

Н. В. Якименко-Терещенко, Т. Ю. Чайка

Національний технічний університет «Харківський політехнічний інститут»

М. О. Яріко

Харківська державна академія культури

КВЕСТ-ЕКСКУРСІЇ З ВІРТУАЛЬНИМ ГІДОМ ЯК ІННОВАЦІЙНІ ПОДІЄВІ ПРОДУКТИ ІНДУСТРІЇ ТУРИЗМУ ТА ГОСТИННОСТІ

Стаття присвячена дослідженню сучасних успішних практик проектування, рекламування та проведення квест-екскурсії із віртуальним гідом; удосконаленню підходів до їх методичного забезпечення та практичної реалізації. Уточнено визначення таких понять, як «квест», «квест-екскурсія», «квест-екскурсія з віртуальним гідом». Проаналізовано сучасні тенденції зміни споживчих переваг у сфері туризму та гостинності. Досліджено перспективи розвитку галузі у відповідь на зміни зовнішнього середовища, а також конкретні приклади представлених на ринку цифрових екскурсійних продуктів. Виділено основні напрями підвищення конкурентоспроможності туристично-екскурсійного бізнесу, що пов'язані із задоволенням споживчих запитів на унікальність, персоніфікацію, гейміфікацію та діджиталізацію споживчого досвіду. Встановлено, що квест-екскурсії з віртуальним гідом є перспективним та затребуваним напрямком екскурсійної діяльності. Суспільна та соціокультурна значимість цифрових екскурсійних продуктів спонукає державу та громадські об'єднання брати участь у фінансуванні відповідних стартапів, що сприяє розвитку даного напрямку на його початкових етапах. Проаналізовано характерні риси квест-екскурсії, що відрізняють їх від екскурсійних продуктів інших типів. Зокрема, інтерактивність, подієвість, наявність ігрового та змагального компонентів, безособова участь екскурсовода на етапі проведення квест-екскурсії з віртуальним гідом. Все це визначає певні відмінності методичного забезпечення квест-екскурсії із віртуальним гідом від методичного забезпечення екскурсій традиційного типу. У зв'язку з цим, особливу увагу приділено удосконаленню методичного підходу до проектування та проведення квест-екскурсії із віртуальним гідом. Акцент зроблено на такі проблеми, як: виділення структурних елементів екскурсійного квеста; види квест-завдань екскурсійного квесту; орієнтовні розрахункові параметри квест-екскурсії; міждисциплінарна взаємодія ІТ-технологій та екскурсійної діяльності; технологія проектування квест-маршрутів із віртуальним гідом; роль екскурсовода у проектуванні та проведенні квест-екскурсії з віртуальним гідом.

Ключові слова: екскурсійний квест, квест-екскурсія з віртуальним гідом, подієвий продукт, споживчий досвід, діджиталізація, стартап.

Постановка проблеми. Проведене в 2022 році дослідження ОЕСР (OECD, 2022), виділяє такі основні тенденції сучасної індустрії туризму та гостинності: перевага віддається унікальним, індивідуальним та стійким подорожам (на противагу застарілій моделі традиційного туризму); уповільнюється зростання добробуту значної частини населення у всьому світі; зростає соціально-економічна та культурна впливовість цифрових платформ та digital-технологій; спостерігається прагнення до гейміфікації споживчого досвіду [12].

Сукупність даних тенденцій робить актуальним використання таких інноваційних продуктів, як квест-екскурсії з віртуальним гідом. У контексті еволюційних змін споживчого попиту, інтерес представляє вивчення шляхів адаптації індустрії туризму та гостинності до умов, що змінюються.

Аналіз останніх досліджень і публікацій. Проблеми методичного супроводу екскурсійної діяльності порушуються у роботах І. Т. Скрипченко [9], Ю. О. Піскунової [5], В. Ю. Степанова [7], К. П. Мелеги [4]. Різні аспекти такого екскурсійного продукту, як квест-екскурсія, у своїх роботах розглядають М. Васильєва [1], А. Видавська-Станіш (A. Widawska-Stanisiz) [13], О. В. Шикіна [10].

Виділення невирішених раніше частин загальної проблеми. Разом з тим, вимагає подальшого дослідження та вдосконалення методологічне забезпечення такого нового виду квест-екскурсії, як квест-екскурсія з віртуальним гідом, особливо в контексті визначення місця та ролі екскурсовода як при проектуванні, так і при проведенні екскурсій даного виду.

Мета дослідження полягає у виявленні та узагальненні сучасних успішних практик квест-екскурсії із віртуальним гідом, удосконаленні підходів до методичного забезпечення та практичної реалізації екскурсійних квестів.

Методи дослідження. При дослідженні успішних практик квест-екскурсії із віртуальним гідом використовувалися методи спостереження, систематизації та аналізу. Теоретико-прикладне дослідження існуючих підходів до методичного забезпечення квест-екскурсії проводилось за допомогою вивчення та систематизації літературних джерел; спостереження, систематизації та аналізу практичного досвіду проведення екскурсійних квестів.

Інформаційна база дослідження теоретичні та практичні напрацювання вчених та спеціалістів-практиків з теми дослідження; офіційні веб-сайти компаній, що спеціалізуються на проведенні квест-екскурсії із віртуальним гідом.

Виклад основного матеріалу дослідження. *Квест (quest)* – гра, побудована на покроковому виконанні задалегідь підготовлених завдань, пов'язаних з пошуком будь-якого предмета (предметів). Сюжет квесту пов'язаний з подоланням різних труднощів на шляху до мети. Цікавою є історія появи даного терміна в соціокультурному дискурсі сучасної індустрії подієвих активностей. Знаменитий «Американський тлумачний словник англійської мови Вебстера» одним із значень терміну «квест» вказує наступне: «лицарська кампанія у середньовічному романі, яка зазвичай пов'язана з авантюрою подорожжю» [11]. У 80-90-х роках ХХ століття термін «квест» активно використовувався в продуктивній лінійці комп'ютерних ігор компанії Sierra Entertainment (Kings Quest, Space Quest, Police Quest, Hero's Quest тощо). Як зазначає М. Васильєва (2020), пізніше термін «квест» почав вживатися для позначення активних екстремальних та інтелектуальних ігор [1]. Як форма огляду визначних пам'яток, квести вперше були використані в США в середині 1990-х років [13].

Квест-екскурсія – окремий вид екскурсій, що характеризується наявністю ігрової та змагальної компонент. Проходження квест-екскурсії супроводжується покроковим виконанням задалегідь приготованих завдань під час просування від одного екскурсійного об'єкта до іншого. Від екскурсії традиційного типу квест-екскурсію відрізняє насамперед подієвість, змагальність та інтерактивне залучення учасників. Специфічною особливістю методичного забезпечення квест-екскурсії є інтеграція інтерактивних методів та традиційних екскурсійних прийомів показу та розповіді [9].

По суті, будь-який екскурсійний квест вирішує проблему запиту клієнтів на унікальність, індивідуалізацію та гейміфікацію споживчого досвіду. Як зазначає, зокрема, О. В. Шикіна (2016), квест-атракції є дієвим

способом підвищення туристичної привабливості дестинації [10]. Цікавим результатом командного проходження квесту може стати *тімбілдинг*. Ця обставина дозволяє рекомендувати командні квест-екскурсії як складову тренінгів тімбілдингу [5].

Як відомо, однією з основних характеристик екскурсії є умова проходження маршруту у супроводі кваліфікованого фахівця-екскурсовода [7].

У зв'язку з цим, з методичної точки зору цікаво, як саме імплементовано цю умову в структуру квест-екскурсії.

Залежно від форми участі екскурсовода в проведенні квест-екскурсії, виділяють:

- квест-екскурсії з безпосередньою участю екскурсовода;
- безособові квест-екскурсії (квест-маршрути; квест-екскурсії з віртуальним гідом; віртуальні квест-екскурсії).

Квест-екскурсія з віртуальним гідом передбачає проходження маршруту за допомогою мобільного додатку, який у режимі реал-тайм виконує функції віртуального гίδα. На рисунку 1 представлено приклад рекламної пропозиції квест-екскурсії такого типу від туристично-івентової компанії Just Lviv It (м. Львів) [2]. Цей вид квест-екскурсії є результатом міждисциплінарної взаємодії ІТ-технологій та екскурсійної діяльності. Квест-екскурсії з віртуальним гідом, окрім запитів на унікальність, персоніфікацію та гейміфікацію, задовольняють також актуальний запит на діджиталізацію соціокультурного простору.

Створення та просування ІТ-продуктів, що спеціалізуються на квест-екскурсіях із віртуальним гідом, – перспективний міждисциплінарний напрямок. Стартапи, створені задля побудови таких додатків, легко масштабуються й у разі грамотної маркетингової стратегії можуть бути дуже успішними. На



Рисунок 1 – Фрагменти рекламної пропозиції квест-екскурсії із віртуальним гідом туристично-івентової компанії Just Lviv It

Джерело: [2]

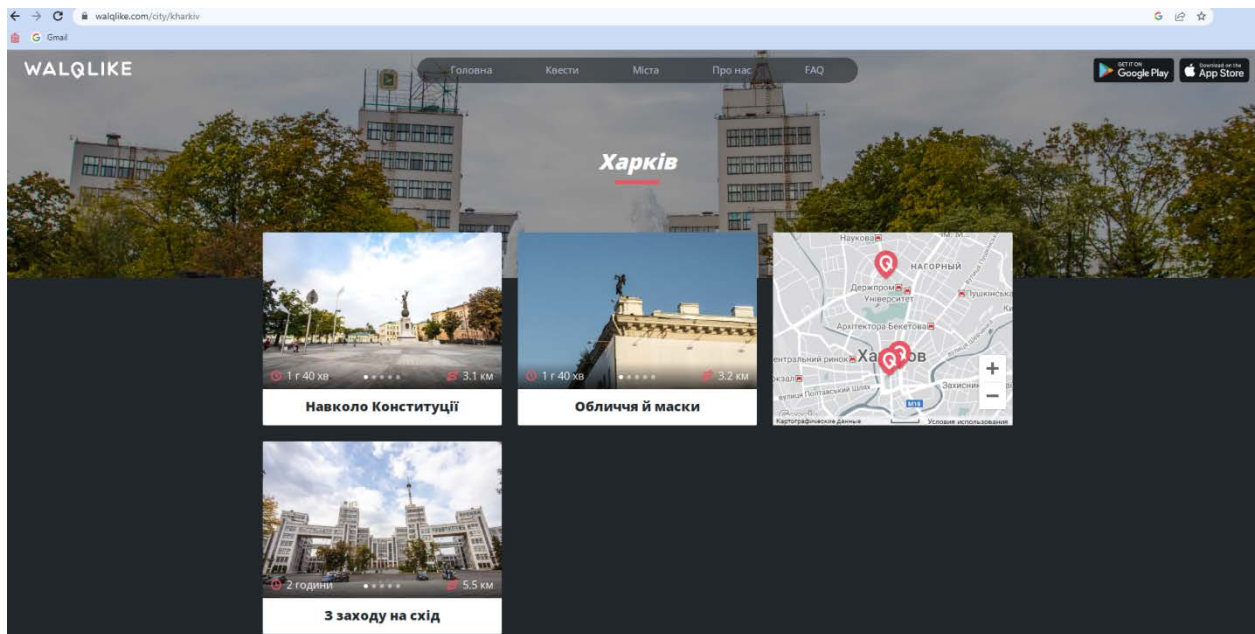


Рисунок 2 – Сторінка веб-сайту компанії Walqlike, що рекламує квест-екскурсії з віртуальним гідом у Харкові

Джерело: [8]

рисунку 2 представлена сторінка веб-сайту компанії Walqlike з рекламою квест-екскурсій з віртуальним гідом у Харкові [8]. Ця компанія динамічно розвивається і вже має банк квест-екскурсій з віртуальним гідом по Києву, Львову, Тернополі, Одесі, Чернігову, Івано-Франківську, Кам'янець-Подільську, Дніпру, Харкову, Чернівцям та Полтаві. Оскільки розвиток таких квест-екскурсій має зокрема й соціально-культурне значення, подібні проекти охоче фінансуються державними та громадськими фондами. Так, наприклад, проект зі створення мобільного додатку квест-екскурсій компанії Walqlike фінансується Українським культурним фондом та платформою Спільнокошт, завдяки чому на даний час є для користувачів повністю безкоштовним.

У квест-екскурсіях з віртуальним гідом участь екскурсовода на етапі проведення екскурсії набуває опосередкованої, безособової форми, що накладає додаткові вимоги до етапу підготовки екскурсійного продукту та якості проектування квест-екскурсії.

Основними структурними елементами квесту є:

- сценарій із завданнями, які потрібно виконати;
- час, відведений для проходження квесту;
- карта квесту;
- контрольні точки проходження квесту;
- код підтвердження проходження квесту або його етапу;
- лідер команди (у разі, якщо проходження квесту передбачає командну роботу).

Технологія проектування квест-маршрутів з віртуальним гідом має передбачати ретельне опрацювання наступних етапів:

- розробка ідеї, визначення жанру та правил квесту;

- попередній аналіз території майбутнього квесту з визначенням перспективних екскурсійних об'єктів та маршруту їх проходження;

- польове дослідження маршруту;
- уточнення списку екскурсійних об'єктів;
- визначення топології, початкової та кінцевої точки маршруту;
- розрахунок часу проходження квесту;
- створення сюжету та розробка завдань квесту;
- написання текстової інструкції, що містить завдання та текстові підказки до них;
- дизайн та створення карти квесту;
- тестування інструкції проходження та карти квесту, внесення необхідних правок;
- підготовка та закладка на території матеріальних артефактів (подарунків, пам'ятних речей та ін.) (у разі, якщо це передбачено загальною концепцією квесту);
- створення сторінки квесту у відповідному мобільному додатку, її тестування;
- відкриття у мобільному додатку доступу користувачам до квест-екскурсії з віртуальним гідом.

Міські квест-маршрути, як правило, ґрунтуються на засадах міського орієнтування. Екскурсоводу необхідно створити маршрут, скласти карту, досконало продумати завдання та текстові підказки. Сюжет квест-екскурсії з віртуальним гідом має бути складений з урахуванням жанру та формату квесту.

Види квест-завдань, які можна використовувати при проектуванні екскурсійного квесту:

- вирішення завдань, змістовно пов'язаних з історією та іншими характеристиками екскурсійних об'єктів;
- пошук екскурсійних об'єктів;
- пошук таємних артефактів на екскурсійних об'єктах;

- бонусні завдання (завдання підвищеної складності, що передбачають додаткові винагороди);
- знаходження оптимального маршруту між об'єктами (застосовується опціонально, у разі, якщо маршрут не вказаний на карті квесту);
- вирішення завдань та головоломок під час переходів від одного об'єкта до іншого (застосовується опціонально, якщо дистанція між об'єктами досить велика);
- тімблдингові завдання (застосовується опціонально, якщо квест-екскурсія має командотворчу спрямованість).

Тривалість квест-екскурсії може варіювати від 1 до 24 годин [6]. У процесі проектування екскурсивного маршруту необхідно мати орієнтовні розрахункові параметри квест-екскурсії (тривалість проходження маршруту, його довжина, кількість локацій). Ці параметри згодом необхідно уточнити та скоригувати залежно від результатів тестового проходження квест-маршруту на місцевості.

Вирізняють наступні темпи пішоїдної ходьби людини: дуже повільна (2,5-3 км/год); повільна (3-4 км/год); помірна (4-5 км/год); швидка (5-6 км/год) [4]. У випадку, якщо квест-екскурсія не передбачає наявності спортивно-змагальної компоненти, пересування екскурсантів здійснюватиметься прогулянковим кроком (прогулянковий крок дещо повільніший за стандартний пішоїдний крок людини) із середньою швидкістю 3,5 км/год. На відміну від традиційних екскурсій, квест-маршрути передбачають вирішення завдань та пошук предметів, відповідно, на даний вид активності, а також на ознайомлення з екскурсійними об'єктами необхідно відвести близько 30% загального

часу проходження маршруту. З урахуванням часу на вирішення завдань та ознайомлення з пам'ятками, орієнтовна формула визначення довжини маршруту (S) матиме вигляд:

$$S = v \cdot \left(\frac{100 - 30}{100} \right) t = 0,7t \cdot v, \quad (1)$$

де v – швидкість проходження маршруту, км/год;

t – час проходження маршруту, год.

Так, наприклад, за тривалості квест-екскурсії 1,5 години та середньої швидкості руху екскурсантів 3,5 км/год, розрахункова довжина маршруту становитиме 3,7 км.

Емпіричні спостереження та дослідження підтверджують валідність наведеної вище орієнтовної формули. Так, наприклад, у таблиці 1 наведено параметри десяти випадково відібраних квест-маршрутів з віртуальним ґідом (по два квести на місто) компанії Walqlike [3].

При цьому варто мати на увазі, що особливості екскурсійних об'єктів, цільової аудиторії, а також місцевості, якою проходить маршрут, можуть відчутно вплинути на швидкість проходження квест-екскурсії. Тому можливі суттєві відхилення, наприклад, у тривалості проходження різних квест-екскурсій однакової протяжності (дані таблиці 1 це підтверджують).

Розрахунок часу проходження та дистанції квесту може дати лише попередні орієнтовні значення, які є корисними на етапі проектування квест-екскурсії, але обов'язково потребують уточнення на етапі польового тестування. Кількісні параметри проходження квест-екскурсії мають бути протестовані та уточнені під час

Таблиця 1 – Кількісні параметри віртуальних квест-маршрутів компанії Walqlike

Назва	Місто	Тривалість	Відстань	Кількість локацій
Особняки і палаци Липок	Київ	1 год. 40 хв.	3,3 км	10
Німецький Київ	Київ	3 год. 30 хв.	11,1 км	12
Солодкий Львів	Львів	1 год. 30 хв.	2,7 км	12
Середньовічний квест	Львів	1 год. 40 хв.	3,1 км	13
Тернопільські перевертні	Тернопіль	1 год. 40 хв.	3,6 км	12
Детективний квест	Тернопіль	2 год. 00 хв.	5,0 км	12
Фантастичні звірі та де їх шукати	Одеса	2 год. 00 хв.	5,5 км	11
Квест Єврейською Одесою	Одеса	1 год. 40 хв.	3,6 км	11
Місцями здійснення бажань	Чернігів	2 год. 00 хв.	4,8 км	12
Інтелегентний Чернігів	Чернігів	2 год. 40 хв.	8,3 км	12
Секрети старого Станіслава	Івано-Франківськ	2 год. 20 хв.	4,9 км	15
Франківськ під мікроскопом	Івано-Франківськ	1 год. 50 хв.	2,8 км	14
Тільки в місті на камені	Кам'янець-Подільський	2 год. 10 хв.	4,4 км	14
Броня Кам'яця	Кам'янець-Подільський	1 год. 50 хв.	4,4 км	11
Прогулянка уздовж набережної	Дніпро	2 год. 20 хв.	7,1 км	10
Маленькі історії великого міста	Дніпро	1 год. 50 хв.	3,2 км	11
Обличчя й маски	Харків	1 год. 40 хв.	3,2 км	12
З заходу на схід	Харків	2 год. 00 хв.	5,5 км	11
Чернівці. Єврейський спадок	Чернівці	2 год. 30 хв.	7,8 км	11
Німецькі Чернівці	Чернівці	1 год. 50 хв.	5,1 км	10
Мисливці за тасмніями	Полтава	1 год. 50 хв.	4,1 км	11
Смачні легенди старої Полтави	Полтава	2 год. 40 хв.	8,0 км	11

Джерело: складено авторами за матеріалами [3]

контрольного проходження маршруту перед його остаточним затвердженням.

Висновки. Дослідження успішних практик проведення квест-екскурсій є необхідним етапом розробки власного екскурсійного продукту. На даний час споживчий попит змінюється під впливом наступних тенденцій: перевага віддається унікальним та персоналізованим продуктам; гейміфікації споживчого досвіду; диджиталізації економічної та соціокультурної сфери.

Квест-екскурсії з віртуальним гідом задовольняють запит споживачів на унікальність, індивідуалізацію, гейміфікацію та диджиталізацію споживчого досвіду, що робить створення та розвиток таких продуктів досить перспективним. Створення стартапів даної спрямованості має суспільне соціокультурне значення, у зв'язку з чим може знаходити фінансову підтримку з боку державних та громадських фондів.

Квест-екскурсія із віртуальним гідом як окремий вид екскурсій має свої особливості. По-перше, вона характеризується інтерактивністю, подієвістю, а також наявністю ігрового та змагального компонентів. По-друге, є продуктом міждисциплінарної взаємодії

ІТ-технологій та екскурсійної діяльності. По-третє, передбачає опосередковану, безособову участь екскурсора на етапі проведення екскурсії. Все це визначає певні відмінності методичного забезпечення квест-екскурсій із віртуальним гідом від методичного забезпечення екскурсій традиційного формату.

Наукова новизна дослідження полягає в уточненні успішних маркетингових підходів до створення цифрових екскурсійних продуктів, а також у вдосконаленні методичного забезпечення проектування та практичної реалізації квест-екскурсій із віртуальним гідом.

Практична значущість одержаних результатів полягає у можливості їх використання як на етапі розробки цифрових екскурсійних продуктів, так і в процесі їх практичного застосування.

Перспективи подальших досліджень можуть бути пов'язані з більш детальним аналізом цільових груп споживачів цифрових екскурсійних продуктів та подальшим урахуванням отриманої в ході такого дослідження інформації при вдосконаленні рекомендацій щодо проектування та проведення квест-екскурсій з віртуальним гідом.

Список використаних джерел:

1. Васильєва М. Квест-екскурсія як інтерактивна форма навчання школярів (на прикладі археологічного музею ІА НАН України). *Молодий вчений*. № 11 (87). 2020. С. 365–370. DOI: <https://doi.org/10.32839/2304-5809/2020-11-87-79>
2. Квест-екскурсія з віртуальним гідом. *Офіційний веб-сайт туристично-івентової компанії Just Lviv It*. URL: <https://www.justlviv.it/en/excursion/kvest-ekskursiya-z-virtualnym-gidom/>
3. Квести. Офіційний веб-сайт Walqlike. URL: <https://walqlike.com/quests>
4. Мелега К. П. Сучасні технології здоров'язбереження : навчальний посібник. Ужгород : УжНУ, 2018. 200 с.
5. Піскунова Ю. О. Квест-екскурсія як інноваційна форма екскурсійної діяльності. *Туристичний та готельно-ресторанний бізнес: світовий досвід та перспективи розвитку для України* : матеріали Всеукраїнської науково-практичної конференції, 10 квітня 2019 р. Одеса : ОНЕУ, 2019. С. 853–856.
6. Скрипченко І. Т. Інноваційні технології в туризмі : навчальний посібник. Дніпро : Журфонд, 2021. 137 с.
7. Степанов В. Ю., Якименко-Терещенко Н. В., Чайка Т. Ю. Теорія і практика міждисциплінарного підходу до екскурсійної діяльності. *Інфраструктура ринку*. 2023. № 70. URL: <http://www.market-infr.od.ua/uk/70-2023>
8. Харків. *Офіційний веб-сайт Walqlike*. URL: <https://walqlike.com/city/kharkiv>
9. Скрипченко І. Т. Інноваційні технології в туризмі : навчальний посібник. Дніпро : Журфонд, 2021. 137 с.
10. Шикіна О. В. Квест-атракції як нове покоління туристичних послуг. *Туристичний та готельно-ресторанний бізнес в Україні: проблеми розвитку та регулювання* : матеріали VII міжнародної науково-практичної конференції, 24-25 березня 2016 р. Черкаси, 2016. С. 140–143.
11. Merriam-Webster Dictionary. URL: <https://www.merriam-webster.com/dictionary/quest>
12. OECD Tourism Trends and Policies 2022. *OECD*, 2022. DOI: <https://doi.org/10.1787/a8dd3019-en>
13. Widawska-Stanisiz A. Questing in city promotion on the example of the city of Czestochowa. *Innovative Marketing*. 2018. 14 (1). 7-12. DOI: [http://dx.doi.org/10.21511/im.14\(1\).2018.01](http://dx.doi.org/10.21511/im.14(1).2018.01)

References:

1. Vasylieva, M. (2020). Kvest-ekskursiia yak interaktyvna forma navchannia shkoliariv (na prykladі arkheolohichnoho muzeiu IA NAN Ukrainy) [Quest-excursion as an interactive form of education for schoolchildren (on the example of the archaeological museum of the Institute of National Academy of Sciences of Ukraine)]. *Molodyi vchenyi – Young Scientist*, 11 (87), 365–370. DOI: <https://doi.org/10.32839/2304-5809/2020-11-87-79>.
2. Kvest-ekskursiia z virtualnym hidom [Quest-excursion with a virtual guide]. *Official website of the tourism and event company Just Lviv It*. Available at: <https://www.justlviv.it/en/excursion/kvest-ekskursiya-z-virtualnym-gidom/>
3. Kvesty [Quests]. *Walqlike official website*. Available at: <https://walqlike.com/quests>
4. Meleha, K. P. (2018). Suchasni tekhnolohii zdoroviazberzhennia: navchalnyi posibnyk [Modern technologies of health care: textbook]. Uzhhorod: UzhNU, 200 p.
5. Piskunova, Yu. O. (2019). Kvest-ekskursiia yak innovatsiina forma ekskursiinoi diialnosti [Quest-excursion as an innovative form of excursion activity]. *Turystychnyi ta hotelno-restoranni biznes: svitovy dosvid ta perspektyvy rozvytku dlia Ukrainy: materialy Vseukrainskoi naukovo-praktychnoi konferentsii, 10 kvitnia 2019 r.* – *Tourism and*

hotel and restaurant business: world experience and development prospects for Ukraine: materials of the All-Ukrainian scientific and practical conference, April 10, 2019. Odesa: ONEU, pp. 853–856.

6. Skrypchenko, I. T. (2021). Innovatsiini tekhnolohii v turyzmi: navchalnyi posibnyk [Innovative technologies in tourism: textbook]. Dnipro: Zhurfond, 137 p.

7. Stepanov, V. Yu., Yakymenko-Tereshchenko, N. V., Chaika, T. Yu. (2023). Teoriia i praktyka mizhdystsyplinar-noho pidkhodu do ekskursiinoi diialnosti [Theory and practice of an interdisciplinary approach to excursion activities]. *Infrastruktura rynku – Market infrastructure*, 70. Available at: <http://www.market-infr.od.ua/uk/70-2023>

8. Kharkiv [Kharkiv]. *Walqlike official website*. Available at: <https://walqlike.com/city/kharkiv>

9. Shykina, O. V. (2016). Kvest-atraktsii yak nove pokolinnia turystychnykh posluh [Quest attractions as a new generation of tourist services]. *Turystychnyi ta hotelno-restoranni biznes v Ukraini: problemy rozvytku ta rehuliuвання: materialy VII mizhnarodnoi naukovo-praktychnoi konferentsii, 24-25 bereznia 2016 r. – Tourism and hotel and restaurant business in Ukraine: problems of development and regulation: materials of the VII international scientific and practical conference, March 24-25, 2016*. Cherkasy, pp. 140–143

10. Merriam-Webster Dictionary. Available at: <https://www.merriam-webster.com/dictionary/quest>

11. OECD Tourism Trends and Policies 2022. *OECD*, 2022. DOI: <https://doi.org/10.1787/a8dd3019-en>

12. Widawska-Stanisiz, A. (2018). Questing in city promotion on the example of the city of Cześćochowa. *Innovative Marketing*, 14 (1), 7-12. DOI: [http://dx.doi.org/10.21511/im.14\(1\).2018.01](http://dx.doi.org/10.21511/im.14(1).2018.01)

Natalia Yakimenko-Tereschenko, Tetiana Chaika

National Technical University "Kharkiv Polytechnic Institute"

Myroslava Yariko

Kharkiv State Academy of Culture

QUEST-EXCURSION WITH A VIRTUAL GUIDE AS AN INNOVATIVE EVENT PRODUCT FOR THE TOURISM AND HOSPITALITY INDUSTRY

The paper explores modern successful practices of designing, advertising and conducting quest tours with a virtual guide; improving approaches to their methodological support and practical implementation. The definition of such concepts as "quest", "quest-excursion", "quest-excursion with a virtual guide" has been clarified. Current trends in consumer preferences in tourism and hospitality are analyzed. The prospects for the industry to respond to changes in the external environment are explored, as well as specific examples of digital excursion products on the market are studied. The main directions of increasing the competitiveness of the tourist and excursion business associated with meeting consumer demands for uniqueness, personalization, gamification and digitalization of the consumer experience are highlighted. It has been established that virtual guided quest excursions are a promising and sought-after area of excursion activity. The social and socio-cultural importance of the digital excursion products encourages the state and public associations to participate in the financing of the startups, which promotes this area in its initial stages of development. The characteristics of quest-excursions that distinguish them from other types of excursion products are analyzed. In particular, interactivity, eventfulness, the presence of game and competitive components, the impersonal involvement of the guide at the stage of conducting a quest-excursion with a virtual guide. All this determines certain differences in the methodological support of the quest-excursions with a virtual guide from the methodological support of the excursions of traditional format. In this regard, special attention is paid to improving the methodological approach to designing and conducting quest-excursion with a virtual guide. Emphasis is placed on such problems as: the allocation of the structural elements of the quest-excursion; types of tasks of the quest-excursion; approximate estimated parameters of the quest-excursion; interdisciplinary interaction of IT-technologies and excursion activities; technology of designing the quest-excursions with a virtual guide; role of the guide in designing and conducting the quest-excursions with a virtual guide.

Keywords: *excursion quest, quest- excursion with a virtual guide, event product, consumer experience, digitalization, startup.*

Статтю подано до редакції 03.02.2023