

Потенциал использования технологий виртуальной реальности для улучшения образовательного опыта в области культуры и искусства

Новакова И. А. (ИТМО), Гущина М. А. (ИТМО), Подольская К.Ф.(ИТМО)

Научный руководитель – старший преподаватель, Бурков И. П. (ИТМО)

Введение. Технологии с каждым годом становятся все более востребованными в разных сферах бизнеса. И музейная деятельность не исключение. В сфере культуры и искусства стоит задача на привлечение и удержание посетителей. Без открытия новых выставок или продуманного концепта это сделать сложно [1]. А если говорить о молодежи, то молодые люди все чаще отказываются от изучения и посещения культурных выставок так как считают их скучными и неинтересными. Паноптикумам нужно заинтересовывать своих посетителей так, чтобы это не вызвало больших затрат [2]. Эмоциональная составляющая играет ключевую роль в восприятии и усвоении информации в сфере культуры и искусства, поэтому VR-технологии с использованием гарнитур обладают большим потенциалом в привлечении и удержании внимания клиента. Погружение в VR-среду позволяет улучшить концентрацию внимания.

Исследовательский вопрос: как использование VR-технологий влияет на привлечение клиентов, а также на их усвоение информации?

Данное исследование раскрывает потенциал VR-технологий в образовательных проектах в области культуры и искусства. Методология исследования включает системный подход, который предполагает:

1. Контент-анализ пользовательских отзывов с использованием методов количественного анализа. Основываясь на массиве реальных отзывов на существующие VR выставки на онлайн-платформах (Steam, Epic Games) планируется классифицировать пользовательский опыт по эмоциональной окраске (логистическая регрессия), провести кластерный анализ (k-means алгоритм) и выявить статистически значимые свойства VR-материалов, влияющие на его популярность и степень удовлетворенности пользователей (критерий Хи-квадрат)
2. Проведение качественных интервью используется в исследовании для глубокой детализации потребностей и пользовательских сценариев, так как подобные особенности способны повлиять на процесс внедрения, использования и адаптации текущих бизнес-процессов образовательных учреждений. А также собрать обратную связь по внедрению и использованию VR для составления практических рекомендаций

Основная часть. VR-технологии способны решить вышеуказанную задачу. Одним из значимых преимуществ, способствующих принятию решения внедрить VR в проекты, является уникальный уровень иммерсивности и глубокого погружения. Такой эффект позволяет потребителю вовлекаться не только интеллектуально, но так же эмоционально, что дает возможность создать уникальный пользовательских опыт, улучшив показатели возвращаемости и привязанности к организации, предоставляющий данный спектр услуг. Так же можно проводить виртуальные путешествия или проводить виртуальные эксперименты в безопасной среде. VR позволяет минимизировать внешние раздражители. Эффективность от использования виртуальной реальности выше за счет эмоционального вовлечения пользователя, из-за его непосредственного участия запоминаемость материала повышается до 75% относительно классических методов обучения [3]. Мы рассмотрели разные варианты внедрения VR, чтобы можно было адаптировать полностью под конкретные запросы и потребности образовательных процессов. Проведенное исследование направлено на изучение влияния VR-технологий на удержание и привлечение клиентов, а также на их усвоение информации.

Выводы:

В результате исследования, направленного на раскрытие потенциала улучшения образовательного опыта с помощью внедрения VR - технологий в область культуры и искусства были изучены и описаны основные преимущества инструментов виртуальной реальности в обучении, а также главные аспекты, которые необходимо учитывать для повышения эффективности VR - материалов.

Основываясь на проведенном исследовании можно сделать вывод о том, что VR - специфичный инструмент, который требует внимательной и качественно организованной подготовки перед внедрением. Большое количество технических аспектов, а также возможные индивидуальные особенности восприятия взаимодействия человека с контролерами и виртуальной реальностью в целом, вызывают необходимость более детального изучения целевой аудитории и технических возможностей для грамотного внедрения подходящего оборудования для каждого индивидуального кейса. Но не смотря, на все вышеперечисленные сложности, можно сказать, что использование VR-технологий благотворно влияет на усвоение информации пользователями за счет разных аспектов. При использовании качественных тематических направлений при проведении виртуальной выставки количество посетителей будет увеличиваться, так как за счет непосредственного участия в процессе проведения экспозиции клиент испытывает эмоциональную вовлеченность

Список использованных источников:

1. Virtual Reality in Museums: Exploring the Experiences of Museum Professionals [Электронный ресурс]. – 2025. – URL: [Virtual Reality in Museums: Exploring the Experiences of Museum Professionals](#) (дата обращения 17.02.2025)
2. Почему мы не ходим в музеи? [Электронный ресурс]. – 2025. – URL: <https://www.magaram.ru/news/muzeums.html> (дата обращения 18.02.2025)
3. Виртуальная реальность в образовании [Электронный ресурс]. – 2025. – URL: [Виртуальная реальность в образовании](#) (дата обращения 17.02.2025)