



AGORA

AGORA

Projekti. Nro: 2022-1-FR01-KA220-ADU-000086999

Moduuli 4

Uudistavan matkailutoiminnan edistäminen teknologian avulla

Kehittäjä: DomSpain



Co-funded by
the European Union



AGORA

Sisällysluettelo

OPPIMISTAVOITTEET	3
MODUULI PÄHKINÄNKUORESSA	4
Luku 4.1: Huomisen vaaliminen: uudistavan matkailun ja virtuaalikokemusten teoreettinen perusta	5
Luku 4.2: Virtuaalisten ja interaktiivisten elementtien hyödyntäminen ja haasteet uudistavissa matkailukokemuksissa	11
Luku 4.3: Ehdotuksia uudistavan matkailukokemuksen suunnittelemiseksi (uudelleen) teknologian avulla	18
SANASTO	23
MIELENRUOKAA	24
HARJOITUKSET	24
LISÄAINEISTO	26
VIITELUETTELO	28





OPPIMISTAVOITTEET

Kun olet suorittanut moduulin, voit...

Tieto

- Ymmärrät virtuaalisen kokemuksen käsitteen, sen roolin uudisasukasmatkailussa ja sen mahdollisen vaikutuksen matkakohteisiin.
- hahmotat tiettyjen virtuaalielämysten hyviä ja huonoja puolia kestävän matkailun yhteydessä.

Taidot

- Pystyt selittämään eri menetelmien ja työkalujen edut ja haitat mukaansatempaavien ja regeneratiivisten kokemusten luomiseksi.
- Pystyt ehdottamaan uusia luovia ideoita virtuaalisia kohtaamisia varten yhteisön ja kohteen edistämiseksi.

Osaaminen

- Osaat soveltaa hankittua tietoa uudistavan matkailukokemuksen suunnitteluun tai muokkaamiseen niiden päivittäisissä käytännöissä.
- Osaat luoda uusia ideoita virtuaalielämysten sisällyttämisestä matkailutarjontaan ja valmistelet sisältöä ja materiaalia niiden toteuttamista varten.





Kesto: Tämä moduuli vaatii noin 20 tuntia valmistelu-, toteutus- ja seurantatyötä, mukaan lukien opetusaika, käytännön toiminta ja projektityö.

MODUULI PÄHKINÄNKUORESSA

Matkailun kehittyvässä maisemassa uudistava matkailu muuttaa tapaa, jolla tutkimme maailmaa, ja teknologia voi tarjota matkailutoimijoille ja -asiakkaille, yhteisöille ja matkakohteille uusia mahdollisuuksia tehdä matkailukokemuksesta rikastuttavampi, elämyksellisempi ja kestävämpi.

Tässä moduulissa keskitytään teknologisiin välineisiin matkailukokemuksen rikastuttamisen menetelmänä. Se on laadittu arvioimalla ja analysoimalla hyviä käytäntöjä, joita on sovellettu matkakohteiden, yhteisöjen ja paikallisten tuottajien edistämisessä sekä Euroopan unionissa että sen ulkopuolella. Osallistujat tutustuvat teoreettiseen perustaan, arvioivat virtuaalielämysten etuja ja haasteita ja löytävät käytännön vinkkejä uudistavien virtuaalisten matkailutapahtumien luomiseen seuraavien osioiden avulla:

- Huomisen vaaliminen: uudistavan matkailun ja virtuaalikokemusten teoreettinen perusta
- Hyödyt ja haasteet, jotka liittyvät virtuaalisten ja interaktiivisten elementtien sisällyttämiseen uudistaviin matkailukokemuksiin





AGORA

- Ehdotuksia uudistavan matkailukokemuksen (uudelleen) suunnitteluun teknisten työkalujen avulla

4.1 Huomisen vaaliminen: uudistavan matkailun ja virtuaalikokemusten teoreettinen perusta

Uudistavan matkailun ja virtuaalikokemusten välinen synergia edustaa symbioottista suhdetta, joka määrittelee uudelleen matkailun tulevaisuuden.

Uudistava matkailu on muuttuva filosofia, joka ylittää perinteisen matkailun ja edistää kokonaisvaltaista lähestymistapaa, jotta matkailusta tulisi positiivisen muutoksen voima. Lue lisää AGORAn uudistavan matkailun visiosta [AGORA-oppaasta](#).

Uudistavan matkailun periaatteiden mukaisesti on syntynyt virtuaalisia kokemuksia, joiden avulla voimme tutustua kohteisiin ja minimoida samalla ympäristöjalanjäljen. Kestävien käytäntöjen ja teknologisen kehityksen välisestä yhteydestä tulee muuttuvan matkakokemuksen kulmakivi.





AGORA

Lisäksi maailmassa, jossa fyysiset ja taloudelliset rajoitukset rajoittavat usein etsintää, teknologia ja digitaaliset työkalut tekevät matkakokemuksesta kiinnostavamman, helpommin lähestyttävän ja kestävämmän. Uusien teknologioiden tukemat immerssiiviset kokemukset tarjoavat sekä *vaihtoehtoisia* että *täydentäviä* tapoja olla yhteydessä erilaisiin kulttuureihin, ympäristöihin ja yhteisöihin.

VAIHTOEHTO , koska virtuaalimatkailun kautta käyttäjät voivat tutustua ikonisiin maamerkkeihin, luonnonihmeisiin ja kulttuuriperintökohteisiin ikään kuin he olisivat fyysisesti läsnä. Virtuaalimatkailun saralla on tullut käännteentekevä [Google Earth](#), jonka avulla voit tutkia alueita ympäri maailmaa napin painalluksella.

Virtuaalimatkailusta tulee kanava tiedon jakamiseen, joka lisää tietoisuutta eri kohteiden kauneudesta ja merkityksestä poistumatta kotoa. Erilaiset virtuaalimatkailupalvelut voivat yhdistää virtuaalitodellisuuden, still-kuvat, videot ja äänen, kerronnan, interaktiiviset elementit ja muut multimediamuodot tarjotakseen kokemuksen, jota käyttäjä ei voi saada pelkästään kuvien tai verkkosivustojen kautta. Esimerkiksi [Bratanov Winery ja BM Vision VR Experience \(Bulgaria\)](#) antavat kävijöille mahdollisuuden tutustua viinitilaan, oppia viininvalmistusprosessista ja osallistua virtuaaliseen viininmaisteluun 360 asteen videon ja interaktiivisten elementtien avulla.

Turistit voivat käyttää virtuaalista sisältöä virtuaalitodellisuuslaseilla mukaansatempaavimman kokemuksen saamiseksi, mutta sisältöä on mahdollista katsella myös tavallisella tietokoneella tai mobiililaitteella. Esimerkiksi [interaktiivisen kartan](#) avulla virtuaalimatkailijat voivat tutkia muinaisen kaupungin, kuten Pompejin, raunioita.





AGORA

Lisätty todellisuus, virtuaalitodellisuus (pelit, pakohuoneet), 3D-kuvat ja -videot rikastuttavat matkailukokemuksia ja antavat käyttäjille mahdollisuuden vierailla...

- olemattomat paikat, [kuten Second Life](#), jotka muodostavat yhteyden ihmisiin tai asioihin tässä kuvitteellisessa määränpäässä avatarin avulla;
- paikat, joihin on rajoitettu tai haastava päästä tosielämässä, esimerkiksi lentäminen [Mount Everestin](#) yli;
- muinaiset paikat tai olemassa olevien paikkojen menneisyys, kuten [Timescope](#).

TÄYDENTÄVÄ henkilökohtaisena matkailukokemuksena voidaan rikastuttaa hyödyntämällä uusia tekniikoita digitaalisen ja fyysisen yhdistämiseksi. Useimmat meistä kokeilivat lisätyn todellisuuden mahdollisuuksia suosittuun Pokémon Go -nimisen älypuhelinsovelluksen kautta ja tietävät, kuinka immersiiivinen ja kiehtova tällainen kokemus voi olla. AR-yhteensopivat mobiilisovellukset voivat tarjota turisteille virtuaalikierroksia kiinnostaviin paikkoihin, läheisiin nähtävyyksiin, suositeltuihin hotelleihin / ravintoloihin ja eksklusiivisiin tarjouksiin ennen fyysistä matkaa.

Paikan päällä AR: n avulla voidaan skannata fyysisiä karttoja tai kylttejä ja saada välittömästi digitaalista tietoa näkyviin, mikä tekee navigoinnista ja tutkimisesta helpompaa ja vierasystävällisempää. [WAM](#) – World Around Me -sovellus auttaa matkailijoita ja paikallisia ympäri maailmaa löytämään kiinnostavia paikkoja ja palveluita ympäriltään, pysymään terveenä, tekemään ostoksia ja liikkumaan puhelimen kameran avulla. Osoittamalla laitteensa kameraa tiettyyn suuntaan vieraat voivat nähdä virtuaalisia nuolia tai merkkejä





AGORA

reaaliaikaisen kameranäkymänsä päällä ja ohjata heidät haluttuihin paikkoihin. Teknologia poistaa eksymisen aiheuttaman turhautumisen ja parantaa yleistä vieraskokemusta.

AR parantaa todellista maailmaa lisäämällä siihen digitaalista tietoa, jonka avulla voidaan tarkastella arvokkaita yksityiskohtia maamerkeistä, historiallisista kohteista ja paikallisista nähtävyyksistä yksinkertaisesti osoittamalla älypuhelimella tai AR-laseilla. Kotona tai tien päällä [Smartify-sovelluksesta](#) voi olla apua, jos arvostat taidetta ja rakastat museoihin tutustumista. Tämän sovelluksen avulla voit skannata historiallisen taideteoksen kerätäksesi siitä lisätietoja. Sen mukana tulee esiladattuja tietoja useista museoista, mukaan lukien San Donato -museo Italiassa, Reina Sofía -museo Espanjassa jne.

AR: lle läheisesti liittyvä *virtuaalitodellisuus* (VR) sijoittaa käyttäjän ympäristöön, jossa hän voi olla vuorovaikutuksessa sen elementtien kanssa. Lisäksi henkilökohtaisen kokemuksen rikastamiseksi erilaiset sidosryhmät - matkailualan ammattilaiset, kouluttajat ja yhteisön edustajat, jopa ilman erityistä teknistä taustaa, voivat suunnitella *interaktiivisia kyselyjä ja tietokilpailuja, animoituja tietojen visualisointeja ja infografiikoita tai mukaansatempaavia aartenmetsästysretkiä, joissa vieraat* voivat tutustua kiinnostaviin paikkoihin seuraamalla virtuaalisia vihjeitä ja etsimällä digitaalisia esineitä tai merkkejä. Esimerkiksi [GeoCaching](#), suosittu ulkoilu- ja verkkoyhteisö, käyttää GPS-koordinaatteja muiden osallistujien asettamien piilotettujen jalokivien tai "kätköjen" paikantamiseen ja yhdistää aartenetsinnän, tekniikan ja tutkimisen elementtejä.

Interaktiivisuus tekee aidoista kokemuksista uudistavampia ja vetovoimaisempia, mikä saa kävijät tutustumaan kohteeseen tarkemmin. Esimerkiksi [The Taste of Berlin -elämyksessä](#) kaikki





AGORA

osallistujat saavat ennen virtuaalitapahtumaa ruokalaatikon, jossa on herkullisia maistiaisja ja huolella valittuja lahjoja. Interaktiivisissa sessioissa he maistelevat yhdessä, tapaavat Berliinin gastronomisia huippukokkeja, ikonisia baristoja ja paikallisia kulinaristeja, vierailevat Berliinin kiehtovan ja monipuolisen ruokamaailman ja kulttuurin eri paikoissa, tanssivat, nauravat ja voittavat palkintoja.

Virtuaalikokemusten sisällyttäminen matkailukäytäntöihin tekee niistä entistä elämyksellisempiä ja avaa uusia ulottuvuuksia tutkimukselle ja kestävyydelle. Virtuaaliset matkailuelämykset:

- **Edistävät ympäristönhoitoa**, sillä matkailijat voivat nähdä ekosysteemien kauneuden vaikuttamatta niihin fyysisesti. Tämä edistää ympäristönhoitoa minimoimalla perinteiseen matkustamiseen liittyvän hiilijalanjäljen.

- **Edistävät kulttuuriperinnön säilyttämistä** juhlistamalla matkakohteiden ainutlaatuista identiteettiä, joka käytännössä upottaa matkailijat paikallisiin kulttuureihin, perinteisiin ja perintöön. Tämä puolestaan tukee kulttuurisen elinvoiman uudistamista.

- **Sitouttaa vastuulliseen tutkimiseen**, joka tarjoaa perustan matkailijoiden kouluttamiselle vastuullisista matkailukäytännöistä. Informatiivisen sisällön ja interaktiivisten ominaisuuksien avulla ne kannustavat eettisiin valintoihin ja minimoivat kielteiset vaikutukset matkakohteisiin.

- **Vahvistavat paikallista taloutta** ja tuovat esiin paikallisia yrityksiä ja käsityöläisiä. Tämä puolestaan tukee yhteisön tai kohteen taloudellista uudistamista ja kannustaa matkailijoita vierailemaan ja oleskelemaan alueilla, jotka eivät välttämättä ole tyypillisesti suosittuja matkailukohteita. Esimerkiksi [Star Sleep -verkkoalusta](#) tarjoaa





AGORA

kokemuksen luontopohjaisen kokemuksen varaamisesta, johon sisältyy yön viettäminen mukavassa ylellisessä sängyssä avoimessa tilassa ja vaihtoehtoinen ulkoilukokemus, kuten maatilamatkailutoiminta (sadonkorjuu, lehmien lypsäminen jne.) tai villieläinretket maaseudulla ja syrjäisillä alueilla.

Virtuaalimatkailu voi myös **pidentää matkailukautta**. Esimerkiksi oppaat voivat tehdä henkilökohtaisia kierroksia matkailukohteeseen kiireisen kevään ja kesän aikana, ja sesongin ulkopuolella nämä retket voidaan räätälöidä ja tarjota virtuaalisesti.

Teknologian ja virtuaalikokemusten rooli uudistavan matkailun edistämisessä on monitahoinen. Sen lisäksi, että nämä digitaaliset kohtaamiset ovat tutkimisen väline, niistä tulee positiivisen muutoksen välineitä ja ne vaikuttavat myönteisesti paikallisyhteisöjen ja matkailukohteiden hyvinvointiin.





AGORA

4.2 Edut ja haasteet, jotka liittyvät virtuaalisten elementtien sisällyttämiseen uudistavaan matkailuun

Uudistavan matkailun muuttuvassa maisemassa virtuaalikokemusten integrointi herättää kysymyksiä sen eduista ja haasteista. Etujen ja haittojen tutkiminen on välttämätöntä, jotta voidaan ymmärtää mahdolliset vaikutukset yhteisöihin ja kohteisiin, matkailijoihin ja ympäristöön.

ETUJA:

- Ympäristönsuojelu

Virtuaalimatkailu vähentää matkustamiseen liittyviä hiilidioksidipäästöjä poistamalla tai vähentämällä kansainvälisen matkustamisen tarvetta ja auttamalla suojelemaan ympäristöä. Virtuaalikokemukset voivat myös kouluttaa kestävästä käytännöstä, mikä edistää vastuullisempaa lähestymistapaa matkailuun. Esimerkiksi [FRAGA NATURE TRAIL & PRIZE-palkittu vuohenjuustotila maistelulla](#) (Espanja) antaa osallistujille mahdollisuuden oppia paitsi alueen maantieteellisistä ominaispiirteistä ja alueellisesta ympäristöpolitiikasta, paikallisesta gastronomiasta ja juustotuotteiden valmistusmenetelmistä myös alueellisesta ympäristöpolitiikasta, mikä vahvistaa heidän ekologista tietoisuuttaan.

Teknologian tukemana fyysisestä matkustamisesta voidaan myös tehdä ympäristöystävällisempää, koska yhteisöt ja matkakohteet





AGORA

voivat pienentää matkustamiseen liittyvää ekologista jalanjälkeä, minimoida hiilidioksidipäästöt ja ympäristön pilaantumisen. Hyvä esimerkki on Malagan kaupunki Espanjassa, joka otti käyttöön [pysäköintisovelluksen](#), joka auttaa matkailijoita pysäköimään tehokkaammin ja vähentämään ruuhkia.

- Kulttuurien välinen ymmärrys

Digitaalinen vuorovaikutus voi edistää kulttuuritietoisuutta ja arvostusta sekä suojella perinteitä ja perintöä fyysisiltä häiriöiltä. Virtuaaliset kulttuurikokemukset – osallistuminen virtuaalisiin viinijuhliin, käsityöläiskauppoihin tutustuminen lisätyn todellisuuden sovelluksella, yhteisön tai kohteen kielen ja perinteiden löytäminen interaktiivisen pakohuoneen kautta, teknologia voi auttaa käyttäjiä arvostamaan paremmin erilaisia kulttuureja ja tuomaan ihmisiä lähemmäs toisiaan. [Timescope](#) ottaa matkailijat ja yhteisön suoraan mukaan perinnön tuntemiseen ja säilyttämiseen, ja heidän tietotaitonsa voi palvella kulttuuria ja kaikkia toimijoita, jotka tuovat alueita, tapahtumapaikkoja ja tuotemerkkejä osallistavalle vierailijaryhmälle.

- Saavutettavuus

Teknologia ja virtuaaliset kokemukset parantavat saavutettavuutta, jolloin laajempi yleisö voi tutustua kohteisiin, myös niihin, joilla on taloudellisia rajoitteita, ja tarjoavat matkailijoille, joilla on erityistarpeita, mahdollisuuden osallistua toimintaan, johon he eivät muuten pääsisi. Siten virtuaalisen tai täydentävän todellisuuden työkalujen avulla voidaan luoda reittejä ja tapahtumia liikuntarajoitteisille tai -vammaisille henkilöille ja antaa heille mahdollisuus tutkia uusia paikkoja sekä täysin virtuaalisina että osana henkilökohtaisia





kokemuksia.

Virtuaalimatkailu poistaa lento- ja majoituskustannusten tarpeen, ja se tarjoaa fyysisen matkustamisen helpommin lähestyttävän vaihtoehdon niille, joilla on taloudellisia rajoituksia.

- Koulutus ja tietoisuus

Teknologia ja digitaaliset työkalut tarjoavat osallistavia oppimismahdollisuuksia, kuten Revue du Vin de Francen ja Franck Thomas Formationin kehittämä koulutusmatka [Certificat de Dégustation du vin](#), sertifiointikurssi viininmaistelun, rypälelajikkeiden, viinityyppien ja viiniparien hallitsemiseksi.

Virtuaalikokemusten avulla matkailijat voivat tutustua muinaisiin sivilisaatioihin, mutta myös ymmärtää paremmin yhteisöä, jossa he vierailevat henkilökohtaisesti, ja tuoda valokeilaan historiallisia tapahtumia tai aikakausia, jotka ovat merkittäviä yhteisölle.

Virtuaalimatkailu voi myös **stimuloida henkilökohtaista matkailua** ja edistää todellisia jäljiteltäviä matkailukohteita. Virtuaalikierrros voi olla ensimmäinen askel fyysisen matkan ostamisessa.

Vaikka teknologialla ja digitaalisilla työkaluilla on suuri potentiaali uudistavalle, kestäväälle ja mukaansatempaavalle matkailulle, joihinkin **haasteisiin** on vastattava:

- Digitaalinen kuilu

Kaikilla yhteisöillä, paikallisilla tuottajilla ja matkailuagenteilla ei ole yhtäläisiä mahdollisuuksia käyttää teknologiaa, kuten älypuhelimia tai tabletteja, mikä luo digitaalisen kuilun, joka rajoittaa virtuaalikokemusten inklusiivisuutta. Lisäksi virtuaalimatkat ja



AGORA

-tapahtumat vaativat vakaan Internet-yhteyden, ja pääsy huipputeknologiaan on tarpeen. Alueilla, joilla on rajalliset teknologiset resurssit, kuten maaseudulla tai syrjäisillä alueilla, virtuaalisten aloitteiden toteuttaminen voi olla haastavaa.

Lisäksi kaikilla käyttäjillä ei ole riittäviä tietoja ja taitoja käydä läpi täysin virtuaalinen kokemus yksin.

- Autenttisuuden menetys

Täysin virtuaalisilla kokemuksilla voi olla vaikeuksia toistaa fyysisen vuorovaikutuksen aitoutta, matkustamisen puuttuvia aistillisia ja emotionaalisia näkökohtia. Tasapainon löytäminen virtuaalisten ja reaali maailman kokemusten välillä on välttämätöntä, jotta vältetään matkailun tarjoaman kulttuurisen rikkauden heikentyminen.

- Taloudelliset vaikutukset

Matkailusta voimakkaasti riippuvaisissa yhteisöissä fyysisten vierailijoiden puuttuminen voi johtaa taloudellisiin haasteisiin ja toimeentulon menetykseen.

- Teknologinen riippuvuus

Virtuaalisen tutkimisen helppous voi johtaa digitaalisen sisällön ylikulutukseen, mikä lisää tietojen tallentamiseen ja energiankulutukseen liittyviä ympäristövaikutuksia.

Teknologiaan luottaminen aiheuttaa riskejä, kuten kyberturvallisuusuhkia, mahdollisia tietomurtoja ja vankan infrastruktuurin tarvetta.





Kun olemme analysoineet hyödyt ja haasteet, tarkastellaan lähemmin erilaisia aloitteita, joita tukevat teknologiat, jotka on suunniteltu edistämään yhteisöjä ja kohteita.

TARRACO

ROMANA

(Tarragona,

Espanja):

<https://www.youtube.com/watch?v=hXMmM-z9W8c>



Interaktiivinen näyttely Tarraco Romanasta. *Lähde: Tarraco 360.*

PLUSSAT: Virtuaalitodellisuuden avulla kävijät voivat uppoutua Tarragonan historiaan ja tutustua Rooman valtakunnan aikakauden antiikkiseen Tarracoon. Tapahtumien ja historiallisten paikkojen digitaalinen virkistys tarjoaa opettavaisen ja mukaansatempaavan kokemuksen, joka korostaa alueen kulttuurista rikkautta.

MIINUKSET: Fyysisen vuorovaikutuksen puute ja kyvyttömyys havaita yksityiskohtia kosketuksen kautta voivat kuitenkin heikentää kokemuksen aitoutta. Lisäksi virtuaalitodellisuuslaitteiden



Co-funded by
the European Union

saavutettavuus voi olla rajoitettu joillekin kävijöille.

GAUDIN PERINTÖ: VIRTUAALINEN KÄVELY OPETTAJAN LUOVUUDEN LÄPI (Reus ja Barcelona, Espanja)

Reusin Gaudin museossa kävijät voivat tutustua Gaudín luomiin merkittäviin muotoihin kosketus- ja interaktiivisten mallien avulla. He voivat myös paljastaa hänen innovatiivisen arkkitehtuurinsa mysteerit ja nauttia 360 asteen moninäyttöisestä audiovisuaalisesta esityksestä.



Gaudin keskuksen interaktiivinen näyttely. Lähde: *Gaudí Centre Reus*

G Experiència (Barcelona) tarjoaa interaktiivisen kokemuksen 4D-tekniikalla ja lisätyllä todellisuudella tämän modernistisen arkkitehdin luovan maailman kautta. Vierailijat voivat omakohtaisesti



AGORA

selvittää, miten luonto inspiroi Gaudin luomuksia ja hänen päätöitään Scope-näytöllä, 7.1-tilaäänellä, aktiivisella stereoskooppisella näöllä ja liikkuvilla istuimilla erikoistehosteilla. Näyttelyalueella on kaksi mallia ja suuret interaktiiviset taulut yhdeksällä kielellä.

PLUSSAT: Lisätyn todellisuuden ja erikoistehosteiden avulla kävijät voivat uppoutua tarinaan ja käydä virtuaalisella kävelyllä Antoni Gaudín elämään ja työhön vaikuttaneiden paikkojen läpi. AR-interaktiivisuuden avulla käyttäjät voivat tutkia hänen perintönsä arkkitehtonisia yksityiskohtia.

MIINUKSET: Suurin haittapuoli on riippuvuus Internet-yhteydestä (esimerkiksi ulkomaiset turistit Reusin Gaudin museossa, erityisesti Schengen-alueen ulkopuolella asuvat). Lisäksi tiedon kylläisyys voi kääntää huomion pois kokemuksesta.

Tasapainon saavuttamiseksi harkittu lähestymistapa, joka sisältää yhteisön sitoutumisen, teknologisen saavutettavuuden, ympäristövaikutusten arvioinnin ja kulttuurisen herkkyyden, on ratkaisevan tärkeää. Joitakin haasteita voidaan lieventää ottamalla huomioon edut ja vastaamalla haasteisiin, korostamalla paikallista sitoutumista, tukemalla yhteisöjä ja varmistamalla osallistavuus virtuaalisissa aloitteissa. Uudistavan matkailun tulisi valjastaa sekä fyysisten että virtuaalisten kokemusten vahvuudet ja hyödyntää teknologiaa positiivisen ja globaalin muutoksen välineenä kunnioittaen samalla vastuullisen matkailun olemusta. Fyysisten ja virtuaalisten maailmojen harmoninen synergia on avainasemassa kestävän ja rikastuttavan matkustuskokemuksen edistämisessä kaikille.





AGORA



Co-funded by
the European Union



4.3 Ehdotuksia uudistavan matkailukokemuksen suunnitteluun teknologisten työkalujen avulla (uudelleen)

Uudistavat virtuaalimatkailukokemukset ovat tehokas työkalu yhteydenpitoon erilaisten yhteisöjen kanssa kestäväällä tavalla. Tässä on käytännön vinkkejä mukaansatempaavien ja uudistavien virtuaalisten matkailukokemusten (uudelleen) suunnitteluun ja toteuttamiseen.

Tarinankerronta ja tarinanteko

Luo vakuuttavia kertomuksia, jotka keskittyvät asiakaskokemukseen ja korostavat yhteisön tai kohteen kulttuurisia, ympäristöllisiä ja sosiaalisia näkökohtia. Älä vain kerro tarinaa, vaan luo ikimuistoinen ja mukaansatempaava kokemus, joka sitouttaa kävijät emotionaalisesti ja edistää yhteyden ja empatian tunnetta. Taste Savo Virtual Dinnerin mukaansatempaava elämys Kuopiossa vie asiakkaan ravintolaillalliselle toiseen todellisuuteen virtuaalilasien, äänien, hajujen ja makujen avulla. Illallinen on mitä suurimmassa määrin visuaalinen kokemus, mutta keskeisessä osassa ovat kirjailija Antti Heikkisen kirjoittamat tarinat ruoasta ja luonnosta.

Interaktiiviset elementit

Sisällytä vuorovaikutteisia ominaisuuksia, kuten virtuaalikierroksia, 360 asteen videoita ja suoria Q&A-istuntoja. Nämä elementit lisäävät





AGORA

sitoutumista, jolloin osallistujat voivat tutkia kohdetta ja oppia siitä aktiivisesti.

Esimerkiksi kestäväään kehitykseen ja laadukkaaseen gastronomiaan intohimoisesti suhtautuvan Tasting In -verkkoalustan järjestämät virtuaalimaistiaiset antavat kaikille mahdollisuuden kokea ruoan ja juoman maistelua ilman matkustamista. He tuovat yhteen ruoka-asiantuntijoita ja kulinaristeja, jakavat universaalin rakkauden ruokaan ja juomaan, kertovat tarinoita ruoan takana ja korostavat tuottajien ja asiantuntijoiden intohimoa virtuaalisten viinin, suklaan, juuston, oluen, kinkun jne. maistelujen kautta.

Yhteiskehittäminen ja yhteissuunnittelu

Otetaan mukaan erilaisia yhteisön toimijoita - paikallisia tuottajia, luovan ja kulttuurialan ammattilaisia ja kansalaisjärjestöjä - kehittämään immersiiivisiä matkailuelämyksiä, joita tuetaan uusilla teknologioilla. Tehdään yhteistyötä paikallisten asiantuntijoiden, ympäristöasiantuntijoiden ja kulttuurilähettiläiden kanssa autenttisten näkemysten tarjoamiseksi. Luodaan tarina, jossa esitellään perinteitä, käsityötaitoja ja yhteisön jäsenten jokapäiväistä elämää ja joka houkuttelee kävijän olemaan osa sitä ja syventymään siihen joko virtuaalisesti tai henkilökohtaisesti.

Digitaalisten kierrostensa kehittämiseksi ja mainostamiseksi Clio Muse Tours tekee yhteistyötä eri yhteisön edustajien kanssa, mukaan lukien Ateenan kansallinen arkeologinen museo, Kreikan juutalaismuseo, Ateenan kunnat, yliopistot ja kulttuurilaitokset. Alustayhteisön tavoitteena on kulttuuriperinnön säilyttäminen ja edistäminen ja siten paikallisen identiteetin ja yhteisöllisyyden säilyminen. He





AGORA

työskentelevät paikallisten oppaiden ja asiantuntijoiden kanssa luoden työmahdollisuuksia ja tukien paikallista taloutta.

Teknologinen saavutettavuus

Varmista, että virtuaalikokemukset ovat laajan yleisön saatavilla ottamalla huomioon teknisen asiantuntemuksen eri tasot. Optimoimobiililaitteille ja tarjoa vaihtoehtoja niille, joilla on rajalliset mahdollisuudet käyttää kehittynyttä teknologiaa.

Ota huomioon sellaiset tekijät kuin kielten monimuotoisuus, esteettömyysominaisuudet ja käyttäjäystävälliset käyttöliittymät.

Koulutuksen osat

Integroi koulutuselementit virtuaalisiin kokemuksiin ja tarjoa näkemyksiä yhteisön historiasta, ekologiasta ja kulttuuriperinnöstä. Edistä oppimisympäristöä, joka inspiroi vastuullisia matkailukäytäntöjä. Esimerkiksi Lontoon Blue Badge -turistiopas esittelee [virtuaalikierroksia](#) Lontoossa hämmästyttävillä tarinoilla Lontoon suosituimmista nähtävyyksistä, British Museumista ja sen näyttelyistä, Lontoon Citystä ja monista muista. Nämä retket tarjoavat myös mahdollisuuden olla vuorovaikutuksessa oppaan tai muiden katsojien kanssa, mikä lisää sosiaalisen ja inhimillisen näkökulman virtuaalimatkailukokemukseen.

Uudistava toimintakehotus

Kannusta ja voimaannuta kävijöitä osallistumaan yhteisön ja kohteen hyvinvointiin. Toteuta uudistavia toimintakehotuksia, kuten paikallisten aloitteiden tukeminen, virtuaaliseen vapaaehtoistyöhön osallistuminen tai suojelutoimiin osallistuminen.





Yhteistyöalustat

Hyödynnä yhteistyöalustoja ja foorumeita yhdistääksesi yhteisön agentit ja matkailualan ammattilaiset matkailijoihin, samanhenkisiin organisaatioihin, vaikuttajiin jne. Yhdistä resursseja ja tietoa vahvistaaksesi uudistavien virtuaalimatkailualoitteiden vaikutusta. Kannusta kävijöitä antamaan palautetta virtuaalisen matkailukokemuksen parantamiseksi ja tarkentamiseksi jatkuvasti. Sisällytä yhteisön merkityksellisiä tietoja aitouden parantamiseksi ja mahdollisten huolenaiheiden ratkaisemiseksi. Esimerkiksi aiemmin tässä moduulissa mainittu GeoCaching (Italia) perustuu vahvaan online-GeoCaching-yhteisöön, joka edistää yhteenkuuluvuuden tunnetta ja yhteyttä osallistujien keskuudessa. Kyky olla yhteydessä, jakaa kokemuksia ja tehdä yhteistyötä muiden kanssa kätköjen löytämiseksi luo toiminnan ympärille elinvoimaisen ja tukevan yhteisön, joka toimii edistämään osallistujien välistä yhteistyö- ja yhteistyöhenkeä.

Jos aiot vierailla Espanjassa, saat perusteellista tietoa läheisistä paikoista ja ulkoilupaikoista käyttämällä verkko- ja mobiilisovellusta Senditur, yhteistyöalusta, joka tarjoaa tietoa aktiivisesta ja kulttuurimatkailusta ja sisältää matkasuunnitelmia web- ja PDF-muodossa GPS-jäljillä, valokuvilla ja videoilla sekä luokituksilla, kommentteilla, ja retkeilijöiden panokset.

Vaikutuksen mittaaminen

- Ota käyttöön mittareita, joilla mitataan virtuaalikokemusten positiivista vaikutusta kohteeseen.





AGORA

- Seuraa sitoutumista, tietoisuutta ja konkreettisia panoksia paikallisiin yhteisöihin tai ympäristönsuojelutoimiin.
- Katso tästä Environmental Insights Explorerin (EIE) videosarja "Measure, Act, Track", joka on suunniteltu hallituksen päätöksentekijöille ja ilmastoanalytikoille. Se kehitettiin Googlen maailmanlaajuisten karttatietojen ja koneoppimisen avulla torjumaan ilmastokriisiä ja nopeuttamaan siirtymistä vähähiiliseen tulevaisuuteen.

Nämä vinkit tarjoavat tiekartan merkityksellisten, kestävien ja rikastuttavien virtuaalikokemusten luomiseen. Omaksumalla nämä strategiat voimme varmistaa, että virtuaalimatkamme vaikuttavat myönteisesti tutkimiemme yhteisöjen ja kohteiden säilyttämiseen ja hyvinvointiin.

Näistä ja monista muista uudistavan matkailun virtuaalielämyksiä edistävästä hyvistä käytännöistä löydät lisää tietoa AGORA LAB -osiosta interaktiivisen kartan avulla.





SANASTO

Virtuaalinen matkailu

Tarjoaa matkailijoille elämyksiä ilman, että heidän tarvitsee fyysisesti poistua kodeistaan. Erilaisia digitaalisia työkaluja voidaan käyttää mukaansatempaavan kokemuksen luomiseen, jolloin ihmiset voivat tutkia ja oppia syrjäisistä paikoista, kuten virtuaalitodellisuudesta, lisätystä todellisuudesta ja yhdistetystä todellisuudesta.

Virtuaalinen kokemus

Tällaisia kokemuksia voivat olla tallennetut tai suoratoistetut vuorovaikutteiset esitykset, joissa on asiantuntevia ja mukaansatempaavia matkaoppaita. Virtuaalikokemuksen tavoitteena on luoda lähes elävä kokemus tietystä matkakohteesta tai matkailunähtävyydestä..

Virtuaalitodellisuus

Eri laitteisto- ja ohjelmistokomponenttien yhdistelmä mahdollistaa virtuaalisen ympäristön luomisen, jonka kanssa vieras voi olla vuorovaikutuksessa reaaliajassa. Se voi parantaa kohteen kävijäkokemuksen laatua.

Lisätty todellisuus





AGORA

Tämä tekniikka lisää käyttäjän näkymään nykyisestä ympäristöstä digitaalisia objekteja, mikä luo sekoitetun kokemuksen, jossa yhdistyvät virtuaaliset ja todelliset elementit. Se auttaa parantamaan kohteen kävijäkokemuksen laatua.

MIELENRUOKAA

1. Voisitko antaa esimerkin virtuaalisesta kokemuksesta, joka sopii paremmin matkailuaktiviteetteihisi/kokemuksiisi? Ja toinen, joka sopi pahimpaan?
2. Tutustu *The Taste of Berlin* -elämyslinkkiin [/karttaan](#). Luettele hyvät ja huonot puolet luvun 2 mukaisesti.
3. Lue lisää *Prigrolia-festivaalista* [linkki/kartta](#). Mitä interaktiivisia elementtejä voisit lisätä?

HARJOITUKSET

Skenaario 1.

Kansainvälinen Mavrud-päivä (Bulgaria): kokemuksen mukautettavuus ja toistettavuus muissa paikallisissa ja kansainvälisissä yhteyksissä.

Skenaario 2.

Suunnittele ja mieti uudelleen matkailukokemuksesi / matkailutoimintasi ottaen huomioon:



Co-funded by
the European Union



AGORA

- Kohderyhmäsi analyysi ja tarpeet. Paikallinen konteksti ja kysyntä.
- Tarjotun kokemuksen tyyppi/laji. Positiiviset ja negatiiviset näkökohdat. Mitä voidaan parantaa virtuaalisilla elementeillä?

Skenaario 3.

Kuvittele, että voit vierailla muinaisessa *roomalaisessa Tarracon kaupungissa* (moderni Tarragona, Espanja) mukavasti omasta kodistasi käyttämällä 3D-virtuaalikierrosta ja uppoutumalla tuon aikakauden historiaan.

- Luuletko, että tämä 3D-virtuaalikierros rikastuttaa tietämystäsi tuosta historiallisesta ajanjaksosta? Jos kyllä, miten?
- Miten tämä virtuaalinen kokemus eroaa fyysisestä vierailusta Tarragonassa?
- Voitko luetella virtuaalimatkailun edut ja haitat arkeologisten kohteiden säilyttämiselle?

Skenaario 4.

Nauti perinteisestä festivaalista Meksikossa, osallistu teeseremoniaan Japanissa tai uppoudu Kongon alkuperäisyhteisön jokapäiväiseen elämään. Matkusta virtuaalisesti eri kulttuurien läpi ja löydä uusia näkökulmia maailmaan.

- Miten virtuaalimatkailu voi edistää ympäristötietoisuutta?
- Mitkä ovat virtuaalimatkailun haasteet ja mahdollisuudet kulttuuriperintötietoisuuden lisäämisessä, ennakkoluulojen torjunnassa ja kulttuurisen integraation edistämisessä?

Skenaario 5.

Vieraile monumenteilla virtuaalisesti, osallistu virtuaaliseen viinin tai





AGORA

paikallisten tuotteiden maisteluun tai osallistu kävelykierrokselle mukavasti kotisohvaltasi. Virtuaalimatkaile tarjoaa sinulle mahdollisuuden nauttia aineellisesta ja aineettomasta kulttuuriperinnöstä mistä päin maailmaa tahansa.

- Miten virtuaalimatkaile voi demokratisoida ja edistää kulttuurin saatavuutta?
- Mikä on virtuaalimatkaileun potentiaali kulttuuriperintökasvatuksessa ja kulttuurienvälisen vuoropuhelun edistämisessä?

LISÄAINEISTO

- Sustacha, I., Baños-Pino, J. F., & Del Valle, E. (2023). *The role of technology in enhancing the tourism experience in smart destinations: A meta-analysis*, retrieved from: <https://www.sciencedirect.com/science/article/pii/S2212571X23000562>
- Medium. (2023). *The Revolutionary Impact of Technology on the Tourism Industry: A Glimpse into the Future*, retrieved from: <https://medium.com/@traveltrademktg/the-revolutionary-impact-of-technology-on-the-tourism-industry-a-glimpse-into-the-future-ed1911f443cd>
- El Archi, Y., Benbba, B., Kabil, M., Dénes David, L. (2023). *Digital Technologies for Sustainable Tourism Destinations: State of the Art and Research Agenda*, retrieved from: <https://www.mdpi.com/2076-3387/13/8/184>
- Revolution Ordering. Alipio U. (2023). *Importance of Information Technology In Hospitality Industry*, retrieved from:





AGORA

<https://www.revolutionordering.com/blog/importance-of-information-technology-in-hospitality-industry>

- Training for industry professionals to strengthen sustainable tourism. (2023). *Technology and Sustainable Tourism: Accelerating Positive Change and Scaling Solutions*, retrieved from:
<https://trainingaid.org/panel/technology-and-sustainable-tourism>
- LinkedIn (April, 2024). *Regenerative Tourism: A New Paradigm for Responsible Travel*, retrieved from:
<https://www.linkedin.com/pulse/regenerative-tourism-new-paradigm-responsible-travel-santosh-g-n0xbf/>
- Wlldtrips. (2018). *Technology guiding the way to sustainable tourism?*, retrieved from:
<https://www.authenticitys.com/blog/technology-guiding-the-way-to-sustainable-tourism/>
- Bilynets, I., Trkman, P., & Knežević Cvelbar, L. (2023). *Virtual tourism experiences: adoption factors, participation and readiness to pay*, retrieved from:
<https://www.tandfonline.com/doi/full/10.1080/13683500.2023.2268809>
- Guttentag, D. (2010). *Virtual reality: Applications and implications for tourism* *Tourism Management*, 637-651, retrieved from:
<https://www.sciencedirect.com/science/article/abs/pii/S0261517709001332>





VIITELUETTELO

- Naik, S., N., Patil, A. & Botre, P. (2022). *Virtual Tourism: Concept and Future*, 115-125, retrieved from:
<https://hmct.dypvp.edu.in/Documents/research-papers-publication/Resarch-publications/41.pdf>
- Bretos, M.A., Ibañez-Sánchez, S. (2023). *Applying virtual reality and augmented reality to the tourism experience: a comparative literature review*, retrieved from:
<https://www.semanticscholar.org/reader/b726951723040d7615981e5a9e60d8928e7c51b8>
- Bhatia, P., Saini, D.(2023). *How Metaverse can elevate the actual travel experience* [White paper]. Coforge, retrieved from:
https://www.coforge.com/hubfs/Metaverse_shaping_the_future_of_travel_industry_v2.pdf
- Bilynets, I., Trkman, P., & Knežević Cvelbar, L. (2023). *Virtual tourism experiences: adoption factors, participation and readiness to pay*, retrieved from:
<https://www.tandfonline.com/doi/full/10.1080/13683500.2023.2268809>
- Treedis. (2023, June 22). *Enhancing Customer Experience with Immersive Technologies in the Travel and Hospitality Industry*, retrieved from:
<https://www.treedis.com/post/enhancing-customer-experience-with-immersive-technologies-in-the-travel-and-hospitality-indus>





AGORA

try

- UNWTO. (2020). *Digital transformation*. World Tourism Organization, retrieved from:
<https://www.unwto.org/digital-transformation>
- Barzey U. P. (2022). *Travel & Tourism: Exploring the world of virtual tourism: advantages, disadvantages, and frequently asked questions*, retrieved from:
<https://www.moxeemarketing.com/exploring-the-world-of-virtual-tourism/>

Pratisto, E.H., Thompson, N. & Potdar, V. (2022). *Immersive technologies for tourism: a systematic review*, 181–219, retrieved from:
<https://www.ncbi.nlm.nih.gov/pmc/articles/PMC9214474/>

