



Філософія

УДК 004.678:302;070

DOI <https://doi.org/10.5281/zenodo.17530144>

**Комунікація в метавсесвіті: парадигма імерсивної медіакомпетентності
журналістів і філологів нового покоління**

Марків Олександра Тимофіївна,

кандидат педагогічних наук, доцент, завідувач кафедри журналістики
Український державний університет імені Михайла Драгоманова,
вулиця Пирогова, Київ, Україна,
<https://orcid.org/0000-0001-5720-650X>

Григоренко Ірина Василівна,

кандидат філологічних наук, доцент, доцент кафедри української літератури
Український державний університет імені Михайла Драгоманова,
Київ, Україна, <https://orcid.org/0000-0003-4256-0367>

Зарівна Оксана Тимофіївна,

кандидат педагогічних наук, доцент, доцент
кафедри англійської мови технічного спрямування № 2
Національний технічний університет України
«Київський політехнічний інститут імені Ігоря Сікорського»,
Київ, Україна, <https://orcid.org/0000-0002-9821-4482>

Прийнято: 22.10.2025 | Опубліковано: 31.10.2025

Анотація. Стаття присвячена осмисленню комунікації у метавсесвіті як нової форми медійної дійсності, де журналістика та філологія поєднуються у створенні мультимодального досвіду сприйняття. У роботі обґрунтовано, що стрімкий розвиток технологій віртуальної (VR), доповненої (AR) та змішаної (MR) реальності формує новий тип комунікативного середовища – імерсивний простір, у якому слово, зображення, звук і простір функціонують як єдина система. Визначено, що журналіст у метавсесвіті трансформується із посередника інформації у куратора досвіду, а аудиторія стає співтворцем контенту, що потребує переосмислення класичних моделей комунікації. Наукова новизна роботи полягає в розкритті комунікації в метавсесвіті як синтетичної форми медіадискурсу, в якій поєднуються семіотичні, психологічні, педагогічні та технологічні виміри. Уперше системно запропоновано типологізацію комунікативних моделей для віртуальних середовищ (інтерактивна симуляційна, керована наративна), а також визначено педагогічні стратегії для формування компетентностей майбутніх журналістів і філологів у контексті імерсивного медіавиробництва. Дослідження базується на міждисциплінарному підході, який поєднує філософсько-критичний, комунікативний, семіотичний та педагогічний аналіз. Охарактеризовано семіотично-емоційний рівень комунікації у метавсесвіті, де мова, жести, кольори, звуки й просторові маркери формують інтегроване сприйняття та багатовимірні смисли. Тому результати дослідження можуть бути використані в підготовці журналістів, філологів і медіафахівців для формування навичок роботи в імерсивному комунікаційному середовищі.

Ключові слова: моделі комунікації в метавсесвіті, філологія, імерсивна журналістика, мультимодальний контент, мово-семіотичні коди, англійська як мова платформ, медіакомпетентність.

**Communication in the metaverse: the paradigm of immersive media literacy
for journalists and philologists of the new generation**

Oleksandra Markiv,

Candidate of Pedagogical Sciences, Associate Professor,
Head of the Department of Journalism
Dragomanov Ukrainian State University,
Kyiv, Ukraine, <https://orcid.org/0000-0001-5720-650X>

Iryna Hrygorenko,

PhD in Philology, Associate Professor, Associate Professor
of the Department of Ukrainian Literature
Dragomanov Ukrainian State University,
Kyiv, Ukraine, <https://orcid.org/0000-0003-4256-0367>

Oksana Zarivna,

Candidate of Pedagogical Sciences, Associate Professor,
Associate Professor at the Department of Technical English № 2
National Technical University of Ukraine
“Igor Sikorsky Kyiv Polytechnic Institute”
Kyiv, Ukraine, <https://orcid.org/0000-0002-9821-4482>

Abstract. *The article is devoted to understanding communication in the metaverse as a new form of media reality, where journalism and philology combine to create a multimodal perception experience. The paper argues that the rapid development of virtual (VR), augmented (AR), and mixed (MR) reality technologies is shaping a new type of communicative environment – an immersive space in which words, images, sound, and space function as a single system. It is determined that*

journalists in the metaverse are transforming from information intermediaries to experience curators, and the audience is becoming a co-creator of content, which requires a rethinking of classical models of communication. The scientific novelty of the work lies in the disclosure of communication in the metaverse as a synthetic form of media discourse, combining semiotic, psychological, pedagogical, and technological dimensions. For the first time, a typology of communication models for virtual environments (interactive simulation, controlled narrative) has been systematically proposed, and pedagogical strategies for the formation of competencies of future journalists and philologists in the context of immersive media production have been identified. The research is based on an interdisciplinary approach that combines philosophical-critical, communicative, semiotic, and pedagogical analysis. The semiotic and emotional level of communication in the metaverse is characterized, where language, gestures, colors, sounds, and spatial markers form an integrated perception and multidimensional meanings. Therefore, the results of the study can be used in the training of journalists, philologists, and media professionals to develop skills for working in an immersive communication environment.

Keywords: communication models in the metaverse, philology, immersive journalism, multimodal content, linguistic-semiotic codes, English as a platform language, media literacy.

Постановка проблеми. Прогрес інформаційного суспільства зумовив появу нових «середовищ» комунікації, серед яких особливе місце посідає метавсесвіт – віртуальний простір, що поєднує фізичні та цифрові виміри реальності. Його ключова риса – іммерсивність, тобто використання VR, AR та 360° відео, які створюють ефект занурення й новий досвід присутності користувача [1]. Медіа активно освоюють ці технології: ще у 2010-х роках світові та українські редакції (The New York Times, Bloomberg, CNN, Радіо

Свобода, «Громадське») [14] почали експериментувати з віртуальними форматами. Водночас журналістська й філологічна освіта досі не виробила цілісного підходу до осмислення метавсесвіту як нового типу комунікаційного простору. Для журналістів це означає необхідність опанування імерсивних форматів, що поєднують слово, візуальний образ і досвід присутності. Для філологів – виклик переосмислення мови, семіотики та наративу в середовищі, де текст перетворюється на мультимодальний об'єкт, а його значущість залежить від просторової та емоційної взаємодії користувача.

Стрімкий розвиток штучного інтелекту посилює потребу у фахівцях, здатних аналізувати та створювати комунікацію в новій цифровій екосистемі. Отже, вивчення комунікації в метавсесвіті має не лише прикладне, а й філософсько-гуманітарне значення, що визначає необхідність оновлення журналістської та філологічної освіти відповідно до викликів імерсивної доби.

Аналіз останніх досліджень і публікацій. Концептуальних наукових досліджень комунікації в метавсесвіті немає, оскільки це явище тільки зароджується й потребує наукового осмислення. Проте деякі аспекти вивчення журналістської роботи в його середовищі релевантні для нашого дослідження.

Ефект взаємодії з аудиторією для медіа завжди був важливим. Ба більше, науковці, зокрема О. Кирилова, такі констатують, що «творення ефекту присутності приписувалося основним медійним форматам як центральна характеристика, яка належить до якісних критеріїв комунікативного процесу», а сьогодні «практика віртуалізації оповіді поступово вкорінилася у структурі новинного потоку», і зараз вивчаються чинники впливу на формування в аудиторії найбільшого ефекту занурення [9]. В. Каленич акцентує на важливості саме глибокого занурення в історію для її розуміння [8], а М. Яцимірська називає це можливістю «домогтися ефективного виконання поставлених завдань і реалізації авторських інтенцій» [17]. Отже, твориться спеціальний наратив у віртуальному, доповненому та змішаному середовищах

(VR/AR/MR) для того, щоб глядач не просто отримував інформацію, а переживав її на рівні присутності. Такі наративи вивчають Г. Ван, В. Гу, А. Су [4], С. Хілл, П. Бредшоу [5], М. Беш, С. Генш і Л. Рат-Віггінс [2]. Загалом про готовність метавсесвіту до всеохопного комунікування розмірковує С. Вінтергальтер [3].

Що стосується особливостей занурення у віртуальну та доповнену реальність у контексті журналістики, то заслуговують праці таких молодих дослідників як: Т. Радута – аналізує відмінності між доповненою та віртуальною реальністю [13]; А. Полісученко – зокрема говорить про доповнену реальність [12]; О. Гондюл розкриває роль гри для медіа нового покоління [6]. Вони також визнають, що хоча споживач і готовий до такого контенту, для медіа все ж це доволі ємка інвестиція. Безумовно, штучний інтелект сприятиме процесу модернізації, як саме він впливає на віртуальний контент досліджує зокрема О. Грозна [7]. Питання етичних стандартів, що стосуються імерсивної журналістики обговорює А-Л. Санчес-Лоус [15], наголошуючи, як краще врахувати аспект аудиторії в етичних принципах для імерсивної журналістики. Х. Кул [10] розглядає, «як суб'єкти зображують, журналісти фіксують, а споживачі дізнаються про новини» у віртуальній реальності. Активно аналізують нові можливості, потреби та проблеми розвитку журналістики в цьому контексті автори Академії викладачів журналістики: А. Сичова доводить, як віртуальна реальність усе ж стає частиною професійної освіти [16]; Є. Саватаєв – наводить думки викладачів, на які аспекти знань і навичок варто звертати увагу, передаючи знання майбутнім журналістам [14]. О. Марків, О. Зарівна, І. Марків надають тут вагому роль викладачеві як «інтегратору освітніх технологій», особливо в епоху ШІ, де віртуальне твориться легко і швидко [11].

Виділення невирішених раніше частин загальної проблеми.
Філософія журналістської творчості в метавсесвіті концептуально не



визначена як і немає науково-теоретичних напрацювань із питання журналістської та філологічної підготовки до роботи в медіа в режимі віртуальної чи доповненої реальності. Створення академічної основи на перетині педагогіки, медіалогії, когнітивістики та журналістикознавства й окреслити засади підготовки фахівців до діяльності в імерсивному медійному середовищі – саме в цьому є інтерес та наукова новизна дослідження. Також уперше системно запропоновано типологізацію комунікативних моделей для віртуальних середовищ.

Формулювання цілей статті (постановка завдання). Метою статті є концептуальне осмислення комунікації у метавсесвіті як нового медійного простору та визначення ролі імерсивного контенту в цьому середовищі (з акцентом на філологічному та журналістському аспектах його продукування). Дослідження зосереджене на аналізі комунікативних моделей, що формуються у віртуальній взаємодії і впливі технологій занурення, на досвіді присутності, автентичності й точності журналістського повідомлення. Передбачено пояснити особливості створення й сприймання інформації в метавсесвіті, обґрунтувати психолого-семіотичні чинники ефективності комунікації та визначити шляхи формування нової медіакомпетентності майбутніх журналістів і філологів.

Методологічною основою дослідження є міждисциплінарний підхід, що поєднує філософсько-критичний аналіз, теорію комунікації, медіазнавчі та педагогічні студії. У роботі застосовано комплекс методів: філософсько-герменевтичний аналіз – для інтерпретації феномена метавсесвіту як нової комунікативної реальності, в якій трансформуються уявлення про істину, достовірність і соціальну взаємодію; системний підхід – для осмислення метавсесвіту як цілісного середовища, що інтегрує технологічні, культурні та соціальні компоненти медіа; метод контент-аналізу – для виявлення особливостей імерсивної журналістики у світовій та вітчизняній практиці;

порівняльно-аналітичний метод – для зіставлення наявного досвіду у застосуванні технологій занурення та в журналістській освіті; критичний дискурс-аналіз – для вивчення того, як змінюється мова журналістики й комунікативні моделі у віртуальному середовищі; емпіричні методи – для збору даних про досвід використання VR/AR у журналістиці та викладанні.

Виклад основного матеріалу дослідження. Сучасний медіапростір дедалі виразніше демонструє потребу в інтеграції журналістських і філологічних компетентностей, адже виробництво контенту в метавсесвіті спирається як на здатність до фактологічної аналітики, так і на мовну, семіотичну та культурну чутливість. У віртуальному середовищі слово, зображення, звук і простір функціонують як єдина комунікативна система, тому журналіст і філолог мають навчитися працювати з мультимодальними структурами – розуміти, як утворюється смисл у взаємодії текстових, візуальних та звукових кодів. Для журналіста важливо вміти створювати та адаптувати контент для різних форматів – від імерсивних подкастів і сторітелінгових проєктів до віртуальних новинних платформ, де користувач є не лише споживачем, а й співтворцем інформаційного потоку. Для філолога ж метавсесвіт відкриває поле для аналізу мовної динаміки, вивчення лінгвoseміотики цифрових дискурсів, виявлення нових типів текстуальності, наративних стратегій та способів формування емоційного впливу.

Сучасна журналістика стикається з новими викликами, пов'язаними з розвитком метавсесвітів. Єдиного визначення поняття «метавсесвіт» не існує: науковці, журналісти та експерти пропонують власні трактування. Сам термін уперше з'явився у романі Ніла Стівенсона «Лавина» (1992), а передумови його формування можна знайти у Вільяма Гібсона («Нейромант», 1984).

Комунікація у віртуальних середовищах формує нову парадигму досвіду: «бути тут і тепер» означає одночасно фізичне віддалення та інтенсивне відчуття близькості. У цьому контексті журналіст перестає бути



лише посередником між подією та аудиторією. Він трансформується у куратора досвіду, який поєднує фактологічність із візуально-просторовим наративом. Ця трансформація породжує нові комунікаційні моделі та супутні ризики маніпуляцій.

Нові комунікаційні моделі та ризики маніпуляцій. Метавсесвіт формує багатовимірний простір, де інформація передається через текст, звук, візуальні образи, просторові об'єкти та інтерактивні сценарії. Лінійна модель «журналіст → медіа → аудиторія» трансформується у багатовекторну систему, в якій користувач стає співтворцем і впливає на перебіг події. Це відкриває нові можливості маніпуляцій: середовище може програмувати емоційні реакції, але активна участь користувача знижує ефективність прямого впливу. Тому завдання журналіста – проектувати сценарії, що дозволяють критично інтерпретувати події й водночас забезпечують власний досвід аудиторії. Традиційні моделі комунікації, такі як лінійна схема Лассуелла («хто – що – через який канал – кому – з яким ефектом») або схема Шеннона-Уівера, передбачають подачу повідомлення від відправника до пасивного отримувача. У метавсесвіті ця модель трансформується: аудиторія перестає бути пасивною і стає співтворцем комунікаційного процесу, безпосередньо взаємодіючи з подією та впливаючи на її перебіг. Ця зміна має важливі наслідки для маніпуляцій. З одного боку, зростає потенціал впливу: середовище можна налаштувати так, щоб користувач отримував певні стимули, емоційні імпульси чи підсвідомі сигнали. Є. Саватаєв на сторінках Академії викладачів журналістики наводить щодо цього міркування пулітцерівської лауреатки і викладачки Університету Мічигану Джуді Вальгрєн: «В журналістиці занурення є безліч інших способів маніпулювання: доповнення зображення текстом чи перетягування на зображення клікабельних кнопок» [13]. З іншого боку, у випадку, коли учасник сам проживає сюжет, формує власний досвід і приймає рішення у віртуальному



просторі, ефективність прямого маніпулювання суттєво знижується. Користувач бачить наслідки своїх дій, що створює ефект зворотного зв'язку і розвиває контроль відправника. У такій системі, як вдалося зауважити, можливі два типи комунікаційних моделей: *інтерактивна симуляційна модель* – користувач взаємодіє з контентом у реальному часі, моделює події та отримує миттєвий зворотний зв'язок. Маніпуляції можливі лише на рівні структурного дизайну середовища, але вони частково контролюються поведінкою учасника; *керована наративна модель* – сценарій частково фіксований, події розгортаються заздалегідь, а користувач лише переживає їх у певних рамках. Маніпуляції більш контрольовані, проте аудиторія все одно має свободу вибору дій, що створює потенціал для критичного сприйняття та інтерпретації. Для майбутніх журналістів важливо необхідність проектувати середовище так, щоб аудиторія не просто споживала контент, а проживала подію самостійно, отримуючи власний досвід і формуючи власне розуміння реальності. Власне, віртуальна реальність, імерсивна журналістика тощо впливають на спосіб, у який аудиторія сприймає та споживає медіаконтент [7].

Семіотично-емоційний рівень комунікації. Мовна комунікація у метавсесвіті набуває інтерактивної природи: слово може бути тригером дії, жест – семіотичним знаком, а елемент інтерфейсу – частиною висловлювання. Це створює умови для переналаштування ролі мови – від описової до операційної. У такому контексті зростає значення архітекtonіки та медіадизайну тексту: журналістові вони допомагають досягати ефекту занурення, а філологів – аналізувати структуру комунікативного простору, у якому зміст реалізується через форму. Водночас знання англійської мови стає важливим інструментом міжкультурної взаємодії, адже саме англійська є базовим кодом більшості метавсесвітніх платформ, інтерфейсів і термінологічних систем.



Отже, в метавсесвіті комунікація відбувається на кількох рівнях одночасно: вербальному, візуальному та сенсорному, спостерігаємо принцип поєднання тексту, символів, кольору, звуку й просторових маркерів. Вони створюють багат шарові смисли, структурують сюжет та концентрують увагу навколо ключових концептів («безпека», «спільнота», «наслідки»). Мова повідомлень зберігає свою роль, проте її структура та функції змінюються: текст і діалоги інтегровані у тривимірні простори, супроводжуються звуковими ефектами та візуальними підказками. Це створює синергетичний зв'язок, коли значення передається не лише словом, а й контекстом, жестами аватарів та об'єктами середовища. Семіотичні коди стають ключовим засобом формування смислу. Символи, знаки, кольорові й просторові маркери використовуються для передачі культурних, соціальних і ціннісних значень. Важливо, що ці коди часто багат шарові: один знак може мати пряме значення і одночасно підкреслювати підтекст чи асоціативний ряд. Емоційні та тематичні ланцюги формуються через взаємодію учасника із середовищем. Наприклад, послідовність дій і подій, звукові підказки, зміни освітлення та кольору стимулюють переживання, які підкріплюють інформаційне повідомлення. Ці ланцюги допомагають формувати наратив, орієнтуючи користувача на ключові елементи події. Ключові стрижневі слова та концепти у метавсесвітніх повідомленнях виконують функцію орієнтирів для сприйняття. Вони допомагають структурувати інформацію, спрямовують увагу та підтримують емоційно-сміслову логіку сюжету (наприклад, у VR-документалістиці слова на кшталт «безпека», «спільнота», «наслідки» можуть координувати увагу користувача, підкреслюючи головні теми та створюючи асоціативні ланцюги). Тож специфіка мови, семіотичних кодів і тематичних ланцюгів у метавсесвіті спрямована на створення багатовимірного, інтерактивного досвіду, де інформація, емоції та культурні значення інтегровані в єдине середовище сприйняття. Спеціалісти з психології медіа

(Д. Піментель) зазначають, що «віртуальні події не обробляються як просто рухомі зображення, а натомість зберігаються у пам'яті радше як події, що насправді сталися з нами» [15]. Це накладає додаткову відповідальність на виробників такого контенту.

Фактологічна і комунікативна точність. У метавсесвіті, де користувач «проживає» сюжет, легко перейти від журналістики до гри. Імерсивність створює ризик «ігрової інтерпретації», коли реконструйовану подію сприймають як симуляцію, а не факт. Щоб цього уникнути, журналістика у віртуальному середовищі має дотримуватися важливих принципів. Фактологічна основа – події базуються лише на перевірених даних, без випадкових елементів, що спотворюють причинно-наслідкові зв'язки; застосовуються графічні чи текстові етичні маркери, які розмежовують факт і реконструкцію. Комунікативна точність передбачає не тільки відповідність фактам, а й контроль за інтерпретацією користувача: ключові події подаються через смислові орієнтири – слова, символи, просторові коди, що спрямовують увагу без спотворення логіки подій. Відповідно надважливо забезпечити мінімізацію «ігрових відхилень», яка досягається завдяки обмеженню дій користувача: він може досліджувати простір, але не змінює ключових фактів; зворотний зв'язок узгоджується з реальною інформацією. Візуальні та семіотичні маркери достовірності (таймлайни, документи, кольорові коди) допомагають розрізнити реальне та симульоване. У цій ситуації журналіст як «провідник реальності» виступає куратором досвіду, який забезпечує баланс між інтерактивністю та фактологічною точністю.

Отже, у метавсесвіті комунікативна точність визначається здатністю передати факти й логіку подій в умовах імерсивності, де ефект присутності посилює довіру, а продумана структура запобігає «ігровим» викривленням.

Філологічно-журналістський вимір формування медіакомпетентності з освоєння просторів метавсесвіту. Для майбутніх журналістів і філологів

опанування метавсесвіту означає не лише володіння класичними медіа- й комунікаційними навичками, а й уміння проєктувати інтерактивні досвіди, працювати з символами, емоційними ланцюгами та зберігати етичні стандарти й автентичність інформації. Обидві спеціальності поєднує спільна мета – формування компетентностей роботи з мовою і медіа як із культурним кодом. Журналіст має мислити мовою цифрового середовища, забезпечуючи достовірність і точність, тоді як філолог – аналізувати механізми смислотворення, редагувати, перекладати й локалізувати мультимодальні тексти. У результаті комунікація в метавсесвіті постає як міждисциплінарне поле діалогу, де журналістика забезпечує актуальність і соціальний контекст, а філологія – глибину й культурну виваженість.

Визначимо основні засади журналістської освіти в контексті метавсесвіту: філософсько-етичні – усвідомлення межі між симуляцією та дійсністю, відповідальність за достовірність фактів; технологічні – володіння VR/AR/MR-платформами, навичками 3D-візуалізації та взаємодії зі штучним інтелектом; комунікативні – уміння будувати інтерактивні сценарії та моделі занурення; семіотичні – критичне використання символів, кольору, звуку й простору для побудови наративу.

Звідси впливають необхідні освітні умови: мультимедійні лабораторії та VR/AR-студії; міждисциплінарна інтеграція журналістики, ІТ, дизайну, психології та культурології; проєктно-орієнтоване навчання (VR-/AR-репортажі, симуляції); розвиток критичної медіаграмотності; міжнародна співпраця з освітніми центрами імерсивної журналістики.

Ефективними педагогічними практиками є сценарне моделювання, кейс-стаді, рефлексивні семінари, симуляційні практикуми й колективне авторство у VR-середовищі.

Формування компетентностей комунікування в метавсесвіті варто впроваджувати вже зараз, адже знання англійської мови, журналістська й

філологічна освіта визначатимуть здатність майбутніх фахівців творити у віртуальному просторі критично та відповідально. Як зазначає С. Вінтергальтер, метавсесвіт трансформує природу комунікації, але поки не гарантує безпеки й етичної стабільності [3], тому освітній акцент має зміщуватися на критичний аналіз і безпечне експериментування в імерсивних середовищах.

Висновки. Дослідження показало, що метавсесвіт формує принципово новий багатовимірний комунікаційний простір, який трансформує філологічну, журналістську підготовку, медіаосвіту та взаємодію з аудиторією. Імерсивні технології створюють ефект присутності, де користувач не лише сприймає, а й співтворює контент, що змінює традиційні лінійні моделі комунікації на багатовекторні, інтерактивні та адаптивні. Водночас зростає ризик маніпуляцій, що актуалізує потребу в етичній та фактологічній відповідальності журналістів. Семіотично-емоційні рівні комунікації – поєднання тексту, символів, кольору, звуку та просторових маркерів – формують інтегрований досвід, що забезпечує синергію інформації та емоційного сприйняття, підкреслюючи значення навичок проєктування смислових і емоційних траєкторій аудиторії.

Підготовка майбутніх фахівців має орієнтуватися на нову медіакомпетентність – поєднання етичного розуміння межі між симуляцією та реальністю, технологічної грамотності й критичного мислення.

Список використаних джерел

1. Боровик Л. Що ми знаємо про метавсесвіт та яка з нього користь. *Міжнародний науково-технічний університет*. URL: <https://surl.lu/tqcao> (дата звернення: 01.08.2025)
2. Bösch M., Gensch S., & Rath-Wiggins L. Immersive Journalism: How Virtual Reality Impacts Investigative Storytelling. In O. Hahn & F. Stalph (Eds.),



Digital Investigative Journalism: Data, Visual Analytics and Innovative Methodologies in International Reporting. 2018. pp. 103-111.

DOI: https://doi.org/10.1007/978-3-319-97283-1_10

3. Winterhalter C. Metaverse and Its Communication. The Future is Here. True or False? *FACTUM*. 2023. pp. 37-48. DOI: https://doi.org/10.1007/978-3-031-38541-4_4

4. Wang G., Gu W., & Suh A. The effects of 360-degree VR videos on audience engagement: Evidence from the New York Times. In F. H. Nah & B. Xiao (Eds.), *HCI in Business, Government, and Organizations. HCIBGO. Lecture Notes in Computer Science*. 2018. Vol. 10923. pp. 217-235. DOI: https://doi.org/10.1007/978-3-319-91716-0_17

5. Hill S., & Bradshaw P. *Mobile-First Journalism: Producing News for Social and Interactive Media*. London: Routledge. 2018. DOI: <https://doi.org/10.4324/9781315267210>

6. Гондюл О. Використання ігрових технологій в медіа для досягнення глобальних цілей сталого розвитку (на прикладі авторської гри «Unicorn Media Camp»). *Інтегровані комунікації*. 2023. №. (1 (15)). С. 42-49. DOI: <https://doi.org/10.28925/2524-2644.2023.156>

7. 3. Грозна О. Технологічні інновації в онлайн-медіа: роль штучного інтелекту та віртуальної реальності у трансформації контенту. *Обрії друкарства*. 2024. №. (1(15)). С. 102–112. DOI: [https://doi.org/10.20535/2522-1078.2024.1\(15\).302843](https://doi.org/10.20535/2522-1078.2024.1(15).302843)

8. Каленич В. Імерсивні технології журналістики в українському та світовому медіапросторі. *Вісник Львівського університету. Серія Журналістика*. 2024. №. 54-55. С. 212-221. URL: <https://surl.li/pbchy1> (дата звернення: 16.08.2025).



9. Кирилова О. Імерсивна журналістика: чинники ефективного функціонування. *Communications and Communicative Technologies*. 2019. №19. DOI: <https://doi.org/10.15421/291907>
10. Kool H. The Ethics of Immersive Journalism: A rhetorical analysis of news storytelling with virtual reality technology. *Intersect*. 2016. Vol. 9. p. 3. URL: <https://surl.li/vfniwd> (дата звернення: 16.08.2025).
11. Марків О., Зарівна О., Марків І. Актуалізація ролі викладача в освітньому процесі в епоху штучного інтелекту. *Матеріали II Міжнародної науково-практичної конференції «Тенденції забезпечення якості освіти»*. 2024. С. 46-50.
URL: <https://enpuir.npu.edu.ua/bitstream/handle/123456789/45823/Aktualizatsiia%20roli%20vykladacha.pdf?sequence=1> (дата звернення: 16.08.2025).
12. Полісученко А. Розширена реальність як новітній інструмент журналістики: від витоків до сучасності. *Вісник Львівського університету. Серія Журналістика*. 2019. №. 45. С. 74–83. DOI: <http://dx.doi.org/10.30970/vjo.2019.45.9987>
13. Радута Т. Технології доповненої та віртуальної реальності в digital-медіа. *Молодий вчений*. 2018. №. 4 (56). URL: <https://surl.li/cgeutm> (дата звернення: 16.08.2025).
14. Саватєєв Є. Журналістика занурення. Як віртуальна реальність стає частиною професійної освіти. *journalism teachers' academy*. 2021. URL: <https://surl.li/tqsnnw> (дата звернення: 16.08.2025).
15. Sánchez-Laws A-L. & Utne T. Ethics guidelines for immersive journalism. *Frontiers in Robotics and AI*. Vol. 6. 2019. DOI: <https://doi.org/10.3389/frobt.2019.00028>
16. Сичова А. Імерсивна журналістика: як зануритися в історію? *journalism teachers' academy*. 2022. URL:



<https://www.jta.com.ua/trends/imersyvna-zhurnalistyka-iak-zanurytysia-v-istoriiu/>
(дата звернення: 16.08.2025).

17. Яцимірська М. Імперсивна мова ЗМІ: навігація до результату.
Вісник Львівського університету. Серія Журналістика. 2018. № 44.
DOI: <http://dx.doi.org/10.30970/vjo.2018.44.9380>