



كيف تعمل صناعة الجذب السياحي على تشكيل المستقبل في ظل تقنيات الواقع الافتراضي والواقع المعزز؟

من المتوقع أن تصل قيمة الاستثمار في الواقع الافتراضي والواقع المعزز ما بين 20-45 مليار دولار بحلول عام 2027. هذه المبالغ مخصصة لخلق قيمة هائلة في صناعة الترفيه والجذب السياحي إقليمياً، تشارك مينا لأك وجهات نظر من مناطق الجذب العالمية ذات الوزن الثقيل حول عوامل الجذب العالمية الفعالة والمؤثرة على مستقبل الواقع المعزز (AR) والواقع الافتراضي (VR) في مجال الترفيه.

13 ديسمبر 2021، دبي – برزت تقنيات الواقع المعزز (AR) والواقع الافتراضي (VR) إلى الواجهة، لا سيما مع بزوغ فجر حالة الاستقرار التي يشهدها العالم اليوم.

ويخضع النجاح المستمر لتقنيات الواقع الافتراضي والواقع المعزز لنقاشات حادة تجري على نطاق واسع من قبل العديد من المجالات، بما في ذلك مجال الترفيه والجذب السياحي. لكن قبل توقع مستقبل هذه التقنيات من المهم فهم ماهيتها.

الواقع المعزز: هو مفهوم تطوير العالم من حولك من خلال استعمال الصور الصوتية والرقمية في الوقت الفعلي. أما الواقع الافتراضي فلا يعمل على تحسين العالم من حولك، ولكنه يحاكيه من أجلك. كلتا التقنيتين لهما طبيعة "انتقالية"، إما عن طريق تعزيز الواقع الحالي للمستخدم أو نقله إلى عالم جديد. كما تقوم على مبدأ مشاركة المستخدم، وهي قيمة مطلوبة للغاية في اقتصاد جذب الانتباه في عالم اليوم حيث تساعد التجربة الجديدة التي تقدمها تلك التقنيات على جذب انتباه المستخدم ومشاركته بعمق.

وفقاً للرؤية التحليلية، بلغت قيمة استثمار وسائل الترفيه والإعلام في تقنيات الواقع المعزز والواقع الافتراضي 5.12 مليار دولار بحلول عام 2019، ومن المتوقع أن تصل إلى معدل نمو سنوي مركب بمقدار 31.8% بحلول عام 2027 أي ما يقارب من 45.20 مليار دولار. يتكون مجال الترفيه من مجموعات فرعية مختلفة، تتضمن صناعة الأفلام، وصناعة نقل الأحداث المباشرة، والفعاليات الرياضية، وصناعة الألعاب، وإنشاء المنزهات ومدن الملاهي. يمكن لكل مجموعة من هذه المجموعات الفرعية إيجاد طرق مختلفة لدمج العالم المعزز والعالم الافتراضي في عملها.

صناعة الجذب السياحي وارتباطها بالواقع المعزز والواقع الافتراضي

يعد مجال الترفيه والجذب السياحي واحداً من عدة مجالات أخرى تتبنى هذه التقنيات. تشق تقنيات الواقع المعزز والواقع الافتراضي طريقها إلى مجالات التعليم والصحة والنقل والبيع بالتجزئة وغيرها. أما السر وراء شهرة هذه التقنيات فله علاقة كبيرة بارتباطها بالناس.

خلق واقع "يمكن إعادة تخيله"

أعيد افتتاح قطاع الترفيه عقب الجائحة التي شهدتها العالم وبعد 18 شهر من المكوث في المنزل وممارسة ألعاب الفيديو والتفاعل عبر الإنترنت، ارتفع سقف مطالب المستهلكين ارتفاعًا كبيرًا مما وضع مجال الترفيه والجدب السياحي في وضع يتطلب بنفس القدر لإشباع هذه الشهية للتجديد والابتكار.

وعند السؤال عن السوق المتنامي لتقنية الواقع المعزز والواقع الافتراضي، أجابت فرونتجريد – وهي المزود العالمي لتجارب المغامرات المبتكرة لمشغلي خدمات الترفيه والتسليّة – بأنه جسر يربط واقعنا الحالي بالواقع الافتراضي.

ويقول مات ويلز المدير التنفيذي لفرونتجريد، "يريد الناس الخروج من المنزل من جديد والتواصل مع أصدقائهم، لكن تجربة اللعب في مجموعات يجب أن تكون خيار ممتاز وأكثر تفاعلية مقارنة بأي شيء يمكن أن يُمارس للتسليّة من داخل المنزل. يدرك أنجح المشغلون العاملون بهذه التقنيات بأنه لا يمكنهم توقع التميز عند الاعتماد على نفس وسائل الجدب القديمة.

وأكمل حديثه قائلاً: "لقد أدى الإعلان الأخير لشركة فيسبوك إلى زيادة الاهتمام بالتجارب الغامرة متعددة اللاعبين أكثر من ذي قبل، حيث تم تسجيل 2.62 مليون عملية بحث عن مصطلح ميتافيرس (Metaverse) في أكتوبر 2021.

يجب أن تكون معالم الجدب الغامرة المتطورة جزء من مزيج أي مركز ترفيهي يسعى إلى المنافسة وجذب الزبائن".

كيف يكون شكل الجدب الناجح لتقنيات الواقع المعزز والواقع الافتراضي؟

كما هو الحال مع أي تقنية حديثة، هناك عدد قليل من العوامل الرئيسية التي يجب على العاملين إتقانها إذا أرادوا النجاح والثبات لمنتجهم:

- سهولة الاستعمال
- السعر المناسب للجميع
- الابتكار

لقد نجحت الشركات التي تبنت فكرة تقنية الواقع المعزز والواقع الافتراضي في تحقيق نتائج إيجابية.

ومنها شركة سيموركس، وهي شركة عالمية رائدة في مجال خدمات الجدب السياحي المعتمدة على الوسائط إلى مراكز جذب الزوار والمنتزهات.

تقول كلير مونكتون، منسقة المبيعات والتسويق في سيموركس "لا تزال طرق الجدب الخاصة بتقنيات الواقع الافتراضي تحظى بشعبية كبيرة، مع مئات التجارب المثبتة لتقنيات الواقع الافتراضي في جميع أنحاء العالم. نحن مستمرين في تطوير منتجات جديدة ومثيرة لتقنية الواقع الافتراضي، كما أن أحدث منتج لدينا من تقنية الواقع الافتراضي – ألبن ريسر في آر - Alpine Racer VR وهي تقنية تجمع بين عنصر الحركة المميزة مع الواقع الافتراضي لتزويد راكبي دراجات الجليد تجربة تفاعلية للهبوط بسرعة فائقة على المنحدرات باستخدام عناصر اللعب التنافسية. وفيما يتعلق بعوامل الجدب الأكثر شعبية لدينا، ربما يكون هذا هو النفق الغامر، والذي كان بمثابة تغيير كبير في لعبة سيموركس عندما قدمناها لأول مرة. وهو معيار جذب يناسب يونيفيرسال ستوديوز ولكن بسعر يمكن الوصول إليه في المنتزهات الترفيهية الرئيسية".

النظر نحو مستقبل الواقع المعزز والواقع الافتراضي

بفضل تأثيرها في العديد من المجالات، فإن تقنيات الواقع المعزز والواقع الافتراضي وجدت لتبقى.

قد يؤدي تبني هذه التقنيات، وتنفيذها بشكل صحيح إلى خلق فرص مربحة للعاملين في قطاع الترفيه والجذب السياحي، كما أنه لن يؤدي إلى تنشيط استراتيجياتهم فحسب، بل سيمنحهم ميزة تنافسية في المستقبل القريب.

وعند السؤال عما يحمله القرن القادم لتقنية الواقع الافتراضي والواقع المعزز، قال جوناثان نواك ديلغادو، الشريك المؤسس والعضو المفوض بالإدارة لشركة سبري انترآكتيف: نحن في شركة سبري انترآكتيف نؤمن بأن منصات التقنيات الحديثة كتقنيات الواقع الافتراضي والواقع المعزز سترفع من مستوى الخبرة في اللعب إلى مستوى جديد كلياً. لقد تطورت تقنية الواقع الافتراضي ومجال الترفيه المليء بالمغامرات بشكل كبير.

تعمل بعض برمجيات التشغيل على خفض تكلفة المعدات التشغيلية للأجهزة، وتوفير شرائح أكثر قوة للهاتف المحمول فضلاً عن رفع إمكانيات الهاتف المحمول، وتقديم أفكار أكثر ابتكاراً من المبدعين. ستبقى الرغبة الإنسانية الكامنة المتمثلة بمشاركة الخبرات الرائعة مع الآخرين كما هي، هذا إن لم ترتفع في فترات الحجر".

وتابع قائلاً: "عند الابتكار لجيل الألفية، سريعاً ما ستلاحظ أنماط السلوك الجديدة: التجربة تتفوق على الامتلاك. كما أنها يجب أن تكون قابلة للمشاركة على وسائل التواصل الاجتماعي. هذه الاتجاهات بالضبط هي ما يوجه تطوير منتجاتنا في شركة سبري انترآكتيف.

تعمل تقنية الواقع الافتراضي على تغيير وسائل الترفيه التقليدية بسرعة وتفتح عالمًا جديدًا لا يمكن تخيله من الإمكانيات. تعد لعبة السيارات المتصادمة بتقنية الواقع الافتراضي الخاصة بنا VR Bumper Car والمرخصة من "في آر كوستر VR Coaster" مثالاً على إمكانية قيام تقنية الواقع الافتراضي على إحياء الجاذبية الكلاسيكية في العالم الحديث وخلق تجربة جديدة كلياً.

وتعد شركة سبري انترآكتيف شركة رائدة في تقديم نطاق واسع وجاهز من خدمات جذب تجارية موجهة للاعبين المتعددين في العالم الافتراضي لصالح صناعة الترفيه القائم على الموقع.

وبدوره يقول ستيفوارت وود، مدير المبيعات الدولية لشركة بانداي نامكو أميوزمنت يورب ليمتد: "تستمر التكنولوجيا في التطور، حيث تحل مستشعرات الحركات السريعة المثبتة على سماعات الرأس محل أجهزة التتبع المتصلة باليد، للتخفيف من الأدوات الخارجية المتصلة باللاعب والتي تعمل على زيادة وزن اللاعب مقارنة بوزنه في الواقع.

لواقع الافتراضي ماضٍ طويل مليء بنقاط القوة والضعف، لكننا وصلنا إلى عصر تتزايد فيه اكتشافات هذا الواقع وتطوراته بسرعة كبيرة، كما أن مستقبله مليء بإثارة لا حدود لها".

بانداي نامكو أميوزمنت يورب ليمتد هي شركة توزيع آلات تسلية تعمل بالنقود المعدنية، وتخدم هذه الشركة منطقة أوروبا والشرق الأوسط وإفريقيا.

ما الذي يجب أن تنتبه له الشركات التي تتطلع إلى تبني تقنيات الواقع الافتراضي والواقع المعزز؟

يقول فريدريك فتيسوسي، العضو المفوض بالإدارة، لشركة باليس رويال تكنولوجي: "يجب أن تركز الشركات التي تتطلع إلى الواقع الافتراضي على منح العميل رحلة وتجربة فريدة تبدأ مع دخوله منطقة الواقع الافتراضي – الواقع الافتراضي لوحده ليس كل شيء. هو فقط جزء من التجربة".

وأكمل قائلاً: "يجب أن تجمع تجربة الواقع الافتراضي بين رحلة الزبون والبيئة الاجتماعية للاعبين وغير اللاعبين، بدءاً من خدمة الزبائن والتصميمات الداخلية إلى العروض الجانبية لتتناسب متطلبات الزبائن. ألعاب الواقع الافتراضي المرخصة واختيارات الخبرات هم المفتاح.

يجب أن تلبي حاجة المشغلين لرفع قيمة الترفيه للزبائن ولزيادة القدرة، جنباً إلى جنب مع تحقيق التوازن مع استثمارك المطلوب. ولتحقيق النجاح في الواقع الافتراضي يجب أن تقوم بجمع كل هذه العناصر مع الحلول الذكية لتوفير التجربة المثالية لزبائنك".

جميع الشركات المتخصصة في مجال الترفيه والجدب السياحي المذكورة في هذا البيان الصحفي هم أعضاء في مجلس مينالاك. يكرس مجلس مينالاك جهوده لكونها مصدرًا موثوقًا للبيانات والإحصاءات في مجال الترفيه والجدب السياحي من بين أهداف أخرى.

للمزيد من المعلومات يرجى زيارة www.menalac.org

-النهاية-

حول مينالاك:

تأسس مجلس الترفيه والجدب السياحي في الشرق الأوسط وشمال إفريقيا في عام 2014، وهو عبارة عن منصة غير ربحية تمثل صناعة الترفيه والتسليّة والجدب السياحي في الشرق الأوسط وشمال أفريقيا.

من خلال أكثر من 470 عملية و200 علامة تجارية من 22 دولة في منطقة الشرق الأوسط وشمال إفريقيا بما في ذلك باكستان وأفغانستان، يقدم المجلس فوائد كبيرة للصناعة كمنصة للمعنيين للتواصل والبقاء على اطلاع. تم إنشاؤه تحت رعاية غرفة تجارة وصناعة دبي ومركز جمعية دبي في عام 2016 عندما انضمت شركات رائدة في صناعة الترفيه في المنطقة، بما في ذلك المنتزهات الترفيهية، ومناطق الجذب السياحي، والمنتزهات المائية، وشركات مراكز الترفيه العائلي. القوى لتشكيل مجلس لدعم نمو وتطوير الصناعة.

تم إنشاء المجلس كمنصة لتعزيز العمليات، والتنمية الإقليمية، والنمو المهني والنجاح التجاري لصناعة الترفيه ولأن يكون مورداً لا غنى عنه لأعضاء المجلس وسلطة دولية لصناعة الجذب.

موقع إلكتروني: www.menalac.org/en

تويتر: [@Menalac](https://twitter.com/Menalac)

لينكد إن: [@Menalac](https://www.linkedin.com/company/menalac)

لمزيد من المعلومات، يرجى التواصل مع سوسيت للعلاقات العامة:

مالك شلون، تنفيذي العلاقات العامة و وسائل التواصل الاجتماعي

البريد الإلكتروني: malek.shlone@sociate.ae / جوال: 0506574708