



ИСПОЛЬЗОВАНИЕ VR/AR-ТЕХНОЛОГИЙ В ОБРАЗОВАТЕЛЬНЫХ И ИНФОРМАЦИОННЫХ МЕДИА-ПРОЕКТАХ

<https://doi.org/10.70728/conf.susta.004>

Азларова Р.А.

Магистр, Студент, Телевизион и медиа технологии, Узбекистан, Ташкент,
ranoxon.designer@gmail.com

Научный руководитель:

Тасманова С.А.

*Доктор философии по техническим наукам (PhD), Доцент, Телевизион и
медиа технологии, Узбекистан, Ташкент, tasmaat@mail.ru*

Аннотация В работе анализируется применение технологий виртуальной (VR) и дополненной (AR) реальности в образовании и медиа в 2020–2025 годах. Цель — определить эффективность и основные проблемы внедрения иммерсивных технологий. Исследования показывают, что VR и AR повышают мотивацию и вовлечённость обучающихся, особенно в практических предметах, а также расширяют возможности сторителлинга в журналистике. Основные барьеры связаны с высокой стоимостью, нехваткой специалистов и риском когнитивной перегрузки.

Ключевые слова: VR, AR, иммерсивное обучение, иммерсивная журналистика, цифровая педагогика, XR, интерактивные медиа, эффект присутствия.

Введение

В последние годы технологии виртуальной (VR) и дополненной (AR) реальности активно внедряются в образовательные практики и медиапроекты, предлагая новые форматы иммерсивного взаимодействия, визуализации и сторителлинга [1][2]. Современные систематические обзоры и мета-анализы показывают, что иммерсивные технологии улучшают усвоение сложных понятий, повышают мотивацию и вовлечённость обучающихся, а также расширяют возможности эмоционального и интерактивного повествования в журналистике и культурных проектах [3][4]. При этом отмечается, что эффективность VR/AR зависит от дизайна контента, уровня иммерсии и контекста применения, а также требует педагогической адаптации и соблюдения этических норм [1][2].

Цель исследования

Цель данной работы — систематический анализ научной литературы 2020–2025



гг. по применению VR/AR-технологий в образовательных и информационных медиа-проектах с выявлением эффективных практик, барьеров внедрения и направлений дальнейших исследований [1][2][3].

Методы исследования

В исследовании использован метод систематического анализа научных публикаций, опубликованных в 2020–2025 гг. по теме VR/AR-технологий в образовании и медиа [1][2].. Поиск источников проводился в базах **Scopus**, **Web of Science** и **MDPI**, а также в открытых академических базах данных. В анализ вошли эмпирические исследования, систематические обзоры и мета-анализы, посвящённые влиянию иммерсивных технологий на обучение, журналистику и культурные коммуникации [1][2][3][4].

Обзор литературы

Исследования 2020–2025 годов показывают, что VR и AR заметно влияют на образование и медиа[1][2][3]. Анализы подтверждают, что иммерсивные технологии помогают лучше понимать сложные темы и делают обучение более интересным [1][2].. Эффективность таких решений во многом зависит от качественного дизайна уроков и сочетания технологий с активными методами обучения[1][2].. В медиа-сфере VR и AR используются для создания иммерсивной журналистики, усиливая эмоциональный эффект и вовлечённость аудитории [3][4].. Однако исследователи отмечают и проблемы — финансовые затраты оборудования, нехватку специалистов и риск информационной перегрузки. В целом большинство работ сходятся во мнении, что потенциал VR/AR будет расти вместе с развитием цифровой педагогики и доступных XR-технологий[1][2][3][4].

Выводы

VR/AR-технологии обладают высоким потенциалом для трансформации образовательных практик и информационного медиа-пространства. Их успешное внедрение требует сочетания технологических инноваций и педагогических подходов. Для масштабирования необходимо разрабатывать контент на основе доказательной методологии, инвестировать в подготовку специалистов, формировать этические и оценочные рамки, а также обеспечивать доступность решений для разных категорий пользователей.

СПИСОК ЛИТЕРАТУРЫ

1. Christopoulos, A. et al. (2024). *The Impact of Immersive Virtual Reality on Knowledge Acquisition and Adolescent Perceptions in Cultural Education*. Information, 15(5):261. DOI: <https://doi.org/10.3390/info15050261>



-
2. Sung, H., Kim, M., Park, J., Shin, N., Han, Y. (2024). *Effectiveness of Virtual Reality in Healthcare Education: Systematic Review and Meta-Analysis*. Sustainability, 16(19):8520. DOI: <https://doi.org/10.3390/su16198520>
 3. Herrera Damas, S., & Benítez de Gracia, M. J. (2022). *Immersive Journalism: Advantages, Disadvantages and Challenges from the Perspective of Experts*. Journal of Media, 3(2):24. DOI: <https://doi.org/10.3390/journalmedia3020024>
 4. Eskiadi, I. G., & Panagiotou, N. (2024). *Embracing Immersive Journalism: Adoption and Integration by News Media Producers*. Journal of Media, 5(4):93. DOI: <https://doi.org/10.3390/journalmedia5040093>