

**Шикіна О.В., Гончаренко Я.Є., Козловський Р.С.**  
кафедра туристичного та готельно ресторанного бізнесу  
*Одеський національний економічний університет*

## **ВІДОБРАЖЕННЯ SMART-ТУРИЗМУ У МУЗЕЯХ**

Надзвичайно актуальною й важливою є проблема ефективної промоції музеїв країни та її окремих регіонів у форматі концепції smart-туризму.

Ще на початку 1980-х років Міжнародна рада музеїв (International Council of Museums – ICOM) заявила про необхідність широкого впровадження інформаційних технологій у діяльність музеїв [1]. Важливим аспектом реалізації інноваційної політики та управління інноваційною діяльністю є розвиток smart-інфраструктури. Smart-інфраструктура – галузі економіки, науково-технічних знань, обслуговування, які безпосередньо забезпечують розвиток інноваційних процесів у виробництві.

В наш час уявлення про музей дуже сильно змінилося, завдяки різним технологіям, які впроваджуються в музейні експозиції з кожним днем. Світові та українські сучасні музеї все ширше використовують у своїй експозиційній та виставковій діяльності інноваційні комп'ютерні технології [2]. Мультимедійні комп'ютерні системи можна розглядати як сучасний рівень подачі інформації відвідувачу. Сучасні технології, забезпечують «занурення» відвідувача в ідею виставки, пояснюють концепцію експозиції, сприяють знайомству відвідувача не лише із колекціями одного музейного закладу, а й з матеріалами, що зберігаються в інших музеях.

Одним із варіантів привернення уваги потенційних відвідувачів може стати розробка універсального мобільного додатку туристичного спрямування «Мандрівник». Додаток може бути розроблений для користувачів смартфонів на платформах Android та IOS за рахунок туристичного держбюджету, зацікавлених українських та зарубіжних спонсорів, грантів або самих музейних закладів. Пропонується, щоб додаток містив базу даних усіх музеїв України, тобто їх назви, місця розташування, детальний опис експозицій, фотографії та відгуки. Музеї будуть зацікавлені у можливості додати себе у даний додаток через те, що це буде їх рекламою. Відвідувачам буде запропоновано скачати даний мобільний додаток і проходити його у вигляді квесту, де за кожен відвіданий музей користувач буде отримувати віртуальні бонуси та винагороди, наприклад, «Музейний мандрівник» за відвідування 20 музеїв, «Професіонал-музезнавець» за відвідування 50 музеїв і т.п.

Важливим у даному випадку є підтримка мотиваційної складової даного розважального та пізнавального формату. Саме тому, коли користувач здобуватиме вищезгадані віртуальні бонуси йому відкриватиметься можливість користуватися додатком набагато зручніше, тобто без сторонньої реклами, змінюючи оформлення додатку, створюючи власний «профіль мандрівника», спілкуватися із іншими користувачами і т.д.

Ще одним варіантом smart-туризму для музеїв України є те, що на даний момент існує в багатьох музеях світу. Мова іде про створення смартфонного додатку доповненої реальності для експонатів музеїв «Музей у кишені». Доповнена реальність (AR) – це накладання додаткового цифрового контенту на реальний світ. Це можуть бути зображення, відео або інтерактивні фігури.

Музеї класичного формату частіше за все доволі консервативні, адже створені на базі автентичних споруд, підтримуючи стародавню тематику і зберігаючи культурно-історичні ресурси нації. Тож насамперед є не тільки обов'язок зберегти реліквію, але є й необхідність впровадження нових технологій в музейній роботі, щоб людям було ще цікавіше їх відвідувати.

Розробка додатку для смартфонів та створення тривимірних моделей усіх наявних у базі даних музейних експонатів до нього дасть змогу переглянути усі скановані музейні предмети. Використовуючи камеру смартфона відвідувачі зможуть безкоштовно завантажити створений додаток для перегляду тривимірних моделей музейних предметів на відповідних листівках.

Сканування пам'яток архітектури – надзвичайно важливий крок у майбутнє, адже у випадку руйнації чи їх пошкодження, усе можна буде відновити за сканованою моделлю. Робота над створенням додатку доповненої реальності передбачає такі етапи як: маркування, геодезичну зйомку, лазерне сканування, фотографування за допомогою дронів та фотоапаратів. Також можна додати до функціоналу можливість користуватися аудіогідом декількома мовами і крім того, зробити прямий вихід у соціальні мережі, де користувач зможе поділитися своїми думками та враженнями, причому кожен експонат автоматично буде з'єднаний з відповідним хештегом.

Робиться це для того, щоб максимально перенести пам'ятки в цифру. Окрім того, що такі проекти піднімають питання збереження архітектури, вони ще й дозволяють створити цікавий сучасний молодіжний продукт [3].

І останнім не менш технологічним варіантом удосконалення становища музеїв може стати створення VR-екскурсій. Віртуальна реальність (англ. Virtual reality) – різновид реальності в формі тотожності матеріального й ідеального, що створюється та існує завдяки іншій реальності. У вужчому розумінні – ілюзія дійсності, створювана за допомогою комп'ютерних систем, які забезпечують зорові, звукові та інші відчуття.

Для такої екскурсії фахівці відзняють відео в будь-якому музеї в форматі 360 градусів, що, свою чергу, створить сферичну картину, дозволяючи глядачеві повністю зануритися в те, що відбувається і стати безпосереднім учасником представлених подій. Подібна оглядова екскурсія зможе ознайомити відвідувачів з будь-якими експонатами музеїв, що виявлять бажання скористатися такою інновацією. Таким чином можна буде побачити, наприклад, розгорнуті бойові дії, 3D-моделі вимерлих тварин, мікроскопічну істоту в найдрібніших деталях, роботу стародавніх механізмів у дії і тим самим повністю зануритися в атмосферу давніх часів повернувшись на тисячу років назад, або оцінити масштабні та важкодоступні споруди, розташовані в різних точках планети. Дивитися екскурсію можна буде в окулярах віртуальної

реальності будь-якої моделі, навіть в Cardboard (це окуляри, зібрані з картону, куди вставляється смартфон) або на каналі в YouTube у вільному доступі.

В обох випадках глядач може взаємодіяти з відео – поставити його на паузу, наблизити і розглянути експонати або віддалити, щоб розглянути виставковий зал в цілому. Словом, отримує і ефект присутності, і повну свободу дій, що дуже зручно – не завжди навіть в ході реальної екскурсії можна встигнути за гідом і вивчити все, що викликає інтерес.

Окрему увагу хочеться звернути і на те, що подібний формат проведення екскурсій настільки популярний за кордоном і через можливість надання більш якісних послуг людям із вадами слуху. Адже через віртуальні окуляри транслюватиметься і текстовий формат, даючи можливість людям із обмеженими можливостями повноцінно поглинутися в екскурсію [4].

Створення доступного туристичного середовища для осіб з обмеженими можливостями дозволить багатьом людям стати повноправними учасниками екскурсійного процесу, і на власні очі побачити об'єкти культурної спадщини української нації. Розвиток туристичної індустрії в інклюзивному напрямку є особливо важливим не тільки для українських туристів, а й для активних гостей нашої країни. Важливим, у даному випадку, є завдання зробити цей процес доступним і без бар'єрним для всіх його учасників.

Використання інноваційної комп'ютерної і мультимедійної техніки в музеї має бути викликано не тим, що це модно і сучасно, а тим, що це найбільш адекватно відповідає виставковій та освітній місії будь-якого українського музею.

Таким чином, на сьогоднішній день, в епоху стрімкого прогресу і розвитку технологій, використання інновацій стає справжньою необхідністю для тих світових музейних закладів, які намагаються успішно конкурувати з іншими культурно-дозвіллевими та науково-дослідними центрами, залучати відвідувачів та успішно розвивати програми у галузі інформатизації музейної діяльності.

#### Список літератури:

1. Нездоймінов С.Г. Музейна мережа в контексті сучасних проблем екскурсіології. Науковий вісник Одеського національного економічного університету. Науки: економіка, політологія, історія. 2017. № 6 (248). 172 с. С. 81-93.

2. Шикіна О. В., Нечева Н.В. Аналіз сучасного стану музейної справи України. Інфраструктура ринку. Одеса: Причорноморський науково-дослідний інститут економіки та інновацій. 2019. Вип. 38. С. 116-125.

3. Давиденко І. В. Культурний туризм як сучасний напрямок використання та збереження історико-культурної спадщини Одеського регіону. Економічний вісник Запорізької державної інженерної академії. Запоріжжя: Видавничий дім «Гельветика», 2017. Випуск 2 (08). Ч. 2. С. 49 - 53.

4. Шикіна О. В., Нечева Н.В. Дослідження стану музейного господарства в Україні. Науковий вісник Одеського національного економічного університету. Науки: економіка, політологія, історія. 2019. № 9-10. С. 146-162.