

УДК 378:792.028:004.946

Віра Бурназова,

*кандидатка педагогічних наук, доцентка,
завідувачка кафедри сценічного мистецтва і культури
Київського національного університету технологій та дизайну
(Київ, Україна)*

МУЗИЧНІ СЕРЕДОВИЩА ВІРТУАЛЬНОЇ ТА ДОПОВНЕНОЇ РЕАЛЬНОСТІ ЯК ПЕДАГОГІЧНИЙ РЕСУРС У ПІДГОТОВЦІ МАЙБУТНІХ АКТОРІВ

У статті досліджуються можливості інтеграції віртуальних (VR) та доповнених (AR) музичних середовищ у контекст театральної педагогіки. Підкреслюється значення музичного мистецтва у формуванні акторської виразності та креативності. Проаналізовано сучасні тенденції використання цифрових технологій у мистецькій освіті, висвітлено перспективи гейміфікації, міждисциплінарної взаємодії та інтерактивних практик. Запропоновано авторське визначення музичних VR/AR-середовищ та окреслено їхні функції у формуванні акторських компетентностей. Робиться висновок про те, що AR/VR не замінюють традиційних освітніх методів, а збагачують їх, відкриваючи нові горизонти розвитку театральної педагогіки. Ключові слова: музичне мистецтво, театральна педагогіка, AR/VR технології, гейміфікація, креативність, цифрова освіта.

Сучасна мистецька освіта функціонує в умовах активної цифрової трансформації, що зумовлює пошук нових підходів до поєднання традицій та інновацій. Музика як невід'ємний складник театрального мистецтва відіграє ключову роль у формуванні емоційної виразності, ритмічної організації сценічної дії, розвитку слухової чутливості та творчої уяви актора. Водночас цифрові технології створюють унікальні умови для розширення дидактичного потенціалу музики в театральній педагогіці.

Віртуальні (VR) та доповнені (AR) музичні середовища відкривають нові можливості для занурення студента у музично-

театральний простір, де відбувається інтерактивна взаємодія між виконавцем, звуковим образом та глядачем. Це визначає актуальність дослідження перспектив їх застосування у підготовці майбутніх акторів.

Попри стрімкий розвиток VR/AR у сфері мультимедійних мистецтв, їх інтеграція у систему музично-театральної освіти ще недостатньо вивчена. Проблемними залишаються питання:

- як поєднати традиційні методи навчання музичному мистецтву та акторській майстерності з інноваційними технологіями;
- якою є педагогічна цінність AR/VR для формування професійних компетентностей актора;
- які виклики постають перед викладачами у процесі впровадження цифрових середовищ.

Мета дослідження – проаналізувати педагогічний потенціал VR/AR музичних середовищ у театральній освіті та визначити їхні можливості для розвитку акторських компетентностей.

За останні роки зростає кількість досліджень, що аналізують вплив AR/VR і гейміфікації на музичну освіту – від систематичних оглядів і бібліометричних досліджень до експериментальних робіт.

У світовому контексті науковці (Xuejing & Yahaya, 2025) фіксують значний потенціал AR/VR для підвищення залучення студентів і створення музичних симуляцій. Feng (2025) досліджує VR-технології в умовах комбінованого навчання («Internet Plus») та їхню інтеграцію у сучасні освітні моделі. Fangjie Sun (2024) аналізує вплив VR-музичної освіти на результати навчання, формулюючи висновок про ефективність інтерактивного досвіду у порівнянні з традиційними методами.

В українських публікаціях (Чепелик, 2021; Прокопович, 2022) VR/AR частіше розглядаються у ширшому культурно-мистецькому та філософському контекстах, ніж у вузьких педагогічних експериментах. Є приклади прикладних матеріалів – майстер-класів і методичних напрацювань (Інноваційний майстер-клас, 2023), проте системних емпіричних досліджень у театральній педагогіці поки бракує.

Дослідження українських авторів (Кізім, Зузяк, Грінченко, Кіналь, 2024) вказують на практичні бар'єри інтеграції VR/AR в освітній процес – технічні, педагогічні та методичні. Водночас, у працях Бурназової (2024a; 2024b) показано, що інтерактивні методи і технології гейміфікації змінюють характер взаємодії між акторами та глядачами, підвищуючи ефективність сценічної комунікації.

На основі аналізу наукових джерел ми прийшли висновку, що музичні середовища віртуальної та доповненої реальності – це інтерактивні освітньо-творчі простори, сформовані за допомогою VR/AR-технологій, які забезпечують імерсивне сприйняття музики та дозволяють поєднувати звук із візуальними, просторовими й руховими компонентами театральної дії.

Такі середовища створюють можливість моделювати різні форми сценічної практики – від симуляції ансамблевого виконання до індивідуальних вокально-ритмічних тренінгів.

Музичні VR/AR-середовища у театральній педагогіці виконують низку функцій:

1. Стимулювання креативності – віртуальні простори дозволяють експериментувати зі звуковими ефектами, створювати власні композиції та сценічні образи.

2. Розвиток сенсорного сприйняття – занурення у багатовимірний аудіовізуальний простір тренує здатність швидко реагувати на зміни звуку, темпу й тембру.

3. Міждисциплінарність – VR/AR поєднують знання з музики, сценічного руху, драматургії та цифрових технологій, формуючи комплексні компетентності.

4. Психологічна підтримка – створення безпечного простору для експерименту зменшує страх публічних помилок, підвищує самооцінку студентів.

Таким чином, VR/AR-технології змінюють характер сценічного простору, спрямовуючи актора не лише на зовнішнє відтворення ролі, а й на внутрішнє переживання. Перспективи застосування VR/AR у театральній освіті покликані на:

- підвищення мотивації завдяки інтерактивності й ігровим практикам;
- розвиток креативності та імпровізаційних навичок;

- формування нових форматів комунікації між актором, музикою та глядачем.

Застосування VR/AR у театральній освіті передбачає і певні виклики:

- технічні (доступність обладнання, програмного забезпечення);
- педагогічні (підготовка викладачів, адаптація навчальних планів);
- етичні (збереження балансу між живим мистецтвом і технологіями).

Інтеграція VR/AR музичних середовищ у театральну педагогіку відкриває широкі можливості для модернізації мистецької освіти. Вони не підміняють традиційних методів, а слугують інноваційним ресурсом розвитку акторських компетентностей – музичної чутливості, емоційної виразності, ритмічності та креативності.

Практичне значення дослідження полягає у можливості застосування VR/AR у навчальних планах ЗВО для акторських спеціальностей, що сприятиме оновленню освітніх моделей у сфері сценічного мистецтва.

Перспективними напрямками подальших досліджень є створення методичних моделей впровадження VR/AR у музичну підготовку акторів, аналіз психолого-педагогічного впливу гейміфікації та розробка освітніх програм нового покоління для креативних індустрій.

ЛІТЕРАТУРА

1. Бурназова, В. (2024a). Вплив технологій гейміфікації на акторсько-глядацьку комунікацію в контексті розвитку сучасного сценічного мистецтва. *Часопис Національної музичної академії України ім. П. І. Чайковського*, (3(64)), 44–59.
2. Бурназова, В. (2024b). Роль комунікації акторів зі слухачами/глядачами у процесі театральнo-сценічної діяльності. *Часопис Національної музичної академії України ім. П. І. Чайковського*, (2(63)), 85–99.

3. Використання віртуальної реальності у підготовці майбутніх фахівців. (2024). *Мистецтво в культурі сучасності: теорія та практика навчання*, (3).
4. Інноваційний майстер-клас із дослідження VR та AR. (2023). URL: <https://knukim.edu.ua/innovacijnyj-majster-klas-z-doslidzhennya-vr-ta-ar>
5. Прокопович, Л. (2022). Віртуальна реальність театру у візіях Анатолія Баканурського. *Вісник науки та освіти*. Серія «Філологія», Серія «Педагогіка», Серія «Соціологія», Серія «Культура і мистецтво», Серія «Історія та археологія», (3(3)), 129–140.
6. Чепелик, О. (2021). Імерсивні середовища, VR, AR в українському сучасному мистецтві останніх років. *Сучасне мистецтво*, (17), 23–40.
7. Fangjie, S. (2024). Analysis of virtual reality-based music education experience and its impact on learning outcomes. *Scalable Computing: Practice and Experience*, 25(6), 4755–4762.
8. Feng, J. (2025). The impact of VR technology on music education in the context of "Internet Plus" teaching. *Lecture Notes in Education Psychology and Public Media*, (80), 151–156.
9. Xuejing, Z., & Yahaya, W. A. (2025). A systematic review of augmented reality in music education. In M. Sanmugam, B. Edwards, N. Mohd Barkhaya, & Z. Khlaif (Eds.), *Enhancing learning experiences with digital tools: AI, ChatGPT, and virtual and augmented reality* (pp. 1–22). IGI Global.