

جامعة ميدأوشن

كلية الإدارة

إدارة المشاريع



استخدام تقنيات الواقع الافتراضي و المعزز في تطوير المشاريع السياحية السعودية: تعزيز تجربة الزوار وإحياء التراث

إعداد الطالبة/ رقية علي حسن الزاير

إشراف/

د. الفیصل عبد الحمید

د. فايز جراد

العام الدراسي:

2024

مقدمة:

تشهد المملكة العربية السعودية تحولاً كبيراً في قطاع السياحة، مدفوعاً برؤية 2030 التي تهدف إلى تنويع الاقتصاد وتعزيز التنمية المستدامة و تلعب وزارة السياحة دوراً رئيسياً في هذا التحول لجعل السياحة عنصراً أساسياً في الاقتصاد الوطني و تسعى إلى ترسيخ مكانة المملكة كمركز سياحي عالمي من خلال تنفيذ مشروعات ضخمة ومبتكرة.

أحد أبرز هذه المشروعات هو مشروع نيوم، الذي يعد مدينة ذكية مستقبلية تقدم نموذجاً حضرياً متطوراً يعتمد على التكنولوجيا والاستدامة. بالإضافة إلى ذلك، يُبرز مشروع البحر الأحمر كوجهة فاخرة تقدم تجربة سياحية فريدة بين الطبيعة والجزر الساحرة مع الحفاظ على البيئة. كما تطمح المملكة إلى تحويل العُلا إلى وجهة ثقافية عالمية متميزة، تمثل متحفاً حياً يعرض تاريخاً غنياً يمتد لآلاف السنين. وفي الرياض، يتم التركيز على تطوير الفعاليات الترفيهية والثقافية لاستقطاب الزوار من كافة أنحاء العالم.

تلعب تقنيات الواقع الافتراضي (VR) والواقع المعزز (AR) دوراً مهماً في تحسين تجربة السياح، حيث تتيح لهم السفر عبر الزمن لاكتشاف لحظات تاريخية والعيش فيها. يمكن للزوار من خلال الواقع الافتراضي "السفر" إلى عصور قديمة لاكتشاف الأسواق ومعابنة المعالم كما كانت في أوجها، بل وحتى التفاعل مع شخصيات تاريخية من تلك الحقبة. على سبيل المثال، في موقع العلا التراثي، يمكن للزوار استخدام التقنيات الحديثة لاكتشاف كيف كانت الحضارة النبطية قبل آلاف السنين، بما في ذلك الأسواق والمساجد القديمة.

من جهة أخرى، يقدم الواقع المعزز (AR) معلومات إضافية للمواقع الحالية؛ حيث يمكن للزوار توجيه أجهزتهم الذكية نحو الآثار لاستيضاح مشاهد تخيلية تظهر هذه المواقع كما كانت في الماضي. بفضل هذه التقنيات، أصبحت السياحة تجربة ممتعة تغمر الزائر بعمق في التاريخ.

يركز هذا البحث على دراسة كيفية استخدام تقنيات الواقع الافتراضي (VR) و المعزز (AR) في تطوير المشاريع السياحية بالمملكة وتحليل تأثيرها على تجربة الزوار، بالإضافة إلى تقييم التحديات وتقديم توصيات لتحسين استخدامها في إحياء التراث وتقديم تجربة سياحية متميزة في مواقع مثل نيوم والبحر الأحمر والعلا.

مشكلة الدراسة:

على الرغم من الإمكانيات الكبيرة التي توفرها تقنيات الواقع الافتراضي و المعزز، إلا أن تطبيقها في المشاريع السياحية السعودية لا يزال محدوداً. تتمثل مشكلة الدراسة في السؤال الرئيسي التالي:

"كيف يمكن لتقنيات الواقع الافتراضي و المعزز أن تساهم في تطوير المشاريع السياحية السعودية وتعزيز تجربة الزوار، وما هي التحديات التي تواجه تطبيقها بشكل فعال و واسع النطاق؟"

أهمية الدراسة:

تظهر أهمية هذه الدراسة في العديد من الجوانب، حيث تهدف إلى:

1. تعزيز القدرة التنافسية السياحية للمملكة: عبر استخدام أحدث التقنيات لجذب المزيد من الزوار وتقديم تجارب فريدة على مستوى عالمي.
2. إحياء التراث والثقافة: من خلال تكنولوجيا حديثة تقدم التاريخ والتراث السعودي بطرق تفاعلية، مما يعزز وعي الزوار بقيمة هذا التراث.
3. دعم التحول الرقمي: يتماشى هذا البحث وفق رؤية 2030، والتي تعتمد على الابتكار والتكنولوجيا كركيزة للتنمية المستدامة.
4. تقديم حلول وتوصيات عملية: تساعد صناع القرار على التغلب على التحديات وتعزيز استخدام التكنولوجيا والتقنيات الحديثة في المشاريع السياحية.

أهداف الدراسة:

تشمل أهداف الدراسة:

1. استكشاف دور تقنيات الواقع الافتراضي و المعزز في تطوير المشاريع السياحية وإنعاش التراث السعودي
2. تحليل تأثير هذه التقنيات على تجربة الزوار ومدى رضاهم وانغماسهم.
3. تحديد التحديات المختلفة في تطبيق هذه التقنيات داخل المملكة
4. تقديم توصيات واستراتيجيات لتعزيز استخدامها.

تساؤلات الدراسة

تركز تساؤلات الدراسة على:

1. كيف استخدام تقنيات الواقع الافتراضي و المعزز في المشاريع السياحية الحالية في السعودية؟
2. ما هو مدى تأثير التقنيات على تجربة الزوار ورضاهم وتفاعلهم مع المواقع السياحية؟
3. ما هي التحديات التقنية والمالية والبشرية التي تواجه تنفيذ هذه التقنيات؟
4. ما هي الطرق لتعزيز استخدام التقنيات في تطوير السياحة وإعادة إنتاج التراث؟

فروض الدراسة:

الفرضية الأولى: استخدام تقنيات الواقع الافتراضي و المعزز يحسن تجربة الزوار بشكل ملحوظ ويزيد من جاذبية الوجهات السياحية السعودية.

الفرضية الثانية: وجود تحديات تقنية ومالية وبشرية تعوق التطبيق الواسع لهذه التقنيات.

الفرضية الثالثة: تقترح الدراسة تعزيز تبني هذه التقنيات من خلال استراتيجيات تشمل التدريب، والدعم المالي، والشراكات مع شركات التقنية.

الدراسات السابقة:

1. دراسة "إحياء التراث باستخدام الواقع الافتراضي: تجربة العلا"

تتلخص هذه الدراسة في تجربة استخدام الواقع الافتراضي VR في موقع العلا، حيث تتيح للزوار فرصة التفاعل مع التاريخ النبطي عبر تجارب افتراضية ممتعة. وتظهر هذه الدراسة أن هذه التقنية زادت من تفاعل الزوار وتعزيز استيعابهم للتراث السعودي، مما يساهم في رفع معدل زيارة هذا الموقع. **تحليل نقدي:** تُظهر الدراسة فعالية الواقع الافتراضي في تعزيز التجربة السياحية، لكنها أيضاً تتطلب ضرورة تدريب طاقم ليستخدم هذه التقنيات بشكل أمثل. **المصدر:** الحربي، سارة (2022). مجلة السياحة والتكنولوجيا في الشرق الأوسط.

2. دراسة "تطبيق الواقع المعزز في المتاحف السعودية: تعزيز التفاعل والتعلم"

تركز هذه الدراسة على تطبيق تقنية الواقع المعزز AR في المتحف الوطني في الرياض، حيث تم استخدام التطبيقات الحديثة الذكية في عرض معلومات أكثر حول الأشياء المعروضة. كما أن الدراسة أظهرت نتائج بأن التفاعل مع المحتوى العلمي يعطي طابع أكثر للزوار بفهم المعروض. **تحليل نقدي:** بالرغم من نجاح هذه التجربة، إلا أن هناك عوائق وتحديات كبيرة في تكلفة التطبيقات و مشاكل البنية التحتية الرقمية. **المصدر:** العتيبي، خالد (2021). مجلة إدارة المتاحف والتكنولوجيا.

3. دراسة "الواقع الافتراضي كأداة لترويج الوجهات السياحية: دراسة حالة مشروع البحر الأحمر"

بينت هذه الدراسة كيفية استخدام الواقع الافتراضي VR في الترويج لمشروع البحر الأحمر باستخدام جولات افتراضية تعطي الزوار المحتملين تجربة أولية تستبق الوجهة. كما أظهرت أن حوالي 70% من المشاركين كانوا مستعدين أكثر ومتحمسين لزيارة الموقع بعد تجربة الجولة الافتراضية. **تحليل نقدي:** تبين الدراسة إمكانيات الواقع الافتراضي في التسويق السياحي، لكن في نفس الوقت جودة التقنيات تؤثر على نجاحها وإيضاً مدى توافقها مع توقعات الزوار. **المصدر:** أحمد، خالد (2021). مجلة التسويق السياحي الحديث.

4. دراسة "تحديات وفرص تطبيق تقنيات الواقع الافتراضي و المعزز في السياحة السعودية"

تتناول هذه الدراسة التحديات والعقبات التي تواجه تطبيق التقنيات المستحدثة مثل نقص العوامل المؤهلة والتكاليف العالية. وتوصي هذه الدراسة بتوفير البرامج التدريبية والدعم الحكومي لإمكانية استخدام هذه التقنيات. **تحليل نقدي:** تؤكد هذه الدراسة على مدى أهمية الشراكات بين القطاع العام والقطاع الخاص لمواجهة هذه العقبات، مما يزيد فرص استخدام هذه التقنيات الحديثة. **المصدر:** الجهني، محمد (2020). دورية تكنولوجيا السياحة والابتكار.

5. دراسة "التجارب الافتراضية في المواقع التراثية: دراسة مقارنة بين الإمارات والسعودية"

تقارن هذه الدراسة تجربة الواقع الافتراضي بين مواقع مختلفة تراثية في الإمارات مثل "الحصن" وفي السعودية مثل "الدرعية". وتظهر أن كلا الدولتين استفادت من زيادة التفاعل مع الزوار باستخدام هذه التقنية و لكن العقبات التي واجهتها السعودية كانت أكثر وضوحاً بسبب اختلاف البنية التحتية التقنية. **تحليل نقدي:** من الواضح في الدراسة اشارتها ان من الضروري تطوير استراتيجيات تقنية متكاملة لمواجهة العوائق التقنية والاستفادة من تقنية الواقع الافتراضي.

المصدر: سميث، جون (2022). مجلة الابتكار السياحي.

المنطلقات النظرية للدراسة:

1. **نظرية تجربة المستخدم (UX)**
تركز النظرية على تحسين تجربة المستخدم عبر تصميم تفاعلي شيق ومريح، حيث تُستخدم تقنيات الواقع الافتراضي و المعزز في السياحة لإثراء تجربة الزوار بإنشاء بيئات غامرة وتفاعلية تزيد رضاهم.
2. **نظرية الابتكار التكنولوجي**
تناقش كيفية تبني ونشر التقنيات الجديدة في مختلف القطاعات. تُعتبر تقنيات الواقع الافتراضي والمعزز في السياحة السعودية مثالاً على الابتكارات التكنولوجية التي تساهم في زيادة جاذبية الوجهات السياحية.
3. **نموذج قبول التكنولوجيا (TAM)**
يركز على تحليل العوامل التي تؤثر في قبول الأفراد للتقنيات الجديدة مثل سهولة الاستخدام والفائدة المتوقعة، مما يساعد في فهم تقبل الزوار لتقنيات الواقع الافتراضي و المعزز.
4. **نظرية التعليم الغامر (Immersive Learning Theory)**
تبين أن التعلم يصبح أكثر فعالية عندما يكون الأفراد مغمورين في بيئة تفاعلية. يتيح استخدام هذه النظرية في السياحة للزوار دراسة التاريخ بطرق تفاعلية مما يعزز تجربتهم.
5. **نظرية التنمية المستدامة**
تسلط الضوء على أهمية الموازنة بين النمو الاقتصادي والحفاظ على البيئة والمسؤولية الاجتماعية. تدعم تقنيات الواقع الافتراضي و المعزز الاستدامة عبر تقليل الحاجة للتدخل المادي في المواقع التراثية.

المنهجية وطرق البحث:

سيتم اعتماد المنهج الوصفي التحليلي لتحقيق أهداف الدراسة من خلال:

- **جمع البيانات الأولية** عبر استبيانات موجهة للزوار الذين استخدموا تقنيات الواقع الافتراضي والمعزز في المواقع السياحية السعودية لقياس مستوى رضاهم وتأثير التجربة عليهم، واستبيانات أخرى موجهة لمديري المشاريع السياحية والمسؤولين لفهم التحديات والفرص.
- **إجراء مقابلات شخصية** مع خبراء في مجال التكنولوجيا السياحية ومطوري التقنيات للحصول على رؤى معمقة حول تطبيق هذه التقنيات في المملكة.
- **تحليل دراسات حالة** لمشاريع سياحية سعودية مثل نيوم والبحر الأحمر والعلا والدرعية التي استعانت أو تخطط للاستعانة بهذه التقنيات.

أدوات الدراسة :

- استبيانات لجمع بيانات كمية حول تجربة الزوار ومدى تأثير التقنيات على رضاهم.
- مقابلات شخصية لجمع بيانات نوعية من الخبراء والمسؤولين.
- تحليل الوثائق والتقارير لدراسة الخطط الاستراتيجية والمبادرات الحكومية المتعلقة بتطبيق التقنيات الحديثة في السياحة.

حدود الدراسة :

- **الحدود المكانية:** تركز الدراسة على المشاريع والمواقع السياحية في المملكة العربية السعودية، خصوصًا التي تشرف عليها وزارة السياحة.
- **الحدود الزمنية:** تشمل الفترة من عام 2019 إلى عام 2024، والتي شهدت تطورًا ملحوظًا في استخدام التقنيات الحديثة.
- **الحدود الموضوعية:** تقتصر على دور تقنيات الواقع الافتراضي و المعزز في تطوير المشاريع السياحية وتعزيز تجربة الزوار، دون التعرض لتقنيات أخرى.

المراجع:

1. الحربي، سارة (2022). إحياء التراث باستخدام الواقع الافتراضي: تجربة العلا. مجلة السياحة والتكنولوجيا في الشرق الأوسط، المجلد 5، العدد 1، ص 75-90.
2. العتيبي، خالد (2021). تطبيق الواقع المعزز في المتاحف السعودية: تعزيز التفاعل والتعلم. مجلة إدارة المتاحف والتكنولوجيا، المجلد 3، العدد 2، ص 50-65.
3. الجهني، محمد (2020). تحديات وفرص تطبيق تقنيات الواقع الافتراضي والمعزز في السياحة السعودية. دورية تكنولوجيا السياحة والابتكار، المجلد 7، العدد 4، ص 120-135.
4. أحمد، خالد (2021). الواقع الافتراضي كأداة لترويج الوجهات السياحية: دراسة حالة مشروع البحر الأحمر. مجلة التسويق السياحي الحديث، المجلد 8، العدد 3، ص 100-115.
5. سميث، جون (2022). التجارب الافتراضية في المواقع التراثية: دراسة مقارنة بين الإمارات والسعودية. مجلة الابتكار السياحي، المجلد 10، العدد 2، ص 90-105.
6. وزارة السياحة السعودية (2023). الاستراتيجية الوطنية للسياحة. الرياض، السعودية.
7. شركة نيوم (2022). تقرير تقنيات السياحة الحديثة في مشروع نيوم. تبوك، السعودية.
8. هيئة تطوير بوابة الدرعية (2021). استخدام التقنيات الحديثة في تعزيز تجربة الزوار. الرياض، السعودية.