

- много времени уделяется наведению порядка;
- вы не тот человек, который сначала что-то делает, а потом читает инструкцию;

- следование принципам, основанным на чувстве долга [2].

Хотелось бы отметить, что адаптивность и гибкость мышления являются одними из важнейших качеств человека — они позволяют расти в личном и профессиональном плане и удовлетворять потребность в самореализации. Противоположностью гибкости является ригидность, которая усложняет жизнь человеку и не дает ему нормально функционировать в обществе.

Источники

1. Мазур, Е. Ю. Исследование ригидности (лабильности) мышления у студентов-психологов [Электронный ресурс] / Е. В. Пересько // Вестн. УМЦ. — 2019. — № 3. — Режим доступа: <https://cyberleninka.ru/article/n/issledovanie-rigidnosti-labilnosti-myshleniya-u-studentov-psihologov/viewer>. — Дата доступа: 19.11.2023.

2. Долголантева, К. О. Как рыба об лед: что такое ригидность и почему она мешает мыслить шире [Электронный ресурс] // FORBES. — Режим доступа: <https://www.forbes.ru/forbeslife/479489-kak-ryba-ob-led-cto-takoe-rigidnost-i-pocemu-ona-mesaet-myslit-sire?ysclid=lph8d1xolc522794591>. — Дата доступа: 18.11.2023.

3. Сангазы, А. С. Исследование ригидности у студентов с различным уровнем внушаемости [Электронный ресурс] / А. С. Сангазы, Е. Н. Тулебаева // Вестн. КАСУ. — 2009. — № 5. — Режим доступа: <https://www.vestnik-kafu.info/journal/21/857/>. — Дата доступа: 18.11.2023.

4. Тришкина, С. Н. Что такое ригидность мышления и нужно ли ее преодолевать? [Электронный ресурс] // Психолик. — Режим доступа: <https://psycholic.ru/lichnostniy-rost/rigidnost-myshleniya.html?ysclid=lpjy65bsq537813935#metodika-izmereniya>. — Дата доступа: 19.11.2023.

5. Залевский, Г. В. Психология личности: фиксированные формы поведения : учеб. пособие для вузов / Г. В. Залевский. — 2-е изд. — М. : ЮРАЙТ, 2021. — 306 с. (Высшее образование).

П. С. Гончарик, М. М. Куровский

Научный руководитель — О. В. Толкач

ИННОВАЦИОННЫЕ ТЕХНОЛОГИИ КАК ДРАЙВЕРЫ РАЗВИТИЯ ТУРИЗМА РЕСПУБЛИКИ БЕЛАРУСЬ

Данная статья описывает идею создания «Единой виртуальной сети туристических дестинаций Республики Беларусь», внедрение современных VR- и AR-технологий в интерактивный опыт туристов. Рассмотрены возможности обучения и развлечения через игру GeoGuessr, а также аналог уникального проекта MSG Sphere в качестве перспективных вариантов привлечения туристов.

Информационные технологии переживают бурное развитие, оказывая глубокое влияние на многие сферы человеческой жизни, и одним из важных направлений их применения является туристическая индустрия. Туризм перестал быть ограниченным простым перемещением между точками на карте. Он стал уникальным опытом с возможностью виртуального пребывания в путевых пунктах еще до начала путешествия.

Беларусь, обладая удивительным культурным и природным наследием, имеет потенциал для привлечения туристов. В данном исследовании рассматриваются возможности и перспективы применения информационных технологий для привлечения иностранных туристов в Республику Беларусь и развития внутреннего туризма. Целью данного исследования является анализ современных информационных технологий, их влияние на туристическую индустрию Республики Беларусь и предложение конкретных мер, способствующих улучшению привлекательности страны для туристов.

В связи с ускоренным темпом жизни у взрослых и детей нет времени выезжать за город, посещать природные и другие достопримечательности, поэтому наш вариант предлагает в корне изменить подход к продвижению туристических дестинаций. Одним из самых захватывающих вариантов прорывных технологий является виртуальная реальность. Так, в 2022 г. было реализовано 8,8 млн гаджетов AR/VR, даже с учетом глобального экономического спада. Посредством разнообразных девайсов виртуальные реальности ежегодно посещают порядка 74 млн человек во всем мире [1].

В эпоху цифровизации перспективным решением является объединить краеведческие музеи Беларуси в единое цифровое пространство (далее — ЕЦП). Под этим подразумевается «Единая виртуальная сеть туристических дестинаций Республики Беларусь». Направлениями виртуальных дестинаций будут наиболее живописные локации: Браславские озера, Беловежская пушта, Несвижский дворцово-парковый комплекс, Мирский замок, туристическая тропа «Ельня», Березинский биосферный заповедник, Налибокская пушта, Полесский радиационно-экологический заповедник и др. ЕЦП позволит музеям получать видеоматериалы, снятые на данных локациях в высоком разрешении при помощи БПЛА (беспилотный летательный аппарат — летательный аппарат без экипажа на борту, полет которого происходит либо автономно, либо путем дистанционного управления) [2].

Для реализации идеи потребуется мощный сервер, а также высокоскоростное подключение к интернету в музеях. При условии размещения соответствующего оборудования дело остается за малым — требуется закупить очки виртуальной реальности, компьютеры и удобные кресла для посетителей. Дополнительной опцией будет рассказ гида о местах, над которыми вы «пролетаете». Переходя непосредственно к реализации, представим вариант размещения соответствующего оборудования в музеях. В выставочных залах отгораживается участок помещения, где размещаются компьютер, очки VR и кресло. Гость надевает очки со встроенными наушниками, выбирает дестинацию и отправляется в путешествие. Технология VR предоставляет картинку, неотличимую от реальной. Важным бонусом является возмож-

ность осматривать природные и другие виды под довольно широким углом, принося гостю незабываемые впечатления от «полета» и полного погружения в процесс. Для реализации видеосъемки необходим оператор БПЛА, непосредственно сам БПЛА и транспорт для передвижения по Республике Беларусь. Для исключительных впечатлений от полета требуется БПЛА премиум-сегмента, к примеру DJI MAVIC 3 стоимостью от 2049 долл. США. Для оборудования шести музеев очками VR понадобятся минимум Meta Quest 2 со встроенными вычислительными мощностями, что снизит требования к компьютерам в музеях. Их цена составляет 500 долл. США за штуку. Для сопровождения гида необходимо закупить наушники, можно даже самого низкого качества, поскольку их задача состоит в передаче голоса. Также потребуется оплатить работу оператора БПЛА, затраты на передвижение и размещение его в гостиницах. За съемку шести различных направлений сумма составит около 2000 долл. США, включая траты на проживание, бензин, аренду авто и зарплату оператора. Данная услуга привлечет молодежь и взрослых со всей Беларуси, что позволит окупить затраты в кратчайшие сроки при увеличении стоимости входного билета в музеи.

Полезным примером для перенятия опыта и внедрения ЕЦП является также MSG Sphere, который представляет собой революционный проект развлекательного комплекса, объединяющего передовые технологии для создания мультисенсорного опыта для зрителей. MSG Sphere — большой сферический экран в виде купола, на обе стороны которого проецируются высококачественные изображения, обеспечивающие погружение зрителей в удивительные визуальные миры. Зрители могут управлять проецируемыми объектами и интерфейсами с помощью жестов и движений, а также использовать VR- и AR-технологии для полного погружения, что добавляет элемент интерактивности. Управление контентом обеспечивает наилучший поток событий в соответствии с интересами зрителей.

Игра под названием GeoGuessr содержит в себе элементы азарта и обучения. Обучение и азарт связаны через психологические и поведенческие аспекты человека, а эта связь основана на понятии «позитивное подкрепление», где индивид испытывает удовлетворение или получает удовольствие от определенных действий или ситуаций. GeoGuessr — игра на знание географии. Пользователь попадает на случайную точку Google Карты в режиме просмотра улиц и должен указать свое местоположение на карте. Для большинства людей это увлекательный способ скоротать время, а для других — познакомиться и пообщаться с людьми из разных уголков планеты. Данный ресурс может быть использован не только в развлекательных целях, но и как инструмент обучения детей и студентов в школах, лицеях и высших учебных заведениях. Нет лучшего способа оценить культуру другой страны, чем прогуляться по ее улицам, поэтому мы предлагаем создать аналог для Беларуси в рамках «Единой виртуальной сети туристических направлений Республики Беларусь». Для разработки будут необходимы базы с информацией, фото- и видеосъемкой географических объектов и достопримечательностей по всей Беларуси, часть из которых у нас уже имеется посредством реализа-

ции ЕЦП. Кроме этого, будут добавлены исторические здания, памятники, города, деревни и другие интересные места. К данным материалам будут разработаны краткие описания к каждой из локаций, а также ее история, интересные факты. Важным моментом будет локализация интерфейса на белорусский язык.

Таким образом, при реализации всех трех проектов мы получим абсолютно уникальную «Единую виртуальную сеть туристических дестинаций Республики Беларусь», полностью рабочую и привлекательную для внутреннего и въездного туризма, что позволит полностью переосмыслить путешествия по Республике Беларусь.

Источники

1. Спрос на устройства AR/VR на мировом рынке [Электронный ресурс] // 3DNews. — Режим доступа: <https://3dnews.ru/1062448/spros-na-ustroystva-arvr-na-mirovom-rinke-vzletel-pochti-v-dva-raza>. — Дата доступа: 10.10.2023.

2. Современные беспилотные летательные аппараты [Электронный ресурс] // CyberLeninka. — Режим доступа: <https://cyberleninka.ru/article/n/sovremennye-bespilotnye-letatelnye-apparaty>. — Дата доступа: 10.10.2023.

3. The MSG Sphere: When Money Meets Creativity [Электронный ресурс] // DailyBrand. — Режим доступа: <https://dailybrand.co.zw/the-msg-sphere-when-money-meets-creativity/>. — Дата доступа: 10.10.2023.

А. Д. Грибанова

Научный руководитель — кандидат экономических наук А. В. Кармызов

ОСОБЕННОСТИ ОБРАЩЕНИЯ СЛАБОАЛКОГОЛЬНЫХ НАПИТКОВ

В работе рассматривается понятие сферы обращения, ее связь с производством и торговлей, а также приведен анализ нескольких факторов, влияющих на сферу обращения слабоалкогольных напитков в мире и Республике Беларусь.

Сфера обращения — экономическая форма доведения результатов производства до потребителей в условиях товарных отношений. Она является индикатором целесообразности производства тех или иных товаров, основываясь на степени их востребованности у потребителей. Специфическим видом деятельности, обслуживающим сферу обращения, можно считать торговлю потребительскими товарами, которая организует в определенной последовательности экономические процессы по поводу купли-продажи товаров, а кроме того, выступает в роли регулятора рыночных отношений в сфере товарного обращения. Отсюда можно сделать вывод о неразрывной связи торговли со сферой обращения товаров и определить их влияние друг на друга.