

## **ЗБЕРЕЖЕННЯ Й АКТУАЛІЗАЦІЯ КУЛЬТУРНОЇ СПАДЩИНИ В КОНТЕКСТІ МЕДІАКУЛЬТУРИ: ДОСВІД ВОЛИНИ**

**Москвич О. Д.**

*кандидат філософських наук, доцент,  
завідувач кафедри культурології*

*Волинський національний університет імені Лесі Українки*

**Пазин О. Т.**

*аспірант кафедри культурології*

*Волинський національний університет імені Лесі Українки  
м. Луцьк, Україна*

Актуальність теми зумовлена соціокультурними змінами, медіа-трансформаціями та необхідністю захисту, збереження і популяризації культурного надбання в контексті викликів сучасності. Війна в Україні актуалізувала потребу не лише у фізичному збереженні об'єктів культурної спадщини за допомогою цифрових рішень, а й популяризації української культури, зокрема за допомогою медіаінструментів, а також створенні інклюзивного доступу до фондів.

В сучасній культурі досвід візуального сприйняття і комунікації перейшов від традиційних рівнів «людина-світ», «людина-людина» до «людина-медіа-світ», «людина-медіа-людина», що сформувало новий соціокультурний простір – медіакультуру. Поняття «медіакультура» в сучасному культурологічному дискурсі інтегрує три семантичні аспекти: сукупність матеріальних і духовних цінностей у сфері медіа (а також система їх відтворення і функціонування); новий культурний простір у вимірі медіареальності та система рівнів розвитку особистості, здатної сприймати й аналізувати медіатексти. Сьогодні збереження й актуалізація культурної спадщини в контексті медіакультури передбачає 3D-сканування і моделювання, створення віртуальних просторів, застосування інтерактивних та імерсивних технологій, використання соціальних медіа, мобільних додатків, практик гейміфікації тощо. Прикладами є успішні проекти, що були реалізовані культурними діячами Волині завдяки міжнародному співробітництву і підтримці Українського культурного фонду. Пропонуємо до розгляду кейси Музейного простору «Окольний замок», театру «Гармидер», Волинського краєзнавчого музею, Художнього музею у Луцьку та Музею сучасного українського мистецтва Корсаків.

В рамках реалізації проекту «Нове життя старого міста: ревіталізація пам'яток історико-культурної спадщини Луцька та Любліна» у 2023 р. було відкрито Музейний простір «Окольний замок», який

створено на основі відреставрованих пам'яток архітектури національного значення: Вежі князів Чорторийських з частиною оборонного муру і Монастиря єзуїтів із підземеллями. Креативний музейний простір містить галерею рицарства, експозицію навчального процесу в Єзуїтському колегіумі, силіконову фігуру монаха-єзуїта, голограму привида, мультимедійну систему з інтерактивним смарт-табло, шоломи віртуальної реальності. Зокрема, для відвідувачів доступна послуга віртуальної реальності, де гості можуть поринути в середньовічну культуру в режимі гри (гравець стає стрільцем із лука, його завдання – відбивати хвилі ворогів через спеціальну VR-систему) [6; 7].

«Сарцевич: віртуальне повернення луцького генія наївного мистецтва» (2025 р.) – це міждисциплінарний проект, метою якого є «дереалізація» українського наївного мистецтва, дослідження спадщини скульптура, відновлення і повернення в культурний простір імені митця-наївіста Станіслава Сарцевича. Реалізація інтегрує історію, мистецтво, театр, цифрові технології та урбаністику за участю відомих українських експертів і фахівців (Р. Порицька, З. Навроцька, В. Головей, П. Гудімов, П. Гончар та інші культурні активісти). Театр «Шарж» за матеріалами дослідження представив перформанс про Станіслава Сарцевича у різних містах України [1; 3].

«Коло часу: мультимедійна подорож спадщиною» (2025 р.): – це імерсивний проект, композиційном центром якого стала глиняна писанка XII століття, знайдена у 2023 році ветераном російсько-української війни в селі Древині Волинської області. Представлена мультимедійна виставка інтегрована в оновлену етнографічну експозицію Волинського краєзнавчого музею з метою популяризації локальної культурної спадщини [4].

В межах швейцарсько-українського проекту «Мистецтво об'єднує: шедеври Художнього музею у новому вимірі» у Луцьку створили інноваційний цифровий продукт і забезпечили інклюзивний доступ до культурної спадщини для різних соціальних груп (2025 р.). Міждисциплінарна команда розробила цифровий продукт нового покоління, аби зробити доступною колекцію європейського та українського мистецтва (XVI – поч. XX ст.), яку було переміщено з Художнього музею в безпечні сховища через загрози війни. Завдяки VR-технологіям, 3D-моделюванню й аудіовізуальному супроводу шедеври мистецтва стали доступними для публіки у форматі віртуальної екскурсії [2].

В Музеї сучасного українського мистецтва Корсаків у Луцьку зібрано колекції творів мистецтва українських авторів ХХ–ХХІ ст., поряд з основною експозицією «Генеza сучасного українського мистецтва» та Художньо-меморіальним музеєм Миколи Кумановського функціонують змінні експозиції та створено масштабний інтерактивний культурно-мистецький проект «Космогонія» (2022–2024 рр., куратор й автор ідеї – В. Корсак, автор картини –

П. Антип) з однойменною імерсивною виставою. Також в Музеї Корсаків пропонують інтерактивні вхідні квитки з доповненою реальністю, мобільний додаток МСУМК та віртуальний 3D-тур на офіційному сайті. Команда культурних менеджерів організовує проекти, дискусії, зустрічі, що популяризують українське мистецтво, відкривають можливості для публічного діалогу і фахової комунікації, поєднують збереження культурної спадщини із сучасними технологіями [5].

Отже, в контексті сучасної медіакультури досвід Волині демонструє створення високотехнологічних культурних продуктів, цифровізація стає інструментом не лише фізичного збереження об'єктів культурної спадщини, а й інструментом культурної дипломатії, промоції українського мистецтва, консолідації суспільства і формування національної ідентичності.

### Література:

1. Головей В., Гаврилюк С., Москвич О. Пріоритети культурної політики України в умовах війни : медіа-інформаційний аспект. *Українська культура : минуле, сучасне, шляхи розвитку*. (51), 344–350 (2025). URL: <https://doi.org/10.35619/ucpmk.51.1067>

2. Головій О. Мистецтво об'єднує: у Луцьку презентували 3d-тур експозицією художнього музею. URL: <https://www.volynnews.com/news/all/mystetstvo-obyednuye-u-lutsku-prezentuvaly-3D-tur-ekspozyciyeiu-khudozhnoho-muzeiu/> (12.05.2026 р.)

3. Дослідження життя і творчості Станіслава Сарцевича. URL: <https://algoritm.ngo/projects/doslidzhennia-zhyttia-i-tvorchosti-stanislava-sartsevycha> (12.05.2026 р.)

4. Запрошуємо до Волинського краєзнавчого музею на виставку з елементами 3D мапінгу «Коло часу: мультимедійна подорож спадщиною». URL: <https://www.lutskrada.gov.ua/publications/zaprosuiemo-do-volynskoho-kraieznavchoho-muzeiu-na-vystavku-z-elementamy-3d-mapinhu-kolo-chasu-multymediina-podorozh-spadschynoiu> (11.05.2026).

5. Музей сучасного українського мистецтва Корсаків. Офіційна сторінка. URL: <https://msumk.com/about/> (13.05.2026)

6. Музейний простір «Окольний замок». Офіційна сторінка. URL: <https://okolnyi-lutsk.com/> (13.05.2026).

7. Надольська В. В. Музейний простір «Окольний замок» у Луцьку: новітні практики музеєфікації і використання культурної спадщини. URL: <https://evnuir.vnu.edu.ua/server/api/core/bitstreams/6fe145d9-64c0-4010-bca7-0c3925b48135/content> (14.05.2026).