

збагачуючи естетику міст та створюючи нові шляхи для вираження та розвитку культурного простору.

### Література:

1. Catanese R. 3D architectural videomapping. International Archives of the Photogrammetry, Remote Sensing and Spatial Information Sciences, Volume 5, 2013, Strasbourg, France
2. Blaeser T. Exterior architectural projection mapping as a medium of public art: case studies of architectural projections in urban settings / University of Johannesburg Faculty of Art Design & Architecture. B'Tech Multimedia, Anthony Ambala, 2014
3. Menduni E. Entertainment. Spettacoli, centri commerciali, talk show, parchi a tema, social network, Il Mulino, Bologna, 2013.

DOI <https://doi.org/10.30525/978-9934-26-402-3-18>

## THE USE OF MULTIMEDIA IN EDUCATIONAL AUDIOVISUAL WORKS

## ЗАСТОСУВАННЯ МУЛЬТИМЕДІА В НАВЧАЛЬНИХ АУДІОВІЗУАЛЬНИХ ТВОРАХ

### **Stulii A. I.**

*Senior Lecturer, Postgraduate Student  
at the Department of Film Directing  
and Screenwriting,  
Institute of Screen Arts  
Kyiv National I. K. Karpenko-Karyi  
University of Theatre, Cinema and  
Television  
Kyiv, Ukraine*

### **Стулії А. І.**

*стариша викладачка, аспірантка  
кафедри кінорежисури  
та кінодраматургії  
Інститут екранних мистецтв  
Київського національного  
університету театру, кіно  
та телебачення імені  
І. К. Карпенка-Карого  
м. Київ, Україна*

Сучасна медіакультура є відображенням процесів формування світогляду суспільства, а одним з інструментів його формування є освіта. Тому вдосконалення методів та підходів до навчання є важливим і перспективним напрямком дослідження. В 20-х роках ХХІ століття мультимедійні технології, такі як сенсорні екрани, лінгофонні кабінети, маски віртуальної та доповненої реальності вже активно

використовуються не тільки для розваги та дозвілля, а і як важливий компонент освітнього процесу по всьому світу. Згідно досліджень розробників [1] у 2023 році запит на освітні проекти увійшов у топ 5 тем у пошук Meta Store, яка є однією з найбільших та найпопулярніших платформ імерсивного цифрового контенту.

Поширений формат освітнього аудіовізуального контенту є гейміфікований наратив, коли важливі факти та великий масив інформації подають в драматургічному викладі (сторітелінгу) і при цьому формують систему завдань та нагород. Одним із принципів такого навчання за Джеймсом Полом Гі є Принцип практики: «Учні отримують багато-багато практики в контексті, де практика не є нудною (тобто у віртуальному світі, який привабливий для учнів на їхніх власних умовах і де учні відчувають постійний успіх)» [2, с. 207–208]. До цього можна віднести і симуляцію у віртуальній реальності – цифровому змодельованому чи зазнятому просторі, в якому глядач (учасник) може взаємодіяти з елементами цього простору. В цьому медіумі створюють так звані «серйозні ігри». «В ігри можна грати серйозно або невимушено. Нас цікавлять серйозні ігри в тому сенсі, що ці ігри мають явну та ретельно продуману освітню мету і не призначені для гри в першу чергу для розваги. Це не означає, що серйозні ігри не є або не повинні бути розважальними» [3, с. 9–10]. Це термін вживають для опису функціонального додатку, який імітує навчальні сценарії в реалістичному просторі, наприклад для пілотів, пожежників, поліцейських та інших професій, які потребують практики в специфічних умовах. Створення подібних проектів допомагає пришвидшити навчання, адже не витрачається час на опанування подій, які можуть статися чи не статися в реальності. Кількість учасників залежить не від кількості інструкторів, а від наявності девайсів для проходження досвіду. Такий віртуальний підхід зменшує проблему логістики, адже не потребує переміщення персоналу безпосередньо до місця навчання, яке може бути заводом, полем, кар'єром – місцем віддаленим і важкодоступним. А також досвід не залежить від кількості розхідних матеріалів в реальності, так як в віртуальному світі можна знову і знову відтворювати реагенти, знаряддя праці та техніку. І звісно віртуальний досвід у симуляції є безпечнішим і запобігає нещасним випадкам в реальності. До прикладу українська компанія ДТЕК навчає енергетиків за допомогою інноваційних тренажерів Teslasuit [4]. Працівник в масці віртуальної реальності бачить реальний відсканований і відтворений в 3Д простір, в якому знаходиться устаткування, на якому спеціаліст згодом буде працювати, але

попередньо він тренується віртуально. Костюм *Teslasuit* синхронізований з додатком досвіду і реагує на неправильні дії електричним імпульсом, що є безпечним і ефективним методом емоційної та фізичної пам'яті.

Окрім навчальних тренінгів мультимедійні засоби набувають неочікуваних і дуже цікавих форм в освітньому шкільному процесі. Наприклад проект «Подорож на Марс» [5], створений американською продакшн компанією *Framestore* для *Lockheed Martin*, у 2016 році виграв 19 нагород фестивалю реклами та комунікацій *Канські леви* в 11 категоріях. Це перша в історії групова віртуальна реальність без гарнітури – класичний шкільних американський автобус, переобладнаний 4K led екранами замість вікон, маршрут якого синхронізований з 3Д сценою поверхні Марсу. Відтак група дітей, яка їде містом в цьому автобусі, бачить за вікном реальні пейзажі планети Марс і отримує ту ж інформацію, яка звучала б в класі за партою, але тепер вони переживають практичний імерсивний досвід.

Подібні проекти сприяють процесу глобалізації освіти та культури, надаючи можливість людям з різних півкуль нашої планети пройти один і той самий досвід, а завдяки можливостям мультиплеєру, пережити його в режимі реального часу та ділитися своїми враженнями та думками, комунікувати, осмислювати та взаємодіяти на новому рівні.

### Література:

1. Nguyen W. VR Gaming Statistics About the Most Popular Genres, Meta Quest Store, Game Pricing & More. *VR Heaven*. 2022. URL: [https://vrheaven.io/vr-gaming-statistics/#Oculus\\_Quest\\_Store\\_Statistics\\_2022](https://vrheaven.io/vr-gaming-statistics/#Oculus_Quest_Store_Statistics_2022) (дата звернення: 31.01.2024).
2. Gee JP. *What Video Games Have To Teach Us About Learning And Literacy*, Palgrave Macmillan. 2003. P. 207–208.
3. Clark C. Abt. *Serious Games*. Viking Press 1970. P. 9–10.
4. Більше практики, менше ризиків: ДТЕК навчає енергетиків за допомогою інноваційних тренажерів *Teslasuit*. Офіційний сайт ДТЕК. URL: <https://dtek.com/media-center/news/more-practice-fewer-risks-dtek-uses-innovative-teslasuit-simulators-to-teach-power-engineers/> (дата звернення: 31.01.2024).
5. Field trip to Mars. URL: <http://fieldtriptomars.com/> (дата звернення: 31.01.2024).