

Рябцев Максим Юрьевич, Магистрант,
Краснодарский государственный институт культуры
Ryabtsev Maksim, Master's student, Krasnodar State Institute of Culture

**ДОПОЛНЕННАЯ РЕАЛЬНОСТЬ (AR): ПРИМЕНИМОСТЬ
ПРИ СОЗДАНИИ КУЛЬТУРНОГО ПРОДУКТА
AUGMENTED REALITY (AR): APPLICABILITY IN THE CREATION
OF A CULTURAL PRODUCT**

Аннотация: Статья раскрывает возможности применения цифровых технологий, в частности дополненной реальности при производстве культурных благ и организации досуговых мероприятий.

Abstract: The article reveals the possibilities of using digital technologies, in particular, augmented reality in the production of cultural goods and the organization of leisure activities.

Ключевые слова: культурный продукт, культурные блага, продвижение, цифровые технологии, дополненная реальность.

Keywords: cultural product, cultural goods, promotion, digital technologie, Augmented Reality.

Цифровые технологии изменили не только техническое оснащение научных лабораторий, они изменили быт любого человека, его устройство жизни и жизнедеятельность как таковую. Естественно их развитие и широкое применение коснулось и производства культурных благ. Одна из представляющих интерес для организации досуга технология, усиливающая впечатления – это дополненная реальность.

Дополненная реальность, или AR (сокр. от англ. Augmented Reality) — это среда, в которой в реальном времени объединены физические и виртуальные объекты. Другими словами, настоящий мир дополняется цифровыми элементами: текстом, картинками, 3D-объектами и анимацией.

Чтобы увидеть дополненную реальность, необходимо устройство, которое может принимать и передавать видеосигнал: камера смартфона или планшета, веб-камера или специальные AR-очки. Виртуальные объекты накладываются на реальное окружение. При этом их можно увидеть в реальном масштабе и рассмотреть со всех сторон, если обойти вокруг. Эти возможности дополненной реальности применяют во многих сферах: от медицины до строительства.

Создание дополненной реальности основано на технологиях распознавания и отслеживания реальных объектов. Потом на эти объекты накладываются слои с цифровыми элементами. Так работают фильтры-маски в социальных сетях: программа распознаёт лицо через камеру по общим чертам, генерирует из него трёхмерную сетку и накладывает на неё цифровой эффект в режиме реального времени. [7]

AR-технологии развиваются, а сферы их применения — увеличиваться. Преимущество дополненной реальности перед виртуальной — в доступности. Пользователю не нужно покупать специальное оборудование, чтобы увидеть AR-объекты: необходимые для этого функции есть в любом современном смартфоне.

Количество активных пользователей мобильных устройств с дополненной реальностью (AR) постоянно растет, что позволяет говорить о расширении применимости этой технологии при проведении культурно-досуговых мероприятий.



Разберем причины, по которым AR привлекательна для индустрии досуга.

Итак, игры с дополненной реальностью — это развивающаяся технология, которая сочетает в себе физический мир с виртуальными элементами для создания уникальных игровых впечатлений. Игры с дополненной реальностью используют комбинацию компьютерного зрения, искусственного интеллекта и данных датчиков, чтобы перенести реальный мир в игровое пространство. Необходимые инструменты могут включать в себя интерактивный реквизит, такой как джойстик или геймпад, используемый для связи с виртуальными средами.

Музыкальная индустрия получила возможность при помощи AR сблизиться с поклонниками с помощью визуальных эффектов, игр и персонализации. Технология дополненной реальности сделала этот интерактивный подход возможным, позволив музыкантам создавать смоделированные миры, которые взаимодействуют с аудиторией новым и захватывающим способом.

Например, артисты могут использовать дополненную реальность, чтобы сделать свои выступления более эффектными для поклонников используя AR для более тесного взаимодействия с музыкой, играя на виртуальных инструментах в совместном джем-сейшене или настраивая свой виртуальный звуковой ландшафт, который соответствует звучанию исполнителя.

Артисты используют AR с основными потоковыми сервисами, чтобы предлагать эксклюзивный контент, такой как закулисные взгляды на создание песни или альбома.

AR в сфере развлечений затрагивает и трансформирует телевизионную индустрию, позволяя зрителям стать больше, чем пассивными потребителями контента. Эта технология напрямую подключает людей к историям, разворачивающимся на экранах.

То есть AR может транслировать виртуальный 3D-контент поверх существующих 2D-кадров, делая телешоу и фильмы более визуально яркими и привлекательными. Она открывает новые возможности повествования и дает впечатления, побуждая зрителей стать частью шоу.

Кроме того, AR предоставляет дополнительную информацию о контенте, демонстрируемом по телевидению. Можно посмотреть на экран телевизора и получить контекстную информацию о персонажах, настройках и сюжете. Это может увеличить вовлеченность в сюжетные линии, сделав зрительский опыт более информативным.

Спортивная индустрия — еще одно место, где AR была реализована с хорошим эффектом. Спортивным фанатам технология AR дает новый способ общения с любимыми командами. Теперь фанаты могут посещать виртуальные матчи, исследовать интерактивные стадионы и настраивать свои цифровые аватары, чтобы представлять себя на трибунах.

Помимо улучшения впечатлений от просмотра, технологии дополненной реальности предоставляют спортсменам инновационные решения для тренировок. Например, комбинируя носимые устройства и дисплеи дополненной реальности, команды могут отслеживать производительность своих игроков в режиме реального времени во время тренировок. Это также позволяет тренерам мгновенно корректировать технику своих спортсменов и способствует эффективному тренировочному процессу.[4]

Театральные режиссеры, дизайнеры и актеры с помощью AR создают новые эффекты для зрителей. Технология помогает создавать красивые фоны, используя визуальные эффекты, звуковые ландшафты и интерактивные элементы, транслируя совершенно другой мир для аудитории. AR позволяет театрам показывать декорации и персонажей в режиме реального времени, оживляя их реалистичными движениями и мимикой. Это создает совершенно новый уровень связи между аудиторией и актерами.



Благодаря технологии дополненной реальности театральные учреждения получили возможность увеличить число своих зрителей и повысить продажи. Дополненная реальность уже дала толчок для реструктуризации театральных шоу, обозначив траекторию искусства 21 века. [7]

Применение дополненной реальности возможно в организации экспозиций художественной галереи, через оживление произведений искусства новыми способами. С помощью простого сканирования со смартфона или планшета посетители могут перенестись в мир интерактивных 3D-визуальных эффектов, впечатляющих даже самых придирчивых посетителей.

Художники используют технологию дополненной реальности, чтобы позволить людям исследовать и открывать для себя слои смысла, стоящие за каждым произведением. Дополненная реальность добавляет движение и звук к произведениям, добавляет совершенно новое измерение к традиционным представлениям о галерее. Зрители могут приблизиться к произведению искусства и погрузиться в формирующую его среду. Люди могут оценить тонкости композиции и цвета, которые, возможно, были упущены.

Технология также имеет потенциальное применение за пределами стен галереи. Встраивая AR-контент в социальные сети и маркетинговые кампании, художники расширяют аудиторию и вдохновляют людей на путешествия, чтобы увидеть произведения искусства лично.

Возможности дополненной реальности в галереях только начинают изучаться, и с новыми достижениями, происходящими каждый день, несомненно, что эта технология скоро изменит то, как мы воспринимаем искусство. [3]

Интеграция дополненной реальности в индустрию туризма изменила способы того, как люди исследуют, открывают для себя и взаимодействуют с миром. С помощью дополненной реальности путешественники теперь могут получить доступ к информации о своих пунктах назначения еще до того, как попадут в страну. Люди могут использовать приложения с поддержкой дополненной реальности, чтобы исследовать города и достопримечательности, не выходя из дома. При этом они могут получать персональные рекомендации, указания и другую информацию, необходимую для получения максимальной отдачи от путешествия.

AR сделала путешествия более удобными и повысила их зрелищность через, например, интерактивные путеводители и цифровые туры.

Дополненная реальность меняет развлечения в том виде, в каком мы их знаем сегодня. Слияние вымышленного и физического миров создает совершенно новые эффекты и впечатления, где пользователи взаимодействуют, изменяют и влияют на свое окружение.

Например, кинозрители могут стать участниками смоделированного мира внутри кинотеатра и любимого фильма. Вместо того, чтобы пассивно смотреть фильм, зрители могут посредством детализированных 3D-наборов общаться с персонажами и объектами, ощущать художественный замысел через впечатления изнутри фильма.

Меняются и формы досуговых мероприятий, такие как музыкальные фестивали, ставшие интерактивными концертами с визуальными эффектами и спецэффектами. Виртуальные миры в играх посредством AR приобрели новые игровые возможности, позволяя пользователям разрабатывать собственные аватары для участия в турнирах, соревнованиях и общественных мероприятиях в реальном времени.

AR, используемая в развлечениях, — это мультимедийная и широкомасштабная парадигма, предлагающая динамичные и захватывающие впечатления для многих отраслей креативных индустрий и досуговых мероприятий, включая игры, спорт, фильмы и театральные представления. Используя передовые технологии, этот тип опыта может создать новые и инновационные способы развлечь людей и реформировать индустрию развлечений.



Кроме того, при постоянных инвестициях и развитии технология, несомненно, может принести потребителям беспрецедентный уровень удовольствия и вовлеченности, повышая и социально-экономический эффект от производства культурных благ. AR делает эпоху иммерсивных развлечений ближе и дает представление о том, что ждет нас в будущем — будущем, в котором реальный и цифровой миры образуют метавселенную.

Список литературы:

1. Безуглая, Н. С. Проблемы формирования целостности общества и культурного кода средствами социально-культурной деятельности как фактора обеспечения национальной безопасности / Н. С. Безуглая // Вестник Российского экономического университета имени Г.В. Плеханова. – 2021. – Т. 18, № 6(120). – С. 195-206. – DOI 10.21686/2413-2829-2021-6-195-206. – EDN LXFKFM.

2. Безуглая, Н. С. Проблемы и перспективы управления талантами в креативных индустриях / Н. С. Безуглая, А. Ю. Сыщиков // Мир науки. Социология, филология, культурология. – 2021. – Т. 12. – № 3.

3. Коротков, М. Топ тренды в мировом техническом и шоу-продакшне [Электронный ресурс] - Режим доступа: URL: <https://event.ru/instruments/top-trendyi-v-mirovom-tehnicheskom-i-shou-prodakshne/> (дата обращения: 21.10.2023).

4. Шкурова, Е. В. Цифровизация в интерактивном медиaprостранстве (на примере телевидения) / Е. В. Шкурова, Е. А. Поклад // Социологический альманах. – 2020. – № 11. – С. 184-193.

5. Юхина, А.А. «Креативные индустрии»: концепции и определения // Экономика: вчера, сегодня, завтра. 2021. Том 11. № 8А. С. 300-309. DOI: 10.34670/AR.2021.49.77.038

6. Творческие индустрии - Агентство культуры и искусства (aki-kuban.ru) [Электронный ресурс] - Режим доступа: URL: <https://aki-kuban.ru/creative-industries-kk/> (Дата обращения: 06.03.2023).

7. 22 технологии будущего, которые изменят мир. [Электронный ресурс] - Режим доступа: URL: <https://www.ferra.ru/news/techlife/22-tekhnologii-budushego-kotorye-izmenyat-mir-02-02-2022.htm> (Дата обращения: 06.03.2023).

8. Выставка 3Da Vinci. [Электронный ресурс] - Режим доступа: URL: <http://fdomgppu.ru/node/116487> (Дата обращения: 06.03.2023).

