

ПЕРСПЕКТИВЫ РАЗВИТИЯ ВИРТУАЛЬНОГО ТУРИЗМА В РЕСПУБЛИКЕ БЕЛАРУСЬ В ЭПОХУ ГЛОБАЛЬНЫХ ВЫЗОВОВ

Пандемия COVID-19 стала серьезным ударом для туризма во всем мире и для Беларуси в частности. Туристические компании понесли колоссальные убытки, многие из них обанкротились, оперативно не найдя альтернативных способов заработка. Одним из таких способов может стать виртуальный туризм, дающий возможность удаленного посещения любых достопримечательностей по всему миру. Виртуальные туры — это не новинка. Первый из них был создан в 1994 г. в Англии и представлял собой прогулку по 3D-реконструкции замка Дадли 1550 г. Событие было столь знаменательным, что одним из первых посетителей виртуального тура стала королева Елизавета II [1].

За прошедшие годы виртуальные туры получили популярность по всему миру. Во многих всемирно известных музеях, выставках и галереях были разработаны виртуальные туры и экскурсии. В Беларуси также создаются виртуальные туры, однако это направление развито очень слабо. Только несколько фирм работают в данном направлении, однако они ограничиваются лишь беглым осмотром общеизвестных достопримечательностей, не давая возможности как следует погрузиться в атмосферу прошлого, узнать историю мест, быт людей, побывать свидетелем исторических событий. Примером может служить виртуальный тур в Несвижский замок [2], который, хотя и способен дать некоторое представление об архитектуре модернизма и нравах аристократов XIX в., но не дает сведений об истории замка, связанных с ним событиях и личностях, в нем проживавших.

Что касается 3D-реконструкции, в Беларуси данное направление вовсе не развито. И это при том, что одних замков здесь было построено более 120, из которых сохранилось лишь 10. Потенциал Беларуси в этом направлении огромен, его развитие требует совместных усилий специалистов различных отраслей: программистов, архитекторов, художников, работников туристической индустрии, инженеров. Культурное, экономическое и просветительское значение проекта такого масштаба трудно переоценить.

Результатом пандемии COVID-19 стало понимание того, что несмотря на наличие ряда неудобств, нехватку оборудования и отсутствие необходимых программных продуктов, современное общество уже готово к переходу на цифровой формат ведения бизнеса, удаленную работу и заключению договоров в режиме онлайн, автоматизации многих повседневных процессов. Многие предприятия, оценив экономическую выгоду удаленной работы, полностью перешли в онлайн-режим. Многие сотрудники, экономя свое время и сокращая транспортные расходы, работают, не выходя из дома. В целом тенденция та-

кова, что информационные технологии все прочнее входят в нашу жизнь. Они не только облегчают выполнение рутинных процессов, но и предоставляют возможность полноценно работать и развиваться в условиях турбулентности. Человеческие желания и потребности остаются неизменными и должны быть удовлетворены. И если нет возможности сделать это живую, то виртуальные туры являются лучшей альтернативой.

Источники

1. Виртуальный тур [Электронный ресурс] // Википедия. — Режим доступа: https://ru.wikipedia.org/wiki/%D0%92%D0%B8%D1%80%D1%82%D1%83%D0%B0%D0%BB%D1%8C%D0%BD%D1%8B%D0%B9_%D1%82%D1%83%D1%80. — Дата доступа: 25.11.2022.

2. Несвижский дворец [Электронный ресурс] // diz-by.com — Режим доступа: <http://diz-by.com/panogallery.html/belarus/nesvizh.html>. — Дата доступа: 25.11.2022.