

Буторіна Вероніка Борисівна

кандидат економічних наук, доцент,

Кам'янець-Подільський національний університет імені Івана Огієнка

ORCID: <https://orcid.org/0000-0002-6657-5718>

Слободянюк Олександр Васильович

кандидат технічних наук, доцент,

Кам'янець-Подільський національний університет імені Івана Огієнка

ORCID: <https://orcid.org/0000-0001-5195-3053>

Хоптяр Анрій Юрійович

кандидат історичних наук, вчений секретар,

Кам'янець-Подільський державний історичний музей-заповідник

ORCID: <https://orcid.org/0000-0002-7870-5778>

ІНФОРМАЦІЙНІ ТЕХНОЛОГІЇ В КУЛЬТУРНО-МИСТЕЦЬКІЙ СФЕРІ ЯК ФАКТОР ПІДВИЩЕННЯ КОНКУРЕНТОСПРОМОЖНОСТІ ТУРИСТИЧНОГО ПРОДУКТУ

Вчені та практики шукають нові шляхи пізнання творів мистецтва, пам'яток архітектури, визначних історичних місць, культурних артефактів сучасним і майбутніми поколіннями, дбаючи й про збереження наявної історичної, культурної, природної спадщини у різних форматах. Для України виникає потреба у впровадженні найбільш успішних практик використання інформаційних технологій у сфері культури, що сприятиме підвищенню конкурентоспроможності туристичних продуктів. У статті розглянуто приклади підвищення конкурентоспроможності туристичного продукту шляхом використання інформаційних технологій в культурі та мистецтві: доповнена реальність, цифровий сторітелінг, створення відеоігор, 3D-оцифрування артефактів, віртуальна реальність, штучний інтелект, цифрове мистецтво, імерсивні технології. Встановлено шляхи підвищення конкурентоспроможності туристичного продукту з використанням інформаційних технологій у культурно-мистецькій сфері: підвищення інтерактивності, персоналізації інформації, інформативності, візуалізації, фокусу на об'єкті, ефективності навчання, інтересу цільової аудиторії, рівня залучення культурно-мистецької сфери у формування туристичних продуктів. Акцентовано увагу на можливостях інформаційних технологій сприяти популяризації туристичних магнітів, destinations, регіональних традицій, мистецтва та культурної спадщини; на регіональному рівні – сприяти привабленню нових туристів і комерціалізації нових туристичних продуктів. Порівняння технологій доповненої та віртуальної реальності виявило можливості створення нового поля для реалізації бізнес-ідей у сфері туризму. Встановлено, що твори мистецтва, історичні та культурні артефакти отримують нової інтерпретації із використанням інформаційних технологій і справляють на туриста нові враження (цифровий живопис, цифрова скульптура, 3D-моделювання пам'яток, технології створення ІІІ-мистецтва). Розглянуто українські проекти використання інформаційних технологій у культурно-мистецькій сфері, які сприяють підвищенню конкурентоспроможності туристичних продуктів. Однак охопити усі об'єкти історико-культурної спадщини вони поки не можуть.

Ключові слова: інформаційні технології, світова культура, світове мистецтво, культурна спадщина, конкурентоспроможність, туристичний продукт.

Постановка проблеми та її актуальність. В умовах впливу часу та зовнішніх несприятливих чинників твори мистецтва, пам'ятки архітектури, визначні історичні місця, культурні артефакти, які є туристичними магнітами і становлять основу більшості туристичних продуктів, поступово втрачають свій вигляд. Окремі одиниці культурної спадщини людства уже повністю зникли. Тому вчені та практики шукають нові шляхи їх пізнання сучасним і майбутніми поколіннями, дбаючи й про збереження наявної історичної, культурної, природної спадщини у різних форматах. Для України у період до оголошення воєнного стану і під час

повномасштабного вторгнення ворога використання інформаційних технологій у культурно-мистецькій сфері було актуальним для представників туристичної сфери. Зумовлено це тим, що споживач послуг вимагає новинок у мистецькій сфері, нових інтерпретацій історико-культурної спадщини і доступності туристичних продуктів. Виникає потреба у впровадженні найбільш успішних практик використання інформаційних технологій у сфері культури України.

Аналіз останніх досліджень і публікацій. У праці О. Заїки розглянуто проблематику впровадження інноваційних інформаційно-комунікаційних технологій



в галузі культури і мистецтв України в контексті цифрової трансформації державного управління [1]. В. Надрага проводить аналіз використання цифрових технологій для збереження, відтворення та просування культурної спадщини в Україні [5]. С. Марченко у своїх працях узагальнює Сучасні технології у справі популяризації місцевої культурної спадщини [3]. Дослідження О. Липак присвячено застосуванню VR та AR технологій в музеях [2]. У фокусі наукових пошуків С. Щербаківа і Н. Ревенко перебувають вплив технологій доповненої реальності на сприйняття творів скульптури у виставковому просторі, переваги використання сучасних технологій у процесі організації виставкового простору для перегляду творів скульптури та виявлення проблем їхньої цифровізації, естетизації, імерсивності, інтерактивності, театральності [14]. Питання інтеграції технологій і образотворчого мистецтва від комп'ютера до цифрових медіа, етапізації та особливостей інтеграції новітніх технологій та образотворчого мистецтва досліджують О. Попінова і Г. Крюкова [6]. Є. Санніков досліджує проблеми авторства та етики використання штучного інтелекту для створення візуальних творів, розглядає принципи функціонування провідних платформ, що дозволяють генерувати високоякісні зображення на основі текстових описів [12]. У працях О. Мусієнко розкрито етичні виклики штучного інтелекту в сучасному українському аудіовізуальному мистецтві, аналізується вплив генеративного ШІ на художні, соціальні та комунікативні процеси [4].

Мета статті: розглянути напрями підвищення конкурентоспроможності туристичного продукту з використанням інформаційних технологій в культурі та мистецтві

Виклад основного матеріалу дослідження. У світі інформаційні та цифрові технології допомагають сьогодні не лише зберегти, а популяризувати і частково відновити культурну спадщину. Турист може побачити уже відому історико-культурну пам'ятку у новому тлумаченні за допомогою віртуальної реальності, доповненої реальності, 3D-оцифрування, можливостей штучного інтелекту [1]. Так об'єкт сприйняття стає привабливішим і доступнішим ширшому колу цільової аудиторії. Мова йде не про підміну існуючої пам'ятки її цифровою копією, не про примітивізацію мистецтва, а про роз'яснення культурної цінності та необхідності дбайливого ставлення.

У випадку культурних цінностей, відповідальність за які покладена на регіони та громади, розширення можливостей для популяризації дозволяє приватному бізнесу застосувати інформаційні та комунікаційні технології. Це в свою чергу сприяє привабленню нових туристів і комерціалізації нових туристичних продуктів.

Розглянемо приклади підвищення конкурентоспроможності туристичного продукту шляхом використання інформаційних технологій в культурі та мистецтві (таблиця 1).

Отже, використання інформаційних технологій у культурно-мистецькій сфері підвищує конкурентоспроможність туристичного продукту шляхом:

- 1) підвищення інтерактивності;
- 2) персоналізації інформації;
- 3) підвищення інформативності;
- 4) підвищення візуалізації [14];
- 5) підвищення фокусу на об'єкті;
- 6) підвищення ефективності навчання;
- 7) розширення цільової аудиторії;
- 8) підвищення рівня залучення культурно-мистецької сфери у формування туристичних продуктів.

Оскільки технології віртуальної та доповненої реальності найбільшої популярності набули у сферах дозвілля та освіти, то культура, мистецтво і туризм не могли не зазнати впливу цієї сучасної тенденції. Відвідувач музею, який скористається AR-технологіями може доповнити наявний фізичний об'єкт пізнавальною інформацією або елементами реконструкції [2]. У разі використання VR-технологій перебування коло об'єкта не обов'язкове, що особливо актуально було під час пандемії, під час обмежень у пересування, пов'язаних із воєнним станом, а також за потреби відвідання віртуального туру з навчальною метою. У обох випадках твори мистецтва, історичні та культурні артефакти отримують нової інтерпретації і справляють на туриста нові враження.

Варто зазначити, що використання технологій доповненої та віртуальної реальності створює нове поле для реалізації бізнес-ідей у сфері туризму. Конкуренційною перевагою низки турів стають елементи, створені саме з використанням зазначених технологій.

Невід'ємною частиною підвищення конкурентоспроможності туристичних продуктів є популяризація туристичних магнітів, DESTINAцій, регіональних традицій, мистецтва та культурної спадщини. Нові форми такої популяризації охоплюють цифровий сторітелінг, створення відеоігор, сучасні PR-технології, SMM та аналітику даних для маркетингу. Такі технології дозволяють охопити велику кількість сегментів цільової аудиторії різни туристичних продуктів. Підприємства сфери туризму конкурують пре усім у створенні унікальних комерційних пропозицій, запорукою яких є пошук актуальних для ринку технологій, з метою утримання постійного споживача і приваблення нового.

Використання інформаційних технологій в культурно-мистецькій сфері створює перспективи для ефективнішого використання її потенціалу у сфері туризму. Технологічно-мистецька інтеграція дозволяє створити доступні для широкого кола громадськості туристичні продукти, такі як віртуальні тури, екскурсії. Цифрові медіа дозволяють вчасно і змістовно інформувати потенційних споживачів туристичного продукту про новини у культурно-мистецькій сфері, а серед молоді – популяризувати культурно-мистецькі тренди. За умов врахування прав інтелектуальної власності та етичних норм цифрові технології у мистецтві та культурі дозволяють розширити

Таблиця 1 – Напрями використання інформаційних технологій в культурно-мистецькій сфері туризму

Технологія	Підвищення конкурентоспроможності туристичного продукту
AR (доповнена реальність): доповнена реальність, що базується на маркерах; безмаркерна доповнена реальність; доповнена реальність що базується на проєкції; доповнена реальність, що базується на VIO	Завдяки накладанню на об'єкт додаткової віртуальної текстової, графічної або звукової інформації доповненої реальності турист бачить через окуляри або на екрані в музеї поєднання цифрової та фізичної реальності. Цифрова частина інформації може бути наповнена історичними, біографічними даними, містити відеоматеріали. Відвідувач музею також може використовувати сенсорний екран для управління об'єктом. Для туристів зручним є зчитування інформації з використанням QR-коду, застосування GPS і датчика швидкості, сенсорів та камери.
Цифровий сторітелінг	Оцифровані об'єкти можна використовувати як основу для продукування навчальних, розважальних матеріалів, літературних проєктів. Це сприяє реалізації просвітницької та освітньої функції туризму.
Створення відеоігор	Використовуючи 3D-моделі історико-культурної спадщини у відеоіграх можна збільшити інтерес користувачів до пізнання історії та культури регіону або країни, який вони реалізують через використання туристичного продукту. У даному випадку розробникам ігор важливо не спотворювати історичних фактів, не примітивізувати культурні цінності. Окремі ігри можуть носити навчальний характер, якщо розробники у співпраці з освітянами зможуть імплементувати таку гру у навчальну програму як навчально-методичний матеріал.
3D-оцифрування артефактів	Відкриває можливості до каталогізації наявних і втрачених культурних цінностей для збереження і дослідження. Також активно створюються віртуальні тури, доступ до яких є в мережі Інтернет як на комерційній, так і на безкоштовній основі. Велика кількість таких турів доступна зараз безкоштовно, що зумовлено їх просвітницькою метою.
VR (віртуальна реальність)	Використання VR-шоломів дозволяє не перебувати безпосередньо коло об'єкту, а відвідати віртуальний тур або дослідити об'єкт у будь-якій локації. Такий формат дозволяє супроводжувати перебування коло об'єкта аудіо гідом, іншим звуковим супроводом. Як показує практика туристичної діяльності, туристам цікаво також після безпосередньої очної екскурсії переглянути її у віртуальному вигляді, що дозволяє максимально повно оцінити пам'ятку історії та культури.
Штучний інтелект (платформи DALL-E від компанії OpenAI, Midjourney та Stable Diffusion від Stability AI)	Можливість генерування робіт як штучним інтелектом, так і художником шляхом використання масштабних баз даних (датасетів). Створення візуальних зображень, анімації, аудіо творів за допомогою штучного інтелекту, дозволяє споживачеві ознайомитись з альтернативними традиційним творами мистецтва (зауважимо, що досі точаться дискусії стосовно такої приналежності). При розробці турів, які передбачають знайомство туриста із творами, які згенеровані з використанням штучного інтелекту, надавачам послуг важливо інформувати туристів про характер створення об'єктів, із якими вони знайомляться.
Цифрове мистецтво	Поєднання мистецького і діджиталізованого підходів створило нові форми сучасного мистецтва: Copy.art, Fax.art, інфографіка, Pixel.art, віртуальна реальність, медіа-арт, Screen-art, CD.art, net.art, саунд-арт, гейм-арт. Продукти, створені в такий спосіб можуть доповнювати сприйняття туриста від туристичного продукту в цілому, відкриваючи нові грані окремих культурних подій, анімаційних заходів, виставок тощо.
Імерсивні технології (3D-друк, LED-підсвітка, сенсорні технології, віртуальна реальність, звукова інсталяція)	Уже широко застосовуються у виставковій діяльності, оскільки дозволяють відвідувачам «зануритись» у світ мистецького або культурного об'єкту за допомогою задіяння усіх систем сприйняття людини і максимізації фокусу на об'єкті.

Джерело: складено авторами з використанням [6], [2], [14]

різноманіття творчих проявів митців і створити для споживача нові цікаві продукти.

Художнє відображення дійсності у світовій культурі та мистецтві сьогодні демонструє інновації в образотворчому мистецтві та дизайні. Виникають нові способи створення художніх творів, нові художні напрямки. Цифровий живопис базується переважно на використанні графічних редакторів і растрової, векторної, фрактальної комп'ютерної графіки.

Цифрова скульптура також передбачає володіння низкою навичок в області композиції, кольору, конструювання тощо. Професіоналізм виконавця дозволяє за допомогою технологій доповненої реальності створювати цікаві нові виставки і розширяти потенціал існуючих.

3D-моделювання пам'яток історико-культурної спадщини створює базу цифрових даних для обліку,

подальшої реконструкції, ознайомлення користувачів, навчання та дослідження.

Технології створення ШІ-мистецтва передбачають використання колективних даних (датасетів) та результатів аналітики низки взаємозв'язків. Цей принцип не ідентичний принципам традиційного мистецтва – індивідуалізм та власний досвід. Водночас мистецтво з використанням штучного інтелекту уможливило формування нових когнітивних, естетичних та етичних моделей [4].

Технології штучного інтелекту в мистецтві використовують твори реальних авторів – художників, фотографів та інших митців. Тому виникають дискусії як етичного, так і правового характеру. Користувач доопрацьовує твір згенерований ШІ на основі зібраної бази даних творів інших митців, частина з яких захищена

авторським правом. Генерує штучний інтелект твори мистецтва після навчання, яке відбувається як під контролем його творців, так і самостійно штучним інтелектом. Тому на разі усе важче відрізнити аудіовізуальний контент, створений ШІ, від того, який створила людина. У світовій культурі та мистецтві сьогодні актуальною є потреба унормувати ШІ-мистецтво з законодавством в області інтелектуальної власності та компенсації коштів митцям за використання їхніх творів у датасетах [12].

Україна славиться великою кількістю пам'яток історико-культурної спадщини. Сьогодні їх значна частина знаходиться у критичному стані або зовсім знищені. Причинами цього є як помилки господарювання у сфері збереження історико-культурної спадщини, так і військова агресія в бік України.

Країни ЄС прагнуть оцифрувати та каталогізувати об'єкти історико-культурної спадщини. Україна в свою чергу також зацікавлена в цьому, тому варто наголосити на ефективних державних ініціативах у даному напрямку:

1. Проект «Автентична Україна», який реалізує Міністерства культури, молоді та спорту України за підтримки компанії «Google Україна», спрямований на створення віртуальних турів [9].

2. Діяльність Українського культурного фонду, спрямована на розвиток оцифрування культурної спадщини та культури [10].

3. Впровадження електронного реєстру державної підтримки у сфері культури, яке координується Міністерством культури та стратегічних комунікацій України, Держкомтелерадіо та Держмистецтв з 2024 р. [13].

Недержавні проекти оцифрування пам'яток культурної спадщини:

1. Проекту «Кишенькова країна», який реалізувала компанія SKEIRON, створивши AR-додаток з 3D-моделями 40 архітектурних пам'яток України.

2. Громадські організації Pixelated Realities, «Україна Інкогніта» та організація AERO 3D.

3. Проекти за участю іноземних партнерів: Saving Ukrainian Cultural Heritage Online (SUCHO), проект з країнами ЄС 4CH, проект U-ART з Канадою [5].

4. Всеукраїнська цифрова платформа «Ємузей онлайн», яка пропонує віртуальні екскурсії музеями, галереями. Визначними місцями України як на комерційній, так і на безоплатній основі [11].

5. Проект оцифрування Кам'янець-Подільської фортеці у високій якості з розбіжністю даних до

2–3 см, реалізований командою Skeiron у співпраці з Кам'янець-Подільським історичним музеєм-заповідником за підтримки фонду Аліф та Міністерства культури та інформаційної політики України [8]

6. Громадська організація «Лабораторія культурних досліджень» із Чернівців застосовує трендові технології віртуальної та доповненої реальності для промоції культури та мистецтва [7].

Онлайн-виставки, квести, тести, мультимедійні історії, коментарі, гейміфіковані елементи, діджиталізація музейних фондів, розробка віртуальних експозицій, цифрове мистецтво, використання штучного інтелекту, використання мобільних телефонів, планшетів, комп'ютерів, VR-шоломів та інших пристроїв користувачами – це неповний перелік цікавих ініціатив застосування інформаційних технологій у культурно-мистецькій сфері України, які мають потенціал підвищення конкурентоспроможності вітчизняних туристичних продуктів.

Висновки. У статті розглянуто приклади підвищення конкурентоспроможності туристичного продукту шляхом використання інформаційних технологій в культурі та мистецтві. Встановлено шляхи підвищення конкурентоспроможності туристичного продукту з використанням інформаційних технологій у культурно-мистецькій сфері.

Акцентовано увагу на можливостях інформаційних технологій сприяти популяризації туристичних магнітів, дестинацій, регіональних традицій, мистецтва та культурної спадщини; на регіональному рівні сприяти привабленню нових туристів і комерціалізації нових туристичних продуктів. Порівняння технологій доповненої та віртуальної реальності виявило можливості створення нового поля для реалізації бізнес-ідей у сфері туризму.

Встановлено, що твори мистецтва, історичні та культурні артефакти отримують нової інтерпретації із використанням інформаційних технологій і справляють на туриста нові враження. Зокрема, це видно у таких мистецьких інноваціях як цифровий живопис, цифрова скульптура, 3D-моделювання пам'яток, технології створення ШІ-мистецтва.

Підсумовано, що українські проекти використання інформаційних технологій у культурно-мистецькій сфері сприяють підвищенню конкурентоспроможності туристичних продуктів. Однак охопити усі об'єкти історико-культурної спадщини поки не можуть.

Список використаних джерел:

1. Заїка О. М. Стратегії впровадження цифрових технологій в галузі культури і мистецтв України. *Вчені записки ТНУ імені В.І. Вернадського*. 2025. Том 36 (75). № 4. С. 16–21. DOI: <https://doi.org/10.32782/TNU-2663-6468/2025.4/04>
2. Липак О. А. Застосування VR та AR технологій в музеях. Матеріали Міжнародної науково-технічної конференції 14–15 травня 2020 року «Фундаментальні та прикладні проблеми сучасних технологій». Тернопіль, Україна. С. 159–160.
3. Марченко С. Д. Сучасні технології у справі популяризації місцевої культурної спадщини. *International scientific integration*. September, 2022. С. 59–63. DOI: <https://doi.org/10.30888/2709-2267.2022-12-01-002>
4. Мусієнко О. В. Етичні виклики штучного інтелекту в сучасному українському аудіовізуальному мистецтві. *Культура України*. 2025. Випуск 91. С. 111–119. DOI: <https://doi.org/10.31516/2410-5325.091.12>*

5. Надрага В. М. Цифровізація культурної спадщини: проблеми та вирішення в контексті публічного управління. *Державне управління: удосконалення та розвиток*. 2024. № 5. DOI: <http://doi.org/10.32702/2307-2156.2024.5.19>
6. Попінова О.М., Крюкова Г.О. Інтеграція технологій і образотворчого мистецтва: від комп'ютера до цифрових медіа. *Вісник Національної академії керівних кадрів культури і мистецтв*. 2024. № 1. С. 260–265.
7. Сайт Громадської організації «Лабораторія культурних досліджень». URL: <https://surl.li/nhnyej>
8. Сайт Кам'янець-Подільського історичного музею-заповідника. URL: <http://muzeum.in.ua/rezultaty-poshuku.html>
9. Сайт проєкту «Автентична Україна». URL: <https://authenticukraine.com.ua/about>
10. Сайт Українського культурного фонду. URL: <https://ucf.in.ua/p/about>
11. Сайт цифрової платформи «Ємузей онлайн». URL: <https://emuseum.online/about-project>
12. Санніков Є.В. Проблема авторства та етика використання штучного інтелекту для створення візуальних творів. *Український мистецтвознавчий дискурс*. 2024. Випуск 2. С. 132–140. DOI <https://doi.org/10.32782/uad.2024.2.15>
13. Цифровізація: в Україні запрацює електронний реєстр державної підтримки у сфері культури. Урядовий портал. 2024. URL: <https://www.kmu.gov.ua/news/tsyvrovizatsiia-v-ukraini-zapratsiuie-elektronnyireistr-derzhavnoi-pidtrymky-u-sferi-kultury>
14. Щербаків С., Ревенюк Н. Вплив технологій доповненої реальності на сприйняття творів скульптури у виставковому просторі. *Українська академія мистецтва*. 2023. Випуск 34. С. 200–206. DOI <https://doi.org/10.32782/2411-3034-2023-34-26>

References:

1. Zaika O. M. (2025) Stratehii vprovadzhennia tsyfrovyykh tekhnolohii v haluzi kultury i mystetstv Ukrainy. [Strategies for implementing digital technologies in the field of culture and arts in Ukraine] *Vcheni zapysky TNU imeni V.I. Vernadskoho*. Tom 36 (75). No 4. (pp. 16–21). DOI: <https://doi.org/10.32782/TNU-2663-6468/2025.4/04> (in Ukrainian)
2. Lypak O. A. (2020) Zastosuvannia VR ta AR tekhnolohii v muzeiakh. [Application of VR and AR technologies in museums]. *Materialy Mizhnarodnoi naukovy-tekhnichnoi konferentsii "Fundamentalni ta prykladni problemy suchasnykh tekhnolohii"*. [Materials of the International Scientific and Technical Conference "Fundamental and applied problems of modern technologies"] (14–15 May, Ternopil) (pp. 159–160)
3. Marchenko S. D. (2022) Suchasni tekhnolohii u spravi populyaryzatsii mistsevoi kulturnoi spadshchyny. [Modern technologies in the promotion of local cultural heritage] *International scientific integration*. September (pp. 59–63). DOI: <https://doi.org/10.30888/2709-2267.2022-12-01-002> (in Ukrainian).
4. Musiienko O. V. (2025) Etychni vyklyky shtuchnoho intelektu v suchasnomu ukrainskomu audiovizualnomu mystetstvi [Ethical challenges of artificial intelligence in contemporary Ukrainian audiovisual art]. *Kultura Ukrainy*. Vypusk 91. (pp. 111–119). DOI: https://doi.org/10.31516/2410-5325.091.12* (in Ukrainian).
5. Nadraha V. M. (2024) Tsyvrovizatsiia kulturnoi spadshchyny: problemy ta vyrishennia v konteksti publichnoho upravlinnia. [Digitization of cultural heritage: problems and solutions in the context of public administration]. *Derzhavne upravlinnia: udoskonalennia ta rozvytok*. No 5. DOI: <http://doi.org/10.32702/2307-2156.2024.5.19> (in Ukrainian).
6. Popinova O.M., Kriukova H.O. (2024) Intehratsiia tekhnolohii i obrazotvorchoho mystetstva: vid kompiutera do tsyfrovyykh media. [Integration of technology and fine arts: from computer to digital media]. No 1. (pp. 260-265). (in Ukrainian).
7. Sait Hromadskoi orhanizatsii "Laboratoriia kulturnykh doslidzhen". [Public organization "Laboratory of Cultural Research"] Available at: <https://surl.li/nhnyej>
8. Sait Kamianets-Podilskoho istorychnoho muzeiu-zapovidnyka. [Kamianets-Podilskyi Historical Museum-Reserve]. Available at: <http://muzeum.in.ua/rezultaty-poshuku.html>
9. Sait poiektu "Avtentychna Ukraina". [The "Authentic Ukraine" project]. Available at: <https://authenticukraine.com.ua/about>
10. Sait Ukrainskoho kulturnoho fondu [Ukrainian Cultural Foundation]. Available at: <https://ucf.in.ua/p/about>
11. Sait tsyfrovoy platformy "Yemuzei online". [Digital platform "Emuseum Online"]. Available at: <https://emuseum.online/about-project>
12. Sannikov Ye.V. (2024) Problema avtorstva ta etyka vykorystannia shtuchnoho intelektu dlia stvorennia vizualnykh tvoriv. [The problem of authorship and the ethics of using artificial intelligence to create visual works]. *Ukrainskyi mystetstvoznavchyi dyskurs*. Vypusk 2. (pp. 132–140). DOI <https://doi.org/10.32782/uad.2024.2.15> (in Ukrainian).
13. Tsyvrovizatsiia: v Ukraini zapratsiuie elektronnyi reistr derzhavnoi pidtrymky u sferi kultury. (2024) [Digitalization: an electronic register of state support in the field of culture will be launched in Ukraine]. *Uriadovy portal*. Available at: <https://www.kmu.gov.ua/news/tsyvrovizatsiia-v-ukraini-zapratsiuie-elektronnyi-reistr-derzhavnoi-pidtrymky-u-sferi-kultury> (in Ukrainian).
14. Shcherbakov S., Revenok N. (2023) Vplyv tekhnolohii dopovnenoї realnosti na spryiniattia tvoriv skulptury u vystavkovomu prostori. [The impact of augmented reality technologies on the perception of sculptures in the exhibition space]. *Ukrainska akademiia mystetstva*. Vypusk 34. (pp. 200–206). DOI <https://doi.org/10.32782/2411-3034-2023-34-26> (in Ukrainian).

Veronika Butorina, Oleksandr Slobodianiuk

Kamianets-Podilskyi Ivan Ohiienko National University

Andrii Khoptiar

Kamianets-Podilskyi State Historical Museum-Reserve

INFORMATION TECHNOLOGIES IN THE CULTURAL AND ARTISTIC SPHERE AS A FACTOR FOR INCREASING THE COMPETITIVENESS OF THE TOURIST PRODUCT

Scientists and practitioners are looking for new ways to learn about works of art, architectural monuments, important historical sites, and cultural artifacts by current and future generations, while also taking care of preserving the existing historical, cultural, and natural heritage in various formats. Ukraine needs to implement the most successful practices in the use of information technologies in the field of culture, which will help increase the competitiveness of tourism products. The article considers examples of increasing the competitiveness of a tourist product through the use of information technologies in culture and art: augmented reality, digital storytelling, video game creation, 3D digitization of artifacts, virtual reality, artificial intelligence, digital art, immersive technologies. Ways of increasing the competitiveness of a tourist product using information technologies in the cultural and artistic sphere are established: increasing interactivity, personalization of information, informativeness, visualization, focus on the object, effectiveness of training, interest of the target audience, level of involvement of the cultural and artistic sphere in the formation of tourist products. The focus is on the possibilities of information technologies to promote tourist magnets, destinations, regional traditions, art and cultural heritage; at the regional level – to help attract new tourists and commercialize new tourism products. A comparison of augmented and virtual reality technologies revealed the possibilities of creating a new field for the implementation of business ideas in the field of tourism. It has been established that works of art, historical and cultural artifacts receive a new interpretation using information technologies and create new impressions on tourists (digital painting, digital sculpture, 3D modeling of monuments, technologies for creating AI art). Ukrainian projects using information technologies in the cultural and artistic sphere, which contribute to increasing the competitiveness of tourism products, are considered. However, they cannot yet cover all objects of historical and cultural heritage.

Keywords: *information technologies, world culture, world art, cultural heritage, competitiveness, tourism product.*

Дата надходження статті: 12.01.2026

Дата прийняття статті: 10.02.2026

Дата публікації статті: 18.03.2026