

О. Мар'їна

РЕПРЕЗЕНТАЦІЯ КУЛЬТУРНОЇ СПАДЩИНИ В METAVERSE

О. Marina

REPRESENTATION OF CULTURAL HERITAGE IN THE METAVERSE

За останні десятиліття цифрові технології докорінно змінили способи доступу до культурної спадщини та можливості її споживання. Масове оцифрування та агрегація даних заклали підвалини розвитку потужної цифрової інфраструктури культурної спадщини. Проте в глобальному масштабі цифрового простору культурна спадщина нині доволі фрагментарно представлена в межах локальних та корпоративних цифрових проєктів, тематичних колекцій, цифрових фондів окремих установ.

Принципово новий підхід до збереження та репрезентації історичних культурних скарбів у цифровому вимірі уможливорює концепція інтерактивного середовища Metaverse (Метавесвіту), яка базується на поєднанні віртуального та фізичного світів, пропонує спільний простір для соціальної взаємодії користувачів, а також захопливі інтерактивні можливості — візуалізацію, імерсивні технології, технології штучного інтелекту, Інтернету речей тощо.

Метавесвіт дозволить популяризувати об'єкти культурної спадщини на основі створення детальних 3D-сканувань та високоточних цифрових копій або моделей культурних артефактів; через віртуальні реконструкції історичних місць, культурно значущих ландшафтів, пам'яток архітектури; шляхом моделювання історичних подій та участі користувачів в інтерактивних виставках, віртуальних турах, віртуальних фестивалів; через розповіді історій, майстер-класи, сеанси вивчення мов або проведення віртуальних церемоній та ін.

Метавесвіт сприятиме цілісному розумінню культурної спадщини — він уможливить не лише дослідження окремих артефактів, відтворення візуальної та структурної інформації, а й дозволить вивчати їх історію разом із культурними та соціально-історичними контекстами, а також прослідкувати їх еволюцію із часом. Контекстуалізація сприятиме глибшому розумінню, формуванню знань віртуальних відвідувачів про значення й мету об'єкта культурної спадщини та розвитку ідентифікації, чутливості, приналежності до культур і цінностей. Це у свою чергу уможливить міжкультурний обмін та взаємодію користувачів із різних країн світу в спільному віртуальному просторі.

Визначний потенціал Метавесвіту в аспекті збереження та репрезентації культурної спадщини полягає в її доступності для глобальної аудиторії, незалежно від фізичних чи географічних бар'єрів або матеріального стану артефакту. Метавесвіт може виступати в якості глобального цифрового архіву артефактів культурної спадщини та безцінним освітнім ресурсом. Його інтерактивні способи вивчення історії, мистецтва та культури, які виходять за межі традиційних методів навчання, будуть підвищувати культурну грамотність відвідувачів, сприятимуть пізнанню різноманітних культур та історій. Освітні установи зможуть використовувати Метавесвіт для збагачення ресурсної бази навчального процесу.

Metaverse може надати місцевим громадам можливість брати активну участь у збереженні власної культурної спадщини. Це зробить значний внесок у розбудову

громад, розвиток місцевої економіки та сприятиме міжкультурному діалогу. Технології Метавесесвіту будуть сприяти глобальній співпраці з погляду об'єднання культурних установ та інституцій пам'яті, таких як архівів, бібліотек, музеїв, а також окремих фахівців — істориків, археологів, культурологів, освітян, кураторів музейних колекцій та ін. Їх спільні зусилля будуть спрямовані на інновації в збереженні культурної спадщини для майбутніх поколінь.

Серйозним занепокоєнням у концепції Метавесесвіту є цифровий розрив. Доступ до Metaverse та технологій віртуальної реальності нині не є універсальним, водночас існує ризик того, що цифровий розрив може позбавити певні групи доступу до віртуальної культурної спадщини, адже імерсивні технології часто вимагають дороговартісного обладнання та високошвидкісного підключення до мережі «Інтернет». Важливу роль також відіграє рівень цифрової грамотності користувачів.

Іншим проблемним аспектом є автентичність та історична точність віртуальних репрезентацій об'єктів культурної спадщини в Метавесесвіті. Фахівці часто стикаються з етичними дилемами, такими як баланс між збереженням оригінальної цілісності культурного артефакту та потребою в його реставрації. Крім того, при використанні таких технологій, як 3D-моделювання або VR для створення цифрових копій артефактів існує ризик того, що спрощення або неточності у віртуальних моделях можуть неправильно відобразити культурний чи історичний контекст, що в подальшому, можливо, призведе до викривленого розуміння спадщини.

Занепокоєння також викликають фактори безпеки та конфіденційності даних у процесах збереження та відтворення цифрової культурної спадщини. Оскільки точність уявлень впливає на розуміння об'єкта, існує ризик фальсифікації або пошкодження даних, навмисно чи випадково, що може призвести до спотворення культурних артефактів. Існує ризик того, що неавторизовані особи можуть отримати доступ до даних та застосувати їх з метою неправомірного використання.

Вирішення означених проблем вимагає спільного підходу за участю технологів, фахівців з питань культурної спадщини, громад, політиків, освітян, представників бібліотечної, музейної та архівної сфер діяльності, науковців. Їх постійна співпраця матиме важливе значення для вирішення складних завдань збереження культурної спадщини та забезпечення захисту цих безцінних артефактів для майбутніх поколінь.

Д. Волошин, Т. Новальська

ПОПУЛЯРИЗАЦІЯ УКРАЇНСЬКОЇ ХУДОЖНЬОЇ ЛІТЕРАТУРИ БІБЛІОТЕКАМИ ДЛЯ ЮНАЦТВА В УМОВАХ РОСІЙСЬКО-УКРАЇНСЬКОЇ ВІЙНИ

D. Voloshyn, T. Novalska

PROMOTION OF UKRAINIAN FICTION LITERATURE BY LIBRARIES FOR YOUTH IN THE CONDITIONS OF THE RUSSIAN-UKRAINIAN WAR

Україна, як держава з віковою історією та багатоскладовою культурною спадщиною, на жаль, вже багато століть веде запеклу боротьбу за право на свою незалежність. В умовах повномасштабного російського вторгнення, бібліотеки для юнацтва ще потужніше популяризують українську художню літературу, адже