

УДК 004.946:[338.488.2:796.54](043.2)

## ТЕХНОЛОГІЇ ВІРТУАЛЬНОЇ РЕАЛЬНОСТІ У ГЛЕМПІНГУ

Гняда Д. Б.

*Національний авіаційний університет, м. Київ  
Науковий керівник – Вишневецький В. І., д-р. геогр. наук, проф., професор кафедри міжнародного туризму та країнознавства факультету міжнародних відносин*

**Анотація.** Розглянуто використання віртуальної реальності у глемпінг-туризмі. Визначено основні недоліки та переваги VR-технологій у глемпінг-туризмі. Описано практичний досвід використання віртуальної реальності у глемпінгу.

**Ключові слова:** глемпінг, віртуальна реальність, інновації.

**Актуальність дослідження.** Туристична індустрія стикається з новою реальністю: віртуальною. Якщо можливість подорожувати відсутня через пандемію чи війну та відвідування улюблених місць неможливе, то мандрівники шукають інші способи досліджувати світ — і віртуальна реальність один із них. За останні п'ять років технологія віртуальної реальності (VR) поступово з'явилась у всіх сферах туристичної галузі, у тому числі і у глемпінг-туризмі.

**Аналіз останніх досліджень і публікацій.** З огляду на інноваційність категорії віртуальної реальності питанням впровадження її у туристичне бізнес-середовище присвячено праці небагатьох науковців. Так, Дичковський С. І. розглядає питання використання доповненої реальності задля задоволення потреб споживачів з метою поліпшення якості послуги [1]. Висоцька В. Г. досліджує технології віртуальної реальності, як інструменту підвищення ефективності туристичного бізнесу на

передпродажній стадії, тобто на стадії попереднього вибору майбутньої подорожі, як візуалізації місць перебування клієнтів [2].

**Виділення невирішених раніше частин загальної проблеми.** Питання, пов'язані з розвитком нових форм екотуристичної діяльності, зокрема з такою формою, як глемпінг та віртуальною реальністю у глемпінг-туризмі залишаються не до кінця розкритими. Часто у наукових працях лише згадуються відповідні питання

**Мета роботи** полягає у встановленні технологій віртуальної реальності у глемпінг-туризмі.

Задля досягнення мети потрібно виконати наступні **завдання**:

- проаналізувати використання віртуальної реальності у глемпінг-туризмі;
- виявити недоліки та переваги використання VR-технологій у глемпінг-туризмі;
- описати практичний досвід застосування віртуальної реальності у глемпінгу.

**Виклад основного матеріалу дослідження.** Використання віртуальної реальності (VR) продовжує зростати, і не видно кінця інноваціям, які надихають ці технології. Це перейшло стадію примхи і надалі буде ще більше розвиватися. VR можна використовувати практично в будь-якій галузі, від автомобільної до нерухомості. Туризм має один із найшвидше зростаючих попитів на віртуальні адаптації, чи то через чисту інновацію, чи через необхідність. Цьому сприяла пандемія, але досвід віртуальних подорожей продовжує користуватися попитом через інтерес до онлайн-зустрічей.

Використання віртуальної реальності в туристичній індустрії не обов'язково є новим, але його розвиток очевидний. Через обмеження, пов'язані з COVID-19, туристичному сектору довелося адаптуватися до нового формату досвіду, оскільки особисті подорожі істотно ускладнилися. VR була і залишається важливим інструментом, що надає можливість бачити світ з місця, де є найближча гарнітура VR.

Глемпінг, здається, є одним із найбільш вільних від технологій способів відпустки. Віртуальна реальність не змінює цього, а радше полегшує завзятим туристам отримати найкращий досвід. Віртуальні тури – це перспективна функція, яку традиційні глемпінги впроваджують для споживачів. Вони дають змогу майбутнім туристам побачити всі деталі та зручності різноманітних об'єктів. Експерсії у віртуальній реальності дозволяють людям попередньо переглядати глемпінги перед тим, як відвідати їх, і приймати більш обґрунтовані рішення щодо місця зупинки.

Популярні глемпінги існують по всіх Сполучених Штатах Америки, і вони пропонують різні функції. VR-тури дозволяють шанувальникам глемпінгу віртуально відчувати місцевість, розваги та зручності перед бронюванням.

Однією з найбільших критик віртуальної реальності є те, що вона може забрати особисту взаємодію. Критики віртуальної реальності можуть розглядати його використання для глемпінгів, як шкоду для майбутнього досвіду та стану людини в цілому. На щастя, намір використання VR для глемпінгу полягає в тому, щоб покращити, а не замінити його.

VR може бути чудовим інструментом або джерелом розваг для того, щоб відчувати речі, які були б неможливі без неї, але вона також може допомогти оптимізувати речі, які існують за її межами. Це основне використання VR у світі кемпінгу. Віртуальна реальність може надати розуміння того, що шукають туристи, і переглянути ці функції ще до того, як вони з'являться.

Для деяких VR заміна офлайн-досвіду є не недоліком, а є однією з найбільших переваг. Це одна з найкорисніших технологій для людей з обмеженими можливостями, які не можуть безпечно подорожувати в певних місцях. VR все ще потребує багато роботи, щоб бути повністю доступним, але він дає можливість деяким людям віртуально відчувати глемпінг, який вони інакше не змогли б відвідати [3].

Прикладом практичного застосування віртуальної реальності є *The Hotel Show* у Саудівській Аравії в Ер-Ріяді, що проходило з 6 по 8 вересня 2022 року [4]. Британська компанія – *Glampitect*, яка нещодавно поширилася на Північну Америку та на Близький Схід, хотіла представити свої глемпи на виставці, однак замість того, щоб фізично привозити сім чи вісім глемпів площею 20 або 30 метрів, вони перенесли їх у віртуальну реальність. *The Hotel Show Saudi Arabia Glampitect* пропонує поєднання глемпінгу та технологій, оскільки дає змогу побачити свої глемпінги через технологію VR.

В екскурсії висвітлювалися всі капсули для глемпінгу, які продає компанія. Гарнітура VR і контролер дозволяли користувачам заходити в кожную капсулу і досліджувати місце, де є басейн, пальми, пляж тощо, проживаючи захоплюючий досвід [5].

**Висновок.** Попит на віртуальний туризм продовжує зростати. VR не зможе замінити всі нюанси традиційного глемпінгу, але може покращити процес у цілому. Віртуальна реальність може доповнити незамінний досвід на природі, який надає глемпінг, будь то пошук ідеального місця чи відвідування місця, яке раніше було недоступним. Майбутнє досвіду глемпінгу, безумовно, розшириться, оскільки ця технологія продовжує розвиватися.

## СПИСОК ІНФОРМАЦІЙНИХ ДЖЕРЕЛ

1. Дичковський С. І. Культурний туризм як сфера реалізації дозвіллевих технологій та віртуального досвіду // Вісник Національної академії керівних кадрів культури і мистецтв. Київ : Ідея Принт, 2019. No 3. С. 89–95. URL: <http://journals.uran.ua/visnyknakkkim/article/view/191781>
2. Висоцька В. Г. Інновації в туризмі: віртуальна реальність. Матеріали XI Всеукраїнської студентської науково-технічної конференції «Сталий розвиток міст», с.64-66. URL: [http://eprints.kname.edu.ua/49563/1/ilovepdf\\_com-65-67.pdf](http://eprints.kname.edu.ua/49563/1/ilovepdf_com-65-67.pdf)
3. Jane Marsh. VR Is Becoming the Newest Trend in Camping. URL: <https://datafloq.com/read/vr-newest-trend-camping/>
4. Virtual Reality Glamping Pods at The Hotel Show Saudi Arabi. URL: <https://www.glampitect.com/mena/blog/virtual-reality-glamping-pods-hotel-show-saudi-arabia>