

SECTION 3. APPLIED CULTURAL STUDIES

DOI <https://doi.org/10.30525/978-9934-26-609-6-4>

AUGMENTED REALITY IN MUSEUMS OF UKRAINE: MODERN COMMUNICATION STRATEGIES

ДОПОВНЕНА РЕАЛЬНІСТЬ У МУЗЕЯХ УКРАЇНИ: СУЧАСНІ СТРАТЕГІЇ КОМУНІКАЦІЇ

Kushnerova A. I.

*3rd year student at the Faculty
of Fine Arts
Kharkiv State Academy of Design
and Arts*

Кушнерьова А. І.

*студентка III курсу факультету
образотворчого мистецтва
Харківська державна академія
дизайну та мистецтв*

Sukhanova N. V.

*2nd year student at the Faculty
of Fine Arts
Kharkiv State Academy of Design
and Arts*

Суханова Н. В.

*студентка II курсу факультету
образотворчого мистецтва
Харківська державна академія
дизайну та мистецтв*

Didyk A. S.

*3rd year student at the Faculty Design
Kharkiv State Academy of Design
and Arts
Kharkiv, Ukraine*

Дідик А.С.

*студентка III курсу
факультету дизайну
Харківська державна академія
дизайну та мистецтв
м. Харків, Україна*

Наведені тези досліджують, наскільки прогресивною є технологія доповненої реальності для модернізації музейної діяльності в Україні. Дослідження аналізує основні типи віртуальних рішень, такі як візуалізація, гейміфікація та навігація, і те, як вони змінюють наратив, бачення культурної спадщини в умовах воєнного стану. На прикладах українських проєктів демонструються хороші і погані моменти використання цієї технології [5, 6].

Сучасні музеї набагато більше, ніж просто склади для старих речей, зараз, вони активні центри комунікації, діляться історіями та культурою. Сучасний світ рухається до цифровізації, що посилилось під час пандемії Covid-19. Загроза знищення музейних фондів, переміщення експозицій, і ускладнення для людей потрапити до музеїв вимагає

свіжих ідей, а технології доповненої реальності є надзвичайно ефективними для вирішення цих викликів, поєднуючи функції збереження експонатів, їх популяризації та інтерактивності освіти.

1. Класифікація рішень в практиці українських музеїв.

Аналізуючи існуючі проекти можемо виділити три основні категорії використання Віртуальної реальності :

1. Рішення візуалізаційного типу. Цей тип – найдоступніший і використовується для “огляду” експонату:

1) “Оживлення” картинки – проект, запущений Національним художнім музеєм України, де статичні образи на полотнах “оживають” через додаток на смартфонах у відвідувачів (наприклад, на полотні “Козаки в степу”; можна побачити рухомий дим від пострілів, шелест трави, рух хмар). Це не лише викликає ефект «вау», а може сприяти кращому сприйняттю творчого задуму автора [2].

2. 3D-реконструкція артефактів:

1) Можливість перегляду скіфського золота, кераміки чи надзвичайно рідкісної скульптури з усіх сторін, які експонат показав би під одним ракурсом у вітрині. Це розширює дослідницький потенціал експозиції [1, 3].

2) «Реконструкція знищеного». Найбільш актуальний підвид. Через екран телефону можна побачити , яким був собор або будь-яке інше місце у місті до зруйнування.

3. Гейміфіковані рішення що націлені на залучення молоді та дитячої аудиторії:

1) «Квести та місії». Наприклад, музей історії України виготовляє квести, суть яких полягає у тому, щоб відсканувавши обраний камерою предмет, користувач отримує відповідні завдання або фрагменти історії. Тобто, відвідувач стає гравцем, активно бере участь у цікавому квесті а не просто спостерігає.

2) «Інтерактивні пазли та вікторини». Це спроба зібрати віртуальний артефакт або відшукати відповіді на запитання, розкидані в різних залах [2, 6].

3) Навігаційні та інформаційні рішення ,такі, як «Інтерактивні мапи»- допомагають орієнтуватися у великих музейних комплексах [3].

4) «Розумні ярлики». При наведенні камери на ярлик або QR-код біля експонату запускається аудіо або відео пояснення, розповідь куратора що надає глибше розуміння контексту твору.

2. Вплив доповненої реальності на комунікацію музею та відвідувача.

Впровадження нових технологій змінює комунікаційну модель музею:

1) Активація глядача: Відвідувач із пасивного споживача інформації перетворюється на активного дослідника, який сам вибудовує свій маршрут. Це формує особистісний зв'язок із експозицією.

2) Зміна наративу: Експозиція втрачає лінійний характер розповіді куратора. Завдяки Віртуальній реальності вона стає нелінійною, гілковою вірцево-зразковою системою, де кожен відвідувач вибирає свій варіант шляху спостереження [1, 2, 3, 6].

3) Подолання мовних бар'єрів: віртуальні додатки з функцією перекладу роблять експозицію доступною для іноземних туристів, що є стратегічним ключем для розвитку культурного експорту та публічної дипломатії України.

3. Виклики та перешкоди впровадження доповненої реальності в Україні.

Практично весь потенціал технологій в контексті українських музеїв обмежується такими чинниками:

1) Фінансові обмеження: Створення надійного, якісного мобільного додатку, водночас оптимально зручного для користування, потребує багато грошей на програмування, дизайн та наповнення його контентом. Багато музеїв не мають власного бюджету для цього і повністю покладаються на гранти та волонтерську допомогу [4].

2) Технічна інфраструктура: Оснащення старих будівель музеїв добрим сигналом інтернету та іншими технологіями для забезпечення якісної реалізації доповненої реальності та позиціонувальних пристроїв, а також встановлення станцій зарядки для пристроїв, все ще є великою проблемою, особливо для старих музейних будівель.

3) Проблеми з персоналом: Відсутність професійних кадрів що поєднують історію мистецтв, знання музейні справи і комп'ютерні галузі, такі як менеджери та UX-автори. Існує нестача контенту, що є науково і технологічно досконалим.

4) Консервативність спільноти: Існує уявлення, стосовно музейних технологій, що програмне забезпечення та пов'язані технології становлять ризик для автентичності та серйозності музейного простору, будучи надто "дитячими та іграшковими" [3, 5].

Роблячи висновок з наведеної вище інформації, бачимо що:

1. Використання технології доповненої реальності перетворює українські музеї з простих складських приміщень на динамічні інтегровані комунікаційні центри, що дозволяє відвідувачеві активно брати участь у формуванні свого культурного досвіду.

2. Під час дії воєнного стану доповненої реальності набуває додаткової стратегічної цінності, слугуючи не лише освітнім цілям, але

й збереженню пам'яті (шляхом цифрового відновлення втраченого), а також віддаленому доступу до культурної спадщини.

3. Найуспішнішими є проекти, в яких елементи доповненої реальності інтегровані в загальні кураторські наративи, а не є окремими, ізольованими об'єктами.

4. Рішення основних викликів (фінансування, інфраструктура, персонал) вимагає розвитку ініціатив державного-приватного партнерства, отримання міжнародних грантів та підготовки нових фахівців у галузі цифрових гуманітарних наук.

Література:

1. Lviv Interactive. Офіційний сайт проєкту. URL: <https://www.lvivcenter.org/> (дата звернення: 08.09.2025).
2. Національний художній музей України. Розділ про проєкти. URL: <https://namu.ua/> (дата звернення: 08.09.2025).
4. Марченко О. В. Цифрові технології в музеєзнавстві: світовий досвід та українські реалії. *Вісник Книжкової палати*. 2021. № 12. С. 45–49.
5. Prozorro. Продажі. Державні закупівлі музейного обладнання. URL: <https://prozorro.gov.ua/> (дата звернення: 09.09.2025).
6. Culture of Ukraine during the war. Збірка статей про культурний опір. URL: <https://war.ukraine.ua/category/culture/>
7. Музей історії України у Другій світовій війні. Офіційний сайт. URL: <https://www.warmuseum.kyiv.ua/> (дата звернення: 08.09.2025).