

AR і VR у культурній комунікації. Перспективи і виклики для музеїв та освіти

Дар'я Глушкова

*доктор філософії, доцент кафедри правоохоронної діяльності,
навчально-наукового інституту №5,
Харківський національний університет внутрішніх справ,
м. Харків, Україна,
e-mail: demid669@icloud.com,
ORCID: 0000-0001-5909-6367*

Сучасне комунікаційне середовище переживає стрімку трансформацію під впливом цифрових технологій, у центрі яких опинилися інструменти доповненої реальності (AR) та віртуальної реальності (VR). Вони дедалі активніше інтегруються у сферу культури, музейної справи та освіти, формуючи нові моделі взаємодії між людиною та культурним контентом. На відміну від традиційних медіа, AR і VR забезпечують ефект занурення, створюють інтерактивні способи інтерпретації мистецьких і культурних об'єктів, а також дозволяють подолати часові, просторові та фізичні бар'єри. Саме тому розгляд перспектив і викликів цих технологій є важливим для розуміння напрямів розвитку культурної комунікації у XXI столітті, особливо в умовах війни, глобальної цифровізації та зростання потреби у збереженні культурної спадщини.

AR і VR у культурі виконують роль нових медіумів, що поєднують візуальні, звукові, текстові та просторові форми подачі інформації. Для музейних інституцій вони відкривають можливість по-новому презентувати експонати, робити їх «живими», а також відтворювати контексти, які неможливо відчутти при звичайному відвідуванні виставки. Наприклад, за допомогою AR можна «оживити» давньоримський фресковий живопис або продемонструвати, як виглядала зруйнована архітектурна пам'ятка у своєму первинному стані. VR же дозволяє людині повністю зануритися у культурний простір – наприклад, здійснити віртуальний тур до музею, в якому вона ніколи б не побувала фізично, або пройтися вулицями стародавнього міста, реконструйованого на основі археологічних даних. Таким чином, цифрові технології не лише модернізують комунікацію між музеями та аудиторією, а й створюють нові форми культурного досвіду [1].

У музейному середовищі застосування AR і VR уже стало глобальною тенденцією. Багато провідних музеїв світу – Лувр, Метрополітен-музей, Британський музей – відкрили VR-екскурсії, що дозволяють користувачам переглядати колекції дистанційно. Це має значний соціально-культурний ефект: культура стає доступною людям з інвалідністю, жителям інших країн та тим, хто не може дозволити собі поїздку. Окрім того, інтерактивність AR дає змогу створювати інтерпретовані шари інформації. Відвідувач може навести камеру смартфона на експонат і побачити, як виглядала ця річ у момент створення, як вона використовувалася, які символи в ній закладено. Це змінює всю модель

сприйняття мистецького об'єкту – від статичного споглядання до інтерактивної участі.

Особливо актуальною ця можливість є для України, де значна частина культурної спадщини постраждала внаслідок повномасштабного вторгнення РФ [2]. Технології AR дозволяють створювати реконструкції зруйнованих пам'яток Маріуполя, Харкова, Чернігова й інших міст, відновлюючи їхній первинний вигляд для освітніх, наукових і культурних цілей. Такі проекти вже реалізуються українськими цифровими художниками та архітекторами, а також волонтерськими групами, які здійснюють 3D-сканування пошкоджених будівель. Цифрова модель стає не лише інструментом пам'яті, а й способом фіксації воєнних злочинів, адже після знищення об'єкта в реальному просторі цифрова копія зберігає інформацію про його автентичний стан.

Не менш вагоме значення AR і VR мають для освіти. Університети та школи, що прагнуть модернізувати навчальний процес, інтегрують ці інструменти у підготовку фахівців різних спеціальностей. У VR можна створити віртуальні лабораторії, де студенти без ризику й витрат проводять експерименти, недоступні в реальному житті. У сфері гуманітарних наук VR забезпечує можливість занурення у минулі епохи: наприклад, студенти історії можуть побачити реконструкцію Київської Русі, а мистецтвознавці – відвідати відтворені галереї доби Відродження. AR у свою чергу дозволяє працювати з тривимірними моделями культурних артефактів, досліджувати їх структуру, порівнювати різні варіанти реконструкції та взаємодіяти з матеріалом значно глибше, ніж за допомогою звичайного підручника [3].

Українські освітні заклади також активно впроваджують VR-платформи. Зокрема, в університетах Києва, Львова, Харкова використовуються VR-тренажери для підготовки криміналістів, архітекторів, спеціалістів з охорони культурної спадщини. Ці технології дозволяють моделювати сцени злочинів, просторові характеристики архітектурних об'єктів або навіть проводити віртуальні експертизи, що наближені до реальних. Для студентів творчих спеціальностей AR і VR відкривають можливість створювати мистецькі проекти у цифровому середовищі – від імерсійних перформансів до інтерактивних інсталяцій, які поєднують візуальні ефекти, просторові об'єкти та алгоритмічні елементи [4].

Попри очевидні переваги, застосування AR і VR у культурній комунікації супроводжується низкою викликів. Передусім йдеться про технічну нерівність. Не всі музеї, бібліотеки чи освітні заклади мають фінансові та технічні ресурси для закупівлі обладнання, створення контенту та забезпечення його безперебійного функціонування. Іншим важливим аспектом є нестача кваліфікованих фахівців – дизайнерів, програмістів, мистецтвознавців, які здатні працювати у міждисциплінарному форматі й створювати якісний AR і VR-контент.

Окремої уваги потребують питання автентичності та авторського права. Віртуальні реконструкції нерідко викликають дискусії щодо точності відтворення первинного вигляду пам'ятки, можливих інтерпретацій та відповідальності за

достовірність. У контексті філософії мистецтва існує проблема втрати «аури» (за В. Беньяміном) – того унікального відчуття присутності перед оригінальним твором, яке не може бути відтворене у цифровому просторі. Поряд із цим виникають питання захисту персональних даних, адже VR-середовища збирають інформацію про рухи тіла, психофізіологічні реакції та інші параметри користувача.

Отже, AR і VR виступають потужними засобами оновлення музейної, освітньої та культурної діяльності. Вони не лише модернізують способи передачі інформації, але й формують принципово новий тип комунікації між культурними інституціями та суспільством – інтерактивний, динамічний та технологічно насичений. Використання таких інструментів потребує стратегічного планування, інвестицій та врахування етичних аспектів, однак потенційні можливості їхнього застосування значно переважають існуючі виклики. AR і VR стають важливою складовою сучасної культурної екосистеми та визначатимуть її розвиток у найближчі десятиліття.

Ключові слова: AR, VR, музеї, освіта, культура.

Список використаних джерел

1. Prezi. AR & VR presentation. URL: https://prezi.com/p/h8uehy4fuct_/presentation/ (дата звернення 22.11.2025)
2. Верховна Рада України. У Міністерстві освіти і науки відбулося засідання щодо VR-технологій в освіті. URL: https://www.rada.gov.ua/news/news_kom/265523.html (дата звернення 22.11.2025)
3. Projector Magazine. VR та освіта: як віртуальна реальність змінює навчальний процес. URL: <https://prjctr.com/mag/vrarinedu> (дата звернення 22.11.2025)
4. Міністерство освіти і науки України. Упровадження VR-технологій в університетах: МОН і Simlab Soft підписали меморандум про співпрацю. URL: <https://mon.gov.ua/news/uprovadzhenia-vr-tekhnologii-v-universytetakh-mon-i-simlab-soft-pidpysaly-memorandum-pro-spiivpratsiu> (дата звернення 22.11.2025)