



Уральский  
федеральный  
университет

# Внедрение технологий дополненной и виртуальной реальности в религиозную сферу

Докладчик  
**Мананников Михаил Сергеевич**

Бакалавр 3-го курса обучения  
Уральского гуманитарного института  
Уральского федерального университета

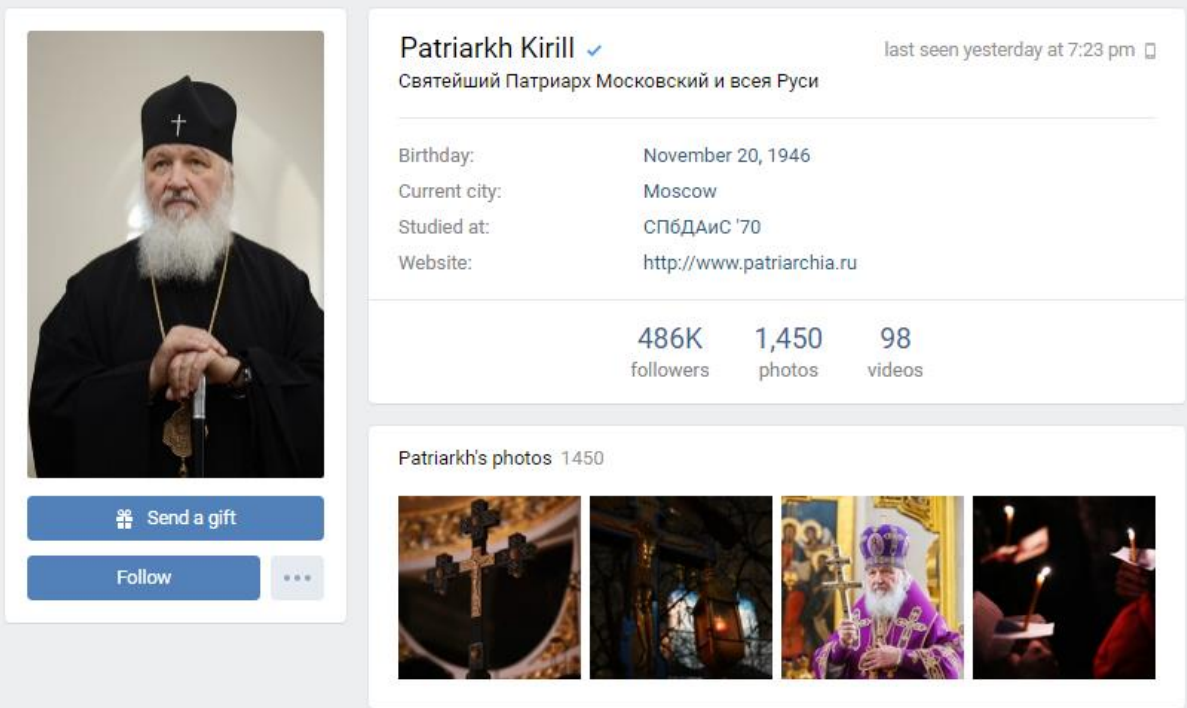
# Основной текст слайда

Достижения в области информационно-коммуникационных технологий в корне изменили жизнь человечества.

В современном обществе становится все сложнее существовать без доступа к интернету. Использование гаджетов стало нормой даже для самых консервативных религиозных традиций.

Например, в России патриарх Кирилл активно ведет страницы в соцсетях. Метаморфозам подвергаются даже традиционные сферы культуры.

**В частности, религия.**



**Patriarkh Kirill** ✓  
Святейший Патриарх Московский и всея Руси

last seen yesterday at 7:23 pm

Birthday:	November 20, 1946
Current city:	Moscow
Studied at:	СПбДАиС '70
Website:	<a href="http://www.patriarchia.ru">http://www.patriarchia.ru</a>

486K followers   1,450 photos   98 videos

Patriarkh's photos 1450

Аккаунт Патриарха Кирилла  
в социальной сети  
"ВКонтакте"

# Цель и задачи исследования

*Целью* нашего исследования является анализ использования технологий дополненной реальности религиозными организациями.

Основными *задачами* исследования были:

- Анализ процесса интеграции информационно-коммуникационных технологий в религиозную сферу;
- Ознакомление с основными понятиями технологий дополненной и виртуальной реальности;
- Анализ примеров и последствий использования технологий дополненной и виртуальной реальности церковными организациями.

# Информационно-коммуникативные технологии и религия

Так, Д. С. Быльева выделяет четыре этапа внедрения информационно-коммуникационных технологий (ИКТ) в религиозную сферу:

1. Налаживание коммуникаций через интернет-представительства религиозных субъектов;
2. Появление возможности заказывать религиозные услуги посредством ИКТ;
3. Появление возможности реализовать религиозные услуги посредством ИКТ;
4. Осуществление ритуалов непосредственно в Сети (без человека, проводящего ритуал), т. е. полная виртуализация религии.

Одним из технологических новшеств, виртуализирующих религиозные практики, стало использование церковными организациями технологий **дополненной (AR)** и **виртуальной (VR)** реальности.

## Что такое технологий дополненной (AR) и виртуальной (VR) реальности?

**Дополненная реальность (AR)** — это интерактивное восприятие реальной среды, в которой объекты, находящиеся в реальном мире, дополняются с помощью компьютерной перцептивной информации. Иногда через несколько сенсорных модальностей, включая визуальную, слуховую, тактильную, соматосенсорную и обонятельную.

*Т. е. мы видим картину нашей реальности, дополненную какими-либо образами.*

**Виртуальная реальность (VR)** — технология неконтактного информационного взаимодействия, реализующая с помощью комплексных мультимедиа-операционных средств иллюзию непосредственного вхождения и присутствия в реальном времени в стереоскопически представленном "экранном мире".

*Т. е. мы видим полностью искусственно созданную реальность.*

# **Возможности VR и AR в религиозной сфере**

Благодаря появлению этих технологий, церковь может позволить себе создавать приложения как для интерактивного изучения священных писаний и истории религий, так и приложения для полного погружения в описываемые события.

**Это позволяет церквям привлекать новых последователей, объяснять религиозные понятия детям и более доступно рассказывать свою историю.**

**Таким образом можно осуществлять работу с маломобильной аудиторией и с молодежью, привыкшей выполнять большинство повседневных действий с помощью гаджетов.**

# Как религия использует VR и AR?

Так, уже существуют «Bible VR», «Experience Месса», «Nearpod» и другие приложения, на практике использующие технологии виртуальной реальности.



AR-приложение "Древо жизни"

# Как религия использует VR и AR?

В 2015 году последователь пятидесятничества Брайан Леопольд запустил проект для Google Cardboard, с помощью которого можно присутствовать на виртуально смоделированной службе, находясь при этом в другом месте. *Проект получил название **VR Church**.*

С 2016 года церковь проводит еженедельные службы в виртуальном пространстве.

А благодаря приложению «**Bible VR**», запущенному в 2016 году, можно, “используя передовые технологии виртуальной реальности, отправиться в экспедицию на Святую Землю”.





# Как религия использует VR и AR?

Также постепенно распространяется практика использования AR и VR технологий для более детальной реконструкции и реставрации исторических зданий. Так, с помощью виртуальных 3-D моделей была реконструирована разрушенная пожаром 1689 года Черная Церковь, — кафедральный собор, находящийся в городе Брашов, Румыния.



## Заключение

Таким образом, мы выяснили, что информационно-коммуникационные технологии не просто используются религиозными организациями, но позволяют им *найти новые способы увеличения круга последователей* и более популярно *объяснять религиозные идеи и положения*, а также дают возможность *присутствовать на службах людям с ограниченными возможностями*.

Такие технологии имеют высокий потенциал в религиозной сфере, но при этом могут восприниматься консерваторами как ереси.

Приживутся ли VR и AR в религиозной среде? И смогут ли виртуальные практики полностью заменить реальные?

# Литература:

1. Быльева Д. С. Информационно-коммуникативные технологии и религия: от коммуникации к виртуализации // Научно-технические ведомости СПбГПУ. Гуманитарные и общественные науки. 2018. Т. 9, 1. С. 63 — 71
2. Gîrbacia F., Butnariu S., Orman A., Postelnicu C. Virtual restoration of deteriorated religious heritage objects using augmented reality technologies // European Journal of Science and Theology. April 2013, Vol.9, No.2, 223 — 231
3. Huotari M., Ikonen E. Learning with tablets in a church - Experiences of augmented reality in religious education // Heidelberg Journal of Religions on the Internet. 2017.
4. Augmented Reality Is Entering The House Of God [Электронный ресурс]. – URL: <https://www.vocativ.com/402723/augmented-reality-churches/index.html> (дата обращения: 14.02.2020)
5. Online church: Ministries use VR, apps to deliver digital services and virtual baptisms [Электронный ресурс]. – URL: <https://www.usatoday.com/story/tech/2019/05/02/churches-add-apps-vr-and-online-services-engage-millennials/3538527002/> (дата обращения: 14.02.2020)
6. How the Church is experimenting with augmented reality to engage youth in gospel study [Электронный ресурс]. – URL: <https://www.thechurchnews.com/living-faith/2020-01-08/augmented-reality-app-book-of-mormon-tree-of-life-171230> (дата обращения: 14.02.2020)
7. Augmented Reality, Virtual Reality and Mixed Reality: What Does It Mean to the Church? [Электронный ресурс]. – URL: <https://tonymorganlive.com/2018/04/19/augmented-reality-virtual-reality-and-mixed-reality-what-does-it-mean-to-the-church/> (дата обращения: 14.02.2020)
8. Бим-Бад Б.М. Педагогический энциклопедический словарь. — М., 2002. С. 34-35
9. The History of Augmented Reality (Infographic) [Электронный ресурс]. – URL: [https://www.huffpost.com/entry/the-history-of-augmented-b\\_9955048](https://www.huffpost.com/entry/the-history-of-augmented-b_9955048) (дата обращения: 14.02.2020)
10. Bible-VR: The First in the World to Bring the Bible in 3D Virtual Reality [Электронный ресурс]. – URL: <https://www.prnewswire.com/news-releases/bible-vr-the-first-in-the-world-to-bring-the-bible-in-3d-virtual-reality-300292343.html>
11. Скрыльников П. Богослужение в стиле киберпанк [Электронный ресурс]. — URL: [http://www.ng.ru/ng\\_religii/2018-02-21/9\\_437\\_virtual.html](http://www.ng.ru/ng_religii/2018-02-21/9_437_virtual.html)