

МІНІСТЕРСТВО КУЛЬТУРИ ТА ІНФОРМАЦІЙНОЇ ПОЛІТИКИ УКРАЇНИ  
ХАРКІВСЬКА ДЕРЖАВНА АКАДЕМІЯ КУЛЬТУРИ

ФАКУЛЬТЕТ СОЦІАЛЬНИХ КОМУНІКАЦІЙ І МУЗЕЙНО-ТУРИСТИЧНОЇ  
ДІЯЛЬНОСТІ

Кафедра туристичного бізнесу

КВАЛІФІКАЦІЙНА РОБОТА

На тему:

**ПЕРСПЕКТИВА РОЗВИТКУ ВІРТУАЛЬНОГО ТУРИЗМУ**

Здобувача вищої освіти  
першого (бакалаврського) рівня  
зі спеціальності 242 «Туризм»  
освітньо-професійної програми «Туризмознавство»

**ШКІНДЕР ЮЛІЇ ОЛЕКСІЇВНИ**

Допущено до захисту:

Завідувачка кафедри туристичного  
бізнесу, доктор культурології,  
доцент



БОЖКО  
ЛЮБОВ  
ДМИТРІВНА

Науковий керівник:

кандидат культурології

БОЖКО  
ЛЮБОВ  
ДМИТРІВНА

Харків 2023

МІНІСТЕРСТВО КУЛЬТУРИ ТА ІНФОРМАЦІЙНОЇ ПОЛІТИКИ УКРАЇНИ  
ХАРКІВСЬКА ДЕРЖАВНА АКАДЕМІЯ КУЛЬТУРИ

**Факультет** соціальних комунікацій і музейно-туристичної діяльності  
**Кафедра** туристичного бізнесу  
**Освітній ступінь** «Бакалавр»  
**Спеціальність** 242 «Туризм і рекреація»  
**Освітньо-професійна програма** «Туризмознавство»

ЗАТВЕРДЖУЮ

Завідувач кафедри туристичного бізнесу

\_\_\_\_\_  
\_\_\_\_\_  
« \_\_\_\_ » \_\_\_\_\_  \_\_\_\_\_  
\_20\_ року

ЗАВДАННЯ

# НА КВАЛІФІКАЦІЙНУ РОБОТУ ЗДОБУВАЧА ОСВІТИ

## ШКІНДЕР ЮЛІЇ ОЛЕКСІЇВНИ

1. Тема роботи: «Перспектива розвитку віртуального туризму»

Керівник роботи: Божко Любов Дмитрівна, доктор культурології, доцент

---

(прізвище, ім'я, по батькові, науковий ступінь, вчене звання)

затверджені наказом ХДАК від «20» 10.2022 року № 5.

2. Строк подання студентом роботи — червень 2023 р.

3. Зміст розрахунково-пояснювальної записки (перелік питань, які потрібно розробити):

### РОЗДІЛ 1 ТЕОРЕТИЧНІ

### ОСОБЛИВОСТІ РОЗВИТКУ ВІРТУАЛЬНОГО ТУРИЗМУ

1.1.

Поняття та класифікація віртуальних турів

1.2.

Особливості організації віртуального туризму

### РОЗДІЛ

### 2 АНАЛІЗ РОЗВИТКУ

### ВІРТУАЛЬНИХ ТУРІВ В УКРАЇНІ ТА СВІТІ

2.1. Аналіз розвитку віртуального туризму

в світі

2.2. Сучасний стан віртуального туризму в

Україні

### РОЗДІЛ 3

### ПРОБЛЕМИ ТА ПЕРСПЕКТИВИ РОЗВИТКУ ВІРТУАЛЬНОГО

### ТУРИЗМУ В УКРАЇНІ

3.1. Перспективи розвитку віртуального

туризму в Україні

3.1. Розробка віртуальної екскурсії

### ВИСНОВКИ

### СПИСОК

### ВИКОРИСТАНОЇ ЛІТЕРАТУРИ

### ДОДАТКИ

4. Перелік графічного матеріалу (з точним зазначенням обов'язкових креслень):  
робота містить 6 рисунків, 3 таблиць, 5 додатків.

---

## 6. Консультанти розділів роботи

Розділ	Прізвище, ініціали та посада керівника	Підпис, дата	
		завдання видав	завдання прийняв
Розділ 1	Божко Л.Д., зав. кафедри		
Розділ 2	Божко Л.Д., зав. кафедри		
Розділ 3	Божко Л.Д., зав. кафедри		

7. Дата видачі завдання « \_\_\_ » \_\_\_\_\_ 20\_\_ р.

## КАЛЕНДАРНИЙ ПЛАН

№ з/п	Назва етапів кваліфікаційної роботи	Строк виконання етапів роботи	Примітка
1.	Вибір теми і подача на кафедру заяви на ім'я завідувача кафедри про обрання теми кваліфікаційної її роботи	Січень-лютий 2023 р.	
2.	Оформлення бланку завдання	Січень-лютий 2023 р.	
3.	Подача керівнику розгорнутого плану кваліфікаційної роботи	Січень-лютий 2023 р.	
4.	Написання теоретичної частини роботи	Березень 2023р.	
5.	Написання аналітичної частини роботи	Березень 2023 р.	
6.	Написання рекомендаційної частини роботи	Травень - червень 2023 р.	
7.	Написання вступу та висновків до кваліфікаційної роботи, їх узгодження з керівником	Травень - червень 2023 р.	
8.	Подання чорнового варіанту всієї роботи керівнику	Травень - червень 2023 р.	
9.	Перевірка на плагіат	Червень 2023 р.	
10.	Подача кваліфікаційної роботи на кафедру з відгуком наукового керівника та рецензією, а також рекомендацією до її захисту	Червень 2023 р.	

Студент  
(підпис)

\_\_\_\_\_ (прізвище та ініціали)

Керівник роботи  
(підпис)

(прізвище)



\_\_\_\_\_ Любов Божко

## **ЗМІСТ**

**ВСТУП**3

**РОЗДІЛ 1 ТЕОРЕТИЧНІ ОСОБЛИВОСТІ РОЗВИТКУ ВІРТУАЛЬНОГО  
ТУРИЗМУ**6

6

13

**РОЗДІЛ 2 АНАЛІЗ РОЗВИТКУ ВІРТУАЛЬНИХ ТУРІВ В УКРАЇНІ ТА  
СВІТІ**21

21

31

**РОЗДІЛ 3 ПРОБЛЕМИ ТА ПЕРСПЕКТИВИ РОЗВИТКУ ВІРТУАЛЬНОГО  
ТУРИЗМУ В УКРАЇНІ**35

35

40

**ВИСНОВКИ**49

**СПИСОК ВИКОРИСТАНОЇ ЛІТЕРАТУРИ**52

**ДОДАТКИ**57

## ВСТУП

**Актуальність теми** даної роботи обумовлена кількома факторами. По-перше, розвиток технологій в останні роки суттєво змінив спосіб, яким ми мандруємо та досліджуємо нові місця. Віртуальний туризм став все більш поширеним і привабливим для туристів, надаючи їм можливість відчутти атмосферу різних місць і культур без фактичного фізичного присутності. Тому вивчення перспектив розвитку цього сегмента туристичної галузі є вельми важливим.

По-друге, в контексті глобальної пандемії COVID-19, віртуальний туризм набув ще більшого значення. Обмеження в подорожах та соціальному контакті змусили багатьох людей шукати альтернативні способи задоволення своєї потреби у відкритті нових місць та культур. Віртуальний туризм став ефективним засобом дистанційного подорожування, що сприяло зростанню його популярності та зробило його актуальною темою для дослідження.

По-третє, розвиток віртуальної реальності та інших технологій, які підтримують віртуальний туризм, створює нові можливості для індустрії подорожей та туризму. Використання інноваційних технологій у віртуальному туризмі може сприяти залученню нових категорій туристів, покращенню якості туристичного продукту та створенню унікальних туристичних вражень.

Отже, актуальність теми полягає в необхідності вивчення та розуміння перспектив розвитку віртуального туризму як нового напрямку туристичної галузі. Дослідження у цьому напрямку може допомогти розробити стратегії розвитку, покращити конкурентоспроможність туристичних підприємств і стимулювати інноваційні зміни у галузі туризму.

В науковій літературі значна увага приділяється дослідженню розвитку віртуального туризму та туристичної сфери. Багато авторів зосереджуються на різних аспектах розвитку віртуальних турів. Застосування віртуальної

реальності в туристичній сфері досліджується в роботах таких авторів, як Бабарицька В. К., Бейдик О. О., Божко Л. Д., Гадецька З. М., Казакова Н. Ф., Козубова Н. В., Мальська М. П., Манько А. В., Тягунова Н. М., Сущенко О. А., Шамлікашвілі В. А. та інші. З проведених досліджень видно, що в сучасних умовах існує зростаючий науковий інтерес до популярності віртуального туризму по всьому світу. Однак існують невирішені питання, такі як формування та функціонування туристичних мереж у віртуальному просторі.

**Мета роботи** полягає в тому щоб дослідити перспективи в Україні віртуального туризму.

Відповідно до цієї мети були поставлені і вирішені наступні **завдання**:

- вивчити поняття та класифікація віртуальних турів;
- розглянути особливості організації віртуального туризму;
- провести аналіз розвитку віртуального туризму в світі;
- дослідити сучасний стан віртуального туризму в Україні;
- розглянути перспективи розвитку віртуального туризму в Україні;
- розробити віртуальну екскурсію.

**Об'єкт дослідження** туристична індустрія України і світу.

**Предмет дослідження** віртуальний туризм.

**Методи дослідження.** Основними методами дослідження в роботі є: методи синтезу та аналізу, індукції та дедукції для з'ясування сутнісно-змістовної характеристики віртуального туризму, методи аналогій, систематизації при вивченні системи управління бізнес планами, методи порівняння, комплексний та структурно-функціональний підхід при визначенні методики оцінювання віртуального туризму.

**Інформаційну базу дослідження** склали результати наукових досліджень вітчизняних і зарубіжних авторів з приводу розвитку віртуального туризму в світі, подані у підручниках, монографіях, статтях періодичних видань, інформація з мережі Інтернет.

**Практична значущість** одержаних результатів даного дослідження полягає у тому, що вони можуть бути використані для розробки стратегій і політик, спрямованих на розвиток віртуального туризму. Дослідження перспектив розвитку віртуального туризму виявляє нові можливості для туристичної галузі, дозволяє визначити напрямки подальшого розвитку та виявити ключові фактори успіху. Отримані результати можуть бути використані як підґрунтя для розробки інноваційних віртуальних туристичних продуктів та послуг, покращення взаємодії з туристами і збільшення їхньої задоволеності від подорожей. Крім того, це дослідження може служити основою для прийняття рішень стосовно інвестицій в технології віртуальної реальності та віртуального туризму. В цілому, результати даного дослідження сприятимуть просуванню віртуального туризму як ефективного інструменту розвитку туристичної галузі і створенню нових можливостей для туристичних підприємств і організацій.

**Структура роботи** складається зі вступу, трьох розділів, висновків та списку використаної літератури.

## РОЗДІЛ 1

### ТЕОРЕТИЧНІ ОСОБЛИВОСТІ РОЗВИТКУ ВІРТУАЛЬНОГО ТУРИЗМУ

#### 1.1. Поняття та класифікація віртуальних турів

У зв'язку з розвитком інформаційних технологій на перетині ХХ та ХХІ століть виникла нова форма існування - віртуальна реальність. Зараз у світі понад 2,7 мільярда користувачів Інтернету, чий життєвий досвід все більше стає віртуальним, а поглиблення в онлайн-світі стає все більш масштабним. Згідно з програмою ЮНЕСКО «Інформація для всіх», що реалізується під егідою ООН, вже сформувалося так зване світове «інформаційне суспільство», яке функціонує на основі інформаційних технологій та надає інформаційні послуги в глобальному масштабі [15,с.16].

Автор Н. В. Козубова зазначає, що віртуальність є найсуттєвішою характеристикою сучасної соціальної реальності. Інформаційні технології здатні ефективно замінити пряме спілкування людини з природними, історичними, архітектурними та іншими духовними та реальними об'єктами дійсності [17,с.137]. У результаті цих процесів з'явилася нова форма туризму - віртуальний туризм.

Туризм є однією з провідних та найбільш динамічних галузей економіки, і його швидкі темпи зростання дозволяють визнати його економічним феноменом століття. В умовах жорсткої конкуренції туристичні компанії постійно шукають нові форми конкурентної боротьби. На сучасному етапі інноваційні технології стали важливим фактором розвитку та елементом конкурентоспроможності підприємств. Вони дозволяють знизити вартість продукту, збільшити прибуток, стимулювати нові потреби, створювати позитивний імідж виробника нових продуктів та здійснювати освоєння нових ринків, включаючи зовнішні. Сучасні

види подорожей пройшли багато змін і набули нових форм, зокрема, віртуальний туризм стає все більш популярним серед користувачів Інтернету по всьому світу[4,с.87].

У сучасному суспільстві, під впливом процесів глобалізації та технологічного розвитку, з'являється новий вид туризму і новий простір для відвідування - віртуальний туризм. Тому важливо дослідити підходи різних авторів до визначення сутності поняття «віртуальний туризм».

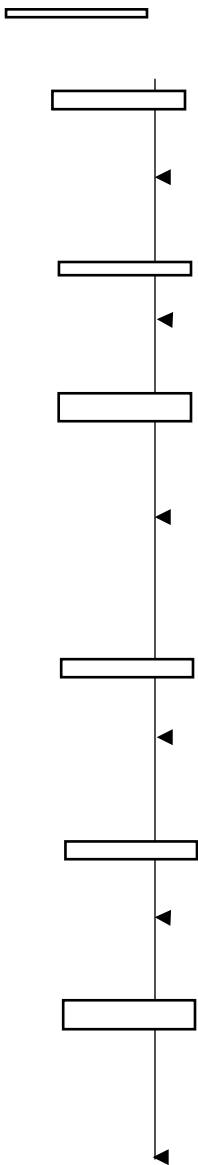


Рисунок. 1.1. Підходи авторів до визначення сутності поняття  
«віртуальний туризм»

Таким чином, віртуальний туризм - це форма подорожей та дослідження місць, культур, пам'яток та природних об'єктів за допомогою використання інформаційних технологій та віртуальної реальності. Він надає можливість користувачам відчувати іммерсивні враження, відбуваючи «віртуальні подорожі» через комп'ютерні програми, відеоролики, віртуальні туристичні платформи та інші цифрові ресурси[26,с.19]. Віртуальний туризм дозволяє людям відкривати нові місця, досліджувати різноманітні культури та середовища, не виходячи зі зручності власного дому або офісу. Він може включати в себе віртуальні екскурсії, 360-градусні відеотури, віртуальні музеї, а також можливість взаємодії з іншими користувачами та спільне відкриття нових віртуальних місць.

Віртуальний туризм має наступні особливості. По-перше, він дозволяє подолати межі часу і простору, створюючи можливість для відвідувачів з'являтися в одному місці, хоча фізично знаходяться в іншому. Це дозволяє віртуально відвідати регіони та об'єкти, які можуть бути недоступні для офлайн-мандрівців. Особливо це має велике значення для людей з обмеженими можливостями, відкриваючи нові перспективи для них.

По-друге, віртуальний туризм є інтерактивним, тобто передбачає взаємодію між людьми та комп'ютерами. Він використовує різноманітні датчики та інструменти для взаємодії з багатовимірним інформаційним простором, що забезпечує іммерсивний досвід для користувачів.

По-третє, віртуальний туризм базується на високих технологіях. Він поєднує туризм з інформацією та технологіями віртуальної реальності, і, отже, не може існувати без передових технологій.

По-четверте, віртуальний туризм дозволяє економити ресурси, такі як час і гроші. Віртуальні подорожі наразі доступні безкоштовно, не потребують

витрати часу на подорожі, і можуть бути перервані та продовжені за бажанням у зручний момент. Віртуальний туризм також забезпечує вищий рівень безпеки порівняно з традиційними подорожами.

По-п'яте, віртуальний туризм надає можливість безконтактного ознайомлення з регіоном, що є зручним для мандрівників, які не володіють іноземними мовами. Це дозволяє уникнути труднощів, пов'язаних з мовним бар'єром та незнанням місцевих звичаїв і культури. Для багатьох людей віртуальний туризм стає підготовкою до реальних подорожей[30].

Нарешті, віртуальний туризм надає можливість різностороннього сприйняття, дозволяючи відвідувачам віртуальних турів сприймати зображення, звуки, отримувати досвід та інші компоненти сприйняття.

Віртуальні тури в сучасному світі набувають все більшої популярності, пропонуючи унікальний спосіб відкрити нові місця та культури. Серед цих віртуальних турів особливе місце займають віртуальні екскурсії. Вони дозволяють глибше погрузнутися у подорож, відчувати атмосферу місця та насолодитися деталями, які були раніше доступні лише під час фізичних екскурсій.

Сутність використання віртуальних екскурсій полягає в тому, щоб надати можливість людям досліджувати та відкривати нові місця, культури та природні об'єкти через використання інформаційних технологій та віртуальної реальності. Віртуальні екскурсії дозволяють перетворити фізичну присутність на віртуальний досвід, що може бути доступним з будь-якого місця та в будь-який зручний час[33,с.3-4].

Переваги використання віртуальних екскурсій:

1.Доступність: Віртуальні екскурсії дозволяють людям відвідувати місця, до яких вони можуть не мати можливості фізично потрапити, такі як віддалені регіони або недоступні об'єкти. Вони відкривають можливість вивчати світ без обмежень.

2.Економія ресурсів: Віртуальні екскурсії дозволяють економити час і гроші, оскільки вони не потребують фізичної присутності та затрат на подорожі. Люди можуть досліджувати нові місця просто за допомогою комп'ютера або смартфона.

3.Безпека: Віртуальні екскурсії зменшують ризики, пов'язані з фізичною подорожжю, такі як травми, небезпека та незручності. Вони надають можливість безпечного дослідження навіть у небезпечних або недоступних областях.

4.Інтерактивність: Віртуальні екскурсії можуть бути інтерактивними, дозволяючи взаємодіяти з віртуальним середовищем, виконувати завдання, отримувати додаткову інформацію та спілкуватися з іншими учасниками[38].

Недоліки використання віртуальних екскурсій:

1.Відсутність фізичного досвіду: Віртуальні екскурсії не замінюють повноцінного фізичного досвіду подорожей. Вони не передають всіх відчуттів, запахів, звуків та інших аспектів, які можна дослідити тільки в реальному світі.

2.Обмежена взаємодія з оточуючим середовищем: Віртуальні екскурсії можуть бути обмеженими взаємодією з реальними предметами та оточуючим середовищем. Вони не дозволяють фізично взаємодіяти з об'єктами або відчувати їх текстуру, наприклад.

3.Технічні обмеження: Використання віртуальних екскурсій вимагає наявності спеціального обладнання та технологій, таких як комп'ютери, віртуальна реальність або спеціальні програми. Це може бути обмежено для деяких людей або місць.

4.Відсутність особистого контакту: Віртуальні екскурсії не забезпечують прямого особистого контакту з місцевим населенням або іншими мандрівниками. Вони можуть не передати повноцінного соціального досвіду та можливості для спілкування[28,с.138].

Все ж таки, використання віртуальних екскурсій має свої переваги, але важливо зберігати баланс між віртуальним та реальним досвідом, які можуть доповнювати один одного для найкращого туристичного враження.

Віртуальні тури можна класифікувати за різними критеріями. Основні види класифікації віртуальних турів включають:

#### 1. За типом віртуальної реальності:

- Віртуальна реальність (VR): Тури, що використовують спеціальну обладнання, таке як віртуальні навушники та контролери, для створення повноцінного іммерсивного віртуального досвіду.

- Розширена реальність (AR): Тури, де використовуються смартфони або планшети для додавання віртуальних об'єктів та інформації до реального оточення користувача.

#### 2. За формою виконання:

- Інтерактивні тури: Тури, які дозволяють користувачам взаємодіяти з віртуальним середовищем, виконувати завдання, вирішувати головоломки тощо.

- Пасивні тури: Тури, які пропонують віртуальну подорож без активної участі користувача, лише спостереження за подіями та враженнями.

#### 3. За цільовою аудиторією:

- Тури для туристів: Тури, спрямовані на задоволення потреб туристів, включаючи віртуальне відвідування місць, культурних пам'яток, музеїв тощо.

- Тури для освіти: Тури, які орієнтовані на навчальні цілі, надають можливість досліджувати наукові, історичні або природні аспекти певного місця чи явища.

#### 4. За об'єктом віртуальної подорожі:

- Культурні тури: Тури, спрямовані на віртуальне відвідування музеїв, галерей, архітектурних пам'яток, місць культурної спадщини.

- Природні тури: Тури, що пропонують віртуальне відкриття природних заповідників, парків, екзотичних місць природи.

- Спортивні тури: Тури, що дозволяють віртуально займатися спортом, відвідувати спортивні заходи чи тренування[27,с.41].

Класифікація віртуальних турів може бути ширшою і більш деталізованою, залежно від конкретного контексту та орієнтації дослідження.

Віртуальні тури є захопливою формою подорожей, яка завдяки використанню технологій віртуальної реальності (VR) та доповненої реальності (AR) відкриває нові можливості для туристів. 3D-тури, одна з класифікацій віртуальних турів, надають унікальну іммерсивну досвідчення, де туристи можуть взаємодіяти з віртуальним середовищем та отримати неповторні враження. 3D-тур (3D-туризм) є однією з форм віртуальних турів, що поєднує в собі використання технології віртуальної реальності (VR) та доповненої реальності (AR). Цей тип туру дозволяє туристам отримати максимально іммерсивне і вражаюче віртуальне досвід з використанням спеціального обладнання, такого як VR-окуляри, контролери руху та інші пристрої.

Класифікація віртуальних турів може варіюватися залежно від способу взаємодії туриста з віртуальним середовищем. Одним із видів віртуальних турів є пасивні тури, де турист спостерігає віртуальне оточення без можливості активної взаємодії. Активні віртуальні тури, натомість, надають туристу можливість впливати на події та об'єкти у віртуальному світі, змінювати їх і взаємодіяти з ними за допомогою контролерів або жестів.

Таким чином, віртуальні тури є інноваційним і перспективним напрямом в туристичній галузі, який надає можливість відкрити нові місця та отримати унікальний досвід подорожі без фізичного перебування в цих місцях. Вони здатні подолати межі часу і простору, взаємодіяти з віртуальним середовищем та надавати користувачам різноманітні відчуття та досвід.

Класифікація віртуальних турів може бути здійснена за декількома критеріями. Вони можуть бути поділені за типом віртуальної реальності (VR, AR), формою виконання (інтерактивні, пасивні), цільовою аудиторією (туристи, освітні цілі) та об'єктом віртуальної подорожі (культурні, природні, спортивні). Класифікація допомагає усвідомити різноманітність віртуальних турів та визначити їх специфіку залежно від конкретних потреб і цілей.

Віртуальні тури відкривають широкі можливості для подорожей, освіти, культурного пізнання та розваг. Вони дозволяють розширити границі традиційного туризму і надати доступ до унікальних місць та подій, які можуть бути віддаленими або недоступними в реальному світі. Однак варто пам'ятати, що віртуальні тури не замінюють повноцінного фізичного досвіду та взаємодії з реальним середовищем.

Загалом, використання віртуальних турів є актуальним і цікавим явищем, що розвивається у сучасному туристичному просторі. Вони відкривають нові можливості для подорожей, навчання та розваг, але вимагають уважного розгляду їх переваг та недоліків з урахуванням конкретних потреб і цілей користувачів.

## 1.2. Особливості організації віртуального туризму

Нові глобалізаційні процеси радикально змінили практично всі сфери суспільства, привівши нас у еру інформації та цифрової економіки. Ця цифрова трансформація має вплив на багато галузей світової економіки, і міжнародний туризм не є винятком. Туристичний ринок все більше стає залежним від Інтернету, а процес цифровізації в туризмі розвивається швидкими темпами.

Впровадження цифрових технологій в туристичну індустрію призводить до змін ролей та форматів. Сьогодні міжнародний туризм стоїть на порозі нового цифрового прориву - віртуальної реальності. Відомий соціолог Мануель

Кастельс вже на початку 20-го століття говорив про «культуру реальної віртуальності», а сьогодні віртуалізація набуває все більшої популярності як ефективна технологія, що впливає на всі сфери життя.

Зростаюча кількість користувачів віртуальної реальності (VR) свідчить про її потенціал. За прогнозами експертів, до двох років активних користувачів VR стане 171 мільйон осіб, а ринок цієї технології до 2021 року зросте до 70 мільярдів доларів. Враховуючи ці дані, міжнародний туризм готовий використати потенціал віртуальної реальності для подальшого розвитку та збагачення туристичного досвіду[31,с.467].

Спроби аналізу віртуальної реальності почалися ще з 20 століття. Письменники-фантасти, кінорежисери та оглядачі першими зайнялися цим питанням. Віртуальна реальність отримувала різне трактування з боку різних наук. Вона сприймалася як сон, змінений стан свідомості, практика шаманів, ілюзія або навпаки, протилежність нашому реальному світу. Великі наукові публікації присвячувались філософським, антропологічним і психологічним дослідженням, які вказували на потребу дослідження «віртуалістики» і розробки підходів до аналізу нових явищ, що виникають у віртуальному світі в контексті гуманітарних наук.

У міжнародному туризмі комп'ютеризація розпочала свій розвиток у трьох основних напрямках: створення глобальних мереж бронювання, введення електронного маркетингу та управління та розробка віртуальних турів. Створення глобальних мереж бронювання (Global Distribution Systems) спрощує процес пошуку привабливих готелів, комфортного трансферу тощо для експертів та самих туристів в Інтернеті. Сьогодні існує багато глобальних мереж бронювання, серед яких найпопулярнішими є Amadeus, Galileo, Worldspan і Sabre, які постійно вдосконалюються. Один з напрямків цього процесу - перехід від онлайн-бронювання до повномасштабного підбору, порівняння та оплати турів[40].

Наступний етап розвитку комп'ютерних технологій в туризмі включає в себе електронний маркетинг та управління, що приносить значні економічні вигоди. Процес комп'ютеризації в туризмі почався зі спрощення роботи в сфері документообігу і перейшов до майбутньої автоматизації окремих сегментів туристичної індустрії.

Введення віртуальних представництв туристичних компаній в Інтернеті розширює можливості презентації різноманітних маршрутів, варіантів транспорту та розміщення на ринку. Наприклад, використання віртуальних світів, таких як "Second Life", що був запущений компанією Linden Lab у 2003 році. Інформаційні технології використовуються в усіх аспектах стратегічного та оперативного управління в туризмі, що зробило галузь більш гнучкою, конкурентоспроможною та пристосованою до цифрового середовища економіки[39].

Одним з напрямків комп'ютеризації туризму є використання технологій віртуальної реальності. Віртуальна реальність може приймати різні форми, залежно від використовуваного технічного обладнання та поставлених цілей. Інтерес до використання віртуальної реальності особливо високий в рекламі туристичних продуктів. Багато туристичних центрів вже успішно впроваджують цю стратегію. Віртуальний туризм виконує не лише рекламну, але й культурну, освітню та рекреаційну функції. Один з прикладів цього - віртуальні екскурсії по музеях, які з'явилися на початку 1990-х років. Сьогодні в Інтернеті доступні численні каталоги музейних екскурсій, які дозволяють віртуально побувати в музеях [48]. Українські та зарубіжні дослідники активно вивчають віртуальні музеї як важливий феномен сучасної культури та вивчають їх роль.

Сьогодні в Інтернеті склалися декілька видів віртуальних музеїв:

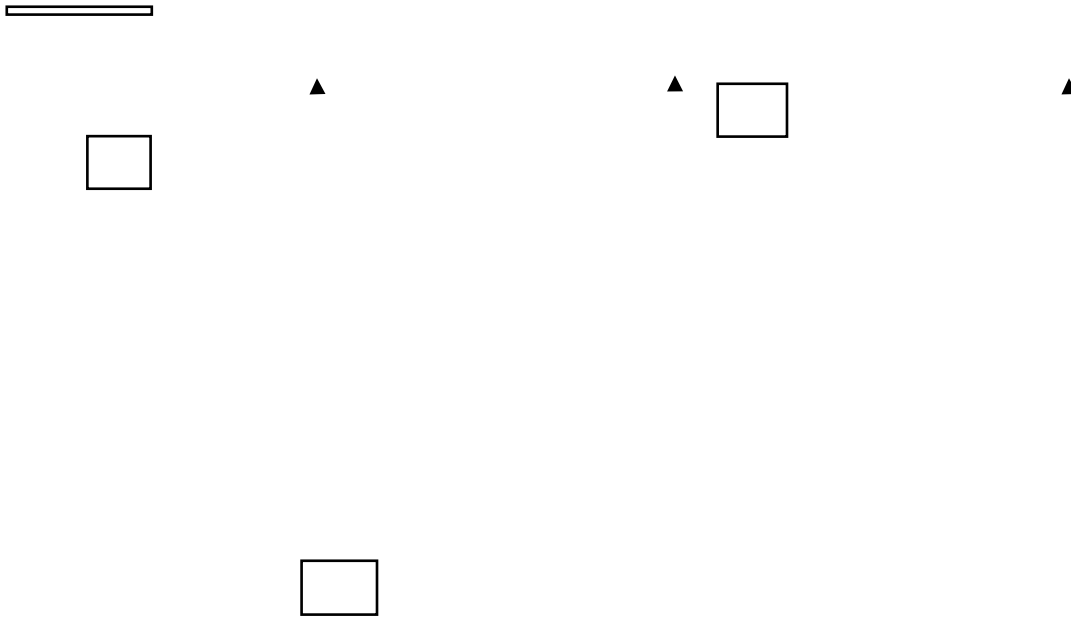


Рисунок 1.2. Види віртуальних музеїв в Інтернеті [37]

Технологія віртуальних турів, галерей та експозицій створює ілюзію присутності, дозволяючи детально оглядати експонати, зближувати їх і вільно переходити між залами за допомогою меню та елементів управління. Віртуальні тури мають реальні програми, і вчені та фахівці туристичної індустрії вбачають їх перш за все як засіб для людей з обмеженими можливостями. Соціальний

туризм спрямований на розширення горизонтів людей похилого віку та інвалідів, ознайомлення їх з можливостями Інтернету, зацікавлення їх історією рідного краю та культурою інших міст і країн.

Віртуальні тури також розглядаються як заміна відвідуванню особливо охоронюваних територій та туристичних місць, які не доступні для фізичного відвідування. Наприклад, віртуальні екскурсії до печер Ласко у Франції з палеолітичними наскальними малюнками, закритими з 1963 року, стали можливими [38]. У 2019 році Капова печера в Башкирії також була закрита, але вже з'явилася віртуальна екскурсія для відвідувачів заповідника. Постійно поповнюється список об'єктів природної та культурної спадщини, які доступні для віртуальних турів. Віртуальні тури можуть мати як прибутковий ефект, так і слугувати засобом пом'якшення негативних наслідків туризму.

Розвитку цього сегменту віртуального туризму ще заважають високі вартості обладнання та обмежена кількість цифрових туристичних напрямків. Створення інтерактивного контенту повинно стати пріоритетом для розробників віртуальних пристроїв, а також для сфер освіти, культури, бізнесу та виробництва.

Широке впровадження технології віртуальної реальності в туризм напряду залежить від наявних технічних можливостей. Кілька років тому VR-окуляри та шоломи вражали своєю новизною, але сьогодні ми вже бачимо реальний прогрес у розробці більш функціональних пристроїв та платформ VR. Великі світові компанії, такі як Facebook, NVIDIA та GoPro, вкладають значні інвестиції в цей сектор. При цьому з'являються й нішеві компанії, що спеціалізуються на розробці платформ VR. У 2016 році на ринку з'явилися перші сучасні професійні пристрої віртуальної реальності. Поступово розробляються конкретні туристичні платформи, які можуть стати каталізатором цифрової економіки. Загалом, успіх розвитку технологій

віртуальної реальності залежить від здатності працівників туристичної галузі впроваджувати нові бізнес-моделі [24].

Наведемо декілька прикладів сучасних сервісів для віртуальних подорожей та їх характеристики:

#### 1. Google Earth VR:

- Характеристики: Google Earth VR надає можливість досліджувати різні куточки світу у віртуальній реальності. Користувачі можуть роздивлятися панорамні зображення, перелітати над містами, горами та океанами, а також взаємодіяти з різними об'єктами та локаціями.

#### 2. Wander:

- Характеристики: Wander - це сервіс, що дозволяє віртуально мандрувати по світу, використовуючи віртуальну реальність. Ви можете обирати місця для віртуальних екскурсій на основі світових карт або за допомогою випадкового вибору. Wander також надає можливість підключення до групових сеансів з друзями та іншими користувачами.

#### 3. Oculus Venues:

- Характеристики: Oculus Venues - це платформа віртуальної реальності, яка дозволяє користувачам відвідувати різноманітні культурні заходи та події в режимі реального часу. За допомогою Oculus Venues ви можете відчувати атмосферу концертів, спортивних змагань, комедійних виступів тощо, майже як будучи присутнім на місці події.

#### 4. AmazeVR:

- Характеристики: AmazeVR - це платформа для віртуальних реалістичних фільмів та вражень. Вона надає користувачам можливість переживати іммерсивні кінематографічні досвіди віртуальної реальності, де ви можете стати частиною історій та світів, відчувати емоції та глибину фільмового контенту.

#### 5. YouVisit:

- Характеристики: YouVisit є платформою для віртуальних турів, яка дозволяє користувачам відвідувати різні місця у віртуальній реальності. Ви можете обирати з багатьох доступних маршрутів та локацій, включаючи музеї, університети, туристичні атракції та багато іншого[23].

Дані сервіси надають можливість користувачам відчувати реалістичні віртуальні подорожі, досліджувати нові місця та отримувати іммерсивні враження без фізичного присутності. Кожен з них має свої унікальні функціональні можливості та спрямований на задоволення різних потреб та інтересів користувачів.

Прискорене впровадження віртуальної реальності, яка відкриває нові технічні горизонти, свідчить про потенційний вплив розвитку віртуального туризму. Проте, експерти та фахівці галузі обговорюють питання, чи може віртуальний туризм стати заміною для реального туризму в майбутньому або навіть спричинити його занепад. Наразі віртуальна реальність, використовуючи термін з гри, лише експериментальна гра з музейними залами, готельними номерами, пляжами та туристичними пам'ятками. Вона в основному використовується як інструмент електронного маркетингу. Тому вважається, що віртуальний туризм в своєму поточному вигляді не може повністю замінити реальний туризм[5,с.151]. Подорож у віртуальну реальність відрізняється від реального туризму, оскільки не передбачає зміни середовища або простору. Однак, з розвитком технологій та зміною суспільної свідомості під впливом глобалізації ця ситуація почала змінюватися. Вчені обговорюють явище «дистанційної смерті», що виникає внаслідок глобальної комп'ютеризації та масштабних міграційних потоків. Ці процеси різко змінюють як життя окремих людей, зменшуючи простір та час, так і суспільство в цілому, ставлячи його перед новими економічними викликами. Відомий соціолог Джон Уррі зазначив, що хоча немає переконливих доказів про заміну фізичних подорожей віртуальними або уявними, все більше виявляються складні зв'язки між цими

різними способами подорожування, які поступово розрізняються один від одного[18.с.144].

Занурення у віртуальну реальність надає людям широкі можливості. Вже в 1995 році вона була описана як «комп'ютерно-опосередкований сенсорний досвід, який відкриває доступ до вимірів, відмінних від нашого власного». Запитання про те, як люди адаптуватимуться до цих відмінностей, стає все більш актуальним. Сьогодні стає очевидним негативний вплив VR-окулярів на здоров'я людини, такі як погіршення зору. «Проблеми залежності від віртуальних розваг, таких як комп'ютерні ігри, також відомі. Багато експертів зосереджуються на соціальній деградації, що може бути спричинена віртуальною залежністю, а також на фізичних і психологічних проблемах у людей, які стають залежними від віртуальної реальності. Згідно з дослідниками, сучасне суспільство має нову соціокультурну спільноту людей, які бажають проводити значну частину свого життя у віртуальному світі» [14,с.62]. Люди також зазнають змін. Вони стають туристами, які «подорожують» по Інтернету, де знаходять однодумців. Віртуальна реальність представляє собою новий вид людської діяльності, комунікаційне середовище, яке має свою культуру, мову та відносини.

Таким чином, можна зазначити, що віртуальний туризм як форма подорожей надає значні переваги та нові можливості для туристичної індустрії. Віртуальний туризм дозволяє людям відвідувати місця, до яких вони можуть не мати доступу у реальному світі, такі як віддалені краї, небезпечні райони або об'єкти природи і культурної спадщини, які є закритими для відвідувачів.

Організація віртуального туризму також включає розробку спеціальних платформ та сервісів, які надають можливість взаємодії з віртуальними турівниками, створенням унікального віртуального контенту, а також поширенням і популяризацією віртуальних турів серед широкої аудиторії.

Проте, варто враховувати, що віртуальний туризм не може повністю замінити реальний туризм. Він надає альтернативу та доповнення для тих, хто не може або не бажає подорожувати фізично. Організація віртуального туризму також пов'язана з технічними викликами, які потребують постійного розвитку та вдосконалення технологій, а також доступності для широкого кола користувачів. Віртуальний туризм представляє собою важливу складову сучасного туристичного ринку, що має потенціал для подальшого розвитку та забезпечення нових можливостей для туристичної індустрії та туристів.

## **РОЗДІЛ 2**

### **АНАЛІЗ РОЗВИТКУ ВІРТУАЛЬНИХ ТУРІВ В УКРАЇНІ ТА СВІТІ**

#### **2.1. Аналіз розвитку віртуального туризму в світі**

У світі Інтернету та цифрових технологій з'являються нові шляхи розвитку, включаючи віртуальний туризм, який може вирішити деякі проблеми сучасного туристичного сектору. Цей вид туризму використовує цифрові засоби для віртуальної реконструкції історичних місць та будівель, створюючи унікальні враження для користувачів.

Міжнародний досвід впровадження віртуальних турів переконливо свідчить про їх значний вплив на підвищення конкурентоспроможності туристичних послуг. Віртуальні тури представлені у формі інформаційно багатих, привабливих та презентабельних продуктів, що надають користувачам можливість «мандрувати» світом у своїх вітальнях за допомогою технології віртуальної реальності.

Історичний розвиток віртуального туризму у світі показано у (табл. 2.1).

Таблиця 2.1. – Розвиток віртуального туризму у світі

Рік	Події та досягнення
1990	Початок розвитку віртуального туризму з використанням комп'ютерної графіки та мультиплікації
1995	Визначення віртуальної реальності як комп'ютерно-опосередкованого сенсорного досвіду
2000	Поява перших віртуальних турів із використанням 360-градусних панорамних зображень
2005	Використання віртуальної реальності для створення інтерактивних та іммерсивних віртуальних турів

Продовження таблиці 2.1.

2010	Розширення можливостей віртуального туризму за допомогою додатків та мобільних пристроїв
2015	Впровадження доповненої реальності у віртуальні тури, що дозволяє взаємодіяти з віртуальними об'єктами у реальному середовищі
2020	Зростання популярності віртуальних турів через світову пандемію COVID-19 та обмеження на подорожі
2021	Інтеграція штучного інтелекту та віртуальної реальності для покращення персоналізації та реалістичності віртуальних турів
2022	Розвиток віртуальних турів в галузі культурного та екологічного туризму
2023	Використання блокчейн-технології для забезпечення безпеки та автентичності віртуальних турів

Джерело: Складено автором на основі джерела[6]

У 2022 році світовий ринок віртуального туризму становив 385,75 мільярда доларів США, і очікується, що до 2028 року він досягне 847,95 мільярда доларів США, а протягом 2023-2028 років він становитиме середньорічний темп зростання 14,34% [40].

Віртуальний тур - це колекція панорамних фотографій, які зшиваються разом, щоб створити віртуальний досвід місцевості. Ця технологія дозволяє глядачам занурюватися в локацію, діяльність або пункт призначення. Наприклад, віртуальний тур дошкільного закладу та догляду за дітьми або

віртуальний 3D тур для нерухомості. Багато компаній, що пропонують продукти та послуги на світовому ринку віртуальних турів, конкурують одна з одною, щоб бути конкурентоспроможними. Вони пропонують товари, які доступні за ціною та багатofункціональні. Деякі зосереджуються на хмарних платформах віртуальних турів, тоді як інші пропонують веб-платформи віртуальних турів. Брокерів з нерухомості, фотографів, компаній та інших приваблюють їхні добре розроблені та вдосконалені експонати.

Сектор туризму досяг найнижчої точки через пандемію COVID19. Воно ще довго страждатиме від наслідків. Подорожі переможуть проблеми після пандемії, що вимагатиме від авіаційної та туристичної індустрії розробки більш безпечної інфраструктури та політики, яка гарантуватиме безпеку пасажирів. Веб-сайти для бронювання подорожей, фільми, блоги та туристичні фотографії допомогли туристичним підприємствам розширити свій охоплення. Люди, які планують свою наступну відпустку, знайдуть цифрові інструменти та контент цінним джерелом інформації. Незважаючи на те, що віддалений туризм завжди був темою майбутнього на бізнес-форумах, сьогоднішній світ під впливом епідемії COVID-19 може бути готовий прийняти це[35]

Інтелектуальні технології, такі як віртуальна реальність і робототехніка не тільки покращують інші операційні вимоги, як-от збір даних, але й викликають азіотаж навколо організації що може призвести до чудового PR і позиціонування оренду. Це підтверджується зростанням кількості заявок на патенти VR у сфері подорожей і туризму.

Глобальна галузь ринку віртуального туризму просувається вперед завдяки технології Blockchain, яка трансформує індустрії BFSI та управління ланцюгами поставок. Віртуальний тур, що впливає на психологічне благополуччя (досвід віртуального туру для пом'якшення напруги та тривоги під час і після епідемії), також став ключовим фактором впливу на ринок. Крім того, очікується зростання світового ринку віртуального туризму завдяки

технологічному прогресу, зниженню вартості продукції, збільшенню кількості ігор і розважальних рішень, можливому використанню віртуальних турів у сфері охорони здоров'я, вдосконаленим гарнітурам і дисплеям, 5G та іншим передовим мережам, а також можливому використанню для віртуальні тури в охорони здоров'я[40].

У туристичному бізнесі зараз використовується принцип «спробуй, перш ніж купити». Туристичні компанії інвестують у доповнену та віртуальну реальність, щоб покращити споживчий досвід. Використовуючи технології AR VR, розробляються різноманітні додатки, які дозволяють клієнтам відчувати сценарій місця, яке вони хочуть забронювати, у реальному часі. Компанії в секторі подорожей і туризму інвестують у AR VR, щоб покращити свої послуги та пропозицію продуктів, щоб надати туристам чудовий досвід подорожі.

Сегментація віртуального ринку туризму.

Ринок віртуального туризму - за типом продукту:

- 1) Хмарний
- 2) Веб-інтерфейс

Більшість компаній обирають хмарне програмне забезпечення для віртуального туризму, оскільки воно пропонує такі переваги, як оновлення в реальному часі, які роблять роботу швидшою та легшою, гнучку цінову політику, розширену співпрацю та просте відновлення даних[40].

Ринок віртуального туризму - за типом пристрою:

- 1) Head Mounted
- 2) Gesture Tracking

Head Mounted є найбільш легко впізнаваним компонентом віртуальної реальності (HMD). Візуальні елементи більше приваблюють людей, тому технологія, яка відокремлює захоплюючі системи віртуальної реальності від стандартних інтерфейсів користувача, часто користується популярністю.

Віртуальний туристичний ринок - за заявкою:

- 1) Фахівці з нерухомості;
- 2) Індустрія туризму;
- 3) Професіонали з маркетингу[40]

В даний час професіонали з нерухомості в основному використовують тури віртуальної реальності, щоб надати своїм клієнтам можливість побачити всю нерухомість, навіть коли вони сидять далеко від місця. Проте поступово набирає обертів і туризм.

Регіональний аналіз ринку:

- 1) Північна Америка;
- 2) Європа;
- 3) Азіатсько-Тихоокеанський регіон;
- 4) Решта країн світу[39]

Протягом 2022-2027 років Північна Америка є світовим лідером у створенні робочих місць у сферах подорожей і туризму, пов'язаних із VR і AR. Більше половини (57%) робочих місць VR і AR в індустрії туризму припадає на Сполучені Штати і Канаду. Walt Disney - це фірма в Сполучених Штатах, яка продовжує приділяти велику увагу віртуальній і доповненій реальності. Оскільки ця організація інвестує значні кошти в економіку досвіду, зараз вона має 201 активу та 112 закритих вакансій VR і AR, щоб гарантувати, що клієнтський досвід постійно покращується.

Під час карантину Національна рада з туризму Німеччини використовувала гарнітури Quest Rift, щоб провести гостей у віртуальних турах Німеччиною та частинами її пляжів на Балтійському та Північному морях.

Завдяки збільшенню інвестицій у AR VR у подорожі та туризм в Азіатсько-Тихоокеанському регіоні прогнозується, що регіон розвиватиметься з високим CAGR протягом прогнозованого періоду 2022-2027[40].

Парк віртуальної реальності був запущений в Дубаї в 2018 році, щоб надати туристам віртуальні ігри та розваги. Дубай є головною туристичною

визначною пам'яткою в регіоні Перської затоки, і він був четвертим за відвідуваністю у 2017 році. Протягом прогнозованого періоду на Близькому Сході та в Африці новий парк VR та інші подібні розробки, ймовірно, підвищать попит на AR VR у подорожі та туристична екосистема[32].

Розвиток віртуального туризму свідчить про зростання інтересу до іммерсивних віртуальних досвідів подорожей. У цьому контексті, ключові гравці на ринку віртуального туризму відіграють важливу роль у створенні та розробці технологій, платформ і вмісту, що дозволяють користувачам відчувати реалістичність та емоції віртуальних подорожей. В (табл.2.2.) наведено декілька з найвідоміших гравців на ринку віртуального туризму та їх основні характеристики.

Таблиця 2.2. – Основні гравці на ринку віртуального туризму

Компанія	Основні характеристики
Google	Представляє Google Street View, який надає можливість віртуального огляду вулиць та пам'яток по всьому світу.
Go Meta	Розробляє VR-платформу та ігрові додатки, які дозволяють користувачам віртуально подорожувати та взаємодіяти.
Valve	Розробляє VR-систему SteamVR та ігрові віртуальні тури, які пропонують іммерсивний досвід віртуального подорожування.
Ximmerse	Спеціалізується на розробці VR-технологій та аксесуарів для віртуального туризму.
Samsung Electronics	Представляє власні VR-платформи та пристрої, такі як Samsung Gear VR, для віртуального подорожування.
Microsoft Corporation	Розробляє VR-платформу Windows Mixed Reality та ігрові додатки для віртуального туризму.
Sony Interactive Entertainment	Виробник VR-системи PlayStation VR та віртуальних турів, доступних на платформі PlayStation.
Oculus VR LLC	Виробник VR-пристроїв Oculus та платформи Oculus Store, що надає доступ до різноманітних віртуальних турів.

Джерело: Складено автором на основі джерел[40]

Останні події на ринку:

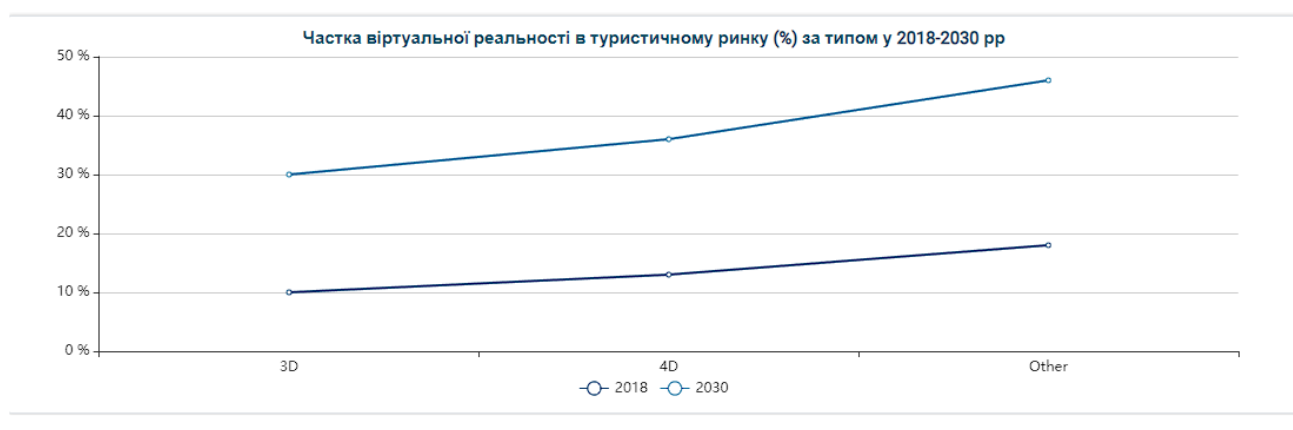
Кейптаун запустив віртуальну гру, яка дозволяє користувачам випробувати пригодницьку діяльність, що належить країні, у віртуальному режимі. За допомогою цієї нової кампанії вони прагнуть відродити індустрію туризму, яка постраждала від COVID.

Завдяки туру OPTU5G VR Track Tour Optus представляє новітню технологію віртуальної реальності на Гран-прі Австралії у Формулі 1 Нсінскен 2022, надаючи глядачам унікальну можливість перевірити свої навички, дивлячись на Альберт-Парк з висоти пташиного польоту[40].

Базуючись на поточних і майбутніх тенденціях, розмір ринку оцінюється з 2018 по 2030 рік. Крім того, дослідження також надає кількісний і якісний аналіз кожного типу, щоб зрозуміти рушійні фактори для найшвидше зростаючого сегмента типу віртуальної реальності на ринку туризму.

Типи віртуальної реальності в туризмі, такі як: 3D, 4D, інші.

Нижче розглянемо у відсотковому відношенні частку віртуальної реальності у туристичному ринку з прогнозом за типом у 2018-2030



роках(рис.2.1.)

Рисунок 2.1. Частка віртуальної реальності в туристичному ринку (%) за типом у 2018-2030 рр[40]

На (рис.2.1.) можна побачити що частка віртуальної реальності по прогнозам буде зростати до 2030 року.

Віртуальна реальність в туризмі відкриває нові можливості для подорожей та досліджень, дозволяючи людям перенестися до віддалених місць і відчувати їх атмосферу. Завдяки застосуванню віртуальної реальності в туристичній галузі, туристи можуть відкривати нові світи, оглядати визначні пам'ятки та переживати унікальні подорожі, навіть не покидаючи свої домівки.

Нижче проаналізуємо деякі ключові застосування віртуальної реальності в туризмі:

1) Тур-агенція: Віртуальна реальність може бути використана тур-агентствами для створення інтерактивних віртуальних турів та презентацій, які допоможуть потенційним клієнтам отримати реалістичне уявлення про подорож та місця відпочинку.

2) Готель: Готелі можуть використовувати віртуальну реальність для створення віртуальних турів по своїх номерах, ресторанах, басейнах та інших зручностях. Це дозволяє потенційним гостям побачити і оцінити середовище та комфорт проживання перед замовленням номеру.

3) Туристичні пам'ятки: Віртуальна реальність дозволяє туристам відвідати визначні пам'ятки, музеї та історичні місця через віртуальні тури. Вони можуть оглядати архітектурні шедеври, дивитися виставки музеїв, досліджувати палеолітичні печери та інші об'єкти, навіть якщо фізичний доступ до них обмежений [36,с.2-3].

Дані застосування віртуальної реальності в туризмі надають туристам можливість зазирнути в світ подорожей, досліджувати нові місця та відчувати атмосферу подорожі безпосередньо зі зручності свого дому.

Нижче на (рис.2.2.) наведено частку віртуальної реальності в туристичному ринку (%) за застосуванням з прогнозом до 2030 року.

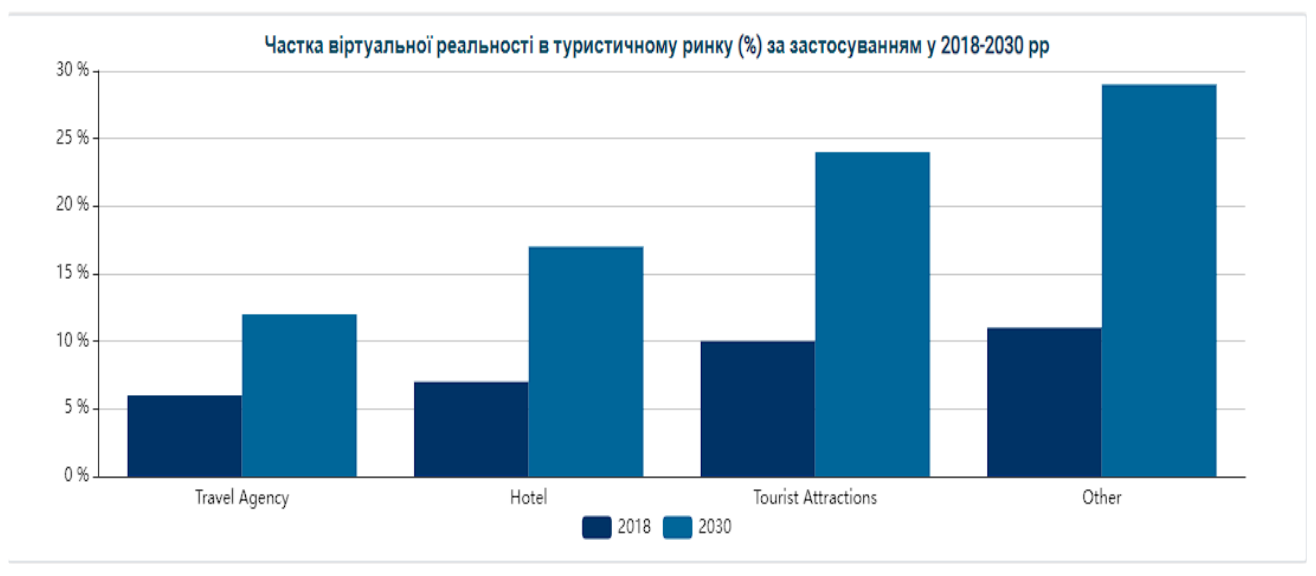


Рис.2.2. Частка віртуальної реальності в туристичному ринку (%) за застосуванням у 2018-2030 рр[40]

Віртуальна реальність в туризмі має різноманітні застосування, які можна класифікувати за їхньою часткою на туристичному ринку. Згідно з рисунком 2.2, у період з 2018 по 2030 роки видно, що туристичні пам'ятки займають провідну позицію з найбільшою часткою віртуальної реальності в туристичній галузі. Це означає, що віртуальні тури до історичних та культурних об'єктів, архітектурних пам'яток та природних унікальних місць є дуже популярними серед користувачів.

На другому місці за часткою знаходяться готелі. Віртуальна реальність дозволяє потенційним туристам віртуально оглянути готельні номери, заглянути в лоббі, ресторани та інші зони готелю. Це надає можливість отримати реалістичне уявлення про комфорт та сервіс, що пропонує готель, і допомагає вирішити питання вибору проживання перед поїздкою.

Частка тур-агенцій віртуальної реальності в туристичному ринку менша в порівнянні з туристичними пам'ятками та готелями. Такі агенції можуть

пропонувати віртуальні тури, які допомагають клієнтам ознайомитися з потенційними маршрутами, екскурсіями та послугами, які вони можуть отримати під час подорожі. Однак їхня частка на ринку є меншою порівняно з іншими застосуваннями віртуальної реальності.

Крім цього, інші застосування віртуальної реальності також мають значиму частку на туристичному ринку. Це можуть бути, наприклад, віртуальні подорожі до екзотичних місць, відвідування віртуальних музеїв та виставок, віртуальний відпочинок на пляжах та багато іншого. Ці застосування дозволяють людям відчувати емоції і досвід, які пов'язані з реальним туризмом, але в безпечному та доступному віртуальному середовищі[34,с.620].

Таким чином, аналіз розвитку віртуального туризму в світі вказує на значний потенціал цього напрямку в туристичній галузі. Застосування технологій доповненої та віртуальної реальності (AR/VR) в туризмі дозволяє створювати інноваційні продукти та покращувати споживчий досвід.

Одним із ключових аспектів віртуального туризму є можливість презентації туристичних об'єктів, пам'яток і готелів у віртуальній реальності, що дає клієнтам змогу відчувати місце, яке вони планують відвідати, ще до поїздки. Це допомагає збільшити привабливість туристичних послуг і сприяє прийняттю рішень щодо бронювання. У сегментації віртуального ринку туризму виділяються такі типи продукту, як хмарне програмне забезпечення та веб-інтерфейс, а також типи пристроїв, такі як Head Mounted Displays (HMD) і системи Gesture Tracking. Компанії вибирають різні варіанти залежно від своїх потреб та можливостей. Регіональний аналіз ринку вказує на те, що Північна Америка є лідером у використанні AR/VR технологій в туризмі, проте Європа та Азіатсько-Тихоокеанський регіон також виявляють значний інтерес і зростання в цій сфері. Зростання ринку віртуального туризму передбачається в наступні роки, збільшенням кількості користувачів, інвестицій та розширенням застосувань AR/VR технологій. Це свідчить про значний потенціал віртуального

туризму як сучасного інструменту, який сприяє покращенню якості послуг та збільшенню конкурентоспроможності туристичного ринку.

Усе це свідчить про те, що віртуальний туризм викликає все більший інтерес у галузі туризму і має потенціал перетворити спосіб, яким ми подорожуємо і досліджуємо світ.

## 2.2. Сучасний стан віртуального туризму в Україні

За період з 2012 по 2022 роки туристичний сектор України відчував нестабільне зростання через зміни в складі відвідувань. Кількість внутрішніх ночувальників у країні зросла на 53% протягом цих 10 років, тоді як міжнародні відвідування скоротилися на 37%. Загальний обсяг туристичних відвідувань України в цей період в основному складався з міжнародних відвідувань з Росії. Однак, конфлікт на Україні в 2014 та з повномасштабним у 2022 роках призвів до зменшення рівня відвідувань у наступні роки, що спричинило зниження загальної кількості відвідувань з ночівлею[16].

У 2021-2022 роках внутрішні та міжнародні витрати туристів внесли приблизно 3,5 мільярда доларів США до ВВП України і мали загальний вплив у розмірі 10,4 мільярда доларів США, включаючи непрямий та спричинений вплив. Туризм і подорожі українців становили 7% від загального ВВП у 2021 році, сприяючи створенню 1,2 мільйона робочих місць[22,с.110].

Туристичний сектор зазнав значних втрат. За оцінками, загальні витрати відвідувачів у 2021-2022 роках зменшилися на близько 2,4 мільярда доларів США, що становить майже 40% спаду порівняно з рівнем 2019-2020 року. Внутрішній ринок туризму зазнав найбільших втрат: у 2020 році витрати скоротилися на приблизно 1,5 мільярда доларів США, що становить майже дві третини загальних втрат. Скорочення витрат відвідувачів у 2022 році стало серйозною загрозою для сектору[16].

Цифровий контент та онлайн-платформи мають великий потенціал для стимулювання туристичної активності. Вони допомагають пунктам призначення залучати мандрівників на всіх етапах планування подорожей, включаючи мріювання, планування, бронювання, переживання та обмін інформацією. Цифрова присутність забезпечує надійну платформу, яка надихає на подорожі, спонукає до довіри до продукту, полегшує процес бронювання та дозволяє ділитися досвідом.

Використання цифрових платформ у туризмі в Україні значно зростає. У 2022 році близько 75% ночей були заброньовані або досліджені через цифрові платформи, порівняно з 59% в 2014 році. Економічне моделювання показує пряму залежність між збільшенням використання цифрових платформ і зростанням туристичної економіки. Підвищення використання цифрового контенту від 2016 до 2022 року приносило додаткові 589 мільйонів доларів США до ВВП України у 2022 році і сприяло створенню 70 000 робочих місць. Цифровий контент також збільшив туристичну активність на понад 4% протягом останніх 5 років, частково компенсуючи зниження показників у цей період[22,с.114].

Державне агентство розвитку туризму України, місцеві організації з розвитку туризму та туристичні підприємства повинні використовувати багатство даних, які надають цифрові платформи. Статистичні дані з мобільних пристроїв, соціальних мереж, онлайн-туристичних агентств, технологічних компаній та місцевих туристичних компаній можуть стати цінним джерелом інформації для вдосконалення маркетингових кампаній та стратегічних рішень. Технічні компанії та консультанти можуть допомагати організаціям розвитку туризму у створенні екосистеми даних з ключовими зацікавленими сторонами пункту призначення. Державне агентство розвитку туризму України повинно розглянути можливості використання аналітики даних для подальшого підтримання розвитку сектору.

Державні органи можуть відігравати важливу роль у сприянні використанню аналітики даних в туристичних МСП в Україні. Це може бути досягнуто шляхом розробки спеціальних ініціатив, спрямованих на підтримку інтеграції таких технологій та поширення цифрових імперативів. Ці ініціативи можуть включати індивідуальні наставницькі програми, інформаційні заходи, створення туристичних інкубаторів та акселераторів, фінансування та програми стимулювання.

Цифровий контент і онлайн-платформи мають численні переваги для мандрівників, туристичного бізнесу та економіки в цілому. Вони можуть значно збільшити вплив пункту призначення, охоплюючи мандрівників по всьому світу на кожному етапі процесу планування подорожі, включаючи фазу мрії, планування, бронювання, переживання та спільного діління враженнями. Мандрівники активно користуються різноманітними онлайн-ресурсами, щоб гнучко адаптувати свій маршрут згідно своїх уподобань. Кожен з цих етапів планування є унікальною можливістю використовувати наявний цифровий контент і онлайн-платформи для впливу на процес прийняття рішень[20,с.153].

Цифрові платформи та віртуальні тури стають все більш популярними у сфері туризму в Україні. Вони надають можливість широкому колу користувачів відкривати нові місця та культурні об'єкти за допомогою віртуальних екскурсій та 3D-турів. Нижче наведена таблиця, що відображає деякі проекти та сервіси, які дозволяють відкрити багатство туристичних місць та об'єктів у цифровому форматі.

Таблиця 2.3. – Використання цифрових платформ у туризмі в Україні

Проекти/Сервіси	Опис
Віртуальний Миколаїв	Віртуальна подорож містом Миколаїв
Віртуальний Львів	Віртуальна подорож містом Львів

Віртуальний Луцьк	Віртуальна подорож містом Луцьк
Google Arts & Culture	Віртуальні тури музеями України
Google Hotel Finder	Пошук готелів та бронювання через Google

Джерело: [25]

Наведена вище таблиця підтверджує значний ріст використання цифрових платформ у туризмі в Україні. Віртуальні екскурсії та 3D-тури стають доступними для широкого кола населення і дозволяють відкрити раніше недоступні для туристів об'єкти та місця. Ці інноваційні технології сприяють створенню позитивного іміджу міст і країни в цілому, а також збільшують туристичну активність та економічний розвиток галузі. Загалом, цифрові платформи відкривають нові можливості для подорожей та розвитку туризму в Україні.

Новим напрямком використання інформаційних інноваційних технологій є співпраця між туристичними фірмами, страховиками, транспортними компаніями, екскурсійними бюро, готелями та закладами харчування для створення інформаційних туристичних продуктів. Це дозволяє споживачам обирати послуги через Інтернет, а учасникам ринку формувати конкурентоздатну стратегію відносно товарів, цін, інвестицій та збуту.

Останнім часом все більш поширення отримує використання "розумного будинку" у готельному бізнесі, що дозволяє ефективніше використовувати наявні ресурси, такі як вода, електроенергія та тепло. Готелі є одними з найбільших споживачів цих ресурсів.

Сучасні автоматизовані системи для безпеки, управління інженерною інфраструктурою та складським господарством у готелях та ресторанах забезпечують упорядкований процес управління та раціональне використання наявних ресурсів. Технічні інноваційні технології також включають використання роботів, розроблених японськими вченими, щоб зменшити вплив

людських факторів на якість організації роботи в готелях та ресторанах. Ці роботи призначені для ефективного управління ситуаціями з масовими скупченнями людей[13,с.41].

Отже, можна зробити висновок, що використання сучасних інноваційних технологій у туристичній галузі є невід'ємною частиною сучасного світу і відповідає потребам сучасного споживача. Ці технології дозволяють підвищувати якість туристичних послуг та раціонально використовувати наявні ресурси, що має позитивний вплив як на туристів, так і на власників туристичного бізнесу. З розвитком науково-технічного прогресу і впровадженням інновацій, технології в туризмі стають доступними для різних категорій населення, що розширює можливості для інноваторів та сприяє зростанню цієї галузі.

### **РОЗДІЛ 3**

#### **ПРОБЛЕМИ ТА ПЕРСПЕКТИВИ РОЗВИТКУ ВІРТУАЛЬНОГО ТУРИЗМУ В УКРАЇНІ**

##### **3.1. Перспективи розвитку віртуального туризму в Україні**

Віртуальний туризм в Україні має великі перспективи розвитку. За допомогою сучасних інформаційних технологій та віртуальних платформ, туристи можуть відвідувати туристичні об'єкти та місця безпосередньо зі свого дому. Це дає можливість відкривати для себе культурну спадщину, природні краси та історичні пам'ятки України незалежно від географічного розташування. Такий підхід забезпечує доступність туристичного досвіду для широкого кола людей і сприяє просуванню туристичного потенціалу країни. З

використанням віртуального туризму можна створити нові формати туристичних продуктів, привернути увагу молоді та міжнародних туристів, а також сприяти розвитку туристичного бізнесу в Україні.

Перспективи розвитку віртуального туризму в Україні включають:

1.Залучення широкої аудиторії: Віртуальний туризм дозволяє досягти більшої кількості людей, включаючи тих, хто має обмежені можливості для фізичних подорожей. Це відкриває нові можливості для просування українського туристичного продукту та привернення широкої аудиторії, включаючи внутрішніх туристів і міжнародних гостей.

Віртуальний туризм надає унікальну можливість досягти більшої кількості людей, включаючи тих, хто має обмежені можливості для фізичних подорожей. Наприклад, проекти віртуальних екскурсій, такі як "Віртуальний Львів" та "Віртуальний Миколаїв", дозволяють користувачам з усього світу віртуально подорожувати по містах та детально розглядати туристичні об'єкти. Це відкриває нові можливості для просування українського туристичного продукту та привернення широкої аудиторії, включаючи як внутрішніх туристів, так і міжнародних гостей.

Наприклад, проект «Віртуальний Львів» розроблений на базі лабораторії «Інноваційно-інформаційних технологій у туризмі» Східноєвропейського національного університету імені Лесі Українки та містить близько 100 панорам музеїв, вулиць, парків та інших туристичних об'єктів. Цей проект дає можливість будь-якій людині, хто має доступ до Інтернету, відвідати Львів віртуально та насолодитися його культурною спадщиною, незалежно від своєї фізичної можливості подорожувати. Такий підхід привертає увагу широкої аудиторії та дозволяє більшій кількості людей відкрити для себе красу туристичних місць України[6,с.137].

2.Віртуальні екскурсії і музейні виставки: Завдяки віртуальним технологіям можна створювати детальні віртуальні екскурсії по культурним та

історичним об'єктам, а також відкривати віртуальні музейні виставки. Це дозволяє людям пізнавати культурну спадщину України, навіть не виходячи з дому.

Віртуальні екскурсії і музейні виставки стають все більш популярними завдяки використанню віртуальних технологій. Ці інноваційні рішення дозволяють створювати детальні віртуальні екскурсії по культурним та історичним об'єктам України, а також розміщувати віртуальні музейні виставки.

Наприклад, проект «Віртуальний Луцьк», розроблений на базі лабораторії «Інноваційно-інформаційних технологій у туризмі» Східноєвропейського національного університету імені Лесі Українки, включає близько 100 панорам музеїв, вулиць, парків та інших туристичних об'єктів міста Луцьк. Цей проект дозволяє відвідувачам віртуально оглянути замок Любарта, Музей дзвонів, Музей Лесі Українки, Музей Волинської ікони та багато інших цікавих місць. Така форма екскурсії відкриває можливості для людей пізнавати культурну спадщину України, навіть не виходячи з дому. Вона особливо корисна для тих, хто не має можливості або змоги фізично відвідати ці об'єкти[22,с.113].

Такий підхід до віртуальних екскурсій та музейних виставок дозволяє широкій аудиторії насолоджуватися культурою та історією України, а також привертати увагу туристів з усього світу, які можуть побачити унікальні артефакти та експонати без прямого фізичного відвідування музеїв.

3.Маркетинговий інструмент: Віртуальний туризм стає потужним маркетинговим інструментом для просування туристичних місць та послуг. Він дозволяє демонструвати унікальність та привабливість українських туристичних об'єктів, залучати увагу потенційних туристів і створювати позитивний імідж країни.

Віртуальний туризм виступає як потужний маркетинговий інструмент для просування туристичних місць та послуг в Україні. Цей підхід дозволяє ефективно демонструвати унікальність та привабливість українських

туристичних об'єктів, залучати увагу потенційних туристів та створювати позитивний імідж країни.

Наприклад, проекти віртуальних екскурсій, які представлені на веб-сайтах туристичних агентств, урядових організацій або місцевих туристичних офісів, дозволяють потенційним туристам побачити та ознайомитися з унікальними місцями України, такими як історичні пам'ятки, природні парки, музеї тощо. Це створює можливість вражати та зацікавлювати цільову аудиторію, залучати їхню увагу та побуджувати бажання відвідати ці місця у реальному житті[3,с.290].

Крім того, віртуальний туризм дозволяє пропонувати інтерактивні віртуальні туристичні досвіди, наприклад, використовуючи віртуальну реальність (VR) або розширену реальність (AR). Це дає можливість потенційним туристам пережити віртуальні подорожі, взаємодіяти з оточуючим середовищем та отримати незабутні враження. Такі інтерактивні технології допомагають створити емоційний зв'язок з місцем та збудувати цікаві та захопливі маркетингові кампанії, спонукати туристів до відвідування конкретних об'єктів.

Таким чином, використання віртуального туризму як маркетингового інструменту надає можливостей привернути більше туристів, підняти популярність українських туристичних об'єктів та створити позитивний образ країни серед міжнародної аудиторії.

4. Підтримка розвитку туристичного бізнесу: Віртуальний туризм надає можливість туристичним підприємствам, готелям, ресторанам та іншим туристичним послугам привернути більше клієнтів і розширити свої ринкові можливості. Він стимулює інновації в галузі туризму, сприяє впровадженню нових послуг та покращенню якості обслуговування.

Віртуальний туризм відіграє важливу роль у підтримці розвитку туристичного бізнесу, надаючи туристичним підприємствам широкі можливості для залучення клієнтів та розширення їх ринкових можливостей.

Наприклад, готелі та ресторани можуть використовувати віртуальні тури та екскурсії, щоб показати свої приміщення, сервіси та атмосферу, надаючи потенційним клієнтам можливість ознайомитися з ними перед замовленням. Це сприяє збільшенню зацікавленості та довіри клієнтів, а також може підвищити кількість бронювань та відвідувань[13,с.43].

Крім того, віртуальний туризм стимулює інновації в галузі туризму, що сприяє впровадженню нових послуг та покращенню якості обслуговування. Наприклад, туристичні компанії можуть розробляти інтерактивні віртуальні туристичні досвіди, які поєднують реальність і віртуальну реальність, надаючи унікальні та захоплюючі враження для своїх клієнтів.

5.Підвищення туристичного потенціалу: Використання віртуальних технологій дозволяє показати різноманітність туристичного потенціалу України, включаючи маловідомі регіони та місця. Це сприяє розширенню маршрутів подорожей, розподілу туристичного потоку та розвитку туристичної інфраструктури.

Використання віртуальних технологій відіграє важливу роль у підвищенні туристичного потенціалу України, особливо шляхом презентації маловідомих регіонів та місць.

Наприклад, за допомогою віртуальних турів та екскурсій можна відобразити природні заповідники, мальовничі місцевості, етнографічні селища та інші унікальні об'єкти, що розташовані у віддалених або менш популярних районах країни. Це дозволяє привернути увагу туристів до цих місць і збільшити їх популярність, що в свою чергу сприяє розширенню маршрутів подорожей та розподілу туристичного потоку по всій країні.

Світовим прикладом використання віртуальних технологій для підвищення туристичного потенціалу є Нова Зеландія. Країна запустила інноваційний проект «Нова Зеландія в 360°», який дозволяє відвідувачам віртуально досліджувати її природні краси, національні парки та культурні пам'ятки через віртуальну реальність. Цей проект став потужним інструментом маркетингу, що привернув багато уваги туристів і сприяв збільшенню числа відвідувачів Нової Зеландії[12].

Таким чином, використання віртуальних технологій допомагає розкрити різноманітність туристичного потенціалу України та сприяє розвитку туристичної інфраструктури, забезпечуючи більш широкий і різноманітний вибір для туристів.

Отже, всі ці перспективи свідчать про важливість використання віртуального туризму як інструменту розвитку української туристичної галузі та сприяння популяризації туристичних атракцій країни.

### 3.1. Розробка віртуальної екскурсії

Віртуальні тури базуються на фотопанорамах, що відрізняються від звичайних фотографій інтерактивним характером перегляду, а значить, глядач сам може керувати процесом перегляду.

Основні переваги віртуальних 3D турів:

1. Доступність – можливість огляду закладу освіти без матеріальних і часових витрат.
2. «Краще один раз побачити, ніж сто разів почути».
3. Можливість перегляду в будь-який час.

4. Можливість багаторазового перегляду екскурсії та інформації, що додається.

**Обладнання:**

- програма для створення віртуальних турів «TourCreator»;
- мобільний додаток «Google перегляд вулиць»;
- мобільний додаток Panorama 360.

**Вид екскурсії:** оглядова віртуальна екскурсія по Києву.

**Тема екскурсії:** історична.

**Назва екскурсії:** «Стежками релігійної історії Києва».

**Сегмент ринку:** для людей (30-50 років).

**Кількісний стан:** необмежено.

**Вид маршруту:** лінійна.

**Термін проведення:** цілорічно.

**Мета екскурсії:** віртуальне ознайомлення із деякими релігійними пам'ятками міста Київ та їх історією. Максимально показати як виглядають ці місця на сьогоднішній день. Одержання додаткових знань щодо релігійної історії міста Київ.

**Схема маршруту:**Софія Київська – Києво-Печерська Лавра – Михайлівський Золотоверхий собор – Введенський чоловічий монастир – Костел Святого Миколая.

Всього в віртуальній екскурсії представлено 5 – екскурсійних об'єктів. Нижче представлена карта екскурсії(рис.3.2).

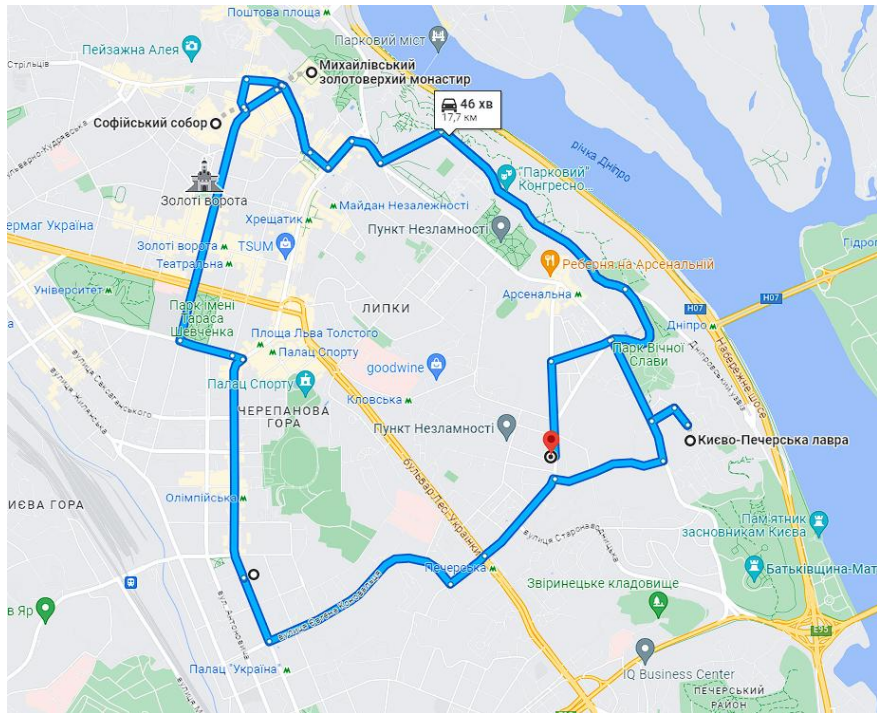


Рисунок 3.2 Карта екскурсії

### Індивідуальний текст екскурсії

Ласкаво просимо на віртуальну оглядову екскурсію «Стежками релігійної історії Києва» Відкрийте для себе захоплюючу світову спадщину, яка переплітається з релігійними пам'ятками, архітектурою та духовною сутністю столиці України. Давайте вирушимо разом у незабутню подорож, щоб дослідити історію та красу Києва через об'єktiv віртуальної реальності.

Привіт, дорогі екскурсанти, жителі та гості міста Київ! Мене звати Юля, і сьогодні я буду вашим віртуальним екскурсоводом. На нашій захоплюючій подорожі «Стежками релігійної історії Києва» ми зануримося в чарівний світ культури та вірувань, який витканий через століття у цих святих місцях. Приготуйтеся відкрити для себе унікальні релігійні пам'ятки та дізнатися багато цікавого про їхню історію та значення. Дозвольте, щоб ця віртуальна екскурсія стала незабутньою подорожжю у світ духовності та розкрила вам таємниці Києва, які збереглися до наших днів. Розпочнемо нашу захоплюючу путівнику!

Важливо пам'ятати, що минуле є фундаментом нашого майбутнього, а без історичної спадщини культура втрачає своє коріння. Протягом віків наші предки формували своє життя, культуру, знання і мудрість, передаючи їх з покоління в покоління. Вони створювали шедеври мистецтва, засновували цілі міста і будували архітектурні споруди, які сьогодні перетворилися на пам'ятки історії.

Тому відкрийте для себе світ минулого в сьогоденні і долучайтеся до віртуальних екскурсій, які допомагають відновити образи зникаючої історії. Це нагадує нам про важливість збереження та відновлення нашої культурної спадщини, щоб передати її нащадкам і зберегти нашу ідентичність і народну пам'ять.

Ми розпочнемо нашу віртуальну екскурсію з символу Києва - Софійського собору. Цей величний храм, збудований у 1011–1018, є одним з найважливіших релігійних об'єктів нашого міста. Ви побачите його красу та унікальні архітектурні деталі, а також дізнаєтесь про його роль у релігійному житті Києва.

Софійський собор, розташований в Києві, мав велике історичне значення для міста та Русі. Стародавній собор служив резиденцією київських митрополитів і був центральним храмом Русі до XIII століття. Він також служив місцем поховання великих князів Київської Русі. У соборі проводилося літописання, і там була створена перша бібліотека. Проте, у XIV столітті собор почав поглинатися природними процесами занепаду.

Сподвижниками митрополита Петра Могили та гетьмана Івана Мазепи були зроблені спроби відродити і відновити собор. Він став головним храмом Софійського монастиря з 1638 року. Собор поєднує візантійський і бароковий архітектурні стилі, і він є однією з небагатьох збережених споруд з часів Київської Русі. Софійський собор є значною пам'яткою української архітектури та монументального живопису XI—XVIII століть.

Визнанням його великої історичної ваги є те, що Софійський собор включений до списку Світової спадщини ЮНЕСКО з 1990 року. Він став об'єктом гордості України та місцем, яке привертає увагу туристів з усього світу.

В знаменитій «Повісті минулих літ» датою заснування Софійського собору зазначається 1037 рік. Однак, в Новгородському літописі подія датується як 1017, так і 1037 роками. За літописними джерелами, місцем, де було положено початок собору, було поле битви, де у 1036 році руські війська перемогли печенігів. Засновником собору, за свідченням літописів, вважається князь Ярослав Мудрий. Інші джерела пов'язують заснування собору з ім'ям Володимира Великого. Митрополит Іларіон Київський, сучасник будівництва собору, у своєму творі «Слово про Закон і Благодать» зазначає, що Ярослав завершив справу свого батька Володимира, коли створював Софійський собор.

Стіни викладені з великих природних каменів — граніту й рожевого кварциту, ряди яких розділені рядами пласкої цегли — плінфи. Мурування виконували на рожевому вапняно-цем'янковому розчині. Первісно собор не був зовні потинькований і побілений[11].

Потім ми перенесемося до Печерської Лаври - монастирського комплексу, який включає в себе кілька церков, музеїв та печери, в якій спочивають святі мощі. Ви познайомитеся з історією Лаври, її значенням для православної церкви та монашого життя.

Києво-Печерська лавра - монастирський комплекс, який є одним з найбільших християнських центрів України і видатною пам'яткою історії та архітектури. Заснований у 1051 році як печерний монастир за межами Києва. Назву отримав від печер, де перші монахи заснували свої укриття. У середньовіччі лавра була важливим центром православ'я в Русі. У 1592 році стала ставропігією Вселенського патріархату Константинополя, а в 1688 році

отримала статус лаври. Згодом вона стала центром паломництва для православних віруючих.

У 1994 році, разом з Софійським собором, Києво-Печерська лавра була включена до Списку світової спадщини ЮНЕСКО (хоча зазначено 1990 рік). На території Верхньої лаври знаходиться Національний Києво-Печерський історико-культурний заповідник, який був заснований у 1996 році. Сам монастир розташований на території Нижньої лаври. Обидві частини лаври відкриті для відвідувачів, але пам'ятка перебуває під юрисдикцією Національного заповідника.

У 2023 році Україна припинила договір з Російською православною церквою (РПЦ) про оренду Києво-Печерської лаври, яка тимчасово розмішувала свої органи управління на її території. Розрив цього договору став результатом проросійських дій релігійної організації, яка була утворена в 1990 році і мала там свої приміщення, включаючи головний соборний храм, Київську духовну академію і семінарію, а також керівництво Київської єпархії[8].

Далі наш маршрут пролягає до Михайлівського Золотоверхого монастиря, який відомий своєю величністю та золотими куполами. Ви побачите неперевершену архітектуру монастиря та дізнаєтесь про його роль у культурному та релігійному житті Києва.

Свято-Михайлівський Золотоверхий монастир є активним православним монастирем, присвяченим Архангелу Михаїлу, розташованим у Києві. Він є кафедральним собором Православної церкви України.

Оригінальний храм був зведений у 1108-1113 роках за правління Святополка Ізяславича, онука Ярослава Мудрого, київського князя. Це був хрестово-купольний шестипроменевий храм з трьома навами та одним позолоченим куполом. У початку ХХ століття він був розширений до семи куполів. Проте, у 1930-х роках храм був зруйнований більшовиками. Він був відновлений у 1997-1998 роках. Михайлівський Золотоверхий собор був

споруджений з каменю і цегли-плінфи з використанням голосників у пазухах склепінь на вапняно-цем'яковому розчині за методом «мішаної кладки». Стіни собору прикрашали мозаїки і фрески. Він був одним з найбільших монастирів Стародавнього Києва.

На території монастиря знаходиться Київська православна богословська академія, церква святого апостола і євангеліста Іоана Богослова, дзвіниця, а також Музей історії Михайлівського Золотоверхого монастиря, розташований у дзвіниці та корпусі Варваринських келій[10].

Не можемо обійти увагою також Введенський чоловічий монастир, який знаходиться у самому серці Києва. Цей монастир має багату історію і відіграє важливу роль у релігійному житті міста. Ви дізнаєтесь про його заснування, архітектурні особливості та значення для православної громади.

Введенський чоловічий монастир є чоловічим православним монастирем УПЦ МП, який був заснований у кінці 19-го і на початку 20-го століття. Монастир знаходиться за адресою: м. Київ, вул. Князів Острозьких, 42. Введенський монастир, який існує нині, займає цю будівлю. Будинок Введенської громади входить до переліку культурної спадщини, які не можуть бути приватизовані.

Заснування Введенського монастиря стало можливим завдяки діям Матрони Олександрівни Єгорової. Після смерті свого чоловіка вона почала проживати у Києві з 1856 року і мала значний матеріальний стан. Протягом тривалого часу вона здійснила кілька кроків, щоб реалізувати свою мрію - створення жіночої громади. Для цього потребувалася велика територія, і Матрона Єгорова зуміла її знайти. Заснування Введенського монастиря було можливим завдяки зусиллям Матрони Олександрівни Єгорової. Вона почала проживати у Києві після смерті свого чоловіка в 1856 році і мала значний статок. За тривалий період часу вона здійснила кілька кроків, щоб здійснити свою мрію - створити жіночу громаду. Це вимагало великої території, яку вона

змогла знайти. Нині монастир знаходиться на території, що належить Введенській громаді, і залишається важливим православним центром[7].

Крім того, наш маршрут пролягає через Костел Святого Миколая, що є визначною католицькою спорудою в Києві. Ви зможете роздивитись його прекрасну готичну архітектуру та дізнатись про його історію і значення для католицької спільноти.

Костел Святого Миколая в Києві є римо-католицьким храмом, розташованим у центрі міста на Великій Васильківській вулиці. Будівництво костелу відбувалося з 1899 по 1909 рік у неоготичному стилі під керівництвом українського та польського архітекторів, Владислава Городецького за проектом С. В. Валовського. Ініціативу та фінансування на будівництво надав граф Владислав Міхал Пій Браницький.

Після отримання незалежності України, костел Святого Миколая було розділено між Національним будинком органної та камерної музики України, який використовує його для концертів, та парафією Святого Миколая Римсько-католицької церкви в Україні, де проводяться богослужіння для релігійної громади. Проте, влада не передала повністю будівлю костелу Римсько-католицькій церкві до вирішення питання про нове місце розташування Органного залу.

Увечері 3 вересня 2021 року сталася пожежа в костелі, яка охопила площу близько 80 м<sup>2</sup>. На місці події було задіяно 80 рятувальників та 16 одиниць техніки, які змогли ліквідувати пожежу за півтори години. Внаслідок пожежі, яка поширилася на два поверхи костелу та пошкодила покрівлю, втрачено унікальний орган, виготовлений з металу і рідкісних порід чорного та червоного дерева[9].

Таким чином, ці пам'ятки представляють різні релігійні традиції, але обидві мають велике значення для культурного спадщини Києва. Вони свідчать про різноманітність і толерантність релігійних вірувань у нашому місті.

Кожна пам'ятка має свою власну історію та особливості, і ми постараємось розкрити перед вами їхню унікальність і значення.

Під час нашої екскурсії ви зможете насолодитись детальними 3D-візуалізаціями пам'яток, розглянути їх з різних кутів, а також дізнатись цікаві факти та легенди, пов'язані з кожним місцем. Ви зможете побачити, як виглядають ці святі місця на сьогоднішній день та як вони пережили випробування часу.

Приєднуйтеся до нашої віртуальної екскурсії «Стежками релігійної історії Києва» і разом з нами розкрийте таємниці і красу релігійної спадщини нашого міста! Будьте готові до захоплюючих вражень та пізнання нового!

«Портфель екскурсовода» (Додатки А, Б, В, Г, Д).

- 1.Софія Київська.
- 2.Києво-Печерська Лавра.
- 3.Михайлівський Золотоверхий собор.
- 4.Введенський чоловічий монастир.
- 5.Костел Святого Миколая.

Таким чином, наша віртуальна екскурсія «Стежками релігійної історії Києва» дала нам можливість поглибитись у світ релігійних пам'яток і дослідити їхню важливість і красу. Київ вважається одним із найважливіших центрів релігійного спадку в Україні, і кожна пам'ятка, яку ми відвідали, розкриває частинку його багатой історії. Запрошуємо вас в майбутньому відвідати ці місця особисто та насолодитись їхньою красою і духовністю. Дякуємо за участь у нашій екскурсії та бажаємо вам незабутніх подорожей!

## ВИСНОВКИ

Отже, виходячи з поставлених завдань слід підвести наступні підсумки:

1. Віртуальні тури представляють собою інноваційний та перспективний напрямок у туристичній галузі, який дозволяє відкрити нові місця та отримати унікальний досвід подорожі без фізичного присутності. Вони здатні перетнути бар'єри часу й простору, взаємодіяти з віртуальним середовищем та надавати різноманітні відчуття й досвід. Класифікація віртуальних турів може бути проведена за кількома критеріями, такими як тип віртуальної реальності (VR, AR), форма виконання (інтерактивні, пасивні), цільова аудиторія (туристи, освітні цілі) та об'єкт віртуальної подорожі (культурні, природні, спортивні). Ця класифікація допомагає розуміти різноманітність віртуальних турів та визначати їх специфіку залежно від конкретних потреб і цілей.

2. Віртуальний туризм є важливим та перспективним напрямом для туристичної індустрії, надаючи значні переваги та нові можливості. Він дозволяє людям відвідувати місця, до яких вони можуть не мати доступу у реальному світі, розширюючи їх горизонти подорожей.

Основною перевагою віртуального туризму є можливість іммерсивної взаємодії з віртуальним середовищем та об'єктами за допомогою технологій віртуальної реальності. Це дозволяє туристам глибше вивчати різноманітні місця та отримувати насолоду від подорожі. Крім того, віртуальний туризм виконує культурні, освітні та рекреаційні функції, надаючи доступ до цікавих інформаційних ресурсів.

3. Аналіз розвитку віртуального туризму в світі свідчить про його значний потенціал у туристичній галузі. Використання технологій доповненої та віртуальної реальності (AR/VR) дозволяє створювати інноваційні продукти та поліпшувати споживчий досвід. Одним з ключових аспектів віртуального туризму є можливість презентації туристичних об'єктів у віртуальній

реальності, що дозволяє клієнтам відчутися місце ще до поїздки і сприяє прийняттю рішень щодо бронювання. Типи продуктів та пристроїв у сегментації віртуального ринку туризму розширюються, вибір залежить від потреб і можливостей компаній.

Регіональний аналіз показує, що Північна Америка є лідером у використанні AR/VR технологій у туризмі, але і Європа та Азіатсько-Тихоокеанський регіон проявляють значний інтерес та зростання в цій сфері. Прогнозується подальший ріст ринку віртуального туризму, збільшення користувачів, інвестицій та розширення застосувань AR/VR технологій. Це свідчить про великий потенціал віртуального туризму як сучасного інструменту, який сприяє покращенню якості послуг та зростанню конкурентоспроможності туристичного ринку.

Усе це свідчить про зростаючий інтерес до віртуального туризму в галузі туризму і його потенціал для перетворення способу, яким ми подорожуємо та досліджуємо світ.

4. Віртуальні екскурсії та 3D-тури стають доступними для широкого кола населення України, що відкриває нові об'єкти та місця, раніше недоступні для туристів. Ці інноваційні технології сприяють покращенню іміджу міста і країни в цілому, а також збільшують туристичну активність та економічний розвиток галузі. Цифрові платформи відкривають нові можливості для подорожей та розвитку туризму в Україні.

Одним із нових напрямків використання інформаційних технологій є співпраця між різними гравцями туристичної галузі для створення інформаційних туристичних продуктів. Це дає споживачам можливість вибору послуг через Інтернет, а учасникам ринку - формувати конкурентоспроможну стратегію відносно товарів, цін, інвестицій та збуту. Використання сучасних інноваційних технологій у туристичній галузі є невід'ємною частиною сучасного світу і відповідає потребам споживача. Вони підвищують якість

туристичних послуг і раціональне використання ресурсів, що сприяє як туристам, так і власникам туристичного бізнесу.

5. Використання віртуальних 3D-турів у туризмі має потенціал стати найбільш ефективним та високопопулярним напрямком в Інтернет-технологіях для популяризації туристичних об'єктів. Це також добре відомий маркетинговий інструмент для готелів, ресторанів, музеїв та інших комерційних закладів у туристичній галузі. Віртуальні 3D-тури забезпечують ефективну візуалізацію туристичних ресурсів та дозволяють потенційним клієнтам отримати унікальний досвід безпосередньо зрушуючи з місця. Вони також можуть бути альтернативою традиційному туризму для тих, хто не має можливості фізично або фінансово подорожувати.

6. Підсумовуючи нашу розроблену віртуальну екскурсію, можна зробити висновок, що вона є інноваційним та захоплюючим способом дослідження туристичних об'єктів. Вона надає можливість користувачам відкрити нові місця та отримати унікальний досвід подорожі, не виходячи зі зручності свого дому. Віртуальна екскурсія дозволяє подолати обмеження часу та простору, надаючи реалістичне візуальне представлення туристичних об'єктів. Крім того, вона відкриває можливості для популяризації туристичних місць, залучення нових аудиторій та створення цікавого інтерактивного досвіду. Враховуючи швидкий розвиток технологій, віртуальна екскурсія має великий потенціал для майбутнього розвитку туристичної галузі і задоволення різноманітних потреб туристів.

## СПИСОК ВИКОРИСТАНОЇ ЛІТЕРАТУРИ

1. Ахмедова О.О. Можливості використання світового досвіду розвитку інновацій у сфері туризму в Україні. Вісник Харківського національного університету ім Каразіна. 2018. № 1. С. 32-37.
2. Бабарицька В. К., Малиновська О. Ю. Менеджмент туризму. Туроперейтинг. Понятійно-термінологічні основи, сервісне забезпечення тур. продукту. Київ: Альтерпрес, 2015. 288 с.
3. Бейдик О. О., Новосад Н. О. Фактори формування туристичних регіонів і центрів в'їзного туризму України. Проблеми міжнародного туризму: зб. наук. праць. Київ : ППНВ, 2015. С. 285–299.
4. Білецький М. Придніпровський туристично-рекреаційний район України: проблеми і перспективи розвитку. Вісник ЛІЕТ. Серія: Економічні науки. 2018. Вип. 13. 87с.
5. Божко Л. Д. Віртуальний туризм: нові віяння часу. Культура України. 2015. Вип.49. С.151-160.
6. Брич В. Я. Т 86 Туроперейтинг: підруч. / за заг. ред. д.е.н., проф. В. Я. Брича. – Тернопіль: Екон. думка ТНЕУ, 2017. 440 с
7. Вікіпедія вільна енциклопедія. Введенський чоловічий монастир. Веб-сайт. URL: <https://uk.wikipedia.org/w/index.php?curid=1893788> (дата звернення 17.06.2023)
8. Вікіпедія вільна енциклопедія. Києво-Печерська лавра. Веб-сайт. URL: <https://uk.wikipedia.org/w/index.php?curid=31279> (дата звернення 17.06.2023)
9. Вікіпедія вільна енциклопедія. Костел Святого Миколая. Веб-сайт. URL: <https://uk.wikipedia.org/w/index.php?curid=229097> (дата звернення 17.06.2023)

10. Вікіпедія вільна енциклопедія. Михайлівський Золотоверхий монастир. Веб-сайт. URL: <https://uk.wikipedia.org/w/index.php?curid=10087> (дата звернення 17.06.2023)
11. Вікіпедія вільна енциклопедія. Софійський собор. Веб-сайт. URL: <https://uk.wikipedia.org/w/index.php?curid=14295> (дата звернення 17.06.2023)
12. Віртуальні тури в готельно-ресторанній сфері. URL: <http://topsite.in.ua/uslugisozdanie-saitov-v-mariupole/virtualnye-panoramy.html> (дата звернення 15.06.2023)
13. Гадецька З. М. Сучасні мультимедійні засоби просування готельно-ресторанних та туристичних послуг. Молодий вчений. 2015. № 2 (17). С. 41-44.
14. Горіна Г. О. Розвиток ринку туристичних послуг в Україні в умовах просторової поляризації: дисертац. ... д-ра екон. наук, 08.00.03 – економіка та управління національним господарством. Дніпро, 2017. 493 с.
15. Дичковський С. І. Інкорпорація віртуальних практик в систему віртуального туризму. Культура і сучасність. 2019. № 2. С. 16-24.
16. Інформаційне агентство УНІАН. Веб-сайт. URL: <https://www.unian.ua/tag/virtualniy-turizm> (дата звернення 17.06.2023)
17. Козубова Н. В. Туристичні послуги як об'єкт ринкових відносин в Україні. Інноваційна економіка. 2014. № 2. С. 137–143.
18. Конон Б. Віртуальний туризм як новий напрям туризму в умовах війни. Матеріали Міжнародної науково-практичної конференції «Управління розвитком сфери гостинності: регіональний аспект» (м. Чернівці, 5 травня 2022 р.). Чернівці: Технодрук, 2022. 352 с. С.144-149.
19. Котик Л. Віртуальний туризм як можливість популяризації історикокультурних пам'яток Сколівського району Львівської області. Історико-культурні пам'ятки Прикарпаття та Карпат – важливі об'єкти в

розвитку туризму : матер. наук.- практ. конф.(21-22 березня 2019 р., м. Львів).  
Львів: ЛІЕТ, 2019

20. Мальська М. П., Рутинський М. Й., Білоус С. В., Мандюк Н. Л. Економіка туризму: теорія та практика. Київ : Центр учб. л-ри, 2014. 544 с.

21. Манько А. В., Орлик О. В. Інструменти та механізми віртуального туризму. Інформаційні технології в економіці і управлінні : зб. наук. студ. праць. Одеса: ОНЕУ, 2019. Вип. 1. С. 119–125.

22. Мугиль К. М. Тенденції розвитку міжнародного ринку туристичних послуг. Економіка та держава. 2022. № 5. С. 110-114.

23. Програми для створення віртуальних турів. URL: <http://compress.ru/article.aspx?id=15669> (дата звернення 15.06.2023)

24. Спориш О. А., Тягунова Н. М. Використання сучасних інформаційних технологій для просування туристичного продукту Полтавщини. URL: <http://tourlib.net/statti.ukr/sporysh.htm>(Дата звернення 15.06.2023)

25. Сутність та значення 3D-турів для розвитку бізнесу у сфері гостинності. Веб-сайт. URL: <http://virtualtourlab.com/scho-tse-take-virtualnyj-3d-tur> (дата звернення 15.06.2023)

26. Сущенко О. А. Становлення віртуального туризму як напрямку розвитку інформатизації діяльності туристичного підприємства. Комунальне господарство міст. 2018. Вип. 140. С. 19-24.

27. Ткаченко Т. І. Сталий розвиток туризму: від теорії до реалій: матеріали Міжнародної наукової конференції. Туризм: реалії та перспективи розвитку, 24 жовт. 2015. Київ : КНТЕУ. С. 41–43.

28. Шамлікашвілі В. А. Віртуальний туризм як новий вид туризму. Креативна економіка. 2015. № 10 (94). С. 128-138.

29. Aday S., Aday M.S. Impact of COVID-19 on the food supply chain. Food Quality and Safety. 2020. Vol. 4. P. 167-180.

30. Avond, G.; Bacari, C.; Limea, I.; Seraphin, H.; Gowreesunkar, V.; Mhanna, R. Overtourism: A result of the Janus-faced character of the tourism industry. *Worldw. Hosp. Tour. Themes* 2019, 11, 552–565
31. Bausch, T.; Gartner, W.C.; Ortanderl, F. How to avoid a COVID-19 paper tsunami? A tourism system approach. *J. Travel Res.* 2021, 60, 467–485.
32. Global AR VR in Travel and Tourism Market Ecosystem By Raw Material; By Components; By Products, Parts and Devices; By Services & Solutions; By Application (3D modelling/ Design, Training, Monitoring/ Maintenance, Others), By Region & Forecast by 2020-2025. AR- VR -in-Travel-and-Tourism URL: [https://www.alltheresearch.com/report/389/AR-VR -in-Travel-and-Tourism](https://www.alltheresearch.com/report/389/AR-VR-in-Travel-and-Tourism) (дата звернення 15.06.2023)
33. Godovykh, M.; Tasci, A.D. Customer experience in tourism: A review of definitions, components, and measurements. *Tour. Manag. Perspect.* 2020, 35, 1–10.
34. Higgins-Desbiolles F. Socialising tourism for social and ecological justice after COVID-19. *Tourism Geo-graphies.* 2020. Vol. 22. P. 610-623.
35. Market size of the virtual tourism industry worldwide in 2021, with a forecast for 2027 URL: <https://www.statista.com/statistics/1312254/virtual-tourism-market-size-worldwide/> (Дата звернення 15.06.2023)
36. Ramanauskas J., Banevicius S. Principles of organizational wisdom in the health tourism industry. *Baltic Journal of Economic Studies.* 2021. No 7(4). P. 1-7.
37. Richards G. WYSE Work Abroad Member // Volunteer Programmes, Publisher WYSE Travel Confederation. 2018. URL: <https://wyseworkabroad.wordpress.com/> (дата звернення 15.06.2023)
38. Tourism and transport: Commission’s guidance on how to safely resume travel and reboot Europe’s tourism URL: <https://www.eltis.org/in-brief/news/tourism-and-transport-commissions-guidance-how-safely-resume-travel-and-reboot-europes>(дата звернення 15.06.2023)

39. Tourism Industry Needs Fundamental «Rethink» in Wake of COVID Pandemic. URL: <https://news.un.org/en/audio/2022/01/1109142> (дата звернення 15.06.2023)

40. Virtual Reality in Tourism Market Report 2023 (Global Edition) URL: <https://www.cognitivemarketresearch.com/virtual-reality-in-tourism-market-report> (Дата звернення 15.06.2023)

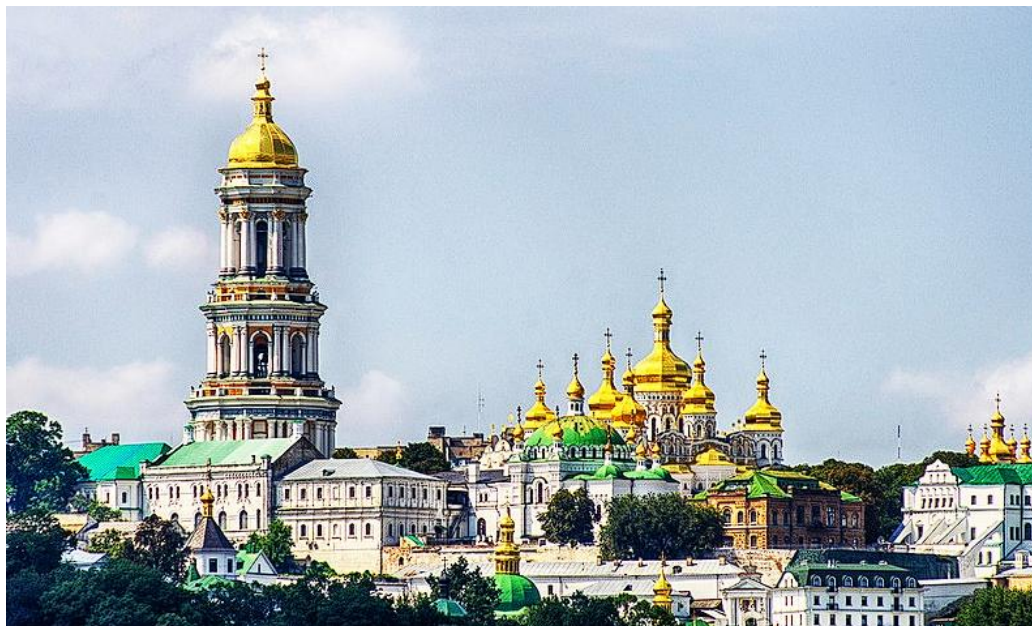
## ДОДАТКИ

### Додаток А



Софія Київська

### Додаток Б



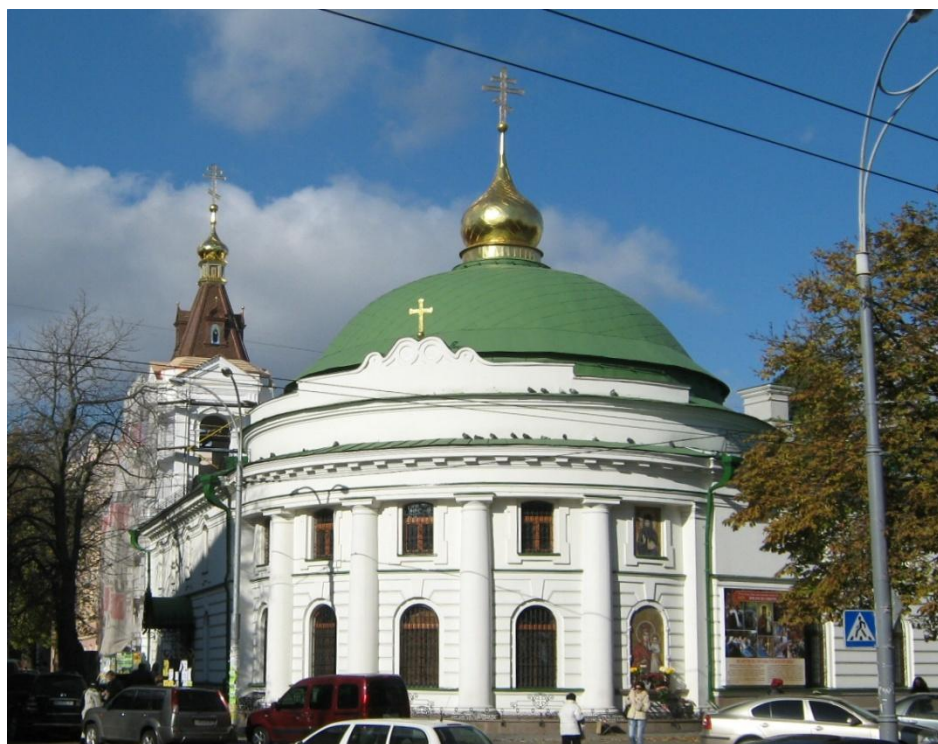
Киево-Печерська Лавра

## Додаток В

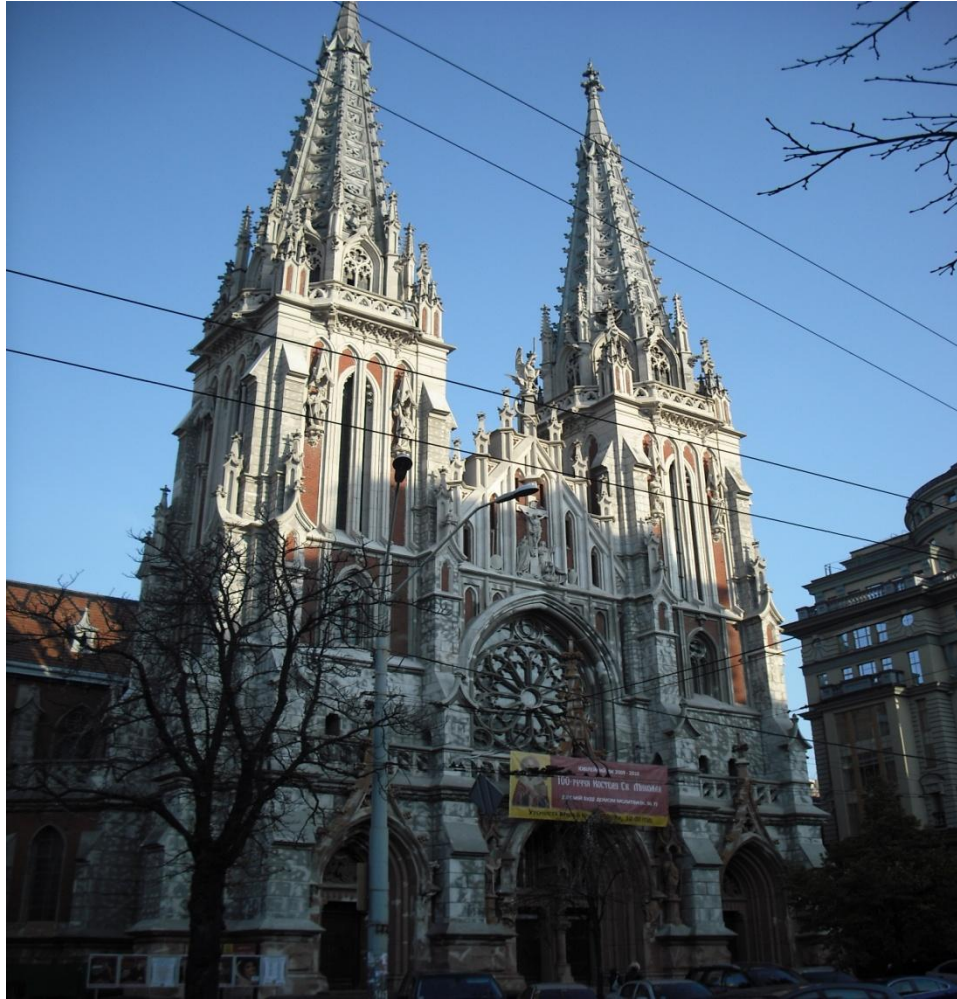


Михайлівський Золотоверхий собор

## Додаток Г



Введенський чоловічий монастир



Костел Святого Миколая