

## خبراء في «الشارقة الدولي للسياحة والسفر»: الميتافيرس يتيح فرصاً كبيرة







## «الشارقة:» الخليج

استعرض نخبة من الخبراء والمتخصصين في قطاع السياحة والتكنولوجيا الرقمية، التقنيات الحديثة والآفاق غير المحدودة لمستقبل السفر والضيافة في العالم، وناقشوا قدرة الجهات والشركات السياحية على تطوير خدماتها في المرافق المختلفة، للانتقال بتجربة السياحة إلى مستوى غير مسبوق يواكب التغيرات المتسارعة في العصر الرقمي.

جاء ذلك، خلال جلسة بعنوان «آفاق واسعة وفرص بلا حدود» عقدت في ختام الدورة التاسعة من «منتدى الشارقة الدولي للسياحة والسفر» 2022 الذي تنظمه «هيئة الإنماء التجاري والسياحي بالشارقة» اليوم الخميس، الموافق 24 نوفمبر الجاري، في «مركز إكسبو الشارقة» تحت شعار «بناء مستقبل مستدام للسياحة»، حيث استضافت كلاً من إدواردو سواريز مدير عام الشرق الأوسط بشركة إينتيلياس، وكليف زو، المدير التنفيذي لشركة ملتيفيرس، وبيكا كيلكا مستشار ومدرب للجيل الثالث للويب.

وتحدث سواريز عن أهمية تعاون الحكومات وشركات السياحة للوصول إلى مختلف أنواع السياح وجعلهم في مركز صناعة القرار لتحسين تجاربهم، قائلاً: «نتوقع أن يبلغ عدد سكان العالم 12 مليار نسمة في الخمسين عاماً المقبلة، وهذا تحدٍ كبير للحكومات في المستقبل»، وأضاف: «كل شيء يجب أن يكون متصلاً ببعضه الآن، وفي مجال التقنية، «ينبغي للشركات توفير أسرع الوسائل كي يصل العميل إلى وجهته وتحقيق أهدافه وهو مستمتع بوقته

واستعان سواريز بالعديد من الأمثلة والتطبيقات، كاستغلال الخدمات الترفيهية في خطوط الطيران لإعطاء خطط مقترحة للمسافرين عن كيفية الاستمتاع بوقتهم في الجهة التي يقصدونها، كونهم سياحاً محتملين حتى وإن لم يكونوا مسافرين بغرض السياحة، وربط جميع الخدمات والمرافق السياحية من الفنادق والضيافة والمنتزهات ووسائل النقل ببعضها والتنسيق في خدمات مشتركة تجعل من تجربة الزائر أكثر ملاءمة لتشجيعه على زيارة البلد مرة أخرى.

وفي عرض تقديمي منفصل، تحدث كليف زو، عن بناء التوأّم الرقمي لمدينة الشارقة في فضاء الميتافيرس، قائلاً: «هذا المشروع هو إحدى المدن الرقمية المدعومة حكومياً، وسوف يحضّر إمارة الشارقة للطفرات الرقمية والصناعية التي ستسهّل القيام بالأعمال بطريقة عصرية أسهل ومواكبة للتطور»، شارحاً الطريقة التي قامت بها شركة ملتيفيرس ببناء «ميتافيرس الشارقة» بالتعاون مع هيئة الإنماء التجاري والسياحي بالشارقة، عبر استخدام الذكاء الاصطناعي والاعتماد على صور الأقمار الاصطناعية والخوارزميات لخلق نموذج ثلاثي الأبعاد من المدينة، وهو ما سهل بناء النموذج الرقمي للمدينة حيث إن القيام بذلك بصورة يدوية يستغرق وقتاً كافياً لبناء مدينة حقيقية

وقال زو: «هذه المدينة بنيت ليس فقط لربط العالم الرقمي بالعالم الواقعي، بل أيضاً لتصور المشاريع المستقبلية قبل». «أن نتكبد عناء بنائها على الواقع

من جانبه، أكد بيكا كيلكا، على الفرص التي توفرها تقنيات عالم الميتافيرس في الوقت الحاضر، نافياً أن يكون تأسيس هذه المشاريع المكلفة دون وجود جدوى اقتصادية لها على أرض الواقع، وأوضح الأهمية التي يكتسبها ذلك في عالم الضيافة الفندقية قائلاً: «بنفس الطريقة التي يمكننا بها رؤية المشاريع المعمارية قبل بنائها على أرض الواقع عبر وضع نماذج ثلاثية الأبعاد في الميتافيرس، يمكننا توفير تجربة تفاعلية ممتعة للمستخدم لزيارة الفنادق والمرافق السياحية قبل «أن يقوم بزيارتها

واتفق المتحدثون على أن التقنيات المستقبلية التي يمكن تطويرها انطلاقاً من العالم الافتراضي هي التي ستصبح سائدة في وقت قريب، خاصة مع انتقال الجيل الجديد من مواليد الألفية إلى مكانة المستهلكين الأكثر عدداً، لكونهم سيفتحون سوقاً هائلة تتحول فيها كل الخدمات الحالية على الإنترنت والعالم الواقعي إلى عالم الميتافيرس، خاصة أن هذا الجيل قد نشأ في حقبة شهدت تطوراً كبيراً في وسائل التقنية جعلتهم غير معادين على الأساليب التقليدية للأجيال السابقة