

Gümüşhane ve Akıllı Turizm Ekonomisi-2



S.Vedat Karaarslan: Arkeolog – Elektronik Mühendisi (MSc.)

Ekonomik gelişmenin gerçekleşmesinin hizmetler sektörü kapsamında olduğunu bildiğimiz '**turizm ekonomisi**', bilimsel bir tanımlamadır.

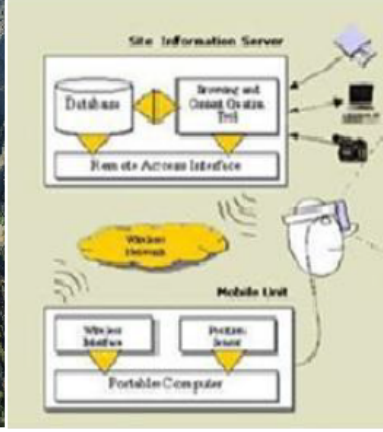
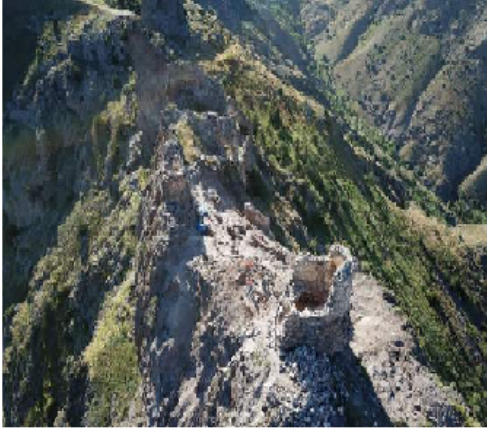
Üretim-Tüketim, istihdam ve makine teçhizat gelişimi ile birlikte gelişimini sürdüren turizm ekonomisinin ilk örneği sayılan asıl mesleği bahçıvanlık olan **Thomas Cook**'un 1841 yılından günümüze kadar gelen insanoğlunun seyahat yapma isteğini insan yaşamına soktuğu '**paket turlar**' ın itici güç olarak '**sanayi devrimi**' ile paralel başlayan bir sürecin sonucunda ortaya çıkmış olduğu kabul edilir.

Sanayi ya da endüstri toplumu olma sürecini kaçırmış olmamızdan bugünlerde konuşulmakta olan dördüncü sanayi devrimini kaçırmamız gerektiğine yönelik olarak terminolojik yönden turizm ekonomisinde de '**akıllı olma**' terimini topluma kazandırma misyonu olarak Endüstri 4.0 olarak bildiğimiz bilişim teknolojilerini turizm ekonomisine nasıl uygulanacağına yönelik bir dizi önlemlerin alınması önemli bir çalışma olarak görülmelidir.

Endüstri uygulamalarında insan ile robotlar ve yapay zekanın güçbirliği yaptığı 5.0 versiyonuna akıllı turizm sektöründe de geçildiği bilinen bir husustur. Bu tanımlamalar bacasız sanayi olarak bilinen **turizm sektörü** ile aynı şekilde tanımlanan **bilişim sektörünün** kader ortaklığı olarak görülmelidir.



Turizm sektörünün ulaşım sektöründen konaklama, temizlik ürünleri, bölgesel ürünlerin satışı, telekomünikasyon...vs şeklinde toplam 39 farklı sektördeki gelişmeye öncü olabilecek ve ekonomik katkı sağlayabileceği ortaya konulmuş bir değerlendirme olarak bilinir.



GÜMÜŞHANE CANCA KALESİNİN E-TURİZM KAPSAMINDA ARTIRILMIŞ GERÇEKLIK TEKNOLOJİSİ İLE GÖRÜNTÜLENMESİ

Turizm ekonomisindeki bu sektörler arası etkileşim, alt sistemler olarak **ekonomi, sosyal, politik, hukuki, teknoloji** ve **çevrebilim** ile ilgili olarak uluslararası olmayı gerektiren bir faaliyet olarak tanımlanır.

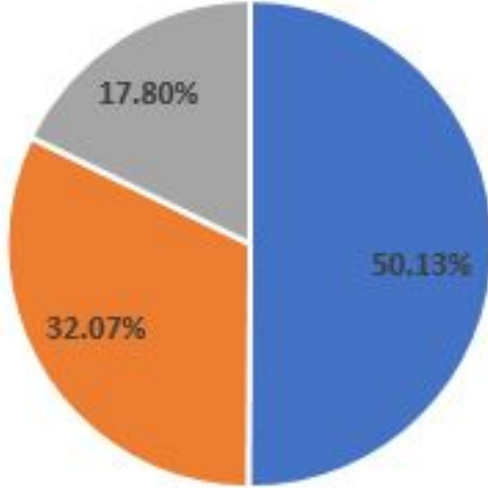
Tarihsel olarak endüstri aşamaları buhar, elektrik, bilgisayar ve siber fiziksel sistemler olarak gelişim göstermişken bunun turizme uygulaması ise akıllı telefon uygulamaları, robotların kullanımı ve **akıllı turizm** (2010-2018) olarak belirlenmiştir.

Akıllı turizm ya da **e-turizm** uygulamaları olarak **ulaşım, konaklama, yiyecek-içecek** ve **tanıtım-pazarlama** aşamalarından geçmekte olan bir dizi ekonomik faaliyetin yapılmasını gerekli kılar.

Akıllı turizme geçişte uygulanacak artırılmış gerçeklik (augmented reality) ve yapay zekâ kullanımı kültürel miras buluntular üzerinde uygulanması gereken en büyük elektronik uygulamalar olarak görülmektedir.

Dünyada artırılmış gerçekliğe geçiş oranının **mobil telefon, akıllı gözlükler ve başa takılabilen ekranlar** arasındaki rekabete dayalı hızlı yükselişi 2020 yılı için aşağıdaki grafikte açıkça görülmektedir.

Artırılmış Gerçeklik Cihazları Pazarı (2020)



■ Akıllı Telefonlar ■ Akıllı Gözlükler ■ Başa Takılabilen Ekranlar

Daha önce Gümüşhane ili için listesini vermiş olduğumuz Zigana Tüneli'nin servise açılmasını fiziki olarak beklemeden elektronik ortamlarda aşağıdaki çalışmaları **e-turizm** olarak yapılması turizm ekonomisine geçişi hızlandıracak bir çalışma olarak önerilmektedir. (not: Bu çalışmalar diğer vilayetlere de uygulanabilir)

Öneri-1: Gümüşhane Bölgesinde daha önce listesini verdiğimiz arkeolojik buluntu ve kültürel öğelerin bütününün öncelikle bir elektronik veri tabanına aktarılarak bir bilgi arşivi oluşturularak **artırılmış zenginlik** (augmented reality) teknolojileri ile bu alanlara gelecek kişilere cep telefonlarından ya da diz üstü bilgisayarlarından erişim hizmet olarak sunulmalıdır.

Öneri-2: Akıllı turizme geçme yolunda bir **oteller planı** hazırlanmalıdır.

Öneri-3: Akıllı sistemler üzerinden görüntülenebilecek **destinasyon** (yollar, rutlar) projeleri hazırlanmalıdır.

Öneri-3: Gümüşhane Bölgesi için bir yerli ve yabancı '**turist kartı**' projesi hazırlanmalıdır.

Öneri-4: Bu çalışmalara paralel olarak **vasıflı ve bilgili teknik elemanların yetiştirilmesi** gereği bulunmaktadır.

Öneri-5: Hazırlanacak akıllı turizm veritabanlarındaki görüntüler **panoramik** olarak web/internet üzerinden uzaktan erişime açılmalıdır.

Öneri-6: Türkiye'de ilk defa uygulanacak bir '**akıllı turizm**' eğitiminin Gümüşhane'de uygulanmasına yönelik uygulamalar bütün Türkiye'ye yol gösterecektir.

Öneri-7: Turizme yönelik olarak bütün arkeoloji ve tarihi bilgilerin yer aldığı internet üzerinden herkesin ulaşabileceği bütün arkeolojik alan ve eserlerin destinasyonları da gösterecek şekilde yer aldığı zengin içerikli bir **Gümüşhane Turizm Portalı** hazırlanmalıdır.

Bütün bu öneri ve bilgiler turizm ekonomisine geçişi özendirerek şekilde '**e-turizm**' in Türkiye'nin bütün illerine yayılması ve ülkemizin bu sektörden hak ettiği ekonomik geliri elde etmesi için gerekli görülmektedir.

ARKEOTEKNO

[1] Karaarslan S. Vedat, Application of Augmented Reality Technologies in Archaeology, Middle East Technical University, Ankara, Turkey

[2] <https://dergipark.org.tr/tr/download/article-file/1037071>

- [3] https://web.ogu.edu.tr/Storage/YasarSari/Uploads/turizm_ekonomisi_kitap.pdf
[4] Ana resim Gümüşhane Torul Budak (Şive) Köyü
– <https://tr.foursquare.com/v/budak/538899b9498e39acdc8f6623>
[5] <https://www.infoholicresearch.com/blog/30-billion-market-growth-in-augmented-reality-technology-with-increase-in-smartphone-users/>

KAYNAK LİNK:

https://www.arkeotekno.com/pg_581_gumushane-ve-akilli-turizm-ekonomisi-2