

інтеграція таких технологій часто потребує залучення зовнішніх технічних фахівців і додаткового сервісного супроводу, що за умов нестабільного фінансування уповільнює процес їхнього повноцінного використання в музейному середовищі.

Проте слід зазначити, що незважаючи на всі труднощі та виклики, з якими стикаються наші музеї на шляху до створення сучасних інтерактивних просторів, останніми роками спостерігається активне бажання музеїв бути сучасними та цікавими для відвідувачів. Українські музеї дедалі частіше звертаються за фінансуванням для закупівлі інтерактивних технологій із різних джерел — державних і міжнародних грантів, зокрема від Українського культурного фонду, House of Europe та ін. Музеї також намагаються залучати спонсорські кошти від бізнесу: великі компанії часто підтримують культурні проекти. Також на допомогу в придбанні новітньої техніки для кращої роботи часто приходять благодійні організації та меценати.

Для підвищення цифрової компетенції музейних фахівців нині організовується безліч професійних, навчальних та практичних тренінгів з роботи з новітніми технологіями. Зокрема, такі навчання проводить саме персонал компаній-розробників інтерактивних технологій для музеїв.

О. Бір'ова

ПРОМОЦІЯ АРХІТЕКТУРНИХ ОБ'ЄКТІВ В ІГРОВОМУ ПРОСТОРІ

О. Birova

PROMOTION OF ARCHITECTURAL OBJECTS IN THE GAMING SPACE

Сьогодення ставить нові вимоги для багатьох сфер життя. Для музейної та пам'яткоохоронної справи — це комунікація, популяризація, залучення світової спільноти до музейно-культурного простору України. У наш час ми маємо унікальну можливість реалізувати цю роботу через віртуальний простір.

Засоби здійснення цієї діяльності залежать від аудиторії, кінцевого споживача музейного продукту. Ігровий простір більше підходить для дітей молодшого віку та підлітків. У часи домінування кліпового мислення, промоцію архітектурних об'єктів можливо реалізувати через ігровий простір. Він виконує одразу декілька функцій: пізнавальну та розважальну. Є доступним для людей з обмеженими фізичними можливостями. Знайомство з архітектурними пам'ятками для дітей, особливо молодшого віку важко реалізувати в звичайній традиційній формі екскурсії. У часи війни особливо складно відвідати українські та світові споруди, тому віртуальний простір сьогодні чудово може доповнити відсутність реальних подорожей Україною.

Віртуальний світ також надає можливості залучати іноземних партнерів для створення спільних проектів, знайомити світ з історико-культурним надбанням українців.

Для ігрового простору краще підійде технологія безмерсивної віртуальної реальності. Саме цей варіант найбільш звичний для дітей — він не потребує додаткового обладнання, складного програмного забезпечення.

Етапи роботи над таким проектом поділяються на чотири частини. Під час першого, підготовчого етапу розробляється детальний план усієї роботи: прописуються пам'ятки, збирається інформація для історичної довідки, розробляється сценарій гри. Це має бути не лише гра на проходження різних

рівнів, а гра, яка має навчальну складову, завдання мають бути побудовані так, щоб максимально розкрити всі особливості та унікальності архітектурної пам'ятки.

Наступний етап відноситься до створення 3D-моделей. Для цих потреб активно використовується метод фотограмметрії, а чимала кількість програм дозволяє створити якісний продукт. Єдина особливість для архітектурних об'єктів — їхній масштаб. Для них не підійде звичайна фототехніка, доводиться використовувати коптер для знімків. Також при створенні моделей слід враховувати скляні і блискучі поверхні, які доводиться корегувати вручну для отримання більш якісного 3D-зображення.

Наступний етап пов'язаний зі створенням ігрового простору, куди заносяться 3D-моделі, історична довідка, розробляються завдання різних рівнів. Для такої роботи зазвичай використовуються програми на основі C#. У проєкт можуть бути залучені архітектурні пам'ятки кількох країн.

Остання частина — тестування гри та введення її до широкого кола користувачів.

У європейській освіті подібні ініціативи активно використовуються в навчальному секторі. Для студентів можна застосувати складніший рівень — повна імєрсія, яка доцільна в галузі медицини, механіки, фізиці.

Для українських шкіл імплементація даних розробок у навчальний сектор та шкільну програму є актуальною й сучасною вимогою, яка розширює можливості співпраці зі світовими партнерами.

В. Кулибчук

РАДЯНЬСКА ПРОПАГАНДА В МУЗЕЙНИХ ПРЕДМЕТАХ: ІНТЕРПРЕТАЦІЯ ТА ПЕРЕОСМИСЛЕННЯ

V. Kulybchuk

SOVIET PROPAGANDA IN MUSEUM OBJECTS: INTERPRETATION AND REINTERPRETATION

Проблема переосмислення радянського періоду в історії України залишається однією з ключових на сучасному етапі державотворення. Радянська спадщина зберігається не лише в матеріальних об'єктах — архітектурі, пам'ятниках, топоніміці, — але й у сформованій системі ідеологічних наративів, які тривалий час впливали на суспільну свідомість. У цьому контексті важливу роль відіграють музеї, які можуть виступати не лише місцем збереження історичних артефактів, а й простором для їхнього критичного переосмислення.

У радянський період музейні установи активно використовувалися як інструмент ідеологічного впливу. Музейні експозиції мали не тільки інформувати відвідувачів, а й формувати в них «правильне» розуміння історичних подій відповідно до офіційної партійної доктрини. Через добір експонатів, їхнє розташування та інтерпретацію створювався цілісний пропагандистський наратив, у якому ключові події ХХ століття подавалися як закономірний шлях до перемоги соціалістичного ладу.

Особливий інтерес у цьому контексті становлять музейні предмети радянського періоду, які виконували не лише інформативну, а й символічну функцію. До них належать плакати, зброя, знаряддя праці, особисті речі військових або робітників, предмети промислового виробництва. У музейному просторі вони виступали