

**МІНІСТЕРСТВО ОСВІТИ І НАУКИ УКРАЇНИ
ВОЛИНСЬКИЙ НАЦІОНАЛЬНИЙ УНІВЕРСИТЕТ
ІМЕНІ ЛЕСІ УКРАЇНКИ
Кафедра культурології**

На правах рукопису

МАЗУРКЕВИЧ ВІТАЛІЙ ВІТАЛІЙОВИЧ

**ФЕНОМЕН ВІРТУАЛЬНОЇ РЕАЛЬНОСТІ В КОНТЕКСТІ
СУЧАСНОЇ МЕДІАКУЛЬТУРИ**

Спеціальність 034– Культурологія

Освітньо-професійна програма «Культурологія»

Робота на здобуття освітнього рівня «Магістр»

Науковий керівник:

ГОЛОВЕЙ ВІКТОРІЯ ЮРІЇВНА

доктор філософських наук, професор кафедри
культурології Волинського національного
університету імені Лесі Українки

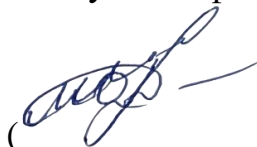
РЕКОМЕНДОВАНО ДО ЗАХИСТУ

Протокол № 5

Засідання кафедри культурології

Від 27 листопада 2024р.

Завідувач кафедри



підпис

) Москвич О. Д.

ПІБ

ЛУЦЬК-2024

Анотація

Мазуркевич Віталій Віталійович

Феномен віртуальної реальності в контексті сучасної медіа культури

Кваліфікаційна робота присвячена аналізу віртуальної реальності (VR) як інноваційного інструменту для збереження, трансляції та розвитку культурної спадщини. Дослідження спрямоване на вивчення впливу VR на сучасні культурні практики, традиції, а також перспективи інтеграції в культурні стратегії для глобального культурного обміну.

У роботі розглянуто теоретичні основи поняття віртуальної реальності та її роль у сучасних культурних теоріях. Проаналізовано можливості VR у створенні віртуальної культурної спадщини, розвитку віртуального мистецтва та соціальних спільнот, що впливають на особисту ідентичність. Окрему увагу приділено проблемам доступності, автентичності та етичним викликам, пов'язаним з використанням VR у культурному середовищі.

Об'єкт дослідження – процес інтеграції віртуальної реальності у культурне буття через використання VR технологій у мистецтві, збереженні спадщини та соціальних практиках. Предмет дослідження – вплив VR на культурні практики й традиції та перспективи її інтеграції в культурні стратегії з урахуванням проблем і викликів.

Наукова новизна роботи полягає у визначенні потенціалу VR як платформи для збереження культурної спадщини та створення нових форм культурної взаємодії. Практична значущість полягає у розробці рекомендацій для культурних організацій щодо інтеграції VR у культурну стратегію, враховуючи аспекти доступності, інклюзивності та автентичності.

Результати дослідження можуть бути корисними для культурних установ, дослідників та розробників VR-проектів, спрямованих на збереження культурної спадщини, створення інноваційного мистецтва та розширення доступу до культурних ресурсів у цифрову епоху.

Ключові слова: віртуальна реальність, медіа культура, культурні стратегії, інновації, соціальна спільнота, культурна спадщина, інклюзивність.

ABSTRACT

Mazurkevych Vitaliy

The phenomenon of virtual reality in the context of modern media culture

The qualification thesis is dedicated to analyzing of virtual reality (VR) as an innovative tool for preserving, transmitting, and developing of cultural heritage. The research focuses on exploring the influence of VR on contemporary cultural practices and traditions, as well as its potential integration into cultural strategies for global cultural exchange.

The **object** of the study is the process of integrating virtual reality (VR) into cultural existence through its application in art, heritage preservation, and social practices. The **subject** of the study is the impact of VR on cultural practices and traditions, as well as its integration prospects into cultural strategies, considering associated challenges and issues.

The study examines the theoretical foundations of virtual reality and its role in modern cultural theories. It analyzes VR's capabilities in creating virtual cultural heritage, fostering virtual art, and forming social communities that influence personal identity. Special attention is given to issues of accessibility, authenticity, and ethical challenges associated with using VR in the cultural environment.

The scientific novelty of the thesis lies in identifying the potential of VR as a platform for preserving cultural heritage and creating new forms of cultural interaction. Its practical significance lies in developing recommendations for cultural organizations on integrating VR into cultural strategies, considering aspects of accessibility, inclusivity, and authenticity.

The research findings can be valuable for cultural institutions, researchers, and VR project developers aimed at cultural heritage preservation, creating innovative art, and expanding access to cultural resources in the digital age.

Keywords: virtual reality, media culture, cultural strategies, innovation, social community, cultural heritage, inclusivity.

ЗМІСТ

ВСТУП	3
РОЗДІЛ 1. ТЕОРЕТИЧНІ АСПЕКТИ ДОСЛІДЖЕННЯ	6
1.1. Поняття та визначення віртуальної реальності	6
1.2. Теоретичні основи культурного буття і його традиційні контексти	10
1.3. Віртуальна реальність у контексті сучасної культурної теорії	14
РОЗДІЛ 2. ВІРТУАЛЬНА РЕАЛЬНІСТЬ ЯК ПРОСТІР КУЛЬТУРНОГО БУТТЯ.....	22
2.1. Віртуальна культурна спадщина: музеї, галереї та архіви	22
2.2. Віртуальне мистецтво і розваги: інновації та тенденції	26
2.3. Віртуальні соціальні спільноти та їх вплив на особисту ідентичність	33
РОЗДІЛ 3. ПРОБЛЕМИ І ВИКЛИКИ В ІНТЕГРАЦІЇ ВІРТУАЛЬНОЇ РЕАЛЬНОСТІ В КУЛЬТУРНЕ БУТТЯ.....	40
3.1. Технічні і етичні проблеми віртуальної реальності	40
3.2. Вплив віртуальної реальності на традиційні культурні практики	46
3.3. Проблеми доступності та інклюзивності віртуальних культурних проєктів.....	50
РОЗДІЛ 4. ПЕРСПЕКТИВИ РОЗВИТКУ ВІРТУАЛЬНОЇ РЕАЛЬНОСТІ В СОЦІОКУЛЬТУРНИХ ПРОЦЕСАХ.....	55
4.1. Майбутні тенденції та технологічні інновації в VR	55
4.2. Перспективи інтеграції VR у культурній стратегії.....	58
4.3. Рекомендації для культурних організацій і дослідників.....	60
ВИСНОВКИ	66
СПИСОК ВИКОРИСТАНИХ ДЖЕРЕЛ.....	69
ДОДАТКИ	78

ВСТУП

Актуальність теми. Віртуальна реальність (VR) як нова територія культурного буття є надзвичайно актуальною темою в умовах швидкого розвитку технологій та їхнього впливу на різні сфери життя, зокрема на культуру. VR відкриває нові можливості для збереження, трансляції та поширення культурних цінностей, створюючи простір, де користувачі можуть взаємодіяти з культурними об'єктами та традиціями незалежно від свого місцезнаходження. У цьому контексті VR стає не лише інструментом для культурної освіти, а й важливим елементом для глобалізації культурного обміну, що дозволяє долати фізичні, соціальні та економічні бар'єри.

З іншого боку, інтеграція VR у культурне життя може викликати певні виклики, пов'язані з технологічними та етичними аспектами. Зокрема, існують питання доступності цієї технології для різних верств населення, а також проблема достовірності та автентичності культурних практик у віртуальному середовищі. Як правильно передати специфіку культури через цифрові платформи, чи можна зберегти емоційний аспект традиційних практик в умовах віртуалізації, – це питання, що потребують вирішення від дослідників і культурних організацій.

Актуальність цієї теми також зростає через можливості, які VR надає для розвитку нових форм культурної інтеграції та співпраці між різними народами. Віртуальні музеї, інтерактивні культурні події та віртуальні екскурсії знижують бар'єри для тих, хто не має змоги фізично відвідати культурні об'єкти чи участь у культурних заходах. Отже, вивчення VR як нової території культурного буття відкриває нові горизонти для розвитку культурної стратегії, що дозволяє зберігати культурну спадщину та створювати сучасні форми її взаємодії з аудиторією.

Наукова новизна дослідження полягає в аналізі віртуальної реальності як інструмента для збереження та трансляції культурної спадщини, а також у

вивченні перспектив її інтеграції в культурні стратегії для розвитку глобального культурного обміну.

Метою дослідження є аналіз віртуальної реальності в контексті сучасних соціокультурних процесів та вивчення перспектив інтеграції VR у культурну стратегію для збереження культурної спадщини та розвитку нових форм культурного обміну.

Досягнення мети передбачає виконання **завдань**:

- проаналізувати поняття та визначення віртуальної реальності у філософсько-культурологічному контексті;
- визначити місце концепту віртуальної реальності в сучасних культурознавчих теоріях;
- розглянути можливості використання VR для збереження культурної спадщини, включаючи музеї, галереї та архіви;
- охарактеризувати сучасні інновації в галузі віртуального мистецтва і розваг, а також визначити тенденції їх подальшого розвитку;
- виявити проблеми та виклики інтеграції віртуальної реальності у культурне буття, зокрема технічні, етичні тощо;
- розробити рекомендації для культурних організацій і дослідників щодо інтеграції VR в культурну стратегію з урахуванням принципів доступності, інклюзивності та культурної ідентичності.

Об'єкт дослідження – процес інтеграції віртуальної реальності у культурне буття, що охоплює всі аспекти використання VR технологій в культурному секторі.

Предмет дослідження – вплив віртуальної реальності на культурні практики та традиції, а також перспективи її використання в рамках культурної стратегії, зокрема в мистецтві, збереженні культурної спадщини та соціальних практиках.

Практичне значення одержаних результатів полягає в можливості застосування досліджених підходів та рекомендацій щодо інтеграції віртуальної реальності в культурне буття в різних галузях, зокрема в музейній

справі, сфері культурної спадщини та віртуальних мистецьких проектах. Результати можуть бути використані для розробки нових освітніх курсів та програм, що включають вивчення віртуальних культурних технологій.

Апробація результатів та публікації. Результати дослідження були представлені у виступі на науково-практичній конференції «Новітні технології сучасного суспільства» (7-9 грудня 2024 р., м. Харків, Україна) та опубліковані в електронному науковому журналі «Advanced top technology»: Мазуркевич В.В. Феномен віртуальної реальності в контексті сучасної медіа культури. *Advanced top technology*. 2024. No 4. Харків: СГ НТМ «Новий курс». С. 18-20. DOI: 10.61718/att • <http://www.newroute.org.ua>

Структура роботи відображає поставлені перед дослідженням цілі та завдання. Загальний обсяг основної частини становить 66 сторінок. Робота складається зі вступу, 4 основних розділів, висновків, списку використаних джерел та літератури (83 найменувань) і додатків.

РОЗДІЛ 1

ТЕОРЕТИЧНІ АСПЕКТИ ДОСЛІДЖЕННЯ

1.1. Поняття та визначення віртуальної реальності

За останні десятиліття під впливом віртуалізації культурний простір зазнав значних трансформацій, змінивши саму тканину інформаційної культури. З поширенням нових інформаційних технологій, таких як віртуальна реальність (virtualreality – VR), соціальна взаємодія все частіше відбувається у віртуальному середовищі. Глобалізація та інформатизація культурних процесів спричинили появу нового віртуального простору, який залишається ключовим об'єктом міждисциплінарних досліджень, хоча й досі залишається недостатньо вивченим, особливо в культурології. Перед цією галуззю, яка прагне зрозуміти закономірності культурного розвитку, зараз стоїть завдання дослідити глибокі наслідки віртуальної реальності – як вона переосмислює людські зв'язки, змінює культурний досвід і запроваджує нові форми репрезентації та комунікації у світі, що стає дедалі більш цифровим.

Віртуальна реальність постає як унікальний феномен сучасної культури, що є результатом взаємодії людини та комп'ютерних систем, де створюється ілюзія присутності в штучному світі. Це поняття має глибокі історичні корені, починаючи від латинського «virtus», що вказувало на силу, можливість і потенцію, і з часом еволюціонувало у філософії та науці. Віртуальна реальність у сучасному розумінні сформувалася у другій половині ХХ ст. завдяки розвитку комп'ютерних технологій, здатних створювати стереоскопічні зображення. Вона сприймається як штучний простір, що відтворює псевдореальність, де віртуальні об'єкти взаємодіють з реальними, набуваючи онтологічної рівноправності. У філософії віртуальна реальність також розглядається через призму симулякрів, підкреслюючи нові закони природи, часу і простору, які не відповідають законам реального світу, але мають власну логіку існування [7, с. 5].

Термін «віртуальна реальність» був популяризований наприкінці ХХ-го ст. американським науковцем Дж. Ланьє, піонером у галузі комп'ютерних технологій та кіберкультури. Він визначив VR як технологію, що дозволяє користувачам потрапляти в захоплюючі комп'ютерні середовища за допомогою сенсорних даних, зокрема, зорових і слухових, відчувати і взаємодіяти з цифровими симуляціями [55]. Дж. Ланьє розглядає віртуальну реальність як розширення можливостей людської творчості та сприйняття, що розширює потенціал для дослідження різних реальностей та сценаріїв. За своєю суттю, VR створює сенсорний досвід, який може включати зір, звук і дотик, пропонуючи користувачам можливість взаємодіяти з тривимірним віртуальним світом так, ніби вони фізично присутні в ньому.

М. Слейтер, іспанський видатний дослідник віртуальної реальності, визначає віртуальну реальність як досвід "присутності", або відчуття фізичної присутності у віртуальному світі [68, с.50]. За словами М. Слейтера, VR створює психологічний стан, коли люди призупиняють невіру, дозволяючи їм взаємодіяти з цифровим середовищем так, ніби воно є реальним.

М. Хайм, американський філософ технологій, описує віртуальну реальність як "штучне середовище, створене комп'ютером, яке дозволяє користувачеві відчувати симульовану реальність за допомогою органів чуття" [44, с.16]. Хайм підкреслює культурне та філософське значення віртуальної реальності, досліджуючи, як вона впливає на наше розуміння реальності, самоідентифікацію та комунікацію в цифрову епоху.

С. Брайсон визначає віртуальну реальність як "захоплюючий інтерактивний досвід, створений за допомогою комп'ютерних симуляцій" [28, с.63], де користувач відчуває себе інтегрованим у віртуальний світ. На думку С. Брайсона, занурення є ключовим для VR, тобто користувачі повинні бути оточені віртуальним середовищем і мати можливість взаємодіяти з ним у реальному часі, що відрізняє його від інших цифрових інтерфейсів.

П. Мілгрем і Ф. Кішино представили "континуум реальності-віртуальності" – концепцію, в якій віртуальна реальність знаходиться на

одному кінці спектру, а реальність – на іншому [62, с.7]. Вони описують VR як "повністю синтетичне середовище", де користувачі повністю занурені в цифровий простір, відрізняючи її від доповненої реальності, яка накладає цифрові елементи на реальний світ.

В Волинець визначає віртуальну реальність (VR) як технологію, яка дозволяє користувачам занурюватися у штучно створені інтерактивні середовища, використовуючи різні медіа, такі як фото360, відео360, 3D-моделі тощо. Вона активно впроваджується в освітній процес, створюючи можливості для використання в навчанні на різних рівнях та для різних вікових груп. VR-технології, незважаючи на свою ефективність у підвищенні залученості та покращенні візуалізації матеріалу, все ж мають певні обмеження, зокрема індивідуальні фізіологічні реакції користувачів і зменшення безпосередньої взаємодії [3, с.123].

На думку Ф. Власенко, віртуальна реальність – це технологічно створений простір, що дозволяє індивіду взаємодіяти з штучним середовищем, в якому відбувається процес соціалізації через засвоєння норм та цінностей як первинної соціальної реальності, так і віртуального світу. Особливістю віртуальної реальності є її вплив на формування ідентичності людини, яка може стикатися з труднощами у визначенні своєї власної ідентичності при поверненні до реального світу. Це підкреслює необхідність оптимізації ідентифікаційних процесів в умовах сучасного інформаційного суспільства [2, с.209].

За визначенням О. Данильян і О. Дзьобань, віртуальна реальність є результатом взаємодії об'єктивних і суб'єктивних факторів, що створює умовний простір, який не є повністю зафіксованим у соціальній реальності. Це специфічна форма реальності, що відрізняється від основної і характеризується умовними кордонами та різними формами свободи. Віртуальна реальність в сучасних онтологіях сприймається як над-емпіричне явище, яке виникає завдяки штучно створеним технічним засобам. Хоча існують різні форми прояву віртуальної реальності, всі вони в кінцевому рахунку зводяться до

людини, що робить її важливою складовою частиною сучасної культури [4, с.12].

Отже, VR визначається її здатністю повністю занурювати користувачів в інтерактивне та штучне середовище. На відміну від традиційних медіа, де користувачі є пасивними спостерігачами, віртуальна реальність дозволяє активну участь через взаємодію в реальному часі, даючи користувачам відчуття перебування в іншому світі. Вона використовується в різних сферах, від ігор і розваг до освіти, охорони здоров'я та наукових досліджень. Сила віртуальної реальності полягає в її здатності імітувати досвід, який в іншому випадку був би неможливим або важкодоступним у фізичному світі, таким чином покращуючи навчання, тренування та творчі дослідження.

По суті, віртуальна реальність – це конвергенція сенсорних даних, технологічних інновацій та людської взаємодії, що робить її ключовим інструментом як для розваг, так і для серйозних застосувань. Вона кидає виклик традиційним кордонам між реальним і штучним, пропонуючи нові способи досліджувати світ і взаємодіяти з ним.

Таким чином, поняття віртуальної реальності (VR) являє собою глибокий перетин технологій і людського досвіду, де суб'єктивне сприйняття і об'єктивні технологічні конструкції зливаються, створюючи захоплююче, симульоване середовище. Розвиваючись від свого філософського коріння в ідеї «virtus» та її ранніх концептуалізаціях, віртуальна реальність стала позначати унікальну і мінливу сферу, яка пропонує досвід, відмінний від традиційної фізичної реальності. Ця динамічна технологія не лише кидає виклик нашому розумінню реальності та взаємодії, але й інтегрується як важливий компонент сучасної культури, впливаючи на різні сфери – від розваг та освіти до соціальних взаємодій і не тільки. З розвитком віртуальної реальності її роль у формуванні людського досвіду та культурних наративів, безсумнівно, розширюватиметься, що підкреслюватиме її значення у сучасному світі.

1.2. Теоретичні основи культурного буття і його традиційні контексти

Теоретичні засади культурного існування досліджують, як культура впливає на людську поведінку, соціальні структури та матеріальні умови і сама зазнає впливу. Ця галузь дослідження охоплює різні перспективи, які прагнуть зрозуміти динамічну взаємодію між культурними практиками та суспільними контекстами. Теоретичні засади культурного буття заглиблюються в те, як культура формує і формується людським досвідом, ідентичністю та соціальними структурами. Це дослідження охоплює кілька ключових концепцій і теорій (рис. 1.1).



Рис. 1.1. Наукові концепції і теорії дослідження культурного буття
[41, с.16]

Культурна теорія стверджує, що культура – це система спільних значень і практик, які індивіди та групи використовують для інтерпретації та взаємодії зі своїм світом. Започаткована такими вченими, як К. Гірц, культурна теорія підкреслює роль символів, ритуалів і наративів у конструюванні соціальної реальності. За К. Гірцем, культура – це «система успадкованих уявлень,

виражених у символічних формах, за допомогою яких люди спілкуються, увічнюють і розвивають свої знання про життя і ставлення до нього» [69].

Структурний функціоналізм – це теоретична концепція в соціології, яка розглядає культуру як важливий компонент соціальної системи, необхідний для підтримання соціального порядку та згуртованості. Ця теорія, що бере свій початок у працях ранніх соціологів, таких як Е. Дюркгейм, стверджує, що культурні норми, цінності та інститути функціонують для стабілізації та інтеграції суспільства. Фундаментальна праця Е. Дюркгейма «Елементарні форми релігійного життя» (1912) ілюструє, як релігійні ритуали і символи впливають на колективну свідомість, зміцнюючи соціальну солідарність і моральну єдність. На думку Е. Дюркгейма, культура відіграє вирішальну роль у регулюванні поведінки та забезпеченні виконання суспільних функцій, підтримуючи таким чином загальну стабільність соціальної структури [34, с.21].

Окрім Е. Дюркгейма, в середині ХХ ст. структурний функціоналізм розвинув Т. Парсонс. Теорія Т. Парсонса, викладена в його праці «Соціальна система» (1951), підкреслює взаємозалежність суспільних інститутів і культурних цінностей, які вони підтримують. Він стверджував, що культура забезпечує нормативні рамки, в яких діють індивіди та інституції, сприяючи соціальній інтеграції та стабільності. Т. Парсонс ввів поняття «ціннісного консенсусу», припускаючи, що спільні цінності та норми є важливими для нормального функціонування суспільства. Аналізуючи, як культурні практики сприяють соціальній стабільності та згуртованості, структурний функціоналізм пропонує розуміння того, як культурне існування підтримує і зберігає соціальний порядок [70].

Символічний інтеракціонізм – це соціологічна теорія, яка підкреслює роль символів і значень у формуванні людської поведінки та соціальних взаємодій. Започаткована Дж. Мідом і розвинена Г. Блумером, ця перспектива зосереджується на тому, як люди створюють та інтерпретують символи через соціальну взаємодію, що, в свою чергу, впливає на їхню поведінку та соціальні

реалії. У своїй праці «Розум, Я і суспільство» (1934) Дж. Мід досліджує розвиток Я через соціальні процеси та використання символічної комунікації. Він стверджує, що «Я» конструюється через взаємодію з іншими і постійно формується під впливом значень і символів, приписаних соціальним ролям і досвіду [61, с.23].

Г. Блюмер, який ввів термін «символічний інтеракціонізм», розвинув ідеї Дж. Міда і сформулював основні принципи теорії у своїй праці «Символічний інтеракціонізм: Перспектива і метод» (1969). Г. Блюмер виклав три основні положення символічного інтеракціонізму: значення значення в соціальних взаємодіях, роль індивідів у створенні та модифікації цих значень, а також важливість соціальних процесів у формуванні людської поведінки. Згідно з Г. Блюмером, індивіди діють на основі значень, які речі мають для них, які є похідними від соціальних взаємодій і можуть змінюватися з часом. Символічний інтеракціонізм, таким чином, підкреслює динамічну природу культурного існування, наголошуючи на тому, що культура постійно конструюється і реконструюється через повсякденні взаємодії та переговори про значення [25, с.43].

На відміну від модерністських поглядів, постмодернізм ставить під сумнів ідею єдиного, всеохоплюючого культурного нарративу. Такі теоретики, як Жан-Франсуа Ліотар, стверджують, що в епоху постмодерну культурне існування характеризується множинністю перспектив і фрагментарністю нарративів. Постмодернізм підкреслює розмаїття культурного досвіду та плінність ідентичності, припускаючи, що культура постійно перебуває в русі і не може бути зведена до єдиного, уніфікованого дискурсу [60, с.10].

Культурний матеріалізм – це антропологічна теорія, яка досліджує, як матеріальні умови, такі як економічні та екологічні чинники, формують культурні практики та соціальні інститути. Розроблена М. Гаррісом, ця теорія підкреслює, що матеріальна база суспільства, включаючи спосіб виробництва та екологічні обмеження, суттєво впливає на культурні патерни та соціальні структури. У своїй фундаментальній праці «Культурний матеріалізм: Боротьба

за науку про культуру» (1979) М. Гарріс стверджує, що культурні практики та вірування значною мірою є адаптацією до матеріальних умов життя, стверджуючи, що розуміння цих матеріальних чинників має вирішальне значення для аналізу культурних явищ. Підхід М. Гарріса надає пріоритет вивченню практичних і матеріальних аспектів культури, таких як стратегії виживання і технологічний розвиток, щоб пояснити глибинні причини культурних практик [42, с.17].

Культурний матеріалізм стверджує, що культура – це не просто абстрактний набір символів чи ідей, а глибоко вкорінена в практичних потребах і обмеженнях суспільства. У своїй роботі М. Гарріс підкреслює, що соціальні інститути та культурні норми часто розвиваються як адаптивні відповіді на матеріальні умови та тиск навколишнього середовища. Наприклад, він використовує поняття «інфраструктура» для опису економічної бази суспільства, яка включає сільське господарство, технології та населення, і показує, як ці фактори впливають на соціальну структуру та ідеологію. Зосереджуючись на матеріальній основі культурних практик, культурний матеріалізм забезпечує основу для розуміння того, як культурні системи формуються під впливом практичних реалій виживання та економічного виробництва. Ця перспектива пропонує прагматичний підхід до вивчення культури, підкреслюючи взаємодію між матеріальними умовами та культурною еволюцією.

У традиційних контекстах ці теоретичні засади застосовуються для аналізу того, як культурні практики та цінності вбудовуються в історичні та соціальні умови. Наприклад, в аграрних суспільствах культурні норми часто обертаються навколо общинних практик і ритуалів, які підтримують сільськогосподарські цикли і соціальну згуртованість. В індустріальному та постіндустріальному контекстах культурне існування може відображати складнощі сучасності, зокрема технологічний прогрес і глобальну взаємозалежність. Кожен теоретичний підхід пропонує свою точку зору, через

яку можна зрозуміти складний взаємозв'язок між культурою, суспільством та індивідуальним досвідом.

Отже, теоретичні засади культурного буття дають багатогранне розуміння того, як культура формується людським досвідом і формує його. Такі теорії, як структурний функціоналізм, символічний інтеракціонізм та культурний матеріалізм пропонують різні, але взаємодоповнюючі погляди на культурну динаміку. Структурний функціоналізм підкреслює стабілізуючу роль культурних норм та інституцій у підтримці соціального порядку, символічний інтеракціонізм наголошує на значенні символічних значень та соціальних взаємодій у конструюванні реальності, а культурний матеріалізм зосереджується на впливі матеріальних умов на культурні практики. Разом ці теорії висвітлюють складну взаємодію між культурою та її традиційними контекстами, показуючи, як культурне існування глибоко переплетене з суспільними структурами, взаємодіями та матеріальними умовами. Кожна перспектива сприяє всебічному розумінню культурних явищ, демонструючи різноманітні способи, в які культурні системи розвиваються та адаптуються до середовища.

1.3. Віртуальна реальність у контексті сучасної культурної теорії

У контексті сучасної теорії культури віртуальна реальність (VR) є трансформаційним середовищем, яке переосмислює традиційні уявлення про реальність, взаємодію та культурну залученість. Теорія культури досліджує, як віртуальна реальність як новітня технологія перетинається з поняттями ідентичності, репрезентації та соціальної практики. Вона надає оптику, крізь яку можна проаналізувати, як VR конструює досвід занурення, що кидає виклик і розширює межі культурного вираження.



Рис. 1.2. Особливості віртуальної реальності в сучасній теорії культури [16, с.129]

У сучасній теорії культури розмивання реальності та симуляції є важливою темою, особливо у зв'язку з віртуальною реальністю (VR). Теорія гіперреальності Ж. Бодріяра відіграє важливу роль у розумінні того, як середовище віртуальної реальності кидає виклик традиційним розмежуванням між реальним і симульованим. Ж. Бодріяр стверджував, що гіперреальність виникає тоді, коли симуляції реальності стають нерозрізненими з самою реальністю, створюючи умови, коли межа між ними руйнується [83, с.26]. У випадку з віртуальною реальністю користувачі занурюються у штучні середовища, які настільки точно імітують реальний досвід, що можуть викликати реакції та емоції, подібні або навіть сильніші, ніж ті, що відчуються в реальному житті. Таке занурення у симульовані світи відображає Бодріярове поняття гіперреального, де віртуальне стає більш переконливим, ніж фізична реальність.

Дослідження таких науковців, як Ф. Брей, продовжують вивчати, як VR сприяє цьому розмиванню реальності. У своїй роботі з філософії технологій Ф. Брей висвітлює, як віртуальна реальність змінює сприйняття світу,

створюючи досвід, який здається реальним, але є штучно сконструйованим. У віртуальній реальності користувачі часто втрачають здатність розрізняти, що є симульованим, а що – реальним, що створює змінений стан сприйняття [27, с.9]. Наприклад, користувачі можуть відчувати запаморочення у віртуальному середовищі або глибоко співпереживати цифровим персонажам, що підтверджує думку про те, що межу між реальним і симульованим досвідом стає дедалі важче підтримувати в контексті віртуальної реальності. Ці імерсивні середовища сприяють тому, що віртуальні симуляції починають замінювати автентичні людські взаємодії та досвіди, втілюючи занепокоєння Бодріяра щодо домінування симуляції в сучасній культурі.

Теоретики культури, такі як М. Постер, поширили ідеї Ж. Бодріяра на цифрову епоху, зосередившись на тому, як віртуальна реальність та інші нові медіа-технології формують людське пізнання та культурні практики. М. Постер вважає, що віртуальна реальність є прикладом ширшої тенденції, коли цифрові технології опосередковують людський досвід до такої міри, що різниця між реальністю і віртуальністю стає несуттєвою [65, с.80]. Здатність віртуальної реальності генерувати переконливий сенсорний та емоційний досвід означає, що люди можуть почати надавати перевагу віртуальним взаємодіям над реальними, тим самим посилюючи гіперреальний стан існування. Цей культурний перехід має глибокі наслідки для того, як сприймається, конструюється та оцінюється реальність у цифрову епоху, де домінують симуляції, віртуальні середовища та постійне злиття віртуального з реальним.

Віртуальна реальність пропонує нові та трансформаційні способи для людей брати участь у створенні ідентичності та самопрезентації, що відповідає постмодерністським поглядам, які підкреслюють плинність та множинність ідентичності. У віртуальній реальності користувачі можуть втілювати аватари або образи, які відрізняються від їхнього фізичного «я», що дозволяє їм експериментувати з різними ідентичностями, зовнішністю і навіть соціальними ролями. Ця концепція перегукується з теорією перформативності Дж. Батлер, де ідентичність розглядається не як фіксована сутність, а як перформанс, який

можна змінювати та переосмислювати [30, с.53]. У віртуальному просторі люди можуть маніпулювати своїми репрезентаціями, експериментуючи з гендером, расою та іншими аспектами ідентичності, що ще більше посилює постмодерністське розуміння ідентичності як соціального конструктору, який є мінливим і багатограним. VR кидає виклик ідеї єдиного, стабільного «я», пропонуючи користувачам свободу приймати множинні та фрагментовані ідентичності, втілюючи образи, які були б неможливими в реальному житті.

Такі дослідники, як Ш. Теркл, вивчали, як віртуальне середовище змінює самопрезентацію та формування ідентичності. У своїй книзі «Життя на екрані» Ш. Теркл розповідає про те, як онлайн-платформи та віртуальні світи пропонують простір, де люди можуть експериментувати з різними аспектами своєї ідентичності у спосіб, не обмежений фізичною реальністю [74, с.12]. Ш. Теркл стверджує, що віртуальна реальність, як і ранні інтернет-спільноти, забезпечує унікальне середовище, в якому люди можуть досліджувати різні виміри свого «я», що призводить до більш плинного і динамічного відчуття ідентичності. Цей постійний процес реконфігурації та узгодження ідентичності у віртуальній реальності відповідає постмодерністському уявленню про те, що ідентичність є фрагментованою і постійно змінюється, а не фіксованою та уніфікованою. Таким чином, віртуальна реальність стає простором, де користувачі не лише кидають виклик традиційним уявленням про себе, але й беруть активну участь у конструюванні нових форм саморепрезентації та взаємодії.

Віртуальна реальність створює унікальні середовища для культурної взаємодії та соціальні простори, які виходять за межі фізичних обмежень, пропонуючи можливості для нових форм людської взаємодії. Концепція «гетеротопій» М. Фуко є дуже актуальною в цьому контексті. Він визначає гетеротопії як простори, що існують поза межами нормальних суспільних структур, дозволяючи переосмислювати та переосмислювати соціальні норми та практики [48, с.11]. Середовища віртуальної реальності втілюють цю ідею, оскільки надають користувачам простір, де традиційні соціальні ієрархії та

культурні практики можуть бути призупинені, змінені або повністю реконструйовані. У віртуальних світах люди можуть брати участь у культурних і соціальних взаємодіях, які були б неможливими або дуже обмеженими у фізичному просторі. Ця здатність деконструювати та реконструювати норми у віртуальному середовищі робить віртуальну реальність родючим ґрунтом для дослідження культурної плинності та нових способів взаємодії.

Робота соціолога Е. Гоффмана також пропонує цінне розуміння того, як опосередковуються соціальні взаємодії у віртуальній реальності. Теорія Е. Гоффмана про «презентацію себе» у повсякденному житті висвітлює, як люди керують враженнями під час взаємодії віч-на-віч, і ця динаміка змінюється у віртуальному просторі [52, с.33]. У віртуальних світах користувачі мають більше контролю над тим, як вони презентують себе та взаємодіють з іншими, що дозволяє маніпулювати соціальними ролями та ідентичностями. Середовище віртуальної реальності може сприяти створенню абсолютно нових типів спільнот, які не пов'язані з географією чи традиційними культурними нормами. У міру того, як віртуальна реальність стає все більш інтегрованою в соціальне і культурне життя, вона, ймовірно, кидатиме подальший виклик існуючим рамкам соціальної взаємодії, що призведе до нових можливостей для того, як люди ставляться одне до одного і формують спільноти у цих віртуальних гетеротопіях.

Віртуальна реальність трансформувала культурне виробництво, уможлививши занурення в інтерактивний медіа-досвід, що призвело до значних змін у тому, як створюється та споживається мистецтво. Теоретики культури, такі як П. Бурдьє, досліджували вплив владних структур на культурне виробництво, підкреслюючи, як усталені ієрархії диктують, хто має право створювати та поширювати культуру [46, с.57]. Однак віртуальна реальність кидає виклик цим традиційним структурам, демократизуючи доступ до мистецьких інструментів і платформ. Художники та творці тепер можуть використовувати технології віртуальної реальності для створення імерсивних середовищ, творів мистецтва та перформансів, які виходять за межі фізичних

обмежень традиційних медіа, таких як живопис чи скульптура. Ці нові форми цифрового виробництва уможливають більш спільні, партисипативні форми творення мистецтва, де аудиторія може стати співтворцем, взаємодіючи з мистецьким досвідом і впливаючи на нього.

Науковець Г. Дженкінс також надає цінну інформацію про те, як віртуальна реальність змінює культурне споживання. Його робота про культуру конвергенції підкреслює партисипативну природу сучасних медіа, де споживачі більше не є пасивними реципієнтами, а активними учасниками у створенні та поширенні культурних продуктів [53, с.268]. Віртуальна реальність посилює цей зсув, оскільки споживачі можуть безпосередньо взаємодіяти з віртуальним середовищем, впливаючи на наративи та змінюючи результати в режимі реального часу. Такий рівень інтерактивності розмиває межу між творцем і споживачем, ще більше дестабілізуючи існуючі структури влади в культурних індустріях. Завдяки віртуальній реальності культурне виробництво стає більш плинним, а традиційні контролери – такі як галереї, музеї чи великі медіа-корпорації – втрачають свій вплив, що призводить до децентралізації та інклюзивності культурного середовища.

Віртуальна реальність суттєво змінює сприйняття часу і простору користувачами – явище, яке широко досліджується в сучасній теорії культури. Такі вчені, як Д. Гарві, у своїй роботі про «стиснення часу і простору», обговорюють, як сучасні технології, зокрема віртуальна реальність, трансформували традиційне сприйняття часу і простору [67, с.122]. У віртуальній реальності користувачі не зв'язані фізичними обмеженнями свого безпосереднього оточення. Вони можуть досліджувати віртуальні світи, які можуть відтворювати віддалені локації або повністю вигадані царства, руйнуючи потребу у фізичних подорожах. Цей досвід ефективно «стискає» час і простір, дозволяючи людям вийти за межі свого фізичного існування і долучитися до культурного досвіду, який в іншому випадку недоступний у реальному світі. Віртуальна реальність пропонує унікальний спосіб культурної взаємодії, в якому просторові та часові межі стають плинними та гнучкими.

Отже, у контексті сучасної культурної теорії віртуальна реальність представляє глибокі зміни в тому, як ми сприймаємо ідентичність, час, простір і соціальну взаємодію. Розмиваючи межі між реальністю та симуляцією, як це теоретично обґрунтував Ж. Бодріяр, віртуальна реальність кидає виклик традиційним розмежуванням і створює імерсивне середовище, яке переконфігурує саморепрезентацію, соціальні простори та культурне виробництво. Роботи таких теоретиків, як М. Фуко та Д. Гарві, висвітлюють, як віртуальна реальність створює нові гетеротопії та стискає час і простір, переформатовуючи людський досвід та культурні практики у безпрецедентний спосіб. Зрештою, віртуальна реальність виступає потужною силою у перевизначенні меж реальності в сучасній культурі.

Таким чином, віртуальна реальність виходить за рамки традиційних уявлень про реальність. Похідний від латинського «virtus», що означає потенціал або можливість, цей термін еволюціонував протягом століть для позначення штучних середовищ, створених за допомогою технологій. Сьогодні віртуальну реальність розуміють як поєднання об'єктивних і суб'єктивних елементів, що пропонує досвід занурення, який імітує реальні або вигадані умови. Стаючи дедалі поширенішою в різних сферах, віртуальна реальність впливає на те, як люди взаємодіють як з віртуальним, так і з фізичним світом, порушуючи питання про автентичність, сприйняття та соціальну взаємодію.

Культурне буття традиційно розуміється через такі концепції, як структурний функціоналізм, символічний інтеракціонізм і культурний матеріалізм, кожна з яких пропонує розуміння того, як створюється, підтримується і трансформується культура. Ці концепції підкреслюють роль соціальних інститутів, індивідуальних взаємодій та матеріальних умов у формуванні культурних реалій, забезпечуючи основу для розуміння того, як нові технологічні явища, такі як віртуальна реальність, інтегруються в культурне життя.

Концепція гіперреальності Ж. Бодріяра є центральною для розуміння того, як віртуальна реальність кидає виклик відмінності між реальним і

симульованим, тоді як поняття гетеротопії М. Фуко розкриває віртуальну реальність як альтернативний простір, де можна переосмислити традиційні культурні норми. Крім того, віртуальна реальність змінює сприйняття часу і простору, звільняючи користувачів від фізичних обмежень і створюючи нові форми взаємодії та культурного споживання, про що говорять такі теоретики, як Д. Гарві.

Отже, теоретичне дослідження віртуальної реальності виявляє її значний вплив на сучасну культуру. Змінюючи концепції реальності, ідентичності та соціальної взаємодії, віртуальна реальність стає потужною силою в сучасній теорії культури. Вона спонукає до переосмислення традиційних культурних рамок і відкриває нові можливості для культурного буття в цифровому ландшафті, що стрімко розвивається. З розвитком віртуальної реальності її інтеграція з культурними практиками, ймовірно, поглиблюватиметься, трансформуючи не лише індивідуальний досвід, але й саме суспільство.

РОЗДІЛ 2

ВІРТУАЛЬНА РЕАЛЬНІСТЬ ЯК ПРОСТІР КУЛЬТУРНОГО БУТТЯ

2.1. Віртуальна культурна спадщина: музеї, галереї та архіви

Розвиток цифрових технологій здійснив революцію у багатьох галузях, і світ музеїв не є винятком. Віртуальна культурна спадщина, яка передбачає оцифрування та представлення музейних колекцій онлайн, трансформує спосіб взаємодії людей по всьому світу з історією, мистецтвом та культурою. Віртуальний музейний досвід дозволяє користувачам взаємодіяти з експонатами з будь-якого місця і в будь-який час, відкриваючи нові можливості для освіти, збереження та глобального доступу до культурних ресурсів.

Історично склалося так, що музеї – це фізичні простори, де зберігаються та експонуються культурні артефакти, твори мистецтва та історичні об'єкти. Однак зі стрімким розвитком технологій музеї почали використовувати цифрові платформи як розширення своєї традиційної ролі. Перші спроби оцифрування музейних колекцій почалися наприкінці ХХ-го ст., коли з'явилися онлайн-архіви та базові веб-сайти, що пропонували зображення та описи ключових артефактів. З часом ці зусилля перетворилися на віртуальні музеї з повним зануренням, де відвідувачі можуть оглядати експонати, переглядати 3D-моделі об'єктів і навіть взаємодіяти з ними так, як це було б неможливо у фізичному середовищі.

Одним з перших у цій галузі став Віртуальний музей Канади, який був запущений у 2001 р. як платформа для популяризації канадської історії та культури в Інтернеті. Інші установи, такі як Британський музей і Лувр, наслідували його приклад, створюючи віртуальні тури і цифрові архіви, які дозволяють користувачам досліджувати свої колекції віддалено. Пандемія COVID-19 ще більше прискорила тенденцію до віртуальної культурної спадщини, оскільки музеї прагнули продовжувати свої освітні та культурні місії, незважаючи на локдауни та обмеження на фізичне відвідування.

Однією з найважливіших переваг віртуальної культурної спадщини є її здатність демократизувати доступ до музейних колекцій (рис. 2.1). Традиційно, лише особи, які могли фізично відвідати музей, могли ознайомитися з його експонатами. Завдяки віртуальним платформам будь-хто, хто має доступ до інтернету, може досліджувати колекції музеїв по всьому світу, незалежно від географічних чи економічних бар'єрів. Це збільшує інклюзивність і відкриває можливості культурного навчання для глобальної аудиторії.



Рис. 2.1. Переваги віртуальної культурної спадщини для музеїв [14, с.22]

Віртуальні музеї також пропонують потужний інструмент для збереження культурної спадщини. Цифрові архіви можуть захистити культурні артефакти, вразливі до занепаду, крадіжки чи знищення. Наприклад, крихкі історичні документи, стародавні реліквії та делікатні витвори мистецтва можна відсканувати та виставити у форматі високої роздільної здатності, забезпечивши їхнє збереження для майбутніх поколінь. Під час конфліктів чи стихійних лих віртуальні колекції можуть зберегти культурну спадщину, яку інакше можна було б втратити.

Віртуальні музеї часто інтегрують інтерактивні функції, які можуть покращити навчальний процес. Відвідувачі можуть збільшувати деталі творів мистецтва, обертати 3D-моделі скульптур або переглядати відео, що пояснюють історичний контекст певних експонатів. Такий тип взаємодії може сприяти глибшому зв'язку з культурним контентом та ефективнішому засвоєнню навчального матеріалу. Технології віртуальної реальності (VR) та доповненої реальності (AR) також дають змогу отримати досвід занурення, коли відвідувачі можуть прогулятися історичними реконструкціями або взаємодіяти з цифровими аватарами історичних постатей.

Віртуальна культурна спадщина дозволяє музеям охопити ширшу аудиторію, ніж будь-коли раніше. Вони можуть взаємодіяти не лише з місцевими відвідувачами, але й залучати глобальних користувачів, які, можливо, ніколи не матимуть можливості відвідати музей особисто. Таке розширення охоплення може призвести до більшої впізнаваності та актуальності музеїв, а також до нових джерел доходу завдяки цифровому членству, віртуальним екскурсіям та онлайн-продажу сувенірів.

Розглянемо практичні кейси віртуальних музеїв. Британський музей пропонує комплексний віртуальний тур через GoogleArts&Culture, що дозволяє відвідувачам дослідити його величезну колекцію артефактів з усього світу [36]. Платформа містить зображення з високою роздільною здатністю, докладні описи та інтерактивні функції, які дозволяють користувачам взаємодіяти з такими об'єктами, як Розеттський камінь і давньоєгипетські мумії (додаток А). Цей віртуальний досвід розширив глобальне охоплення музею і став цінним освітнім ресурсом під час пандемії.

У відповідь на глобальну кризу в галузі охорони здоров'я Лувр запустив новий віртуальний тур у 2020 р., пропонуючи захоплюючий досвід знайомства зі своїми знаковими колекціями [59]. Не виходячи з дому, користувачі можуть «прогулятися» галереями музею, наблизити такі відомі роботи, як «Мона Ліза», і отримати доступ до детальної інформації про кожен твір. Віртуальний тур

Лувру також включає реконструкцію архітектурної історії музею, що дозволяє користувачам відчувати еволюцію музею в часі (додаток Б).

Віртуальна культурна спадщина в Україні досягла значних успіхів за останні роки, пропонуючи цифровий досвід, який зберігає та демонструє багату історію, мистецтво та культуру країни. Розглянемо кілька практичних кейсів віртуальних музеїв, галерей та архівів в Україні.

Віртуальні тури Національного художнього музею України (НХМУ). НХМУ, один з найбільших художніх музеїв України, пропонує віртуальний тур, який дозволяє користувачам дослідити його колекцію українського мистецтва від XII до XXI ст. (додаток В). Ця ініціатива покликана зробити мистецтво більш доступним для тих, хто не може відвідати музей особисто. Користувачі можуть переміщатися залами музею, збільшувати окремі експонати та читати детальні описи українською та англійською мовами. Цей досвід підсилюється мультимедійним контентом, таким як аудіогіди та відеоматеріали про українських митців та історичні періоди.

Музей історії України у Другій світовій війні пропонує віртуальний тур, який занурює користувачів в експонати, пов'язані з роллю України у Другій світовій війні. Віртуальний досвід включає 3D-тури основними експонатами музею, що дають відчуття прогулянки галереями та ознайомлення з визначними подіями в українській історії [12]. Користувачі можуть досліджувати різні розділи музею у власному темпі, отримуючи доступ до детальної інформації про артефакти, документи та історичні події, пов'язані з досвідом України у Другій світовій війні.

Віртуальна платформа Львівської національної галереї мистецтв зберігає величезну колекцію європейського та українського мистецтва, розробила віртуальну платформу для демонстрації своїх найцінніших творів. Сюди входять оцифровані колекції картин, скульптур та декоративно-прикладного мистецтва, які можна переглядати онлайн [8]. Платформа пропонує високоякісні цифрові репродукції творів мистецтва з детальними анотаціями та інформацією про художників, стилі та історичний контекст. Віртуальні

відвідувачі також можуть брати участь в онлайн-лекціях та дискусіях, пов'язаних з колекцією галереї.

Національна бібліотека України імені В. І. Вернадського, як найбільша бібліотека України та провідна культурна установа, пропонує цифровий архів своєї величезної колекції рукописів, рідкісних книг та історичних документів. Цей архів є важливим ресурсом для дослідників та істориків, які вивчають українську культуру та історію [13]. Цифровий архів містить відскановані копії рукописів, рідкісних видань, карт та історичних фотографій з можливістю пошуку за категоріями. Користувачі можуть переглядати матеріали у високій роздільній здатності та мати доступ до супровідних описів і метаданих.

Отже, віртуальна культурна спадщина, представлена музеями, галереями та архівами, відкриває нові можливості для збереження та популяризації національної культури в цифрову епоху. Завдяки віртуальним платформам, мистецькі та історичні надбання стають доступними ширшій аудиторії, включно з тими, хто фізично не може відвідати культурні установи. Це сприяє формуванню національної ідентичності та поширенню культурної спадщини на міжнародному рівні, забезпечуючи її довговічність і актуальність у глобалізованому світі.

2.2. Віртуальне мистецтво і розваги: інновації та тенденції

Цифрова епоха принесла безпрецедентні зміни у світ мистецтва та розваг, змінивши те, як ми створюємо, сприймаємо та обмінюємося культурними продуктами. Віртуальне мистецтво та розваги стали потужними формами самовираження, що поєднують технології та творчість, долаючи традиційні бар'єри. Такі інновації, як віртуальна реальність (VR), доповнена реальність (AR), штучний інтелект (AI) та блокчейн, відкрили нові можливості для митців, виконавців та аудиторії. Ці технології не лише трансформують мистецьке виробництво та розваги, а й переосмислюють залучення аудиторії, доступність та економічний ландшафт креативних індустрій. У цій статті досліджуються

основні інновації у віртуальному мистецтві та розвагах, розглядаються тенденції, які формують майбутнє цифрової творчості.

Віртуальне мистецтво та розваги – це цифровий досвід і творіння, які покладаються на технології для їх створення, розповсюдження та споживання [54, с.6]. На відміну від традиційних форм мистецтва, які часто вимагають фізичної присутності, віртуальне мистецтво можна сприймати віддалено за допомогою таких пристроїв, як смартфони, VR-гарнітури або комп'ютери. Розваги, колись обмежені фізичними просторами, такими як кінотеатри, театри та концертні зали, також охопили віртуальну сферу: стрімінгові платформи, віртуальні концерти та імерсивні ігри переосмислюють те, як аудиторія взаємодіє з контентом.

Зближення мистецтва і технологій не є чимось новим, але темпи інновацій значно прискорилися у XXI ст. Сьогодні творці використовують цифрові інструменти, щоб розширити межі своєї творчості, а аудиторія досліджує нові способи взаємодії з розвагами, що виходять за межі традиційних форматів. Ці зміни створили цифрову екосистему, де мистецтво, розваги та технології співіснують у нових захоплюючих формах (рис. 2.2).

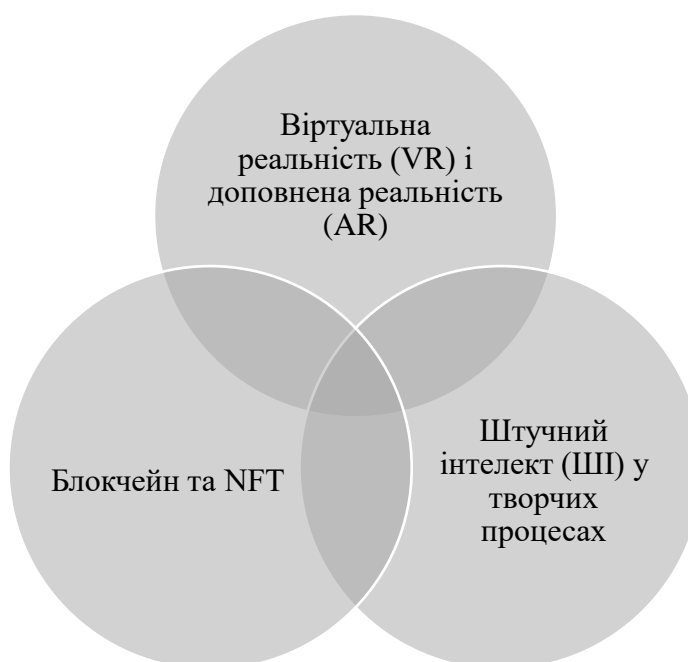


Рис. 2.2. Ключові інновації у віртуальному мистецтві та розвагах [11]

VR і AR – дві найважливіші технології, що рухають революцію у віртуальному мистецтві та розвагах. Віртуальна реальність пропонує повне занурення, яке переносить користувачів у повністю цифрове середовище, тоді як доповнена реальність накладає цифрові елементи на фізичний світ. Обидві технології знайшли широке застосування в мистецтві та індустрії розваг. У світі мистецтва VR дозволяє творцям створювати захоплюючі тривимірні простори, де користувачі можуть взаємодіяти з творами мистецтва у спосіб, який був би неможливий у традиційних галереях. Наприклад, VR-інсталяції дозволяють користувачам «зайти всередину» картини чи скульптури, дослідити її з різних ракурсів і навіть змінити її характеристики в режимі реального часу. Такі художники, як Марина Абрамович та Олафур Еліассон, використовують VR для створення партисипативних мистецьких досвідів, які кидають виклик сприйняттю реальності глядачем [40].

У сфері розваг VR і AR революціонізують ігри та живі виступи. VR-ігри пропонують високоінтерактивне та реалістичне середовище, яке залучає гравців на емоційному та чуттєвому рівні. Такі ігри, як Half-Life: Alyx та BeatSaber є лідерами у створенні таких захоплюючих вражень [81]. Тим часом доповнена реальність покращує живі події, такі як концерти та театральні вистави, поєднуючи цифрові візуальні ефекти з фізичним виконанням. Такі артисти, як Тревіс Скотт і Маршмелло, використовували доповнену реальність у віртуальних концертах на ігрових платформах, таких як Fortnite, залучаючи мільйони глядачів і встановлюючи нові стандарти для розваг [64].

Штучний інтелект відіграє дедалі помітнішу роль у створенні віртуального мистецтва та розваг. Від написання музики і створення візуального мистецтва до написання сценаріїв і хореографії танцювальних рутин – ШІ розширює межі можливого у творчому виробництві. Алгоритми штучного інтелекту здатні аналізувати величезні обсяги даних, навчатися на шаблонах і створювати контент, який імітує або розширює людську творчість.

У візуальному контексті мистецтво, створене штучним інтелектом, привертає значну увагу: у 2018 р. такі роботи, як портрет Едмона де Беламі

(додаток Г), були продані на аукціоні за понад 400 000 доларів [63]. ШІ також може допомогти художникам, надаючи нові інструменти для експериментів, такі як DeepDream від Google, який перетворює зображення на сюрреалістичні пейзажі за допомогою алгоритмічних маніпуляцій.

ШІ також має не менший вплив у сфері розваг, зокрема в музиці та кіновиробництві. Музичні платформи, керовані ШІ, можуть створювати оригінальні партитури на основі вхідних параметрів, а алгоритми рекомендацій на потокових платформах персоналізують розважальний контент для окремих користувачів. Здатність ШІ підвищувати реалістичність віртуальних середовищ також застосовується у відеоіграх, де NPC (non-playable characters – неігрові персонажі) стають більш реалістичними у своїх реакціях на дії гравця.

Технологія блокчейн і NFT запровадили нові економічні моделі для цифрового мистецтва та розваг, надаючи художникам і творцям інноваційні способи монетизації їхньої роботи. NFT – це цифрові токени, які представляють право власності на унікальні цифрові активи, такі як твори мистецтва, музика чи відео. Кожен NFT зберігається на блокчейні, що забезпечує його автентичність та дефіцитність, що є критично важливим у цифровому світі, де копіювання є простим [82].

NFT стали головним трендом у світі мистецтва, де цифрові художники продають свої роботи за мільйони доларів. Один з найвідоміших прикладів – робота американського художника Майка Вінкельмана, відомого під творчим псевдонімом Біпл «Повсякденності: перші 5000 днів», яка була продана як NFT за 69 млн доларів у 2021 р. (додаток Д). Поява таких NFT-маркетплейсів, як OpenSea, Rarible та Foundation, надала митцям нові платформи для розповсюдження та продажу своїх робіт без необхідності звертатися до традиційних галерей чи аукціонних домів.

В індустрії розваг NFT використовуються для того, щоб запропонувати шанувальникам унікальний досвід і контент. Такі музиканти, як KingsofLeon, випускали альбоми як NFT, надаючи покупцям ексклюзивний доступ до музики, творів мистецтва та квитків на концерти з обмеженим тиражем. NFT

також трансформують залучення фанатів, дозволяючи їм «володіти» цифровими пам'ятними речами, пов'язаними з їхніми улюбленими фільмами, іграми або спортивними командами [45].

Основною тенденцією у віртуальному мистецтві та розвагах є перехід до більш захоплюючого та інтерактивного досвіду (рис. 2.3). Аудиторія більше не є пасивним споживачем контенту; вона хоче бути активним учасником розваг.



Рис. 2.3. Тенденції, що формують майбутнє віртуального мистецтва та розваг [15]

Це проявляється у зростаючій популярності інтерактивної розповіді у відеоіграх, де вибір гравців формує наратив. Такі ігри, як «Відьмак» та «Детройт: Стати людиною» пропонують складні, розгалужені сюжетні лінії, які реагують на дії гравця, створюючи високо персоналізований досвід [22].

Аналогічно, в мистецтві все більше поширюються імерсивні інсталяції, які використовують VR і AR для залучення органів чуття. Музеї та галереї використовують ці технології для створення інтерактивних експонатів, які виходять за межі статичних виставок. Наприклад, виставка «Immersive VanGogh» використовує проєкційне мапування для перетворення

цілих кімнат на рухомі витвори мистецтва, дозволяючи глядачам «увійти» у світ картин Ван Гога [76].

Потокове мовлення стало домінуючою формою споживання медіа, особливо у сфері розваг. Такі платформи, як Netflix, Spotify та YouTube, змінили спосіб доступу до фільмів, музики та телешоу, зробивши контент доступним на вимогу та персоналізованим відповідно до індивідуальних смаків. Ця тенденція також впливає на мистецтво: онлайн-галереї, цифрові перформанси та віртуальні театральні постановки стають все більш поширеними. Глобальна пандемія прискорила перехід до віртуальних подій, і багато культурних інституцій звернулися до стрімінгу як способу достукатися до аудиторії під час локдаунів. Наприклад, Метрополітен-опера в Нью-Йорку та Королівський оперний театр у Лондоні транслювали вистави наживо для глядачів по всьому світу, гарантуючи, що мистецтво залишається доступним, незважаючи на фізичні обмеження [66].

Розвиток блокчейну та NFT відображає ширшу тенденцію до децентралізації та орієнтованих на творця моделей у віртуальному мистецтві та розвагах. Традиційні «воротарі», такі як звукозаписні лейбли, кіностудії та художні галереї, все частіше обходять стороною на користь моделей прямого зв'язку зі споживачем, де творці можуть взаємодіяти зі своєю аудиторією без посередників. Цей зсув дає можливість авторам зберігати більше контролю над своєю роботою, встановлювати власні умови дистрибуції та отримувати більшу частку доходу. Такі платформи, як Patreon, Kickstarter та Substack, дозволяють авторам монетизувати свою роботу завдяки підтримці фанатів та краудфандингу, що дає змогу художникам, музикантам та письменникам самостійно будувати стійку кар'єру [23, с.129]. Тенденція децентралізації, ймовірно, продовжиться, оскільки нові технології полегшують авторам розповсюдження їхніх творів, створення спільнот і отримання доходу безпосередньо від аудиторії.

Україна перебуває в авангарді впровадження віртуальних технологій у сфері мистецтва та розваг, використовуючи цифрові платформи для створення

інноваційного досвіду. Розглянемо кілька практичних кейсів, які демонструють інновації та тенденції у віртуальному мистецтві та розвагах в Україні. Наприклад, VR-виставка PinchukArtCentre дозволяє користувачам досліджувати галерею сучасного мистецтва, не виходячи з дому, створюючи ефект занурення, коли відвідувачі можуть «прогулятися» галерейним простором [18]. Цей простір використовують VR-гарнітури або 360-градусні веб-тури, пропонуючи інтерактивний досвід, де користувачі можуть взаємодіяти з мистецтвом під різними кутами. Включення елементів доповненої реальності дозволяє користувачам взаємодіяти з віртуальними творами мистецтва у фізичному середовищі. Ця інновація зробила мистецтво доступнішим для людей, які не можуть відвідати фізичні галереї, створивши новий спосіб відчуття та оцінки сучасне мистецтво, особливо під час пандемії, коли фізичні відвідування були обмежені.

Український VR-проект «FirstDay» («Доба перша») режисера Валерія Коршунова, представлений на 80-му Венеційському кінофестивалі у 2023 р., пропонує унікальний погляд на перший день повномасштабного вторгнення Росії в Україну [17]. Цей проект від першої особи заснований на реальних подіях та історіях, що дозволяє глядачам відчуття атмосферу початку війни. За допомогою VR-технологій, глядачі можуть побачити наслідки руйнувань у Бородянці та Бучі, де російські окупанти знищили будинки мирних мешканців. Сканування цих територій розпочалося влітку 2022 р., і на кінофестивалі команда також презентувала інсталяцію на VeniceImmersive. Режисер працює над новими VR-проектами про Бородянку, Гостомель і Чорнобиль.

Український авангардний музично-театральний гурт DakhDaughters започаткував віртуальні концерти, які поєднують цифрове мистецтво, інтерактивні звукові декорації та елементи живого виступу. Концерт гурту у 2023 р. транслювався на кількох платформах та включав інтерактивні функції, де глядачі могли впливати на напрямок концерту [33]. На концертах були використані цифрові елементи, такі як взаємодія в чаті, де глядачі могли вносити пропозиції щодо пісень або змін до сетів. Використання цифрової

анімації та візуальних ефектів додало їхнім виступам унікального мультимедійного рівня. Поєднання музики, театру та цифрових технологій створило імерсивний розважальний досвід, дозволивши DakhDaughters налагодити зв'язок з глобальною аудиторією та експериментувати з новими формами мистецької взаємодії.

Отже, віртуальне мистецтво і розваги демонструють стрімкий розвиток завдяки інноваційним технологіям, таким як віртуальна реальність (VR), доповнена реальність (AR) і штучний інтелект. Ці технології створюють нові форми взаємодії з аудиторією, пропонуючи інтерактивний досвід, занурення в культурні та історичні контексти, а також нові способи самовираження для митців. Тенденції віртуального мистецтва сприяють розширенню доступу до культури, залученню нових поколінь та збереженню культурної спадщини в цифровому форматі, що робить його важливим компонентом сучасних розважальних індустрій.

2.3. Віртуальні соціальні спільноти та їх вплив на особисту ідентичність

Стрімкий розвиток Інтернету спричинив появу віртуальних соціальних спільнот, які відіграють дедалі важливішу роль у формуванні особистої ідентичності. Ці спільноти, сформовані за допомогою онлайн-платформ, таких як соціальні мережі, форуми та багатокористувацькі ігри, створили нові простори для соціальної взаємодії, співпраці та самовираження. Чим більше людей долучаються до цих віртуальних спільнот, тим більше розмиваються межі між онлайн та офлайн ідентичностями, що ставить питання про вплив віртуальних просторів на формування особистої ідентичності. У цій науковій роботі досліджується вплив віртуальних соціальних спільнот на особисту ідентичність, вивчається, як люди орієнтуються в саморепрезентації, соціальній динаміці та розвитку почуття приналежності в цифровому середовищі.

Віртуальні соціальні спільноти – це цифрові мережі, в яких люди взаємодіють і діляться спільними інтересами, цінностями чи досвідом [9, с.76].

Ці спільноти можуть мати різні форми, включаючи соціальні медіа-платформи, такі як Facebook та Instagram, онлайн-форуми, такі як Reddit, а також віртуальні світи або багатокористувацькі ігри, такі як WorldofWarcraft або SecondLife. На відміну від традиційних спільнот, які зазвичай визначаються географічною близькістю та особистою взаємодією, віртуальні спільноти переважно базуються на тексті, аудіо чи відео, що дозволяє людям з різних місць об'єднуватися навколо спільних інтересів та ідей. Кожна з типів віртуальних спільнот (рис. 2.4) створює контекст, в якому люди самовиражаються і взаємодіють з іншими, часто впливаючи на те, як вони сприймають себе і як їх сприймають інші.

Спільноти за інтересами

- Ці групи формуються навколо спільних хобі, професій чи пристрастей. Прикладами є мистецькі форуми, фан-групи та професійні мережі, такі як LinkedIn.

Спільноти підтримки

- Онлайн-простір, де люди збираються, щоб поділитися особистим досвідом, отримати пораду та емоційну підтримку, наприклад, медичні форуми або групи підтримки психічного здоров'я.

Ігрові та віртуальні світи

- Платформи, де користувачі створюють аватари та беруть участь в інтерактивному середовищі, що часто сприяє зміцненню соціальних зв'язків та ідентичності спільноти.

Соціальні мережі

- Платформи на кшталт Facebook, Instagram і Twitter, де користувачі взаємодіють на основі особистих стосунків, обміну медіа та створення контенту.

Рис. 2.4. Типи віртуальних спільнот [19, с.132]

Одним із ключових способів впливу віртуальних соціальних спільнот на особисту ідентичність є конструювання та презентація ідентичності. В онлайн-просторі люди мають можливість більш гнучко формувати та управляти своєю ідентичністю, ніж під час особистої взаємодії. Наприклад, соціальні медіа-платформи дозволяють користувачам вибірково представляти різні аспекти свого життя, формуючи те, як їх сприймають інші. Це явище часто називають

«ідеальним Я», коли люди створюють онлайн-образ, який відображає їхні прагнення, а не їхню реальність [31].

Поняття «самопрезентації» у віртуальних спільнотах підтримується теорією драматургії Е. Гоффмана, яка припускає, що соціальна взаємодія подібна до театральної вистави, де люди грають ролі, щоб контролювати враження, які формують про них інші [29, с.102]. У віртуальних спільнотах користувачі можуть брати на себе різні ролі залежно від спільноти, з якою вони взаємодіють. Наприклад, на LinkedIn користувач може демонструвати високопрофесійну і відшліфовану особистість, а на ігровій платформі або в соціальних мережах - більш розкутий і гумористичний образ.

Віртуальні соціальні спільноти також відіграють значну роль у формуванні соціальної ідентичності, під якою розуміється те, як індивіди визначають себе по відношенню до груп, до яких вони належать. Теорія соціальної ідентичності (SocialIdentityTheory – SIT), розроблена А. Тайфелем і Дж. Тернером, стверджує, що індивіди отримують частину своєї самосвідомості від членства в соціальних групах [43, с. 85]. У віртуальних спільнотах це почуття приналежності часто посилюється завдяки спільній мові, звичаям, символам і досвіду, які відрізняють одну спільноту від іншої.

Онлайн-спільноти можуть дати людям сильне почуття ідентичності та приналежності, особливо тим, хто може відчувати себе маргіналізованим або ізольованим в офлайн-житті. Наприклад, члени фан-спільнот, такі як фанати певних телешоу, фільмів чи відеоігор, часто утворюють згуртовані групи зі спільними цінностями та нормами. Ці віртуальні спільноти пропонують простір, де люди можуть висловити свою пристрасть і поспілкуватися з однодумцями, зміцнюючи позитивне почуття самосвідомості та соціальної ідентичності.

Одним з унікальних аспектів віртуальних соціальних спільнот є потенціал анонімності, який може глибоко впливати на формування ідентичності та поведінку. Анонімність в Інтернеті може звільнити людей від обмежень суспільних очікувань і соціальних норм, дозволяючи їм виражати себе більш

вільно, ніж вони могли б це робити в офлайн. Це може призвести до більш відкритих і чесних дискусій, особливо в спільнотах, зосереджених на чутливих темах, таких як психічне здоров'я, залежність або травма. Однак анонімність має і свої недоліки. Явище, відоме як «ефект розгальмування в Інтернеті», припускає, що люди можуть демонструвати поведінку в мережі, яку вони не демонстрували б у реальному спілкуванні, зокрема негативну поведінку, таку як тролінг, кібербулінг або мова ворожнечі. Така розгальмованість може сприяти розриву між ідентичністю онлайн і офлайн, оскільки люди можуть приймати образи, які кардинально відрізняються від їхніх реальних особистостей [5, с. 14]. Хоча анонімність дає більшу свободу в дослідженні ідентичності, вона також може призвести до фрагментації ідентичності, коли люди намагаються примирити своє «я» онлайн і «я» офлайн. Крім того, надмірне залучення до анонімних віртуальних спільнот може створити відчуття відірваності від своєї «реальної» ідентичності, що потенційно може призвести до проблем із самооцінкою, соціальної ізоляції та відчуження.

Вплив віртуальних соціальних спільнот на особисту ідентичність тісно пов'язаний з психічним здоров'ям і благополуччям. Для багатьох людей участь у підтримуючих онлайн-спільнотах може мати позитивний вплив, сприяючи зміцненню соціальних зв'язків, зменшенню почуття ізоляції та надаючи простір для самовираження. Наприклад, онлайн-групи підтримки для людей з хронічними захворюваннями або психічними розладами можуть запропонувати емоційну підтримку, спільний досвід і цінні ресурси, які можуть підвищити рівень самоприйняття і життєстійкості [6, с. 197].

Віртуальні спільноти можуть стати важливим простором для інтеграції онлайн та офлайн ідентичностей, дозволяючи людям не лише взаємодіяти, але й досліджувати і утверджувати своє справжнє «я» в умовах цифрового середовища. Це особливо помітно у контексті віртуальної культури, де користувачі можуть вільно виражати свої думки, інтереси та емоції, не обмежуючись фізичними чи соціальними рамками реального світу. Наприклад, у соціальних мережах або ігрових платформах люди можуть створювати

аватари, що відображають їхню справжню особистість або, навпаки, допомагають експериментувати з різними аспектами ідентичності. Цей процес дозволяє особистостям взаємодіяти з іншими через культурні продукти, такі як меми, відео, мистецтво чи музика, що стають частиною віртуальної культури. Через ці платформи індивіди можуть не лише впливати на формування цифрової культури, але й перенести частину власної ідентичності в онлайн-середовище, тим самим долучаючи себе до глобальних культурних процесів і трендів.

Взаємодія між онлайн та офлайн ідентичностями дійсно ставить важливі питання про автентичність, самосприйняття та роль віртуальних просторів у формуванні особистої ідентичності. У віртуальних спільнотах люди мають можливість створювати численні версії своєї особистості, що дозволяє їм вибирати, які аспекти себе вони хочуть представити іншим, а які залишити прихованими. Це може сприяти як більш відкритому самовираженню, так і виникненню певних ідеалізованих чи уявних версій себе, які не завжди відповідають реальності. Наприклад, віртуальні аватари в ігрових та соціальних мережах можуть бути втіленням особистих бажань чи фантазій, які не обов'язково відображають реальну особистість [26]. Така практична можливість для експериментування з ідентичністю має великий вплив на віртуальну культуру, адже вона формує нові уявлення про «я», дозволяючи людям адаптуватися до швидко змінюваних онлайн-середовищ, де правила і соціальні норми можуть значно відрізнятись від реального світу. Водночас це підвищує важливість етичного підходу до віртуальних комунікацій, оскільки ефект змішування онлайн і офлайн особистості може впливати на реальні взаємодії та впевненість людини в своєму самосприйнятті. Розуміння цих процесів є важливим для створення здорового та сприятливого цифрового середовища, де люди можуть знайти баланс між своєю онлайн та офлайн ідентичністю.

Отже, віртуальні соціальні спільноти мають значний вплив на формування особистої ідентичності, оскільки дозволяють людям досліджувати і

виражати себе в нових, цифрових контекстах. Вони надають простір для взаємодії, самовираження та експериментів з різними аспектами особистості, що може як підсилювати, так і трансформувати реальне сприйняття «я». Участь в таких спільнотах допомагає адаптуватися до глобальних культурних трендів і створювати нові форми взаємодії, однак це також ставить питання автентичності і балансування між онлайн і офлайн-ідентичностями. Зрозуміти цей процес важливо для забезпечення здорового і підтримуючого цифрового середовища, яке сприятиме розвитку особистості в умовах швидко мінливого віртуального простору.

Таким чином, віртуальна реальність стала новим виміром культурного буття, що дозволяє людині взаємодіяти з різними аспектами культурної спадщини, мистецтва та соціальних практик в абсолютно новому цифровому форматі. Це середовище змінює не тільки способи сприйняття і вираження культури, але й впливає на самоідентифікацію, створюючи нові можливості для розвитку культурного досвіду. Віртуальна реальність виступає як потужний інструмент для збереження і представлення культурної спадщини, а також як платформа для розвитку нових форм мистецтва і соціальних взаємодій, що значною мірою трансформує наше розуміння культури в її сучасному контексті.

Віртуальна культурна спадщина, зокрема музеї, галереї та архіви, у цифровому форматі дозволяє зберігати та доступно представляти культурні та історичні об'єкти, що забезпечує їх збереження для майбутніх поколінь. Музеї і галереї віртуальної реальності пропонують нові можливості для огляду експонатів, взаємодії з ними через інтерактивні технології та створення нових вражень для глядачів. Зокрема, музеї в Україні, наприклад Національний музей історії України в Другій світовій війні, вже активно інтегрують віртуальні тури та онлайн-експозиції, що дозволяє глобальному глядачеві доторкнутися до історії без необхідності фізичного відвідування.

Віртуальне мистецтво та розваги, в свою чергу, є яскравим прикладом інновацій у культурному просторі. Віртуальна реальність надає митцям нові інструменти для самовираження, даючи змогу створювати інтерактивні

інсталяції, 3D-мистецтво, цифрові перформанси і відеоігри, які відображають сучасні культурні тенденції. Ці технології, такі як віртуальні реаліті-відеоігри чи VR-арт, дозволяють створювати захоплюючі досвіди для глядачів, що поєднують інтерактивність з новими формами творчості. Наприклад, українські VR-проекти, такі як «FirstDay» Валерія Коршунова, демонструють, як цифрові технології можуть бути використані для візуалізації важливих історичних подій, створюючи сильний емоційний вплив на глядачів і сприяючи збереженню культурної пам'яті.

Віртуальні соціальні спільноти, в свою чергу, активно впливають на формування особистої ідентичності, оскільки вони дозволяють людям проявляти свою індивідуальність в умовах цифрового середовища. Участь в таких спільнотах дозволяє людям будувати свою онлайн-ідентичність, експериментуючи з різними соціальними ролями та самовираженням. Це взаємодія з іншими користувачами через платформи, як Telegram, Instagram, або онлайн-ігри, впливає на їхню самосвідомість і соціальні ролі, створюючи нові форми культурної взаємодії, де кожен має можливість бути частиною глобальної віртуальної культури. У той же час, такий вплив може викликати питання щодо автентичності ідентичності, оскільки частина самосприйняття віртуальних учасників може не співпадати з реальним життям.

Таким чином, віртуальна реальність, як простір культурного буття, змінює наші уявлення про культуру, мистецтво і соціальні взаємодії. Вона створює нові можливості для збереження і презентації культурної спадщини, надаючи доступ до історії та мистецтва на глобальному рівні. Разом з тим, віртуальні платформи та спільноти виступають важливими соціальними інструментами, що формують нові культурні практики та впливають на особисту ідентичність. Розвиток таких технологій і їх інтеграція у культурне життя створює нові виклики, але й нові можливості для формування здорового цифрового середовища, в якому культура стає більш доступною і інтерактивною.

РОЗДІЛ 3

ПРОБЛЕМИ І ВИКЛИКИ В ІНТЕГРАЦІЇ ВІРТУАЛЬНОЇ РЕАЛЬНОСТІ В КУЛЬТУРНЕ БУТТЯ

3.1. Технічні і етичні проблеми віртуальної реальності

Технічні і етичні проблеми віртуальної реальності (VR) є важливими аспектами розвитку цієї технології, що активно впроваджується в різних сферах, від розваг до освіти та медицини. Технічні проблеми включають обмеження апаратного забезпечення, необхідність високої обчислювальної потужності для реалістичної графіки, а також створення інтерфейсів, що забезпечують зручність і безпеку користувачів (рис. 3.1). Етичні питання, в свою чергу, стосуються потенційних ризиків для психічного здоров'я, можливості зловживання даними користувачів, а також впливу віртуальних світів на соціальні взаємодії та реальність. Розв'язання цих проблем є ключовим для того, щоб VR став корисним і безпечним інструментом у повсякденному житті.



Рис. 3.1. Основні технічні проблеми інтеграції віртуальної реальності в культурне буття [79, с.17]

Репрезентація культури у VR пов'язана зі значними викликами, зокрема, з точним відображенням розмаїття культур та історичних контекстів у віртуальному середовищі. Хоча віртуальна реальність пропонує потенціал для занурення користувачів у різноманітний культурний досвід, існує ризик

надмірного спрощення, спотворення або неправильного представлення культурних елементів, що призводить до потенційного привласнення або неточностей. Складність полягає в нюансах культур, традицій та історій, які може бути важко автентично відобразити у віртуальному просторі. Крім того, без належної чутливості та участі представників культури VR-симуляції можуть ненавмисно увічнити стереотипи або забезпечити поверхневе розуміння складних культур, підриваючи цілісність і багатство традицій, що представляються. Таким чином, забезпечення точного зображення культури у віртуальній реальності вимагає ретельного розгляду, співпраці та постійного діалогу з представленими спільнотами.

Нерівний доступ до технології VR створює значні проблеми для справедливого розподілу культурного досвіду, особливо в контексті збереження культури та освіти. Оскільки VR стає трансформаційним інструментом у культурній сфері, висока вартість VR-пристроїв та інфраструктури створює бар'єри, які обмежують участь багатьох людей, особливо в менш економічно розвинених регіонах. Цей технологічний розрив не лише поглиблює існуючу соціальну та економічну нерівність, а й створює ризик виключення маргіналізованих груп з культурних та освітніх можливостей, які пропонує VR. Відсутність недорогого доступу до пристроїв віртуальної реальності означає, що культурний досвід, який інакше можна було б поширювати в усьому світі, залишається обмеженим для заможніших спільнот, увічнюючи культурну ізоляцію [51, с.17].

Крім того, висока вартість технології VR посилює нерівність у віртуальному культурному досвіді, перешкоджаючи зусиллям зі створення справді глобальної та інклюзивної платформи для культурного обміну. Для багатьох людей витрати на придбання обладнання для віртуальної реальності роблять її недоступною розкішшю, обмежуючи їхню здатність долучатися до освітнього контенту чи віртуального культурного досвіду. Цей цифровий розрив ще більше поглиблює соціальну та культурну нерівність, особливо для тих, хто походить з малозабезпечених верств населення або регіонів, де немає

інфраструктури для підтримки передових технологічних інструментів. Оскільки VR продовжує розвиватися, стає вкрай важливо усунути цю нерівність і забезпечити всім людям, незалежно від їхнього економічного статусу, рівні можливості доступу до багатих культурних і освітніх ресурсів, доступних у віртуальному просторі, та їхньої взаємодії з ними.

Інтеграція VR в культурне буття приносить нові можливості для збереження і популяризації культурних традицій, але також вимагає ретельного підходу до локалізації контенту та культурної чутливості. Оскільки VR дозволяє створювати інтерактивні й занурювальні досвіди, важливо забезпечити правильну адаптацію контенту для різних мовних, культурних та соціальних контекстів. Локалізація VR-контенту не обмежується лише перекладом тексту; необхідно враховувати традиції, звичаї, а також унікальні культурні особливості, щоб забезпечити справжнє розуміння і захоплення від досвіду. Якщо цей процес не буде належним чином реалізовано, контент може стати чужим і навіть образливим для певних аудиторій, що погіршить ефективність VR як інструмента культурної інтеграції [58].

Крім того, недостатня увага до культурної чутливості у розробці VR-досвідів може призвести до непорозумінь і навіть образ, якщо контент буде містити стереотипи або неточні зображення культурних практик. У контексті інтеграції VR в культурне буття особливо важливо уникати таких помилок, адже це може викликати зворотній ефект, коли інструмент, що повинен сприяти культурному обміну, насправді буде сприяти його розриву. Врахування культурних відмінностей, активне навчання і взаємодія з різними культурами та традиціями можуть допомогти уникнути таких проблем і створити більш інклюзивне середовище для глобальної взаємодії.

Використання VR у збереженні культурної спадщини, безперечно, змінило те, як ми взаємодіємо з історією, пропонуючи захоплюючі та високодеталізовані цифрові відтворення артефактів, ландшафтів і традицій. Хоча віртуальна реальність дозволяє нам відчути минуле у безпрецедентний спосіб, існує ризик надмірного покладання на цю технологію, що потенційно

може затьмарити традиційні, реальні культурні практики. Можливість зануритися у віртуальне відтворення стародавнього місця або взяти участь в історичній події є цінною, але вона не може замінити живого, фізичного досвіду взаємодії з матеріальними елементами культури. Такий надмірний акцент на віртуальному збереженні може ненавмисно призвести до ерозії реальних культурних практик, оскільки громади можуть надавати перевагу віртуальним репрезентаціям, а не збереженню своєї культурної спадщини через безпосередню взаємодію, ремесла та місцеві звичаї [77].

Більше того, відтворення культурної спадщини у віртуальній реальності стикається зі значними труднощами, особливо коли йдеться про нематеріальні елементи, такі як ритуали, емоції та традиції. Хоча віртуальна реальність може ефективно відтворювати фізичне середовище та артефакти, їй важко достовірно передати чуттєвий та емоційний досвід, пов'язаний з культурними практиками. Наприклад, відчуття участі в ритуальному танці, слухання стародавньої історії, розказаної старшим, або переживання спільного аспекту традиційної церемонії неможливо повністю передати за допомогою цифрових засобів. Оскільки віртуальна реальність продовжує розвиватися, вона повинна знайти інноваційні способи зберегти ці нематеріальні аспекти культури, не спрощуючи і не спотворюючи їх, гарантуючи, що майбутні покоління все ще зможуть доторкнутися до суті своєї культурної спадщини.

Інтеграція VR в культурне життя створює низку етичних проблем, зокрема з точки зору різноманітності та репрезентації. Оскільки VR-контент продовжує розвиватися, вкрай важливо забезпечити представлення у віртуальному середовищі різноманітних культурних, мовних та соціально-економічних перспектив. Розробники повинні пам'ятати про те, щоб уникати увічнення стереотипів або упереджень, які можуть призвести до шкоди або спотворення культур. Якщо не ретельно продумати VR-досвід, існує ризик надання одновимірного або спотвореного уявлення про різні культури, що може вплинути на розуміння цих культур користувачами. Тому розробники

несуть відповідальність за створення контенту, який є інклюзивним, точним і відображає різноманітний світ, в якому ми живемо.

Іншою важливою етичною проблемою є доступність. За своєю природою віртуальна реальність вимагає передових технологій і фізичної взаємодії, що може обмежувати доступ для людей з обмеженими можливостями або людей з низьким соціально-економічним рівнем. Розробники повинні надавати пріоритет створенню VR-досвіду, доступного для всіх, включно з людьми з обмеженими фізичними можливостями, сенсорними порушеннями та іншими потребами в доступності. Прості модифікації, такі як налаштовані схеми управління, аудіозаписи або сумісність з допоміжними пристроями, можуть мати величезне значення для того, щоб VR не була ексклюзивним досвідом. Розробляючи для інклюзивності, розробники віртуальної реальності можуть допомогти зробити культурний досвід у віртуальному просторі доступним для ширшої та різноманітнішої аудиторії [21, с.16].

Імерсивна природа віртуальної реальності також викликає занепокоєння щодо переслідувань і безпеки у віртуальних просторах. Взаємодіючи в цих середовищах, користувачі можуть наражатися на шкідливу поведінку, зокрема словесні образи, знуцання чи неприйнятний контент. Враховуючи відсутність традиційних соціальних кордонів у віртуальній реальності, розробники повинні встановити надійні запобіжники, щоб захистити користувачів від переслідувань. Це передбачає створення віртуальних середовищ із суворою політикою модерації, ефективними механізмами звітності та безпечними просторами, де користувачі почуватимуться в безпеці та комфорті. Завдання полягає в тому, щоб збалансувати свободу віртуального вираження поглядів з необхідністю підтримувати шанобливе і безпечне середовище для всіх учасників.

Конфіденційність є ще одним важливим етичним питанням при інтеграції віртуальної реальності в культурне життя. Оскільки технології віртуальної і доповненої реальності (AR) часто вимагають збору персональних даних, включно з біометричною інформацією, розробники повинні поводитися з цими

даними з максимальною обережністю. Прозорість збору даних, суворі заходи безпеки для захисту інформації користувачів і дотримання законів про захист даних є важливими для збереження довіри користувачів. Етичні проблеми виникають, коли персональні дані користувачів обробляються неналежним чином, використовуються не за призначенням або експлуатуються в комерційних цілях, особливо коли йдеться про конфіденційні біометричні дані. Забезпечення захисту приватності має фундаментальне значення для створення відповідального та етичного досвіду використання віртуальної реальності [57, с.6].

Разом з тим, існує ризик соціальної ізоляції, що є парадоксом потенціалу віртуальної реальності з'єднувати людей на великих відстанях. Хоча віртуальна реальність може сприяти віртуальній соціальній взаємодії, вона також може посилити ізоляцію в реальному світі, особливо якщо користувачі проводять надмірну кількість часу у віртуальному середовищі за рахунок фізичної взаємодії віч-на-віч. Розробники несуть відповідальність за створення VR-досвіду, який заохочує здорові моделі використання, а також за інтеграцію функцій, які сприяють балансу між віртуальним і реальним світом. Крім того, творці контенту повинні прагнути створювати досвід, який культивує позитивну поведінку, соціальні зв'язки та психічне благополуччя, а не посилює негативні тенденції, такі як абстиненція або надмірний ескапізм [39, с.2].

Отже, технічні та етичні проблеми VR є важливими аспектами її інтеграції в культурне життя, адже вони безпосередньо впливають на ефективність і безпеку використання цих технологій. Технічні виклики, такі як забезпечення доступності, оптимізація для різних пристроїв та культурна локалізація контенту, потребують інноваційних підходів для подолання бар'єрів. Водночас етичні питання, зокрема проблема захисту приватності, безпеки користувачів і справедливого представлення культур, потребують особливої уваги, щоб уникнути дискримінації, маніпуляцій або порушення прав людини. Для забезпечення позитивного впливу VR на суспільство необхідно

поєднувати технічні досягнення з етичними принципами, що сприятимуть створенню інклюзивних і безпечних віртуальних середовищ.

3.2. Вплив віртуальної реальності на традиційні культурні практики

Віртуальна реальність трансформує те, як ми сприймаємо та взаємодіємо з культурою, пропонуючи нові можливості для збереження, освіти та поширення культурної спадщини. Однак, оскільки технології віртуальної реальності стають все більш інтегрованими в культурні практики, вони порушують важливі питання про їхній вплив на традиційні форми культурного самовираження (рис. 3.3). Хоча віртуальна реальність може посилити культурний досвід, надаючи захоплюючі та доступні способи взаємодії з мистецтвом, історією та ритуалами, є побоювання, що вона може затьмарити або навіть замінити автентичні, реальні практики. Цей зсув створює як можливості, так і виклики для балансування між цифровим і фізичним світом, спонукаючи до глибшого вивчення того, як віртуальна реальність впливає на тяглість традиційних культурних практик, і чи може вона доповнювати або загрожувати суті культурної ідентичності.

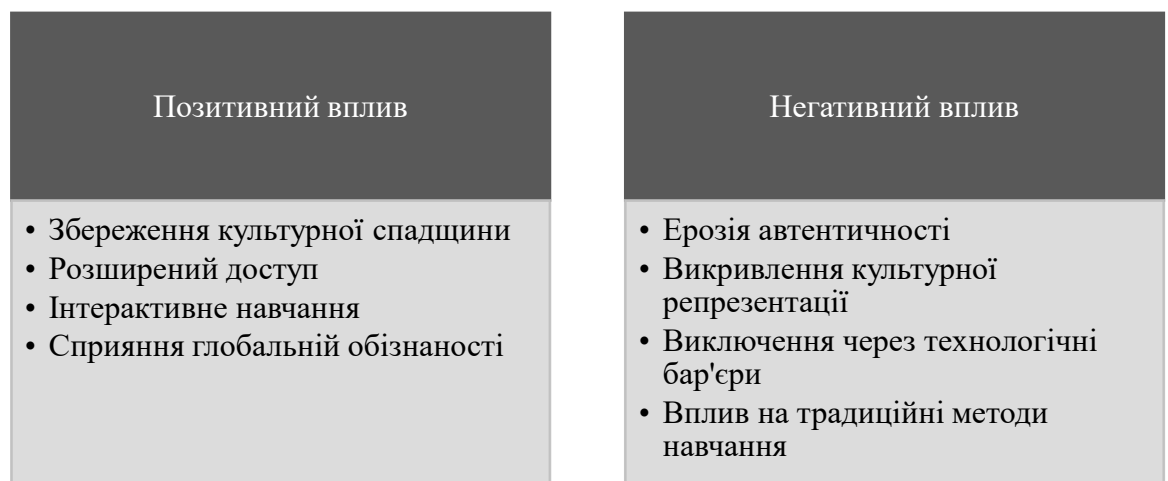


Рис. 3.3. Вплив віртуальної реальності на традиційні культурні практики [49, с.929]

Віртуальна реальність має значний позитивний вплив на збереження культурної спадщини завдяки цифровій реконструкції та архівуванню

культурних артефактів, об'єктів і ритуалів, що перебувають під загрозою зникнення. Наприклад, VR-проект "Кімната світів" у цифровому форматі відтворив стародавнє місто Пальміру, яке зазнало значних руйнувань під час конфлікту [37]. Завдяки цьому захоплюючому досвіду користувачі з усього світу можуть дослідити архітектурну велич цього місця, гарантуючи, що його культурне значення не буде втрачене для історії. Крім того, VR-платформи надають громадам глобальну сцену для обміну та святкування своїх традицій, таких як танці або церемонії корінних народів, сприяючи кращому розумінню та оцінці різноманітних культурних ідентичностей, зберігаючи їх для майбутніх поколінь.

Віртуальна реальність значно розширила доступ до традиційного культурного досвіду, зруйнувавши географічні та соціально-економічні бар'єри. Наприклад, "VR Музей образотворчого мистецтва" дозволяє користувачам віртуально досліджувати знакові культурні пам'ятки, такі як Лувр або Британський музей, не виходячи з дому [72]. Ця технологія дозволяє людям, які не можуть дозволити собі подорожувати або мають фізичні обмеження, доторкнутися до всесвітньо відомих артефактів та історії культури. Демократизуючи доступ до цього досвіду, віртуальна реальність сприяє інклюзивності культурної освіти, розширюючи можливості людей з різним походженням дізнаватися і цінувати світові традиції та спадщину.

Віртуальна реальність сприяє інтерактивному навчанню, занурюючи користувачів у динамічний, практичний культурний досвід, роблячи традиційні практики більш цікавими та доступними для молодого покоління. Наприклад, "Майстерня декоративно-прикладного мистецтва у віртуальній реальності", розроблена GoogleArts&Culture, дозволяє користувачам віртуально вивчати традиційні японські техніки гончарства [80]. Учасники можуть маніпулювати віртуальною глиною за допомогою інтуїтивно зрозумілого ручного керування, імітуючи реальний процес виготовлення гончарних виробів та дізнаючись про їхнє культурне значення. Такий досвід занурення не лише привертає увагу

молодшої аудиторії, але й надихає на глибше розуміння культурних традицій, забезпечуючи їхню постійну актуальність у наш час.

Віртуальна реальність відіграє важливу роль у просуванні глобальної обізнаності, пропонуючи захоплюючі можливості для міжкультурного розуміння та обміну. Наприклад, VR-продукт "Мачу-Пікчу і таємниці інків" дозволяє користувачам з усього світу віртуально дослідити знакову перуанську пам'ятку, доповнену розповідями про історію та культуру інків [75]. Цей продукт не лише дозволяє людям оцінити архітектурні дива цивілізації інків, але й сприяє глобальному діалогу про важливість збереження такої спадщини. Роблячи ці культурні скарби доступними для всіх, віртуальна реальність заохочує почуття спільної відповідальності за захист і цінування розмаїття людської культури.

Разом з тим, варто зауважити, що віртуальна реальність може розмивати автентичність традиційних культурних практик, зводячи їх до спрощених симуляцій, позбавляючи їх емоційної та соціальної глибини. Наприклад, хоча віртуальна реальність може відтворювати видовища і звуки індіанських зібрань, вона не може повністю передати дух спільноти, міжособистісні зв'язки і духовне значення, які є невід'ємною частиною таких подій. Таке скорочення може створити поверхневе розуміння традиції для користувачів, які не знайомі з її глибшим контекстом. Більше того, надмірне захоплення віртуальним досвідом може відштовхнути людей від відвідування реальних культурних подій, що призведе до зменшення участі в них і потенційно підірве тяглість цих традицій в їхньому автентичному середовищі.

Віртуальна реальність може спотворювати культурну репрезентацію, спрощуючи або неправильно інтерпретуючи нюанси різноманітних традицій, що призводить до спотворення або навіть культурного привласнення. Наприклад, віртуальна реальність, що демонструє традиційні японські чайні церемонії, може зосередитися на естетичній привабливості, нехтуючи при цьому глибокими духовними та філософськими принципами, що стоять за цією практикою. Такі зображення ризикують комерціалізувати культуру, зводячи її

до візуального видовища, а не до значущої традиції. Крім того, створення VR-контенту без співпраці з культурними експертами або членами спільнот може призвести до нечутливого зображення, увічнення стереотипів або неточностей, які можуть образити і відштовхнути ті самі спільноти, на вшанування яких спрямований цей досвід.

Віртуальна реальність може посилити культурну ізоляцію через технологічні бар'єри, зокрема високу вартість VR-пристроїв та інфраструктури, необхідної для їхньої підтримки. Наприклад, корінні громади у віддалених районах можуть не мати доступу до необхідних ресурсів для створення або перегляду VR-контенту, який представляє їхню культурну спадщину. Таке виключення загрожує подальшою маргіналізацією цих груп, обмежуючи їхню здатність ділитися і зберігати свої традиції в цифрову епоху. Крім того, нерівний глобальний доступ може створювати культурні розбіжності, оскільки багатші регіони домінують у середовищі віртуальної реальності, диктуючи, які традиції будуть представлені і як саме, залишаючи недостатньо представлені культури практично без права голосу у віртуальному просторі [32].

Окрім того, інтеграція віртуальної реальності в культурну освіту ризикує підірвати традиційні методи навчання, зокрема усні традиції та міжособистісну передачу знань. Наприклад, у громадах, де розповідь історій є наріжним каменем збереження культури, як-от серед народу масаї у Східній Африці, віртуальна реальність може надавати перевагу візуальним та імерсивним симуляціям, а не багатим словесним оповідям, що передаються з покоління в покоління. Хоча віртуальна реальність може відтворювати обстановку чи ритуали, їй часто бракує спільної, чуттєвої та емоційної глибини реальних практик, таких як присутність старшого оповідача та спільна атмосфера групової участі. Цей зсув може розмити культурну значущість і зв'язок, притаманні традиційним методам навчання, замінивши змістовну людську взаємодію ізольованим віртуальним досвідом [56].

Отже, віртуальна реальність має значний вплив на традиційні культурні практики, відкриваючи нові можливості для збереження, популяризації та

доступу до культурної спадщини, але водночас створюючи низку викликів. З одного боку, вона сприяє цифровій реконструкції зникаючих об'єктів, забезпечує інтерактивне навчання та глобальну обізнаність про культурну різноманітність. З іншого боку, існують ризики втрати автентичності, спотворення культурного представлення, нерівності доступу та ослаблення традиційних методів передачі знань. Віртуальна реальність може як збагачувати культурне життя, так і ставати причиною культурних розривів, якщо не враховувати етичні та соціальні аспекти її впровадження.

3.3. Проблеми доступності та інклюзивності віртуальних культурних проектів

Проблеми доступності та інклюзивності віртуальних культурних проектів є одними з найважливіших викликів, з якими стикаються сучасні технології. Хоча віртуальна реальність та інші цифрові платформи пропонують нові можливості для збереження та поширення культурної спадщини, вони також можуть створювати бар'єри для тих, хто має обмежений доступ до технологій або особливі потреби. Високі витрати на обладнання, відсутність адаптацій для людей з інвалідністю, а також нерівний доступ до Інтернету можуть призвести до виключення цілих груп осіб з участі у віртуальних культурних проектах. Розв'язання цих проблем є необхідним для того, щоб віртуальні ініціативи стали по-справжньому інклюзивними та доступними для всіх.

Однією з головних проблем доступності та інклюзивності віртуальних культурних проектів є висока вартість технологій. Обладнання для віртуальної реальності (VR), як-от гарнітури, контролери та спеціалізоване програмне забезпечення, може бути надзвичайно дорогим, що ускладнює доступ до цього захоплюючого культурного досвіду для людей з низьким рівнем доходу або маргіналізованих спільнот. Наприклад, багато музеїв і культурних установ звернулися до віртуальної реальності, щоб запропонувати віртуальні екскурсії або виставки, але для цього часто потрібні дорогі пристрої і стабільне підключення до інтернету. Цей цифровий розрив означає, що лише ті, хто може

собі дозволити таку технологію, можуть повною мірою скористатися цими культурними можливостями, тоді як інші, особливо в слаборозвинених або сільських районах, залишаються виключеними з цього процесу. Як наслідок, віртуальні культурні проекти ризикують посилити існуючу нерівність, роблячи культурний контент доступним лише для небагатьох привілейованих верств населення, замість того, щоб демократизувати доступ до культурної спадщини та освіти [79, с.20].

Значною проблемою віртуальних культурних проектів є відсутність адаптації для людей з фізичними або сенсорними порушеннями, що робить цей досвід недоступним для значної частини населення. Наприклад, багато віртуальних музейних турів або культурних вистав не забезпечують необхідних пристосувань, таких як аудіоопис для людей з вадами зору, сурдопереклад для людей з вадами слуху або тактильний зворотний зв'язок для людей з обмеженою рухливістю або сенсорними потребами. Без цих важливих адаптацій віртуальний культурний досвід може ненавмисно виключити людей, які могли б отримати від нього користь. Відсутність інклюзивності означає, що багато людей з інвалідністю не можуть повноцінно долучатися до культурного контенту або оцінювати його, увічнюючи бар'єри, які вже існують у фізичному просторі. Як наслідок, віртуальні культурні проекти повинні надавати пріоритет доступності та інклюзивності, інтегруючи функції, які враховують широкий спектр здібностей, щоб забезпечити рівний доступ для всіх учасників.

Географічні бар'єри становлять значну проблему для доступності та інклюзивності віртуальних культурних проектів. У багатьох віддалених або слаборозвинених регіонах обмежений доступ до високошвидкісного інтернету та передових технологій не дозволяє людям брати участь в онлайн культурному досвіді. Наприклад, віртуальні виставки чи культурні заходи, які потребують стабільного інтернет-з'єднання та потужного обладнання для віртуальної реальності, можуть бути недоступними для людей, які живуть у сільській місцевості чи країнах, що розвиваються, де відсутня технологічна інфраструктура. Цей цифровий розрив поглиблює існуючу нерівність, оскільки

люди в цих регіонах виключені з глобальних культурних обмінів, освітніх можливостей і здатності долучатися до багатого культурного контенту. Навіть якщо ці віртуальні проекти доступні, ненадійний інтернет і неадекватні пристрої можуть спричиняти перебої або перешкоджати загальному досвіду, ставлячи маргіналізовані спільноти у не вигідне становище. Для подолання цих бар'єрів важливо інвестувати в розширення цифрової інфраструктури та забезпечення доступу до віртуального культурного контенту через менш технологічні альтернативи, щоб ці проекти могли охопити більш різноманітну та глобальну аудиторію [50, с.8].

Культурні та мовні бар'єри є суттєвими проблемами для доступності та інклюзивності віртуальних культурних проєктів. Багато віртуальних культурних проєктів створюються для певної культурної чи мовної аудиторії, часто нехтуючи потребою в багатомовній підтримці та культурно чутливому контенті. Такий брак адаптації може ускладнити повноцінну взаємодію з представленим матеріалом або його розуміння особами, які не є носіями мови або належать до іншого культурного середовища. Наприклад, віртуальний тур художнім музеєм чи об'єктом культурної спадщини може пропонувати контент лише однією мовою, що обмежує його охоплення та доступність для людей, які не розмовляють цією мовою. Крім того, культурний контекст або нюанси контенту можуть не резонувати з різними аудиторіями або, що ще гірше, можуть ненавмисно спотворювати певні традиції чи практики. Яскравим прикладом є ситуація, коли проєкт віртуальної реальності, що демонструє культуру корінних народів, використовує образи чи мову, які не поважають цінності чи практики спільноти, що призводить до відчуження та нерозуміння. Щоб подолати ці бар'єри, важливо включати багатомовні варіанти, культурно інклюзивний дизайн і точні зображення, які резонують з широким колом користувачів, гарантуючи, що кожен може оцінити проєкт і навчитися з нього.

Отже, проблеми доступності та інклюзивності віртуальних культурних проєктів є важливими викликами для забезпечення рівного доступу до культурних продуктів для всіх верств населення. Висока вартість технологій,

відсутність адаптацій для людей з інвалідністю, географічні обмеження та мовні і культурні бар'єри створюють значні труднощі для багатьох людей, особливо для представників малозабезпечених, віддалених або маргіналізованих спільнот. Ці фактори сприяють посиленню цифрового розриву і обмежують можливість широкого участі в таких проєктах. Для досягнення справжньої інклюзивності необхідно впроваджувати технології, які б враховували потреби різних груп користувачів, зокрема через адаптацію контенту, багатомовність та забезпечення доступу для людей з фізичними чи сенсорними порушеннями.

Таким чином, інтеграція VR в культурне буття відкриває нові горизонти для взаємодії з культурними традиціями та пам'ятками, однак цей процес супроводжується рядом технічних, етичних та соціальних проблем. Технічні питання, такі як високі вимоги до обладнання, програмного забезпечення і інтернет-з'єднання, можуть стати серйозними бар'єрами для впровадження VR в масовому масштабі, а також можуть призвести до цифрового розриву між різними соціальними і економічними групами. Водночас, етичні проблеми, пов'язані з представленням культурних практик, можуть породжувати не тільки непорозуміння, а й негативні наслідки, як-то культурне апропріація або спрощене трактування культурних значень. Врахування цих питань є важливим для створення відповідальних і справедливих віртуальних середовищ.

Вплив віртуальної реальності на традиційні культурні практики може бути як позитивним, так і негативним. З одного боку, VR дозволяє зберігати та відтворювати традиційні обряди, ритуали та культурні об'єкти, які перебувають під загрозою зникнення, забезпечуючи їм глобальну аудиторію. Однак, з іншого боку, існує ризик ерозії автентичності цих практик, коли вони перетворюються на спрощену симуляцію, що позбавляє їх соціальної та емоційної глибини. Також використання VR може обмежити участь у реальних культурних заходах, що зменшує значення традиційних методів навчання та міжособистісних зв'язків у передачі культурних знань.

Проблеми доступності та інклюзивності у віртуальних культурних проєктах є одними з найбільш актуальних в контексті глобальної інтеграції VR. Технологічні бар'єри, такі як висока вартість обладнання та недостатній доступ до інтернету в віддалених регіонах, обмежують участь у віртуальних культурних заходах для багатьох груп населення. Додатково, відсутність адаптацій для людей з обмеженими можливостями та мовні бар'єри створюють додаткові перешкоди для доступу до культурних матеріалів. Це означає, що без належної уваги до цих аспектів можна поглибити цифровий розрив між різними соціальними та географічними групами.

Не менш важливим є питання етики у створенні та використанні віртуальних культурних проєктів. Віртуальна реальність може стати потужним інструментом для збереження та презентації культурної спадщини, однак без дотримання принципів культурної чутливості і поваги до традицій може призвести до їх неправомірного використання чи навіть спотворення. Важливо також враховувати потреби різних аудиторій, зокрема через багатомовність, інклюзивність та можливості для адаптації контенту під специфічні потреби користувачів.

Загалом, інтеграція VR у культурну сферу є складним і багатогранним процесом, який вимагає врахування не лише технологічних і економічних аспектів, але й етичних і соціальних питань. Для забезпечення успіху цієї інтеграції важливо розвивати інклюзивні платформи, які враховують потреби різних культурних і соціальних груп, сприяючи доступу до культурних ресурсів для кожного, незалежно від його місця перебування чи соціально-економічного становища. Це дозволить створити більш рівний та справедливий доступ до культурних об'єктів у віртуальному просторі.

РОЗДІЛ 4

ПЕРСПЕКТИВИ РОЗВИТКУ ВІРТУАЛЬНОЇ РЕАЛЬНОСТІ В КУЛЬТУРНОМУ БУТТІ

4.1. Майбутні тенденції та технологічні інновації в VR

Майбутні тенденції та технологічні інновації в галузі віртуальної реальності (VR) обіцяють значні зміни в багатьох аспектах нашого життя, зокрема в культурному, освітньому та соціальному контекстах. З розвитком апаратних засобів, таких як вдосконалені шоломи та датчики, а також новітніх програмних платформ, VR набуває нових можливостей для створення ще більш реалістичних і інтерактивних досвідів. Очікується, що технології штучного інтелекту та машинного навчання, які будуть інтегровані у VR, дозволять створювати персоналізовані досвіди, що адаптуються до потреб користувачів, а також покращать процеси навчання, мистецтва і збереження культурної спадщини. Відкрите питання полягає у тому, як ці інновації будуть впливати на етичні та соціальні аспекти, зокрема на забезпечення доступу до нових технологій для всіх верств населення.

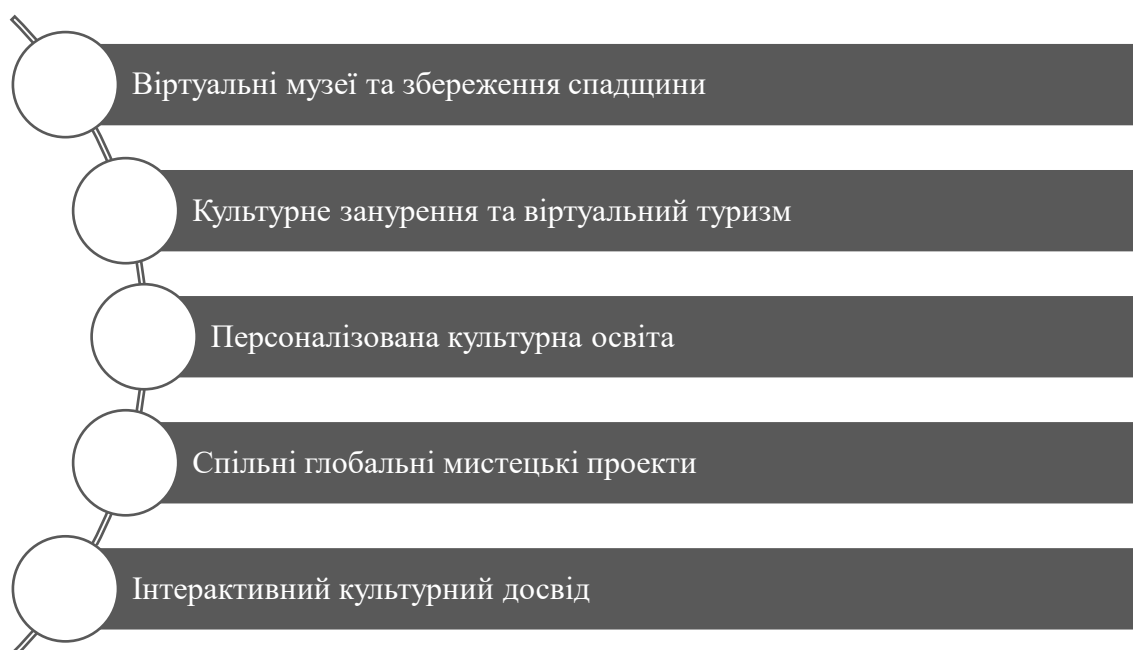


Рис. 4.1. Ключові майбутні тенденції і технологічні інновації розвитку VR у культурному бутті [10, с.433]

З розвитком технологій віртуальної реальності віртуальні музеї та цифрові реконструкції історичних місць стають дедалі досконалішими, пропонуючи людям динамічний і захоплюючий спосіб пізнання та взаємодії з культурною спадщиною. Ці віртуальні простори дозволяють користувачам "відвідати" історично значущі місця або дослідити стародавні артефакти у 3D-середовищі, забезпечуючи досвід, який виходить за рамки традиційного відвідування музею. Ця інновація особливо корисна для збереження зникаючих або недоступних культурних об'єктів, таких як ті, що постраждали від стихійних лих, війни чи погіршення стану довкілля, шляхом створення точних цифрових копій, які можна відвідувати і вивчати дистанційно. Крім того, віртуальна реальність дозволяє відвідувачам з усього світу, незалежно від їхнього фізичного місцезнаходження чи фінансових можливостей, доторкнутися до історії у безпрецедентний спосіб, сприяючи кращому глобальному розумінню різних культур. Віртуальні музеї та заходи зі збереження спадщини також надають можливість включати інтерактивні функції, такі як екскурсії з гідом, освітній контент і навіть археологічні розкопки у віртуальній реальності, роблячи культурні дослідження більш цікавими і доступними для людей різного віку [78].

Віртуальна реальність покликана революціонізувати туризм і культурний обмін, пропонуючи захоплюючі враження від віддалених культурних об'єктів, фестивалів, ритуалів і форм мистецтва. Завдяки VR користувачі можуть досліджувати чудеса світу, від стародавніх руїн в Єгипті до яскравих культурних фестивалів у Південній Америці, не виходячи з дому. Ця інновація руйнує бар'єри для людей, які не можуть подорожувати через географічні, фізичні чи фінансові обмеження, роблячи культурний досвід доступним для ширшої глобальної аудиторії. Дозволяючи людям віртуально брати участь у місцевих святкуваннях, художніх виставках чи традиційних церемоніях, віртуальна реальність сприяє міжкультурному взаєморозумінню і дозволяє людям взаємодіяти з культурами, з якими вони, можливо, ніколи б не зіткнулися. Крім того, віртуальний туризм може забезпечити глибшу, більш

значущу взаємодію з культурами, оскільки користувачі можуть побачити різноманітні ритуали або форми мистецтва зблизька, в їхньому оригінальному контексті, часто доповнені історичним або освітнім контентом, що збагачує їхнє розуміння. З розвитком технології віртуальної реальності ці віртуальні культурні обміни ставатимуть все більш захоплюючими, долаючи розриви між спільнотами та сприяючи більшому розумінню різноманітної світової спадщини.

Інтеграція штучного інтелекту і віртуальної реальності здатна зробити революцію в персоналізованій культурній освіті, пристосовуючи навчальний досвід до індивідуальних уподобань і стилів навчання. Завдяки віртуальній реальності користувачі можуть зануритися у вивчення мов, традицій та історії, взаємодіючи з контентом у динамічний та інтерактивний спосіб, що виходить за межі традиційних методів. Наприклад, віртуальна реальність може створювати реалістичні середовища, де студенти практикують розмову новою мовою з носіями мови у віртуальному середовищі, або переживають культурні церемонії та історичні події з перших вуст, сприяючи таким чином глибшому та автентичнішому розумінню. Системи на основі штучного інтелекту можуть аналізувати прогрес учня і адаптувати віртуальний досвід відповідно до його темпу та інтересів, пропонуючи індивідуальні уроки, які змінюються в міру того, як зростають знання учня [20]. Такий персоналізований підхід не лише робить культурну освіту більш цікавою, але й гарантує, що вона значною мірою резонує з кожною людиною, сприяючи глибшому засвоєнню матеріалу. Створюючи інтерактивний культурний досвід, що занурює в атмосферу, VR і ШІ можуть змінити спосіб, у який люди дізнаються про різні культури і взаємодіють з ними, покращуючи розуміння і сприйняття світових традицій.

Майбутня технологія віртуальної реальності дозволить митцям з усього світу співпрацювати над віртуальними мистецькими проектами та виставками. Ці імерсивні простори дозволять взаємодіяти та співтворчість у реальному часі, руйнуючи географічні бар'єри та сприяючи міжкультурному діалогу у світовій мистецькій спільноті.

VR запропонує користувачам можливість взаємодіяти з віртуальними репрезентаціями культурних вистав, таких як традиційні танці, театр або музичні виступи. Завдяки взаємодії в реальному часі люди можуть долучатися до цих форм мистецтва у спосіб, який раніше був неможливий, наприклад, навчаючись танцювати у віртуальному просторі або відвідуючи живий VR-концерт, долаючи розрив між виконавцями та аудиторією по всьому світу [73].

Отже, майбутні тенденції та технологічні інновації у віртуальній реальності обіцяють значно змінити наш досвід взаємодії з культурним середовищем. Розвиток технологій, таких як покращена тактильна зворотна зв'язок, віртуальні музеї, туризм і персоналізоване навчання, відкриває нові можливості для збереження культурної спадщини, доступу до віддалених культурних пам'яток і більш глибокого занурення в різноманітні традиції. Віртуальна реальність стане потужним інструментом для освіти, дозволяючи користувачам взаємодіяти з культурними об'єктами і святами, а також сприятиме глобальному культурному обміну та інтеграції. У поєднанні з штучним інтелектом, VR дозволить створювати індивідуалізовані, інтерактивні навчальні досвіди, роблячи культурну освіту більш доступною та захоплюючою для широкої аудиторії.

4.2. Перспективи інтеграції VR у культурній стратегії

Перспективи інтеграції VR у культурну стратегію відкривають нові можливості для збереження, розвитку та популяризації культурних традицій, а також забезпечення доступу до культурних надбань для глобальної аудиторії. Використання VR дозволить долати географічні та соціально-економічні бар'єри, надаючи можливість вивчати різноманітні культурні практики, відвідувати недоступні пам'ятки та залучати нові покоління до багатства світової культурної спадщини.

Розглянемо ключові перспективи інтеграції віртуальної реальності в культурну стратегію:

1. Посилення збереження культурної спадщини: віртуальну реальність можна використовувати для цифрової реконструкції та збереження культурної спадщини, історичних об'єктів і традицій, що знаходяться під загрозою втрати. Вона може забезпечити доступ до цих ресурсів для майбутніх поколінь, гарантуючи їх виживання та сприяючи глибшому розумінню культурної ідентичності.

2. Глобальна доступність до культурного досвіду: використовуючи віртуальну реальність, люди з усього світу можуть долучатися до різноманітних культурних практик, музеїв, форм мистецтва і традицій, незважаючи на географічні, економічні чи фізичні бар'єри. Це демократизує доступ до культури та сприяє глобальному культурному обміну [35].

3. Персоналізована культурна освіта: віртуальна реальність дозволяє створювати індивідуальні навчальні програми, де користувачі можуть занурюватися в культуру, історію і мови в інтерактивний і персоналізований спосіб. Це має потенціал для підвищення культурної грамотності, поглиблення розуміння та сприяння сприйняттю різних культур.

4. Підтримка культурного туризму: віртуальна реальність може імітувати культурний туризм, пропонуючи користувачам можливість відвідати віддалені або недоступні культурні об'єкти, відвідати фестивалі, долучитися до ритуалів і вистав. Ця форма туризму може сприяти сталому культурному дослідженню без екологічних і фінансових витрат, пов'язаних з фізичними подорожами.

5. Культурні інновації та співпраця: віртуальна реальність заохочує творчість та експерименти, пропонуючи нові шляхи для співпраці митців, кураторів та культурних інституцій. Вона відкриває можливості для інноваційних культурних виробництв і перформансів, які поєднують фізичну і цифрову сфери, породжуючи нові форми мистецтва, розваг і культурного самовираження [47, с.8].

Отже, перспективи інтеграції віртуальної реальності в культурне буття мають величезний потенціал для трансформації способів збереження та популяризації культурної спадщини. Завдяки VR, культурні проекти можуть

стати доступними для глобальної аудиторії, долати бар'єри між різними культурами та створювати нові формати навчання і взаємодії з історією та традиціями. Віртуальні музеї, культурні тури та інтерактивні освітні платформи відкривають нові горизонти для інклюзивного та персоналізованого культурного досвіду. Проте для повноцінної реалізації цих можливостей важливо враховувати технічні, етичні та доступні аспекти, щоб забезпечити рівний доступ для всіх.

4.3. Рекомендації для культурних організацій і дослідників

Інтеграція віртуальної реальності у культурну стратегію відкриває безліч можливостей для збереження культурної спадщини, розвитку інклюзивних освітніх платформ та глобальної культурної взаємодії. Однак для ефективного впровадження VR у культурні проекти важливо враховувати ряд рекомендацій, спрямованих на оптимізацію технологій, доступність контенту та етичні аспекти. Культурні організації та дослідники повинні активно працювати над адаптацією VR для різних аудиторій, забезпеченням рівного доступу до цих технологій, а також створенням інклюзивних та культурно чутливих матеріалів. У цьому контексті важливими є колаборації між технологічними компаніями, культурними установами та соціальними організаціями для максимального використання потенціалу VR у розвитку культурної стратегії.

Пропонуємо ключові рекомендації для культурних організацій та дослідників щодо інтеграції віртуальної реальності в культурну стратегію:

- *забезпечення доступності та інклюзивності віртуальної реальності* має важливе значення для культурних організацій, які прагнуть розширити охоплення та вплив своїх культурних пропозицій. Це передбачає адаптацію VR-контенту для людей з інвалідністю, наприклад, надання аудіодискрипції для користувачів з вадами зору, сурдоперекладу та тактильного зворотного зв'язку для користувачів з порушеннями слуху чи мобільності. Крім того, сама технологія має бути доступною – культурні організації повинні розглянути можливість пропонувати VR-досвід на пристроях, які є доступними і широко

розповсюдженими, щоб забезпечити рівний доступ для спільнот з низьким рівнем доходу. Разом з тим, VR-контент має бути розроблений з урахуванням культурних особливостей, щоб він відповідав різним стилям навчання, мовам і соціальним контекстам. Наприклад, віртуальний музей може містити субтитри кількома мовами або адаптувати інтерактивні елементи, щоб ними могли користуватися маломобільні групи населення. Враховуючи ці фактори, культурні організації можуть створювати не лише технологічно просунуті, але й інклюзивні VR-досвіди, гарантуючи, що кожен, незалежно від походження чи здібностей, може змістовно взаємодіяти з культурним контентом;

- співпраця з технологічними експертами: співпраця з технологічними експертами має вирішальне значення для культурних організацій у розробці високоякісних VR-продуктів, які автентично представляють культурну спадщину. Співпрацюючи з розробниками віртуальної реальності, музеї, галереї та культурні інституції можуть гарантувати, що технологія, яка використовується, посилює розповідь та освітню цінність контенту, зберігаючи при цьому культурну цілісність. Крім того, технологічні компанії можуть поділитися досвідом, необхідним для оптимізації користувацького досвіду, гарантуючи, що інтерфейси віртуальної реальності будуть інтуїтивно зрозумілими, зручними та здатними працювати зі складними мультимедійними елементами. Ця співпраця також дає змогу культурним організаціям бути в курсі останніх технологічних досягнень, що дозволяє їм створювати захопливі та інноваційні продукти, які залучають ширшу та різноманітнішу аудиторію;

- сприяння культурній чутливості та репрезентації: VR-контент має розроблятися з глибоким розумінням і повагою до представлених культур, забезпечуючи точне відображення звичаїв, практик і цінностей різних спільнот. Культурні організації та дослідники повинні співпрацювати з культурними експертами, істориками та членами зображуваних спільнот, щоб забезпечити автентичність і повагу до віртуального контенту, уникаючи шкідливих стереотипів і спотворень. Такий спільний підхід допомагає забезпечити, щоб віртуальний досвід не лише демонстрував культурне розмаїття, а й сприяв

кращому міжкультурному розумінню та емпатії. Здійснюючи ці кроки, культурні організації можуть уникнути пасток культурної апропріації, пропонуючи захоплюючий досвід, який вшановує традиції, які вони представляють, водночас сприяючи інклюзивній та шанобливій взаємодії з культурною спадщиною;

- фокус на збереженні та освіті: дослідники та культурні організації повинні інвестувати в технології цифрового збереження з використанням віртуальної реальності для створення точних, захоплюючих реконструкцій культурних об'єктів, ритуалів та артефактів, які ризикують бути втраченими через час, зміну клімату чи інші загрози. Пропонуючи віртуальний доступ до цих безцінних ресурсів, вони можуть гарантувати, що майбутні покоління в усьому світі зможуть досліджувати і вивчати ці культурні скарби, долаючи фізичні та фінансові бар'єри для традиційних методів збереження і розширюючи освітні можливості;

- залучення громадськості до співтворчості: культурні організації та дослідники повинні активно залучати місцеві громади до розробки VR-контенту, дозволяючи їм ділитися своїми знаннями, поглядами та культурними уявленнями у процесі створення. Такий спільний підхід не лише гарантує точність і змістовність віртуальної реальності, але й розширює можливості громад, надаючи їм право голосу в тому, як їхня культура представляється і поширюється у світі;

- розробка стійких моделей для інтеграції віртуальної реальності: культурні інституції повинні шукати інноваційні можливості фінансування, такі як співпраця з технологічними компаніями, державними органами та благодійними організаціями, щоб забезпечити фінансові ресурси, необхідні для ініціатив у сфері віртуальної реальності. Створюючи стійкі моделі фінансування, інституції можуть не лише управляти початковими витратами на технологію віртуальної реальності, але й забезпечувати актуальність VR-проектів, регулярно оновлюючи та адаптуючи їх, щоб культурний досвід залишався актуальним і доступним протягом тривалого часу;

- фокус на міждисциплінарних дослідженнях: об'єднуючи знання з різних дисциплін, дослідники можуть отримати більш цілісне розуміння того, як VR впливає на культурну репрезентацію, залучення та навчання, що дозволяє створювати більш змістовні віртуальні продукти. Такий міждисциплінарний підхід гарантує, що VR-контент буде не лише технологічно досконалим, але й чутливим до культурних нюансів і відповідатиме освітнім цілям і цілям збереження культурної спадщини культурних організацій;

- сприяння глобальному культурному обміну: Розробляючи VR-продукт, який демонструє різноманітність світових культурних традицій, культурні організації можуть сприяти глибшому почуттю емпатії та взаєморозуміння серед міжнародної аудиторії. Ці віртуальні обміни не лише сприятимуть культурному взаєморозумінню, але й нададуть платформу для маргіналізованих або недостатньо представлених культур, щоб поділитися своїми історіями на світовій арені;

- врахування етичних міркувань: культурні інституції та дослідники повинні встановити чіткі етичні правила для створення та поширення VR-контенту, гарантуючи захист персональних даних користувачів та уникнення експлуатації чи шкідливих стереотипів. Крім того, важливо залучати культурні спільноти до процесу прийняття рішень, щоб гарантувати, що їхнє представлення у віртуальній реальності поважає їхні цінності, традиції та історію, уникаючи при цьому культурного привласнення або спотворення;

- моніторинг та оцінка впливу: культурні організації повинні регулярно оцінювати проекти віртуальної реальності, щоб виміряти їхній вплив на культурну освіту, залучення та збереження культурних цінностей, використовуючи такі показники, як задоволеність користувачів, освітні результати та культурна значущість. Збір відгуків від різних груп користувачів – від освітян і лідерів громад до широкої аудиторії – дасть цінну інформацію для вдосконалення контенту, зробить його більш інклюзивним, точним і ефективним у досягненні цілей культурного збереження і просвітницької діяльності.

Отже, інтеграція віртуальної реальності у культурну стратегію вимагає комплексного підходу, включаючи забезпечення доступності, залучення технологічних експертів, а також участі місцевих спільнот у створенні контенту для забезпечення автентичності культурних досвідів. Культурним організаціям і дослідникам слід працювати над створенням VR-контенту, що відображає різноманіття культур та шанобливо ставиться до них, а також вивчати нові моделі фінансування для забезпечення довгострокової сталості проєктів. Регулярна оцінка ефективності VR-продуктів і ретельне врахування етичних аспектів використання технологій допоможуть зробити ці інновації значущими для збереження культурної спадщини та глобального культурного обміну.

Перспективи розвитку VR у культурному бутті відкривають нові можливості для збереження, популяризації та доступу до культурної спадщини. Майбутні тенденції та технологічні інновації у VR, такі як покращена імерсія завдяки тактильному зворотному зв'язку, створення віртуальних музеїв і реконструкцій історичних об'єктів, а також можливості віртуального туризму, обіцяють зробити культурні досвіди більш доступними та інтерактивними для глобальної аудиторії. Інтеграція VR у культурну стратегію забезпечить культурним установам нові інструменти для взаємодії з відвідувачами, допомагаючи поєднувати технології з традиційними методами збереження і поширення культури.

Інтеграція VR у культурні стратегії вимагає уваги до таких аспектів, як доступність і інклюзивність, участь місцевих спільнот у створенні контенту та етичні питання, пов'язані з використанням нових технологій. Важливо, щоб культурні організації та дослідники працювали над створенням VR-досвідів, що відповідатимуть вимогам культурної автентичності, зберігаючи повагу до культурних традицій та ідентичностей. Використання VR для навчання і культурної освіти допоможе охопити широку аудиторію, включаючи тих, хто не може фізично відвідати культурні об'єкти, а також сприятиме розширенню глобального культурного обміну.

Ключовими напрямками для розвитку VR в культурній стратегії є створення інтерактивних віртуальних середовищ, що сприяють кращому розумінню культурних традицій, а також впровадження інноваційних підходів для залучення різних аудиторій. Для цього важливо забезпечити доступність технологій для людей з обмеженими можливостями, знизити витрати на обладнання та розробити стійкі моделі фінансування, такі як державні та приватні партнерства, для забезпечення довготривалого розвитку проектів.

З огляду на майбутні технологічні інновації і їхній вплив на культурну сферу, культурним установам і дослідникам важливо активно співпрацювати для оцінки ефективності використання VR у культурних проектах, а також звертати увагу на етичні питання, зокрема щодо конфіденційності та правильного відображення культур. Регулярні оцінки і вдосконалення VR-контенту за допомогою зворотного зв'язку від користувачів сприятимуть створенню більш інклюзивних і культурно чутливих віртуальних досвідів, які стануть важливим інструментом у збереженні культурної спадщини і формуванні глобальної культурної ідентичності.

ВИСНОВКИ

1. Проаналізовано поняття та визначення віртуальної реальності в контексті її застосування в культурному секторі, що дозволяє розглядати VR як потужний інструмент для збереження і презентації культурної спадщини. Віртуальна реальність створює нові можливості для інтерактивного залучення користувачів до культурних процесів, відкриваючи доступ до музеїв, архівів та інших культурних об'єктів. Використання VR дає змогу створювати віртуальні реконструкції історичних місць, що дозволяє здійснювати культурну освіту та популяризацію через нові технології. Однак важливо враховувати технічні, етичні та культурні аспекти для забезпечення точності та автентичності віртуальних репрезентацій. Застосування VR у культурному секторі відкриває значний потенціал для розвитку нових форм культурного досвіду та взаємодії з публікою.

2. Досліджено теоретичні основи культурного буття та його традиційні контексти, зокрема в умовах глобалізації і цифрових технологій, що дозволяє оцінити вплив сучасних трансформацій на збереження та розвиток культури. Глобалізація призводить до змішування культурних ідентичностей, що змінює традиційні практики, а цифрові технології створюють нові можливості для їх збереження та поширення. В умовах глобалізації культурні процеси стають більш взаємопов'язаними, а цифрові інструменти сприяють інтеграції різних культурних елементів у нові форми вираження. Проте цей процес також несе в собі ризики культурної гомогенізації та втрати локальних особливостей. Таким чином, необхідно враховувати баланс між збереженням традицій та адаптацією до нових технологічних умов для забезпечення розвитку культурного різноманіття.

3. Оцінено роль віртуальної реальності у сучасних культурних теоріях та її вплив на культурні практики, що демонструє значні зміни в підходах до сприйняття і збереження культури. Віртуальна реальність стає потужним

інструментом для створення нових форм культурного досвіду, дозволяючи віртуально відтворювати культурні об'єкти, традиції та історичні події. Вона сприяє інтерактивному залученню користувачів, що трансформує традиційні культурні практики і сприяє глобалізації культури. Водночас, виникають нові виклики щодо автентичності культурних репрезентацій та етичних аспектів використання технології. Таким чином, віртуальна реальність не тільки змінює традиційні культурні практики, а й ставить нові питання для теоретичного осмислення культурних процесів в умовах цифрової епохи.

4. Розглянуто можливості використання VR для збереження культурної спадщини, зокрема в музеях, галереях та архівах. Технологія дозволяє віртуально відтворювати об'єкти мистецтва, археологічні артефакти та історичні пам'ятки, забезпечуючи доступ до них для широкої аудиторії. VR створює новий формат взаємодії з культурною спадщиною, який перевищує можливості традиційних експозицій, дозволяючи користувачам досліджувати деталі, відтворювати обстановку та взаємодіяти з об'єктами на глибшому рівні. Це також допомагає зберігати культурні об'єкти, які перебувають під загрозою знищення або перебувають у важкодоступних місцях. Віртуальні екскурсії та реконструкції культурної спадщини сприяють збереженню її автентичності та надають нові можливості для освітніх програм і культурного виховання.

5. Оцінено інновації в галузі віртуального мистецтва і розваг, які стають важливою частиною сучасної культурної практики. Віртуальна реальність відкриває нові горизонти для художників і розробників, дозволяючи створювати інтерактивні та мультимедійні твори, що залучають глядачів на глибшому емоційному та інтелектуальному рівні. Тенденції розвитку віртуальних форм мистецтва вказують на зростання попиту на інтерактивні експозиції та досвіди, що поєднують технології з традиційними елементами творчості. Це свідчить про перехід до нових способів культурного вираження, які відкривають нові можливості для художників і глядачів у цифровому середовищі.

6. Виявлено, що інтеграція віртуальної реальності у культурне буття стикається з кількома ключовими проблемами та викликами, серед яких технічні труднощі, етичні питання та питання доступності. Технічні аспекти включають необхідність постійного оновлення обладнання та забезпечення високої якості контенту для задоволення потреб користувачів. Етичні проблеми виникають через потенційну культурну апропріацію, неправильне представлення культурних особливостей та необхідність дотримання принципів поваги до різних традицій. Доступність VR-контенту для різних соціальних груп, зокрема людей з обмеженими можливостями та фінансово вразливих, також залишається важливою проблемою для ефективної інтеграції цієї технології в культурні стратегії.

7. Розроблено рекомендації для культурних організацій і дослідників щодо інтеграції VR в культурну стратегію, що акцентують увагу на забезпеченні доступності та інклюзивності для різних соціальних груп. Важливо забезпечити культурну автентичність VR-контенту, співпрацюючи з представниками відповідних культурних спільнот для уникнення стереотипів і помилок. Ключовим аспектом є також використання технологій для адаптації контенту до потреб людей з обмеженими можливостями, щоб забезпечити рівний доступ до культурних ресурсів. Для ефективної інтеграції VR в культурну стратегію рекомендується постійно здійснювати моніторинг та збирання зворотного зв'язку від користувачів для вдосконалення технологій.

СПИСОК ВИКОРИСТАНИХ ДЖЕРЕЛ

1. Віртуальний тур. *Національний художній музей України*. URL: <http://surl.li/qbrjii> (дата звернення: 13.10.2024).
2. Власенко Ф. П. Віртуальна реальність як простір соціалізації індивіда. *Гуманітарний вісник Запорізької державної інженерної академії*. 2020. Вип. 56. С. 208–217.
3. Волинець В. О. Віртуальна реальність у соціокультурному просторі сучасності. *Культура України. Серія : Культурологія*. 2020. Вип. 52. С. 120–128.
4. Данильян О., Дзьобань О. Віртуальна реальність і кіберпростір як атрибути сучасного суспільства. *Інформація і право*. 2020. №4 (35). С.9–21.
5. Ефект онлайн-дезінгібіції в контексті віртуального спілкування / Л. Бондаревська та ін. *Психологія: реальність і перспективи*. 2023. № 21. С. 13–22. URL: https://doi.org/10.35619/prap_rv.v1i21.357 (дата звернення: 13.10.2024).
6. Калюжна Є. Віртуальний простір як фактор формування соціальної ідентичності особистості. Досягнення наукової спільноти ХХІ століття: *матеріали I-ї міжнародної науково-практичної інтернет-конференції 14-15 вересня 2023 р.* ФОП Мареніченко В.В., Дніпро, Україна. 2023. С.197–198.
7. Каріна О.М. Віртуальна реальність: онтологічний статус: автореф. дис. канд. філософ. наук: 09.00.01. Х., 2014. 17 с.
8. Каталоги. *Львівська національна галерея мистецтв імені Б.Г. Возницького*. URL: <https://lvivgallery.org.ua/katalogy> (дата звернення: 13.10.2024).
9. Косько В. О. Віртуальні спільноти в інтернеті. Науково-практична конференція з міжнародною участю «Мультимедійні технології в освіті та інших сферах діяльності»: *тези доповідей*. К.: НАУ, 2023. С. 75–78.
10. Лаврентьєва О. О. Фахівець у просторі професійної культури: сучасні й трендові моделі. Теорія і практика професійного становлення фахівця в інноваційному освітньому середовищі: *монографія*. Дніпро, 2023. С. 432–461.

11. Миронов О. Світовий ринок віртуальних активів. *Наукові інновації та передові технології*. 2024. № 5 (33). URL: [https://doi.org/10.52058/2786-5274-2024-5\(33\)-834-846](https://doi.org/10.52058/2786-5274-2024-5(33)-834-846) (дата звернення: 13.10.2024).
12. Музей онлайн. *Національний музей історії України у Другій світовій війні*. URL: <https://warmuseum.kyiv.ua/ua/online/> (дата звернення: 13.10.2024).
13. Національна бібліотека України імені В. І. Вернадського. *Національна бібліотека України імені В. І. Вернадського*. URL: <http://www.nbuv.gov.ua/> (дата звернення: 13.10.2024).
14. Розгон О.В. Віртуальна версія музею як засіб упровадження цифрових технологій. *Право та інноваційне суспільство*. 2019. № 2 (13). С.20–26.
15. Титаренко В., Срібна Ю., Нагорна Н. Змішана реальність як засіб інновацій у виставкових заходах. *Наукові інновації та передові технології*. 2024. № 9(37). URL: [https://doi.org/10.52058/2786-5274-2024-9\(37\)-1037-1052](https://doi.org/10.52058/2786-5274-2024-9(37)-1037-1052) (дата звернення: 13.10.2024).
16. Трач Ю. В. Особливості віртуальної реальності в сучасній культурі. *Питання культурології*. 2021. Вип. 30. С. 127–133.
17. Український VR-проект First Day уперше представлять на Венеційському кінофестивалі. *The Village Україна*. 2023. URL: <http://surl.li/nwussb> (дата звернення: 13.10.2024).
18. Художні виставки в Києві. *PinchukArtCentre Україна*. URL: <https://new.pinchukartcentre.org/exhibitions> (дата звернення: 13.10.2024).
19. Ярхо С. Я. Віртуальні спільноти в Інтернеті. Мультимедійні технології в освіті та інших сферах діяльності: *науково-практична конференція з міжнародною участю*. 2 листопада 2021 р.К.: НАУ, 2022. С.130–134.
20. 2023 Virtual Reality Development Trends: The Future Is Now. *Full Scale*. 2023. URL: <https://cutt.ly/LeK3DfhB> (date of access: 14.11.2024).
21. A Survey of Augmented, Virtual, and Mixed Reality for Cultural Heritage / M. K. Bekele et al. *Journal on Computing and Cultural Heritage*. 2020.

Vol. 11. № 2. P. 1–36. URL: <https://doi.org/10.1145/3145534> (date of access: 14.11.2024).

22. Acarsoy S. N. Effects of interactivity on narrative-driven games : A heuristic approach for narrative-driven games : thesis. 2021. URL: <http://urn.kb.se/resolve?urn=urn:nbn:se:his:diva-19844> (date of access: 13.10.2024).

23. Arditi D. From Patron to Patreon: Crowdfunding Information. *Digital Feudalism: Creators, Credit, Consumption, and Capitalism*. 2023. P. 127–139. URL: <https://doi.org/10.1108/978-1-80455-766-220231008> (date of access: 13.10.2024).

24. Beeple (b. 1981). *Christies.com*. URL: <http://surl.li/dbivrr> (date of access: 13.10.2024).

25. Blumer H. Symbolic interactionism: Perspective and method. Englewood Cliffs, N. J : Prentice-Hall, 2019. 208 p.

26. Bolander B., Locher M. A. Beyond the online offline distinction: Entry points to digital discourse. *Discourse, Context & Media*. 2020. Vol. 35. URL: <https://doi.org/10.1016/j.dcm.2020.100383> (date of access: 13.10.2024).

27. Brey P. Theorizing the Cultural Quality of New Media. *Techné: Research in Philosophy and Technology*. 2020. Vol. 11. № 1. P. 2–18. URL: <https://doi.org/10.5840/techne20071112> (date of access: 08.09.2024).

28. Bryson S. Virtual reality in scientific visualization. *Communications of the ACM*. 2016. Vol. 39. № 5. P. 62–71. URL: <https://doi.org/10.1145/229459.229467> (date of access: 08.09.2024).

29. Bullingham L., Vasconcelos A. C. ‘The presentation of self in the online world’: Goffman and the study of online identities. *Journal of Information Science*. 2013. Vol. 39. № 1. P. 101–112. URL: <https://doi.org/10.1177/0165551512470051> (date of access: 13.10.2024).

30. Cho J. The form of time of performativity –The problem of time in Butler’s concept of performativity. *The Criticism and Theory Society of Korea*. 2019. Vol. 24. № 2. P. 51–68. URL: <https://doi.org/10.19116/theory.2019.24.2.51> (date of access: 08.09.2024).

31. Choi S., Williams D., Kim H. A snap of your true self: How self-presentation and temporal affordance influence self-concept on social media. *New Media & Society*. 2020. URL: <https://doi.org/10.1177/1461444820977199> (date of access: 13.10.2024).
32. Culture and vision in virtual reality narratives / N. Mills et al. *Foreign Language Annals*. 2020. URL: <https://doi.org/10.1111/flan.12494> (date of access: 14.11.2024).
33. Dakh Daughters виступили на онлайн-фестивалі від Tiny Desk та globalFEST. *СЛUX*. 2023. URL: <http://surl.li/zbpazu> (дата звернення: 13.10.2024).
34. Durkheim É. The elementary forms of the religious life. London : Allen & Unwin, 2024. 456 p.
35. Evaluating the Effectiveness of Virtual Reality in Cultural Awareness Training. *Vorecol HRMS, human resources management*. URL: <https://cutt.ly/XeK3FbIo> (date of access: 14.11.2024).
36. Exhibitions and events. *The British Museum*. URL: <http://surl.li/xrqait> (date of access: 13.10.2024).
37. Experience Ancient Palmyra in 360 and in 3D. *Staatliche Museen zu Berlin*. URL: <https://cutt.ly/ieK3i9GY> (date of access: 14.11.2024).
38. Explore the Rosetta Stone in 3D. *The British Museum*. URL: <http://surl.li/zsgzbt> (date of access: 13.10.2024).
39. Gan H., Li Y., Song Y. Research on the Integration and Development of Culture and Tourism Based on Wireless Communication and Virtual Reality Technology. *Wireless Communications and Mobile Computing*. 2021. Vol. 2021. P. 1–6. URL: <https://doi.org/10.1155/2021/8322092> (date of access: 14.11.2024).
40. Garg S. Olafur Eliasson, Anish Kapoor, Marina Abramovich; explore the virtual in Venice. *STIRworld – architecture, design and art magazine*. 2019. URL: <http://surl.li/emaahc> (дата звернення: 13.10.2024).
41. Gillin J. P., Harris M. The Rise of Anthropological Theory: A History of Theories of Culture. *American Sociological Review*. 2019. Vol. 34. № 6. P. 962. URL: <https://doi.org/10.2307/2095998> (date of access: 08.09.2024).

42. Harris M. Cultural Materialism: The Struggle for a Science of Culture. *Leonardo*. 2013. Vol. 16. № 1. P. 67. URL: <https://doi.org/10.2307/1575060> (date of access: 08.09.2024).
43. Harwood J. Communication as Social Identity. *Communication as...: Perspectives on Theory*. 2455 Teller Road, Thousand Oaks California 91320 United States. P. 84–90. URL: <https://doi.org/10.4135/9781483329055.n10> (date of access: 13.10.2024).
44. Heim M. *Metaphysics of Virtual Reality*. Oxford University Press, 2014. 156 p.
45. Hoang R. How Technology Changes Monetization of Musical Digital Assets. *The Boller Review*. 2024. Vol. 7. URL: <https://doi.org/10.18776/tcu/br/7/175> (date of access: 13.10.2024).
46. Honneth A. The Fragmented World of Symbolic Forms: Reflections on Pierre Bourdieu's Sociology of Culture. *Theory, Culture & Society*. 2020. Vol. 3. № 3. P. 55–66. URL: <https://doi.org/10.1177/026327686003003006> (date of access: 08.09.2024).
47. Hou N. Research on the Application of Virtual Reality Technology in the Cultural Exchange of Tourist Attractions Under the Background of Artificial Intelligence. *International Journal of Information Systems and Supply Chain Management*. 2024. Vol. 17. № 1. P. 1–19. URL: <https://doi.org/10.4018/ijisscm.341801> (date of access: 14.11.2024).
48. Hutchings T., Giardino J. Foucault's Heterotopias as Play Spaces. *International Journal of Role-Playing*. 2016. № 7. P. 10–14. URL: <https://doi.org/10.33063/ijrp.vi7.252> (date of access: 08.09.2024).
49. Impact of virtual reality experience on accessibility of cultural heritage / A. Paladini et al. *ISPRS - International Archives of the Photogrammetry, Remote Sensing and Spatial Information Sciences*. 2019. XLII-2/W11. P. 929–936. URL: <https://doi.org/10.5194/isprs-archives-xlii-2-w11-929-2019> (date of access: 14.11.2024).

50. Improving Accessibility to Intangible Cultural Heritage Preservation Using Virtual Reality / E. Selmanović et al. *Journal on Computing and Cultural Heritage*. 2020. Vol. 13. № 2. P. 1–19. URL: <https://doi.org/10.1145/3377143> (date of access: 14.11.2024).
51. Integration of virtual reality and database systems for cultural heritage dissemination / E. Bertino et al. *International Journal of Computational Science and Engineering*. 2019. Vol. 2. № 5/6. P. 307. URL: <https://doi.org/10.1504/ijcse.2006.014775> (date of access: 14.11.2024).
52. Jacobsen M. H. The social thought of Erving Goffman. 2019. 233 p.
53. Jenkins H. Rethinking ‘Rethinking Convergence/Culture’. *Cultural Studies*. 2018. Vol. 28. № 2. P. 267–297. URL: <https://doi.org/10.1080/09502386.2013.801579> (date of access: 08.09.2024).
54. Kim Y., Lee H. Falling in Love with Virtual Reality Art: A New Perspective on 3D Immersive Virtual Reality for Future Sustaining Art Consumption. *International Journal of Human–Computer Interaction*. 2022. P. 1–12. URL: <https://doi.org/10.1080/10447318.2021.1944534> (date of access: 13.10.2024).
55. Lanier J. Personhood and Human Flourishing in a Technological World. *Human Flourishing in a Technological World*. 2023. URL: <https://doi.org/10.1093/oso/9780192844019.003.0015> (date of access: 08.09.2024).
56. Lin Z., Gukasyan G., Nasyrova L. Virtual reality in cultural education: Cultural integration and academic performance of migrant students in the context of cultural capital. *Education and Information Technologies*. 2024. URL: <https://doi.org/10.1007/s10639-024-12450-3> (date of access: 14.11.2024).
57. Liu Y., Luo D., Zhang H. Application of virtual reality technology and traditional cultural elements in landscape regeneration design. *Journal of Computational Methods in Sciences and Engineering*. 2022. P. 1–11. URL: <https://doi.org/10.3233/jcm-225977> (date of access: 14.11.2024).
58. Localizing the Metaverse: Unlocking The Power of Localization. *Stoquart*. 2023. URL: <https://cutt.ly/BeKM5LS8> (date of access: 23.11.2024).

59. Louvre Museum Official Website. *Le Louvre*. URL: <https://www.louvre.fr/en> (date of access: 13.10.2024)
60. Lyotard J. F. The postmodern condition: A report on knowledge. Minneapolis : University of Minnesota Press, 2020. 110 p.
61. Mead G. H. Mind, self & society from the standpoint of a social behaviorist. Chicago, Ill : The University of Chicago press, 2024. 400 p.
62. Milgram P., Colquhoun H. A Taxonomy of Real and Virtual World Display Integration. *Mixed Reality*. Berlin, Heidelberg, 2019. P. 5–30. URL: https://doi.org/10.1007/978-3-642-87512-0_1 (date of access: 08.09.2024).
63. Obvious and the interface between art and artificial intelligence. *Christie's | Fine Art, Luxury & Antiques | Auctions & Private Sales*. URL: <http://surl.li/dqykpd> (date of access: 13.10.2024).
64. Periyasamy A. P., Periyasami S. Rise of digital fashion and metaverse: influence on sustainability. *Digital Economy and Sustainable Development*. 2023. Vol. 1. № 1. URL: <https://doi.org/10.1007/s44265-023-00016-z> (date of access: 13.10.2024).
65. Poster M. Postmodern Virtualities. *Cyberspace / Cyberbodies / Cyberpunk: Cultures of Technological Embodiment*. 1 Oliver's Yard, 55 City Road, London EC1Y 1SP United Kingdom. P. 79–96. URL: <https://doi.org/10.4135/9781446250198.n5> (date of access: 08.09.2024).
66. *Royal Ballet and Opera*. URL: <https://www.rbo.org.uk/stream/?tab=explore> (дата звернення: 13.10.2024).
67. Sheppard E. David Harvey and Dialectical Space-Time. *David Harvey*. Oxford, UK. P. 121–141. URL: <https://doi.org/10.1002/9780470773581.ch7> (date of access: 08.09.2024).
68. Slater M. Place illusion and plausibility can lead to realistic behaviour in immersive virtual environments. *Philosophical Transactions of the Royal Society B: Biological Sciences*. 2019. Vol. 364. № 1535. P. 49–57. URL: <https://doi.org/10.1098/rstb.2009.0138> (date of access: 08.09.2024).

69. Susen S. The Interpretation of Cultures: Geertz Is Still in Town. *SSRN Electronic Journal*. 2024. URL: <https://doi.org/10.2139/ssrn.4876619> (date of access: 08.09.2024).
70. Talcott P. The Social System. Routledge, 2018. URL: <https://doi.org/10.4324/9780203992951> (date of access: 08.09.2024).
71. The Mona Lisa in virtual reality in your own home. *Le Louvre*. 2021. URL: <http://surl.li/hebkrg> (date of access: 13.10.2024).
72. The VR Museum of Fine Art. *Welcome to Steam*. URL: <https://cutt.ly/AeK3o8NK> (date of access: 14.11.2024).
73. Top 5 Virtual Reality Trends of 2024 – The Future of VR. *Program-Ace*. 2024. URL: <https://cutt.ly/ceK3DX8X> (date of access: 14.11.2024).
74. Turkle S. Life on the Screen. Simon & Schuster Children's Publishing, 2021. 106 p.
75. Valleys, Vistas, and Rich History: Experience Machu Picchu 360 Video and VR. *Machu Picchu 360 Video and VR*. URL: <https://machupicchu360vr.com/#/> (date of access: 14.11.2024).
76. Van Gogh Exhibition: The Immersive Experience. *Van Gogh Exhibition: The Immersive Experience*. URL: <https://vangoghexpo.com/> (date of access: 13.10.2024).
77. Virtual Reality Tool for Cultural Heritage Preservation. *EMB Blogs*. 2024. URL: <https://cutt.ly/2eKM4zs9> (date of access: 23.11.2024).
78. Virtual Reality Trends of 2024: Future of VR Technology. *HQSoftware*. 2024. URL: <https://cutt.ly/peK3SMpF> (date of access: 14.11.2024).
79. Virtual Reality Usability and Accessibility for Cultural Heritage Practices: Challenges Mapping and Recommendations / H. T. Chong et al. *Electronics*. 2021. Vol. 10. № 12. P. 14-30. URL: <https://doi.org/10.3390/electronics10121430> (date of access: 14.11.2024).
80. VR Arts and Crafts Workshop. *Google Arts & Culture*. URL: <https://cutt.ly/QeK3aYSF> (date of access: 14.11.2024).

81. Walter M. «Being» Alyx Vance: an Autoethnographic Analysis of Immersion as Experienced Within Narrative-Based Virtual Reality Video Games. *ProQuest*. 2023. URL: <http://surl.li/bdjvov> (date of access: 13.10.2024).

82. Wilson K. B., Karg A., Ghaderi H. Prospecting non-fungible tokens in the digital economy: Stakeholders and ecosystem, risk and opportunity. *Business Horizons*. 2022. URL: <https://doi.org/10.1016/j.bushor.2021.10.007> (date of access: 13.10.2024).

83. Wolny R. W. Hyperreality and Simulacrum: Jean Baudrillard and European Postmodernism. *European Journal of Interdisciplinary Studies*. 2017. Vol. 3. № 3. P. 76. URL: <https://doi.org/10.26417/ejis.v3i3.p76-80> (date of access: 08.09.2024).

ДОДАТКИ

Додаток А

Взаємодія з Розеттським каменем у віртуальному Британському музеї

[38]

Explore the Rosetta Stone in 3D

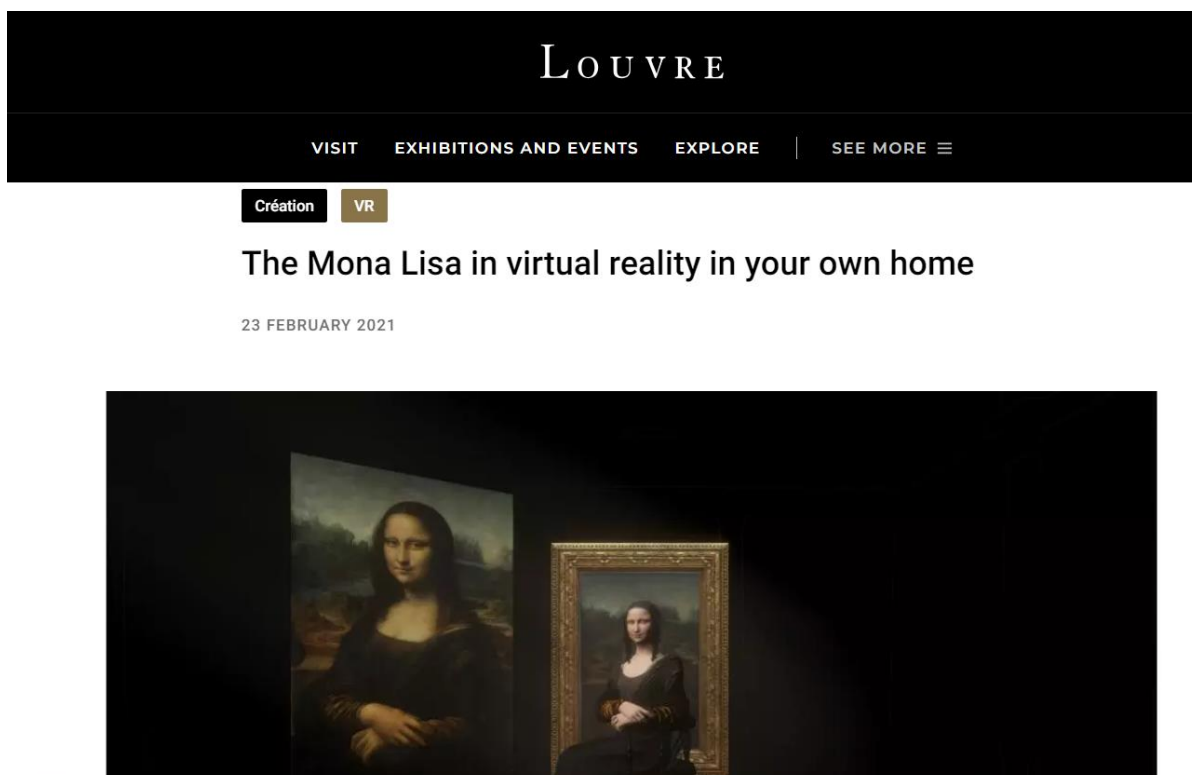
View the Rosetta Stone from every angle: turn it, flip it or zoom in using Sketchfab.

Click or touch the Rosetta Stone below to get started.



Додаток Б

Віртуальний тур Лувру [71]



The screenshot shows the top portion of the Louvre Museum's website. At the top, the word "LOUVRE" is displayed in a white serif font on a black background. Below this is a navigation bar with the following links: "VISIT", "EXHIBITIONS AND EVENTS", "EXPLORE", and "SEE MORE" (with a hamburger menu icon). Underneath the navigation bar, there are two buttons: "Création" and "VR". The main heading reads "The Mona Lisa in virtual reality in your own home". Below the heading, the date "23 FEBRUARY 2021" is shown. The central image is a dark rectangular area containing two side-by-side views of the Mona Lisa painting. The left view shows the painting as a large, floating digital projection in a dark space. The right view shows the painting as a physical framed artwork hanging on a wall.

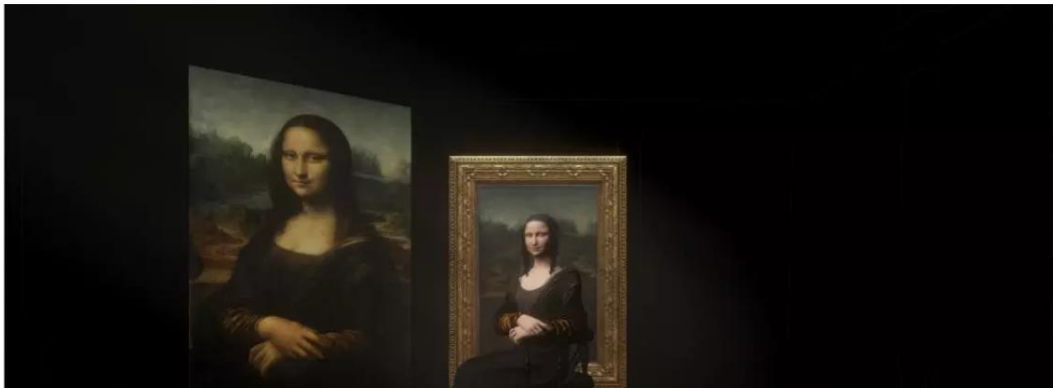
LOUVRE

VISIT EXHIBITIONS AND EVENTS EXPLORE | SEE MORE ☰

Création VR

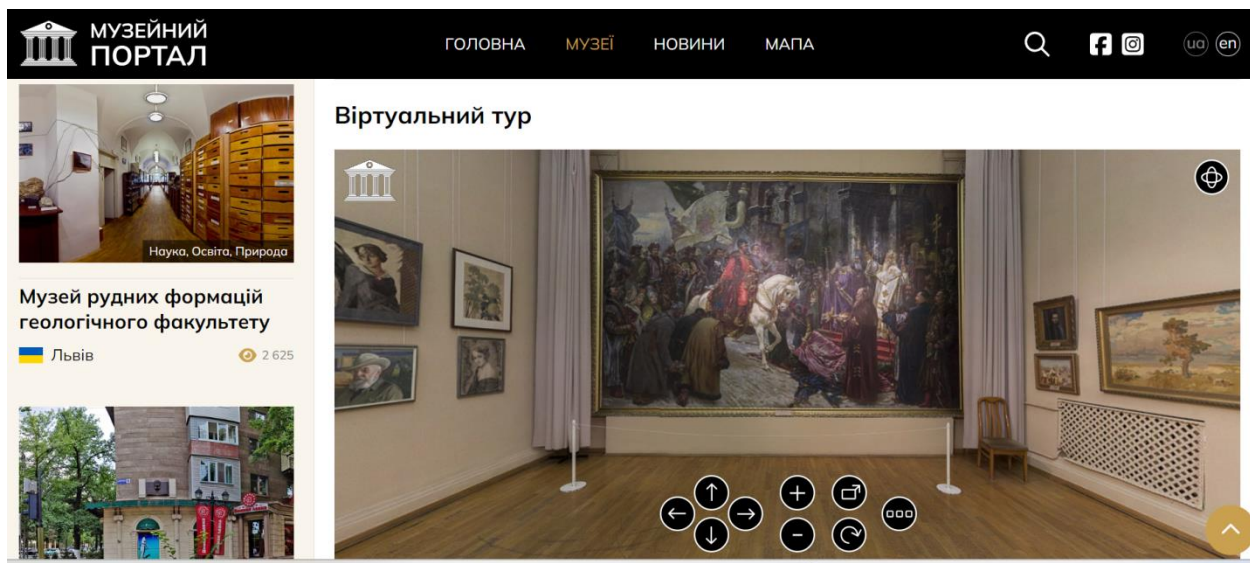
The Mona Lisa in virtual reality in your own home

23 FEBRUARY 2021



Додаток В

Віртуальні тури Національного художнього музею України [1]



Додаток Г

Портрет ЕдмондаБеламі, 2018 р., створений GAN
(GenerativeAdversarialNetwork). Проданий за \$432 500 25 жовтня 2018 р. на
аукціоні Christie's у Нью-Йорку



Додаток Д

Робота американського художника Майка Вінкельмана, відомого під творчим псевдонімом Біпл «Повсякденності: перші 5000 днів», яка була продана як NFT за 69 млн доларів у 2021 р. [24]

