

Є. Дзеніс

ІНТЕРАКТИВНІ МЕДІА ТА ГЕЙМІФІКАЦІЯ В КУЛЬТУРНИХ ПРОЄКТАХ

Y. Dzenis

INTERACTIVE MEDIA AND GAMIFICATION IN CULTURAL PROJECTS

У сучасному інформаційному суспільстві, де цифрові технології формують нові моделі взаємодії між культурними інституціями та аудиторією, інтерактивні медіа й гейміфікація набувають ролі інноваційних інструментів культурної комунікації. Їхня поява стала результатом розвитку мультимедійних платформ, 3D-візуалізації, віртуальної та доповненої реальності, які суттєво трансформують способи сприйняття культурного контенту. Інтерактивність забезпечує не лише зорове або слухове сприйняття, а й активну участь користувача, що перетворює процес ознайомлення з культурними об'єктами на елемент особистого досвіду.

Гейміфікація в культурних проєктах розглядається як використання ігрових механік у неігровому контексті з метою підвищення залученості, мотивації та емоційного впливу на аудиторію. Дослідження у сфері цифрових комунікацій свідчать, що впровадження ігрових елементів у музейні експозиції, виставкові простори чи туристичні маршрути підвищує рівень інтересу, сприяє формуванню нових когнітивних моделей сприйняття та забезпечує тривалішу пам'ять інформаційного контенту. Відвідувач перестає бути пасивним спостерігачем, натомість перетворюється на активного учасника подій, здатного впливати на розвиток сюжетної лінії або порядок подання матеріалу.

Одним із ключових напрямів застосування інтерактивних медіа в культурі є використання технологій доповненої (AR) та віртуальної реальності (VR). Такі рішення вже активно інтегруються в провідних музеях світу — Луврі, Британському музеї, музеях Флоренції, де відвідувачі за допомогою мобільних пристроїв можуть спостерігати реконструкції історичних подій або 3D-моделі зруйнованих артефактів. Це створює ефект присутності, який недосяжний у традиційних експозиціях. Застосування AR-рішень дозволяє відтворювати художні або історичні контексти без фізичної реставрації об'єктів, що має важливе значення для збереження культурної спадщини.

Україна має значний потенціал у впровадженні подібних технологій. Культурні інституції, зокрема музеї Харкова, Львова та Києва, володіють матеріальною базою, достатньою для розгортання інтерактивних мультимедійних експозицій. Доцільним є створення інтегрованих платформ, де за допомогою 3D-сканування та фотограмметрії можна формувати цифрові архіви музейних фондів, доступні для широкої публіки через мобільні додатки. Такі проєкти могли б виконувати одночасно освітню, туристичну та культурно-просвітницьку функції. Наприклад, інтерактивні мапи історичних місць Харкова з можливістю перегляду архітектурних об'єктів у доповненій реальності могли б стати основою для міського культурного маршруту нового покоління.

Окремої уваги заслуговує аспект гейміфікації в просуванні української культури серед молодіжної аудиторії. Використання принципів сюжетно-рольових ігор, систем досягнень, рейтингів або інтерактивних завдань у мобільних застосунках може істотно підвищити рівень культурної зацікавленості. У контексті

музейної педагогіки можливим є створення «цифрових квестів», де учасники виконують завдання, пов'язані з історією експонатів, художніми стилями або біографіями митців. Така форма роботи забезпечує не лише засвоєння інформації, а й формування емоційного зв'язку між користувачем і культурним об'єктом.

Важливо зазначити, що гейміфікація не обмежується розважальним елементом. Вона здатна стати повноцінною педагогічною технологією в культурних проєктах, орієнтованих на інтелектуальний розвиток і формування критичного мислення. Створення інтерактивних виставок із віртуальними персонажами, які комунікують із відвідувачем, або систем, що адаптують зміст залежно від рівня підготовки користувача, відкриває нові горизонти для музейної та освітньої практики.

Вітчизняний досвід використання інтерактивних медіа наразі обмежується переважно поодинокими ініціативами — цифровими виставками в Мистецькому арсеналі, мультимедійними інсталяціями в межах фестивалів сучасного мистецтва та експериментальними VR-проєктами при університетах. Для системного розвитку цієї галузі необхідна міждисциплінарна співпраця між розробниками програмного забезпечення, дизайнерами, культурологами та педагогами. Саме університетське середовище може стати осередком інновацій, де майбутні фахівці опановують технології 3D-моделювання, візуалізації, інтерактивного дизайну та штучного інтелекту для подальшого використання в культурній сфері.

Серед перспективних напрямів розвитку інтерактивних медіа в Україні варто відзначити створення національної цифрової платформи культурної спадщини, де об'єкти різних регіонів були б представлені у форматі 3D-турів. Також актуальним є впровадження інтерактивних проєктів у межах міських культурних фестивалів, що сприятиме популяризації регіональної ідентичності. Інтеграція елементів гейміфікації в такі заходи може забезпечити залучення молоді, формуючи нову модель взаємодії між суспільством і культурним простором.

Отже, інтерактивні медіа та гейміфікація виступають не лише технічними інструментами, а й методологічною основою переосмислення культурної комунікації. Вони перетворюють культуру на живий процес взаємодії, де користувач є не споживачем, а співтворцем змісту. Для українського культурного середовища це відкриває можливості не лише для модернізації музейних і виставкових практик, але й для формування нової культурної екосистеми, у якій цифрові технології стають засобом збереження, популяризації та розвитку національної спадщини.