاطب به سامانه روادید الکترونیک و ارائه‌دهندگان مجاز اقامت، حمل‌ونقل و گشت‌های گردشگری پیش‌بینی شود.

● **اجزای اصلی درگاه:** درگاه شامل گشت‌های ۳۶۰ درجه، موزه‌های مجازی، روایت‌های چندرسانه‌ای، نقشه‌های تعاملی، معرفی آیین‌ها و میراث ناملموس، روایت‌های مردمی، محتوای ویژه مخاطبان خارجی و امکان بازنشر محتوا در رسانه‌های اجتماعی باشد. همچنین یک «پیشخوان خدمات گردشگری» در آن پیش‌بینی شود تا مخاطب پس از آشنایی و اقتناع بتواند به مرحله اقدام وارد شود. این پیشخوان، امکان اتصال مستقیم به سامانه رسمی روادید الکترونیک، دسترسی به پیوندهای تأییدشده ارائه‌دهندگان مجاز اقامت، حمل‌ونقل و گشت‌های گردشگری و دریافت راهنمایی و پاسخ‌گویی چندزبانه را فراهم کند.

● **معیارهای فنی و اجرایی:** درگاه باید دارای دسترسی پایدار بین‌المللی، نسخه سبک برای شرایط اختلال، قابلیت استفاده با تلفن همراه، پشتیبان‌گیری منظم، میزبانی و مسیرهای دسترسی متنوع و بهینه‌سازی چندزبانه برای موتورهای جست‌وجو باشد. راهبری و سیاست محتوایی برعهده وزارت میراث فرهنگی باقی بماند، اما مدیریت فنی و به‌روزرسانی روزمره می‌تواند با قرارداد عملکردمحور به تیمی تخصصی

و چابک واگذار شود و کیفیت خدمت بر اساس شاخص های مشخص پایش شود.

● **ملاحظات محتوایی و امنیتی:** سیاست محتوایی باید از لحن یک سوویه و تبلیغاتی فاصله بگیرد و بر روایت های تجربه محور و چند صدایی استوار باشد. بخشی از درگاه به تجربه واقعی گردشگران خارجی، راهنمایان، هنرمندان و تولید کنندگان مستقل اختصاص یابد؛ در عین حال، انتشار اطلاعات حساس مکانی و امنیتی ممنوع و ضوابط روشن برای تصویر برداری و باز نشر محتوا تعیین شود.

● **ترویج و پایش:** درگاه از طریق نمایندگی های ایران، رایزنی های فرهنگی، رسانه های اجتماعی، بخش خصوصی و رویدادهای فرهنگی و ورزشی معرفی شود. عملکرد آن نیز با شاخص هایی مانند تعداد و کشور بازدید کنندگان، مدت ماندگاری، میزان تعامل، مراجعه به خدمات روایت و گردشگری، نرخ تبدیل بازدید به اقدام و تغییرات سنجه های ادراکی نسبت به ایران ارزیابی و گزارش آن هر سه ماه منتشر شود.

۲-۳. راه اندازی بایگانی ملی رقومی میراث و روایت های جنگ با اولویت موزه ها و شهر های آسیب پذیر

با بهره گیری از ظرفیت بند «پ» ماده (۸۳) قانون برنامه پنج ساله هفتم پیشرفت، پیشنهاد می شود وزارت میراث فرهنگی، گردشگری و صنایع دستی به عنوان دستگاه راهبر، با همکاری سازمان اسناد و کتابخانه ملی، وزارت ارتباطات و فناوری اطلاعات، بنیاد حفظ آثار و نشر ارزش های دفاع مقدس، سازمان مدیریت بحران، دانشگاه ها، شهرداری ها و نهادهای محلی، بایگانی ملی رقومی میراث و روایت های جنگ را ایجاد کند.

● **هدف بایگانی:** بایگانی با هدف ثبت و حفاظت از میراث و روایت های انسانی جنگ، مستند سازی خسارت ها، کمک به حفظ حافظه فرهنگی و تولید منابع معتبر پژوهشی و آموزشی ایجاد شود. کارکرد آن با درگاه چندزبانه متفاوت است: بایگانی زیر ساخت تخصصی ثبت، استاندارد سازی و نگهداری بلند مدت داده هاست و تنها محتوای پالایش شده و مجاز آن برای باز نمایی عمومی در درگاه گردشگری منتشر می شود.

● **اجزای اصلی بایگانی:** ثبت سه بُعدی بناها و موزه های در معرض آسیب با روش هایی مانند بازسازی سه بُعدی مبتنی بر تصاویر^۱ و اسکن لیزری سه بُعدی، ایجاد مدل های همزاد رقومی در موارد اولویت دار، ثبت روایت های شفاهی و گردآوری منابع دیداری و شنیداری از جمله اجزای بایگانی باشد. روایت ها با مشارکت دانشگاه ها، راهنمایان، هنرمندان، معلمان و ساکنان مناطق آسیب دیده گردآوری شوند تا بایگانی به روایت رسمی محدود نماند. هر سند نیز با فراداده استاندارد شامل منشأ، زمان و محل ثبت، وضعیت حقوقی، تاریخچه تغییر و سطح دسترسی همراه باشد و برای اطلاعات میراثی از الگوهای استاندارد یکپارچه سازی داده ها^۲ استفاده شود.

● **امنیت و نگهداری بلند مدت:** معماری بایگانی بر اصول نگهداری بلند مدت اطلاعات رقومی و الگوی مرجع استاندارد شماره ۱۴۷۲۱^۳ استوار باشد و برای داده ها نسخه های پشتیبان مستقل، چندلایه و برون خط پیش بینی شود. کنترل تمامیت و اصالت داده، ثبت سوابق تغییر و امکان بازیابی اطلاعات پس از اختلال یا حمله سایبری نیز الزامی باشد.

● **ملاحظات حقوقی، اخلاقی و دسترسی:** مالکیت داده ها، حقوق نشر، رضایت آگاهانه، حریم خصوصی و حدود بهره برداری پژوهشی و تجاری به روشنی تعیین شود. دسترسی به محتوا متناسب با حساسیت آن در سطوح عمومی، پژوهشی و محدود سطح بندی شود و انتشار اطلاعات شخصی، تصاویر آسیب های شدید انسانی یا داده های حساس تابع ضوابط حریم خصوصی و کرامت انسانی باشد.

● **کاربرد و پایش:** خروجی بایگانی در برنامه ریزی بازسازی، تولید محتوای چندزبانه، موزه های مجازی، مسیر های رقومی و درگاه گردشگری استفاده شود. قابلیت تبادل استاندارد داده و همکاری با دانشگاه ها، موزه ها و شبکه های تخصصی بین المللی نیز پیش بینی شود. ارزیابی طرح

1. Photogrammetry

۲. الگوی استاندارد یکپارچه سازی اطلاعات میراثی: چارچوبی برای توصیف و تبادل منسجم اطلاعات مربوط به آثار، رویدادها، اشخاص و سایر داده های حوزه میراث فرهنگی.

۳. الگوی مرجع استاندارد شماره ۱۴۷۲۱، چارچوب بین المللی نگهداری بلند مدت اطلاعات در سامانه های بایگانی است.



براساس تعداد آثار و روایت‌های ثبت‌شده، پوشش جغرافیایی، میزان تکمیل فراداده‌ها، استفاده پژوهشی و عمومی، مشارکت جوامع محلی و همکاری‌های علمی و فرهنگی انجام گیرد.

۳-۳. طراحی مسیرهای رقومی تعاملی «حافظه و بازسازی» در شهرها و موزه‌های مرتبط با جنگ

وزارت میراث فرهنگی، گردشگری و صنایع دستی با همکاری شهرداری‌ها، دهیاری‌ها، بنیاد حفظ آثار و نشر ارزش‌های دفاع مقدس، انجمن‌های راهنمایان گردشگری، کنشگران محلی و اداره‌های کل میراث فرهنگی استان‌ها، مسیرهای رقومی تعاملی مرتبط با جنگ، حافظه محلی و بازسازی راطراحی و اجرا کند.

● **هدف مسیرها:** این مسیرها نباید جنگ را به تجربه‌ای صرفاً تماشایی یا مبتنی بر نمایش رنج و تخریب تبدیل کنند، بلکه روایت هر مکان را در سه مرحله «حافظه و رخداد»، «تاب‌آوری و هم‌پستگی» و «بازسازی» ارائه دهند؛ به گونه‌ای که روایت از ثبت آنچه بر مکان و جامعه گذشته است، به کنش مردم و سپس بازگشت زندگی و افق بازسازی برسد. در این چارچوب، حافظه جنگ صرفاً مقدمه‌ای برای عبور از بحران نیست، بلکه به عنوان بخشی از آموزش تاریخی و انتقال تجربه اجتماعی نسل‌ها مورد توجه قرار می‌گیرد تا از تکرار خشونت جلوگیری و فهم عمومی از پیامدهای جنگ تقویت شود.

● **اجزای اصلی مسیرها:** هر مسیر می‌تواند شامل گشت ۳۶۰ درجه، نقشه تعاملی، روایت صوتی شاهدان محلی، معرفی بناهای آسیب‌دیده و بازسازی شده و عناصر فرهنگی و گردشگری محل باشد. در مکان‌های دارای زیرساخت مناسب، محتوای مکان محور، واقعیت افزوده و بازسازی سه‌بعدی برای مقایسه وضعیت پیش و پس از بازسازی به کار گرفته شود. روایت‌ها با مشارکت مردم محلی، راهنمایان، هنرمندان و کسب و کارهای بومی تولید شوند و در صورت تناسب، مسیرها به بازارچه‌ها، کارگاه‌های صنایع دستی و خدمات گردشگری محلی پیوند بخورند. برای مخاطبان جوان نیز می‌توان از روایت‌های تعاملی، جست‌وجوی نشانه‌های تاریخی و عناصر بازی‌وارسازی متناسب با شأن مکان استفاده کرد.

● **ملاحظات محتوایی، امنیتی و دسترس پذیری:** اجرای مرحله نخست بر موزه‌ها، یادمان‌ها و فضاهای امن و غیرحساس متمرکز و از انتشار اطلاعات مکانی و امنیتی حساس پرهیز شود. محتوای اصلی مسیرها باید بدون اتصال مستمر به اینترنت نیز قابل استفاده باشد. دسترس‌پذیری برای افراد دارای محدودیت‌های حرکتی، بینایی و شنوایی، ارائه محتوای پایه به فارسی و انگلیسی و افزودن زبان‌های دیگر متناسب با بازار هدف پیش‌بینی شود. نشانه‌گذاری فیزیکی نیز با حداقل مداخله در منظر و بافت تاریخی انجام گیرد.

● **اجرا و ارزیابی:** اجرای هر مسیر با محوریت اداره کل میراث فرهنگی استان و مشارکت شهرداری یا دهیاری و جامعه محلی انجام شود. ارزیابی نیز بر پایه تعداد و میزان استفاده از مسیرها، تعامل کاربران، مشارکت جامعه و کسب و کارهای محلی، رعایت دسترس‌پذیری و ملاحظات امنیتی و میزان پیوند با درگاه چندزبانه گردشگری صورت گیرد.

۳-۴. طراحی، تولید و بهره‌برداری از بازی آموزشی «بازسازی مدرسه میناب» با محوریت میراث، آموزش و مشارکت مردمی

بنیاد ملی بازی‌های رایانه‌ای با همکاری وزارت آموزش و پرورش و سازمان نوسازی، توسعه و تجهیز مدارس کشور، فراخوانی رقابتی برای طراحی و تولید نمونه آزمایشی بازی «بازسازی مدرسه میناب» برگزار کند. انتخاب مجری براساس معیارهای فنی، محتوایی، آموزشی و قابلیت دسترسی انجام شود و وزارت میراث فرهنگی، گردشگری و صنایع دستی و متخصصان حوزه فرهنگ بومی حسب نیاز در ارزیابی محتوای طرح مشارکت کنند.

● **هدف بازی:** هدف این بازی، بازنمایی جنگ از مسیر خشونت، هیجان نظامی یا تخریب نیست، بلکه تبدیل روایت جنگ به روایت بازسازی، آموزش، امید، میراث محلی و مشارکت انسانی است. پیام اصلی بازی این باید باشد که جنگ تخریب می‌کند، اما جامعه از مسیر آموزش، فرهنگ، امید و مشارکت دوباره می‌سازد.

● **طراحی و محتوای بازی:** بازی به جای بازنمایی خشونت و هیجان نظامی، روایت جنگ را به بازسازی، آموزش، امید و مشارکت اجتماعی پیوند دهد. مخاطب در فرایند احیای یک مدرسه آسیب دیده، از جمله کلاس ها، کتابخانه، فضاهای فرهنگی و عناصر بومی هر مژگان مشارکت کند. یادگیری در باره میراث فرهنگی، معماری اقلیمی، همکاری اجتماعی و مسئولیت پذیری نیز از طریق انتخاب ها، حل مسئله و بازسازی مرحله ای شکل گیرد، نه پیام های مستقیم و شعاری. بازی سبک و قابل اجرا بر تلفن های همراه میان رده و رایانه های معمولی مدارس باشد و همراه آن راهنمای آموزشی مختصری برای استفاده معلمان در فعالیت های کلاسی تهیه شود.

● **مدل مشارکت و تأمین مالی:** بازی می تواند با رعایت ضوابط مالی به تأمین مالی خرد و جمعی و مشارکت بنگاه ها در قالب مسئولیت اجتماعی متصل شود. کمک ها برای پروژه های مشخص بازسازی یا تجهیز مدرسه جذب و دریافت و هزینه کرد آنها تحت مسئولیت سازمان نوسازی مدارس انجام شود. میزان منابع جذب شده، تخصیص و پیشرفت پروژه نیز به صورت شفاف در درگاه رسمی مرتبط منتشر شود.

● **ملاحظات محتوایی و ارزیابی:** موفقیت طرح علاوه بر تعداد کاربران و میزان تکمیل بازی، براساس اثر آموزشی، مشارکت داوطلبانه و میزان تبدیل مشارکت رقومی به حمایت واقعی از بازسازی سنجیده شود. برای ارزیابی آموزشی می توان از آزمون های کوتاه پیش و پس از بازی و داده های ناشناس تعامل کاربران استفاده کرد. گردآوری داده های دانش آموزان باید حداقلی و منطبق با الزامات حریم خصوصی باشد.

۵-۳. استفاده از ورزش و رویدادهای ورزشی بین المللی برای بازسازی تصویر فرهنگی ایران

ورزش و رویدادهای ورزشی بین المللی، به دلیل برخورداری از مخاطبان گسترده، پوشش رسانه ای فرامرزی و ظرفیت ایجاد ارتباط مستقیم میان جوامع، یکی از بسترهای مؤثر در دیپلماسی عمومی و بازنمایی فرهنگی کشورها محسوب می شوند. تجربه برخی کشورها نشان می دهد که استفاده هدفمند از ورزش، فراتر از تبلیغ یک رویداد، می تواند به معرفی سبک زندگی، ظرفیت های فرهنگی، ارزش های اجتماعی و جاذبه های گردشگری کشور میزبان یا مشارکت کننده کمک کند. بر این اساس، پیشنهاد حاضر بر استفاده برنامه ریزی شده از ظرفیت ورزش برای تقویت ارتباط با مخاطبان خارجی، ارائه روایت های انسانی از ایران و پیوند دادن شبکه های ورزشی با اهداف فرهنگی و گردشگری کشور تمرکز دارد.

وزارت میراث فرهنگی، گردشگری و صنایع دستی به عنوان دستگاه راهبر، با همکاری وزارت ورزش و جوانان، وزارت امور خارجه، سازمان فرهنگ و ارتباطات اسلامی، کمیته ملی المپیک، فدراسیون ها و بخش خصوصی، برنامه ای هماهنگ برای بازنمایی فرهنگی ایران از مسیر ورزش تدوین کند. هماهنگی اقدامات نیز با استفاده از ساز و کارهای بین دستگاهی موجود انجام شود.

● **هدف و شیوه اجرا:** هدف از این اقدام، بهره گیری از ظرفیت ارتباطی و رسانه ای ورزش به عنوان یکی از ابزارهای دیپلماسی عمومی و فرهنگی برای بازنمایی تصویری انسانی و چندلایه از ایران، تقویت ارتباط با مخاطبان خارجی و پیوند دادن تجربه ورزشی با ظرفیت های گردشگری کشور است. طرح باید به صورت هدفمند و متناسب با ظرفیت ورزش ایران و بازارهای گردشگری اجرا شود و اولویت آن بر روایت های انسان محور و تجربه های واقعی ورزشکاران، مربیان و چهره های ورزشی ایرانی و خارجی باشد. این همکاری می تواند شامل تولید محتوای مشترک با ورزشکاران، دعوت از چهره های ورزشی برای تجربه و معرفی ظرفیت های فرهنگی و گردشگری ایران و استفاده از شبکه های ارتباطی رویدادهای ورزشی برای دسترسی به مخاطبان هدف باشد. تولید محتوای چند رسانه ای درباره فرهنگ، زندگی روزمره، سفر و مهمان نوازی ایران، استفاده مناسب و هماهنگ از نشانه های فرهنگی در رویدادها و پیوند مخاطبان به درگاه چندزبانه گردشگری از ابزارهای اصلی باشد. در رویدادهایی که ایران میزبان آنهاست، امکان تسهیل فرایند روایت و اتصال شرکت کنندگان و هواداران به خدمات رسمی سفر نیز بررسی شود.

● **معیار انتخاب رویداد و شریک:** طرح ابتدا در رویدادهایی اجرا شود که مخاطب خارجی و پوشش رسانه ای قابل توجه و هزینه قابل دفاع دارند. انتخاب ورزشکاران، تیم ها و رویدادها براساس ترکیب مخاطبان، میزان تعامل رقومی، بازار هدف، هزینه و قابلیت پیوند با روایت فرهنگی



ایران انجام شود. ورزش‌های الکترونیک و رقابت‌های رقومی نیز، به‌ویژه برای مخاطبان جوان، در شمار گزینه‌های قابل بررسی باشند.

● **مدیریت ارتباطات بحران و هزینه - فایده:** برای رویدادهای منتخب، پیوست ارتباطات بحران شامل مسئولیت دستگاه‌ها، نحوه پاسخ‌گویی به حواشی رسانه‌ای و هماهنگی پیام‌ها تدوین شود. پیش از قراردادهای تبلیغاتی و حمایتی نیز هزینه و اثربخشی آنها با روش‌های جایگزین مانند پویش‌های رقومی و همکاری مستقیم با چهره‌های ورزشی مقایسه و ادامه همکاری به ارزیابی عملکرد وابسته شود.

● **ارزیابی:** ارزیابی طرح در سه سطح انجام شود: در سطح «دسترسی»، میزان مخاطب، محتوای تولیدشده و هزینه دسترسی؛ در سطح «پیامد»، تعامل کاربران، مراجعه به درگاه گردشگری و خدمات سفر و تغییر برداشت مخاطبان و در سطح «اثر»، نسبت هزینه به دستاورد، تأمین مالی غیردولتی و تداوم همکاری‌های ورزشی و گردشگری سنجیده شود. بازتاب ایران در رسانه‌های اجتماعی و فضای برخط نیز به‌صورت دوره‌ای پایش و گزارش تجمیعی آن در اختیار مراجع ناظر قرار گیرد.



- [1] Currie, D., Skare, M., & Loncar, J. (2004). The impact of war on tourism: The case of Croatia. Conference on Tourism Economics, Palma de Mallorca, Spain, 28–29 May 2004.
- [2] Reddy, M. V., Boyd, S. W., & Nica, M. (2020). Towards a post-conflict tourism recovery framework. *Annals of Tourism Research*, 84, Article 102940. <https://doi.org/10.1016/j.annals.2020.102940>
- [3] Fyall, A., Prideaux, B., & Timothy, D. J. (2006). War and tourism: An introduction. *International Journal of Tourism Research*, 8(3), 153–155. <https://doi.org/10.1002/jtr.564>
- [4] UNESCO World Heritage Centre. (n.d.). World Heritage and Sustainable Tourism Programme. <https://whc.unesco.org/en/tourism/>
- [۵] قانون برنامه پنج ساله هفتم پیشرفت جمهوری اسلامی ایران، مرکز پژوهش های مجلس شورای اسلامی، ۱۴۰۳، شماره مسلسل ۱۸۰۹۱۲۸. <https://rc.ajlis.ir/fa/law/show/>
- [6] UNESCO World Heritage Centre. (n.d.). Old City of Dubrovnik. <https://whc.unesco.org/en/list/95/>
- [7] City of Dubrovnik. (n.d.). Plan of Action “Dubrovnik 1991–1992”. <https://www.dubrovnik.hr/stradanje-grada/the-destruction-and-restoration-dubrovnik-1991-2000/plan-of-action-dubrovnik-1991-1992>
- [8] Republic of Croatia. (1999). Act on the Protection and Preservation of Cultural Goods. Official Gazette 69/99. https://www.unodc.org/cld/en/document/hrv/1999/act_on_the_protection_and_preservation_of_cultural_goods.html
- [9] Croatian National Tourist Board. (2023). Promotion of Croatian destinations through virtual walks on Croatia.hr. <https://www.htz.hr/en/press/cntb-news/promotion-croatian-destinations-through-virtual-walks-croatiahr>
- Government of the Republic of Croatia. (n.d.). eTourism portal. <https://gov.hr/en/etourism-portal/2473>
- Croatian National Tourist Board. (n.d.). eVisitor. <https://www.htz.hr/en/collaborations-and-projects/visitor>
- Croatian National Tourist Board. (n.d.). Explore Croatia. <https://explorecroatia.croatia.hr/en-gb>
- [10] Republic of Rwanda. (2023). Law No. 057/2023 governing Rwanda Development Board. <https://leap.unep.org/en/countries/rw/national-legislation/law-no-0572023-governing-rwanda-development-board>
- Kigali Genocide Memorial. (n.d.). Kigali Genocide Memorial. <https://kgm.rw/>
- Kigali Genocide Memorial. (n.d.). Aegis Digital. <https://kgm.rw/get-involved/aegis-digital/>
- [11] Rwanda Development Board. (2025). Arsenal and Visit Rwanda to conclude landmark eight-season partnership in June 2026. <https://rdb.rw/arsenal-and-visit-rwanda-to-conclude-landmark-eight-season-partnership-in-june-2026/>
- PANORAMA. (n.d.). Rwanda Tourism Revenue Sharing Program. <https://panorama.solutions/en/building-block/rwanda-tourism-revenue-sharing-trs-program>
- [12] City of Hiroshima. (n.d.). Hiroshima Peace Memorial City Construction Law. <https://www.city.hiroshima.lg.jp/english/peace/1029872/1009830.html>
- /City of Hiroshima. (n.d.). Hiroshima Peace Tourism. <https://peace-tourism.com/en> [13]



Hiroshima Convention & Visitors Bureau. (n.d.). Peace Park Tour VR. <https://www.hiroshimacvb.jp/en/unique-experience/experience/2386.html>

City of Hiroshima. (n.d.). Background and basic concept of Hiroshima's peace initiatives. <https://www.city.hiroshima.lg.jp/english/peace/1029867/1037832/1009898.html>

UNESCO. (2023). Supporting the digitization of museum collections and documentary heritage in [14] Ukraine. <https://www.unesco.org/en/articles/supporting-digitization-museum-collections-and-documentary-heritage-ukraine>

UNITED24. (2024). Dig in Minecraft. Rebuild in real life: UNITED24 have recreated the famous Soledar [15] salt mines in Minecraft. <https://u24.gov.ua/minesalt>

عنوان: نقش گردشگری رقومی شده به عنوان ابزار دیپلماسی فرهنگی در بازسازی ویژند ملی پس از جنگ؛
پیشنهادهای سیاستی برای ایران



DOI: <https://doi.org/10.22034/mrc.report.21930>

Permanent Link: https://report.mrc.ir/article_11989.html

Publisher : Islamic Parliament Research Center of Iran

گزیده سیاستی

درج پیام‌های گردشگری ایران بر لباس و رویدادهای ورزشی دارای مخاطب خارجی می‌تواند تصویر ایران را از قاب صرفاً جنگی به قاب فرهنگی، ورزشی و گردشگری منتقل سازد.



مرکز پژوهش‌های مجلس شورای اسلامی

تهران، خیابان پاسداران، رویروی پارک نیاوران (ضلع جنوبی، پلاک ۸۰۲)

تلفن: ۷۵۱۸۳۰۰۰ صندوق پستی: ۱۵۸۷۵-۵۸۵۵ پست الکترونیک: mrc@majles.ir

وبسایت: rc.majles.ir