

Не менш важливою є інклюзивність музеєфікаційних заходів. Упровадження мультимедійних та тактильних технологій, організація майстер-класів і тематичних виставок забезпечують доступність експозиції для різних груп населення, зокрема осіб з інвалідністю. Таким чином, музейний простір перетворюється на динамічний осередок культурного діалогу, де минуле зустрічається із сучасністю.

Отже, нові підходи до музеєфікації традиційного жіночого одягу спрямовані на створення інтерактивних, інклюзивних та технологічно підтриманих експозицій, що дозволяють не лише зберегти, а й популяризувати багатовікову культурну спадщину. Вони стають інструментом для глибшого розуміння історичних процесів, соціальних трансформацій та розвитку національної ідентичності у глобалізованому світі.

С. Остроушко

ВІДЕОГРА ЯК ЗАСІБ МУЗЕЙНОЇ КОМУНІКАЦІЇ

S. Ostroushko

VIDEO GAME AS A MEANS OF MUSEUM COMMUNICATION

Традиційно музеї вважають одними з усталених інститутів, які передають знання, зберігають історію, розширюють інтелектуальні горизонти та транслюють важливі соціальні орієнтири. Однак за останні кілька десятиліть у всьому світі відбулося переосмислення публічних просторів, зокрема музеїв, та спроби створити інтерактивні простори, здатні впливати на людей через численні канали сприйняття. Сучасний світ і технології трансформували традиційні уявлення про музей і перетворили його на гнучкий багатофункціональний інструмент. Цей інструмент комунікує з відвідувачами через різні медійні канали, поширює різноманітну інформацію і створює світ, у якому історична реальність моделюється в сьогоденні, формуючи таким чином культуру пам'яті.

Як соціальні інституції, що беруть активну участь у моделюванні історичної реальності, процесів існування, розвитку цивілізацій та створенні особливих світів героїв, музеї використовують матеріальну та нематеріальну спадщину для популяризації знань, що можна розглядати як своєрідний трансмедійний інструмент. Звичайно, основним ресурсом музею є музейна колекція. артефакти, які є свідками минулого і відображають особливості соціокультурного розвитку. Однак впровадження цифрових технологій дозволило трансформувати реальні об'єкти в електронні та віртуальні, а взаємодію з відвідувачем перевести в глобальну мережу. Цьому сприяють медіатехнології, що динамічно розвиваються.

У сучасному світі, де технології стрімко розвиваються, традиційні методи популяризації історії та культурної спадщини стикаються з численними викликами. Молоді покоління, звиклі до швидкого темпу життя та інтерактивних форм розваг, все рідше відвідують музеї чи цікавляться історією. Окрім цього, кризи, такі як війна в Україні, ще більше ускладнюють експозиційну діяльність музеїв. У таких умовах постає питання: як зробити історію привабливою та доступною для сучасного глядача, особливо коли фізичний доступ до музеїв обмежений? Одним із найперспективніших рішень стає використання відеоігор як засобу експозиції та популяризації історичних знань. Відеоігри, які раніше сприймалися лише як розвага,

сьогодні перетворюються на потужний інструмент для навчання та дослідження. Вони дозволяють не лише побачити історичні події чи об'єкти, а й «відчути» їх через інтерактивний досвід. Це відкриває нові можливості для музеєзнавства, де акцент зміщується з пасивного споглядання на активну участь.

Одним із найяскравіших прикладів того, як відеоігри можуть стати платформою для популяризації історії, є режим “Discovery Tour” у грі *Assassin's Creed Odyssey*. Цей проєкт, створений компанією Ubisoft, перетворює ігровий світ на масштабний інтерактивний музей, присвячений давній Греції. На відміну від основного ігрового процесу, де акцент робиться на бойових сценах та сюжетних поворотах, “Discovery Tour” пропонує гравцям можливість досліджувати історичні локації без будь-яких обмежень. Розробники гри ретельно відтворили архітектуру, побут, культуру та історичні події епохи. Наприклад, гравці можуть відвідати відтворені храми, такі як Парфенон, дізнатися про побут древніх греків, їхні звичаї та релігійні вірування. Крім того, режим включає екскурсії з аудіосупроводом, які розповідають про історичні події та персоналії. Це робить історію доступною, інклюзивною та зрозумілою для ширшої аудиторії, включаючи тих, хто раніше не цікавився історичною тематикою.

Іншим цікавим прикладом є місія “An Evening with Infinity Ward” у грі *Call of Duty: Modern Warfare 2*. На відміну від масштабного підходу *Assassin's Creed*, ця експозиція є більш камерною, але не менш цікавою для гравців та доступнішою для створення музеями як референсу. Гравцям пропонується дослідити виставку, присвячену грі, де представлені моделі персонажів у сюжетних композиціях. Яскравим аналогом такої презентації є 3D-фігури в музеї «Становлення української нації».

Ця експозиція дозволяє гравцям детально розглянути елементи, які зазвичай залишаються поза увагою. Наприклад, дві унікальні моделі зброї, представлені на виставці, не використовувалися в грі, що робить їх особливо цінними для фанатів.

Використання відеоігор як засобу експозиції має низку переваг, адже вони:

1. Забезпечують високий рівень інтерактивності, що робить процес навчання більш захоплюючим;
2. Дозволяють відтворити історичні події та об'єкти в тривимірному просторі, що неможливо в традиційних музеях;
3. Доступні для широкої аудиторії, оскільки не вимагають фізичного відвідування музею. Це особливо актуально в умовах війни.

Однак є й недоліки, які потребують подальшого обговорення, наприклад, фінансова сторона питання. Створення навіть невеликої віртуальної зали потребує цілу команду спеціалістів. Для фінансового успіху потрібно не просто створювати віртуальний музей, а саме гру-музей, що потребує більших ресурсів у розробці.

У майбутньому такі проєкти можуть стати важливим елементом музейної справи, залучаючи нові покоління до вивчення історії та збереження культурної спадщини навіть у найскладніших умовах.