

Я. Уардани

ГЕЙМІФІКАЦІЯ ЯК ІННОВАЦІЙНИЙ ПІДХІД ДО ТРАНСФОРМАЦІЇ СЦЕНІЧНОГО ПРОСТОРУ

Y. Uardani

GAMIFICATION AS AN INNOVATIVE APPROACH TO THE TRANSFORMATION OF THE STAGE SPACE

Швидкий розвиток сучасних технологій у наш час сприяють відкриттю нових можливостей в івент-індустрії. Гейміфікація як спосіб трансформації простору в івент-індустрії та онлайн-форматах дозволяє розширити можливості створення інтерактивних середовищ та забезпечити активну участь аудиторії у процесі події.

Гейміфікація — це процес впровадження ігрових елементів у неігровий контекст. Цей прийом може бути використаним на різних етапах організації івенту — від розроблення концепції та планування до моменту втілення. Для успішної гейміфікації необхідно зважати на специфіку аудиторії та цілі, які ставляться перед подією, а також правильно підбирати способи реалізації, які гарантуватимуть бажаний ефект.

Задля розширення можливостей впровадження гейміфікації в культурно-мистецьку сферу, можна використовувати нові технології, наприклад метавесвіти, віртуальну та доповнену реальність. Вони не лише дозволяють створювати ще більш захопливі та реалістичні ігрові середовища, які привертають увагу, а ще й стимулюють учасників до активного залучення у процес .

Доповнена реальність — це технологія, що дозволяє інтегрувати віртуальні об'єкти в реальний світ. У сценічному просторі технологія може бути використана для створення віртуальних декорацій, а також для додавання ігрових елементів, що змушують глядачів стати учасниками цього дійства.

Один із прикладів успішного використання гейміфікації у сценічному середовищі — шоу Cirque du Soleil, що використовує доповнену реальність для створення вражаючих візуальних ефектів. У шоу “TORUK — The First Flight” глядачі мали можливість завантажити спеціальний мобільний додаток, який дозволяє їм поглибитися у світ вистави ще до її початку. Додаток містить такі ігрові елементи, як головоломки та квести, що дає можливість глядачам поглибитись у сюжет вистави та відчувати себе частинкою цього світу. У шоу “Mystère”, актори використовують лазерні пістолети, які спрацьовують при торканні та активізують глядачів у сюжетно важливі моменти.

Трупа “Punchdrunk” заснована в Лондоні й відома своїми театральними виставами, що активно використовують метод гейміфікації, завдяки якому глядачі потрапляють у віртуальні світи, де можуть взаємодіяти з персонажами. Глядачі вистави “Sleep No More” заселяються в палац 1930-х рр. та отримують маску віртуальної реальності із вбудованим екраном, який проектує картинку з камер, розташованих по всьому простору. Це дозволяє глядачам побачити те, що відбувається в різних кімнатах, і забезпечує постійний контакт із персонажами.

Реалії сьогодення диктують нові вимоги до заходів, які змушують все частіше організаторів звертатися до онлайн-форматів та віртуальних енвайроментів. Трансляція музичного фестивалю Tomorrowland на віртуальну платформу у 2020 р. — це успішний приклад інтеграції гейміфікації енвайроменту фестивалю. Віртуальний простір, створений за допомогою платформи Tomorrowland Around the World, дозволив глядачам побувати на фестивалі від першої особи за допомогою

своїх аватарів. Глядачі змогли насолодитися виступами знаменитих діджеїв у новому форматі віртуального середовища з масштабними сценами та візуальними ефектами.

Один із найбільш вражаючих кейсів використання гейміфікації за останній рік — концерт групи The Weeknd на фестивалі Coachella. Під час виступу артисти використовували доповнену реальність для створення віртуального ландшафту на сцені, що змінився відповідно до настрою музики та дій артистів на сцені, а завдяки технології ARKit глядачі дивилися на виступ через смартфони, що створювало ефект повної іммерсії.

Отже, впровадження новітніх технологій в івент-індустрію може бути ефективним способом відповіді на виклики сьогодення та допомогти організаторам задовольнити ряд вимог учасників. Процес гейміфікації має значні перспективи розповсюдження та адаптації не лише в масштабах конкретного заходу, а й загалом івент-простору. Застосування гейміфікації у заходах дозволяє залучити учасників та підвищити їх мотивацію до участі у програмі, а завдяки новітнім технологіям, таким як мобільні додатки, доповнена реальність, метавесвіти та інші онлайн-інструменти, покращиться комунікація між учасниками та організаторами івенту, що підвищить рівень внутрішнього ринку та сприятиме розвиненню нових можливостей івент-індустрії.

К. Пашковська

ТРАНСФОРМАЦІЙНІ ПРОЦЕСИ УКРАЇНСЬКОГО ТЕАТРУ В УМОВАХ ВОЄННОГО СТАНУ

K. Pashkovska

TRANSFORMATIONAL PROCESSES OF THE UKRAINIAN THEATER IN THE CONDITIONS OF MARTIAL LAW

Після повномасштабного вторгнення російських загарбників, український театр зіткнувся з низкою складних викликів та завдань, які вплинули на роботу усіх театрів в Україні та трансформували їхню діяльність. Найважливішим завданням для українського театру стала гостра потреба у збереженні та розвитку національної культури та підтримки національної ідентичності в умовах воєнного стану.

Вітчизняні театри зіткнулися з низкою проблем, які вплинули на їхню трансформацію. А саме: зміна соціального контексту й демографічної ситуації у країні, захист театрів та забезпечення глядачів від можливих терористичних атак та обстрілів, закриття театрів на тимчасово окупованих територіях. Унаслідок економічних складнощів та зменшення фінансування, майже усі українські театри зіткнулися з проблемами, пов'язаними з урізанням бюджету на розроблення та проведення нових вистав. Це призвело до мінімізації постановок та зниження їхньої якості, а також до скорочення кількості акторів та працівників театру. Також багато працівників українських театрів вирішили поповнити лави Збройних Сил України.

У більшості українських театрів відбулося перепланування репертуару: театри почали активніше працювати над створенням нових п'єс, які б відображали сучасні реалії та проблеми країни. Почався масовий випуск вистав, перформансів та мистецьких проєктів, що відображали події війни, життя людей в умовах воєнного стану, трагедії та подвиги українських військових. Протягом року діяльності українського театру в умовах воєнного стану випущено близько двохсот прем'єрних вистав.