

[https://doi.org/10.31516/2410-5325.092.03\\*](https://doi.org/10.31516/2410-5325.092.03)  
УДК 7.01:004.9:7.03

## ТРЕНДИ ДОПОВНЕНОЇ РЕАЛЬНОСТІ В ГЛОБАЛІЗОВАНОМУ ХУДОЖНЬОМУ ПРОСТОРИ

**В. А. Бзенко**

Київський національний університет культури і мистецтв, м. Київ,  
Україна

boyko31197@gmail.com

**К. М. Касьяненко**

Дніпровський національний університет імені Олеся Гончара,  
м. Дніпро, Україна

Sternikas@ukr.net

**М. П. Цой**

Національна академія образотворчого мистецтва і архітектури,  
м. Київ, Україна

pntsoy22@gmail.com

**V. Bzenko**

Kyiv National University of Culture and Arts, Faculty of Theatre,  
Cinema and Variety, Kyiv, Ukraine

<https://orcid.org/0000-0002-3439-7590>

**K. Kasianenko**

Oles Honchar Dnipro National University, Dnipro, Ukraine

<https://orcid.org/0000-0002-4602-314X>

**M. Tsoi**

National Academy of Fine Arts and Architecture, Kyiv, Ukraine

<https://orcid.org/0000-0002-4353-733X>

**В. А. Бзенко, К. М. Касьяненко, М. П. Цой. Тренди доповненої реальності в глобалізованому художньому просторі**

У результатах дослідження трендів доповненої реальності (далі — ДР) у глобалізованому художньому просторі було виконано кілька ключових етапів. Вивчено, як ДР змінює традиційні форми художнього вираження, що зумовлює появу нових жанрів і форматів, як-от «живі» картини, віртуальні скульптури та інтерактивні мистецькі твори. Ці інновації розмивають межі між фізичним і цифровим світом, змінюючи досвід відвідування музеїв та галерей. Розглянуто, як ДР створює нові можливості для залучення аудиторії та формує нові комунікаційні зв'язки. Досліджено емоційні й соціальні ефекти, які виникають у процесі взаємодії з імерсивними проектами, зокрема такими, як «Мета-Фізичний Часо-Простір» Оксани Чепелик. Ці проекти демонструють здатність ДР візуалізувати складні концепції, дозволяючи глядачам зануритися в нові реальності. Проаналізовано питання авторства, автентичності та сприйняття реальності в контексті застосування ДР. З'ясовано, що традиційне сприйняття митця як єдиного творця зазнає змін через інтерактивність і колективне авторство, що ставить під сумнів традиційні уявлення про авторство в мистецтві. Таким чином, дослідження виявило значний вплив ДР на сучасне мистецтво та його сприйняття.

**Ключові слова:** доповнена реальність, сучасне мистецтво, глобалізація, інновації, взаємодія, художні практики, візуальні медіа, культурний контекст, естетика.

**V. Bzenko, K. Kasianenko, M. Tsoi. Augmented reality trends in the globalized art space**

**The relevance of the article.** Within the framework of globalization processes, when cultural boundaries are becoming less defined, augmented reality (AR) acts as an innovative tool that opens up new horizons for artists, curators and viewers.

Current trends in AR reflect not only technological achievements but also changes in the paradigms of art perception. They allow combining physical and digital space, creating new formats for presenting works of art, which ensures their greater accessibility and attraction to a diverse audience. In this context, it is important to explore how AR affects the aesthetic, social and cultural aspects of art, as well as how it contributes to the formation of new communication ties between artists and viewers.

Furthermore, the significance of the subject is underscored by the necessity to examine the ethical and philosophical dilemmas associated with the application of augmented reality in art, including concerns regarding authorship, authenticity, and the perception of reality. In light of globalization and swift technological advancements, investigating trends in augmented reality is crucial for comprehending current artistic practices and their influence on the cultural landscape.

**The purpose of the article** is to study the impact of AR on modern art within the framework of globalization and to analyze new forms of interaction between artists and viewers that arise thanks to this technology. The article also seeks to identify the main trends, problems and opportunities that AR offers for artistic practices in the contemporary cultural context.

\* This work is licensed under a Creative Commons Attribution-NonCommercial-ShareAlike 4.0 International License.

**The methodology.** This article includes a combination of theoretical and empirical research approaches to thoroughly examine the influence of AR on contemporary art. The theoretical methods encompass the examination of scholarly articles and exhibition catalogs to discern alterations in conventional artistic expressions, the synthesis of gathered data to develop new genre concepts, as well as deductive and inductive reasoning to evaluate audience engagement and the social implications of AR. Abstraction is utilized to emphasize significant ethical and philosophical dilemmas, while a critical literature review enables an assessment of AR's effects on traditional perceptions of art. The empirical methods include observing exhibitions, analyzing the responses of artists and spectators, and documenting viewers' experiences with AR art, particularly their emotional reactions.

**The results.** The research into AR trends in the art space has revealed how AR is transforming traditional art forms, creating new genres such as "living" paintings and interactive works. This blurs the boundaries between the physical and digital worlds, changing the experience of visiting museums. AR also opens up new opportunities for audience engagement and forms new communication links, as demonstrated by Oksana Chepelyk's "Meta-Physical Time-Space" project. The study highlights changes in perceptions of authorship and authenticity, as interactivity and collective authorship challenge traditional concepts of the artist.

**The scientific novelty** involves the inaugural systematic examination of the effects of AR on contemporary art, which allows to identify new genre concepts and forms of artistic expression. The study also reveals ethical and philosophical aspects of integrating AR into artistic practice, which have not previously received sufficient attention in scientific literature. In addition, the results of the empirical analysis of viewers' reactions to AR art allow us to understand how technologies change the perception and interaction with works of art.

**The practical significance.** The practical implications of this research reside in its capacity to foster innovative methodologies for the creation and exhibition of artistic works through the use of augmented reality (AR). The findings may prove beneficial for artists, exhibition curators, cultural managers, and educators who aim to incorporate AR into their initiatives. Furthermore, the insights gained can form the foundation for the development of educational programs and workshops that promote the appreciation of AR art among diverse audiences.

**Conclusions.** To sum up, the exploration of augmented reality's influence on the artistic landscape reveals that emerging technologies not only enhance avenues for creative expression but also fundamentally transform the essence of art itself. These advancements

facilitate interactivity, engage audiences, and give rise to new forms of authorship, thereby challenging conventional notions of the artist and the authenticity of artistic works. This evolution presents opportunities for the continued advancement of art in the digital age, where the distinctions between physical and virtual realms are increasingly indistinct.

**Keywords:** *augmented reality, contemporary art, globalization, innovation, interaction, artistic practices, visual media, cultural context, aesthetics.*

**Актуальність теми дослідження.** Доповнена реальність (далі — ДР) стала однією з найважливіших технологій ХХІ ст., що радикально змінює різні аспекти життя, зокрема мистецьку сферу. У контексті глобалізованого художнього середовища ДР надає нові можливості для митців, дозволяючи їм створювати інтерактивні та багатовимірні твори, які взаємодіють із глядачами в режимі реального часу (Клівак, 2022, с. 21). У сучасному світі, де мистецтво стає дедалі доступнішим завдяки цифровим технологіям, важливо дослідити, як ДР впливає на художню практику, сприйняття мистецтва та його соціальне значення. Глобалізація також відіграє вирішальну роль у формуванні сучасних художніх тенденцій. Мистецькі течії та практики, які виникають у різних куточках світу, швидко поширюються через цифрові платформи, що створює новий контекст для використання ДР у мистецтві, де локальні традиції можуть поєднуватися з глобальними тенденціями. Вивчення цих взаємозв'язків допоможе зрозуміти, як ДР може слугувати містком між культурами та сприяти міжкультурному діалогу.

**Постановка проблеми.** Попри дедалі більшу популярність ДР у мистецтві, існують нечисленні дослідження, що аналізують її вплив на художню практику в умовах глобалізації. Проблема полягає в тому, що багато митців і дослідників стикаються з труднощами у використанні ДР у зв'язку з браком знань, ресурсів та розуміння технології. Крім того, існує потреба в систематизації знань про ДР як інструмент для створення нових форм мистецтва, а також в аналізі її впливу на сприйняття та взаємодію глядачів. Важливим аспектом є також питання етики й доступності технологій. Як ДР може бути використана для забезпечення рівного доступу до

мистецтва? Які ризики пов'язані з комерціалізацією художніх практик через ДР? Ці питання потребують уваги та аналізу в межах сучасних наукових і практичних завдань. Дослідження трендів ДР у глобалізованому художньому просторі є надзвичайно актуальним у світлі швидких змін у технологічному середовищі та культурному контексті. Результати цієї розвідки можуть стати основою для розроблення нових методик викладання мистецтва, створення інтерактивних виставок і програм, які би включали ДР як невід'ємну частину художнього процесу. Крім того, розуміння впливу ДР на мистецьку практику може сприяти розвитку нових стратегій для митців, які прагнуть адаптуватися до вимог сучасного світу.

Таким чином, запропоноване дослідження не тільки заповнює прогалини в наукових знаннях про ДР у контексті мистецтва, але й пропонує практичні рекомендації для митців, кураторів та культурних інституцій, що прагнуть інтегрувати новітні технології у свої практики.

**Аналіз останніх досліджень і публікацій.** Сучасне мистецтво переживає епоху кардинальних змін, зумовлених розвитком новітніх технологій, зокрема ДР. Ця інновація не лише розширює межі творчого вираження, але й трансформує способи взаємодії художників з глядачами, створюючи нові можливості для культурної комунікації. У контексті глобалізації та цифровізації суспільства важливо дослідити, як ДР впливає на художні практики, формує нові формати мистецьких творів та змінює сприйняття мистецтва загалом.

Зокрема, у статті В. С. Клівак розглядаються особливості сучасного мистецтва в ДР, аналізується її вплив на мистецьке середовище та значення для культурної комунікації в суспільстві (Клівак, 2022). Потенціал ДР у сценічному просторі досліджують Т. Совгира, В. Кузнецов і Ю. Шмегельська, акцентуючи на технологічних проблемах упровадження та етичних питаннях і підкреслюючи переваги ДР в дизайн-проектванні (Совгира та ін., 2024). Трансформацію мистецьких практик під впливом новітніх технологій, зокрема ДР, аналізує В. О. Волинець, відзначаючи важливість адаптації культурних установ до нових тенденцій (Волинець, 2021).

Вплив ДР на творчість українських художників за останні 30 років досліджує Т. В. Міронова, акцентуючи на культурно-семіотичному підході, що виявляє тенденції інтеграції цифрових технологій у художню практику (Міронова, 2021). Зарубіжні дослідники Т. Янг і М. Т. Маршалл (Т. Young, M. T. Marshall) аналізують потенціал ДР у створенні публічних витворів мистецтва, надаючи рекомендації для художників щодо інтеграції ДР у фізичні мистецькі твори (Young & Marshall, 2023). Водночас Ю. Ках'янінгрум та її співавтори (Yuniana Cahyaningrum, S. P. Cahya Surya Harsakya Septianingrum) досліджують роль ДР у трансформації традиційних творів мистецтва в цифровий простір, виявляючи потенціал доповненої реальності для збагачення досвіду відвідувачів (Cahyaningrum et al., 2024). Тактильні технології доповненої реальності, пропонує аналіз наявних систем та нові напрями для досліджень у цій сфері, вивчають А. Бхатія, К. Горнбек і Г. Сейфі (A. Bhatia, K. Hornbæk, H. Seifi) (Bhatia et al., 2024). У статті І. Раду, Х. Хуанг, Г. Кестін, Б. Шнайдер (I. Radu, X. Huang, G. Kestin, B. Schneider) досліджено вплив складності контенту ДР на навчання учнів у сценаріях дистанційної індивідуальної освіти (Radu et al., 2023). У розвідці Лі У (Li Y) розглядається вплив технологічних інновацій на зміни в суспільстві й мистецтві з акцентом на нові художні парадигми (Li, 2020). Інтеграцію ДР в громадянську освіту в makerspace музеїв досліджують Д. Х. Гусман, П. Ч. Муньос, Н. Р. Дуарте (D. H. Guzmán, P. C. Muñoz, N. R. Duarte), наголошуючи на розробленні методології на основі відгуків студентів та використанні юридичного дизайну для створення додатка, що підвищує громадянську компетентність через інтерактивне освітнє середовище (Guzmán et al., 2024).

Таким чином, розвідки демонструють актуальність теми ДР у сучасному мистецтві та вказують на прогалини, які потребують подальшого вивчення для забезпечення академічної обґрунтованості роботи.

**Мета статті** — дослідження впливу ДР на сучасне мистецтво в умовах глобалізації, а також аналіз нових форм взаємодії між митцями й глядачами, які виникають у результаті використання цієї технології.

**Відповідно до мети поставлено завдання:**

- 1) Вивчити, як ДР змінює традиційні форми художнього вираження, які нові жанри та формати з'являються внаслідок технологічних інновацій.
- 2) Розглянути, як ДР створює нові можливості для залучення аудиторії та формує нові комунікаційні зв'язки, а також які емоційні та соціальні ефекти це викликає.
- 3) Проаналізувати питання авторства, автентичності та сприйняття реальності в контексті застосування ДР, а також їх вплив на традиційні уявлення про мистецтво.

**Виклад основного матеріалу дослідження.**

ДР є технологією, що інтегрує віртуальні елементи в реальний світ, відкриваючи нові можливості для художнього вираження та взаємодії з аудиторією. Важливим контекстом для її застосування постає глобалізований художній простір, який формується мережею інституцій, практик і цифрових інфраструктур, що забезпечують виробництво, поширення та сприйняття мистецтва на міжнародному рівні (Протас, 2022, с. 727). У такому середовищі ДР набуває ролі інструменту, здатного поєднувати фізичну присутність твору з цифровими наративами, створюючи імерсивні та інтерактивні художні інсталяції. Завдяки цьому відбувається трансформація взаємин між витвором мистецтва й глядачем, адже процес сприйняття стає активним і залученим, а межі між автором й аудиторією поступово розмиваються.

У сучасних мистецьких практиках ДР реалізується через різні технологічні підходи, що визначають взаємодію з художнім простором. Зокрема, поширення набула маркерна ДР, у межах якої цифровий контент активується за допомогою спеціальних візуальних маркерів, таких як зображення, графічні символи або друковані об'єкти (Совгира та ін., 2024, с. 182). Такий підхід часто використовується у виставкових просторах, каталогах чи музейних експозиціях, оскільки дозволяє точно поєднувати віртуальні елементи з конкретним фізичним об'єктом, розширюючи його смислове та візуальне наповнення. Поряд із цим активно застосовується безмаркерна ДР, що ґрунтується на використанні GPS-навігації, сенсорів руху та просторового

позиціонування. У цьому випадку цифрові художні об'єкти прив'язуються не до конкретного зображення, а до географічної локації, що відкриває можливості для створення мистецьких інтервенцій у міському просторі, ландшафті або публічних середовищах. Така форма взаємодії дозволяє інтегрувати мистецтво безпосередньо в повсякденний простір глядача, формуючи унікальні художні враження, пов'язані з конкретним місцем і контекстом. Окремого значення в глобалізованому художньому просторі набуває проєкційна ДР, яка передбачає накладання цифрових зображень й анімацій на тверді фізичні поверхні за допомогою проєкційних технологій. Такий підхід трансформує архітектурні об'єкти, інтер'єри або міські фасади, перетворюючи їх на динамічні художні полотна. Проєкційна ДР посилює ефект присутності та масштабності, водночас не потребує використання персональних пристроїв, що робить мистецький досвід більш колективним та доступним (Young & Marshall, 2023, p. 16).

Застосування ДР у мистецтві надає глядачам можливість відкривати додаткові інформаційні шари, анімаційні елементи або наративні структури, які супроводжують художній твір. Це сприяє глибшому розумінню концепції та контексту мистецької роботи, а також активізує пізнавальний інтерес аудиторії. Водночас ДР стимулює міждисциплінарну співпрацю між художниками, технологіями та дизайнерами, що веде до формування інноваційних форм художнього висловлювання. У результаті мистецтво на основі ДР стає більш інклюзивним і відкритим для широкого кола глядачів, незалежно від їхнього географічного розташування. У міру подальшого розвитку цих технологій можна очікувати нових художніх стратегій і рішень на перетині мистецтва та ДР (Новіков, 2023, с. 87). Для систематизації зазначених підходів доцільно структурувати найпоширеніші категорії ДР-інтервенцій у мистецтві (див. таблицю 1).

## ДР у мистецтві

Категорія	Опис	Переваги для мистецької практики	Ризики та етичні зауваження
«Живі» картини	Анімація статичних зображень, активована камерою пристрою; цифровий шар «оживляє» елементи полотна.	Підвищує залучення аудиторії, додає нарративний рівень, інтегрує звук і час.	Відволікання від оригіналу; питання збереження та автентичності; ризик надмірної комерціалізації.
Віртуальні скульптури та інсталяції	3D-об'єкти, інтегровані у фізичний простір; існують лише в цифровому шарі, але візуально «присутні» в локації.	Дозволяє створювати масштабні або тимчасові проекти без фізичної інфраструктури; знижує витрати на монтаж.	Правове регулювання публічного простору; цифрове «забруднення» міста; нерівний доступ до технологій.
Інтерактивні мистецькі твори	Твори, що змінюють стан під впливом взаємодії глядача (дотик, рух, голос).	Підвищує участь глядача, створює персоналізований досвід, стимулює перформативність.	Питання авторства; зловживання інтерактивністю (вандалізм); збір персональних даних.
ДР-виставки	Додавання інформаційних або нарративних шарів до музейних / галерейних експозицій (пояснення, реконструкції, анімації).	Підвищує освітню цінність, доступність (аудіо / текст / переклади), надає контекст без змін експонатів.	Хибна інтерпретація; залежність від гаджетів; ризик відволікання від оригіналів.
Нові форми мистецтва	Генеративні або реактивні ДР-роботи, які трансформуються залежно від середовища, місця, погодних або соціальних даних.	Створює унікальний досвід для кожного часу / місця, розширює художню семантику.	Проблеми відтворюваності та архівації; права на дані; залежність від сторонніх сервісів.

Джерело: створено за (Потрашкова & Пазюра, 2024, с. 184; Щербаков, 2025, с. 280; Ареф'єв, 2022, с. 417; Щербаков & Ревенко, 2023, с. 203).

Технології дозволяють художникам анімувати свої картини, надаючи їм «життя». Глядачі можуть за допомогою смартфонів або ДР-окулярів бачити рухи, звуки та додаткові елементи, які не є частиною фізичної роботи. Наприклад, проект “Living Paintings” анімує класичні картини, де персонажі взаємодіють одне з одним. Інша платформа, “Artivive”, дозволяє художникам створювати живі картини, які можна переглядати через мобільний додаток (Потрашкова & Пазюра, 2024, с. 184).

ДР відкриває можливості для створення скульптур, які не мають фізичного втілення. Глядачі можуть взаємодіяти із цими скульптурами, змінюючи їх вигляд або рухи через сенсори чи ДР-технології. Наприклад, віртуальна інсталяція “The Night Café” відтворює відомий твір Ван Гога, де глядачі можуть пересуватися у віртуальному просторі. Проект “AR Sculpture” демонструє скульптури, які реагують на рухи

глядачів, змінюючи свою форму або кольори (Щербаков, 2025, с. 280).

Інтерактивність досягається в результаті використання датчиків і технологій ДР, що дозволяє глядачам впливати на твір мистецтва в реальному часі. Інсталяція “The Obliteration Room” від Y. Kusama дозволяє відвідувачам прикріплювати кольорові наліпки до білого простору, змінюючи його вигляд. Проекти на основі “Interactive AR Art” дозволяють користувачам створювати власні віртуальні витвори мистецтва через ДР-додатки (Ареф'єв, 2022, с. 416).

Виставки з використанням ДР пропонують відвідувачам можливість взаємодіяти з експонатами через мобільні додатки або ДР-окуляри. Наприклад, “Museum of Other Realities” є віртуальним музеєм, який пропонує досвід занурення у віртуальні мистецькі роботи. Також у музеях організовуються виставки, де глядачі можуть сканувати QR-коди для отримання додаткової

інформації про експонати та їх контекст (Щербаков & Ревенок, 2023, с. 203).

ДР сприяє виникненню нових форм мистецтва, які поєднують фізичні та цифрові елементи. Цифрове мистецтво використовує ДР-технології для створення інтерактивних та імерсивних досвідів. Віртуальні виставки дозволяють художникам демонструвати свої роботи в глобальному масштабі без обмежень фізичного простору.

Для реалізації проєктів у сфері ДР можна використовувати різноманітні програмні платформи. Наприклад: EyeJack — інструмент для створення анімованих ДР-проєктів. Adobe Aero — платформа для створення інтерактивного контенту без потреби в програмуванні. Unity з плагіном “Vuforia” — ефективна комбінація для розроблення ігор та ДР-досвідів із широкими можливостями налаштування (Пилипчук, 2025, с. 417).

Наукові дослідження впливу ДР на мистецтво виявляють значні зміни в традиційних жанрах і виникненню нових форм, як-от ДР-інсталяції та інтерактивні цифрові твори. ДР розмиває межі між фізичним і цифровим світами, що змінює досвід відвідування музеїв та галерей.

ДР-інсталяції оживляються за допомогою ДР-пристроїв, створюючи новий досвід для глядачів. Інтерактивні цифрові твори реагують на дії глядачів, викликаючи динамічні враження. Традиційні твори мистецтва доповнюються цифровим контентом, що надає їм нового виміру (Чепелик, 2021, с. 200).

Глядач стає активним учасником, здатним впливати на твір мистецтва своїми діями, що дозволяє насолоджуватися мистецтвом у громадських просторах або вдома. ДР відкриває художникам нові можливості для створення складних творів, поєднуючи фізичні й цифрові елементи.

Музеї та галереї можуть упроваджувати ДР-екскурсії та інтерактивні гідів, перетворюючись на центри для демонстрації ДР-мистецтва, залучаючи нову аудиторію. Інтерактивні елементи підвищують інтерес до мистецтва, особливо серед молодшої аудиторії, яка звикла до прогресивних технологій.

Взаємодія з мистецтвом через ДР викликає емоційні реакції в глядачів, сприяючи формуванню спільнот навколо художніх проєктів. Це зміцнює зв'язки між людьми та розвиває колективну ідентичність, що є важливим у глобалізованому світі. Таким чином, ДР не лише трансформує сприйняття мистецтва, але й впливає на соціальні структури та культурні практики (Коткова, 2025, с. 30).

Тренди ДР у глобалізованому художньому просторі демонструють значний потенціал для зміни способів залучення аудиторії, створення комунікаційних зв'язків та емоційних і соціальних ефектів. Ці інновації відкривають нові горизонти для мистецтва та його сприйняття в сучасному світі.

Традиційні уявлення про художника як єдиного творця унікального твору зазнають змін під впливом цифрових технологій, які сприяють створенню колективних та інтерактивних проєктів. Зокрема, проєкти, реалізовані з використанням ДР, часто залучають численних учасників, серед яких є технологи, програмісти та навіть самі глядачі. Це приводить до виникнення нових форм спільного авторства, що актуалізує запитання про те, хто насправді є автором твору: художник, технологічна платформа чи глядач, який взаємодіє з мистецтвом.

ДР суттєво змінює наше сприйняття реальності та традиційні уявлення про мистецтво. Проєкти, на кшталт «Мета-Фізичного Часо-Простору» О. Чепелик, демонструють, як імерсивні інсталяції можуть трансформувати простір і сприйняття часу. У цьому контексті ДР фігурує як засіб для візуалізації таких складних концепцій, як квантова фізика та культурологічні алгоритми, що дозволяє глядачам зануритися в нові реальності. Цей проєкт ілюструє здатність людської свідомості до створення символів та активного продукування сенсів в умовах постійних трансформацій навколишнього світу (Чепелик, 2021, с. 31).

На прикладі інсталяції «Мікропласт. Еволюція» можна спостерігати, як ДР дозволяє досліджувати екологічні проблеми через призму мистецтва. Взаємодія з віртуальним середовищем не лише підвищує усвідомленість щодо забруднення довкілля, а й формує нові емоційні та

соціальні зв'язки між глядачами. Це сприяє колективному усвідомленню сучасних викликів, з якими стикається суспільство (Чепелик, 2021, с. 32).

Розглянемо різноманітність трендів у використанні ДР у сучасному мистецтві, підкреслюючи їхній вплив на аудиторію та суспільство загалом (див. таблицю 2).

Однією з ключових тенденцій у мистецтві з використанням ДР є інтерактивність, що дозволяє глядачам активно взаємодіяти з мистецькими об'єктами. Це перетворює спостерігачів на учасників, створюючи нові формати сприйняття та емоційну залученість.

Колективне авторство також набуває важливості, оскільки митці об'єднують зусилля з іншими художниками та глядачами, розмиваючи межі між автором й аудиторією, що веде до створення спільних культурних артефактів (Коткова, 2025, с. 111).

ДР активно використовується для підвищення соціальної свідомості, дозволяючи художникам порушувати актуальні проблеми, як-от нерівність і права людини. Екологічна обізнаність також є важливою темою, де митці використовують візуалізації для привернення уваги до екологічного забруднення та змін клімату (Крутова, 2024, с. 61).

Глобалізація та цифрові технології сприяють кроскультурним взаємодіям, що відкриває нові

можливості для міжкультурного діалогу. Імерсивний досвід, створений художниками, дозволяє глядачам зануритися у віртуальні світи, змінюючи традиційне сприйняття мистецтва.

Освітні ініціативи також посідають важливе місце, сприяючи розвитку критичного мислення в молоді. Проте митці стикаються з викликами, зокрема технічними обмеженнями та фінансуванням проєктів. Ці труднощі можуть стати каталізаторами для інноваційних рішень і нових форм творчості.

Таким чином, тренди доповненої реальності в глобалізованому художньому просторі демонструють значний потенціал для трансформації мистецьких практик. Інтерактивність, колективне авторство, соціальна свідомість, екологічна обізнаність, кроскультурні взаємодії, імерсивний досвід та освітні ініціативи формують новий контекст для творчості. Водночас виклики, що постають перед митцями, сприяють розвитку інноваційних підходів і нових форм вираження в епоху цифрових технологій.

**Висновки.** ДР відкриває нові горизонти для художніх практик, демонструючи тенденції до інтерактивності та участі глядачів у творчому процесі. Художники можуть використовувати ДР для створення багатовимірних творів, які взаємодіють з оточенням і залучають глядачів до активного сприйняття мистецтва. Проте разом

Табл. 2.

### Аналіз сучасних трендів у використанні ДР у глобалізованому художньому просторі

Тренд	Опис	Вплив на аудиторію
Інтерактивність	Залучення глядачів до активної участі у творенні мистецького досвіду	Підвищує залученість та емоційний зв'язок із мистецтвом
Колективне авторство	Спільне розроблення творів художниками, технологами та глядачами	Розширює уявлення про авторство й творчість
Соціальна свідомість	Використання ДР для підвищення усвідомленості про соціальні проблеми	Формує нові погляди на соціальні питання, сприяє обговоренню
Екологічна обізнаність	Проекти, що за допомогою ДР акцентують на екологічних проблемах	Стимулює глядачів до дій щодо захисту довкілля
Кроскультурні взаємодії	Залучення елементів різних культур для створення унікальних досвідів	Сприяє культурному обміну та взаєморозумінню
Імерсивний досвід	Створення яскравих імерсивних середовищ для занурення в мистецтво	Поглиблює емоційний досвід і взаємодію з мистецтвом
Освітні ініціативи	Використання ДР для навчання та популяризації мистецтва	Підвищує освіченість та інтерес до мистецтва

Джерело: створено за (Коткова, 2025, с. 61).

із цими можливостями виникають і певні проблеми, як-от питання авторства, автентичності та етики використання технологій. Зміна традиційних форм мистецтва також може викликати опір консервативних глядачів і критиків, які вважають, що технології віддаляють нас від справжнього художнього досвіду.

Інтеграція новітніх технологій у сучасне мистецтво є важливим чинником розвитку культурного середовища, оскільки вона сприяє інноваціям та розширює доступ до мистецтва. Завдяки ДР митці можуть створювати більш захопливі й персоналізовані досвіди, що залучає ширшу аудиторію та спонукає до глибшого розуміння культурних цінностей. Це також відкриває нові можливості для співпраці між художниками, технологіями та науковцями, що може призвести до створення унікальних проєктів, які збагачують культурний ландшафт і стимулюють соціальні зміни. Таким чином, інтеграція технологій не лише трансформує мистецтво, але й сприяє розвитку більш відкритого та інклюзивного культурного середовища.

**Перспективи подальших досліджень** у галузі ДР у мистецтві можуть бути зосереджені на кількох ключових напрямках:

- важливо вивчити вплив ДР на різні жанри мистецтва, як-от живопис, скульптура та інсталяція, а також проаналізувати, як ці жанри адаптуються до нових технологічних можливостей;
- можна розглянути питання етики та доступності ДР, зокрема як забезпечити рівний доступ до цих технологій для митців і глядачів із різних соціальних і економічних груп;
- вивчення взаємодії між ДР і традиційними формами мистецтва, щоб зрозуміти, як ці два світи можуть співіснувати і взаємодіяти.

Нарешті перспективним є аналіз впливу ДР на культурну ідентичність та міжкультурний діалог, що дозволить виявити нові можливості для співпраці між митцями з різних країн. Дослідження можуть не лише поглибити розуміння ролі ДР в сучасному мистецтві, але й сприяти розвитку нових форм художнього висловлювання в умовах глобалізації.

### Список посилань

- Ареф'єв, В. О. (2022). Цифрове мистецтво: на стику технологій і креативності. *Грааль науки*, (18–19), 417–419. <https://doi.org/10.36074/grail-of-science.26.08.2022.68>
- Волинець, В. О. (2021). Інтеграція віртуальної та доповненої реальності у мистецтво. *Культура і сучасність*, (1), 9–16. <https://doi.org/10.32461/2226-0285.1.2021.238532>
- Клівак, В. С. (2022). Сучасне мистецтво у віртуальній та доповненій реальності. *Український мистецтвознавчий дискурс*, (2), 20–26. <https://doi.org/10.32782/uad.2022.2.3>
- Коткова, Л. І. (2025). Історична спадщина як основа майбутнього: культурологічний та освітній вимір. В Л. І. Ткаченко, В. М. Шульга (Упор.), *Матеріали VI Всеукраїнської міжгалузевої науково-практичної онлайн-конференції «Українське суспільство у перспективах розвитку: історичний, соціально-політичний, освітньо-педагогічний аспекти» в межах XVI Міжнародної виставки «Сучасні заклади освіти–2025» (26–31 березня 2025 року в межах XVI Міжнародної виставки «Сучасні заклади освіти–2025»)*, (с. 106–113). <https://surl.lu/yfxogo>
- Крутова, О. (2024). Аналітичний огляд впливу доповненої реальності на структуру графічного дизайну в українських та закордонних проєктах. *HUDPROM*, 26(2), 59–65. <https://doi.org/10.61993/2786-7285.2024.02.03>
- Міронова, Т. В. (2021). Віртуальна і доповнена реальності в творчості українських митців. *Art and Design*, (2), 141–151. <https://doi.org/10.30857/2617-0272.2021.2.13>
- Новіков, М. (2023). Використання технологій доповненої реальності на прикладі творчості «Adrien M. and Claire B.». *Актуальні питання гуманітарних наук*, 2(65), 83–88. <https://doi.org/10.24919/2308-4863/65-2-10>
- Пилипчук, О. (2025). Дослідження арт-об'єктів в аспектах інноваційно-технологічної інтеграції в сучасний інтер'єрний простір. *Вісник КНУКіМ. Серія «Мистецтвознавство»*, (52), 197–206. <https://doi.org/10.31866/2410-1176.52.2025.334145>
- Потрашкова, Л. В., & Пазюра, К. С. (2024). Методологія вибору характеристик доповненої реальності для веб-сайтів, присвячених образотворчому мистецтву. *Наукові записки Таврійського національного університету імені В. І. Вернадського. Серія: Технічні науки*, 2(6), 181–185. <https://doi.org/10.32782/2663-5941/2024.6.2/25>

- Протас, М. (2022). Global art як естетика історизму. *Grail of Science*, (12–13), 726–735. <https://doi.org/10.36074/grail-of-science.29.04.2022.132>
- Совгира, Т., Кузнецова, В., & Шмегельська, Ю. (2024). Віртуальна та доповнена реальність у сценічних практиках: комплексне дослідження технологічного досвіду. *Вісник Київського національного університету культури і мистецтв. Серія: Сценічне мистецтво*, 7(2), 181–190. <https://doi.org/10.31866/2616-759x.7.2.2024.314160>
- Чепелик, О. (2021). Імерсивні середовища, VR, AR в сучасному українському мистецтві останніх років. *Сучасне мистецтво*, (17), 23–40. <https://doi.org/10.31500/2309-8813.17.2021.248423>
- Щербаков, С. (2025). Еволюція скульптури: від традиційних матеріалів до цифрових технологій. *Вісник Національної академії керівних кадрів культури і мистецтв*, (1), 276–281. <https://doi.org/10.32461/2226-3209.1.2025.327978>
- Щербаков, С., & Ревенок, Н. (2023). Вплив технологій доповненої реальності на організацію виставкового простору творів скульптури. *Українська академія мистецтв*, (34), 200–206. <https://doi.org/10.32782/2411-3034-2023-34-26>
- Bhatia, A., Hornbæk, K., & Seifi, H. (2024). Augmenting the feel of real objects: An analysis of haptic augmented reality. *International Journal of Human-Computer Studies*, 185, 103244. <https://doi.org/10.1016/j.ijhcs.2024.103244>
- Cahyaningrum, Y., Harsakya, C. S., & Septianingrum, S. P. (2024). Analysis of the role of augmented reality in bringing works of art to digital spaces. *Journal of Intelligent Systems and Information Technology*, 1(2), 66–73. <https://doi.org/10.61971/jisit.v1i2.77>
- Guzmán, D. H., Muñoz, P. C., & Duarte, N. R. (2024). Augmented reality for civic education within makerspace museums. *Procedia Computer Science*, 231, 184–189. <https://doi.org/10.1016/j.procs.2023.12.191>
- Li, Y. (2020). Art and Technology Exhibition under the Context of Artificial Intelligence. *IFAC-PapersOnLine*, 53(5), 103–105. <https://doi.org/10.1016/j.ifacol.2021.04.087>
- Radu, I., Huang, X., Kestin, G., & Schneider, B. (2023). How augmented reality influences student learning and inquiry styles: A study of 1-1 physics remote AR tutoring. *Computers Education: X Reality*, 2, 100011. <https://doi.org/10.1016/j.cexr.2023.100011>
- Young, T., & Marshall, M. T. (2023). An investigation of the use of augmented reality in public art. *Multimodal Technologies and Interaction*, 7(9), 89. <https://doi.org/10.3390/mti7090089>

## References

- Arefiev, V. O. (2022). Digital art: at the intersection of technology and creativity. *Hraal nauky*, (18–19), 417–419. <https://doi.org/10.36074/grail-of-science.26.08.2022.68>. [In Ukrainian].
- Volynets, V. O. (2021). Integration of virtual and augmented reality into art. *Kultura i suchasnist*, (1), 9–16. <https://doi.org/10.32461/2226-0285.1.2021.238532>. [In Ukrainian].
- Klivak, V. S. (2022). Contemporary art in virtual and augmented reality. *Ukrainskyi mystetstvoznavchyi dyskurs*, (2), 20–26. <https://doi.org/10.32782/uad.2022.2.3>. [In Ukrainian].
- Kotkova, L. I. (2025). Historical heritage as the foundation of the future: cultural and educational dimensions. In L. I. Tkachenko, V. M. Shulga (Comps.), *Materials of the VI All-Ukrainian Interdisciplinary Scientific and Practical Online Conference “Ukrainian Society in the Prospects of Development: Historical, Socio-Political, Educational and Pedagogical Aspects” within the framework of the XVI International Exhibition “Modern Educational Institutions–2025” (March 26–31, 2025, within the framework of the XVI International Exhibition “Modern Educational Institutions–2025”)*, (pp. 106–113). <https://surl.lu/yfxogo>. [In Ukrainian].
- Krutova, O. (2024). Analytical review of the impact of augmented reality on the structure of graphic design in Ukrainian and foreign projects. *HUDPROM*, 26(2), 59–65. <https://doi.org/10.61993/2786-7285.2024.02.03>. [In Ukrainian].
- Mironova, T. V. (2021). Virtual and augmented reality in the work of Ukrainian artists. *Art and Design*, (2), 141–151. <https://doi.org/10.30857/2617-0272.2021.2.13>. [In Ukrainian].
- Novikov, M. (2023). The use of augmented reality technology in the work of “Adrien M. and Claire B.”. *Aktualni pytannia humanitarnykh nauk*, 2(65), 83–88. <https://doi.org/10.24919/2308-4863/65-2-10>. [In Ukrainian].
- Pylypchuk, O. (2025). Research on art objects in terms of innovative and technological integration into modern interior space. *Visnyk KNUKiM. Seriiia “Mystetstvoznavstvo”*, (52), 197–206. <https://doi.org/10.31866/2410-1176.52.2025.334145>. [In Ukrainian].
- Potrashkov, L. V., & Pazyura, K. S. (2024). Methodology for selecting augmented reality characteristics for websites dedicated to fine arts. *Naukovi zapysky Tavriiskoho natsionalnoho universytetu imeni V. I. Vernadskoho. Seriiia: Tekhnichni nauky*, 2(6), 181–185. <https://doi.org/10.32782/2663-5941/2024.6.2/25>. [In Ukrainian].

- Protas, M. (2022). Global art as the aesthetics of historicism. *Grail of Science*, (12–13), 726–735. <https://doi.org/10.36074/grail-of-science.29.04.2022.132>. [In Ukrainian].
- Sovgyra, T., Kuznetsova, V., & Shmegelska, Yu. (2024). Virtual and augmented reality in stage practices: a comprehensive study of technological experience. *Visnyk Kyivskoho natsionalnoho universytetu kultury i mystetstv. Serii: Stsenichne mystetstvo*, 7(2), 181–190. <https://doi.org/10.31866/2616-759x.7.2.2024.314160>. [In Ukrainian].
- Chepelyk, O. (2021). Immersive environments, VR, AR in contemporary Ukrainian art of recent years. *Suchasne mystetstvo*, (17), 23–40. <https://doi.org/10.31500/2309-8813.17.2021.248423>. [In Ukrainian].
- Shcherbakov, S. (2025). The evolution of sculpture: from traditional materials to digital technologies. *Visnyk Natsionalnoi akademii kerivnykh kadrov kultury i mystetstv*, (1), 276–281. <https://doi.org/10.32461/2226-3209.1.2025.327978>. [In Ukrainian].
- Shcherbakov, S., & Revenok, N. (2023). The influence of augmented reality technologies on the organization of exhibition space for sculptures. *Ukrainska akademiia mystetstv*, (34), 200–206. <https://doi.org/10.32782/2411-3034-2023-34-26>. [In Ukrainian].
- Bhatia, A., Hornbæk, K., & Seifi, H. (2024). Augmenting the feel of real objects: An analysis of haptic augmented reality. *International Journal of Human-Computer Studies*, 185, 103244. <https://doi.org/10.1016/j.ijhcs.2024.103244>. [In English].
- Cahyaningrum, Y., Harsakya, C. S., & Septianingrum, S. P. (2024). Analysis of the role of augmented reality in bringing works of art to digital spaces. *Journal of Intelligent Systems and Information Technology*, 1(2), 66–73. <https://doi.org/10.61971/jisit.v1i2.77>. [In English].
- Guzmán, D. H., Muñoz, P. C., & Duarte, N. R. (2024). Augmented reality for civic education within makerspace museums. *Procedia Computer Science*, 231, 184–189. <https://doi.org/10.1016/j.procs.2023.12.191>. [In English].
- Li, Y. (2020). Art and Technology Exhibition under the Context of Artificial Intelligence. *IFAC-PapersOnLine*, 53(5), 103–105. <https://doi.org/10.1016/j.ifacol.2021.04.087>. [In English].
- Radu, I., Huang, X., Kestin, G., & Schneider, B. (2023). How augmented reality influences student learning and inquiry styles: A study of 1-1 physics remote AR tutoring. *Computers Education: X Reality*, 2, 100011. <https://doi.org/10.1016/j.cexr.2023.100011>. [In English].
- Young, T., & Marshall, M. T. (2023). An investigation of the use of augmented reality in public art. *Multimodal Technologies and Interaction*, 7(9), 89. <https://doi.org/10.3390/mti7090089>. [In English].

Отримано: 22.12.2026  
Прийнято до друку: 26.01.2026

#### **В. А. Бзенко**

доктор філософії, старший викладач кафедри режисури естради і шоу, факультет театру, кіно та естради, Київський національний університет культури і мистецтв, м. Київ, Україна

#### **К. М. Касьяненко**

кандидат мистецтвознавства, доцент, доцент кафедри образотворчого мистецтва і дизайну, факультет української й іноземної філології та мистецтвознавства, Дніпровський національний університет імені Олеся Гончара, м. Дніпро, Україна

#### **М. П. Цой**

кандидат технічних наук, доцент, Національна академія образотворчого мистецтва і архітектури, м. Київ, Україна

#### **V. Bzenko**

PhD, senior lecturer, Department of Variety and Show Directing, Faculty of Theatre, Cinema and Variety, Kyiv National University of Culture and Arts, Kyiv, Ukraine

#### **K. Kasianenko**

Candidate of Art History, Associate Professor, Associate Professor of the Department of Fine Arts and Design, Faculty of Ukrainian and Foreign Philology and Art History, Oles Honchar Dnipro National University, Dnipro, Ukraine

#### **M. Tsoi**

Candidate of Technical Sciences, Associate Professor, National Academy of Fine Arts and Architecture, Kyiv, Ukraine