

УДК: 338.48

Жеруков К.Б.

Магистрант

Московский государственный университет им М.В. Ломоносова,

Россия г. Нальчик

Жерукова А.Б.

Профессор кафедры экономики и менеджмента

Кабардино-Балкарский государственный университет

Россия г. Нальчик

РОЛЬ И МЕСТО ЦИФРОВИЗАЦИИ В ТУРИСТИЧЕСКОЙ ОТРАСЛИ

***Аннотация:** В статье сделан акцент на то, что интеграция данных технологий в туризме будет способствовать повышению эффективности процессов коммуникации на современном рынке туристических услуг; представлен обзор применения IT-технологий в туризме, приводится группировка мобильных сервисов для туристов*

***Annotation:** The article focuses on the fact that the integration of these technologies in tourism will contribute to improving the efficiency of communication processes in the modern market of tourist services; provides an overview of the use of IT technologies in tourism, provides a grouping of mobile services for tourists*

***Ключевые слова:** инновационное развитие, туристическая отрасль, цифровизация экономики, цифровые технологии, информационная среда, мобильные приложения.*

***Key words:** innovative development, tourism industry, digitalization of the economy, digital technologies, information environment, mobile applications.*

Научное исследование последствий цифровизации туризма связано с изучением роли, места и его экономической значимости на уровне национальных

экономик. Актуальное значение приобретают исследование направлений государственного регулирования в сфере туризма с учетом влияния цифровизации, вопросов инвестиционной деятельности, связанной с внедрением цифровых технологий в сферу туризма на национальном уровне, формирование государственной политики финансирования инновационных туристских проектов, разработка и реализация национальных проектов и программ развития туризма. Туристическая индустрия как одна из наиболее перспективных видов экономической деятельности характеризуется активным внедрением цифровых технологий. Особенности цифровой экономики связаны с четвертой промышленной революцией, которая проявляется цифровизацией практически всех сфер деятельности современного социума. Цифровая экономика как тип хозяйствования отличаясь тем, что в ней ключевым ресурсом становится информация, а также методы управления информацией во всех сферах производства, обмена, распределения и потребления, базируется на использовании новейших технологий, составляющих цифровую инфраструктуру экономики. [1, 88с.] К ним относятся:

1. Big Data (технологии больших данных);
2. Blockchain;
3. Internet of Things - IoT (интернет вещей);
4. нейросети (искусственный интеллект),
5. augmented reality - AR (технологии виртуальной реальности);
6. virable reality – VR (дополненной реальности);
7. 3D печать;
8. мобильные приложения и устройства и мн. др.

Человечество активно вовлекаясь в виртуальное информационное пространство, имеет возможность получать услуги, приобретать товары и др. Так к началу 2019 г. более 4 млрд чел., это примерно 47% населения планеты, были пользователями глобальной сети интернета. По структуре среди наиболее востребованных направлений использования глобальной сети в России следует выделить финансовые операции - более 60%, взаимодействия с

государственными и муниципальными органами власти до 75%, с поставщиками – до 67%, потребителями – около 54%. [2, 320с.]

Несмотря на то, что крупные IT компании проявили интерес и готовность вкладывать немалые средства в AR/VR технологий, развитие формирующегося отечественного рынка дополненной и виртуальной реальности сдерживают [3, 312с.]:

1. Значительные финансовые издержки на генерацию и фильтрацию идей и их доведения до конечного продукта;
2. Низкий уровень потребительской платежеспособности, сужающей спрос;
3. Наличие ограничений, связанных с восприятием AR/VR технологий и неготовность значительной части населения воспринимать положительный эффект от внедрения подобных технологий.

Содержание обоих документов по существу закладывает обязательность выполнения для России всех требований цифровизации как современного тренда эффективного развития мировой экономики и общества.

Программа «Цифровая экономика» была утверждена правительством летом 2017 г., а в мае 2018 г. ее трансформировали в национальную программу. В нее входит шесть федеральных проектов: «Цифровое государственное управление», «Цифровые технологии», «Нормативное регулирование цифровой среды», «Кадры для цифровой экономики», «Информационная инфраструктура» и «Информационная безопасность». [4].

К 2025 г. по прогнозам компании McKinsey & Company, объем отечественной цифровой экономики достигнет 9,6 трлн руб., что будет соответствовать порядка 8–10% ВВП [5].

Одним из направлений деятельности с наиболее активным внедрением IT-технологий являются услуги туристической индустрии. Для того чтобы повысить привлекательность туристских дестинаций и обеспечить устойчивый турпоток, необходимо создавать информационное сопровождение, содержащее всю необходимую для путешественника информацию. [6, 302с.] Глубокая

интеграция информационных технологий в повседневную жизнь будет способствовать решению проблем возникающих как при выборе различных видов турпродукта, так и формировании привлекательного туристского предложения достигаемого за счет максимального упрощения процессов коммуникации с потенциальными клиентами и туристами, а также повышения эффективности данного взаимодействия. Например, при планировании путешествия с помощью технологий виртуальной реальности (VR) можно изучить или осмотреть популярные места и принять обоснованное решение. При бронировании возможность посмотреть 360-градусные фотографии или видео (технологии, используемые многими крупными отелями) поможет выбрать подходящую альтернативу. При перелете использование VR устройств станет дополнительной развлекательной опцией для пассажиров во время длительного перелета.

В туристической индустрии можно выделить и такие направления внедрения технологии виртуальной и дополненной реальности (AR / VR) как:

1. Удобная навигация - благодаря приложениям смешанной реальности можно найти нужный путь, проложить маршрут, определить местонахождение;
2. Информационная поддержка для проведения экскурсий, когда можно обойтись без экскурсовода: стоит только направить гаджет на известную достопримечательность, чтобы получить о ней всю информацию;
3. Виртуальные путешествия, расширяющие реальность с целью демонстрации возможностей тура, погружения в определенную местность.[7, 55 с.]

Одним из перспективных направлений использования технологий дополненной реальности и геолокации в туристической сфере в условиях возрастания спроса на культурно-познавательные, исторические, экологические виды туризма является разработка мобильных приложения для платформ Android и iOS, которые позволили бы представить объекты археологического наследия, памятники архитектуры и природные памятники в виде 3D-модели и сопровождать их дополнительной текстовой информацией. Такие приложения

по сохранению и использованию различных артефактов не только в туристской, но и культурно-познавательной, научно-образовательной деятельности будет способствовать увеличению доступности информации о них широкому кругу заинтересованных пользователей [8, 241с.].

В туристическом бизнесе использование мобильных устройств стало важнейшим трендом в последние годы. При планировании путешествия 80% российских туристов изучают видео и фотографии, размещенные в социальных сетях и касающиеся выбранной дестинации, 86% во время путешествия считают главным наличием мобильной связи, 73% туристов считают, что электронные посадочные талоны и билеты значительно упрощают путешествие, 75% туристов оставляют свои отзывы на обзорных сайтах, 69% хотят получать максимально возможный объем информации о дестинации, в которую они приехали. В среднем в путешествии туристы используют 17 различных мобильных приложений.

Таким образом, данные технологии, призванные сделать восприятие информации человеком намного шире и нагляднее, имеют в туризме значительный потенциал, связанный с тем, что потребители, активно вовлекаясь в виртуальное пространство, получают возможность приобретать информацию, услуги, товары и пр., что сказывается на росте турпотока.

Литература:

1. Туменова С.А., Варквасова Т.Х. Рынок дополненной и виртуальной реальности: состояние и перспективы развития // Известия Кабардино-Балкарского научного центра РАН. 2017. № 3 (77). С. 88
2. Абдрахманова Г.И., Гохберг Л.М., Кевеш М.А. и др. Индикаторы цифровой экономики: статистический сборник. Нац. исслед. ун-т «Высшая школа экономики». М.: НИУ ВШЭ, 2017. С. 320
3. Туменова С.А. О механизме активизации инвестиционного обеспечения рекреационного комплекса региона: концептуальный подход// В сборнике: Актуальные проблемы и приоритетные инновационные технологии развития

АПК региона Материалы Всероссийской научно-практической конференции преподавателей, аспирантов, магистрантов и студентов. 2015. С. 312

4. Программа «Цифровая экономика Российской Федерации» [Электронный ресурс] <http://government.ru/rugovclassifier/614/events/> (дата обращения: 02.05.2020).

5. Отчет компании McKinsey. [Электронный ресурс] URL: <https://www.mckinsey.com/russia/our-insights/ru-ru> (дата обращения: 14.04.2020).

6. Туменова С.А. Информационные технологии как фактор динамики маркетингового инструментария в сфере рекреации // В сборнике: Информационно-телекоммуникационные системы и технологии материалы Всероссийской научно-практической конференции. 2017. С. 302

7. Туменова С.А., Базиева Г.Д. Социально-экономические проблемы сохранения и использования культурного наследия // Известия Кабардино-Балкарского научного центра РАН. 2018. № 2 (82). - С. 55

8. Жерукова А.Б., Туменова С.А. Формирование устойчивых конкурентных преимуществ на основе реализации бенчмаркингвого проекта // Вестник Белгородского университета кооперации, экономики и права. 2018. №3. – С. 241