

ВІРТУАЛЬНА ТА ДОПОВНЕНА РЕАЛЬНІСТЬ ЯК ІНСТРУМЕНТИ МОДЕРНІЗАЦІЇ БІБЛІОТЕЧНИХ ПОСЛУГ

Гетьман Анастасія Олександрівна, студентка IV курсу (групи ІБАСб-1-21-4.0д.) спеціальності 029 Інформаційна, бібліотечна та архівна справа Факультету української філології, культури і мистецтва Київського столичного університету імені Бориса Грінченка.

Науковий керівник: Терещенко Н.М., кандидат педагогічних наук, доцент кафедри інформаційних комунікацій Факультету української філології, культури і мистецтва Київського столичного університету імені Бориса Грінченка.

У статті розглянуто потенціал віртуальної та доповненої реальності як інноваційного інструменту для модернізації бібліотек та покращення бібліотечних послуг, становлення віртуальних технологій важливим складником сучасної бібліотеки, що забезпечує створення нового напрямку надання бібліотечних послуг та оновлення традиційної діяльності бібліотек. Визначено, які переваги впровадження технологій віртуальної та доповненої реальності в бібліотеках.

Ключові слова: віртуальні технології, віртуальна реальність, доповнена реальність, бібліотеки, бібліотечні послуги, модернізація.

Віртуальна та доповнена реальність стають все більш поширеним інструментом у різних галузях, включно з бібліотечною справою. Проте, їхній потенціал у бібліотеках потребує постійного дослідження, оскільки ці сучасні інформаційні технології досі розвиваються, внаслідок чого постає питання, як саме вони впливають на розвиток і модернізацію бібліотечних послуг.

Формулювання цілей статті (постановка завдання): проаналізувати можливості використання віртуальної та доповненої реальності у бібліотеках, їхній вплив на покращення бібліотечних послуг, визначити різницю між поняттями віртуальної та доповненої реальності.

Використання віртуальної та доповненої реальності в бібліотеках та їх впровадження у надання бібліотечних послуг досліджено у працях Каракоз О., яка розглянула застосування технологій віртуальної реальності у контексті медіатизації суспільства, Хрущ С., що проаналізувала підходи до організації медіапростору сучасної бібліотеки, Кунанець Н., Липак Г. та Жолни Д., які розглянули можливості реалізації технологій віртуальної реальності. Проблему ототожнення понять віртуальної та доповненої реальності та зарубіжний досвід використання бібліотеками цих технологій висвітлено в роботі Горбаня Ю., Гайсинюк Н. та ін. (Horban, Gaisyniuk, Dolbenko, Karakoz, Kobyzhcha, Kulish, 2022), зарубіжний досвід також опрацьовано в статті Бондаренко В. та Гранчак Т., в якій авторки з'ясували найпоширеніші напрями застосування доповненої реальності в бібліотеках.

Віртуальна реальність являє собою технологію, за допомогою якої людина використовуючи, здебільшого, зорові та звукові відчуття, здатна «прожити» створену комп'ютерною системою реальність. Забезпечується взаємодія

віртуальної реальності з людиною за допомогою гаджетів, як, наприклад окуляри віртуальної реальності.

Доповнена реальність базується на взаємодії людини з програмами та застосунками через смартфони, планшети та комп'ютери. Вона поєднує елементи віртуального з реальним світом через QR-коди, додатки тощо.

Беручи до уваги вже існуючі в бібліотеках послуги, впровадження в їх роботу технологій віртуальної реальності може значно покращити їхній потенціал у наданні користувачам якісного і сучасного обслуговування, а також укріпити думку читачів про бібліотеку як модерну інституцію, яка надає послуги не лише отримання книг, а й цікавого проведення дозвілля. Наприклад, віртуальні бібліотечні виставки та екскурсії, завдяки яким користувач отримує можливість дослідити віддалено бібліотечні колекції, занурившись в віртуальний простір. Також віртуальні технології здатні покращити досвід отримання бібліотечних послуг для користувачів з обмеженими можливостями (Каракоз, 2023: 123).

Наразі багато українських бібліотек на своїх вебсайтах та інформаційних платформах запроваджують та поширюють різні дозвілєві проекти на основі віртуальних екскурсій, в яких надають користувачам можливість ознайомлюватися з краєвидами України, її архітектурною та історичною спадщиною. Серед них Харківська державна наукова бібліотека імені В.Г. Короленка, фахівці якої запровадили віртуальну квест-екскурсію «Харків від фортеці до столиці» через додаток «izi.TRAVEL: Get a Travel Guide», що є туристичним путівником з аудіооглядовими екскурсіями на смартфоні, яка має на меті ознайомити користувачів з інформацією про місто, а також заохотити до читання літератури на цю тематику.

У Київському національному торговельно-економічному університеті відкрито SMART-бібліотеку, що оснащена шоломами віртуальної реальності, які допомагають студентам, завдяки плазмовим панелям або SMART-WALL, наявними в SMART-просторі бібліотеки, пристосуватись до навчальних теорій, моделей та процесів через сучасні способи подання інформації.

Це доводить розвиток та модернізацію соціокультурної діяльності бібліотек, яка спрямована на вдосконалення процесу залучення користувачів до культурно-освітньої сфери.

Своєю чергою, технології доповненої реальності використовуються, як вже було зазначено, у книгах, їхніх фізичних та цифрових копіях, разом з додатком або програмою, яка може відображати контент безпосередньо на смартфоні або іншому гаджеті, у вигляді зображення, відео, звукової доріжки або навіть у форматі гри. Такий спосіб надання бібліотечної послуги виконує роль доповнення, яке уточнює, узагальнює і розважає користувача, тим самим покращуючи його досвід використання бібліотечних ресурсів.

Зарубіжні бібліотеки активно використовують доповнену реальність, полегшуючи користувачам можливості пошуку інформації. Наприклад, спільний проект Публічної бібліотеки міста Мандал та Наукової бібліотеки Осло (Норвегія), що спрямований на розміщення в приміщеннях бібліотек плакатів з спеціальними мітками, які можна відсканувати та ознайомитись з книжковими

колекціями (кількість документів, напрям) і їх розташуванням (Бондаренко, Гранчак, 2021: 104).

Інженерна бібліотека Грейнджера (Grainger Engineering Library) має простір для навчання під назвою IDEA Lab, в якому групи студентів можуть використовувати гарнітури віртуальної реальності та комп'ютери з відповідним програмним забезпеченням для задовільнення навчальних потреб (Horban, Gaisynuik, Dolbenko, Karakoz, Kobyzhcha, Kulish, 2022: 377–378).

Впровадження технологій віртуальної та доповненої реальності, безсумнівно, модернізує та поліпшує бібліотечні послуги, не тільки з точки зору інтерактивності та привабливості для сучасного користувача, а також здійснює функцію збереження традиційних бібліотечних ресурсів як історичної спадщини.

За допомогою сучасних технологій у бібліотеках збільшується потенціал використання бібліотечних ресурсів в культурно-освітньому, науковому процесах, покращується комунікація між людьми через спільне проведення дозвілля в ігровій формі з використанням девайсів віртуальної реальності, а також з'являється можливість залучити до бібліотеки нових користувачів. Також впровадження віртуальних послуг в бібліотеках потребує відповідної підготовки працівників бібліотеки, щоб якісно та чітко надавати ці послуги користувачам та консультувати їх.

СПИСОК ВИКОРИСТАНИХ ДЖЕРЕЛ

1. Бондаренко В., Гранчак Т. Бібліотечні проєкти доповненої реальності (AR): зарубіжний досвід. *Український журнал з бібліотекознавства та інформаційних наук*. 2021. № 7. С. 100–114. DOI: <https://doi.org/10.31866/2616-7654.7.2021.233305>

2. Відкриття SMART-бібліотеки в КНТЕУ! (б.д.). Київський національний торговельно-економічний університет. URL: <https://knute.edu.ua/blog/read/?pid=30648&uk>

3. Каракоз О. Технології віртуальної реальності у сучасному бібліотечному середовищі: використання в умовах медіатизації суспільства. *Цифрова платформа: інформаційні технології в соціокультурній сфері*. 2023. Т. 6. № 1. С. 121–129. DOI: <https://doi.org/10.31866/2617-796X.6.1.2023.283974>

4. Кунанець Н., Липак Г., Жолна Д. Віртуальна реальність у бібліотеках: аналіз можливостей та викликів. *Вісник Харківської державної академії культури*. 2024. № 65. С. 83–95. DOI: <https://doi.org/10.31516/2410-5333.065.06>

5. Харків від фортеці до столиці. (б.д.). URL: <https://izi.travel/en/d88e-kharkiv-vid-forteci-do-stolici/uk>

6. Хрущ С. Інноваційний медіапростір сучасної бібліотеки. *Цифрова платформа: інформаційні технології в соціокультурній сфері*. 2021. Т. 4. № 2. С. 187–194. DOI: <https://doi.org/10.31866/2617-796X.4.2.2021.247478>

7. Horban Y., Gaisynuik N., Dolbenko T., Karakoz O., Kobyzhcha N., Kulish Y. Virtual and Augmented Reality Technologies in the Organization of Modern Library Media Space. *International Journal of Computer Science and Network Security*. 2022. Vol. 22. № 5. P. 375–380. DOI: 10.22937/IJCSNS.2022.22.5.53

REFERENCE

1. Bondarenko V., Hranchak T. Bibliotechni proiekty dopovnenoi realnosti (AR): zarubizhnyi dosvid. *Ukrainskyi zhurnal z bibliotekoznavstva ta informatsiinykh nauk*. 2021. № 7. S. 100–114. DOI: <https://doi.org/10.31866/2616-7654.7.2021.233305>
2. Vidkryttia SMART-biblioteky v KNTEU! (b.d.). Kyivskyi natsionalnyi torhovelno-ekonomichnyi universytet. URL: <https://knute.edu.ua/blog/read/?pid=30648&uk>
3. Karakoz O. Tekhnolohii virtualnoi realnosti u suchasnomu bibliotechnomu seredovyshti: vykorystannia v umovakh mediatyzatsii suspilstva. *Tsyfrova platforma: informatsiini tekhnolohii v sotsiokulturnii sferi*. 2023. T. 6. № 1. S. 121–129. DOI: <https://doi.org/10.31866/2617-796X.6.1.2023.283974>
4. Kunanets N., Lypak H., Zholna D. Virtualna realnist u bibliotekakh: analiz mozhlyvostei ta vyklykiv. *Visnyk Kharkivskoi derzhavnoi akademii kultury*. 2024. № 65. S. 83–95. DOI: <https://doi.org/10.31516/2410-5333.065.06>
5. Kharkiv vid fortetsi do stolytsi. (b.d.). URL: <https://izi.travel/en/d88e-kharkiv-vid-forteci-do-stolici/uk>
6. Khrushch S. Innovatsiinyi mediaprostir suchasnoi biblioteky. *Tsyfrova platforma: informatsiini tekhnolohii v sotsiokulturnii sferi*. 2021. T. 4. № 2. S. 187–194. DOI: <https://doi.org/10.31866/2617-796X.4.2.2021.247478>
7. Horban Y., Gaisynuik N., Dolbenko T., Karakoz O., Kobyzhcha N., Kulish Y. Virtual and Augmented Reality Technologies in the Organization of Modern Library Media Space. *International Journal of Computer Science and Network Security*. 2022. Vol. 22. № 5. P. 375–380. DOI: 10.22937/IJCSNS.2022.22.5.53