

МІНІСТЕРСТВО ОСВІТИ І НАУКИ УКРАЇНИ  
НАЦІОНАЛЬНИЙ АВІАЦІЙНИЙ УНІВЕРСИТЕТ  
ФАКУЛЬТЕТ МІЖНАРОДНИХ ВІДНОСИН  
КАФЕДРА МІЖНАРОДНИХ ЕКОНОМІЧНИХ ВІДНОСИН, БІЗНЕСУ  
ТА ТУРИЗМУ

ДОПУСТИТИ ДО ЗАХИСТУ  
Завідувач випускової кафедри  
\_\_\_\_\_ Леся ПОБОЧЕНКО  
«\_\_\_\_\_» \_\_\_\_\_ 2024 р.

**КВАЛІФІКАЦІЙНА РОБОТА**  
**(ПОЯСНЮВАЛЬНА ЗАПИСКА)**

ВИПУСКНИЦІ ОСВІТНЬОГО СТУПЕНЯ БАКАЛАВРА  
ЗА СПЕЦІАЛЬНІСТЮ 242 «ТУРИЗМ І РЕКРЕАЦІЯ»  
ОСВІТНЬО-ПРОФЕСІЙНОЮ ПРОГРАМОЮ  
«ТУРИЗМОЗНАВСТВО»

Тема: «Віртуальна екскурсія в умовах війни»

Виконавець: Саліковська Вікторія Сергіївна  
, група Т-413

\_\_\_\_\_  
(підпис виконавця)

Керівник: д.геогр.н., професор, професор кафедри  
міжнародних економічних відносин, бізнесу  
та туризму ФМВ НАУ  
Вишневський Віктор Іванович

\_\_\_\_\_  
(підпис керівника)

Нормоконтролер: Борисюк Оксана Анатоліївна

\_\_\_\_\_  
(підпис нормоконтролера)

# НАЦІОНАЛЬНИЙ АВІАЦІЙНИЙ УНІВЕРСИТЕТ

Факультет міжнародних відносин  
Кафедра міжнародних економічних відносин, бізнесу  
та туризму ФМВ НАУ  
Спеціальність: 242 «Туризм і рекреація»  
ОПП: «Туризмознавство»

ЗАТВЕРДЖУЮ  
Завідувач кафедри  
\_\_\_\_\_ Леся ПОБОЧЕНКО  
«\_\_» \_\_\_\_\_ 2024 р.

## **ЗАВДАННЯ НА ВИКОНАННЯ ДИПЛОМНОЇ РОБОТИ САЛІКОВСЬКОЇ Вікторії Сергіївни**

1. Тема роботи «Віртуальна екскурсія в умовах війни» затверджена наказом ректора від «26» березня 2024 р. № 441/ст.

2. Термін виконання роботи: з 13 травня 2024 року по 16 червня 2024 року.

3. Вихідні дані до роботи: законодавчі та підзаконні нормативно-правові акти щодо регулювання екскурсійної діяльності в Україні, статистичні матеріали Державної служби статистики України.

4. Зміст пояснювальної записки: сутність екскурсії (складові, види), феномен віртуальної екскурсії, розробка власної екскурсії за книгою В.Підмогильного «Місто». (перелік розділів кваліфікаційної роботи).

5. Перелік обов'язкового ілюстративного матеріалу: **у роботі розміщено 14 таблиць, 15 рисунків та 4 додатки.**

6. Презентація основних результатів кваліфікаційної роботи в електронному вигляді. Розроблена презентація в Microsoft Office Power Point, **складає 25 слайдів.**

### 6. Календарний план-графік

№ з/п	Завдання	Термін Виконання	Відмітка про виконання
1.	Проаналізувати літературні та інші джерела з проблеми дослідження.	22.01 – 25.02.2024 р.	Виконано

2.	Обґрунтувати об'єкт, предмет дослідження, сформулювати завдання і мету. Написати вступ.	26.02 – 10.03.2024 р.	Виконано
3.	Проаналізувати різноманітні джерела інформації щодо теоретичних основ дослідження віртуальних екскурсій. Написати перший розділ.	11.03 – 25.03.2024 р.	Виконано
4.	Проаналізувати феномени віртуальних екскурсій. Дослідити сучасні види віртуальних екскурсій. Написати другий розділ роботи.	26.03 – 14.04 2024 р.	Виконано
5.	Проаналізувати сюжетну лінію книги В. Підмогільного “Місто”. Виявити основні об'єкти. Написати третій розділ роботи .	15.04 –28.04 2024 р.	Виконано
6.	Узагальнити результати проведеного дослідження, сформулювати висновки	29.04 – 5.05 2024 р.	Виконано
7.	Підготувати доповідь на попередній захист, розробити демонстраційні матеріали.	06.05 –10.05 2024 .	Виконано
8.	Провести роботу над зауваженнями після попереднього захисту дипломної роботи.	11.05 – 15.05.2024 р.	Виконано
9.	Захист дипломної роботи.		Виконано

7. Дата видачі завдання: «15» березня 2024 р.

Науковий керівник дипломної роботи \_\_\_\_\_ Вишневецький В.І.  
(підпис керівника) (П.І.Б.)

Завдання прийняв до виконання \_\_\_\_\_ Саліковська В.С.  
(підпис здобувачки) (П.І.Б.)

## РЕФЕРАТ

Пояснювальна записка до дипломної роботи «Віртуальна екскурсія в умовах війни»: 56 сторінки, 16 рисунків, 18 використаних джерел.

**Метою** дослідження є розробка та визначення потенціалу використання віртуальних екскурсій у військових умовах для збереження культурної спадщини, підвищення обізнаності та співчуття до постраждалих, а також стимулювання міжнародного співробітництва та миру.

Дослідження спрямоване на:

- Встановлення можливостей та ефективності використання віртуальних технологій, таких як віртуальна реальність та розширена реальність, для створення іммерсивних віртуальних екскурсій у військових конфліктах.

- З'ясування впливу віртуальних екскурсій на сприйняття та реакцію громадськості на ситуації військових конфліктів, а також їхній внесок у збереження та популяризацію культурної спадщини.

- Розробку методології створення віртуальних екскурсій, що враховує культурні, етичні та психологічні аспекти, а також сприяє розвитку міжнародного співробітництва та миру.

- Розробку рекомендацій щодо вдосконалення використання віртуальних екскурсій у військових умовах з метою підвищення їхньої ефективності та впливу на суспільство.

**Об'єктом** кваліфікаційної роботи є віртуальна екскурсія.

**Предметом** дослідження є використання віртуальних екскурсій у військових конфліктах та кризових ситуаціях. Це включає аналіз технологій, методів та стратегій створення віртуальних майданчиків, що дозволяють користувачам досліджувати та розуміти місця, що стали ареною збройних конфліктів. Предмет дослідження також містить аналіз впливу цих технологій на культурну спадщину, психологічний аспект сприйняття та взаємодії з віртуальними середовищами, а також педагогічні та етичні аспекти їхнього використання. Крім того, важливими є історичні, культурні та природні об'єкти,

що стали жертвами війни та потребують збереження та популяризації через віртуальні екскурсії.

## ЗМІСТ

<b>ВСТУП.....</b>	<b>7</b>
<b>РОЗДІЛ 1. СУТНІСТЬ ЕКСКУРСІЇ.....</b>	<b>9</b>
1.1 Складові частини екскурсії .....	9
1.2 Види екскурсій .....	15
1.3 Інновації в екскурсійній діяльності.....	18
Висновки до 1 розділу.....	22
<b>РОЗДІЛ 2. ФЕНОМЕН ВІРТУАЛЬНИХ ЕКСКУРСІЙ.....</b>	<b>23</b>
2.1. Сучасні види віртуальних екскурсій.....	23
2.2. Віртуальні екскурсії з використанням віртуальної реальності (VR) .....	26
Висновки до 2 розділу.....	30
<b>РОЗДІЛ 3. ВІРТУАЛЬНА ЕКСКУРСІЯ ЗА КНИГОЮ ВАЛЕР'ЯНА ПІДМОГИЛЬНОГО “МІСТО” .....</b>	<b>32</b>
3.1. Сюжетна лінія книги В. Підмогільного .....	32
3.2. Київ у першій половині 1920-х років .....	35
3.3. Можливі місця, де бував Степан Радченко .....	39
3.4. Пропонована віртуальна екскурсія.....	40
Висновки до 3 розділу.....	51
<b>ВИСНОВКИ .....</b>	<b>53</b>
<b>СПИСОК ВИКОРИСТАХ ДЖЕРЕЛ.....</b>	<b>55</b>

## ВСТУП

У світі, де війна та конфлікти стають неunikними реаліями, важливо шукати способи зменшення їх негативного впливу на людей та культурне спадщину. В сучасному цифровому віці технології надають можливість створювати альтернативні шляхи сприйняття світу навколо нас. Саме у цьому контексті вирішується проблема екскурсійної діяльності в умовах війни.

Дипломна робота “Віртуальна екскурсія в умовах війни” є спробою з’ясувати як цифрові технології можуть бути використані для створення віртуальних майданчиків. Це дає змогу досліджувати та розуміти місця, які стали ареною збройних конфліктів. Те саме стосується віддалених територій, що перебувають у мирі.

У рамках цієї роботи виконано аналіз існуючих технологічних рішень та їх впливу на сприйняття військових конфліктів. Крім того, розглянуто ефективні методи створення віртуальних екскурсій із застосуванням різноманітних форматів та платформ. Насамкінець виконана робота містить практичні аспекти використання цих технологій у відповідності до етичних та культурних норм.

**Актуальність.** Актуальність цього дослідження полягає в тому, що війни та збройні конфлікти істотно впливають на суспільство та культурне середовище. Історичні пам’ятки, архітектурні шедеври, мистецькі скарби, а також місця природної краси стають жертвами війни, зазнаючи руйнування та пошкодження. Віртуальна екскурсія в умовах війни може стати засобом збереження та реконструкції культурної спадщини, а також важливим інструментом для підвищення обізнаності та співчуття громадськості щодо людей, які постраждали внаслідок конфліктів. Виконане дослідження актуально й тому, що воно спрямовано на вирішення актуальних проблем сучасного світу та відповідає на питання, як технології можуть бути використані для розв’язання глобальних проблем.

**Метою** дослідження є розробка та визначення потенціалу використання віртуальних екскурсій у військових умовах для збереження культурної спадщини, підвищення обізнаності та співчуття до постраждалих, а також стимулювання міжнародного співробітництва та миру.

Дослідження спрямоване на:

□ Встановлення можливостей та ефективності використання віртуальних технологій, таких як віртуальна реальність та розширена реальність, для створення іммерсивних віртуальних екскурсій у військових конфліктах.

□ З'ясування впливу віртуальних екскурсій на сприйняття та реакцію громадськості на ситуації військових конфліктів, а також їхній внесок у збереження та популяризацію культурної спадщини.

□ Розробку методології створення віртуальних екскурсій, що враховує культурні, етичні та психологічні аспекти, а також сприяє розвитку міжнародного співробітництва та миру.

□ Розробку рекомендацій щодо вдосконалення використання віртуальних екскурсій у військових умовах з метою підвищення їхньої ефективності та впливу на суспільство.

**Об'єктом** кваліфікаційної роботи є віртуальна екскурсія.

**Предметом** дослідження є використання віртуальних екскурсій у військових конфліктах та кризових ситуаціях. Це включає аналіз технологій, методів та стратегій створення віртуальних майданчиків, що дозволяють користувачам досліджувати та розуміти місця, що стали ареною збройних конфліктів. Предмет дослідження також містить аналіз впливу цих технологій на культурну спадщину, психологічний аспект сприйняття та взаємодії з віртуальними середовищами, а також педагогічні та етичні аспекти їхнього використання. Крім того, важливими є історичні, культурні та природні об'єкти, що стали жертвами війни та потребують збереження та популяризації через віртуальні екскурсії.



## РОЗДІЛ 1. СУТНІСТЬ ЕКСКУРСІЇ

### 1.1. Складові частини екскурсії

У минулому екскурсією вважалася прогулянка, що мала певні практичні цілі, зокрема вихід за місто на пошук і збирання лікарських трав та інше. Саме в такому розумінні тлумачив це слово В. Даль у 1882 році у своєму словнику: "Екскурсія - прогулянка, вихід на пошук чогось, для збирання трав та інше". На сьогодні за поняттям "екскурсія" закріплюються такі характеристики, як цілеспрямованість, тобто відвідування певних місць з конкретною метою, а також невіддалений і короткотривалий характер поїздки чи прогулянки.

З часом екскурсії почали залучатися до навчального процесу в школах. Наприклад, для розкриття теми "природа рідного краю" вчителі виводять учнів з класу "на вулицю". У цих ситуаціях чітко виявляються основні ознаки екскурсії: пізнавальна ціль, участь вчителя і учнів у пізнавальному процесі, а також використання спеціальних методів для підвищення інтересу до об'єкта дослідження.

У 1916 році з'їзд директорів і викладачів Київського навчального округу в своїх резолюціях зазначив необхідність залучення всіх учнів до місцевих екскурсій, що перетворило екскурсію на обов'язкову форму роботи з учнями в навчальних закладах [1].

Екскурсії є важливим суспільно-корисним явищем, яке сприяє розвитку інтелекту людини, дозволяє отримати нові знання, використовується як спосіб проведення вільного часу та сприяє комунікації між людьми. Водночас проведення екскурсій є професійною діяльністю екскурсовода і засобом отримання матеріальних благ. Екскурсійна діяльність стала важливою сферою послуг, яка, своєю чергою, є важливою складовою національної економіки. У багатьох країнах світу екскурсійна діяльність стала професією для мільйонів людей, в Україні ж її практикують десятки тисяч осіб. Це свідчить про вагомість

екскурсійної галузі та важливість зусиль, спрямованих на підвищення її ефективності [2].

Існує чимало формулювань того, що нині являє собою екскурсія. На думку В.І. Вишневського, “Екскурсія – суспільно-корисне явище, що збагачує інтелект людини, є методом отримання нових знань, способом проведення вільного часу і комунікації людей”. Водночас саме проведення екскурсії є працею екскурсовода, засобом отримання певних матеріальних благ. Екскурсійна діяльність належить до сфери послуг, яка, у свою чергу, є складовою національної економіки. Зрештою, екскурсійна діяльність у світі є професією мільйонів людей, в Україні – десятків тисяч.

У наведеному вище визначенні екскурсії її основною метою є набуття нових знань, а ці знання здобуваються за допомогою різних методів. І безперечно, ці методи можуть бути використані в екскурсіях. Більше того, активна участь учасників екскурсії у здобутті нових знань робить її більш ефективною, а її результати - більш значущими. Деякі цікаві екскурсії можуть залишити незабутні враження.

Для дослідження об'єкта екскурсії під керівництвом екскурсовода використовується екскурсійний аналіз, що може включати історичний, природничонауковий, мистецтвознавчий, архітектурний, літературний, виробничо-економічний підходи.

Реалізацію екскурсійного обслуговування забезпечують властивості екскурсійних об'єктів, такі як пізнавальна цінність, відомість, незвичайність, виразність, збереженість, місце розташування, типовість, унікальність та атрактивність. Змістовне наповнення тексту екскурсії та ефективність методичних прийомів проведення екскурсій також грають важливу роль у досягненні цілей екскурсії.

Загалом, існує багато методів пізнання, які можуть бути застосовані під час екскурсій. Звичайно їх поділяють на емпіричні та теоретичні або, іншими словами, методи збирання первинного матеріалу та методи його аналізу. Існують

інші погляди на класифікацію методів, які часто є складнішими та контроверсійними.

До емпіричних методів належать спостереження, вимірювання, дослід, експеримент та опитування. Спостереження є одним із найпоширеніших методів в екскурсіях, яке може відбуватися як свідомо, так і несвідомо. Наприклад, учасники екскурсії можуть звертати увагу на унікальні риси природних об'єктів чи архітектурних споруд, що збагачує їх досвід та знання про навколишній світ (рис. 1.1).

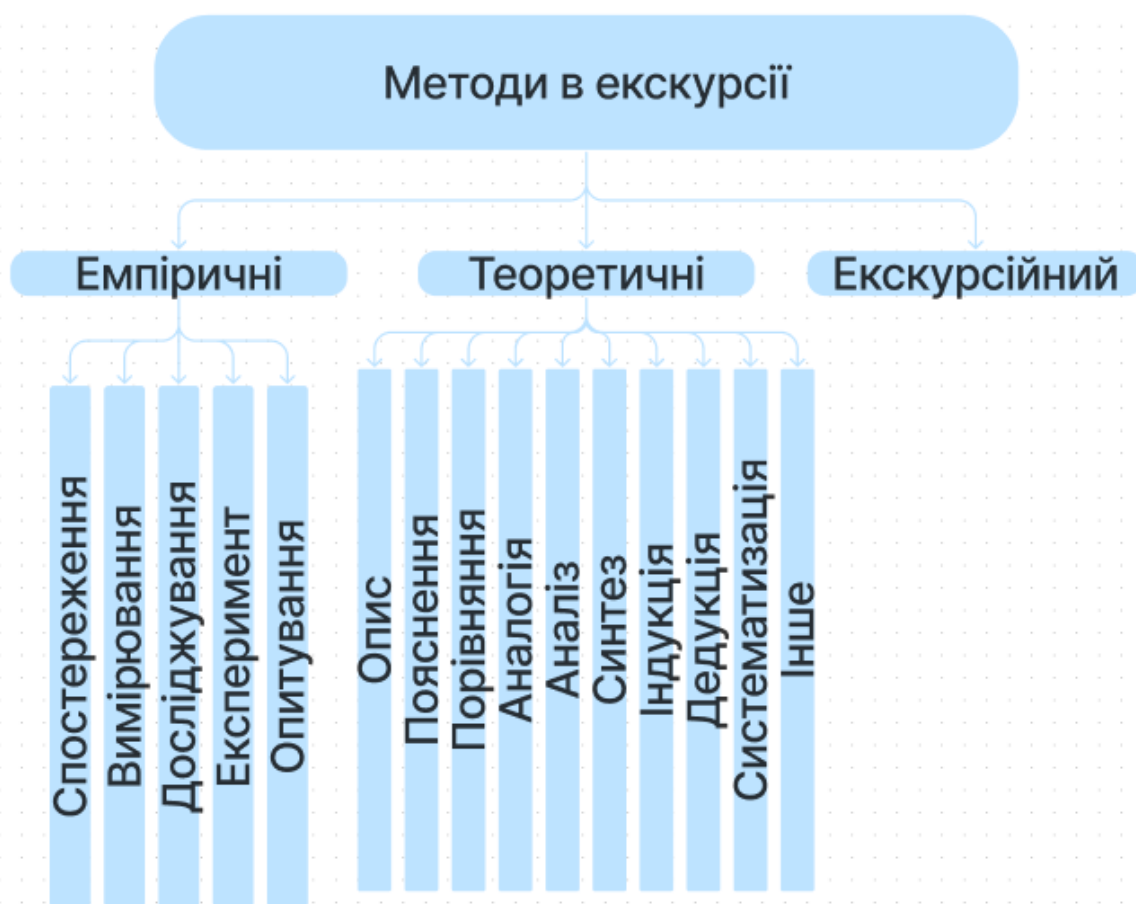


Рис. 1.1. Методи, що можуть бути використані в екскурсії

Джерело: [2]

Зазвичай спостереження відбуваються без застосування технічних пристроїв, але така можливість також існує. Наприклад, у виставковому залі мікроскульптур не можна обійтися без лупи, оскільки розміри творів дуже малі.

Також, під час екскурсії у великому ботанічному саду може знадобитися спеціальний ліхтар для огляду квітів під густим листям.

В екскурсіях можливе також вимірювання, але звичайно без точних приладів. Наприклад, під час екскурсії в геологічному резерваті можна виміряти висоту скелі. Поширення звуку у печерах також може бути предметом дослідження, а для цього може знадобитися вимірювання часу відбитих від стін звукових хвиль.

Дослідом можна вважати здійснення дії на об'єкт з метою отримання додаткової інформації. Наприклад, під час екскурсії в зоопарку можна спостерігати, як різні види тварин реагують на певні типи їжі. Також можна дослідити вплив води різної температури на рослинність у великому акваріумі, або взаємодію морських тварин із довкіллям.

Можливості проведення експерименту під час екскурсії досить обмежені, адже це цілеспрямована дія, якою управляє експериментатор. Однак, відвідуючи музей "Експериментаніум" у Києві, можна стати не лише свідком кількох експериментів, а й їх учасником. Не випадково, що такий музей для багатьох відвідувачів (особливо молоді) значно цікавіший, ніж музей, в якому експонати лежать нерухомо під склом вітрин. Цікавий експеримент можна провести, запропонувавши комусь з екскурсантів дістатися якогось розташованого поблизу об'єкта із закритими очима (звісно, дотримуючись правил безпеки). Оскільки у більшості людей права частина тіла розвиненіша за ліву, кроки правою ногою є довшими. Тож, уже за кілька десятків метрів можна спостерігати, як людина відхиляється ліворуч.

Використане вище слово "спостерігати" показує присутність доволі простого методу спостереження у складніших методах. Фактично спостереження присутнє в усіх емпіричних методах пізнання.

Опитуванням в екскурсії можуть бути охоплені лише самі екскурсанти. Таке опитування може бути проведене як на початку, так і наприкінці екскурсії. Наприклад, на початку екскурсії шляхом опитування можна дізнатися про те, ким є екскурсанти та звідки вони прибули. Це дозволить наводити більш логічні

прикладі та аргументи. Опитування наприкінці екскурсії також корисні, оскільки через них можна досягти повторення переданої інформації, що сприяє її кращому запам'ятовуванню.

Теоретичні методи пізнання також використовуються в екскурсіях: опис, пояснення, порівняння, аналогія, аналіз, синтез, індукція, дедукція, систематизація, класифікація, узагальнення та інші. Кожен з цих методів може бути використаний в екскурсії.

З перелічених методів особливо важливим в екскурсіях є опис, який передає певну інформацію про об'єкт чи явище. Цей опис зазвичай подається у формі розповіді, яка супроводжується показом об'єкта. Хоча роль опису в екскурсії величезна, зловживання цим методом може бути недоречним, оскільки він передбачає активність лише екскурсовода. Пасивність екскурсантів може призвести до втрати їх уваги.

Іншим важливим теоретичним методом в екскурсії є пояснення. Цей метод допомагає екскурсантам зрозуміти те, що може бути не зовсім очевидним. Наприклад, під час екскурсії у національний природний заповідник може виникнути запитання про те, яким чином здійснюється контроль за чисельністю популяції диких тварин. Поясненням є використання методів маркування, спостереження та аналізу даних, що дозволяють науковцям визначати кількість та розподіл видів у природному середовищі.

Порівняння також може бути використано в екскурсії. При відвіданні історичного музею можна порівняти життя людей у різні епохи, відзначити відмінності у їхній повсякденній діяльності та культурних звичаях. Те саме стосується порівняння архітектурних стилів та розвитку міського планування через різні історичні періоди.

Індукція - це метод, за яким на основі спостережень або даних про окремі випадки формулюють загальні закономірності чи висновки. Хоча не всі знайомі з цим методом, він не є надто складним. Наприклад, спостерігаючи під час екскурсії зростання кількості туристів у певному місті, можна зробити висновок

про загальний туристичний розвиток цього регіону і прогнозувати подальше збільшення потоку туристів.

Під час екскурсії можна використовувати й дедукцію - метод, що ґрунтується на отриманні висновків про конкретне на основі загальних знань. Наприклад, відвідуючи вулканічний регіон, можна запитати про можливість виверження вулкана, незалежно від активності на даний момент. У цьому випадку можна висунути припущення, що наявність магматичних формацій і гейзерів свідчить про потенційну активність вулкана.

Застосування методу аналогії також можливе під час екскурсій. Наприклад, при відвідуванні археологічного комплексу можна порівняти структури та матеріали використані в будівництві з іншими відомими пам'ятками культури того ж періоду. Це дозволить краще зрозуміти контекст і значення об'єкта.

Метод аналогії також може бути корисним у вирішенні питання про властивості мінералів. Наприклад, знання того, що кварц має високу міцність, може бути використано для припущення, що схожі за зовнішнім виглядом мінерали також можуть мати подібні властивості. Це можна перевірити, використовуючи різноманітні тестувальні методи під час екскурсії.

Іншим поширеним методом у екскурсіях є аналіз. Він полягає у розчленуванні складного об'єкта або явища на частини з метою кращого розуміння. Аналіз застосовується як при підготовці екскурсії, так і під час її проведення. Наприклад, аналіз допомагає відповісти на питання, де провести екскурсію, яка повинна бути її тривалість та маршрут. Відповіді на ці запитання потребують аналізу.

Ще одним важливим методом є синтез - науковий підхід, який передбачає утворення цілісного уявлення на основі інформації про окремі складові. Наприклад, за допомогою синтезу можна зробити висновки про культуру регіону, виходячи лише з окремих деталей, спостережених під час екскурсії.

Важливо пам'ятати, що сама екскурсія може розглядатися як окремий метод. Це поєднання класичних методів пізнання з унікальними елементами

екскурсійного досвіду, такими як активний рух екскурсантів, їх наближення до об'єктів екскурсії та розповідь про них. Цей підхід сприяє сильнішому впливу на органи чуття, збільшенню уваги та кращому засвоєнню інформації. Тому не дивно, що деякі екскурсії залишаються в пам'яті на все життя.

Підводячи підсумок, можна висловити думку, що існуючі визначення екскурсії в основному є неоднозначними та застарілими. Найважливішою функцією екскурсії є передача нових знань. Поміж іншими важливими функціями є розвага або дозвілля, а також комунікативна функція. Знову ж таки, на нових знаннях ґрунтується виховна функція екскурсії. Використання наукових методів у процесі екскурсії дозволяє збагачувати її та підвищувати ефективність. Наприклад, різноманітні методи пізнання можуть бути застосовані під час екскурсії. Так, сама екскурсія може розглядатися як окремий метод, який поєднує класичні методи пізнання з унікальними елементами екскурсійного досвіду, такими як активний рух учасників, їхнє наближення до об'єктів та середовища їхнього розташування. Це сприяє зміцненню впливу на органи чуття, підвищенню уваги і кращому засвоєнню інформації.

## **1.2. Види екскурсій**

Класифікація полягає у розподілі предметів, явищ або понять на класи, відділи, види в залежності від їхніх загальних або специфічних ознак.

Основні критерії класифікації екскурсій [4]:

1) За змістом:

- Оглядові (багатопланові) екскурсії
- Тематичні екскурсії

2) За складом і кількістю учасників:

- Індивідуальні
- Групові
- Для місцевого населення і приїжджих туристів
- Дорослі і школярі тощо

3) За місцем проведення:

- Міські
- Заміські
- Виробничі
- Музейні
- Комплексні

4) За засобами пересування:

- Пішохідні
- З використанням різноманітних видів транспорту.

Перевага пішохідних екскурсій полягає у тому, що вони створюють необхідний темп руху, забезпечуючи сприятливі умови для показу і розповіді.

Транспортні екскурсії, переважно автобусні, мають дві частини: аналіз об'єктів екскурсії на зупинках і розповідь про них під час пересування між ними. Деякі екскурсійні компанії використовують для проведення екскурсій також тролейбуси, трамваї, річкові і морські теплоходи, гелікоптери і т. д.

Класифікація екскурсій за тривалістю може варіюватися від однієї години (і навіть менше) до майже доби.

Оглядові екскурсії розкривають декілька тем і використовують як сучасний, так і історичний матеріал. Вони дозволяють отримати загальне уявлення про місто, край, регіон, державу. Такі екскурсії охоплюють різноманітні об'єкти, від пам'яток історії і культури до промислових і сільськогосподарських підприємств. Наприклад, вони можуть розповідати про історію міста, освітлення промисловості та культури. Хоча вони мають спільну структуру, кожна екскурсія має свої відмінності, обумовлені історичним розвитком конкретного міста або регіону. Наприклад, в екскурсіях міст, де відбувалися військові бої, присутні військово-історичні теми. Інші можуть включати літературні теми, пов'язані з письменниками та поетами.

Багатопланові екскурсії зазвичай проводяться у краєзнавчих та загальномістечьких музеях, де відвідувачі ознайомлюються з усіма експозиціями, що відрізняються за тематикою та змістом.



Тематичні екскурсії присвячені вивченню однієї теми. Наприклад, історична екскурсія може базуватися на одній або кількох подіях, що об'єднуються загальною темою. Архітектурна екскурсія може розглядати найцікавіші містобудівні рішення, стародавні архітектурні ансамблі, храмові комплекси та інше.

Тематичні екскурсії поділяються на історичні, виробничі, мистецтвознавчі, літературні, природознавчі (екологічні) та архітектурно-містобудівні.

Історичні екскурсії можуть мати різноманітні підгрупи:

- Історико-краєзнавчі, що досліджують історію рідної місцевості (наприклад, "Історія виникнення та розвитку м. Жовкви").
- Археологічні, які базуються на речових історичних джерелах, таких як пам'ятки давніх поселень або городища (наприклад, екскурсія до античного міста Херсонеса або давньоруського міста Звенигорода).
- Етнографічні, що розповідають про побут і звичаї різних націй і народностей (наприклад, екскурсії в музеї народної архітектури та побуту).
- Військово-історичні, спрямовані на вивчення бойової слави або фортифікаційних споруд.
- Історико-біографічні, які досліджують місця життя і діяльності видатних осіб.
- Меморіально-історичні близькі за змістом до історичних, але приурочені до вшанування пам'яті визначних осіб або подій.

Новітні екскурсії відрізняються від традиційних тим, що вони часто використовують сучасні технології для збагачення екскурсійного досвіду та підвищення зацікавленості учасників. Ось кілька популярних типів новітніх екскурсій:

1. Віртуальні екскурсії: ці екскурсії дозволяють людям відвідувати місця через використання віртуальної реальності (VR) або аугментованої реальності (AR). Вони можуть включати в себе віртуальні мандрівки по музеях, історичним місцям або природним пам'яткам, не покидаючи дому.

2.Інтерактивні екскурсії: ці екскурсії використовують різноманітні інтерактивні елементи, такі як QR-коди, мобільні додатки або веб-платформи, щоб доповнити екскурсійний досвід. Учасники можуть сканувати коди, переглядати відео або аудіозаписи, читати цікаву інформацію про місця, які вони відвідують.

3.Тематичні квести: ці екскурсії включають елементи гри, де учасники мають виконувати завдання або вирішувати загадки, щоб дізнатися більше про місця, які вони відвідують. Це дозволяє підвищити взаємодію та зацікавленість учасників.

4.Екологічні екскурсії: ці екскурсії акцентують увагу на вивченні природних пам'яток, екосистем та екологічних проблем. Учасники можуть брати участь у збереженні довкілля, досліджувати вплив людини на навколишнє середовище та вчитися природних науках.

5.Культурні іммерсивні екскурсії: ці екскурсії дозволяють учасникам глибше пізнати культуру та традиції різних народів. Вони можуть включати в себе участь у майстер-класах, дегустацію місцевої кухні, виставки мистецтва та інші культурні заходи.

Ці новітні підходи доповнюють традиційні методи проведення екскурсій, роблячи їх більш захоплюючими, взаємодійними та освітніми.

### **1.3. Інновації в екскурсійній діяльності**

Інновації в екскурсійній діяльності стали не лише важливим етапом в розвитку туризму, а й ключовим чинником у забезпеченні цікавого, захоплюючого та освітнього досвіду для подорожуючих. Завдяки швидкому розвитку технологій та змінам у сприйнятті туристичного досвіду сучасні технології відкривають нові можливості для інтерактивних та іммерсивних екскурсійних вражень.

Розглянемо більш детально ці напрямки [15]:

Індивідуальні екскурсії. Сучасна туристична практика широко використовує індивідуальні екскурсії. Професійні гіді-екскурсоводи пропонують короткі, але насичені інформацією піші прогулянки найцікавішими історичними місцями. Це дозволяє врахувати практично будь-які побажання екскурсантів. Протягом екскурсії екскурсовод запрошує відвідати декілька музеїв - "візитівок" міста. Крім того, в ході невимушеного спілкування з екскурсоводом надаються авторитетні поради щодо доцільності відвідин у вільні дні декількох інших музеїв міста, що є партнерами турфірми і пропонують бонусні цінові знижки її клієнтам. Оскільки часто колоритна особистість екскурсовода є вирішальною силою щодо мотивації відвідування того чи іншого музею міста.

Інтерактивні екскурсії. Зазвичай екскурсія передбачає досить пасивну участь екскурсантів в процесі: вони слухають, дивляться, переміщуються по об'єкту, але зазвичай сприймають побачене досить поверхнево. Інтерактивні екскурсії дозволяють залучити учасників до активної взаємодії з екскурсоводом і стимулювати їх до «самостійного» дослідження об'єкта чи експонатів музею. Це істотно підвищує гостроту сприйняття матеріалу та робить екскурсію більш корисною.

Сучасна інтерактивна екскурсія в музейних стінах більше нагадує чарівну казку або веселу пригоду. Молодим екскурсантам розповідають, що вони опинилися у дивовижній країні, де править казкова фея або панує страшний дракон. Зрозуміло, з головним героєм відбувається щось надзвичайне, і допомогти йому можуть тільки найрозумніші та найдопитливіші юні екскурсанти. Вони клеять, малюють, складають мозаїки, ліплять з глини - і все це на тлі захопливої розповіді екскурсовода. Зазвичай така гра триває півтори-дві години (програми для дошкільнят займають 30-45 хвилин), під час якої діти не лише отримують нові знання про природу речей, а й запам'ятовують їх краще, ніж під час звичайних шкільних лекцій з тієї ж теми. Крім того, на згадку про музейну пригоду дітям завжди залишається невеликий сувенір, виготовлений своїми руками, оскільки діти завжди раді подарункам.

Ще одним різновидом інтерактивних екскурсій є квест-екскурсія (інтерактивна екскурсія-квест), який набирає все більшу популярність серед молоді.

Квест-екскурсії - це командні ігри-екскурсії, де учасники вирішують логічні завдання, шукають вказівки на місцевості, будують оптимальні маршрути переміщення та знаходять оригінальні рішення. Наприклад, під час інтерактивної екскурсії-квесту "Підкорювачі княжого граду" по середньовічному Львову учасники ознайомляються з історією, звичаями та традиціями середньовічного міста. Під час екскурсії вони беруть активну участь у різних заходах, таких як майстер-клас з бою у лицарів, спостереження за середньовічними танцями та відвідування лабораторії алхіміка. Це пізнавальна інтерактивна подорож, яка допомагає розвивати нові навички та розкривати таланти, сприяє розвитку особистості та командної взаємодії.

Пройшовши весь маршрут екскурсії, учасники мають можливість відчутти себе справжніми переможцями, які здолали виклики історії середньовічного Львова. І, як справжні підкорювачі міста, вони можуть спорудити свій прапор на найвищій точці граду.

Віртуальні екскурсії та 3D-тури представляють собою спосіб реалістичного відтворення тривимірного простору на екрані. Вони включають сферичні панорами, що з'єднані між собою інтерактивними посиланнями-переходами, відомими як хотспоти. Додатково у віртуальні тури можуть входити циліндричні панорами, віртуальні 3D-об'єкти та звичайні фотографії.

Іншими словами, віртуальний тур - це об'єднання кількох сферичних панорам, між якими користувач може віртуально переміщатися. Крім того, вони часто містять інші інтерактивні елементи, такі як спливаючі інформаційні вікна, пояснюючі написи та графічно оформлені клавіші управління.

Віртуальні тури є потужним інструментом маркетингу, який дозволяє показати товар або послугу потенційному споживачеві у вражаючому форматі. Вони створюють у глядача "ефект присутності", забезпечуючи яскраві зорові

образи та дозволяючи отримати максимально повну інформацію про продукт або послугу.

Віртуальна екскурсія представляє собою мультимедійну подорож у тривимірний простір, яка дозволяє включати відео, інфографіку, текст та посилання. Назвати це просто панорамою не відображає всіх її можливостей, оскільки вона надає ефект присутності та враження від прогулянки. Тому термін "екскурсія" краще характеризує цей формат.

Останнім часом віртуальні тури та екскурсії стають дедалі популярнішими, оскільки вони корисні для різних цільових аудиторій: вони допомагають людям з обмеженими можливостями, тим, хто має обмежений бюджет, а також використовуються в рекламних цілях, для туризму та навчання студентів.

Переваги віртуальних турів та екскурсій включають доступність, можливість перегляду в будь-який час, повторне участь у екскурсії та перегляд текстової інформації, а також ефект присутності.

Однак вони мають і свої недоліки, такі як неможливість задавати питання в реальному часі та обмеженість вражень, а також залежність від творців - неможливість побачити те, що не включено в екскурсію.

3D-екскурсії дають можливість віртуально відвідати незнайомі місця та відомі пам'ятки, до яких може бути складно або небезпечно потрапити в реальному житті.

Віртуальні тури допомагають відкрити цікаві, але важкодоступні місця, такі як Чорнобильська АЕС, урановидобувні шахти в Кіровоградській області, а також карстові воронки. Наприклад, Google запустив соціальні програми, що дозволяють віртуально відвідувати кращі музеї світу через проект Art Project, який не приносить компанії прибуток, але дозволяє переглядати твори мистецтва у високій якості.

## Висновки до 1 розділу

Найважливішою функцією екскурсії є передача нових знань. Поміж іншими важливими функціями є розвага або дозвілля, а також комунікативна функція. Знову ж таки, на нових знаннях ґрунтується виховна функція екскурсії. Використання наукових методів у процесі екскурсії дозволяє збагачувати її та підвищувати ефективність. Наприклад, різноманітні методи пізнання можуть бути застосовані під час екскурсії. Так, сама екскурсія може розглядатися як окремий метод, який поєднує класичні методи пізнання з унікальними елементами екскурсійного досвіду, такими як активний рух учасників, їхнє наближення до об'єктів та середовища їхнього розташування. Це сприяє зміцненню впливу на органи чуття, підвищенню уваги і кращому засвоєнню інформації.

Існує класифікація екскурсій, в основі якої знаходиться розподіл предметів, явищ або понять на класи, відділи, види в залежності від їхніх загальних або специфічних ознак.

Інновації в екскурсійній діяльності стали не лише важливим етапом в розвитку туризму, а й ключовим чинником у забезпеченні цікавого, захоплюючого та освітнього досвіду для подорожуючих. Завдяки швидкому розвитку технологій та змінам у сприйнятті туристичного досвіду сучасні технології відкривають нові можливості для інтерактивних та іммерсивних екскурсійних вражень.

## РОЗДІЛ 2. ФЕНОМЕН ВІРТУАЛЬНИХ ЕКСКУРСІЙ

### 2.1. Сучасні види віртуальних екскурсій

Віртуальні екскурсії стали одним із найбільш захоплюючих та доступних способів подорожувати, не виходячи зі зручності власного дому. Завдяки стрімкому розвитку технологій, сучасні види віртуальних екскурсій пропонують неймовірні можливості для віртуального підкорення світу. Від відвідування світових пам'яток культури до дослідження далеких планет, від підводного світу до віртуальних музеїв і археологічних розкопок - віртуальні екскурсії відкривають широкий спектр можливостей для освоєння нових знань та вражень.

Віртуальні екскурсії - це один із найбільш ефективних та переконливих способів подачі інформації на сьогоднішній день, оскільки вони створюють у глядача повну ілюзію присутності. Сутність віртуальної екскурсії полягає в тому, що вона представляє собою мультимедійну фотопанораму, в яку можна вбудувати відео, графіку, текст та посилання. Проте, на відміну від звичайного відео чи фотографій, віртуальні екскурсії є інтерактивними.

Під час віртуальної подорожі користувач може зблизити чи віддалити об'єкт, оглянути його з усіх боків, детально розглянути окремі елементи інтер'єру, а також переміщатися з однієї панорами на іншу через активні зони. Наприклад, можна віртуально прогулятися по відомому музею, дослідити його експозиції, або ж відправитися на віртуальну подорож до екзотичного острова, ніби перебуваючи там особисто. Все це можна робити у зручному темпі та порядку, відповідно до потреби кожного конкретного глядача. Таким чином, віртуальні екскурсії дозволяють отримати захоплюючі враження і знання, не виходячи з власного дому або навчального закладу.

Існують кілька методів створення таких екскурсій:

1. Використання технологій створення презентацій.
2. Використання інструментів для створення веб-сайтів (включаючи створення графічних карт і гіперпосилань).

3. Використання геоінформаційних систем, таких як Google та інші.

4. 3D-моделювання, яке включає створення тривимірних моделей окремих об'єктів.

5. Використання панорамних композицій, що передбачає створення "гарячих точок" і переходів між ними.

Кожен з цих методів має свої особливості і може використовуватися залежно від конкретної мети та завдань віртуальної екскурсії. [12]

Створення власних екскурсій є складним процесом. Однак в Інтернеті існує велика кількість освітніх ресурсів, які можна використовувати для проведення віртуальних екскурсій з педагогічною метою.

Один із найпопулярніших проектів у цьому напрямку - "Google Arts & Culture" [11]. Цей ресурс містить матеріали з різних сфер, таких як мистецтво, історія та чудеса світу.

Багато світових музеїв, таких як Лувр, Ермітаж і багато інших, вже давно проводять віртуальні екскурсії. Крім того, все більше міст світу надають можливість відвідувачам мережі Інтернет здійснити віртуальну подорож по їх вулицях і площах.

Віртуальні екскурсії, хоч і не замінюють особистого відвідування, дозволяють отримати достатньо повне уявлення про об'єкт дослідження та майже повністю відчувати всю красу нашої планети.

Проте це не означає, що реальні екскурсії мають вийти з ужитку - важливо знайти оптимальний баланс між реальністю та віртуальністю, враховуючи інтереси учнів та навчальні цілі.

Мультимедійна віртуальна екскурсія є програмно-інформаційним продуктом у вигляді гіпертексту, призначеним для інтегрованого представлення матеріалів екскурсії. Гіпертекст зручний для поєднання різних форм інформації. Його основу складає текстова інформація, однак HTML легко дозволяє включати в текст ілюстрації, звукові та відеофрагменти. Гіпертекст також зручний для моделювання екскурсії. У загальному вигляді, гіпертекст складається з інформаційних фрагментів, пов'язаних між собою спрямованими переходами-



посиланнями. Користувач переміщується по цим переходам від фрагмента до фрагмента так само, як і під час реальної екскурсії переходить від об'єкта до об'єкта, дізнаючись про них щось нове.

Сучасні технології дають змогу отримувати людям враження, які мало чим поступаються від тих, які можна отримати від справжніх подорожей у віддалені куточки Землі. Важливим є й те, що в суспільстві завжди є ті, хто вже не в змозі вирушити у тривалу та ризиковану подорож. У зв'язку з цим в екскурсійно-туристичної діяльності все більш поширеним стає поняття “доповнена реальність”.

Доповнена реальність (Augmented Reality, AR) – це технологія, яка додає цифровий шар до фізичного світу, створюючи враження взаємодії з віртуальними об'єктами у реальному часі. Користувачі можуть використовувати смартфони або спеціальні пристрої з AR для перегляду додаткової інформації, яка невидима для неозброєного ока. Це може бути графіка, текст, анімація, 3D моделі тощо. AR дозволяє розширювати реальність, а не замінювати її, що відрізняє її від віртуальної реальності (VR). Просто кажучи, технологія розширеної реальності (AR) додає цифровий шар до фізичного світу [17].

Користувачі можуть сканувати об'єкт, конкретне місце або зображення за допомогою смартфона або пристрою з підтримкою AR, щоб побачити додаткову інформацію, яка не є видимою для оголеного ока. Візуальні та аудіо елементи, такі як графіка, текст, анімації, 3D-моделі, відео, звукові ефекти та інше можуть бути поєднані для створення захоплюючого досвіду.

Наприклад, туристи можуть спрямувати свій пристрій на історичний пам'ятник та побачити його історію або віртуальні моделі, накладені на фізичний світ, що надає нові перспективи на старі пам'ятки.

У сфері туризму розширена реальність (AR) поступово набуває все більшого значення. Ця технологія змінює спосіб, яким ми досліджуємо та сприймаємо світ, зробивши подорожі більш інтерактивними та цікавими. Туристи можуть отримувати розширену інформацію про місця, які вони відвідують, отримувати персоналізовані рекомендації щодо маршрутів,

ресторанів і визначних місць, а також занурюватися в історію та культуру кожного місця через AR-екскурсії та інтерактивні історичні реконструкції.

Можливості розширеної реальності в туристичній галузі відкривають світ персоналізованих, значущих, захоплюючих та освітніх досвідів. Ось лише деякі з аспектів, якими нині послуговується доповнена реальність для революціонізації туризму:

1. Технологія AR полегшує навігацію в невідомих місцях, забезпечуючи швидку, зручну та персоналізовану інформацію про оточення туристів у реальному часі.

2. AR дозволяє туристам зануритися у нові досвіди, перетворюючи їх з пасивних спостерігачів на активних учасників, тим самим створюючи незабутні враження від подорожей.

3. AR підвищує освітню цінність туризму, дозволяючи туристам безпосередньо взаємодіяти з оточенням і занурюватися в історію та культуру місця.

Підсумовуючи, можна зазначити, що доповнена реальність (AR) являє значний потенціал для розвитку туризму, принесення нових, інтерактивних та персоналізованих досвідів подорожей. Вона дозволяє туристам отримувати доступ до розширеної інформації про своє оточення, занурюючись в історію, культуру та природні краси кожного місця. З впровадженням AR в туризм очікується підвищення якості та задоволення від подорожей, а також стимулювання нових інновацій у галузі. З розвитком технологій інтернету та мережі 5G майбутнє AR в туризмі обіцяє бути ще більш захопливим та доступним для всіх категорій туристів.

## **2.2. Віртуальні екскурсії з використанням віртуальної реальності (VR)**

План дослідження у сфері віртуального туризму повинен включати в себе використання різних типів комп'ютерних згенерованих подорожей, що надають

туристам можливість переглядати, занурюватися та контролювати оточуюче середовище. Враховуючи рівень занурення у віртуальне середовище та ступінь реалізму, пропонується, що туристи можуть отримати афективні, когнітивні та сенсорні враження від відвідування віртуальних визначних місць, вибору транспорту та проживання, насолоди краєвидами та взаємодії з іншими постачальниками віртуального туризму та туристами. Концепції спільного створення та участі можуть бути оцінені для визначення того, чи заслуговує дизайн на більше агентства та інтерактивних можливостей, оскільки одне дослідження вказує, що використання різних технологій може призвести до спільного створення цінності на кожному етапі візиту. Дослідники можуть проводити поперечні та поздовжні дослідження, використовуючи віртуальну реальність, збираючи дані зі смартфонів та носимих сенсорів, а також маніпулюючи різними експериментальними сценаріями, стимулами та втручаннями. Поточний рівень прийняття мобільних та веб-заснованих додатків дозволяє учасникам відвідувати сценарії віртуальних місць призначення за допомогою смартфонів та особистих комп'ютерів, віртуальних навушників та інших технологій розширеної реальності. Сценарії віртуального туризму також можуть включати компоненти передподорожжя, під час подорожі та післяподорожжя. Існує безліч можливостей для мисленого переосмислення присутності сучасних технологій у туристичній галузі.

Основна відмінність між віртуальним досвідом та традиційними гіпотетичними експериментальними сценаріями полягає в мотивації учасників отримувати віртуальні подорожні враження, яких вони не можуть отримати в реальному житті, а також у рівнях занурення у віртуальні сценарії місць призначення. Крім того, використання мобільних технологій дає можливість розробляти різні сценарії подорожей та збирати об'єктивні дані з носимих сенсорів та додатків для смартфонів (геопросторове положення, пульс, артеріальний тиск, гальванічна шкірна реакція, прискорення тощо). Один з успішних прикладів із медичної галузі - це дослідницька платформа здоров'я Eureka, яка допомагає збирати дані з мобільних додатків для багатьох

досліджень, пов'язаних із здоров'ям, з участю сотень тисяч добровольців по всьому світу. Пандемія зробила взаємодію з технологіями більш поширеною, збільшивши кількість покупок споживачами віртуальних та розширених реальностей більш ніж на 50% [5]. Отже, зараз ідеальний час для розгляду інноваційних засобів збору даних та прийняття технологій у туризмі.

Тема віртуального досвіду не є новою в контексті туризму. Хоча терміни "віртуальна реальність" і "віртуальний досвід" часто використовуються взаємозамінно у дослідженнях у сфері туризму та гостинності, існує відмінність між цими поняттями. VR традиційно визначається як комп'ютерно створена середовище, де користувач має можливість зануритися, роздивлятися і керувати досвідом [7]. Технології, що представлені у віртуальній реальності, охоплюють відео 360°, VR, PR, віртуальні зустрічі та цифровий світ як постійне віртуальне середовище, яке можна широко класифікувати згідно з рівнями занурення, присутності та складності [8]. Рівні занурення можуть бути визначені як незанурені (наприклад, комп'ютер, дисплей, мишка), напівзанурені (наприклад, високороздільні дисплеї, проектори, жорсткі симулятори) та повністю занурені (наприклад, окуляри VR, навушники з екраном), залежно від типу симуляції та ступеня абстракції користувача від реального світу [9].

Занурення може відрізнитися залежно від прозорості медіа; більш прозоре медіа дозволяє особі зосередитися на контенті, на відміну від гіпермедіатизованих просторів, де інтерфейс постійно очевидний. Рівень присутності (сприйняття перебування та почуття пов'язаності з віртуальним середовищем) пов'язаний з обробкою віртуальних стимулів людською сенсорною системою та залежить від зовнішніх стимулів, суб'єктивних складових досвіду та індивідуальних характеристик користувача [13]. Складність досвіду та можливості технології також впливають на занурення та ймовірність прийняття пунктів призначення.

Водночас віртуальний досвід у туризмі та гостинності можна широко описати як загальність афективних, когнітивних та сенсорних реакцій туристів перед, під час та після взаємодії з віртуальним середовищем. Застосування

досвіду у туристичних дослідженнях включає віртуальні поїздки до пам'яток, готелів, атракцій та артефактів, що дозволяє їх досліджувати та взаємодіяти з ними. Віртуальні екскурсії до історичних пам'яток та атракцій були особливо поширеними під час пандемії зі стародавніми єгипетськими пам'ятками, Британським музеєм, Лувром, будинком Фріди Кало, Білим домом та іншими [10]. За допомогою цих технологій можна відтворити давні місця, яких вже не існує (наприклад, давні римські простори та традиції), а також існуючі або вже вимерлі експонати музею (наприклад, першу фотовиставку у світі) [14]. Багато застосунків дозволяють маркетингові місцеположення або надання досвіду тим, хто не може відвідати місце. Наприклад, кілька павільйонів на Всесвітній виставці 2020 року в Дубаї, останній світовий експо, доступні у відео 360°, віртуальних прогулянках, відеоекскурсіях та інших онлайн-презентаціях через постійність пандемії COVID-19. Застосування віртуальної реальності (VR) з різноманітними пристроями відбувається в пунктах призначення, при цьому деякі використовують дороге обладнання, а інші потребують лише завантаження додатка на мобільний пристрій. Досвіди з розширеною реальністю (AR) та голограми, які можуть накладати цифрові зображення на фізичний простір, поширюються в декількох галузях, включаючи туризм [16]. Також в дослідженнях розглядалися тривимірні віртуальні світи, такі як Second Life, з можливостями, такими як маркетинг, віртуальні екскурсії.

Автор дипломної роботи провів власне розроблення віртуальної екскурсії, за життям та книгою В. Підмогильного “Місто”.

Підсумовуючи, можна зазначити, що віртуальний туризм являє значний потенціал для розвитку та використання у туристичній галузі. Він може надати туристам можливість переглядати та взаємодіяти з різноманітними туристичними об'єктами, надаючи нові можливості для дослідження, планування та здійснення подорожей. Однак важливо враховувати обмеження віртуального досвіду, зокрема складнощі відтворення певних аспектів сенсорного досвіду, а також можливість виникнення відчуття меншої особистої взаємодії та автентичності порівняно з традиційним туризмом. Ці обмеження вимагають

уважного розгляду та пошуку шляхів для подальшого вдосконалення віртуальних технологій з метою забезпечення їхньої ефективності та цілеспрямованого застосування у туристичній індустрії.

## **Висновки до 2 розділу**

Віртуальні екскурсії стали одним із найбільш захоплюючих та доступних способів подорожувати, не виходячи зі зручності власного дому. Завдяки стрімкому розвитку технологій, сучасні види віртуальних екскурсій пропонують неймовірні можливості для віртуального підкорення світу. Від відвідування світових пам'яток культури до дослідження далеких планет, від підводного світу до віртуальних музеїв і археологічних розкопок - віртуальні екскурсії відкривають широкий спектр можливостей для освоєння нових знань та вражень.

Віртуальні екскурсії - це один із найбільш ефективних та переконливих способів подачі інформації на сьогоднішній день, оскільки вони створюють у глядача повну ілюзію присутності. Сутність віртуальної екскурсії полягає в тому, що вона представляє собою мультимедійну фотопанораму, в яку можна вбудувати відео, графіку, текст та посилання. Проте, на відміну від звичайного відео чи фотографій, віртуальні екскурсії є інтерактивними.

Існують кілька методів створення таких екскурсій:

1. Використання технологій створення презентацій.
2. Використання інструментів для створення веб-сайтів (включаючи створення графічних карт і гіперпосилань).
3. Використання геоінформаційних систем, таких як Google та інші.
4. 3D-моделювання, яке включає створення тривимірних моделей окремих об'єктів.
5. Використання панорамних композицій, що передбачає створення "гарячих точок" і переходів між ними.

Однак важливо враховувати обмеження віртуального досвіду, зокрема складнощі відтворення певних аспектів сенсорного досвіду, а також можливість виникнення відчуття меншої особистої взаємодії та автентичності порівняно з традиційним туризмом. Ці обмеження вимагають уважного розгляду та пошуку шляхів для подальшого вдосконалення віртуальних технологій з метою забезпечення їхньої ефективності та цілеспрямованого застосування у туристичній індустрії.

## РОЗДІЛ 3. ВІРТУАЛЬНА ЕКСКУРСІЯ ЗА КНИГОЮ ВАЛЕР'ЯНА ПІДМОГИЛЬНОГО “МІСТО”

### 3.1. Сюжетна лінія книги В. Підмогильного

Валер'ян Підмогильний (1901–1937 рр.) – один із найвизначніших письменників української літератури першої половини ХХ століття, який створив низку видатних творів. Ці твори здобули визнання як національної, так і світової літературної спільнот. Його творчість відзначається глибоким психологічним проникненням, майстерністю в образотворенні та виразністю мови. Відомий не лише як письменник, а й як талановитий драматург, публіцист та літературний критик, Підмогильний зумів створити своєрідний світ, який залишається актуальним і сьогодні.

Сюжетні лінії творів Валер'яна Підмогильного надзвичайно різноманітні та багатогранні. Він досліджував найглибші проблеми людської душі, а його оповідання й романи дозволяють читачеві відчути на собі всю палітру емоцій: від радості до туги, від надії до розчарування. Через свої твори Підмогильний змальовує складні моральні дилеми, висвітлює протиріччя людської природи та розкриває сутність життя в українському суспільстві.

Для кожного твору Підмогильного характерні глибока інтелектуальність, мудрість та відчуття гострої суспільної актуальності. Вони створюють унікальний калейдоскоп образів та сюжетних поворотів, які залишаються в пам'яті читача надовго після прочитання.

"Місто" вважається першим в українській літературі урбаністичним романом, що детально розглядає проблеми міського життя. Письменник у цьому творі відтворює атмосферу тодішнього побуту, культурно-мистецького життя Києва, передає неповторну ауру київських кав'ярень, кінотеатрів, базарів, магазинів, а також зображує колоритні соціокультурні типи, серед яких можна виділити крамарів, вчителів, підприємців, літераторів та інших.



Цей роман також можна вважати інтелектуальним твором, оскільки в ньому активно порушуються філософські питання, такі як сенс життя, співвідношення матеріального та духовного начал, відносини між життям і мистецтвом тощо. Письменник проводить глибокий аналіз внутрішнього світу героїв та висвітлює суперечності між людьми з різними світоглядами.

Події, висвітлені у книзі "Місто" Валер'яна Підмогильного, розгортаються в період між 1920 і 1925 роками. На це вказує згадка понтонного мосту, який мало проминути судно, на якому перебував Степан Радченко, наближаючись до Києва. Згаданий міст міг існувати саме в ті роки, адже влітку 1920 р. Ланцюговий міст був підірваний поляками, які тоді були союзниками України в її боротьбі з більшовиками. За даними, що наведені у книзі [3], новий міст (імені Євгенії Бош) на тому самому місці було збудовано в 1925 році.

У першій частині роману йдеться про те, як двадцятип'ятирічний Степан Радченко відправляється до міста, щоб отримати освіту в інституті та згодом повернутися в село. Головний герой роману їде до Києва пароплавом. На тому пароплаві він випадково зустрічає дівчину Надійку з рідного села. Хоча Степан її не кликав, він радий зустрічі. Перші враження про її натуральність та внутрішню красу спонукають його відчувати симпатію.

Для молодого чоловіка у місті все було незвичним і чужим. Спочатку Степан мешкав у знайомого крамаря, який був йому дядьком. Його житлом була столярна майстерня, де поряд жили корови. Його харчування складалося з сухого хліба із салом. Воду він брав з Дніпра.

Степан активно займався оформленням документів для вступу в інститут, проте марно шукав роботу. Відвідуючи односельців Надю та Левка, він отримував підтримку і компанію, зокрема, вони допомагали йому з екзаменами, що дозволило отримати стипендію.

Степан приймає пропозицію допомагати дядьку по господарству, адже це дозволяє йому заощадити на житлі та придбати собі належний одяг. Він мріє повернутися до села як освічений та культурний індивід, що набув багато в місті. Участь у літературному вечорі разом з Надією викликає у нього заздрість до

успіху молодих письменників, і він вирішує створити своє оповідання. Проте його твір отримує холодну реакцію від критика, що розчаровує Степана.

Степан, наповнений гнівом, веде Надію до парку. Там він грубо користується нею, доводячи її до сльоз. Потім він розуміє, що їхнє кохання було лише ілюзією.

В інституті Радченко виявляється одним із найкращих студентів, пише своє оповідання. Земляк Борис радить надіслати цей твір до журналу. Уночі до Степана приходять господиня дому, Тамара, яка розповідає молодому хлопцю про нещасливе подружнє життя.

Степан має успіхи в математиці, але має проблеми з українською мовою, тому вивчає книги. Професор, якому він здавав іспит, радить йому влаштуватися викладачем на курси української мови для держслужбовців. Степан пристав на пораду, влаштувався на цю роботу, що згодом дало йому можливість купити непоганий одяг і перебратися у кімнату, яку запропонував Борис. На курсах Степан знайомиться з поетом Вигорським і починає дружити з ним.

У другій частині книги Радченко веде скромний спосіб життя, дотримуючись здорового способу життя, хоча його доходи були достатніми. Він вивчав іноземні мови та літературу. Оповідання Степана, відправлене Вигорським до журналу, було опубліковане, що зробило Радченка щасливим та дало відчуття письменницького успіху.

Одного дня в кафе він познайомився з дивною дівчиною Зоською. Після того, як із харківського журналу прийшов гонорар та запрошення продовжувати писати, Степан докладав зусиль, щоб здобути Зоськину прихильність. Проте одного разу він зустрів Максима (сина колишньої господині), який змінився, перетворившись зі скромного хлопця на розпусника і пияка.

Згодом Радченко приєднується до літературних дискусій і залишає інститут. Його збірку приймають до друку, і він розраховує на значний гонорар. Борис розповідає Степанові, що одружився з привабливою дівчиною. З розповіді Богдана Радченко зрозумів, що це Надійка. Це звістка засмучує його, оскільки дівчина планує стати прибиральницею й куховаркою у міщанина.

Радченка приймають на роботу секретарем у журналі, де він працює наполегливо, встановлює порядок і стає невід'ємною частиною колективу. Його обирають до культкомісії місцевої ради, що свідчить про високу оцінку його зусиль. Степан все рідше бачиться із Зоською. Одного разу, необдуманно, він пропонує їй шлюб, на що вона погоджується. Проте Радченко усвідомлює, що романтика поступово перетворюється на звичайні будні, і змінює своє рішення, вирішивши розірвати відносини з дівчиною.

У присутності Зоськи на одній з вечірок він намагається залицятися до інших дівчат і знайомиться з Ритою, балериною з Харкова. Однак в розпачі від факту розпаду відносин із Зоською, Степан намагається помиритися з нею, та дізнається, що дівчина скоїла самогубство через його дії. Він переїжджає до нового житла, де сам облаштовує все, купує меблі, але квартира здається йому чужою і віддзеркалює його внутрішній розлад.

Герой зустрічається з Левком, який планує їхати на роботу на Херсонщину. Ця зустріч навіває Радченку спогади про рідне село та його колишні мрії. Він починає задумуватися над тим, чи не час і йому вирушити у подібну подорож.

Радченко згадує Надійку і вирішує зустрітися з нею, проте ця зустріч лише розчаровує його. Також він має зустріч з балериною Ритою, яка здається йому втіленням щастя. Повернувшись додому, він сідає за стіл і розпочинає писати свою повість про людей, занурюючись у світ своєї творчості.

### **3.2. Київ у першій половині 1920-х років**

На початку 1920-х років Київ ще оговтувався від Першої світової ввйни, а також війн, які відбулися з більшовицькою Росією. Як наслідок, населення міста, порівняно з 1914 р., зменшилося приблизно в півтора рази. Згідно з даними, що наведені у праці [Київ. Енциклопедичний довідник] населення міста в 1921–1922 рр. становило 366 тис., у 1923 р. – 413 тис, у 1926 р. – 516 тис. На той час майже вся міська забудова була на правому березі Дніпра. Додамо, що на початку 1920

х років Київ не був столицею – у 1919 р. столицею було проголошено Харків (рис. 3.1).



Рис. 3.1. Зображення Києва на карті 1923 р.

Встановлення радянської влади позначилося на тому, що в Києві відбулося чимало перейменувань. Про них можна довідатися з історичної літератури, а також шляхом аналізу наведеної вище карти у збільшеному масштабі (рис. 3.2).



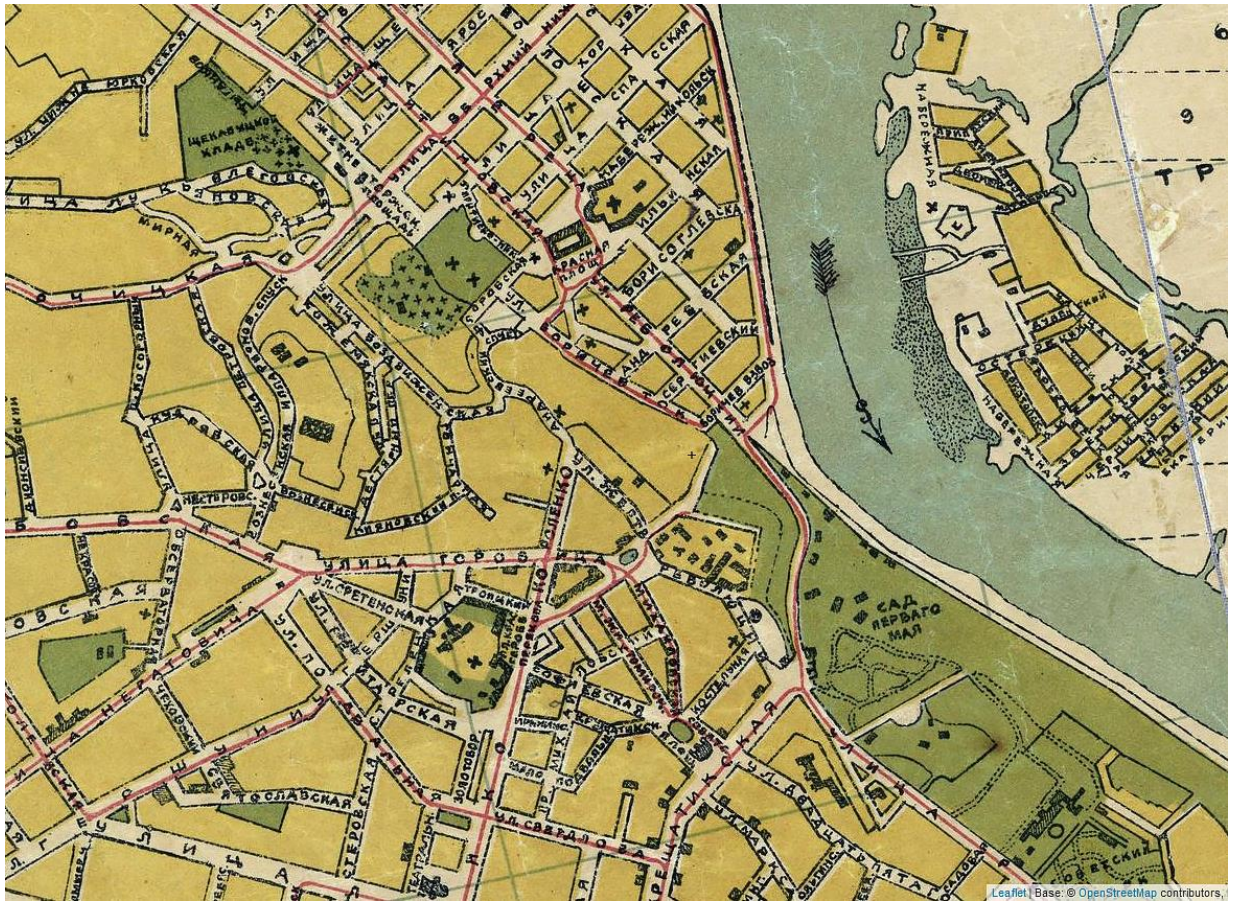


Рис. 3.2. Фрагмент карти Києва 1923 р.

Аналіз карти, наведеної на рис. 3.2, засвідчує, що кілька важливих вулиць у центрі міста 100 років тому мали іншу назву, ніж нині. Вулиця Хрещатик на карті 1923 р. позначена як Хрещатицька. Вулиця Михайла Грушеського мала назву Революції, алея Героїв Небесної Сотні називалася 25-го жовтня, вул. Городецького мала назву Карла Маркса, а вул. Лютеранська називалася Енгельса. Загалом Київ того часу ряснів революційними назвами.

Про Київ сторічної давнини можна довідатися з кількох джерел. Одним із них є довідник, створений Федором Ернстом [6].

1920-ті роки були складним періодом в історії Києва. Місто переживало наслідки Першої світової війни, Української революції, громадянської війни та становлення радянської влади. У цей період Київ зазнав значних соціально-економічних і політичних змін, що відобразилося на його архітектурі, інфраструктурі та культурному житті.

У 1920-ті роки Хрещатик вже був головною вулицею міста, однак не мав того вигляду, який ми бачимо сьогодні. Архітектурний стиль вулиці змінювався, але вона залишалася центром суспільного життя Києва, місцем проведення демонстрацій, парадів та громадських заходів.

Тоді площа була відома як Площа Жовтневої революції. Вона була одним із центрів політичних заходів та мітингів, що відбувалися в місті. На площі проходили великі громадські заходи, пов'язані з радянською ідеологією.

У 1920-ті роки Золоті Ворота вже були історичною пам'яткою, але їх реконструкція ще не була завершена. Вони залишалися важливим символом минулого Києва і місцем для вивчення історії міста.

Важливу роль у міському житті відігравали ринки, зокрема, Бессарабський, Житній та Володимирський. Вони були місцем зустрічей мешканців міста і відігравали ключову роль у забезпеченні населення продуктами харчування та товарами першої необхідності.

Поштова площа на Подолі була важливим транспортним вузлом. У 1920-ті роки вона зберігала своє значення як місце зустрічей і торгівлі, а також як один із центрів комунікації завдяки близькості до Дніпра.

Контрактова площа продовжувала бути важливим комерційним центром міста. Тут проходили відомі контрактіві ярмарки, що приваблювали купців з різних куточків країни, сприяючи економічному розвитку Києва.

Хоча сучасний річковий вокзал був побудований пізніше, у 1920-х роках Київ активно використовував свої річкові шляхи для торгівлі та транспорту. Порт на Дніпрі був важливим транспортним вузлом, що з'єднував місто з іншими регіонами.

У 1920-ті роки залишки стародавніх валів Києва все ще можна було побачити в різних частинах міста. Вони були свідченням багатої історії Києва і зберігалися як археологічні пам'ятки.

Софіївська площа залишалася одним з головних культурних центрів Києва. Вона розташована біля Софійського собору, який був важливим релігійним та історичним об'єктом.

Європейська площа, розташована неподалік від Хрещатика, була важливим місцем для проведення різних заходів і залишалася важливою частиною міського життя.

З інших важливих місць життя Києва можна виділити Андріївський узвіз, Володимирську гірку, парки над Дніпром.

1920-ті роки були важливим етапом в історії Києва, коли місто відновлювалося після війни та революції, адаптуючись до нових політичних і соціальних умов.

### **3.3. Можливі місця, де бував Степан Радченко**

Зі змісту роману Валер'яна Підмогильного "Місто" можна з'ясувати, де бував і де міг бувати головний герой Степан Радченко. Зокрема, роман починається з того, що головний герой прибуває в Київ пароплавом. Місце цього прибуття близьке до того, де нині розташований річковий вокзал. Раніше цієї будівлі не було, але за тими фото, що дійшли до наших днів, можна зробити висновок, що той пароплав прибув майже на те саме місце, що й нині.

З роману можна довідатися, що Степан часто відвідував Дніпро, де починав свій ранок: "О дев'ятій з половиною Степан Радченко вертався з ранкового купання на Дніпрі, а на річку йшов о сьомій і дві години лежав на піску під м'яким сонячним промінням".

Одним з ключових місць, які відвідував Степан, був Хрещатик. Він проводив час на цій вулиці, відчуваючи атмосферу міста: "Зійшовши на Хрещатик, купив газету, сів до столика у відкритому кафе й запитав собі кави з тістечком. З незрозумілою і несподіваною вишуканістю поклавши ногу на ногу, він ліниво мішав пахучий напій, скося поглядаючи на сотні обличч, що пропливали повз ґратки, вбираючи в себе всю різнобарвність та розгін вуличного руху".

Іншою значущою частиною міста для Степана був Поділ, де він мешкав і часто гуляв: "Найуважніше він оглянув Поділ, ту частину міста, де сам жив,

наочно переконуючись, що не тільки від людей лишаються мертві написи, а й цілі доби історії минають майже без сліду, покидаючи там і там невизначні здогади про колишню велич".

Його культурне життя також було насичене. Він відвідував Софіївську площу та Інтернаціональну площу: "Після вечірньої прогулянки по Софіївській площі Степан вирішив пройтися до Інтернаціональної площі, де часто збиралася молодь".

Під час своїх прогулянок містом він також звертав увагу на окремі місця поблизу Хрещатика: "Повз нахабні двері пивниць, звідки линула п'яна музика, повз арку, що кликала до лото, й крокодилачу голову над входом до казино, він минув окриккомом і зменшив ходу на пустинній увечері ділянці Хрещатика між майданом Комінтерну й схилом вулиці Революції".

Таким чином, різноманітні локації Києва, від Хрещатика до Подолу, від Софіївської площі до Інтернаціональної площі, створювали для Степана Радченка картину великого міста, яке він прагнув підкорити та де шукав своє місце в житті.

### **3.4. Пропонована віртуальна екскурсія**

З'ясувавши те, де проходила значна частина життя Степана Радченка, можна розробити екскурсію, яка дасть змогу ніби перенестися на 100 років назад, побачити тодішній Київ.

Зрозуміло, що екскурсія повинна бути прийнятною тривалості та довжини маршруту. Водночас бажано щоб на цьому маршруті були цікаві об'єкти.

На нашу думку, маршрут пропонованої екскурсії має починатися з того самого місця, звідки почалося життя Степана в Києві, а саме берега Дніпра, куди прибув пароплав. Зі змісту роману зрозуміло, що опинившись у місті, він попрямував на Поділ, де знайшов помешкання. Відомо також, що Степан бував і на Софіївській площі, і на Хрещатику. За цими відомостями, є змога запропонувати маршрут екскурсії. Його початком є площа перед сучасним



річковим вокзалом. За цим маршрут проходить Подолом, де жив головний герой. За цим ми піднінемося до Верхнього міста Андріївським узвозом, опинемося на Софійськом майдані, спустемося до Хрещатика і закінчимо на Європейській площі, а саме на початку Володимирського узвозу.

Отже, почнемо. Ласкаво просимо до екскурсії у захопливий світ книги "Місто" від Валер'яна Підмогильного! Сьогодні ми відправимося на подорож незвичайними вулицями Києва, де кожен камінчик має свою історію, а кожний перехрестя приховує безліч таємниць. За допомогою цієї книги ми зануримося у світ минулих часів, відчуємо пульс міста у 1920-1925 роках і відкриємо для себе неймовірні пригоди та враження, які залишили свій слід у серці кожного, хто коли-небудь ступав цими вулицями. Розпочнемо нашу подорож і зануримося у чарівну атмосферу книги "Місто".

Маршрут, по якому буде проходити наша екскурсія, показано на рис. 3.3.

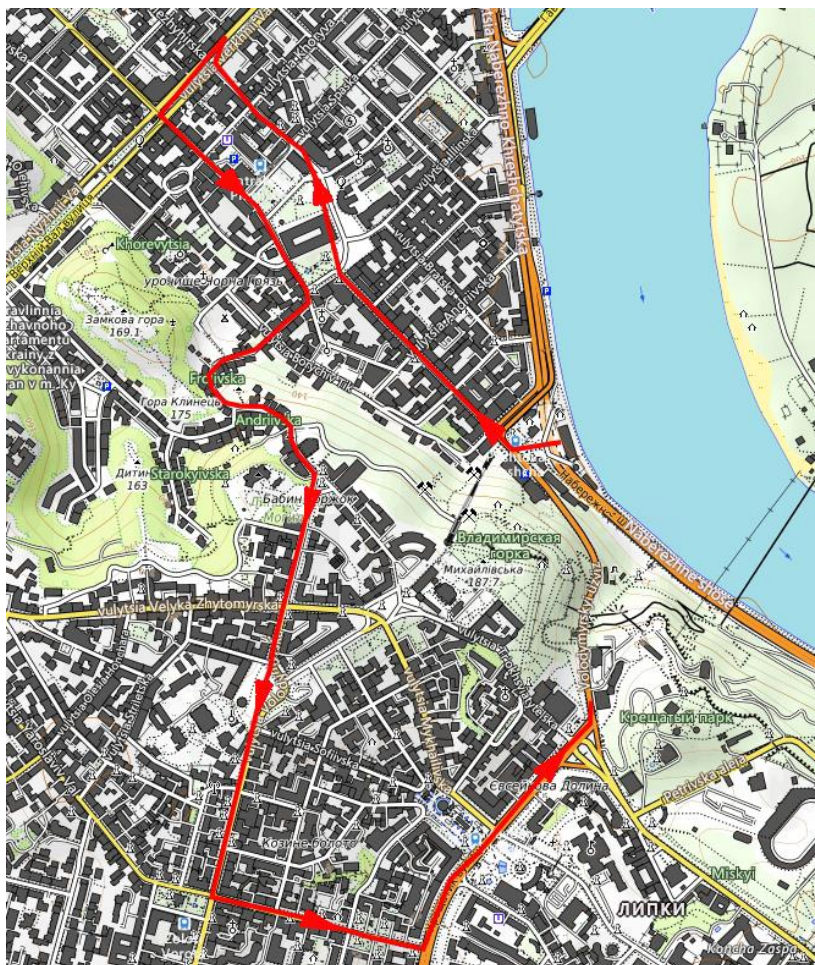


Рис. 3.3 . Маршрут пропонованої екскурсії

Звернімося до роману. У ньому зазначено, що Степан Радченко прибув до Києва пароплавом, кінцева зупинка якого була на Подолі: «Хлопець добирався до Києва з рідної Черкащини не через залізницю, а пароплавом, кінцева зупинка якого була – Поділ, встелений по обидва береги піщаним пляжем, де ніжились на сонці люди» . Як можна бачити, нині на цьому місці розташовані сучасні причали, торговельні центри та ресторани. А що було 100 років тому? На цьому ж місці 100 років тому було лише піщаний пляж та пристані для пароплавів.

На сьогоднішній день вигляд цієї місцевості істотно змінив Річковий вокзал, збудований у 1961 р. (рис. 3.4).



Рис. 3.4. Місце, куди причалювали судна раніше (ліворуч) і сучасний вигляд Річкокого вокзалу

Підмогильний писав: “Що ближче до Києва, рух на річці більшав. Спереду лежав пляж — піщаний острів серед Дніпра, де три моторки невгамовно перевозили з пристані купальників. Місто спливало згори до цього берега. З вулиці Революції широкими сходами до Дніпра котилась барвиста хвиля юнаків, дівчат, жінок, чоловіків — біло-рожевий потік рухливих тіл, що передчували насолоду сонця й води. Серед цієї юрби не було сумних — тут, край міста, починалась нова земля, земля первісної радості. Вода й сонце приймали всіх, хто покинув допіру пера й терези — кожного юнака, як Кия, і кожну юнку, як Либідь. Місяцями погноблені в одязі білі тіла виходили з в’язниці, розцвітали бронзою



в гарячій млості на піску, як загублені десь на нільських берегах дикуни. Тут на мить кожному воскресало первісне голе життя.



Рис. 3.5. Труханів острів на початку 1930-х рр. (ліворуч) і в наш час

Далі наш маршрут пролягає до Конtrakтової площі через вулицю Сагайдачного: «На Конtrakтовій площі Степан бачив численні торгові ряди та місцевих жителів, що поспішали у своїх справах». Зараз Конtrakтова площа — це один з ключових транспортних і культурних вузлів міста. Тут розташовані Києво-Могилянська академія, багато історичних будівель та місць для відпочинку. 100 років тому це була жвава торговельна площа, де активно велося життя та проводилися різноманітні ярмарки.



Рис. 3.6. Контрактова площа. Ліворуч – під час проведення Контракткових ярмарків у 1910-х роках, праворуч – у нинішній час

Як можна помітити, Контрактова площа дуже змінилась за 100 років. Це частина Подолу, яку обожнюють туристи. Тут все ще проводять ярмарки до всіляких свят. Зараз територія Контрактової площі обмежена для транспорту, адже там завжди дуже багато людей. Але такі споруди як Києво-Могилянська Академія зберегли свій стан.

Наступні місця на нашому шляху — вулиці Верхнього та Нижнього Валів: «Він пройшов вулицями Верхнього та Нижнього Валів, де бачив численні крамниці та склади». Сьогодні це частина старого Подолу, яка зберегла багато історичних будівель та колоритний вигляд. 100 років тому ці вулиці були одними з головних торговельних артерій міста, де розміщувалися численні магазини та склади.

Наш герой проживав за адресою вул. Нижній Вал 37. "На Нижньому Валу одшукав тридцять сьомий номер, зайшов хвірткою на подвір'я і постукав на ганку в глухі, поїдені червою двері. За хвилину йому відчинив чоловік у жилетці, з куцою борідкою і сивиною в волоссі. Це й був рибник Лука Демидович Гнідий" (рис. 3.7).





Рис. 3.7. Благодійні заклади Терещенка на вулиці Нижній Вал, 49. 1910-ті роки (зліва) та теперішній час, Нижній вал 37

Далі ми прямуємо на вулицю Констянтинівську. Ціє. Вулицею до Подолу порямував і наш герой. "Його дорога на Поділ йшла Констянтинівською вулицею, що була мовчазною і понурою під низьким небом..." (рис. 3.8).



Рис. 3.8. Верхній Вал 28\12 і кут Констянтинівської вулиці. Дім купця Якова Новікова, 1910 рік (зліва) та теперішній час

Наступним пунктом є Андріївський узвіз, відомий своєю мистецькою атмосферою. Сьогодні Андріївський узвіз залишається одним з найбільш колоритних місць у Києві, відомим своїми художніми галереями, сувенірними крамницями та виставками просто неба. 100 років тому це також був центр мистецького життя міста.

У книзі головний герой прямував до Андріївського узвозу, щоб зустрітись зі своєю коханою Надійкою. Він дуже переживав чи не забув раптом він раптом адреси, Андріївський узвіз 38, б. Як описується вулиця:” Враз він пригадав цю круту, покарлючену вулицю, колишній шлях свій з Подолу до інституту. І знову стріпнувся — на тому шляху, де загубив її, він і мав її знайти!” (рис. 3.9).

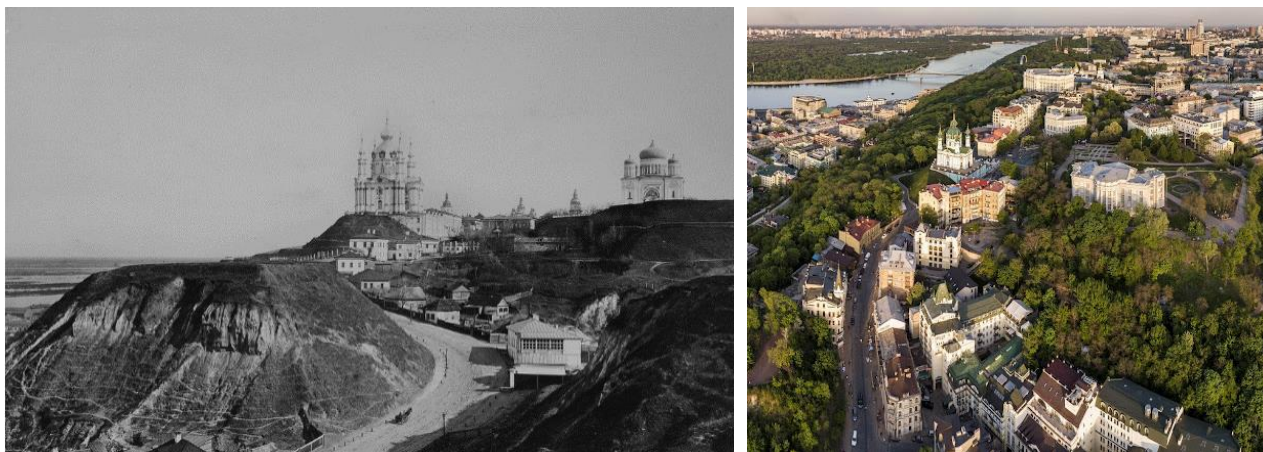


Рис. 3.9 Андріївський узвіз. 1900 рік. Фото Д. Біркіна (зліва) та теперішній вигляд

Далі ми виходимо на Володимирську вулицю яка в 1920 році мала назву Короленка. Ця вулиця має тисячолітню історію та зберегла автентичний вигляд з історичними будівлями. "Він йшов Великою Володимирською, споглядаючи на розкішні будинки і вдихаючи аромат великого міста..." (рис. 3.10 і 3.11).





Рис. 3.10. Вулиця Володимирська (Короленка), 1920 р. (зліва) та наш час



Рис. 3.11. Будинок Сироткіна на розі Володимирської та Прорізної, ліворуч – 1900-ті роки і наш час

Далі наш герой прямував до Софійської площі, однієї з найстаріших і найважливіших площ Києва: «Опинившись на Софійській площі, він дивився на величний собор». Зараз Софійська площа зберегла свій історичний вигляд і є місцем для проведення різноманітних культурних заходів. У 1920-х роках Софіївська площа була важливим історичним і культурним центром Києва, місцем проведення численних заходів та подій. Вона зберігала свою важливість як духовне і культурне серце міста (рис. 3.12).



Рис. 3.12. Софійськаа площа. Ліворуч – зображення на поштовій листівці початку 1900- років, праворуч – сучасний вигляд

Степан проходячи повз на Володимирській вулиці проти пам'ятника Хмельницькому, він зайшов і сів на лавочці серед дітей, що скакали тут, бігали наввипередки й підкидали м'ячі, їхні веселощі заражали його... Степан пішов далі, попрощавшись із дітьми, що кричали йому навздогін, і все навкруги приємно тішило йому очі – стара дзвіниця Софії, трамваї й хвиляста вулиця, обсаджена вздовж каштанами. Тут неподалеку знаходиться пам'ятник Богдану Хмельницькому.

Рушаємо далі. Наступна наша зупинка буде на вулиці Прорізній.(рис. 3.13) У романі: "На розі вул. Свердлова (тепер Прорізна - УП), потрапивши знову в тиск, він на мить затримався й глянув вздовж рівного схилу, яким підіймався трамвай. Там був несподіваний затишок поруч бурі, раптова заводь, де юрба, звернувши, розпадалась на окремі постаті, завмираючи й ущухаючи геть. Він провів очима трамвай, що зник на верховині, розчинившись у далекому мороці, і в цій синястій від ліхтарів смузі серед нерухомих, потуплених будівель відчув дивну красу міста. Сміливі лінії вулиці, досконала рівнобіжність їх, тяжкі перпендикуляри обабіч, велична похилість бруку, що спалахував іскрами під ударами копит, війнули на нього суворою, йому ще незнаною гармонією".



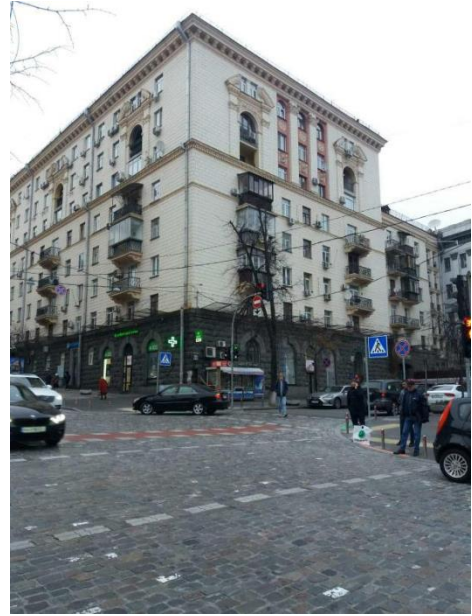


Рис. 3.13. Вулиця Прорізна, ліворуч – у 1930-ті роки, праворуч – у наш час

Далі наш шлях пролягає до Хрещатика. Підмогильний зобразив серце в реалістично-описовій манері Києва — Хрещатик:

«...Блискучі вогні, гуркіт і дзвінки трамваїв, що схрещувались тут і розбігались, хрипке виття автобусів, що легко котились громіздкими тушами, пронизливі викрики дрібних авто й гукання візників разом з глухим гомоном людської хвилі рангом урвали його заглибленість. На цій широкій вулиці він здибався з містом віч-на-віч. Прихилившись до муру, притискуваний нахабними накотами юрби, хлопець стояв і дивився, блукаючи очима вздовж вулиці й не знаходячи її меж». Нині Хрещатик – це центральна вулиця Києва, відома своїми магазинами, ресторанами і адміністративними будівлями. Вона є серцем міського життя і символом сучасного Києва.

А що було 100 років тому? У 1920-х роках Хрещатик був вже важливою торговою артерією, де концентрувалося життя міста. Однак, його вигляд значно відрізнявся – вулиця була менш забудованою, з більшою кількістю історичних будівель, які зберігали дух минулих епох (рис. 3.14).



Рис. 3.14. Вулиця Хрещатик, ліворуч – у 1920-ті роки, праворуч – у наш час

Додамо, що 100 років тому клімат нашого міста різнився від нинішнього. Це, зокрема, засвідчує фото, вміщене на рис. 3.15.



Рис. 3.15. Вигляд зимового Хрещатика у 1920-х роках

Рухаючись далі, ми потрапляємо на останній пункт нашого маршруту - Європейську площу або Інтернаціональну, як писав Підмогильний. Степан проходив повз Інтернаціональну площу, що була одним з центрів міського життя. Сьогодні це місце є важливою транспортною розв'язкою і частиною сучасного Києва, а 100 років тому це був центр, де збиралися люди, обговорювали новини і просто проводили час (рис. 3.16).



Рис. 3.16. Європейська площа (Площа Інтернаціоналу), ліворуч – у 1920-х роках і нині

Таким чином, слідуючи маршрутом Степана Радченка, ми можемо побачити, як Київ поєднує в собі багатогранну історію та сучасність, залишаючи незмінними свої основні культурні та архітектурні цінності.

На цьому ми закінчуємо нашу екскурсію по великому місту. Дякую за увагу!

### **Висновки до 3 розділу**

Валер'ян Підмогильний (1901–1937 рр.) – один із найвизначніших письменників української літератури першої половини ХХ століття, який створив низку видатних творів. Ці твори здобули визнання як національної, так і світової літературної спільнот. Його творчість відзначається глибоким психологічним проникненням, майстерністю в образотворенні та виразністю мови. Відомий не лише як письменник, а й як талановитий драматург, публіцист та літературний критик, Підмогильний зумів створити своєрідний світ, який залишається актуальним і сьогодні.

"Місто" вважається першим в українській літературі урбаністичним романом, що детально розглядає проблеми міського життя. Письменник у цьому

творі відтворює атмосферу тодішнього побуту, культурно-мистецького життя Києва, передає неповторну ауру київських кав'ярень, кінотеатрів, базарів, магазинів, а також зображує колоритні соціокультурні типи, серед яких можна виділити крамарів, вчителів, підприємців, літераторів та інших.

Аналіз літературного твору дозволяє створити захопливі та змістовні віртуальні екскурсії, що допомагають глибше зрозуміти культурний та історичний контекст описаних подій. Віртуальні екскурсії за мотивами літературних творів є потужним інструментом для популяризації культурної спадщини та підвищення інтересу до літератури.

## ВИСНОВКИ

Екскурсії, зокрема віртуальні, являють собою складову суспільного життя. У роботі з'ясовано суть віртуальних екскурсій, їх значення та можливості використання в сучасних умовах. Віртуальні екскурсії визначено як ефективний засіб передавання знань, збагачення культурного досвіду та виховання суспільства. Використання різних наукових методів, таких як індукція, дедукція, аналогія та аналіз, під час екскурсій дозволяє значно підвищити їхню ефективність та вплив на аудиторію.

Віртуальні екскурсії можуть впливати на сприйняття та реакцію громадськості, особливо в умовах військових конфліктів. Такі екскурсії сприяють збереженню та популяризації культурної спадщини, підвищують обізнаність про проблеми воєнного часу та допомагають у розвитку міжнародного співробітництва та миру. Основними аспектами, які враховуються при створенні віртуальних екскурсій, є культурні, етичні та психологічні чинники.

Третій розділ праці присвячений дослідженню сюжетної лінії книги В. Підмогильного «Місто» та виявленню основних об'єктів для віртуальних екскурсій. Аналіз літературного твору дозволяє створити захопливі та змістовні віртуальні екскурсії, що допомагають глибше зрозуміти культурний та історичний контекст описаних подій. Віртуальні екскурсії за мотивами літературних творів є потужним інструментом для популяризації культурної спадщини та підвищення інтересу до літератури.

Зміни в суспільному житті, зокрема в умовах сучасної російсько-української війни, засвідчують актуальність віртуальних екскурсій та їх перспективи. Віртуальні екскурсії не лише сприяють збереженню культурної спадщини, а й допомагають формувати співчуття та розуміння ситуацій конфліктів серед громадськості. Важливими аспектами для успішного створення та проведення таких екскурсій є врахування культурних, етичних та

психологічних аспектів. Загалом віртуальні екскурсії мають значний потенціал для підвищення ефективності передачі знань та розвитку міжнародного співробітництва та миру.

## СПИСОК ВИКОРИСТАХ ДЖЕРЕЛ

1. Верес К. О. Інноваційні технології в екскурсійному супроводі. URL: <https://dspace.nuft.edu.ua/server/api/core/bitstreams/185e1d2f-7e40-4879-85d2-6bd8748c05d6/content>
2. Вишневський В.І. Екскурсія як метод пізнання. Вісник Київського університету. Географія. 2019. Вип. 2 (75). С. 59–63.
3. Вишневський В.І. Ріка Дніпро. Київ: Інтерпрес Лтд. 2011. 384 с.
4. Галасюк С.С., Нездоймінов С.Г. Організація туристичних подорожей та екскурсійної діяльності: навч. посіб. Київ: «Центр учбової літератури», 2013. 178 с.
5. Київ. Енциклопедичний довідник / за редакцією А.В. Кудрицького. Київ: УРЕ, 1981. 736 с.
6. Київ: Провідник / За ред. Федора Ернста. Київ: ВУАН, 1930. 800 с.
7. Король О.Д. Організація екскурсійних послуг у туризмі. Навчально-методичний посібник. URL: [https://get.ucoz.net/\\_ld/4/418\\_Organizatsiya\\_e.pdf](https://get.ucoz.net/_ld/4/418_Organizatsiya_e.pdf)
8. Bafadhal, A.S.; Hendrawan, M.R. Exploring the Immersion and Telepresence in Gamified Virtual Tourism Experience toward Tourist's Behaviour. In Proceedings of the Annual International Conference of Business and Public Administration (AICoBPA 2018), Malang, Indonesia, 28–29 November 2018; Atlantis Press: Amsterdam, The Netherlands, 2019; pp. 53–56
9. Beck, J.; Egger, R. Emotionalise me: Self-reporting and arousal measurements in virtual tourism environments. In Information and Communication Technologies in Tourism; Stangl, B., Pesonen, J., Eds.; Springer: Berlin/Heidelberg, Germany, 2018; pp. 3–15
10. Berkman, M.I.; Akan, E. Presence and immersion in virtual reality. In Encyclopedia of Computer Graphics and Games; Lee, N., Ed.; Springer: Berlin/Heidelberg, Germany, 2019



11. El-Said, O.; Aziz, H. Virtual tours a means to an end: An analysis of virtual tours' role in tourism recovery post COVID-19. *J. Travel Res.* 2021, 61, 528–548.
12. GoogleArts & Culture/ URL: <https://www.google.com/culturalinstitute/beta/>
13. Marc Truyols 5 Ways Augmented Reality is Enhancing the Tourism Experience. URL: <https://mize.tech/blog/5-ways-augmented-reality-is-enhancing-the-tourism-experience/#what-is-the-future-of-augmented-reality-in-tourism>
14. Rahim, N.Z.A.; Nasaruddin, N.I.S.; Shah, N.B.A.; Halim, F.H.; Samah, K.A.F.A.; Saman, F.I.; Rum, S.F.M. Aftermath of pandemic Covid-19 on tourism industry: A review on virtual tourism platform. In *AIP Conference Proceedings*; AIP Publishing LLC: Melville, NY, USA, 2021; Volume 2347, p. 020173.
15. Tennent, P.; Martindale, S.; Benford, S.; Darzentas, D.; Brundell, P.; Collishaw, M. Thresholds: Embedding virtual reality in the museum. *ACM J. Comput. Cult. Herit.* 2020, 13, 12–35.
16. UAV-Based 3D Virtual Tour Creation. Available from: [https://www.researchgate.net/publication/357286304 UAV Based\\_3D\\_Virtual\\_Tour\\_Creation](https://www.researchgate.net/publication/357286304_UAV_Based_3D_Virtual_Tour_Creation) [accessed Apr 14 2024]. URL : [https://www.researchgate.net/publication/357286304 UAV-Based\\_3D\\_Virtual\\_Tour\\_Creation](https://www.researchgate.net/publication/357286304_UAV-Based_3D_Virtual_Tour_Creation)
17. Vardomatski, S. Augmented and virtual reality after COVID-19. *Forbes.* 14 September 2021. Available online: <https://www.forbes.com/sites/forbestechcouncil/2021/09/14/augmented-and-virtual-reality-after-covid-19/?sh=bc07d852d97c>
18. Yung, R.; Khoo-Lattimore, C. New realities: A systematic literature review on virtual reality and augmented reality in tourism research. *Curr. Issues Tour.* 2019, 22, 2056–2081