

УДК 930:004

DOI <https://doi.org/10.32782/2710-4656/2025.3.2/26>**Кулікова Г. А.**Харківський національний університет
Повітряних Сил імені Івана Кожедуба**Рубльова Р. І.**Харківський національний університет
Повітряних Сил імені Івана Кожедуба**Нікіфоров І. А.**Харківський національний університет
Повітряних Сил імені Івана Кожедуба

ВІРТУАЛЬНІ ІСТОРИЧНІ РЕКОНСТРУКЦІЇ В ОНЛАЙН-СПІЛЬНОТАХ: ВСЕБІЧНИЙ АНАЛІЗ

У статті проаналізовано стрімкий розвиток технологій віртуальної (VR) та доповненої (AR) реальності які відкривають нові можливості для дослідження, інтерпретації та представлення історії. «Джарон Ланьє, ввів термін «віртуальна реальність» в 1987 році (термін «доповнена реальність» був введений в 1990 році дослідником Boeing, Томом Коуделлом)» [1, с. 12] На основі проведеного аналізу обґрунтовано появу віртуальних історичних реконструкцій в онлайн-спільнотах як інноваційного підходу до вивчення та популяризації історії. Розглянуто потенціал інтернет-ресурсу, що через візуалізацію та ілюзію присутності сприятиме зануренню в минуле, розширенню світогляду, активізації пізнавальної діяльності та мотивації для зацікавленої аудиторії. «Статистика контенту у 2022 році свідчить: на першому місці за переглядом виступає відеоінформація (73%), на другому – текстова інформація (16%), на третьому – зображення (11%) В цілому у світі частота щоденних переглядів відео на інтернет-ресурсах сягає 15 мільярдів, а створення і поширення будь-яких мультимедіа продуктів стало популярною професією» [2, с. 40] Метою дослідження є всебічний аналіз віртуальних історичних реконструкцій в онлайн-спільнотах на міждисциплінарному рівні, що поєднує історичну науку, цифрові технології та соціальну взаємодію. Підкреслено значний вплив віртуальних реконструкцій на освіту, наукові дослідження, збереження культурної спадщини та залучення громадськості до історії. Розглянуто ключові тенденції, виклики та перспективи розвитку цієї галузі для сприяння глибшому розумінню її потенціалу та важливості в сучасному світі. Виокремлено напрями подальших досліджень, зокрема: вивчення впливу інтерактивності на зацікавленість і засвоєння історичної інформації, аналіз механізмів модерації та підтримки конструктивної комунікації в онлайн-спільнотах, а також розробка етичних принципів репрезентації чутливих історичних тем у віртуальному середовищі. Показано, що одночасне зростання впливу онлайн-спільнот створює унікальний контекст для взаємодії з минулим.

Ключові слова: віртуальні історичні реконструкції, онлайн-спільноти, (VR) віртуальна реальність, (AR) доповнена реальність, онлайн-платформи, соціальні мережі, 3D-моделювання.

Постановка проблеми. В процесі здійснення дослідження необхідно визначити ключові поняття: віртуальні історичні реконструкції та онлайн-спільноти. Що таке віртуальні історичні реконструкції? «Цифрова реконструкція – це процес відтворення об'єктів або структур за допомогою комп'ютерних технологій» [3, с. 12]. Натомість, віртуальні історичні реконструкції являють собою імітацію минулих середовищ, подій або

артефактів за допомогою цифрових технологій. Ці реконструкції можуть варіюватися від детальних 3D-моделей окремих будівель до масштабних віртуальних відтворень цілих міст і ландшафтів. Часто використовуються терміни «віртуальні екскурсії», «віртуальні подорожі», «віртуальні виставки» та «цифрові реконструкції», які відображають різні аспекти цього явища. Таким чином суть віртуальних історичних реконструкцій поля-

гає в наданні користувачам можливості зануритися в інтерактивне середовище минулого і сучасного, що якісно відрізняє їх від статичних зображень або текстових описів. Це ресурс збереження та доступності до культурної спадщини для майбутніх поколінь.

Наступним кроком є розуміння онлайн-спільнот. «Онлайн спільноти в соціальних мережах найчастіше формуються за ознакою культурні чинники – культура, субкультура» [4, с. 41]. Це групи людей, які взаємодіють та спілкуються через цифрові платформи на основі спільних інтересів. Ці платформи можуть включати форуми, чати, соціальні мережі та віртуальні світи. Онлайн-спільноти створюють соціальну структуру та платформу для обміну інформацією, співпраці та спільного досвіду. Поєднання віртуальних історичних реконструкцій та онлайн-спільнот створює динамічну екосистему для дослідження та обміну історичними знаннями, це «прагнення людей розвинути свій інтелектуальний чи соціальний капітал у реальному світі» [5]. Онлайн-спільноти стають простором для обміну, обговорення та спільної розробки віртуальних історичних реконструкцій. Різноманітні онлайн-платформи забезпечують доступність віртуальних реконструкцій для широкої аудиторії. Така синергія дозволяє не лише пасивно спостерігати за відтвореним минулим, але й активно взаємодіяти з ним, обмінюватися думками та долучатися до створення нових віртуальних історичних проєктів. Вивчення досвіду успішних проєктів може надати цінні інсайти для розробки нових ефективних підходів до популяризації історії.

Аналіз останніх досліджень і публікацій. Щодо віртуальних історичних реконструкцій в онлайн-спільнотах виявляє кілька ключових напрямків: розвиток цифрових інструментів, використання VR/AR/MR/XR технологій у культурній спадщині та дослідження соціальних механізмів онлайн-спільнот. У міжнародному контексті ця тема є предметом активного вивчення. Проблематика також розглядалася вітчизняними науковцями, зокрема Т. В. Марусей, О. В. Коваленко, В. Лобовою, С. Лобовим, Є. Лобовим, Д. О. Дегтяренком, Д. Ф. Оболонковим, М. А. Окландером, Т. О. Окландером та іншими. Їхні праці присвячені загальним питанням цифрової гуманітаристики, культурної комунікації в цифровому середовищі та застосуванню мультимедійних технологій у музеєзнавстві. Однак, безпосереднє дослідження цієї теми в освітньому процесі науковою спільнотою залишається недостатнім.

Постановка завдання. Метою статті є дослідження синергії віртуальної історії в онлайн-спільнотах, переваг та освітніх можливостей віртуальних історичних реконструкцій, їхнього значення для збереження та доступності культурної спадщини, наукових досліджень та залучення громади. Також розглядаються технологічні основи та платформи, приклади онлайн-спільнот, соціальна динаміка, точність, автентичність та етичні міркування у представленні минулого й сучасного.

Виклад основного матеріалу: Багатогранна мета та переваги віртуальних історичних реконструкцій в онлайн-спільнотах відкривають унікальні освітні можливості, надаючи імерсивний досвід навчання. Віртуальні екскурсії на недоступні або зруйновані історичні місця стають реальністю завдяки VR та AR, а саме вивчення історії трансформується з пасивного сприйняття інформації на активну взаємодію з нею. AR поєднує віртуальне з реальним через проєкцію цифрової інформації поза екранами. «Популярна кілька років тому гра Pokemon GO є яскравим прикладом AR технологій» VR занурює в штучний 360° світ, потребуючи спеціального обладнання (шолом, окуляри), на відміну від AR, для якої достатньо смартфона» [6]. Для створення точних цифрових копій втрачених історичних місць та артефактів застосовується «лазерне та 3D сканування, аерофотозйомка й фотограмметрія» [3, с. 11]. «Фотограмметрія є методом створення 3D-моделей на основі серії фотографій об'єкта з різних ракурсів» [7]. «Технологія WebXR дозволяє запускати AR/VR-додатки безпосередньо у веб-браузері» [8], підвищуючи доступність контенту. Загалом, Імерсивні технології охоплюють широкий спектр інноваційних рішень, що занурюють користувача у віртуальні світи або доповнюють реальність цифровими елементами. «XR технології охоплюють доповнену реальність (AR), віртуальну реальність (VR) та змішану реальність (MR), пропонуючи унікальні можливості для культурного сектору. Завдяки XR, музеї, галереї та інші культурні установи можуть створювати інтерактивні виставки та віртуальні тури» [9]. Різноманітність цих технологій дозволяє створювати віртуальні історичні реконструкції з різним рівнем занурення та інтерактивності, задовольняючи потреби різних користувачів та контекстів. Наприклад, програмне забезпечення для створення віртуальних турів, таке як Tour Builder та Tour Creator, дозволяє користувачам створювати інтерактивні екскурсії з використанням панорам-

них фотографій та іншої мультимедійної інформації. «Онлайн сервіс Tour Builder створений на основі Google мапи та інструменту Google Earth (Google Планета Земля). Ще один цікавий сервіс StoryMapJS дозволяє створити необмежену кількість віртуальних подорожей у вигляді інтерактивних мап» [10]. Інтерактивні картографічні платформи, наприклад Historypin, надають можливість поєднувати сучасні та історичні фотографії на карті, створюючи віртуальні подорожі в часі та просторі. «Histography – сайт, на якому наочно представлена інформація щодо хронології розвитку історично значимих подій для людства від часу утворення Землі до сучасності» [11]. Ресурс дозволяє в хронологічній послідовності історичних подій досягнути ступінь насиченості певних періодів. Потужні ігрові рушії, такі як Unity та Unreal Engine, використовуються для створення складних та реалістичних віртуальних середовищ. Існує безліч інших соціальних мереж та онлайн-платформ, для обміну створеними реконструкціями та обговоренням історичних проблем. Ось деякі з них: Facebook, Reddit, YouTube, Instagram, Twitter (X), Pinterest, Discord та інші. Існують численні нішеві форуми та онлайн-спільноти, присвячені конкретним історичним періодам, темам або технологіям віртуальної реконструкції, де користувачі можуть ділитися своїми роботами та обговорювати їх. Прикладом може бути Reddit-сабредіт r/history або інші тематичні спільноти. Створені спеціалізовані платформи різних країн, розроблені для віртуальної історичної спадщини, наприклад Open Virtual Worlds, Reconstruction 360 та CYARK, які пропонують унікальні інструменти та спільноти. Платформи активно працюють станом на квітень 2025 року у сфері віртуальних реконструкцій кожна зі своїм унікальним підходом та цілями (див. табл. 1).

Таким чином, симбіоз технологій віртуальної та доповненої реальності з можливостями онлайн-спільнот відкриває нові горизонти для історичних досліджень, надаючи унікальні інструменти для взаємодії з минулим у інтерактивному та доступному форматі. А ініціативи громадянської науки залучають широку громадськість до збору даних, транскрипції історичних документів та навіть 3D-моделювання. Спільні проекти між академічними установами, організаціями з охорони спадщини та членами громади стають дедалі поширенішими. Залучення громад до процесу створення сприяє відчуттю причетності та підвищує автентичність та релевантність віртуальних історичних реконструкцій.

Існує безліч прикладів активної участі онлайн-спільнот у різноманітних ініціативах віртуальної історії. Програма «Smithsonian Digital Volunteers» [12] залучає волонтерів до транскрипції та перевірки історичних документів, роблячи їх доступнішими. Спільнота Open Virtual Worlds об'єднує дослідників, освітян та ентузіастів для створення та дослідження віртуальних реконструкцій історичних місць. «Проект Reconstruction 360» [13] використовує Імерсивні технології для дослідження епохи Реконструкції в США, залучаючи істориків, нащадків та широку громадськість. CYARK співпрацює з місцевими громадами по всьому світу для створення віртуальних турів, що відображають їхню унікальну культурну спадщину. Різноманітні історичні товариства та онлайн-форуми також сприяють розвитку та обміну знаннями у сфері віртуальної історії.

Користувачі віртуальних історичних середовищ часто розвивають онлайн-ідентичності та створюють віртуальних персонажів (аватарів). Віртуальні реконструкції надають унікальні можливості для дослідження різних історичних перспектив та ідентичностей через віртуальне рольове відтворення. Важливо враховувати питання автентичності та впливу віртуальних репрезентацій на розуміння історичної ідентичності. У проєктах віртуальної спадщини люди активно співпрацюють, що змінює відносини між музеями та громадами. Соціальні медіа допомагають залучати більше людей до збереження культури. Проте, можуть виникати розбіжності в тому, як інтерпретувати та показувати історію. Реконструкції часто базуються на інтерпретації та доступних історичних даних, які можуть бути неповними або містити упередження, загалом існує ризик спотворення минулого або створення ідеалізованих його версій. Тому дуже важливо чітко вказувати рівень достовірності та джерела, використані при реконструкції.

Важливим завданням для всіх зацікавлених осіб є забезпечення рівного доступу до технологій VR/AR та онлайн-платформ. Потенційні бар'єри можуть бути пов'язані з вартістю обладнання, необхідними технічними навичками та доступом до Інтернету. Хоча віртуальні реконструкції можуть покращити доступність історичної спадщини в певних аспектах, цифровий розрив може створити нові форми виключення.

Загалом, при представленні минулого за допомогою віртуальних реконструкцій надзвичайно важливо враховувати низку етичних міркувань. Існує ризик культурної апропріації або невірної

Порівняння платформ для віртуальних історичних реконструкцій

Платформа	Основні властивості	Цільова аудиторія	Вартість	Приклади використання
Histogramy	Гнучкий вибір хронологічних рамок, відображення кількості подій за сферами, фільтрація за рубриками	Широка громадськість освітяни, дослідники	Безкоштовно	Візуалізація хронології історичних подій
Historypin	Інтерактивна карта з можливістю поєднання сучасних та історичних фотографій	Широка громадськість, освітяни, дослідники.	Безкоштовно	Створення історичних реконструкцій віртуальні подорожі в часі
Unity, Unreal Engine	Потужні ігрові рушії для створення складних 3D-середовищ	Розробники, дослідники, музеї	Залежить від ліцензії	Реалістичні віртуальні реконструкції міст та будівель
Mozilla Hubs	Веб-платформа для створення спільних віртуальних просторів	Освітня, дослідники, спільноти	Безкоштовно	Віртуальні виставки, спільні дослідження історичних об'єктів
Open Virtual Worlds	Спеціалізована платформа з великою кількістю історичних реконструкцій	Освітня, дослідники, громадськість	Безкоштовно (доступ через OpenSim grid)	Дослідження та візуалізація історичних ландшафтів та будівель
Reconstruction 360	Платформа з 360° відео та інтерактивними елементами, присвячена епосі Реконструкції в США	Освітня, студенти, широка громадськість	Безкоштовно	Вивчення історії Реконструкції через імерсивний досвід
CYARK	Високоточне лазерне сканування та фотограмметрія пам'яток, архіви 3D-сканів, віртуальні тури	Дослідники, освітяни, широка громадськість	Безкоштовно	Дослідження та віртуальні відвідування світових пам'яток

представлення чутливих історичних подій чи спільнот. Імерсивні технології можуть впливати на емоційні реакції користувачів, що може призвести до десенсибілізації або тривіалізації історії. Тому розробка етичних принципів та найкращих практик у створенні та використанні віртуальних історичних реконструкцій є надзвичайно важливою. Проте, Імерсивні технології також можуть бути потужним інструментом для емоційного впливу та донесення важливих меседжів. Наприклад, українська компанія ADVIN у співпраці з американським посольством «відзняла у форматі 3D зруйновані Бучу та Ірпінь. Вийшло щемливе трихвилинне відео очима маленької дитини» [5]. Як зазначив власник компанії Артем Чигиринський, оскільки не всі західні можновладці мали змогу відвідати Україну особисто, ця VR-реконструкція дозволила

їм емоційно відчувати наслідки агресії, донісши таким чином важливу інформацію про трагедію.

Сьогодні у світі існують значущі приклади використання віртуальних історичних реконструкцій, які яскраво демонструють можливості занурення в минуле за допомогою цифрових технологій. Серед них – віртуальна реконструкція Форуму Гераклеї Синтіки (Forum of Heraclea Sintica), реконструкція Помпеїв (Pompeii 3D Project), The Giza Project (Гарвардський університет), а також міждисциплінарна ініціатива V-MusT.net (Virtual Museum Transnational Network). До цього переліку також належать численні віртуальні музеї та онлайн-виставки, які стають все більш поширеними у музейній, освітній та культурній практиці. «У кожного музею є Web-сайт, на якому пропонуються розроблені працівниками музею вірту-

альні екскурсії для певного кола глядачів» [10]. Ці приклади свідчать про зростаючу популярність і технологічну інноваційність застосування віртуальних історичних реконструкцій у різних соціальних, наукових та освітніх контекстах.

В Україні цей напрямок також активно розвивається. Багато музеїв, заповідників та культурних інституцій створюють віртуальні 3D-тури своїх експозицій та архітектурних об'єктів, розміщуючи їх на офіційних вебсайтах або міжнародних цифрових платформах на кшталт «Google Arts & Culture» [14 с. 95]. Серед прикладів – Софія Київська, Києво-Печерська лавра, музей М. Грушевського, музей писанкового розпису в Коломиї та інші відомі історичні пам'ятки України.

Окремий напрямок становлять проекти з реконструкції втрачених або пошкоджених історичних споруд, які реалізуються з використанням 3D-моделювання. Такі моделі публікуються, зокрема, на платформах Sketchfab та в спеціалізованих спільнотах у соціальних мережах, що створює простір для обговорення серед фахівців та ентузіастів.

У деяких освітніх ініціативах для вивчення історії використовуються технології віртуальної та доповненої реальності. Зокрема, проєкт «Мережа віртуальних шкільних музеїв» [15] об'єднує 3D-тури шкільними музеями України з аудіо-супроводом трьома мовами. Одним із прикладів є історико-етнографічний музей «Жива традиція» в Іллінівці. Платформа «Ємузей» [16] створює цифрові виставки та віртуальні експозиції, які доповнюють або повністю замінюють традиційні форми музейної презентації. Серед знакових проєктів – «Холодний Яр», VR-музей «Війна впритул», «Пізнати Трипілля», «Острів Хортиця», «Кам'янець-Подільська фортеця» (у форматі інтерактивного туру).

«Національний музей історії України у Другій світовій війні» [17] реалізував онлайн-проєкт, який наративує історичні події за допомогою цифрових експонатів і мультимедійного контенту, дозволяючи користувачам ознайомитися з подіями війни у новому, емоційно насиченому форматі.

Ще в Україні розвиваються онлайн-платформи, що забезпечують інтерактивну взаємодію з віртуальними історичними реконструкціями, як – от віртуальні 3D-екскурсії «Центрального державного архіву-музею літератури і мистецтва України (ЦДАМЛМ)» [18] меморіальними кабінетами видатних митців та віртуальний тур «Музею грошей Національного банку України» [19] Ці ініціативи демонструють використання віртуального

простору культурними інституціями для збереження, популяризації та формування нових форм взаємодії з аудиторією.

Таким чином, український досвід підтверджує ефективність поєднання технологій, історії та онлайн-спільнот, створюючи відкритий простір для навчання, осмислення минулого й залучення широкої громадськості до історичного дискурсу. Ці проєкти не лише зберігають пам'ятки, а й розширюють доступ до культурної спадщини, роблячи історію живою, інтерактивною та глобально доступною, і є взірцем для подальшої інтеграції віртуальних технологій в освіту, науку та культуру в Україні.

Висновки. Таким чином слід відмітити що, віртуальні історичні реконструкції в онлайн-спільнотах становлять собою потужний та перспективний інструмент дослідження, збереження та популяризації історичної спадщини. Слід зазначити, що поєднання сучасних цифрових технологій із потенціалом онлайн-комунікацій надають безпрецедентні можливості для інтерактивного навчання, формування колективної історичної пам'яті та залучення широкої громадськості до історичного дискурсу.

Ці реконструкції не лише забезпечують імерсивний досвід, а й сприяють створенню активних онлайн-спільнот, які взаємодіють у форматі обміну знаннями, критичного осмислення минулого та спільної побудови історичних наративів. Розвиток VR/AR-технологій, інтеграція штучного інтелекту, створення постійних віртуальних світів (мета-всесвітів) розширюють горизонти персоналізованого та достовірного занурення в історичне середовище.

Разом із тим, актуальними залишаються виклики, пов'язані з верифікацією автентичності віртуального контенту, питанням етики, репрезентації, доступності та потенційних викривлень історичних подій. Успішний розвиток цієї галузі потребує міждисциплінарної співпраці, технологічного вдосконалення, розробки педагогічних моделей використання віртуальних реконструкцій в освіті, а також критичного аналізу соціокультурних наслідків цифрового досвіду спадщини.

Майбутнє віртуальних історичних реконструкцій в онлайн-спільнотах обіцяє розширення можливостей для локальних громад розповідати власну історію, активізувати громадську участь та підвищувати обізнаність про історичну спадщину й соціальні виклики. Таким чином, віртуальна історія стає не лише засобом вивчення минулого, а й платформою для діалогу між поколіннями, культурами та історичними інтерпретаціями.

Список літератури:

1. Дипломна робота. – URL: <https://surl.lu/rvrvyn>
2. Лобова В., Лобов С., Лобов Є. Аналіз цифрових інструментів для створення віртуальних екскурсій в освітньому процесі коледжів. Освіта. Інноватика. Практика, 2023. Том 11, № 5. С.39-44. DOI:10.31110/2616-650X-vol11i5-006
3. Дегтяренко Д.О., Оболенков Д. Ф. Цифрові методи реконструкції та відтворення стародавніх міст та споруд за допомогою геодезії. Збірник наукових праць ДонНАБА № 1 – 2024 (32) С.11-16
4. Сегментування онлайн спільнот. М. А. Окландер, Т. О. Окландер // Економічний журнал Одеського політехнічного університету. – 2017. – № 2 (2).–С.39-46.–URL:<http://economics.opu.ua/ejopu/2017/No2/39.pdf>
5. Чи переселять нас у віртуальний світ? – Ukrainian Digital Community, URL: <https://surli.cc/ypvsie>
6. Віртуальна та доповнена реальність: як нові технології надихають вчитися, <https://surl.lu/cfgvow>
7. Реконструкції стародавніх місць у віртуальній реальності: методології та етичні міркування на користь Олаоє, Кріса Белла та Пітера Брокліна URL: <https://easychair.org/publications/preprint/plVn/open>
8. AR та VR технології: що повинні знати розробники – стаття на itProger, URL: <https://surl.li/ervzeu>
9. Imersum: Імерсивні технології, додаток 2023 URL: <https://imersum.com/>
10. Марусей Т.В. Віртуальна екскурсія як напрямок розвитку сучасного туризму. DOI: <https://doi.org/10.32782/2524-0072/2021-26-75pdf>
11. Інтернет на користь: онлайн-ресурси для вивчення історії – На урок.2017, URL: <https://surl.li/bllnny>
12. Smithsonian Digital Volunteers: Home, 2025 URL: <https://transcription.si.edu/>
13. Blog | Article Reconstruction 360 Plus New Module – A Seat at the , URL: <https://surl.li/yjggft>
14. Коваленко О.В. Використання віртуальних екскурсій як сучасних форм організації навчального процесу. С.94-97-URL:https://www.innovpedagogi.od.ua/archives/9 part_1/22pdf
15. Мережа віртуальних шкільних музеїв.2021 URL: <https://www.schoolmuseums.com.ua/>
16. Ємузей 2017-2021 URL: [https:// Discover.UA](https://Discover.UA)
17. Музей війни. URL: [https:// warmuseum.kyiv.ua](https://warmuseum.kyiv.ua)
18. Центральний державний архів-музей літератури і мистецтва України URL:<https://csamm.archives.gov.ua/page/56/>
19. Музей грошей Національного банку України URL: <https://museum.bank.gov.ua>

Kulikova H. A., Rublova R. I., Nikiforov I. A. VIRTUAL HISTORICAL RECONSTRUCTIONS IN ONLINE COMMUNITIES: A COMPREHENSIVE ANALYSIS

The article analyzes the rapid development of virtual (VR) and augmented (AR) reality technologies that open up new opportunities for research, interpretation and presentation of history. “Jaron Lanier coined the term “virtual reality” in 1987 (the term “augmented reality” was coined in 1990 by Boeing researcher Tom Cowdell)” [1, p.12] based on the analysis; the author substantiates the emergence of virtual historical reconstructions in online communities as an innovative approach to the study and popularization of history. The potential of the Internet resource is considered, which, through visualization and the illusion of presence, will contribute to immersion in the past, broadening of the worldview, activation of cognitive activity and motivation for the interested audience. “Content statistics in 2022 show that video information (73%) is the most viewed content, followed by text information (16%), and images (11%). In general, the frequency of daily video views on Internet resources reaches 15 billion worldwide, and the creation and distribution of any multimedia products has become a popular profession” [2, p.40] The purpose of the study is to comprehensively analyze virtual historical reconstructions in online communities at an interdisciplinary level, combining historical science, digital technologies, and social interaction. The author emphasizes the significant impact of virtual reconstructions on education, research, preservation of cultural heritage, and public engagement in history. The key trends, challenges, and prospects for the development of this field are considered to promote a deeper understanding of its potential and importance in the modern world. The author highlights areas for further research, in particular: studying the impact of interactivity on the interest and assimilation of historical information, analyzing the mechanisms of moderation and support for constructive communication in online communities, as well as developing ethical principles for the representation of sensitive historical topics in the virtual environment. It is shown that the simultaneous growth of the influence of online communities creates a unique context for interaction with the past.

Key words: virtual historical reconstructions, online communities, (VR) virtual reality, (AR) augmented reality, online platforms, social networks, 3D modeling.