



بهینه یابی اجتماعی دسترسی گردشگران با استفاده از الگوریتم حریصانه

ندا بیگم شریفیان^{1*}، مجتبی رفیعیان²، مریم طهماسبی³

1- کارشناسی ارشد شهرسازی، دانشکده معماری شهرسازی دانشگاه آزاد اسلامی واحد قزوین
sharifianneda@gmail.com

2- دانشیار، دانشکده هنر و معماری دانشگاه تربیت مدرس تهران Rafiei_m@modares.ac.ir

3- استادیار، دانشکده ریاضی دانشگاه شهید بهشتی تهران M_tahmasbi@sbu.ac.ir

چکیده:

گردشگری در تمامی بخش های برنامه ریزی و مدیریتی صنعت گردشگری از اهمیت بالایی برخوردار است. ویژگیها و مشخصه های منابع و جاذبه ها در یک کشور یا منطقه اساس توسعه گردشگری را مهیا می سازد بنابراین برای فراهم کردن بستر مناسب جهت توسعه امر گردشگری، شناسایی جاذبه ها در مرحله اول و برنامه ریزی برای آنها امری ضروری به نظر می رسد. امنیت و وجود زیرساخت های مناسب و توزیع مناسب خدمات در جذب گردشگران به طرف مکان های مستعد گردشگری بسیار تعیین کننده است و باید کلیه امکانات مورد نیاز گردشگران برای جلب رضایت آنها فراهم گردد در غیر این صورت، بعد از اولین دیدار امکان بازدید مجدد، بسیار کم می شود و چنانچه خاطره خوبی از آن سفر نداشته باشند، امکان بازدید مجدد به صفر می رسد از اینرو شناخت و ارائه الگوی بهینه مسیرهای دسترسی برای فراهم کردن بستر مناسب جهت آسایش و رفاه گردشگران و توجه به تسهیلات و امکانات و نیز امنیت و ایمنی در طول مسیر برای رسیدن به مقصد امری ضروری است. بنابراین در مقاله حاضر سعی شده است یکی از بهترین مسیرها شناسایی شود تا با تحلیل فضایی، شناسایی امکانات و خدمات مورد نیاز گردشگران بازدیدکننده از ساحل بابلسر در استان مازندران و نیز امنیت و ایمنی، بهینه ترین مسیر دسترسی به ساحل با استفاده از الگوریتم حریصانه تعیین گردد. برای این منظور ابتدا برای هریک از مولفه های اجتماعی، وزنی منظور گردید، سپس مسیر بهینه دسترسی به ساحل بابلسر از بعد اجتماعی با استفاده از سیستم پشتیبان تصمیم گیری، مدلسازی و الگوریتم به صورت نقشه دسترسی ارائه گردید.



کلید واژه‌ها: گردشگری، سیستم پشتیبان تصمیم‌گیری، مدل‌سازی، الگوریتم، مسیر بهینه

* نویسنده مسئول: 09113157947

مقدمه

از گذشته تاکنون شهرهای ساحلی پذیرای گردشگران بوده و به علت داشتن جاذبه‌های طبیعی پذیرای تعداد زیادی از گردشگرانی بوده است که جهت استفاده از ساحل و عوامل طبیعی، تسهیلات و امکانات و جاذبه این‌گونه شهرها، به این مکان‌ها مسافرت می‌کنند. از طرفی مسافرت به شهر با انگیزه‌های مختلف بر پایه جاذبه‌های گوناگون، امکانات و تسهیلات شهری که در شخص ایجاد جذابیت و انگیزه می‌کند صورت می‌گیرد و معمولاً گردشگران از تمامی بخش‌ها و مسیرهای شهری استفاده نمی‌کنند، بلکه از فضایی که منابع توریستی شامل جاذبه‌ها تاسیسات اقامتی، واحدهای پذیرایی و ... در آن واقع است بیشتر استفاده می‌کنند. بنابراین لازم است همگام با افزایش گردشگران، در فکر برنامه‌ریزی برای بهینه‌سازی در این زمینه بود.

در منشور آتن کاربریهای شهری به 4 گروه تقسیم شده است که عبارتند از مسکن، کار، فراغت، حمل و نقل و ارتباطات، که در آن ذکر شده است: شهرسازی این وظیفه را دارد که مقررات و ضوابطی مشخص برای مردم تدوین کند به صورتی که نه تنها سلامتی جسمی آنها تامین گردد، بلکه سلامتی روحی آنها نیز که لذت زندگی از آن سرچشمه می‌گیرد، حفظ شود (لوکوربوزیه، 1933). در واقع منظور از توجه به سلامتی روحی شهروندان، توجه به تسهیلات و امکانات فراغتی و تفریحی است. این امکانات هم توسط ساکنان اصلی شهر و هم توسط گردشگران مورد استفاده قرار می‌گیرد. با افزایش شمار گردشگران لزوم توجه به امکانات و خدمات مورد نیاز گردشگران در مقاصد گردشگر پذیر بیشتر می‌شود. فعالیت‌های مربوط به جهانگردی و ارائه خدمات متناسب با آن در یک منطقه یا مسیر، نیازمند زمینه‌های لازم در مورد خواستگاه‌های آن است. از این رو دانش شهرسازی، به این ضرورت رسیده که تامین نیازهای گردشگران به رویکردهای نوین و راه‌حل‌های جدید نیاز دارد. در این میان، مسیر گردشگری و بهینه‌یابی مسیر دسترسی گردشگران از نظر اجتماعی به عنوان یک محور اصلی در برنامه‌ریزی شهری و مدیریت گردشگری در این مقاله مورد بررسی قرار می‌گیرد. زیرا گردشگر، بازیگر اصلی جابجایی مردم، از مأمور معمول خود است و عامل اجتماعی عامل مهمی است که بر تصمیم‌گیری گردشگران و نیز انتخاب آنان تاثیر می‌گذارد از اینرو به طور مشخص در این راه، درک فرایند تصمیم‌گیری گردشگر برای تعیین و انتخاب مسیر برای رسیدن به مقصد از نظر اجتماعی گریز ناپذیر است. بر همین اساس برنامه‌ریزی و مدیریت گردشگری نیازمند سیستم‌های مناسب تصمیم‌گیری و تصمیم‌سازی و همچنین مدل‌سازی مسائل و واقعیت‌های شهر جهت اتخاذ بهترین راه‌حل می‌باشد لذا به منظور استفاده بهینه گردشگران از مسیرها و جاذبه‌ها نیازمند برنامه‌ریزی می‌باشد با توجه به سطح