

بررسی و تعیین مسیر الکترونیک گردشگری با استفاده از فناوری کیوریسم (مطالعه موردی: جزیره کیش)

سید حسن شاورانی^۱، دکتر حسنعلی فرجی سبکبار^۲، سعید خوشبخت^۳، فهمیه طوافی^۴،
سید محمدرضا گواهی^۵، حسن اروجی^۶

چکیده

در چند دهه اخیر، استفاده از ابزارها و فناوری‌های ارتباطی نقش مهمی در توسعه و گسترش گردشگری در کشورهای مختلف را ایفا کرده است. فناوری کیوریسم یکی از جدیدترین ابزارهای مورد استفاده در گردشگری مجازی یا الکترونیک می‌باشد. در این فناوری، اطلاعات جاذبه‌های مختلف گردشگری از طریق نشانگرهای نصب شده در جاذبه، توسط نرم‌افزاری که در موبایل نصب شده است، دریافت می‌گردد. در این تحقیق جزیره کیش به عنوان یکی از جزایر مهم خلیج فارس، برای پیاده‌سازی پروژه کیوریسم انتخاب گردید. برای این کار یک مسیر گردشگری مجازی منطبق با مسیر دوچرخه‌سواری پیرامون جزیره تعیین شده و محل نصب نشانگرها و نحوه دریافت اطلاعات از آنها مشخص شده است. نتایج پروژه کیوریسم نشانگر این است که اجرای این پروژه می‌تواند در افزایش انگیزه گردشگران خارجی جهت بازدید مجدد، افزایش آگاهی و شناخت آنان از گردشگری، افزایش سرمایه‌گذاری‌ها، صرفه جویی در زمان و هزینه‌های گردشگری جزیره، توسعه ارتباطات، جبران کمبود نیروی انسانی متخصص گردشگری و ... نقش مهم و مؤثری داشته باشد.

کلیدواژه‌گان: کیوریسم، جزیره کیش، گردشگری

-
- ۱- دانشجوی کارشناسی فناوری اطلاعات، دانشگاه امیرکبیر (پلی تکنیک تهران)، shavarani.sayyedhassan@gmail.com
 - ۲- دانشیار جغرافیای دانشکده جغرافیای دانشگاه تهران
 - ۳- کارشناس فناوری اطلاعات، دانشگاه امیرکبیر
 - ۴- کارشناس ارشد جغرافیا و برنامه‌ریزی توریسم، دانشگاه تهران
 - ۵- دانشجوی کارشناسی فناوری اطلاعات، دانشگاه امیرکبیر (پلی تکنیک تهران)
 - ۶- کارشناس ارشد جغرافیا و برنامه‌ریزی توریسم، دانشگاه تهران و دانشجوی دکتری جغرافیا و برنامه‌ریزی روستایی دانشگاه خوارزمی تهران

مقدمه

یکی از مهمترین اقداماتی که در جهت ارتقای شهری می‌تواند صورت گیرد، مجهز کردن شهر و اماکن شهری به فناوری روز دنیا در عین حفظ چهره سنتی آنهاست؛ این امر که نه تنها موجب فراهم آمدن اسباب راحتی هم‌شهریان عزیزمان می‌شود بلکه تصویرگر اصالت شهری در کنار فناوری روز دنیاست؛ می‌تواند تهران را در زمره مدرن‌ترین و برترین شهرهای دنیا قرار دهد. بی‌تردید فراهم کردن وسایل و بستری در راستای رسیدن به این اهداف برای شهر تهران، نه تنها از لحاظ فرهنگی باعث رشد و ارتقای جایگاه شهر و شهروندان خواهد شد؛ بلکه موجب افزایش تعداد گردشگران داخلی و بین‌المللی در تهران شده و طبعاً موجب پیشرفت صنایع مرتبط با گردشگری و به طور کلی رونق اقتصادی بیشتر شهر و شهروندان خواهد شد.

گسترش روزافزون فناوری‌های ارتباطی به خصوص در یک دهه اخیر و با ظهور تلفن‌های همراه هوشمند محیط بسیار گسترده‌ای جهت استفاده از راهکارهای ارتباطی را در اختیار صنعت گردشگری گذاشته است. استفاده از این فناوری‌ها از سویی به دلیل تسهیل سفر مورد توجه گردشگران است و از سوی دیگر به دلیل تأثیر بر کاهش هزینه‌ها، کارآمدی هر چه بیشتر ارائه خدمات و حتی ایجاد جاذبه‌های جدید مورد توجه شهرها و متولیان گردشگری آنها شده است. به خصوص با رقابت سنگینی که جهت جذب گردشگر وجود دارد استفاده از فناوری‌هایی که در دستان گردشگران است به یک ضرورت تبدیل شده است (بمانیان، ۱۳۸۷: ۷۲).

در طول دهه اخیر و با توسعه سخت افزارها و نرم‌افزارها دیدگاه استفاده از محیط مجازی و دنیای وب نیز در صنایع دیگر به خصوص گردشگری در حال تغییر است (Kenteris, 2010). در ابتدای توسعه مفهوم وب و اینترنت، بیشتر توجه‌ها به مجازی کردن واقعیت‌ها بود. به طور مثال بیشتر توجه به ایجاد سیستم رزرواسیون مجازی و یا تاسیس موزه‌های مجازی بود. این دیدگاه طی چند سال گذشته تغییر کرده و رویکرد جدیدی به بازار عرضه شده است و آوردن دنیای مجازی به واقعیت به جای بردن دنیای واقع به محیط مجازی را سبب شده است. در این دیدگاه هدف این است که با استفاده از سخت افزارها، ابزارها و نرم‌افزارها، اطلاعات مجازی ای را به واقعیت موجود افزود که کاربران با استفاده از ابزارهایی این اطلاعات را در ارتباط با دنیای واقع دریافت کنند. تجربه‌هایی نظیر عینک‌های واقعیت افزوده شرکت گوگل آخرین نمونه‌های چنین تلاش‌هایی هستند.

کیوریسم^۱ خلاصه شده عبارت Quick respond code for tourism است که در این تحقیق از آن به عنوان کیوریسم یاد می‌شود. پروژه‌ای است که رویکرد آن نیز اضافه کردن واقعیت افزوده به محیط‌های گردشگری است. جهت انجام این کار در مقابل هر مرکز نشانگری در منطقه گردشگری

1- Qrism

نصب می‌شود. یک نرم‌افزار تلفن همراه رابط بین گردشگران و این نشانگرهاست. گردشگران با نصب این نرم‌افزار بر روی تلفن‌های همراه خود با باز کردن نرم‌افزار و اسکن کردن نشانگر از اطلاعات افزوده آن مرکز مطلع می‌شوند. به طور مثال تمام نقشه‌ها، عکس‌ها، تاریخچه، متن‌های مربوط به آن مرکز، تبلیغات و هر اطلاع دیگر به هر زبانی قابل نمایش و پخش برای گردشگر است. یکی از اهداف این پروژه این است که با تجهیز منطقه به این نشانگرها تورهایی بدون راهنمای تور و با استفاده از راهنماهای مجازی برای گردشگران به هر زبانی ایجاد کرد. با این کار هر گردشگر با تلفن همراه خود و با استفاده از نرم‌افزاری که احتمالاً در فرودگاه مقصد آن را نصب کرده است می‌تواند در منطقه به چندین تور برود. در هر مرکز با پویش نشانگر علاوه بر نمایش توضیحات و عکس‌ها و فیلم‌ها و توضیح صوتی به زبان گردشگر، روش رسیدن به نقطه بعدی نیز به طور کامل به گردشگر توضیح داده شده و بر روی نقشه نمایش داده می‌شوند. بدین ترتیب حتی می‌توان مطمئن شد که گردشگران کمترین هزینه‌ها را نیز پرداخت می‌کنند (Fuchs et al, 2012) به علاوه در تعامل با گردشگران می‌توان به سلاقی و علایق آن‌ها نیز پی برد و پیشنهادهای مناسب با آن علایق را به آن‌ها ارائه نمود و در مراجعه‌های احتمالی بعدی گردشگر در زمان‌های دیگر پیشنهاد هوشمندتری به وی داد که باعث گسترش فروش و کسب و کار در منطقه می‌شود. این طرح با توجه به نوآوری‌های موجود در آن خود یکی از جاذبه‌های گردشگری منطقه مورد اجرا خواهد شد و می‌تواند به جذب گردشگر کمک کند. علاوه بر این، کیوریسم در کاهش هزینه‌های خدمت رسانی به گردشگران تأثیر خواهد داشت و سیستمی جهت کسب اطلاعات و سلیقه‌های گردشگران که همواره پرسش تصمیم‌سازان است ایجاد خواهد کرد (chein & chang, 2009). این طرح با ایجاد ظرفیت‌های تبلیغاتی زمینه ایجاد درآمدزایی قوی برای منطقه مورد اجرا ایجاد می‌کند و بر اساس آن می‌توان بازی‌های موقعیت محور با زمینه گردشگری را توسعه داد.

کیوریسم نرم‌افزاری کارآمد، ساده و با طراحی فوق‌العاده جذاب و حیرت‌انگیز است. امکان استفاده آسان توسط عموم اقشار جامعه از این نرم‌افزار و نیز ظاهر زیبا و گرافیک موزون آن، از عوامل جذابیت نرم‌افزار کیوریسم به شمار می‌آید.

بخش‌های مختلف نرم‌افزار شامل موارد ذیل خواهد بود.

- صفحه شروع نرم‌افزار به نمایش درخواهد آمد.

- صفحه اصلی نرم‌افزار شامل :

- کلید ورود به پویشگر

- معرفی اماکن برتر

- بررسی نقشه

- تنظیمات



شکل شماره ۱: نحوه اسکن اطلاعات توسط نشانگر کیوریسم

مطالعات چندی در حوزه به کارگیری فناوری در گردشگری در سطح جهان انجام شده است که از نمونه‌های آن می‌توان به کار آقای گارتنر^۱ و همکاران (۲۰۱۰) در زمینه به کارگیری ابزارهای الکترونیک در سه بعدی سازی محیط‌های گردشگری می‌باشد. همچنین بویوکوزکان^۲ و همکاران (۲۰۱۱) در مورد کاربرد سیستم‌های هوشمند الکترونیکی در گردشگری ترکیه مطالعه و تحقیق صورت داده است.

با این که نمایه‌ها از دهه ۹۰ میلادی در کاربردهای صنعتی و تولیدی حضور داشته‌اند اما همچنان استفاده از آن‌ها در صنعت گردشگری برای بسیاری جذاب، پرسش برانگیز و مبهم است. در بسیاری از تارنماهای موجود در زمینه گردشگری از نمایه‌ها به عنوانی عاملی برای جذب گردشگر یاد می‌شود؛ به طور مثال برخی از موزه‌ها در ایالات متحده آمریکا مجهز به سیستم اطلاع رسانی از طریق نمایه است به ویژه ایالت ویرجینیا که در این زمینه پیشتاز محسوب می‌شود، این سیستم در برخی از شهرهای بزرگ استرالیا مانند سیدنی نیز مورد استفاده قرار گرفته است. جالب است بدانیم نمایه‌ها در موارد زیادی برای معرفی مراکز فرهنگی استفاده می‌شوند به طوری که حتی در مراکز آموزش کودکان به سوال "کودک شما در این مرکز چه می‌آموزد؟" با نمایه پاسخ داده شده است. از نمونه‌های جالب استفاده از نمایه، شهر ویکی (wiki town) است که طرحی از ویکی‌پدیا می‌باشد که در شهری به نام Monmouth در ولز جنوبی (بریتانیا) اجرا شده است و با پویش هر نمایه، ویکی‌پدیا توضیحات مربوط به آن مکان را در اختیار کاربر می‌گذارد (Wikipedia encyclopedia). در شهر ریودوژانیروی برزیل نیز از فناوری کیوارکد برای گردشگری استفاده شده است.

1- Gartner

2- Büyüközkan



شکل شماره ۲ و ۳: نمونه‌های استفاده از کیوریسم

جزیره کیش، یکی از مهمترین و استراتژیک ترین جزایر خلیج فارس محسوب می‌گردد که در چند دهه اخیر با رشد شهری و اقتصادی زیادی همراه بوده است. توسعه اقتصادی و ارتباطی جزیره، موجب ورود گردشگران مختلف داخلی و خارجی به منطقه شده که علاوه بر منافع برای جامعه بومی منطقه، انگیزه سرمایه گذاران برای سرمایه گذاری بیشتر در جزیره را افزایش داده است. توسعه فضاهای شهری و جاذبه‌های گردشگری، موجب ورود بیشتر گردشگران خارجی به جزیره شده است. یکی از مشکلات مناطق گردشگری که پذیرای گردشگران خارجی می‌باشد، نبود یک تورگردان متخصص و آشنا به شرایط گردشگران بین‌المللی می‌باشد. کمبود راهنمای گردشگری و درک ناقص گردشگران از توضیحات راهنمای گردشگری، موجب ایجاد نارضایتی در گردشگران شده که این مسئله می‌تواند در پایداری گردشگری بین‌المللی جزیره کیش، اثرات منفی برجای بگذارد. پروژه کیوریسم می‌تواند یکی از مهمترین و کاربردی ترین روش برای برطرف کردن این مسئله باشد. استفاده از کیوریسم سبب ایجاد یک تور گردشگری مجازی برای گردشگران خارجی خواهد بود که این گردشگران بدون نیاز به تورلیدر حقیقی و تنها از طریق گوشی تلفن همراه و نرم‌افزار کیوریسم قادر به شناسایی جاذبه‌های گردشگری و مسیرهای ارتباطی و تورها خواهند بود. با توجه به متنوع بودن گردشگران منطقه، ضرورت استفاده از فناوری‌ها از جمله ضرورت دارد. در واقع هدف از طراحی چنین پروژه‌ای ایجاد سامانه‌ای جهت رفاه حال گردشگران در یافتن اماکنی با ویژگی‌های مورد نظرشان می‌باشد، که این امر باعث هدایت و هدف‌دار کردن بازدیدهای گردشگران ایرانی و خارجی از مراکز گردشگری جزیره خواهد شد. از دیگر اهداف تحقیق ملحق شدن جزیره کیش به مجموعه‌ی محدود، اما در حال گسترش شهرهایی از کشورهای بزرگ و صنعتی دنیاست

- که از فناوری‌های روز و پیشرفته در صنعت گردشگری خود استفاده می‌کنند. این امر سبب ترویج فرهنگ پتانسیل‌های بالای گردشگری این جزیره خواهد بود.
- به طور کلی اهداف زیر را می‌توان برای این پروژه متصور بود:
- طراحی سامانه‌ای مدرن جهت رفاه حال گردشگران داخلی و خارجی
 - هدایت و سازماندهی بازدیدهای گردشگران
 - مجهز کردن به فناوری‌های شهری روز دنیا و ارتقای سطح خدمات گردشگری شهری
 - توسعه‌ی صنعت گردشگری
 - شناسایی و طبقه‌بندی اماکن گردشگری و تفریحی از جهت کیفیت ارائه خدمات
 - تهیه و مدل‌سازی گردشگری جزیره
 - ثبت نام ایران به عنوان اولین کشور استفاده کننده این فناوری در سطح منطقه

روش تحقیق

- در این پژوهش پروژه کیوریسم در گردشگری در جزیره کیش انجام خواهد شد. این پروژه در قالب طراحی یک تور گردشگری مجازی انجام خواهد شد که در این تور، گردشگران که عمدتاً گردشگران خارجی مدنظر می‌باشد، در طول مسیر با استفاده از این فناوری، با جاذبه‌های مختلف مسیر خود آشنا خواهند شد. برای پیاده‌سازی پروژه کیوریسم، نیازمند به طی چهار مرحله می‌باشد:
- ۱- در مرحله نخست جاذبه‌ها و مناطق گردشگری جزیره کیش شناسایی می‌گردند. این جاذبه‌ها شامل جاذبه‌های دریایی و ساحلی، جاذبه‌های طبیعت گردی، جاذبه‌های تاریخی و فرهنگی، و جاذبه‌های شهری می‌باشد.
 - ۲- مسیر برگزاری تور گردشگری مشخص می‌گردد. تور و مسیر تعیین شده در مسیری امتداد خواهد یافت که در ابتدا جاذبه‌های مهم جزیره کیش را در بر داشته باشد و از همه مهمتر اینکه فضای لازم برای نصب نشانگرهای مرتبط با کیوریسم وجود داشته باشد.
 - ۳- تشکیل بانک اطلاعاتی جاذبه‌های گردشگری جزیره. این بانک شامل متنی کوتاه اما مفید در مورد ویژگی‌های جاذبه‌ها، تصاویر و در صورت امکان نمابندگ در مورد جاذبه، موقعیت و نقشه جاذبه، راه دسترسی و جاذبه‌های گردشگری در ادامه مسیر می‌باشد. این اطلاعات باید حداقل به دو زبان فارسی و انگلیسی باشد.
 - ۴- در این مرحله نشانگرهای کیوریسم در نزدیکی جاذبه‌های تعیین شده تور، نصب خواهد شد. اندازه این نشانگر بر حسب نوع جاذبه و فاصله شخص با جاذبه‌ها، متفاوت خواهد شد.

۵- آماده سازی نرم افزار کیوریسم. این نرم افزار پس از طراحی باید در اختیار اغلب گردشگران قرار بگیرد. در واقع این گردشگران با داشتن این ابزار قادر خواهند بود که بدون نیاز به راهنما و تورلیدر، با جاذبه های گردشگری جزیره کیش و پتانسیل های آن آشنا شوند.

منطقه مورد مطالعه

جزیره کیش یکی از مهمترین جزایر خلیج فارس است که در سالهای گذشته دارای رشد شهری بالایی بوده است و در این زمینه مسائل امنیتی و سیاسی نقش تعیین کننده ای داشته است (اسپانی، ۱۳۸۳: ۸۷). جزیره کیش علاوه بر داشتن جاذبه های شهری، یکی از مناطق مستعد در حوزه جاذبه های دریایی می باشد و مرجانها و آب سنگهای یکی از نمادهای گردشگری جزیره به حساب می آید (بهزادی، ۱۳۹۰: ۲).

یافته ها

پیاده سازی پروژه کیوریسم یک فعالیت پیچیده و طولانی و زمان بر می باشد. از آنجاییکه از این فناوری تاکنون در کشور استفاده نشده است، طراحی و پیاده سازی آن نیازمند یک مدیریت دقیق و علمی می باشد. لذا در این پژوهش به بررسی مراحل اجرای این پروژه در جزیره کیش پرداخته می شود. طبیعتاً اجرای آن توسط شهرداری و سازمان منطقه آزاد صورت خواهد گرفت.

مهمترین کار در اجرای پروژه کیوریسم، انتخاب مکانها و مسیرهایی است که بنا بود کیوریسم و نشانگرهای آن در آنجا نصب گردد. در انتخاب این مسیر، نکات زیر مورد توجه قرار گرفت:

- در انتخاب جاذبه ها به تنوع جاذبه ها و همچنین ویژگی اصلی گردشگری جزیره کیش تأکید می شود. بنابراین جاذبه های دریایی از مهمترین جاذبه های این جزیره محسوب می گردد که طبیعتاً بیشتر در مناطق مرزی جزیره قرار دارد. لذا مسیر تور برگزار شده در این تحقیق مسیر دوچرخه سواری دور تا دور کیش انتخاب گردید.

- نکته مهم دیگر، مسیری هست که گردشگران طی می کنند. در فرایند کیوریسم، زمانی که گردشگری به یک جاذبه می رسد، با اشاره نرم افزار کیوریسم موبایل به سمت نشانگر نصب شده در جاذبه، اطلاعات این جاذبه توسط نرم افزار اسکن می شود و گردشگر با استفاده از این فرایند، شناخت کافی از گردشگری منطقه پیدا خواهد کرد. ضمن اینکه این نرم افزار مسیر و جاذبه بعدی را نیز به گردشگران معرفی خواهد کرد. به همین خاطر شاید گاهی اوقات ضرورت داشته باشد که گردشگر در یک مکان متوقف شده و با نزدیکی به نشانگر و پدیده، اطلاعات بهتری از جاذبه به دست بیاورد.

- نکته مهم دیگر، اندازه نشانگرهای کیوریسم می‌باشد. میزان فاصله دریافت اطلاعات از طریق نرم‌افزار از سوی جاذبه، بستگی به اندازه نشانگرها دارد. در زمانیکه جاذبه‌ها با گردشگر و مسیر فاصله دارد، نصب نشانگرهای بزرگ مقیاس، می‌تواند در دریافت اطلاعات از روی دوچرخه یا جاده (بدون توقف یا نزدیکی گردشگر به نشانگر) به گردشگر نقش به‌سزایی داشته باشد. بنابراین برحسب فاصله گردشگر و مسیر از جاذبه، اندازه و موقعیت نشانگرها متفاوت خواهد بود. از طرفی موقعیت نشانگرها نیز به نوع جاذبه بستگی دارد.

با توجه به موارد گفته شده، مسیر دوچرخه‌سواری دور جزیره، به عنوان مسیر گردشگری مجازی و پیاده‌سازی پروژه کیوریسم انتخاب گردید. نقشه شماره ۱ این مسیر گردشگری کیوریسم را نشان می‌دهد:



شکل شماره ۲: مسیر گردشگری مجازی

قبل از نصب نشانگر، باید ابتدا نرم‌افزار کیوریسم و اطلاعات جاذبه‌ها آماده سازی گردد تا توسط نشانگر برای گردشگران قابل مشاهده باشد.

مسیر گردشگری بر مبنای کیوریسم در نقشه‌های زیر قابل مشاهده می‌باشد:

ابتدای مسیر دوچرخه‌سواری از دامون ساحلی آغاز می‌گردد. اولین جاذبه‌ای که نشانگر کیوریسم در آنجا نصب می‌گردد، آثار باستانی شهر حریره می‌باشد. از آنجا که این جاذبه در فاصله چند صد متری از مسیر قرار دارد، برای اینکه گردشگر از طریق نرم‌افزار اطلاعات را از نشانگر اسکن نماید، ضرورت دارد که نشانگر در ابعاد بزرگتر نصب گردد اما برای دره پرتغالی‌ها، به دلیل نزدیکی به مسیر، نشانگر کیوریسم در ابعاد متوسط نیز مناسب می‌باشد.



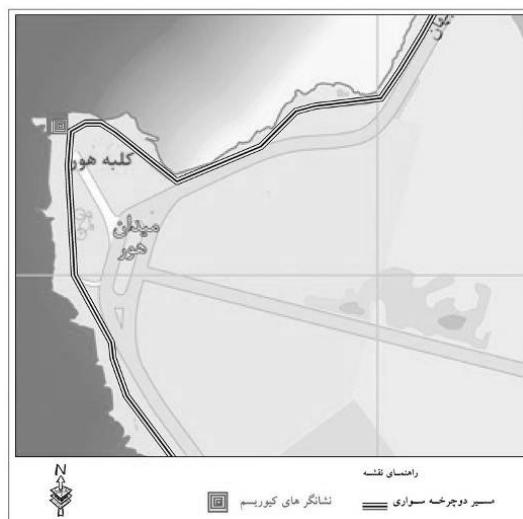
شکل شماره ۳: مسیر کیوریسم

مقصد بعدی نشانگرها، اسکله تفریحی میرمهنا می‌باشد. این اسکله از آنجاییکه این جاذبه در میان فضای سبز قرار گرفته است، مکان مناسبی برای نصب نشانگرها می‌باشد. در هر بخش نشانگرها با استفاده از اطلاعاتی که قبلا در آنها تعبیه شده است، گردشگران رابه سوی مسیرهای بعدی راهنمایی می‌کنند.



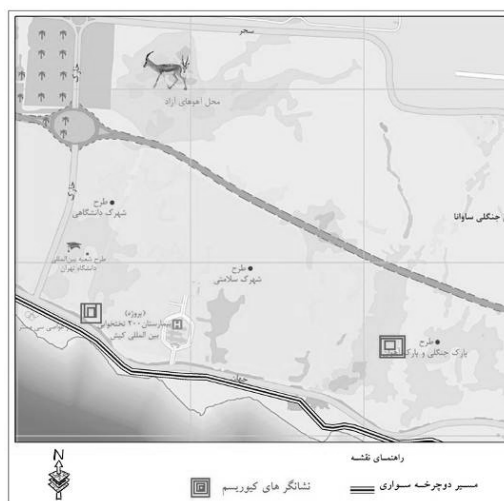
شکل شماره ۴: مسیر کیوریسم

در امتداد مسیر دوچرخه‌سواری، در غرب جزیره، کلبه هور مکان دیگری است که گردشگران از طریق نرم‌افزار کیوریسم با این آشنا می‌شوند. به دلیل نزدیکی به جاذبه، دریافت اطلاعات از طریق جاده نیز امکان پذیر است.



شکل شماره ۵: مسیر کیوریسم

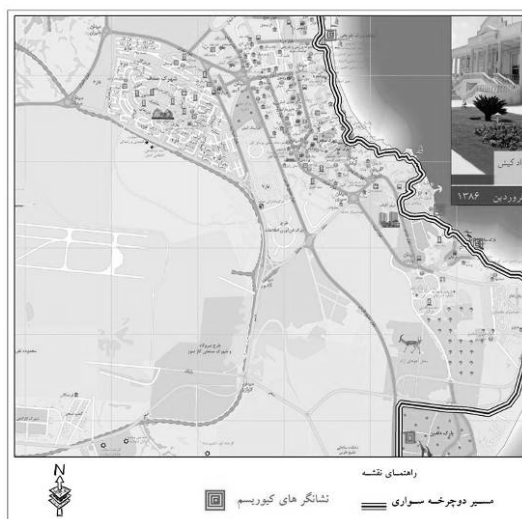
در نقشه‌های زیر ادامه مسیر دوچرخه‌سواری بر مبنای کیوریسم نمایش داده شده است. در امتداد بخش‌های مختلف جزیره، جاذبه‌هایی مثل بزرگترین لنگر دنیا، غروب کیش، کشتی یونانی و غیره دیگر جاذبه‌های مسیر تعیین شده می‌باشد. در هر یک از مسیرها و جاذبه‌های تعیین شده، گردشگر با استفاده از نرم‌افزار کیوریسم، داده‌های مرتبط با جاذبه را از نشانگرها دریافت و با مسیرها و جاذبه‌های دیگر آشنا می‌شود.



شکل شماره ۶: مسیر کیوریسم در جنوب جزیره



شکل شماره ۶: ادامه مسیر کیوریسم



شکل شماره ۷: مسیر کیوریسم در غرب جزیره

نتیجه گیری

کیوریسم فناوری جدیدی بود که هنوز در بسیاری از کشورهای جهان مطرح نشده یا در ابتدای کار به سر می برد. هدف اصلی تحقیق صرفاً معرفی این فناوری و پروژه و کارکردهای آن و اجرای نمونه آن در جزیره کیش بود. به همین خاطر نمونه‌هایی از جاذبه‌های جزیره کیش که برای نصب نشانگرهای کیوریسم شرایط مطلوب تری داشتند، انتخاب شده و به شکل یک مسیر گردشگری

مجازی طراحی گردید. در بررسی نتایج این پروژه می‌تواند داشته باشد باید ابتدا به نیروی آموزشی گردشگری در جزیره می‌باشد. راه‌اندازی فناوری کیوریسم، می‌تواند نقش تولید را برای گردشگران خارجی ایفا نماید. این مسئله موجب ایجاد صرفه جویی در هزینه‌های آموزش تولیدرها و نیروی انسانی خواهد شد. از طرفی میزان اطلاعات دریافتی از جاذبه‌های جزیره به نسبت بسیار بهتر و بیشتر از تولیدرها بود. البته همه اینها منوط به این است که اطلاعات کافی به نشانگرها داده شود. کیوریسم علاقه گردشگران را به تفریح و بازدید از سایر جاذبه‌های جزیره را افزایش می‌دهد. نصب نشانگرها، توجه گردشگران و جامعه بومی به این مسیرها به ویژه مسیر دوچرخه‌سواری را جلب خواهد کرد. بنابراین با به کارگیری این ابزار در جزیره، در میزان هزینه و زمان صرفه جویی خواهد شد. باید به این مسئله اشاره کرد به کارگیری فناوری‌های مختلف در حوزه گردشگری در هر جایی به ویژه جزیره کیش، نیازمند هماهنگی سازمانهای مختلف مرتبط با امر برنامه‌ریزی و مدیریت و گردشگری مثل شهرداری و سازمان منطقه آزاد کیش می‌باشد. هنوز استفاده از این فناوری‌ها برای مردم بومی چندان شناخته شده نیست. حتی نهادها هم اطلاع چندانی از این فناوری ندارند بنابراین طبیعی است که در صورت عدم اطلاع کافی از این ابزار، احساس نیاز ایجاد نشده و تلاشی در این زمینه صورت نمی‌گیرد. ضرورت دارد که نهادهای مربوطه سرمایه گذاری لازم برای ایجاد چنین پروژه‌ای را تامین کنند و تنها در صورت سرمایه گذاری و حمایت از سرمایه گذاران هست که این فناوری و منافع آن برای موسسات و نهادهای مختلف مرتبط با گردشگری شناخته شده و این مسئله بر افزایش سرمایه گذاری اثرات مثبتی خواهد داشت. در صورت افزایش سرمایه گذاری و برنامه‌ریزی دقیق و اشاعه فرهنگ گردشگری الکترونیک، گردشگری بین‌المللی نیز توسعه بالایی در جزیره خواهد داشت و توسعه پروژه کیوریسم، راه جدیدی را در غنی سازی گردشگری جزیره و به کارگیری راه‌ها و روش‌های جدیدتر به منظور گسترش منافع گردشگری برای موسسات و نهادهای دولتی، آژانس‌ها، گردشگران داخلی و خارجی و مردم بومی ایجاد خواهد کرد.

منابع

- اسپنانی عباسعلی؛ (۱۳۸۳)؛ قابلیت‌های اقلیم شناختی معماری بومی (مطالعه موردی: جزیره کیش)؛ پیک نور، علوم انسانی، شماره ۲ صص ۸۴-۱۰۳
- بمانیان محمدرضا؛ پورجعفر محمدرضا؛ محمودی نژاد هادی (۱۳۸۷)؛ ارائه مدل پیشنهادی جهت پیاده‌سازی گردشگری الکترونیک در طرح‌های توسعه گردشگری روستایی (بررسی تطبیقی و ارائه مدل پیشنهادی با توجه به شرایط معاصر ایران)؛ فصلنامه مدیریت شهری، شماره ۲۳، صص ۷۱-۸۸
- بهزادی سیامک؛ سالارپوری علی؛ درویشی محمد؛ مرتضوی محمدصدیق؛ مومنی محمد؛ (۱۳۹۰)؛ مطالعه گونه‌های فرصت طلب و سفیدشدگی مرجان *Acropora sp* جزیره کیش (خلیج فارس)؛ مجله آبیان و شیلات، سال دوم، شماره ۵
1. Büyüközkan, G. Ergü, B. (2011). **Intelligent system applications in electronic tourism**; Expert Systems with Applications, Volume 38, Issue 6, June 2011, pp 6586-6598
 2. Chien-Chih Yu and Hsiao-ping Chang, “Personalized Location-Based Recommendation Services for Tour Planning in Mobile Tourism Applications”, 10th International Conference, EC-Web 2009, Linz, Austria, September 1-4, 2009. Proceedings
 3. Fuchs, M. Ricci, F. Cantoni, L. (Information and communication technologies in tourism”, Helsingborg, Sweden, January 25-27, 2012.
 4. Gärtner, M. Seidel, I. Froschauer, J. Berger, H. (2010); **The formation of virtual organizations by means of electronic institutions in a 3D e-Tourism environment** ; Matrixware Information Services GmbH, Operngasse 20b, A-1040 Vienna, Austria
 5. Kenteris, M. (2010). A mobile tourism recommender system; Dept. of Cultural Technol. & Commun., Univ. of the Aegean, Mytilene, Greece in: Computers and Communications (ISCC), 2010 IEEE Symposium on
 6. Wikipedia encyclopedia (WWW.wikipedia.com)
 7. Web site: http://www.huffingtonpost.com/2013/01/28/rio-de-janeiro-embeds-qr-codes-sidewalk_n_2566129.html