

TDK-dolgozat

Virtuális turizmus
Virtual tourism

Kézirat lezárása: 2014. november 13.

Táblázat jegyzék

1. táblázat: A virtuális turizmus SWOT analízise	19. oldal
--	-----------

Tartalomjegyzék

1.	Bevezetés.....	- 1 -
2.	A virtuális turizmus történelme.....	- 2 -
3.	Mai helyzet a virtuális turizmusban	- 6 -
3.1	Virtuális turizmus eszközei	- 6 -
3.2	Programok a virtuális utazáshoz	- 9 -
3.3	Gazdasági helyzet.....	- 11 -
3.4	További lehetőségek.....	- 13 -
3.5	Célközönség	- 14 -
4.	Több részre bontható irányzatok	- 15 -
4.1	Gazdagok és szegények helyzete	- 15 -
4.2	Utazást megelőző és az utazást követő virtuális séták	- 16 -
4.3	Megfoghatatlan és megfogható virtuális túrák.....	- 18 -
5.	SWOT elemzés.....	- 19 -
5.1	Erősségek	- 20 -
5.2	Gyengeségek	- 22 -
5.3	Lehetőségek.....	- 24 -
5.4	Veszélyek	- 25 -
6.	Összefoglalás.....	- 26 -
	Felhasznált irodalom	- 27 -

1. Bevezetés

A virtuális turizmus sok mindent takar, a mai okos készülékekkel ellátott világban szinte észre sem vesszük, hogy kilépünk a valóságból. Teljesen természetes számunkra, hogy elmerülünk az e-mailjeinkben vagy egyéb virtuális tereken keresztül kommunikálunk ismerőseinkkel. Miért ne lehetne a nyaralásunk is virtuális? Miben különbözne egy virtuális nyaralás a valóstól és hogyan alakíthatná át szokásainkat? Milyen hatással lehet ez mindennapjainkra? Sok-sok ilyen és ezekhez hasonló kérdés merülhet fel bennünk a téma kapcsán, ezekre próbálok meg válaszokat keresni a dolgozatomban, miközben bevezetem Önöket is a virtuális világ rejtelseibe. Többek között szeretném végig vezetni a virtuális utak, túrák múltját, hogy mennyire közeli is ez hozzánk, annak ellenére, hogy ez a mai értelemben vett virtuális világban mennyire ember idegennek tűnhet.

Arra a kérdésre válaszolva, hogy miért pont ezt a témát választottam a dolgozatomhoz, több válasszal is szolgálhatok. Fiatalként nekem is fontos szerepet tölt be az életemben a virtuális terek használata a mindennapokban, így tartom az ismerőseimmel, barátaimmal a mindennapi kapcsolatot, rengeteg információt gyűjtök be virtuális tereken keresztül. Híreket olvasok, egy-egy olyan cikket is, melyet pár másodperccel az előtt tették közzé a világ másik végéről, évekkel ezelőtt ez is hihetetlennek hangzott, hogy egyszerre tudja meg a szomszéd város lakosa is ugyanazt az információt, amit a világ túloldalán is olvashatnak. Ebből a tényből kifolyólag úgy gondolom, hogy érdemes a virtuális világgal foglalkoznunk, hiszen rengeteg kiaknázatlan zuga van még ennek a területnek. Saját bőrömön is tapasztaltam, hogy egy-egy ilyen virtuális tér, világ milyen hatással lehet az életünkre. Hihetetlennek hangzik, de a mai napon is emberek milliói barangolnak számukra ismeretlen virtuális világokban és fedeznek fel a valóságban nem is létező területeket. Rengeteg olyan játékkal, alkalmazással találkozhatunk, melyek segítségével felfedezhetővé válnak ilyen nem létező világok, s bennem is meg volt a rajongás egy-egy ilyennel kapcsolatban. Ezért is érzem úgy, hogy ez egy hozzám közel álló téma, hiszen sok ismerettel rendelkezem a virtuális terekről és mindig is közel álltak hozzám az elektronikus készülékek.

A dolgozatommal az is az egyik célom, hogy ezt a világot közelebb hozzam azokhoz, akiknek kicsit idegen, vagy legalábbis megmutathassam, hogy milyen potenciálokkal rendelkezik a turizmus szakmában a virtuális világ. Ezt úgy szeretném elérni, hogy bemutatom, milyen irányokba lehet elindulni, milyen sokrétűen lehet kihasználni a már meglévő erőforrásainkat, illetve milyen téren lehet, és hol várható fejlődés a virtuális utazásokban.

2. A virtuális turizmus történelme

Utazzunk egy kicsit vissza az időben. Mikortól kezdve beszélhetünk valójában virtuális turizmusról? A sok technikai eszköz láttán azt gondolnánk, hogy ez egy egészen új dolog, de ezt szeretném megcáfolni. Ugyan a technikája sokat változott az elmúlt éveket tekintve, de az alapgondolat, hogy virtuális útra kelljünk már évezredekkel ezelőtt megjelent. Jogosan vetődhet fel bennünk néhány alapkérdés ezzel kapcsolatban: mikor, hol, miért, és hogyan? Először vegyünk egy közel-múltbeli példát, gondoljunk bele, hányszor hallgattuk nagyszüleink meséit, hogy bezzeg az ő idejükben, mi milyen volt és hogyan nézett ki, ekkor még, kisgyermekként a fantáziánkat megdolgoztatva jutottunk el első virtuális sétáinkra a nagymama kertjébe vagy a szülők első találkozásának helyszínére. Azonban a történelemben sokkal messzebb is visszamehetünk, vegyük sorra azokat a nyomokat, amik ránk maradtak. Az ősemberek barlangrajzai megjelenítenek egy-egy vadászatot, amivel az volt a céljuk, hogy a valós vadászatot sikeressé tegyék és ezt a valódi vadászatot előzte meg egy virtuális, a falakon ábrázolt vadászat. A kérdés a következő, hogy ezt miért nevezem virtuálisnak, hiszen részben megfogható dolgokról beszélünk. A válasz a mögöttes tartalomban rejlik, és ebből kifolyólag a virtuális szó jelentésében is, amely annyit jelent, hogy látszólagos, elképzelt, nem valódi, lehetséges.¹ Egyszerűen lefordítva a történet, amit eljátszanak nem a valóság, csak egy elképzelt esemény, egy virtuálisan lepörgetett vadászat, ami sikeres. A barlangrajzok alapján mi is el tudjuk képzelni, hogyan mehetett végbe egy ilyen vadászat. Kicsit tovább ugorva az időben, álljunk meg egy hosszabb időre az ókorban. Jó pár történet maradt ránk ebből az időszakból, vegyük példának Homérosz Odüsszeiáját, mely Odüsszeusz utazásait írja le, az meg ránk van bízva, hogy hiszünk-e a létezésükben vagy csak egy virtuális térnek vesszük azt, ahol főhősünk jár. Kiemelném a görögök énekmondóit is, akik egy-egy lakoma alkalmával, lanttal kísérve meséltek hőstörténeteket, ezek legfőbb célja a szórakoztatás volt, egyben egy-egy elképzelt, virtuális túrára invitálták a hallgató közönségüket.² Később is hasonló alapokra építették a virtuális túrákat, többnyire szájról szájra terjedő történetek segítségével vettek részt ilyen képzelt utakon. Most egy nagy ugrás következik, hiszen ez sokáig nem változott, hiába jegyezték le ezeket a történeteket, az olvasni képes emberek száma igen csekély volt. A könyvnyomtatás megjelenésével egyre több ember tanult meg olvasni, ezzel megváltoztatva a virtuális utak alapjait. Fontosnak tartom megjegyezni, hogy a

¹ <http://virtualis.szojelentese.com/> (2014.10.30.)

² Sándor Tibor: Ókori utak – Ókori utazók, 2012

könyv olvasás elterjedése előtt a virtuális túrák többnyire társaságban zajlottak le, mivel szükség volt egy mesélőre, aki ismeri a történetet és egy hallgatóközönségre, akinek előadja. A könyv, és olvasás elterjedésével már egyre többen tudtak egyénileg is elvonulni egy ilyen túrára, ezzel kizárva az őket körül vevő világot, azonban továbbra is nagy szerepe volt a fantáziának, hiszen a leírások alapján az olvasónak kellett elképzelnie a történetek helyszínét és szereplőit. Rengeteg könyv jelent meg, melyek mind egy-egy a szerző által elképzelt történetet adott elő, az olvasó fantáziájára bízva annak feldolgozását. A sikeresebb darabokkal ma is találkozhatunk a könyvesboltok polcain, és napról napra egyre több könyv közül válogathatunk melyek mind különböző témában és feldolgozásban érik el céljaikat. Azonban a könyvek ereje csökkenni látszik, ugyanis időközben más találmányok is felütötték a fejüket, melyek hasonlóan akarják elkápráztatni a vendéget. A XIX. század elején megjelent az első fényképezőgép, ennek több szempontból is nagy jelentősége van. Elsősorban az, hogy már nincs olyan mértékben szükség a fantáziára, hiszen a környezetet megjeleníti számunkra a fénykép, s ami még fontos, hogy ez által mindenki számára ugyanazt fogja jelenteni, ha egy megnevezett helyről, épületről beszélünk. Szeretik megörökíteni az emberek az élményeiket, a különleges helyeket, ahol jártak, és a fényképek által ezeket meg is tudják mutatni ismerőseiknek, így már nem csak az elbeszélésük alapján kell elképzelniük azt. Bár a fényképek elterjedése nem azonnal indult be, de szép lassan, fokozatosan bekerült a mindennapokba. Először az újságokban jelentek meg, egy-egy cikket illusztrálva, majd a technika fejlődésével megjelentek különböző albumok is, hogy megmutassák mi mindenre képes ez az újfajta művészet, s elinvitálja a nézőket egy létező világ virtuális körbejárására. Majd ennek a továbbfejlesztésével megjelentek az első mozgóképek a XX. század fordulóján, pár évtizeddel később pedig már jöttek a hangos filmek is. Ezek segítségével már nem csak egy-egy kép kapcsán, a fantáziát megdolgoztatva kerekíthettünk egy történetet köré, hanem már a teljes történet élénk tárulkozott, nem kellett már semmit hozzáképzelnünk. Eleinte jellemzően ez is társaságban zajlott, mert a technikai eszközök méretei és ára nem igazán tette lehetővé, hogy bekerüljön minden háztartásba. A televízió elterjedésével ezek a társaságok egy-egy családra szűkültek, majd a videó, később a DVD elterjedésével már nem csak a kötött műsort nézték rajta, melyek jellemzően nem mindig kapcsolódtak szorosan a virtuális utazáshoz. Napjainkban is rengeteg olyan tévé műsorral találkozhatunk, melyek egy-egy utazásra hívnak bennünket, messzi tájakra, ahova sajátmagunktól sosem juthatnánk el, bemutatják az ottani élővilágot vagy kultúrát, miközben kikapcsolódást, szórakoztató élményt nyújthat számunkra. Találkozhatunk olyan DVD lemezekkel is a boltokban, melyek kifejezetten az utazás, egy ismeretlen táj felfedezéséről szólnak. Elérkeztünk a virtuális

turizmus, utazás történelmének azon pontjára, mellyel bővebben is fogok foglalkozni a dolgozatomban során, ez a mai, modernnek vett virtuális turizmus, azaz a számítógépes technikák világa. Azonban itt is fontosnak tartom, hogy végig nézzük azt, hogyan is jutottunk el a mai állapothoz. Hiszen az első számítógép megalkotásakor nem éppen ilyen céllal hozták létre ezt az eszközt. Ez jól látható abban, hogy a turizmusban és a gazdaság egyéb ágazataiban is a '70-es évektől kezdve indult el a számítógépes adatbázisok használata, melyek az évek múlásával egyre tovább fejlődtek, majd az internet megjelenésekor már nem csak az adatok tárolására, hanem azok egymás közötti megosztására is használták. Természetesen itt még csak is, kizárólag a cégek között történt adat-csere, megkönnyítette, hogy kommunikáljanak egymás között. Majd ahogy ez a piac megnyílt a magánfelhasználók körében is, egyre több kapcsolat jött létre az utazás és a számítógépek világa között. A 2000-es években radikális változások mentek végbe a mobilkommunikáció terén is, új eszközök és szolgáltatások jelentek meg.³ Végig futott ugyanaz a fejlődés a számítógépek világán, mint ami végbe ment előtte, az írásos történetekkel kezdődően a mozgóképek, hangos videók megjelenéséig. Azonban fontos kiemelni, hogy ezekkel párhuzamosan kifejlődött egy olyan virtuális tér is, melynek az alakításába bele tud nyúlni a résztvevő is. Itt most nem a tartalom megosztásokra és feltöltésekre kell gondolni elsősorban, hanem azokra a virtuális terekre, melyeket játékoknak neveztek el, ugyan elsősorban a szórakoztatást szolgálják fő célként, mintegy melléktermékként virtuális utazást szolgáltatva. Először tisztázzuk a mai modern értelemben vett virtuális világ definícióját: számítógépek által generált fizikai tér, mely grafikusán három dimenzióban jelenik meg, egyszerre több felhasználó (avatár) számára is elérhető⁴, és ehhez még hozzá fűznék egy idézetet is: „*Bárki, aki megszeretné érteni az internet jövőjét, az meg kell értse a virtuális világokat.*”⁵

Megannyi különféle játékkal találkozhatunk, melyekben olyan világok vannak, amik sehol máshol, melyek egy-egy kreatív alkotó elképzeléseiből pattantak ki és alakult egy virtuális, akár háromdimenziós térré. Sok-sok olyan játékkal találkozhatunk, melyek egy-egy kalandregény történetét jelenítik meg, futtatják végig, és egyben várják a játékostól, hogy oldja meg a feladatokat, bizonyos kereteken belül. Rengeteg játékban szerepelnek történelmi hőseink, s vihetjük végre tetteit a bőrébe bújva, végig kalandozva a tájakat, ahol egykoron járhatott. Azonban ezek mellett rengeteg olyan játék is van, melyek új, elképzelt világokat

³ Miltiadis Lytras – Digital Culture and E-Tourism, Chapter 8: Supporting and Promoting Tourism Network Systems through ICT Applications, 2010

⁴ http://www.slideshare.net/virtual_tourism (2014.11.11.)

⁵ http://www.slideshare.net/virtual_tourism (2014.11.11.), Balkin & Noveck, 2006

hoztak létre. Egyik kiemelendő mérföldkő lenne az, amikor 1994-ben, a látogatók elé tártak egy virtuálisan körbejárható kastélyt, a Dudley Castle-t, ahogyan 1550-ben kinézhetett, a jelenben csak a romjai találhatóak meg Nagy Britannia területén. Akkor ezt elsőként maga az angol királynő nyitotta meg és próbálta ki, újságírók tömegei előtt, hivatalosan ezt nevezik az első virtuális túrának.⁶

Végül elérkeztük oda, amiről ez a dolgozat is szól, azon virtuális utazásokhoz, melyek ma is körül vesznek bennünket, s akár valós vagy elképzelt helyekre kalauzolnak minket. A digitális kultúrával már az UNESCO is foglalkozik, már nem csak magára a kulturális örökségre van definíciójuk, hanem a digitális örökségekre is: *„A digitális örökség, számítógép-alapú anyagokból épül fel, melynek értékét meg kell őriznünk a jövő generációi számára”*.⁷ Természetesen, ezen anyagok nagy része olyan adatbázisokat takar, melyek kulturális és egyéb értékeket képviselnek az emberek számára.

Érdekesség még, hogy a történelem hogyan ismétli meg magát rövid időn belül is, a manapság panorámaként ismert fotók, képek, illetve videóknak volt egy előző vetülete is, mely a XIX. században jelent meg. A XIX. században a panorama nem csak egy 360 fokos képpel volt egyenlő, hanem egy varázslatosan koreografált színpadi előadással, mely zavarba ejtette a nézőket, és csak sokkal később jelent meg a fotózásban és a filmezésben.⁸

⁶ <http://www.historyofinformation.com/expanded.php?id=4542> (2014.10.30.)

⁷ Miltiadis Lytras – Digital Culture and E-Tourism, Chapter 10: Creating Digital Heritage Content: Bridging Communities and Mediating Perspectives, 2010

⁸ Miltiadis Lytras – Digital Culture and E-Tourism, Chapter 11: The Role of Architecture on the Tourism Industry: The Problem of (Mis)use of Building Technology and Language of Heritage, 2010

3. Mai helyzet a virtuális turizmusban

3.1 Virtuális turizmus eszközei

A történelmi rész után nézzük meg a mai helyzetet, azon belül is vegyük sorra, hogy milyen eszközeink vannak ma egy virtuális utazás lebonyolításához, milyen ma virtuális turistának lenni. Könyveket, fotóalbumokat, filmeket ma is találunk ezer számra, s ezeknek megtalálhatók a digitális verziójuk is, de most, a modern értelemben vett virtuális utazás eszközeit vesszük górcső alá. Szinte minden háztartásban van számítógép internet elérhetőséggel, talán ez az egyik legfontosabb eleme a mai virtuális utazásoknak, annak ellenére, hogy egyre több mobil eszköz képes kiváltani ezt. Ennek a háttéréről egy átlag felhasználó nem sokat tud, ezért nézzünk bele, hogy milyen munka is folyik a háttérben, hogy mindezek elérhetőek legyenek a számunkra pár kattintás erejéből. Nézzük meg továbbá azt is, hogyan kerülnek a Street View alkalmazás képei elérhetővé számunkra, milyen módon készülnek a képek, amiket később megtekinthetünk. 2007-ben indult útjára az alkalmazás, melynek keretein belül megtekinthetjük a várások utcaképeit, ez persze fokozatosan egyre több helyen, településen vált elérhetővé.

Első eszközként tekintsük meg a Google autót, melynek különlegessége, hogy az autó tetejére van rögzítve egy 360 fokos háromdimenziós kamera, mely folyamatosan képeket készít a környezetéről, és mintegy 40 km/órás sebességig képes használható képeket produkálni. A kamerák is folyamatos fejlődésen mentek keresztül az évek alatt, egyre jobb minőségű képeket csinálnak és sokkal eredetibb színeket adnak vissza. 2009-től indult az a program, melynek keretein belül már nem csak az autós közutak kerülnek feltérképezésre. Ekkor egy internetes szavazást indítottak, ahol arról dönthettek a résztvevők, hogy melyik látványosságról készüljön először ilyen háromdimenziós fénykép, mely mindenki számára elérhető lesz. Végeredményül a britek Stonehenge nyerte el ezt, s nyáron itt készítettek fotókat, immáron a Google triciklijével, mely hasonló módon van felszerelve háromdimenziós 360 fokos kamerával, mint az autó. A technika fejlődésével tovább tudták könnyíteni az eszközöket, s már van hátizsákméretű formában is, így már gyalogosan is tudják használni és még több helyre tudnak eljutni, hogy feltérképezzék és feltöltsék a képeket a világ látnivalóiról. Akkora népszerűségnek örvend ez a típusú barangolás, hogy partnerprogramok keretein belül különböző helyek is feltérképezésre kerülnek, néhányat megemlítve ezek közül, már elérhető ilyen módon például a Kaliforniai Legoland és különböző versenypályák.⁹ Sőt a 2012-es, Londonban rendezett nyári olimpiák helyszíneit első között térképezték fel a Google

⁹ <https://maps.google.com/help/maps/mapcontent/streetview/> (2014.10.30.)

kamerái, hogy betekintést nyerhessenek azok is a környezetre, akik nem tudtak elutazni, hogy élőben követhessék az eseményeket.¹⁰ Nemrégiben megjelent egy éjszakai séta is, amely Night Walk in Marseille néven szerepel, ahogy a nevéből is olvasható Marseille városának egyik negyedét járhatjuk körbe, éjszakai fényeiben. Sőt mi több ezt kicsit interaktívvá is tették azzal, hogy különböző nevezetességekről leírásokkal, történetekkel és fontos információkkal is ellátták, melyekről mintegy mesélő beszél nekünk egy helybéli, hogy ténylegesen beleélhessük magunkat, mintha ott sétálnánk Marseille utcáin, olyan zugait mutatja be, melyeket a turisták aligha ismernek.¹¹

Ezek mellett természetesen rengeteg offline program is készül, melyek egy szemüveg használatának segítségével képesek háromdimenziós térbe varázsolni minket, különböző technológiákat használva, egyik ilyen a Magic Screen-re keresztelt technológia, mely falakra kivetített képet alakít át a szemüveg segítségével háromdimenziós képpé, ma tovább fejlesztve hasonló technikával találkozhatunk a 3D tévék esetében is.¹²

Nézzük meg, hogy mit takarnak a mai, modern, okos készülékek, mit is jelenthet megannyi készülék megnevezése előtt az okos szavacska, hiszen rengeteg ilyenrel lehet manapság találkozni, de sajnálatos módon erre még nincs pontos megfogalmazás, hogy mi tesz egy készüléket okossá. Vegyük kicsit szűkebbre ennek a körnek a jelentését, vegyük csak az okostelefonokat, David Wood, a Symbian Ltd. ügyvezető alelnöke szerint, *„az okostelefonok két alapvető dologban különböznek a hagyományos mobiltelefonoktól: ahogyan összerakják őket, és amire képesek.”*¹³ Ehhez képest Sacha Wunsch-Vincent, az OECD közgazdásza így vélekedik: *„Az okostelefonok csak egyetlen evolúciós lépcsőfokot képviselnek a fejlődés folyamatában, így meglehet, hogy az eszköz egy ponton még kisebbé válik és egyáltalán nem fogjuk már telefonnak nevezni, de egy integrált eszköz lesz [...] a lényeges dolog itt, hogy az eszköz lehetőség szerint láthatatlan legyen, ne álljon a feladatot végző személy útjába.”*¹⁴ Ez a két példa jól szemlélteti, hogy egyelőre nincs pontos definíció arra, hogy mit is jelent a készülékek közt az okos kifejezés. Azonban a legtöbbször szerint attól válik okossá egy készülék, hogy élő internet kapcsolattal rendelkezni és annak segítségével több feladatot, funkciót is képes ellátni. Vegyünk sorra néhány ilyen, például az okos tv, ami azért kapta meg

¹⁰ <http://www.virtualtourism.blogspot.hu/> (2014.11.11.)

¹¹ <https://nightwalk.withgoogle.com/en/home> (2014.10.30.)

¹² http://www.makebelieve.gr/mr/research/papers/VSM/VSM_00/gaitatzes_vsm00_final.pdf (2014.11.11.)

¹³ <http://aff-group.hu/mobil-alkalmazas-fejlesztes/> (2014.11.08.)

¹⁴ <http://aff-group.hu/mobil-alkalmazas-fejlesztes/> (2014.11.08.)

az okos jelzőt, mert a hagyományos tévés szolgáltatások mellett már képes külső adathordozóról vagy akár az internet kapcsolat segítségével is tartalmakat lejátszani, nem csak a sugárzott adást fogni. Ha megnézzük az okos telefonokat, azok ma már képesek rengeteg más eszközünk feladatát is ellátni, hiszen az internet elérésnek, a sok alkalmazásnak, és a magas teljesítménynek köszönhetően képes akár egy számítógépet is kiváltani, GPS funkcióit is elláthatja, fényképezőgépünk helyett is szolgálhat és a legújabb típusok már képesek a bankkártyánkat is helyettesíteni.

Az okos tévék egy része nagyobb szerepet is betölthet a virtuális túrák részében, akár a Microsoft által fejlesztett játék konzol egyik kiegészítője révén, az Xbox Kinecttel, mely teljesen magával ragadja a felhasználót. Hiszen a mozgás- és hangérzékelésnek köszönhetően teljesen a miénk lehet az irányítás egy ilyen készülék előtt, vagy ahogyan a reklámjuk is mondja: légy te magad a kontroller! Mi több néhány alkalmazásban, játékban a sajátképünkre formálhatjuk a karaktert, vagy csak szimplán másolja a készülék előtti mozgásunkat, így téve még élménydúsabbá kalandozásunkat.¹⁵

Az Ericsson 6. innovációs fórumát idén, november 5.-én, Stockholmban rendezték, ahol sok érdekes dolog hangzott el, mely szerint az internet előfizetők egyre nagyobb száma a mobilinternetnek köszönhető, illetve annak, hogy ott is egyre elterjedtebb a szélessávú változat. Ennek azért is van fontos jelentősége, hiszen a legtöbb alkalmazást, programot már nem az asztali gépünkön használjuk, így a fejlesztések nagy része sem arra optimalizálódik. Ezekből a trendekből, egyértelműen következik, hogy amellet, hogy ezen új termékek használata nagymértékben nő a piacon, a régebbi eszközöké csökken, illetve egy részüké stagnál. Ami érdekesség lehet, hogy azonban a még újnak számító okos tévék piaca még sem bizonyult olyan ígéretesnek, mint gondolták. Még fontosnak tartom megemlíteni, hogy a játék piacon sokkal nagyobb fantáziát látnak, ez jól látszik a befektetések megoszlásán is, vagyis nagy igény van arra, hogy olyan helyekre kerüljünk el virtuálisan, aminek nagy része nem is létezik, ezt bizonyítja az is, hogy több ilyen cég is nagy sikereket ért el az utóbbi időkben, melyek a mikrotranzakciókra építenek.¹⁶ Ez gazdasági oldalról egy fontos fogalom, ami egyre több helyen elterjedt. Egy olyan fizetési mód, ahol magáért a szolgáltatásért, játékért, alkalmazásért nem feltétlenül kell fizetnünk, viszont még azon belül is lehet vásárolni, melyek megkönnyíthetik a továbbhaladásunkat, illetve extra funkciókat adnak hozzá. Az ilyen játékokat, szolgáltatásokat szokták Pay2Win-nek is nevezni, azaz fizess, hogy nyerhess!

¹⁵ <http://www.xbox.com/en-GB/Kinect> (2014.11.11.)

¹⁶ http://index.hu/tech/2014/11/07/a_tarsadalomnak_jo_ha_a_neten_log/ (2014.11.08.)

3.2 Programok a virtuális utazáshoz

Nézzük meg közelebbről, hogyan is zajlik le egy ilyen utazás. Vannak különböző programok, alkalmazások, illetve erre szakosodott honlapok, melyek kifejezetten ezzel foglalkoznak. Első sorban nézzük meg az offline elérhető utazásaink lehetőségeit, itt is rengeteg variációt találunk, hiszen lehet létező vagy nem létező területek körbejárásáról is szó, utóbbi leginkább a játékok világán keresztül érhető el. Azonban a játékok között is akad jó pár olyan, amely valódi településeket, városrészeket mutat be, ilyenekkel legfőképpen árkád, szimulátor, akció- és kalandjátékok során találkozhatunk, ezek közül kiemelnék néhányat.

Midtown Madness, melynek első részében Chicago utcáit járhatjuk be, második részében meg már London és San Francisco utcáin járhatunk különböző autókkal száguldozva, a harmadik részében meg Párizs és Washington D.C. pályáin repeszthetünk.¹⁷ Az 18 Wheels of Steel sorozat csak az Egyesült Államokra és annak környezetére, Kanadára és Mexikóra koncentrál, de vannak már újabb verzió is, melyek Európa egy-egy országára épül, itt azonban csak a főbb útvonalak és a kamionos közlekedés számára is elérhető utak lettek kidolgozva a főbb látnivalók mellett.¹⁸ Hogy még az árkád játékoknál maradjunk, fontosnak tartom kiemelni a Test Drive sorozat két részét az Unlimited-et, mely Hawaii, Oahu szigetét és egy kisebb szigetét dolgozta fel műhold képek alapján elkészítve a játékban megjelenő utakat és környezetet, bár sok dolgot alakítottak rajta, mert az állami és kereskedelmi épületek egy része nem lelhető fel, valamint a kikötőben állomásozó hadi hajók sincsenek részletesen kidolgozva.¹⁹ Ennek a folytatása az Unlimited 2 Ibiza szigetét és szintén Hawaii Oahu szigetét dolgozza fel, összesen több mint háromezer kilométer utat lemodellezve a szatellit képek alapján.²⁰ Rengeteg Formula 1-el és rally versenyekkel foglalkozó játék van, melyek szintén a valódi pályák mintájára építettek ki virtuális tereket a versenyek számára. Kalandjátékok közül csak egyet emelnék ki, melynek nagy jelentősége van a mi számunkra is, hiszen Eger városának utcái, látnivalói és Tourinform irodája is megjelenik, egy magyar fejlesztésű játékban, Jumurdzsák Gyűrűje - Kaland Egerből, itt a helyszín Eger városa, de csak a játék szempontjából fontos részek vannak kidolgozva, mind egy 360 fokos panoráma képként jelenik meg a játékban. Sőt nem elhanyagolható az sem, hogy bekerült az Eszterházy Károly

¹⁷ <http://www.mmarchive.com/> (2014.10.30.)

¹⁸ <http://www.scssoft.com/> (2014.10.30.)

¹⁹ <http://www.testdriveunlimited.com/original/> (2014.10.30.)

²⁰ <http://www.testdriveunlimited2.com/> (2014.10.30.)

Főiskola főépületének tornyában található Camera Obscura is, így messziről is kémlelhetjük a várost, s mi több a játék közben a városhoz és a Gárdonyi regényéhez kapcsolódóan is rengeteg információval, történettel gazdagodhatunk.²¹

Offline alkalmazások közé sorolhatóak még különböző térképes programok, melyek nem csak térképként funkcionálnak, hanem segítenek a tömegközlekedésben is, hol mikor kell átszállni, hogy eljussunk az adott helyre, sőt még a főbb látnivalókat, vendéglátóhelyeket is jelöli és kisebb leírást is ad róluk. Nokiának ilyen a Here Maps nevű alkalmazása, melyben pontos cím ismerete nélkül is meg tudjuk keresni az ismertebb helyeket, vendéglátó egységeket, látnivalókat.²² Az iGO Navigation szoftverei is rendelkeznek ilyen funkciókkal, sőt még háromdimenziós képként is megjeleníti a térképen a látnivalókat.²³ S ezek online változata képes az aktuális forgalom mellett azt is megmutatni, hogy éppen nyitva van-e a keresett cél. Az online alkalmazásokra áttérve rengeteg olyannal találkozhatunk, melyek térképként funkcionálva sok egyéb információt is nyújtanak számunkra, ezek közül kettőt emelnék ki. Elsőként megemlíteném a Microsoft Bing Maps alkalmazását, ami a kereső funkcióval egybe épített térképének segítségével rengeteg plusz információhoz juthatunk a meglátogatni kívánt egységekről. Nem utolsó sorban az egyik talán legismertebb a Google Maps és Earth, melyek nem csak térképet, hanem utcaképeket is mutathatnak számunkra és megannyi információt találhatunk a keresőmotornak köszönhetően a látnivalókról, vendéglátási egységekről, sőt olvashatjuk mások véleményeit, tapasztalatait is vagy akár magunk is írhatunk róla. Azonban a Google elindított egy olyan programot, melynek segítségével nem csak az utcák képeit teszi elérhetővé online felületen keresztül, hanem különböző, autóval nem megközelíthető helyeket is, sétáló utcák képeit, vagy épp ösvényeken áthaladó utakon vezet minket, parkokat, sőt már a Nigh Walk-nak köszönhetően bele kukkanthatunk az éjszakai életbe. Talán az utóbbi kettő köthető legszorosabban a virtuális turizmushoz a Google termékek közül, azonban rajtuk kívül is vannak, akik foglalkoznak hasonló tevékenységekkel. Egyik ilyen legkiemelkedőbb a TripAdvisor, sok társoldalával együtt, ami az utazni vágyókat látja el rengeteg információval, illetve teret ad nekik az információ cserére, megoszthatják tapasztalataikat, észrevételeiket, mik azok a helyek, amiket érdemes meglátogatni, hol érdemes vásárolni és sok-sok egyéb hasznos információt.²⁴ Az arounder.com, a TripAdvisor-hoz hasonló adatbázissal rendelkezik és sok helyet virtuálisan meg is tekinthetünk, ezek mind promóciós céllal kerülnek fel.²⁵

²¹ <http://sg.hu/cikkek/51563/jumurdzsak-gy251r251je-kaland-egerb245l> (2014.10.30.)

²² <http://here.com/> (2014.10.30.)

²³ <http://www.igonavigation.com/> (2014.10.30.)

²⁴ http://www.tripadvisor.co.uk/PressCenter-c6-About_Us.html (2014.10.30.)

3.3 Gazdasági helyzet

Most, hogy ismerjük a jelen helyzetet a programok terén, nézzük meg a mai gazdasági helyzetet, mennyire teszi lehetővé mindezt számunkra. Akárhogy is nézzük a világ ebből a szempontból mindig két fő részre volt bontható, egy kisebb csoportra, ahova a több pénz csoportosul és egy másik sokkal hatalmasabb létszámban jelenlévő csoport a szegények, s köztük található a középréteg, akik se ide, se oda nem sorolhatóak. 2008-ban volt egy gazdasági válság hullám, amely elért majdnem minden szolgáltatót, céget és sok-sok magánembert is, fontosnak tartom itt megjegyezni, hogy a Google Street View szolgáltatása már ez előtt beindult.²⁶

Mindenki tudja, hogy az utazás pénzbe kerül, nem is kevésbe, azonban az üdülés és szórakozás nélkülözhető, ha nincs rá pénz, ez meg is látszott a válságot követően, kis mértékben ugyan, de visszaestek a turistautazások. Itt kaphattak először nagyobb szerepet az ezzel foglalkozó oldalak, hiszen fontossá vált, hogy az utazás minél olcsóbb legyen, s ezek az oldalak, köztük a TripAdvisor és a VirtualTourist, többek között azzal is foglalkoznak, hogy a lehető legolcsóbb repülőjegyet, szállást és egyéb szolgáltatásokat megtaláljuk azon a helyen, ahova utazni szeretnénk.²⁷ Visszatérve, eléggé megosztott a piac, hiszen nagy tömegben szükség van olcsóbb, elérhető árú szolgáltatásokra is, míg a felsőbb rétegnek szinte mindegy, hogy mennyibe kerül. A digitális világban is hasonlóan kell megosztani a termékeket, a ma is fellelhető legtöbb online program ingyenes, így ezzel mindenki számára elérhető, aki rendelkezik internet kapcsolattal. A globalizációs folyamatokra is tekintettel kell lennünk, mely szerint egyre növekvő létszámmal kapcsolódnak be a küldő országok közé az ázsiai régiókból, a kedvelt desztinációk egyre túltelítettebbek lesznek, erre is szolgálhat megoldást a virtuális utazás. Ahogyan a piac bővül, a verseny is világméretűvé válik a turizmusban, és egyre inkább a minőség kerül előtérbe, amit az egyre bővülő szolgáltatásokkal és egyedi kínálattal, különlegességgel tudnak fokozni.²⁸

Az egyelőre sok ingyenes elérhető szolgáltatás ellenére mégis látható profitálási lehetőség, gazdasági haszon a virtuális turizmusból, erre nagyon jó példa Francis Tan esete, aki mintegy 30 000 szingapúri dollárt költött el virtuális tárgyakra egy játékban, s így fogalmazott:

²⁵ <http://www.arounder.com/en/about.html> (2014.11.11.)

²⁶ <http://googleblog.blogspot.hu/2014/04/go-back-in-time-with-street-view.html> (2014.11.10.)

²⁷ http://www.tripadvisor.com/PressCenter-c6-About_Us.html (2014.11.08.)

²⁸ Dr. Jandala Csilla – Fogyasztói szokások változása a turizmusban, 2006

„Néhány ember golfozik és ezeket költ klubtagságra. Ez ugyanaz számomra – csak az én hobbim a játék.”²⁹ Természetesen ez egy ingyenes játszható játék, melyben jelen vannak a mikrotranzakciós szolgáltatások, tehát ebből kiindulva, egy virtuális túrára miért ne költenének a felhasználók? A legtöbbször a pénz mellett az idő az, ami gátat szabhat egy-egy utazásnak, így nem csoda, hogy a tőlünk távolabb eső desztinációkat előszeretettel járjuk be virtuálisan. Japánba nem olcsó eljutni, és a repülési idő is iszonyatosan hosszú, így nem csoda, hogy a Google Street View szerint az egyik leglátogatottabb, legsűrűbben megtekintett terület Japán. A statisztikák szerint japán GDP-jének nagyon kis része jön csak a turizmusból, és a turisták felé való nyitottságuk is igen csekély, ám mégis a 2020-as nyári olimpiai játékok ott fognak zajlani, ami jelentősen megnövelheti a turista érkezések számát.³⁰

A WTTC statisztikái alapján elmondható, hogy 2010-től folyamatosan növekszik a turista érkezések száma, úgy ahogy a turizmusból származó bevételek és a turisztikai fejlesztésekre fordított pénz nagysága is. Az éves növekedés a turista érkezések számát tekintve kb. 4%, míg a turisták költsége 2% körüli érték növekedést jelentett az elmúlt években. A turizmus gazdasági szerepét jól mutatja, hogy 2013-ban közel 266 millió ember dolgozott a szakmában, turizmusból származó GDP pedig 9,5% volt.³¹ A nemzetközi turista érkezések száma 1 milliárd 87 millió fő volt 2103-ban, ez 5%-os növekedést jelent az előző évhez képest, és ez a növekedés várható az idei évben is.³²

Ezek az adatok jól mutatják, hogy a turizmusban résztvevők számának növekedésével, a turizmus gazdasági szerepe is növekszik, a jövőben a virtuális turisták költségei is megjelenhetnek itt, bár ezt lényegesen nehezebb lesz kimutatni.

²⁹ Tham Yuen-C – High rollers, but in a virtual world, 2010.10.28.

³⁰ <http://mashable.com/2014/01/30/google-street-view-japan-tourism/> (2014.11.11.)

³¹ <http://www.wttc.org/> (2014.11.12.)

³² <http://www2.unwto.org/> (2014.11.12.)

3.4 További lehetőségek

Az eszközök és programok fejezetből szándékosan maradtak ki a ma még gyerekcipőben járó fejlesztések, ugyanis ezek egyelőre még csak tesztként működnek, nem elérhetőek magáncélú felhasználásra. Az Oculus Rift egy ilyen fejlesztés, melynek úgy működik, hogy a felhasználó kap egy speciális szemüveget és egy fejhallgatót, hogy teljesen kizárhassa magát a valóságból, így létrehozva a teret a virtuális utazásnak. A speciális szemüvegben kijelzők találhatók és az egység többi részében különböző érzékelők melyek a mozgásra figyelnek, így fejünk jobbra-balra forgatásával navigálhatunk a virtuális térben. A virtuális vakációnak nevezett alkalmazást az Oculus és a Marriott Hotels fejlesztésében és bemutatásában ismerhettük meg, melyet ünnepélyes keretek között idén szeptemberben mutattak be a nagyérdemű előtt.³³ Ebben még rengeteg lehetőség van, azonban észre kell itt vennünk, hogy ez nem egy olcsó fajtája a virtuális utazásnak, hiszen a hozzávaló eszközöket nem lehet könnyen és olcsón beszerezni. További lehetőségek is rejlenek ebben a fejlesztésben, hiszen ez, egyelőre a szemüveges megoldás miatt, csak egy személy számára nyújthat szórakozást, kikapcsolódást. Az autós világban már ismert a teljes szobás virtuális tér kialakítása is, hiszen a fejlesztések egy része ilyen terepen készül, hogy a valóshoz hasonló környezetben tesztelhesék az autók tudását. Itt példának megemlíteném a Mercedes-Benz egyik fejlesztői csoportját, akik azzal foglalkoznak, hogy az autó képes legyen felismerni a különböző veszélyhelyzeteket haladás közben és azokra megfelelően reagáljon is. 2010 óta Stuttgartban van egy ilyen virtuális vezetés szimulátoruk, fejlesztési célokra.³⁴ Ebből a programból kiindulva, amely a vezető köré vetített virtuális térben engedi közlekedni, az egyébként álló autót, a későbbiekben lehet arra is esély, hogy a tehetősebbek akár egy külön szobát rendezhessenek be a virtuális utazásaik színteréül. Már más, ilyen irányú fejlesztések is vannak, amik kifejezetten azt a réteget célozzák meg, akiknek az elfoglaltságuk miatt az idejük nem engedi, hogy utazhassanak.

³³ <http://www.dailydot.com/technology/marriott-transporter-oculus-rift/> (2014.10.30.)

³⁴ <http://news.mercedes-benz.co.uk/innovations/mercedes-benz-driving-simulator-virtual-test-drive.html> (2014.10.30.)

3.5 Célközönség

Fontos meghatároznunk, hogy pontosan kiket is tartunk a célcsoportnak, akik számára eladható ez a virtuális utazás. Ahogyan már az előzőekben is kifejtettem, több részre lehet osztani ezt a táborot, azonban nézzünk meg egy statisztikát, amely megmutatja, hogy a világ lakosságának mekkora része rendelkezik internet hozzáféréssel, hiszen ez számít az egyik kulcstényezőjének. Az Internet World Stats adatai szerint közel három milliárd embernek van internet elérhetősége, ez kevesebb, mint a Föld lakosságának a fele. Azonban itt ki kell emelni, hogy melyek azok a területek, ahol a legtöbb felhasználó van jelen, vegyük sorra a földrészeket. Nem meglepő módon a legnagyobb szelet Ázsiáé, ott a legmagasabb a lakosság száma is, és ők adják az internet használók közel felét, utána következik Európa, Latin-Amerika és a dobogóról éppen lecsúszva követi őket Észak-Amerika, ahol a legtöbb internetező található a lakossághoz arányosan mérve. Ez a négy földrész ki is adja az internetezők több mint 85 százalékát, ebből kifolyólag egyértelműen látható, hogy a legfőbb piaca a virtuális turizmusnak itt keresendő.³⁵ Ennél szűkebbre nem is igazán lehet venni a piacot, hiszen a gazdasági állapot nem meghatározó, a legtöbb program ingyenesen is elérhető, egyelőre. A korosztály szintén nem egy mérvadó vízvonal, habár többnyire a fiatalabb korosztály az, akihez sokkal közelebb áll ez a virtuális világ, viszont a másik oldalról megnézve, az idősebbek egy része már nem nagyon képes kimozdulni, így nekik is élményt nyújthat egy ilyen virtuális utazás és ők is a célközönség között szerepelhetnek. Sok a kiaknázatlan terület, és rengeteg olyan fejlesztés áll még előttünk, amelyeknek nincs még meg a végleges változat, ezért is nehéz beskatulyázni, hogy kik számára lehet ez a legvonzóbb. A jelenlegi és a jövőbeni programokra jellemző a könnyű kezelhetőség, így ebből kifolyólag is állíthatjuk, hogy egy igen széles intervallumban jelenhet meg a befogadó közönség tábora. Amiben a különbségek lehetnek, hogy máris szegmentálódhat a piac és különböző programok, alkalmazások készülnek az egyes piaci részekhez, igazodva az uralkodó keresleti viszonyokhoz. Egy 2006-os, amerikai kutatás szerint, a felnőtt internet felhasználók több mint 50% vett már részt valamilyen virtuális túrán. Érdekesség, hogy a résztvevők többnyire olyan családokból származtak, ahol az éves jövedelem meghaladta az 50 000 amerikai dollárt, korosztályban pedig a legjellemzőbb a 30 és 49 év közöttiek, mi több, akiknek van kiskorú gyermek, azok előbb fordulnak a virtuális túrák élményéhez, mint azok, akiknek nincs.³⁶

³⁵ <http://www.internetworldstats.com/stats.htm> (2014.10.31.)

³⁶ <http://www.pewinternet.org/2006/11/27/virtual-tours/> (2014.11.11.)

4. Több részre bontható irányzatok

4.1 Gazdagok és szegények helyzete

Ahogy a gazdasági helyzetek fejezetben is kiemeltem, bizony a vagyoni hovatartozás is meghatározza, hogy a virtuális utazások mely típusait tudjuk igénybe venni. A kisebb anyagi tőkével rendelkezők számára sokkal csábítóbb lehet egy virtuális utazás, abban az esetben, ha a költségeik elég alacsonyak, mégis olyan területeket járhat be, ahova egyébként pont a pénz szűke miatt nem juthatna el. A másik oldalon a gazdagok, ugyan megtehetnék, hogy bárhova eljussanak, de az üzleti életük, a munkájuk vagy egyéb elfoglaltságuk miatt sokszor mégsem tehetik meg, hogy több napos utazásokra menjenek el, így nekik az idő szűke az, ami gátat szab egy nagyobb utazásnak. Az ő esetükben a virtuális utazás inkább erre jelenthet megoldást, hiszen bármikor, akár öt percre úgy érezheti magát, mintha egy másik földrészen járna, hogy egy rövid időre kikapcsolódjon a szürke hétköznapiakon, vagy ha úgy tartja kedve a szokásos napi edzést, futást egy másik, virtuális környezetben tehesse meg. Így akár mindennap máshol futhatja le a szokásos pár kilométerét, s nem csak edzésben tartja magát, hanem minden alkalommal egy-egy új helyszínt is felfedezhet, vagy mindig az egyik kedvenc, távoli helyén teheti azt. Erre a két kategória szétbontva jól látható, hogy a virtuális utazásoknál is nagy szerepe van az anyagiaknak, hiszen sokkal több lehetőség közül választhatnak a gazdagabbak, bár náluk ez nem feltétlenül jöhet szóba, hogy kiváltsa a szokásos éves nyaralásokat. Ellentétben ezzel a szegényebb rétegek számára, akár ez egy jó alternatíva is lehet arra, hogy az utazásra költött pénzüket inkább virtuális utazásra költsék, ezzel spórolva a költségeiken, csökkentve a kiadásait.

4.2 Utazást megelőző és az utazást követő virtuális séták

Ezekről a kategóriáról eddig nem tettem említést, ennek a fő oka az, hogy ezek semmilyen formában nem hivatottak helyettesíteni a konkrét utazást, hanem mintegy segítik azt előkészíteni, illetve megőrzik az élményeket, emlékeket, hogy megmaradjanak egy digitális formában. Először nézzük meg az utazást megelőző virtuális kirándulásokat, ezek lényegében azok, amit manapság szinte mindenki használ, ahogyan tájékozódik egy adott helyről, mielőtt elindulna oda. Hiszen nem egy irodát keresünk fel a kérdéseinkkel, hanem sajátmagunk járunk utána az interneten böngészve. Vannak kifejezetten az utazásokra kihegyezett oldalak, mint a már említett TripAdvisor, ahol tájékozódhatunk szállásokkal, repülőjáratokkal kapcsolatban vagy akár megkérdezhetünk olyanokat, akik már voltak ott korábban, hogy mit érdemes megnézni, hol mire számíthatunk az ott eltöltött időnk alatt.³⁷ Továbbá a térképek és utcaképek alapján akár előre körbe is járhatjuk a helyszíneket, hogy a vizuális memóriánkat előhívva könnyebben tájékozódjunk majd az adott helyszínen, és hamarabb megtaláljuk, amit keresünk. Előre feltérképezhetjük az összes helyszínt és építhetünk egy útvonaltervet, hogy mit mi után érdemes megtekinteni, hova szeretnénk beülni, felfrissülni vagy ebédelni, vacsorázni, nassolni vagy éppen szórakozni. Tájékozódhatunk az árakról, nyitva tartásokról, mikor menjünk, hogy elkerüljük a tömeget, hol milyen kedvezményekre számíthatunk, esetleg jegyeket vagy bérletet érdemesebb-e vásárolni, van-e az úti célunknak külön a turisták számára program csomag, kedvezmény csomag. Amennyiben ellátogatunk az arounder.com oldalára is, akár be is tekinthetünk egy-egy vendéglátó egységbe, melyet a későbbiekben, ott tartózkodásunk alatt meg szeretnénk látogatni. Így összegyűjthetünk minden számunkra hasznos információt, mielőtt útra kelünk, anélkül, hogy kimozdultunk volna otthonról.

Az utazást követő virtuális utazás, részben a távollétünk ideje alatt is zajlik, hiszen sokan osztanak meg nyaralásuk alatt képeket, rövid videókat vagy csak egy chek-in segítségével adják az ismerőseik tudtára, hogy éppen merre járnak. A chek-in vagy bejelentkezés különböző alkalmazások segítségével lehetséges, melyek a GPS koordinátáinkat felhasználva megmutatják, hogy hol vagyunk, illetve saját magunk is pontosíthatjuk, hogy éppen hol tartózkodunk.³⁸ Ezekkel a tevékenységeinkkel mintegy az otthon maradtakat készíttjük egy utazásra, hogy elképzeljék, milyen szép helyeken járunk. Manapság a digitális

³⁷ http://www.tripadvisor.com/PressCenter-c6-About_Us.html (2014.11.08.)

³⁸ <http://online.wsj.com/news/articles/SB10001424052748703597204575483832278936028>
(2014.11.10.)

fényképezésnek köszönhetően nem csak papír alapon mutathatjuk meg ismerőseinknek, barátainknak a nyaralásaink képeit, hanem vannak már digitális fényképalbumok is. Ennek is több verziója létezik, hiszen ez történhet egy egyszerű megosztás formájában is, bármely közösségi vagy megosztó oldalon, de akár lehet egyedi is. Ilyen egyedi lehet, amikor összeválogatjuk a képeket, kép sorozatokat, amiket meg szeretnénk osztani és hozzáadunk egy rövid leírást, hogy éppen hol vagyunk, és mit csinálunk a képen. Továbbá a modern technikáknak köszönhetően mindezt megtehetjük olyan digitális környezetben, hogy akár az élményeiket megosztva az érzéseinket is átadhatjuk, a képekből készíthetünk egy montázst, egy rövid videót, mely alá válogatunk különböző zenéket, amikkel kifejezhetjük az adott pillanatra jellemző érzéseinket. Ezeket a már elkészült alkotásokat szintén meg tudjuk osztani a már említett közösségi oldalak segítségével. Valamint arról sem szabad megfeledkezni, hogy ezeket az élményeinket akár idegenekkel is megoszthatjuk, hozzáfűzhetjük saját véleményünket, kritikánkat.

4.3 Megfoghatatlan és megfogható virtuális túrák

Ez a két irány már a digitális kor előtt is jelen volt. Amikor csak egy történet formájában hallottunk egy utazást, azt nem lehetett megfogni, csak elképzeltük, csak a saját fejünkben született meg a háromdimenziós képe. Ma már ide sorolhatóak a különböző felhőszolgáltatásokon keresztül megosztott anyagok is, hiszen azokat sem tudjuk megfogni elérni, csak számítógépünk vagy okos készülékeink egyikével az interneten keresztül. Ugyanide lehet sorolni az interneten keresztül elérhető különböző anyagokat, forrásokat, alkalmazásokat, melyek segítségével bebarangolhatjuk a világot. A megfogható részét kicsit nehezebb körbe írni, ugyanis ezek is csak részben megfoghatóak, az a részük kézbe vehető, ami aztán megdolgoztatja a fantáziánkat. Ilyenek a könyvek a különböző történeteikkel, a saját vagy mások papírra nyomtatott képei. A DVD-n vagy CD-n megjelenő anyagok, fényképek, videók vagy akár szoftverek, illetve a flash drive-okra tett dolgok. Ezek szinte kivétel nélkül csak annak az eszközei, amik végül is segítenek nekünk egy virtuális utazást elindítani, amik könnyítik a fantáziánk, az agyunk működését, kevesebb képzelőerővel is bele kerülhetünk egy virtuális térbe. Ez jól mutatja számunkra, hogy a virtuális utazásaink mind megfoghatatlannak, maximum az eszköze, az elindítója lehet kézbe vehető. Itt azonban azt is kell emelni, hogy a valós utazásoknak a legjobb része nem megfogható dolgokon alapszik, hiszen az élményeinkre, tapasztalatainkra emlékszünk vissza a legtöbbször, a környezetünk, az ott található attrakciók csak egy másodlagos szempontként jelenhetnek meg. Természetesen itt sem lehet általánosítani, mivel mindenkinek más ragadja meg a fantáziáját és mindenkinek különböző az érdeklődése. Nehezen szétválasztható ez a két kategória, nagyon szorosan állnak egymás mellett, hiszen a legtöbb csak akkor válik megfoghatóvá, ha valóban, fizikailag is ott vagyunk jelen, ahol az attrakció is található, amíg nem vagyunk a közelében nem megfogható a számunkra.

5. SWOT elemzés

A dolgozatom egyik célja az is, hogy összehasonlítsam a valódi és a virtuális turizmust, illetve megmutassam, hogy mennyire életképes a virtuális világ jövője ebben a témakörben, jelent-e veszélyt ez a turizmus számára, s mely területeit érinti leginkább. Ennek eszközeként a SWOT elemzést választottam, melynek elemein sorba végig haladva láthatjuk meg, hogy milyen erősségei vannak a virtuális turizmusnak, illetve milyen gyengeségei vannak. Továbbá megpróbálok rávilágítani arra, hogy milyen továbbá lehetőségek vannak benne, milyen irányokban érdemes elindulni, esetlegesen mit és miért lenne érdemes továbbfejleszteni. Nem utolsó sorban górcső alá veszem azt is, hogy milyen veszélyforrásokat hordoz magában ez a még nem mindennapi utazási forma, s mik a fő hátrányai, mik akadályozhatják meg a gyors piacra kerülést, sikerességét, valamint milyen negatív befolyással lehet az életünkre.

1. táblázat

A virtuális turizmus SWOT analízise

Erősségek	Gyengeségek
Legtöbb szolgáltatás ingyenes Bárhol, bármikor hozzáférhető Nincs nagy időigénye Nincsenek terület függő korlátozások Környezet kímélő	Nincs presztízs értéke a desztinációknak Nincs kézzel fogható része Nehezebb kapcsolatokat teremteni Nem minden változik az idő múlásával Folyamatos bővítés, karbantartás szükséges
Lehetőségek	Veszélyek
Könnyen elérhető attrakciók biztosítása Több dimenziós virtuális világok kiépülése Sokrétegű szegmentálódás Újfajta bevételek	Kizáródhat a valódi világ Visszavetheti a valódi utazások számát Függőség kialakulása Munkahelyek megszűnése Turisztikai bevételek csökkenése

Forrás: Saját szerkesztés

5.1 Erősségek

Az elemzés első részeként vegyük sorra a fő erősségeit a virtuális turizmusnak. A jelenlegi helyzetből kiindulva a legfőbb erénye az lehet, hogy a legtöbb ezzel foglalkozó szolgáltatás ingyenes. Továbbá a hozzávaló eszközök a háztartások legtöbbjében amúgy is megtalálhatóak, így ez sem jelent külön beruházást a felhasználók számára. Ide tartozik még az, hogy nincsen nagy időigénye egy ilyen virtuális utazásnak, hiszen az utazás maga nem történik meg, csak pár kattintás segítségével varázsoljuk magunkat az új környezetünkbe, így szinte bármikor, bárhol, bárhova tehetünk egy rövid kirándulást, anélkül, hogy problémát jelentene az odajutáshoz szükséges idő. Nincsenek határok, nincs megszabva, hogy egy helyen mennyi időt tölthetünk, hogy mikor mehetünk oda, elkerülhető a tömeg is, hiszen nem látjuk, nem tudjuk, hogy rajtunk kívül hányan vannak még ott virtuálisan. Csak a saját időnk, illetve az, ahogyan beosztjuk, szabhat gátat annak, hogy hova és mennyi időre megyünk el, mennyit időzünk egy-egy attrakciónál, illetve mennyire vagyunk kíváncsiak annak környezetére.

További előnye, hogy nincs megszabva, hogy milyen anyagi helyzetben kell lennünk ahhoz, hogy valahova eljussunk, bejussunk, így a gazdagabb és szegényebb réteg is egyaránt használhatja. Nem vagyunk személyesen jelen az adott környezetben, így annak minden veszélyét ki tudjuk iktatni, mint például azt, hogy ott jártunk alkalmával elhagyunk valamit, vagy ellopnak tőlünk valamit, nem tudnak tőlünk pénzt kicsalni olyan szolgáltatásokért, tárgyakért, amikre egyébként nincs szükségünk. Kevés váratlan esemény történhet egy virtuális út során, sokkal kisebb eséllyel ér minket valamilyen baleset vagy egyéb testi, esetleg anyagi kár. Ezzel a költségeinket tovább csökkenti, hiszen még külön biztosítás sem kell kötnünk az utazás alkalmára. Sok típusa van a virtuális utazásoknak, így nem csak helyettesítheti a valódi utazást, hanem azt ki is egészítheti, mind az utazás előtt mind pedig az utazást követően. Így a valódi utazásunk alkalmával időt és pénzt spórolhatunk, illetve csak olyanokra költhetjük a pénzünket, amire valóban érdemesnek tartjuk, és szükséges ráköltenünk.

A turizmus desztinációkat nézve, néhány helyen olyan sok turista fordul meg, hogy azt már nehezen viseli el a környezet, mind a természet oldaláról mind pedig az ott lakók szempontjából. Az ilyen területeken különösen nagy szerepet kaphat a virtuális turizmus,

hiszen annak érdekében, hogy ne romoljon tovább a helyzet, ne forduljon fel teljesen az ökológiai egyensúly, korlátozni kényszerülnek a beutazók számát. Azonban, hogy mégse essenek el teljesen az odautazni vágyók egy tömegétől, virtuális kirándulásokkal szolgálhatnának nekik, lényegesen kedvezőbb feltételekkel, így a helyi környezetet is kevésbé károsítják és be is járják a területeket, amiket szerettek volna.³⁹ Az épületek között is rengeteg olyannal találkozhatunk, melyek egyre jobban elhasználódnak az évek során, és a folyamatosan látogatások miatt szinte lehetetlen teljesen felújítani azokat, így csak részletekben lehetséges. Erre is megoldást jelenthetnek a digitális utak, körbejárások, mintahogyan ezt megcsinálták egy ma romokban heverő kastéllyal, ugyanezt megtehetik egy még álló épülettel is, hogy könnyebben lehessen elemezni, megnézni a gyenge pontjait, illetve elérhető legyen a felújítása alatt is.

³⁹ Miltiadis Lytras – Digital Culture and E-Tourism, Chapter 11: The Role of Architecture on the Tourism Industry: The Problem of (Mis)use of Building Technology and Language of Heritage, 2010

5.2 Gyengeségek

Sok olyan erőssége van, ami más szempontokat figyelembe véve gyengeségként is megjelenhet. Ilyen például az, hogy a gazdagok és szegények egyaránt tudják használni, ez abból a szempontból lehet negatív, hogy így, ha presztízsnak szánánk a virtuális utazásokat, mint ahogy sokan teszik ezt a valós utazásaikkal, akkor a gazdagabb rétegből sok ügyfelet veszíthetnénk, mert oda nem megy, ahova az alsóbb osztályokból is járnak. Bár ez igazán nem jelent igazi hátrányt, hiszen manapság is hasonló a helyzet néhány desztináció esetében, de mégis megoldódott a helyzet a különböző szolgáltatások és helyek kialakításával, ez viszont nehezebben megvalósítható a virtuális térben, hiszen mindenki számára ugyanazt mutatja, csak a vendégek sosem találkoznak egymással. Nagy gyengesége lehet még a továbbiakban az is, hogy semmit sem lehet igazán kézzel megfogni, most ne vegyük azt számon, hogy a DVD, CD és egyéb adathordozók a kezünkbe kerülhetnek. A valóságban nem foghatjuk meg az attrakciókat, nem érezhetjük az anyagát, annak minőségét, nem érezhetjük a környeztet, a szagokat és még az arra jellemző éghajlatot sem érzékelhetjük. Az élményeinket sokban befolyásolhatják ezek a dolgok, a valódi kikapcsolódáshoz, egy igazi nyaraláshoz a megszokott környezetünkben kellene valamilyen módon kiszakadni, ami nem ugyanazt adja, hogyha mindez egy számítógép előtt a virtuális térben történik meg. Ide tartozhat még az, hogy nincs érintkezésünk emberekkel, az ottani lakosokkal, nem tudjuk kipróbálni a helyi különlegességeket, nem kérhetünk közvetlenül az ottaniaktól. Ahol nincsenek meg a virtuális utazás feltételei, ott még mindig egy nagyobb beruházásra van szükség ahhoz, hogy ezt elérhetővé tegyék mindenki, vagy akár csak egy család számára. Akik számára elérhető, nekik meg pont amiatt, hogy ezt bárki bármikor elérheti, sokkal kisebb az értéke egy ilyen utazásnak. Gyengeségei leginkább a valódi utazáshoz mért különbségekből fakadnak, ha azt megelőzően vagy követve használjuk a digitális utazást, akkor is lehetnek apró buktatói a dolognak, hiszen a Street View és az egyéb digitális anyagok nem mindig a legfrissebb adatokkal szolgálnak, így odaérkezéskor is érhetnek bennünket kellemetlen meglepetések, ha nem néztünk kellőképpen utána a dolgoknak. Lehetséges, hogy éppen akkor felújítanak egy attrakciót vagy már éppen bezárt az az üzlet, amit kinéztünk, hogy érdemes lenne körbe járni. Ami még egy rettentő nagy hátránya a virtuális utazásoknak, hogy minden meglévő vonzerőt fel kell keresni és digitalizálni, ami rengeteg adat mennyiséggel jár, amiket tárolni kell valahol. Nem látjuk ugyan, ha felhőben van és csak az interneten keresztül férünk mi magunk hozzá, azonban a háttérben sok-sok számítógép áll, melyek mindezt elérhetővé teszik nekünk

a nap 24 órájában. Számolnunk kell azzal, hogy egyrészt azokat megvásárolták a cégek, tömérdek nyersanyagot használtak fel azok elkészítéséhez és meg annál is több energiára van szükségük az üzemelési idejük alatt. Ahogy ma is fejlődik a világ ezen a téren, egyre több ilyen adathordozóra van szükség, amiket folyamatosan be kell kapcsolni a hálózatban, erre legjobb példa a Google szerverbázisai, melyeket folyamatosan bővíteni kell.⁴⁰

⁴⁰ <http://www.google.com/about/datacenters/gallery/#/> (2014.11.10.)

5.3 Lehetőségek

Rengetek lehetőség lakozik még a digitális, virtuális világban, hiszen, ahogyan már korábban is említettem a szegmentálódás még nem igazán kezdődött meg ezen a területen, így erre jól lehet építeni. Sok kisebb csoportra lehetne szétbontani, igazodni a gazdagabbakhoz, akik képesek még több pénzt rááldozni arra, hogy egy saját virtuális terük legyen. Ahogyan az Oculus Rift fejlesztéseit is láthattuk, meg van rá az igény is. Annak a kifejlesztése, továbbfejlesztése is egy remek lehetőség arra, hogy a gazdagabb réteget is bevonjuk. További eszközöket is lehetne fejleszteni, melyek segítségével egy teljes virtuális világot tudunk magunk köré építeni. A Mercedes által tesztelésre használt virtuális tér továbbfejlesztve pedig, akár a gazdagabbak nappalijába is kerülhetne, úgymond egy teljes szobát alakíthatnának ki a virtuális utazásuk színteréül, így biztosítva azt is, hogy ne egy megszokott környezetben zajlódjon le az utazásuk, hiszen a falakra vetített környezet folyamatosan változna. A többdimenziós mozik világára építve a virtuális utazások is fejleszthetők lennének, természetesen ez is csak a gazdagabbak számára lenne, eleinte elérhető áron. Ezek a fejlesztések lényegében mind az élmények fokozására helyezik a hangsúlyt, rezgések, mozgások, szagok és különböző hang effektekkel javítható lenne az élmény világ összetétele egy-egy digitális túrához kapcsolva.

Közösségekre épülnek az oldalak, melyek az utazások elősegítésével foglalkoznak, a virtuális utazásaink során is bevonhatnánk minél több embert, ismerőst, barátot, rokont, hogy ezzel is fokozhassuk élményeinket. Az ingyenes szolgáltatásokban további nagy lehetőség, ami már most is elérhető a cégek számára, hogy hirdessenek, reklámozzák magukat a virtuális felületeken. Továbbá minél több minden elérhető digitális formában, ez lehet alapja annak, hogy egyre motiváltabbak legyenek az emberek arra, hogy elutazzanak valahova, eljussanak egy helyszínre, amit már sokszor körbe jártak digitálisan.

A fizető utazók egy újfajta bevételforrást jelentenek, hiszen a megszokottól eltérő módon és eltérő dolgokra költik a pénzüket, olyanokra, melyek a valóságban nem megfoghatóak, csak virtuálisan, digitális formában jelennek meg.

5.4 Veszélyek

Az erősségeket és a gyengeségeket összevetve sok helyen találkozhattunk átfedéssel, a lehetőségekre és a veszélyekre ez sokkal kevésbé jellemző, de itt is megjelennek hasonlóságok. Példának okául vegyük szemügyre az Oculus Riftet, amely egy remek fejlesztés, csak egy nagy probléma van vele, hogy ez teljesen egyénre van szabva, teljesen kizárja magát, a használója, azt őt körül vevő világból. Ezzel több problémát is felvetve, részben azt, hogy így, ezzel a felszereléssel, ha elkezdünk közlekedni, a valódi tárgyakkól nem érzékelünk semmit, így könnyen nagy kárt okozhatunk, ha neki megyünk valaminek vagy megbotlunk valamiben.

További probléma, mivel teljesen zárt rendszerben vagyunk, így nem kommunikálunk senkivel és amennyiben ezt sokat használjuk, teljesen kizárhatjuk magunkat a közösségekből. Ugyanez a probléma az összes többi digitális utazásra is igaz lehet, melyeken egyedül veszünk részt, könnyen antiszociálissá, visszahúzódóbbá válhatunk, ha sokat használjuk. Nagyon jó példa erre a most is jelenlévő játékok, melyek ugyan részben építenek a közösségre is, azonban ezek mind csak virtuális alapokon működnek, valódi érintkezés nincs a szereplők között. Ahogyan sok számítógépes, internetes játékkal kapcsolatban kialakulhat függőség, úgy ugyanez megtörténhet bármely virtuális világban, hiszen ott egy sokkal jobbnak tűnő életet élhetünk, mellyel csak egyetlen egy apró probléma van, még pedig az, hogy nem valódi. Veszélyek közé tartozik még azonban az is, hogy ez milyen negatív hatással lehet a valós utazásokra, a turista forgalomra, mennyivel csökkentené azt. Lehet rá esély, hogy számottevő mértékben csökkentse, azonban ahhoz még meglehetősen sokat kell fejlődni a virtuális utazások minőségének, a jelenlegi állás alapján inkább csak az utazási irodák látogatottságára van hatással, azonban ez már napjainkban is jól látható, hiszen egyre több ilyen iroda már szinte csak online felületen érhető el, mert nem kifizetődő fenntartani egy kihelyezett irodát.

6. Összefoglalás

Nagy múltja van a virtuális utazásoknak, nem csoda, hogy sok fejlődésen ment keresztül az évek, évtizedek során. A jelen kori technikáknak köszönhetően egészen élet közelivé válhat, azonban ez még koránt sem érhető el mindenki számára. Jól látható, hogy folyamatos a fejlődés, több irányba szétágazik, a piac lehető legtöbb szegmensét igyekeznek megcélozni. Sok-sok ingyenesen használható alkalmazás található az interneten és megannyi új eszközt fejlesztenek vagy tesznek alkalmassá a virtuális utazások befogadására, lebonyolítására. A fejlesztések sokrétűek, már vannak egészen kiforrott találmányok, mint az Oculus Rift is, azonban még bőven csak tesztelési fázisban van és igen kicsi adatbázissal rendelkezik, kevés desztinációra juthatunk el a segítségével. Azonban, ha megnézzük az okos tévék és az Xbox Kinect által képviselt interaktív játékokat, amiket már napjainkban is jól használhatunk mégsem olyan távoli, hogy kirándulni is csak a tévé készülék elé ülünk le. Gazdasági szempontból, annyiból lehet negatív, hogyha ingyenesen elérhető továbbra is a legtöbb tartalom, és ezek minősége is egyre jobb lesz, az utazó közönség meg fogja gondolni, hogy valóban útra kelljen-e vagy csak a készüléke előtt csodálja meg az ismeretlen tájakat. A környezeti terhelés szempontjából azonban mindenképpen pozitív, ha kevesebb látogatót kell kiszolgálni. Összegezve a virtuális turizmusban van jövő, akár több évtizeddel később eljuthat olyan szintre is, hogy felválthassa a valódi utazást, profitáló módon.

A téma elemzése természetesen itt még nem állhat meg, mindenképpen tervezem a továbbfejlesztését, aktuális kutatások, irodalmak elemzésével, saját kutatás elvégzésével (látogatók, szakmában dolgozók megkérdezése kérdőív és interjú formájában), hiszen ez egy új és különleges területe a turizmusnak.

A dolgozat végére tartogattam a saját véleményemet is, mivel elég nehéz letenni a voksomat az egyik oldal mellett. Úgy gondolom, hogy a jelen technológia háttér mellett nem jelent veszélyt a valódi utazások számára a virtuális utazás, hiszen rengeteg fejlesztés még csak gyerekcipőben jár, és meg sem tudja közelíteni egy valódi utazás minőségét, színvonalát. A másik oldalról tekintve, ha továbbra is ilyen ütemben halad a fejlődés, elképzelhetőnek tartom, hogy akár még a mi életünkben, pár évtized múlva, teljesen elfogadottá, normálissá váljon a virtuális utazás, mint kikapcsolódási forma, valamint az életünk részévé váljon az efféle szórakozás. Rengeteg lehetőséget látok a virtuális turizmusban, s mivel magam is sok virtuális térnek váltam részesévé, jártam körbe különböző digitális világokat, úgy gondolom, hogy a későbbi generációk számára ez egy fontos kikapcsolódási formává válhat.

Felhasznált irodalom

Dr. Jandala Csilla: Fogyasztói szokások változása a turizmusban, 2006

Miltiadis Lytras: Digital Culture and E-Tourism - Technologies, Applications and Management Approaches, IGI Global 2010, ISBN-10 1615208674, ISBN-13 9781615208678

Sándor Tibor: Ókori utak – Ókori utazók, Corvina Kiadó 2012, ISBN 9789631360547

ThamYuen-C: High rollers, but in a virtual world, SMU, The Straits Times, p A4, Singapore Press Holding Limited, 2010.10.28.

Mobil alkalmazás fejlesztés - <http://aff-group.hu/mobil-alkalmazas-fejlesztés/> (2014.11.08.)

Vinay Shet: Go back in time with Street View, 2014.04.23. -

<http://googleblog.blogspot.hu/2014/04/go-back-in-time-with-street-view.html> (2014.11.10.)

<http://here.com/> (2014.10.30.)

Stöckert Gábor: A társadalomnak jó, ha a neten lóg, 2014.11.07. -

http://index.hu/tech/2014/11/07/a_tarsadalomnak_jo_ha_a_neten_log/ (2014.11.08.)

Adario Strange: Google Street View Says Japan Is Top Virtual Tourism Spot in Asia, 2014.01.30. - <http://mashable.com/2014/01/30/google-street-view-japan-tourism/> (2014.11.11.)

Mercedes-Benz Driving Simulator: Virtual test drive, 2013.04.29. <http://news.mercedes-benz.co.uk/innovations/mercedes-benz-driving-simulator-virtual-test-drive.html> (2014.10.30.)

Riva Richmond: Three Best Ways to Use Location-Based Social Media, 2010.09.10. - <http://online.wsj.com/news/articles/SB10001424052748703597204575483832278936028> (2014.11.10.)

Dojcsák Dániel: Jumurdzsák Gyûrûje - Kaland Egerbõl, 2007.04.13. -

<http://sg.hu/cikkek/51563/jumurdzsak-gy251r251je-kaland-egerb245l> (2014.10.30.)

<http://virtualis.szojelentes.com/> (2014.10.30.)

<http://www.arounder.com/en/about.html> (2014.11.11.)

EJ Dickson: My 100-second, virtual vacation with Oculus Rift. 2014.09.21. -

<http://www.dailydot.com/technology/marriott-transporter-oculus-rift/> (2014.10.30.)

<http://www.google.com/about/datacenters/gallery/#/> (2014.11.10.)

Jeremy Norman: The First Use of Virtual Reality in a Museum or Archaeological Context -

<http://www.historyofinformation.com/expanded.php?id=4542> (2014.10.30.)

<http://www.igonavigation.com/> (2014.10.30.)

<http://www.internetworldstats.com/stats.htm> (2014.10.31.)

[http://www.makebelieve.gr/mr/research/papers/VSMM/VSMM_00/gaitatzes_vsmm00_final.p](http://www.makebelieve.gr/mr/research/papers/VSMM/VSMM_00/gaitatzes_vsmm00_final.pdf)
[df](http://www.makebelieve.gr/mr/research/papers/VSMM/VSMM_00/gaitatzes_vsmm00_final.pdf) (2014.11.11.)

<http://www.mmarchive.com/> (2014.10.30.)

Xingpu Yuan és Mary Madden: Virtual Tours, 2006.11.27. -

<http://www.pewinternet.org/2006/11/27/virtual-tours/> (2014.11.11.)

<http://www.scssoft.com/> (2014.10.30.)

http://www.slideshare.net/virtual_tourism (2014.11.11.)

<http://www.testdriveunlimited.com/original/> (2014.10.30.)

<http://www.testdriveunlimited2.com/> (2014.10.30.)

http://www.tripadvisor.co.uk/PressCenter-c6-About_Us.html (2014.10.30.)

<http://www.virtualtourism.blogspot.hu/> (2014.11.11.)

<http://www.wttc.org/> (2014.11.12.)

<http://www.xbox.com/en-GB/Kinect> (2014.11.11.)

<http://www2.unwto.org/> (2014.11.12.)

<https://maps.google.com/help/maps/mapcontent/streetview/> (2014.10.30.)

<https://nightwalk.withgoogle.com/en/home> (2014.10.30.)