

# **ВІРТУАЛЬНІ ТУРИСТИЧНІ ПОДОРОЖІ ЯК МАРКЕТИНГОВИЙ ЗАСІБ ПРОМОЦІЇ УКРАЇНИ У СВІТІ**

**Лілія Іванова**

*Львівський державний університет фізичної культури*

*імені Івана Боберського*

*Львів, Україна*

**Ольга Вовчанська**

*Львівський торговельно-економічний університет*

*Львів, Україна*

У світі сьогодні налічується понад 2,7 млрд. користувачів Інтернету, життя котрих все більше набуває віртуальності, а заглиблення в on-line – масштабності. Глобальна мережа стала важливою частиною суспільного і економічного життя загалом, і туристичного бізнесу зокрема, позаяк серед головних здобутків цифрових технологій вирізняється стрімкий розвиток віртуального туризму як нової форми забезпечення потреб мандрівників.

Саме поняття «віртуальний» трактується як «змодельований за допомогою комп'ютера». Термін «virtual» з англійської перекладається як «фактичний», «той, що відповідає дійсності». Таким чином, віртуальне – це змодельоване за допомогою комп'ютерних технологій явище, але таке, що відповідає дійсному, існуючому в реальному житті.

Віртуальний туризм розглядаємо як інтерактивний засіб презентації, що становить сукупність віртуальних панорам, котрі дозволяють туристу мандрувати у вибраних дестинаціях і відчувати ефект присутності. Парадигма віртуального туризму базується на заміні дійсної реальності віртуальними туристичними подорожами, екскурсіями та активностями, які задовольняють різноманітні спеціалізовані потреби туристів. Застосування такого формату туристичних подорожей супроводжується використанням широкого спектру інноваційних технологій, таких як 3D-моделювання, фотографування в режимі 360°, комп'ютерна графіка. Часто віртуальні туристичні подорожі доповнюються іншими інтерактивними елементами: впливаючі вікна, інформаційні позначки, світлини, додаткові пояснення, анімаційні елементи, аудіо-візуальні ефекти, клавіші управління та ін.

Відлік терміну «віртуальна туристична подорож» ведеться з 1994 р., коли вперше було створено тривимірну реконструкцію англійського музею замку Дадлі з можливістю інтерактивної віртуальної прогулянки приміщеннями, якими вони були в 1550 році [1]. Сьогодні найпопулярнішими формами віртуального туризму у світі є: віртуальні тури та огляд всесвітньо відомих атракцій; віртуальні тури до музеїв та галерей; віртуальні екскурсії до зоопарків, національних природних парків та заповідників; віртуальні 3D-тури готелями; віртуальні подорожі в космос; перегляд туристичного контенту в мережі.

Віртуальні туристичні подорожі стали інноваційними маркетинговими засобами, які дозволяють з мінімальними витратами донести до потенційних туристів комплексну інформацію про туристичний об'єкт. Особливо широко вони використовуються у готельному бізнесі, коли перш ніж обрати засіб розміщення, турист може віртуально ознайомитися з ним, відвідати майбутній номер, оцінити його комфортність. Крім того, у туристичній індустрії користуються попитом віртуальні тури комерційними об'єктами: автосалонами, клубами, ресторанами та віртуальні подорожі визначними пам'ятками.

Віртуальний туризм завдяки невинному розвитку інформаційних технологій виконує роль заміника традиційного туризму через свої суттєві переваги, серед яких першочергово потрібно виділити низьку вартість, комфортність, безпечність, широку доступність. Здійснюючи віртуальну туристичну подорож не потрібно придбавати квиток (на літак, потяг, автобус тощо) та оплачувати готель, витратити гроші і час на отримання візи, страхового полісу тощо. Крім того, віртуальна туристична подорож не становить загрози для туриста, якщо він хоче відвідати небезпечне місце (території військових дій, надзвичайних ситуацій тощо). Важливо враховувати і те, що віртуальний турист не шкодить екологічному стану природнього середовища. Ще однією перевагою віртуального туризму є комфортність: набагато зручніше здійснювати подорож сидячи у зручному кріслі чи на канапі, аніж провести багато годин у відповідному транспортному засобі. Турист також може індивідуально обирати час, коли йому найзручніше підключитися до віртуальної подорожі, зробити паузу чи передивитися повтор. Але найбільшою перевагою є те, що особи, які ніколи б не змогли

подорожувати реальним світом (люди з обмеженими можливостями, похилого віку, важкохворі, фінансово неспроможні), можуть здійснювати віртуальні туристичні подорожі. Безумовно, віртуальні туристичні подорожі не позбавлені недоліків, основним з яких є набагато нижча емоційна задоволеність туриста, позаяк у нього відсутні можливості використовувати весь спектр відчуттів (запах, дотик, смак, слух). З огляду на це фахівці туристичного бізнесу рекомендують розглядати віртуальну туристичну подорож як попередній етап оцінки туристичної дестинації для планування і формування реальної подорожі. Практично безальтернативними вони були під час пандемії COVID-19, коли абсолютна більшість населення світу перебувала під обмеженнями на поїздки.

Для того, щоб досягти результативнішого для туристичної компанії впливу на цільовий ринок як важливий інструмент маркетингової стратегії промоції застосовують, у тому числі, і віртуальні туристичні подорожі. Інакше кажучи віртуальна туристична подорож дозволяє побачити привабливість туристичної дестинації, надаючи туристам «пробний» досвід перед купівлею туристичної подорожі, а яскраві і сильні враження мотивують потенційних туристів на фізичне відвідання туристичної дестинації.

Незважаючи на те, що створення віртуальних туристичних подорожей доволі складний і копіткий процес, проте вони дозволяють за допомогою сучасних інтернет-інструментів збільшувати туристичну та інвестиційну привабливість регіонів. Показово, що світовий тренд віртуальних туристичних подорожей зайняв достойну нішу і почав набирати обертів і на українському туристичному ринку, причому як на загальнодержавному, так і на регіональних рівнях. Так, у 2017 р. український офіс корпорації Google у партнерстві з Міністерством культури України оцифрували сім музеїв в різних регіонах України і створили спеціальний сайт «Музеї України просто неба», де можна здійснити віртуальну подорож, дізнатися більше про народну архітектуру і побут, відчути всю самотність української культури. До проєкту долучилися Національний музей народної архітектури та побуту України (Пирогів), Музей народної архітектури і побуту у Львові «Шевченківський гай» (Львів), Музей народної архітектури та побуту Середньої Наддніпрянщини (Переяслав-Хмельницький), Закарпатський музей народної архітектури та побуту (Ужгород), Центр народознавства «Мамаєва Слобода» (Київ),

Запорізька Січ – Національний заповідник «Хортиця» (Запоріжжя), Резиденція Богдана Хмельницького (Чигирин) [2].

Для підвищення туристичної привабливості столичного регіону за допомогою сучасних інтернет-інструментів, компанія Jam Digital на замовлення Київської обласної державної адміністрації (ОДА) створила спеціальний туристичний веб-портал «Мандруй Київщиною», який був реалізований на CMS Discover Platform та інтегрований з Google Maps API [3]. На цьому веб-порталі – офіційному веб-сайті Управління туризму Київської ОДА, – сервіс має такі розділи: мапа туристичних пам'яток, афіша, промотури, маршрути і 3D-тури. Завдяки 3D-турам можна здійснити прогулянку багатьма туристичними локаціями регіону. Зокрема, селом Мазепинцями, що на Білоцерківщині, – родовим селом видатного гетьмана України Івана Мазепи, відвідавши храм Святителя Миколая та меморіальний комплекс «Парк козацької слави»; Спасо-Преображенською церквою села Гусинці Бориспільського району, пам'яткою архітектури XIX століття, що вціліла від затопленого водами Канівського водосховища, і стоїть на острові за 200 метрів від берега; ознайомитися з експонатами музеїв «Лютізький плацдарм» у селі Нові Петрівці Вишгородського району і «Букринський плацдарм» у селі Балико-Щучинка Обухівського району, міста Славутич і Чорнобильською АЕС; історією Богуславщини та біографією Марка Вовчка у місті Богуслав; Білоцерківським краєзнавчим музеєм; насолодитися пам'яткою ландшафтного дизайну «Годинник вічності» в селі Ковалівка Фастівського району, краєвидами ландшафтного парку «Буки»; дослідити «Саркофаг» над четвертим енергоблоком ЧАЕС (м. Прип'ять); організувати аеро віртуальний тур над центральною частиною міста Богуслав, а також відкрити для себе інші туристичні локації регіону. Наразі на веб-порталі представлено 29 віртуальних 3D-турів. Через особистий кабінет на сервісі кожному зареєстрованому користувачу можна додати цікаву, на його думку, локацію, яка після перевірки інформації адміністратором з'явиться на порталі.

Популярним став і туристичний портал discover.ua, на якому зібрано цікаві фото та відеоматеріали, фотосфери, фототури визначними місцями України [4]. Завдяки цьому порталу туристи з усього світу можуть здійснювати віртуальні подорожі найцікавішими місцями прекрасної та мальовничої України.

Перспективи розвитку віртуального туризму в нашій країні досить високі, позаяк в Україні є багато унікальних історико-культурних, архітектурних та природних об'єктів, які потенційно можуть зацікавити велику кількість туристів. В Україні вже почали створювати віртуальні туристичні подорожі окремими містами, які користуються великою популярністю, але повномасштабна російсько-українська війна поставила цю діяльність на паузу.

Сьогодні віртуальний туризм в умовах війни, що йде на теренах України через загарбницький напад російської федерації став практично єдиним телепортом, що дозволяє не виходячи з дому, бомбосховища або укриття потрапити до музею, відвідати видатні історичні місця або подивитися виставу. У столиці, Київській області та Чернігові з'явилися 3D-тури будівлями, зруйнованими та пошкодженими російськими загарбниками. Мета проекту - показати світовій спільноті реальний масштаб руйнувань під час російсько-української війни.

Український проєкт 360war.in.ua [5] створив панорамні фото із звільнених міст Київщини – Бучі, Ірпеня, Гостомеля, Бородянки, Макарова і Горенки. З перших днів війни ці міста київської агломерації зазнали масованих авіаударів і звірств окупації. Кадри зі страченими в Бучі, розстріляними цивільними в евакуаційних машинах з Ірпеня, найбільш зруйнованим містом Київщини Бородянкою облетіли весь світ. Проєкт дозволяє всім охочим побачити в 3D масштабі, як виглядають деокуповані міста, що мужньо захистили Київ ціною зруйнованих домівок і втрачених життів.

Отже, здійснивши маркетингові дослідження, можемо висновувати, що віртуальний туризм не в змозі замінити реальний (традиційний) туризм і є вдалим доповненням, що розширює туристичні можливості дестинації та повнішою мірою задовольняє попит споживачів туристичних послуг. Ми дотримуємось думки, що віртуальний туризм може бути інтегрованим у реальні туристичні подорожі з метою поглиблення туристичного досвіду мандрівників.

#### **Список використаних джерел:**

1. The First Use of Virtual Reality in a Museum or Archaeological Context. URL: <https://www.historyofinformation.com/detail.php?id=4082> (дата звернення 06.04.2022)
2. Віртуальний тур музеями України просто неба. URL:

<https://cases.media/case/virtualnii-tur-muzeyami-ukrayini-prosto-neba> (дата звернення 06.04.2022)

3. Туристичний веб-портал «Мандруй Київщиною». URL: <https://kyivregiontours.gov.ua/> (дата звернення: 6.09.2022)

4. Портал Discover.ua. URL: <https://discover.ua/> (дата звернення 06.04.2022)

5. Проєкт 360war.in.ua. URL: <https://360war.in.ua/uk/about> (дата звернення 06.04.2022)

## **КРИТЕРІЙ І ПОКАЗНИКИ РЕКРЕАЦІЙНОГО ОСВОЄННЯ ПРИРОДНИХ ТА ШТУЧНИХ ВОДОЙМ УКРАЇНСЬКОГО ПОЛІССЯ**

**Леонід Ільїн, Ольга Ільїна**

*Волинський національний університет імені Лесі Українки  
Луцьк, Україна*

В умовах Українського Полісся озера і їх узбережжя є основними об'єктами рекреаційної діяльності. Цікавість до тієї чи іншої території, як потенційного об'єкта рекреаційної діяльності, пов'язана з потребою оцінювання рекреаційних ресурсів. До складу рекреаційних систем входять природно-територіальні та природно-аквальні ландшафтні комплекси.

Комплексне оцінювання рекреаційної придатності акваторії водойм Українського Полісся базується на застосуванні концептуальної моделі рекреаційного використання водойм, ключовими елементами якої є структура сучасного рекреаційного використання водойм і система цільових критеріїв і показників [1].

Кількісні критерії рекреаційної придатності водойм відповідно до структури видів рекреаційного використання ґрунтується на положеннях, що викладені в літературних джерелах [1–2].

На основі вивчення водойм Українського Полісся визначені критерії, виконане статистичне опрацювання даних, здійснене рекреаційне оцінювання придатності водойм. Здійснене оцінювання засвідчує, що до найпридатніших відноситься 43 % водойм, до придатних – 39 % і відносно придатних – 18 %. Загальна рекреаційна ємність території становить понад 25 тис. місць.