

3. Маргарита Рівчаченко. Гендерний баланс у бізнесі: від світового досвіду до практики в Україні: веб-сайт. URL: <https://life.pravda.com.ua/projects/vid-mozhlyvostei-do-zmin/2021/01/25/243762/> (дата звернення 26.02.2024).

4. Уварова О. О. Права жінок та гендерна рівність: навчальний посібник / О. О. Уварова. Київ, 2018. 204 с.

5. The Global Gender Gap Report 2023. Geneva, 2023. 381 p.

*Віктор Мазур*

Західноукраїнський національний університет  
м. Тернопіль

## **КУЛЬТУРНІ ТРЕНІНГИ З ВИКОРИСТАННЯМ ТЕХНОЛОГІЙ ВІРТУАЛЬНОЇ РЕАЛЬНОСТІ**

Технології віртуальної реальності дозволяють створювати імерсивні середовища для навчання та тренінгів з міжкультурного розуміння, що допомагає учасникам розвивати навички взаємодії з представниками різних культур. Сучасний розвиток технологій перетворює спосіб, яким ми навчаємося та розвиваємо навички. Особливо це стосується області міжкультурної комунікації, де віртуальна реальність надає неймовірний потенціал для зміни підходів у навчанні. Культурні тренінги, відтепер, відбуваються не лише у класичних аудиторіях, а й у віртуальних середовищах, що відкриває нові можливості для покращення розуміння та взаємодії з різними культурами.

1. Віртуальна реальність створює захоплююче середовище для вивчення міжкультурних навичок, дозволяючи учасникам переживати реальні життєві ситуації та взаємодіяти з людьми з інших культур у безпечному середовищі

2. Технологія віртуальної реальності надає можливість помістити учасників в інший культурний контекст, тим самим сприяючи розвитку культурної чутливості та емпатії в учасників

3. Використання віртуальної реальності в культурному навчанні дозволяє подолати географічні та мовні бар'єри, створюючи можливості для навчання для учасників з різних країн і мовних груп

4. Технологія віртуальної реальності сприяє активному навчанню та взаємодії, дозволяючи учасникам брати участь у моделюванні, інтерактивних іграх та вправах

5. Навчання віртуальній культурі забезпечує індивідуальний підхід до навчання, оскільки учасники можуть вибрати сценарії та завдання, які найкраще відповідають їхнім потребам та інтересам

6. Використання технологій віртуальної реальності для культурного навчання може ефективно моделювати складні ситуації та виклики міжкультурного спілкування, допомагаючи учасникам розвивати стратегії взаємодії та адаптації

7. Віртуальне культурне навчання є економічно ефективним, оскільки воно усуває витрати на проїзд та оренду приміщення та може забезпечити гнучкий графік навчання для учасників з різних часових поясів

8. Технологія віртуальної реальності дозволяє відстежувати та оцінювати прогрес учасників, надаючи детальну статистику та звіти про досягнення учасників і виконані завдання.

#### **Перелік використаних джерел:**

1. Slater, M., & Wilbur, S. (1997). A framework for immersive virtual environments (FIVE): Speculations on the role of presence in virtual environments. *Presence: Teleoperators and Virtual Environments*, 6(6), 603-616.

2. Merrill, M. D. (2007). A task-centered instructional strategy. *Journal of Research on Technology in Education*, 40(1), 5-22.

3. Bailenson, J. N., Blascovich, J., Beall, A. C., & Loomis, J. M. (2003). Interpersonal distance in immersive virtual environments. *Personality and Social Psychology Bulletin*, 29(7), 819-833.

4. Pan, Z., Cheok, A. D., Yang, H., Zhu, J., Shi, J., & Zhang, X. (2006). The magic land: A mixed reality game for treating phobias. In *Proceedings of the 2006 ACM SIGCHI international conference on Advances in computer entertainment technology* (pp. 332-335).

5. Hoffman, H. G., & Patterson, D. R. (1995). Virtual reality in the treatment of body image disturbances. *Cyberpsychology & Behavior*, 1(2), 171-178.

6. Gamberini, L., Chittaro, L., & Spagnolli, A. (2006). Enhancing cross-cultural awareness in medicine: a role for virtual reality?. *Studies in Health Technology and Informatics*, 119, 173-178.

7. Rizzo, A., Difiede, J., Rothbaum, B. O., Johnston, S., McLay, R. N., & Reger, G. (2009). VR PTSD exposure therapy results with active duty OIF/OEF combatants. *Studies in Health Technology and Informatics*, 142, 277-282.

8. Slater, M., & Steed, A. (2000). A virtual presence counter. *Presence: Teleoperators and Virtual Environments*, 9(5), 413-434.

*Андрій Онукевич*

Західноукраїнський національний університет

м. Тернопіль

## **ГЛОБАЛЬНІ ТРЕНДИ В УПРАВЛІННЯ ІНОЗЕМНИМИ ІНВЕСТИЦІЯМИ**

На початку ХХІ ст. світ став свідком значних змін у підходах до іноземних інвестицій. Технологічний прогрес, зокрема розвиток інтернету, мобільного зв'язку та штучного інтелекту, радикально змінив сценарії ведення бізнесу, відкриваючи нові можливості для глобальної взаємодії. Цифрова економіка сприяла створенню нових секторів для інвестицій, таких як електронна комерція, онлайн-освіта та телемедицина, які стали особливо актуальними в умовах