

УДК 069.1:008]:004.928

DOI <https://doi.org/10.32782/facs-2025-1-50>

**Віталій ДМИТРЕНКО**

доктор історичних наук, доцент, доцент кафедри культурології, філософії та музеєзнавства, Полтавський національний педагогічний університет імені В. Г. Короленка, вул. Остроградського 2, м. Полтава, Україна, 36000

**ORCID:** 0000-0002-3055-9812

**Віта ДМИТРЕНКО**

кандидат історичних наук, доцент, доцент кафедри культурології, філософії та музеєзнавства, Полтавський національний педагогічний університет імені В. Г. Короленка, вул. Остроградського 2, м. Полтава, Україна, 36000

**ORCID:** 0000-0002-9005-2263

**Бібліографічний опис статті:** Дмитренко, В., Дмитренко, В. (2025). Анімаційні практики в музеях як інструмент популяризації культурної спадщини. *Fine Art and Culture Studies*, 1, 350–355, doi: <https://doi.org/10.32782/facs-2025-1-50>

## АНІМАЦІЙНІ ПРАКТИКИ В МУЗЕЯХ ЯК ІНСТРУМЕНТ ПОПУЛЯРИЗАЦІЇ КУЛЬТУРНОЇ СПАДЩИНИ

**Мета роботи.** Визначити роль анімації в музейних установах як інструменту популяризації культурної спадщини та проаналізувати анімаційні технології, що застосовуються у цих закладах. **Методологія.** Для його проведення використано методи: порівняльного аналізу – для виявлення схожості й відмінності анімаційних практик у різних музеях; систематизації та класифікації – для класифікації основних технологій анімаційних практик і виокремлення їх характерних ознак. **Наукова новизна** дослідження полягає тому, що автори проаналізували існуючі анімаційні практики в музеях України і з'ясували їхні можливості для популяризації культурної спадщини. **Висновки.** Сучасні музеї широко використовують анімаційні практики в своїй діяльності. Музейна анімація є важливим інструментом для модернізації музеїв, сприяючи популяризації культурної спадщини та створенню унікального досвіду для кожного відвідувача. Вона не лише змінює спосіб подачі матеріалу, а й сприяє формуванню глибшого інтересу до історії, мистецтва та науки.

Однак, використання анімаційних технологій потребує значних капіталовкладень, адже передбачає впровадження новітніх технік. Вартість обладнання, програмного забезпечення, а також потреба в регулярному оновленні технологій може бути значним фінансовим тягарем для організацій з обмеженим бюджетом. У разі недостатнього фінансування, такі інновації можуть бути недоступними для більшості культурних установ.

Технології можуть допомогти зробити експонати більш доступними та цікавими для відвідувачів, однак надмірне використання сучасних анімаційних засобів може призвести до того, що автентичний контекст експонатів буде втрачений. Тому важливо знайти правильний баланс між використанням новітніх технологій та збереженням історичної достовірності експонатів.

**Ключові слова:** анімаційна практика, інновація, культурна спадщина, музей, соціокультурна діяльність.

**Vitaliy DMYTRENKO**

Doctor of Historical Sciences, Associate Professor, Associate Professor at the Department of Cultural Studies, Philosophy and Museology of Poltava V. G. Korolenko National Pedagogical University, 2 Ostrogradskoho Str., Poltava, Ukraine, 36000

**ORCID:** 0000-0002-3055-9812

**Vita DMYTRENKO**

Candidate of Historical Sciences, Assistant Professor, Assistant Professor at the Department of Cultural Studies, Philosophy and Museology of Poltava V. G. Korolenko National Pedagogical University, 2 Ostrogradskoho Str., Poltava, Ukraine, 36000

**ORCID:** 0000-0002-9005-2263

**To cite this article:** Dmytrenko, V., Dmytrenko, V. (2025). Animatsiyni praktyky v muzeyakh yak instrument populyaryzatsiyi kul'turnoyi spadshchyny [Animation practices in museums as a tool for popularizing cultural heritage]. *Fine Art and Culture Studies*, 1, 350–355, doi: <https://doi.org/10.32782/facs-2025-1-50>

## ANIMATION PRACTICES IN MUSEUMS AS A TOOL FOR POPULARIZING CULTURAL HERITAGE

**The purpose of the paper.** To determine the role of animation in museum institutions as a tool for popularizing cultural heritage and to analyze the animation technologies used in these institutions. **Methodology.** To conduct it, the following methods were used: comparative analysis – to identify similarities and differences in animation practices in different museums; systematization and classification – to classify the main technologies of animation practices and identify their characteristic features. The **scientific novelty** the research is that the authors analyzed existing animation practices in Ukrainian museums and identified their potential for popularizing cultural heritage. **Conclusions.** Modern museums widely use animation practices in their activities. Museum animation is an important tool for the modernization of museums, contributing to the popularization of cultural heritage and creating a unique experience for each visitor. It not only changes the way the material is presented, but also contributes to the formation of a deeper interest in history, art and science.

However, the use of animation technologies requires significant capital investments, as it involves the implementation of the latest techniques. The cost of equipment, software, as well as the need for regular technology updates can be a significant financial burden for organizations with a limited budget. In case of insufficient funding, such innovations may be inaccessible to most cultural institutions.

Technology can help make exhibits more accessible and engaging for visitors, but overuse of modern animation tools can lead to the loss of the authentic context of the exhibits. Therefore, it is important to find the right balance between using the latest technology and preserving the historical authenticity of the exhibits.

**Key words:** animation practice, innovation, cultural heritage, museum, socio-cultural activity.

**Постановка проблеми.** Музейна анімація є сучасним трендом, що сприяє популяризації культурної спадщини, який відповідає на виклики цифрової епохи та зміни у сприйнятті інформації сучасним суспільством. Адже сучасна аудиторія, особливо молодь, віддає перевагу інтерактивним і візуальним формам подачі матеріалу. До того ж, низка психологів відзначає «кліповий» характер мислення сучасної молоді. За таких умов, саме анімація здатна донести до молодіжної аудиторії важливу інформацію та сприяти її засвоєнню.

Музейна анімація дозволяє зробити подачу інформації цікавою, динамічною та доступною для різних поколінь. Вона допомагає в ігровій формі донести до сучасної аудиторії важливість збереження історичних пам'яток, звичаїв та традицій. З огляду на означене вище, дослідження анімаційних практик в музеях як інструменту популяризації культурної спадщини є важливим як з теоретичної, так і практичної точок зору.

**Аналіз останніх досліджень і публікацій.** Роль анімації у музейній діяльності вивчають О. Бойко, С. Вошкуллат, А. Король, Л. Поліщук та ін. Однак, актуальними залишається питання

дослідження анімаційних практик в музеях як інструменту популяризації культурної спадщини.

**Мета статті.** Визначити роль анімації в музейних установах як інструменту популяризації культурної спадщини та проаналізувати анімаційні технології, що застосовуються у цих закладах.

**Виклад основного матеріалу.** Передусім відзначимо, що на сьогодні єдиного підходу до розуміння поняття анімація, анімаційна діяльність, анімаційні практики не вироблено. Комітет з питань культурного співробітництва Ради Європи визначив анімацію як будь-яку діяльність, яка сприяє усвідомленню людьми їхнього становища, потреб, талантів та покращенню спілкування з іншими для більш активної участі у суспільному житті (Dąbrowski, 1966).

У науковій літературі анімацію також розглядають як: комплекс заходів, що організовується та здійснюється аніматорами (Паришкура, Колісниченко, Демко, Бистра, Сефіханова, 2024, с. 41); вид соціокультурної діяльності, що базується на сучасних технологіях та спрямована на подолання соціального та культурного відчуження, забезпечення творчої реабілітації й активного відпочинку, побудованого на основі

культурних цінностей (Поліщук, 2014, с. 71) тощо. Часто в літературі ототожнюють поняття анімація та соціокультурна анімація. Останню розуміють у широкому (концептуальному) та вузькому (практичному) значеннях. Перший підхід є світоглядним, що передбачає побудову соціокультурного середовища, заснованого на доступності, взаємодії, міжособистісних відносинах, праві на вільне, творче самовираження. Другий – це організаційні та технологічні моменти, за допомогою яких реалізовується анімаційна діяльність (Мартинюк, 2020, с. 158–159). Вважаємо, що музейна анімація є одним з напрямів соціокультурної анімації. З одного боку, її можна розглядати як нову філософію діяльності музею (концептуальний підхід), що передбачає відкритість, доступність, спрямованість на залучення відвідувача до життя музею. З іншого, – це конкретні форми діяльності, що залучають новітні технології з метою збільшення кількості відвідувачів музею (практичний підхід).

Відповідно, музейну анімацію визначаємо як новітній інтерактивний підхід до презентації культурної та історичної спадщини, заснований на використанні сучасних технологій та творчих рішень. Головними завданнями такої діяльності є: залучити туристів та місцевих жителів до «непопулярного» закладу; зацікавити відвідувачів музейними експонатами; перетворити складну для розуміння інформацію на зрозумілу та доступну; формувати у візитерів почуття відповідальності за національну ідентичність і спадщину; дати можливість доторкнутися до історичного минулого та відчути його як невід’ємну частину сучасності; дати можливість екскурсантам реалізувати творчі здібності; викликати позитивні емоції (Поліщук, 2014, с. 73; Король, Вошкулат, 2023, с. 340).

Виходячи із зазначеного вище, під анімаційними практиками в музеях розуміємо соціокультурні заходи, базовані на сучасних ігрових, інтерактивних, цифрових технологіях, що спрямовані на безпосереднє сприйняття музейних об’єктів через інтелектуальне та емоційне засвоєння й творче переосмислення їх цінності.

У музеях основними технологіями анімаційних практик є: театралізація – використання елементів сценічної вистави в екскурсійному процесі; екскурсія з шоу-елементами (орієнто-

вані на невеликі аудиторії, наприклад, екскурсії для молодят у день весілля); музейні квести (спортивно-інтелектуальні змагання, де учасники шукають об’єкти або місця, виконуючи заздалегідь підготовлені завдання); «жива історія» (реконструкція – відтворення історичних подій, побуту чи ритуалів за участю акторів або співробітників музею); майстер-класи та воркшопи (залучення відвідувачів до практичної діяльності, що пов’язана з тематикою експозиції (наприклад, виготовлення гончарних виробів чи середньовічних прикрас)); арт-клуби та творчі майстерні (об’єднують людей, зацікавлених у мистецтві й літературі, використовуючи музей як тло для творчості); аудіовізуальні шоу (використання світлових проєкцій, музики та звукових ефектів для створення атмосферних експозицій); мультимедійні інсталяції (використання віртуальної реальності (VR), доповненої реальності (AR), 3D-проєкцій, які дають можливість «поринути» у минуле) тощо.

Однією з найпоширеніших технологій анімаційних практик в Україні є театралізація. Так, у музеї-садибі І. П. Котляревського проводяться сюжетно-тематичні екскурсії під назвою «В гостях на Івановій горі». Вони організовані у форматі театралізованого дійства, де екскурсанти зустрічаються з самим Іваном Котляревським та героями його творів, а також мають можливість скуштувати традиційні полтавські галушки (Дмитренко, 2020, с. 23). У Полтавському літературно-меморіальному музеї В. Г. Короленка реалізують авторські анімаційні проєкти. Серед них: театралізована екскурсія «Машина часу на садибі Короленка» та театралізований урок із елементами психологічного тренінгу «Шлях людини від темряви до світла» (Солопко, 2020).

Державний історико-культурний заповідник міста Дубно запрошує на театралізовану екскурсію «Духи і легенди Дубенського замку». Відвідувачі зустрічаються з героями повісті «Тарас Бульба», ключницею, привидами, катом і горбанем. Під час екскурсії можна скуштувати князівські страви й напої, прокататися в кареті та насолодитися яскравим феєрверком (Затамувавши подих: 12 найкращих театралізованих екскурсій в Україні, 2024).

Екскурсію з шоу-елементами пропонує Музей українського весілля, розташований у селі Великі Будища (Полтавщина), де від-

творено інтер'єр традиційної української хати з предметами побуту, вишивкою, фотографіями, килимами та іншими елементами декору XVII–XIX століть. Екскурсії тут проводяться у формі імпровізованого весілля: відвідувачі стають головними героями святкового обряду, переодягаються в святкові костюми, беруть участь у веселошпах із жартами, піснями та застіллям, знайомлячись із давніми весільними традиціями та обрядами (Затамувавши подих: 12 найкращих театралізованих екскурсій в Україні, 2024).

Не втратили своєї популярності так звані «живі історії» (реконструкції). Наприклад, у Музеї мистецтв ім. Богдана і Варвари Ханенків проходить виставка «Музей-Couture. Історичний костюм у творах мистецтва та авторських реконструкціях», що поєднує театралізовані елементи із залученням персонажів, одягнених у костюми XIV–XIX століть. Подібні практики застосовуються в музеях «Victoria Museum» і «Становлення української нації», де відвідувачі мають можливість торкатися або приміряти репліки оригінальних експонатів.

У 2023 році «Музейно-виставковий центр Калуської міської ради» провів історичну реконструкцію «Сплав солі», де було відтворено процес виварювання та транспортування калуської солі до Галича (Єфімова, 2023).

Ще однією формою історичної реконструкції є фестивалі-турніри, які часто організовують на базі музейних комплексів. Серед найвідоміших: «Битва націй» у Державному історико-архітектурному заповіднику «Хотинська фортеця», «Стародавній Меджибіж» і «Епоха Героїв» у Державному історико-культурному заповіднику «Межибіж», «Терра Героїка» в Кам'янець-Подільському державному історичному музеї-заповіднику та «Ту Стань!» у Державному історико-культурному заповіднику «Тустань» (Тормахова, Соловей, 2020, С. 79).

Загалом, музеї-замки активно використовують історичні реконструкції, адже їх автентичне середовище сприяє відтворенню подій різних епох – від середньовічних лицарських турнірів до військових битв XX ст. (Поліщук, 2014, с. 73).

Популярною музейною технологією, що використовується музеями в просвітницькій діяльності є майстер-класи та воркшопи. Наприклад, кілька років поспіль музеї у Львові

«Дім Франка» проводить літні школи для дітей. У 2018 р. в музеї організували літню франкознавчу школу для учнів 9–11 класів, а в 2019 р. – літню школу музейних лідерів «Тинейджер в музеї» для учнів 6–8 класів, у 2020 р. – Школу культурного менеджменту «Дім Франка – музей живих ідей» для підлітків. Метою літніх шкіл стало ознайомлення школярів з життям та творчістю Івана Франка, а також із сучасними тенденціями в музейній справі за допомогою цікавого курсу, який включав лекції, читання та семінарські заняття, інтелектуальні ігри, екскурсії, майстер-класи, воркшопи, зустрічі тощо (Дім Франка, 2024).

Починаючи з 2021 року в Музеї воєнного дитинства (м. Київ) проводять майстер-клас «Розуміння досвіду війни дітей через особисті історії та предмети» для вчителів. Під час його проведення педагогів знайомлять з методологією та практикою освітніх заходів на тему розбудови миру. В подальшому, зібрані вчителями та їх учнями свідчення й речі можуть стати частиною експозиції музею (War childhood museum, 2025).

Мультимедійні інсталяції стають все більш затребуваними в сучасних музеях завдяки їхній здатності інтерактивно взаємодіяти з аудиторією, залучати емоційно та створювати незабутні враження. Використання технологій доповненої та віртуальної реальності, 3D-проекцій, інтерактивних екранів і аудіовізуальних ефектів дозволяє відвідувачам глибше зануритися в історичні події, культурні явища чи художні твори.

Такі інсталяції не лише роблять експозиції більш доступними та цікавими для різновікових аудиторій, але й сприяють популяризації музеїв серед молоді. Крім того, мультимедійні проекти дозволяють музеям розширювати свої освітні можливості, поєднуючи традиційні експозиції з інноваційними форматами подачі матеріалу. Це перетворює звичайний похід до музею на інтерактивний досвід, який поєднує розваги, навчання та технології.

Зокрема, Київський Музей науки Малої академії наук України пропонує відвідувачам показатися на велосипеді з квадратними колесами, побачити двометрову голограму і 60-кілограмовий кристал, скласти з атомів воду і сіль в доповненій реальності, дізнатися, як влаштований

організм людини. Музей нараховує більше 120 інтерактивних експонатів та інсталяцій (Інсталяція в Київському Музеї науки Малої академії наук України, 2025).

У 2023 році у київському Музеї видатних діячів української культури презентували мультимедійний історичний проєкт «[Не]знищен[н]і», який розповів про репресії української інтелігенції. Виставка поєднала історичні документи й інсталяції – імітацію тюремної камери, схожої на ту, яку замальовувала у своєму записнику Людмила Старицька-Черняхівська; вагону поїзда, в якому засуджених везли на заслання; Биківнянського лісу, що був місцем знищення української інтелігенції (Мультимедійний історичний проєкт «[Не]знищен[н]і», 2023).

Такі напрями діяльності українських музеїв суголосні зі світовими тенденціями розвитку цих інституцій. Так, Лувр (Франція) організовує інтерактивні виставки, майстер-класи з мистецтва та VR-програми, що дозволяють побачити, як створювалися картини чи скульптури. Британський музей (Велика Британія) використовує цифрові тури та аудіогіди, що включають елементи анімації та інтерактивності. Музей науки (Бостон, США) пропонує інтерактивні експонати, наукові шоу та програми, що дозволяють проводити власні експерименти. Музей сучасного мистецтва (МоМА, США) проводить творчі воркшопи та програми для сімей із залученням інтерактивних технологій.

**Висновки і перспективи подальших досліджень.** Сучасні музеї широко використовують анімаційні практики в своїй діяльності. Вони приваблюють відвідувачів своєю інноваційністю, здатністю приносити нові емоції та форми комунікації. Музейна анімація є важ-

ливим інструментом для модернізації музеїв, сприяючи популяризації культурної спадщини та створенню унікального досвіду для кожного відвідувача. Вона не лише змінює спосіб подачі матеріалу, а й сприяє формуванню глибшого інтересу до історії, мистецтва та науки.

Однак, використання анімаційних технологій потребує значних капіталовкладень, адже передбачає впровадження новітніх технік. Вартість обладнання, програмного забезпечення, а також потреба в регулярному оновленні технологій може бути значним фінансовим тягарем для організацій з обмеженим бюджетом. У разі недостатнього фінансування, такі інновації можуть бути недоступними для більшості культурних установ.

Інтеграція нових технологій у роботу музеїв вимагає наявності висококваліфікованого персоналу, здатного працювати з цим обладнанням, – спеціалістів з інформаційних технологій, дизайнерів, програмістів, людей, які здатні інтегрувати мультимедійні елементи в музейні програми. Для цього необхідно проводити навчання або наймати нових співробітників. Однак, підготовка персоналу потребує часу та ресурсів, що може стати додатковим викликом для установ з обмеженими можливостями.

Технології можуть допомогти зробити експонати більш доступними та цікавими для відвідувачів, однак надмірне використання сучасних анімаційних засобів може призвести до того, що автентичний контекст експонатів буде втрачений. Тому важливо знайти правильний баланс між використанням новітніх технологій та збереженням історичної достовірності експонатів. Ці питання вимагають подальшого дослідження.

#### ЛІТЕРАТУРА:

1. Dąbrowski Z. Czas wolny dzieci i młodzieży. Warszawa : PZWS, 1966. 190 p.
2. Дім Франка. 2024. URL: <https://dimfranka.lviv.ua/programs>
3. Дмитренко В. І. Історія впровадження анімаційних технологій в практику музеїв м. Полтава. *Гілея: науковий вісник*. 2020. Вип. 158 (№10). Ч. 1. Історичні науки. С. 21–24.
4. Єфімова В. Історична реконструкція «Сплав солі». 2023. URL: [https://pmu.in.ua/museum\\_pedagogics/salt/](https://pmu.in.ua/museum_pedagogics/salt/)
5. Затамувавши подих: 12 найкращих театралізованих екскурсій в Україні. 2024. URL: <https://zruchno.travel/News/New/1236?lang=ua>
6. Інсталяція в Київському Музеї науки Малої академії наук України. 2025. URL: <https://lightek.net.ua/instaljacziya-v-kyuyivskomu-muzeyi-nauky-maloyi-akademiyi-nauk-ukrayiny/>
7. Король А., Вошкулат С. Особливості використання засобів анімації у сфері культурної спадщини художніх музеїв України. *V Міжнародна науково-практична конференція «Актуальні проблеми сучасного дизайну»*. Київ, КНУТД, 27 квітня 2023 р. С. 338–340. URL: [https://er.knutd.edu.ua/bitstream/123456789/24787/1/APSD\\_2023\\_V2\\_P338-340.pdf](https://er.knutd.edu.ua/bitstream/123456789/24787/1/APSD_2023_V2_P338-340.pdf)

8. Мартинюк Т. А. Прикладне та концептуальне розуміння анімації в процесі соціальної інтеграції молоді з інвалідністю. *Актуальні питання корекційної освіти (педагогічні науки). Збірник наукових праць*. 2020. Випуск №16, том 2. С. 151–162. URL: <https://aqce.com.ua/vipusk-n16-tom-22020/martinjuk-ta-prikladne-ta-konceptualne-rozuminnja-animacii-v-procesi-socialnoi-integracii-molodi-z-invalidnistju.html>
9. Мультимедійний історичний проєкт «[Не]знищен[н]і». 2023. URL: <https://corp.suspilne.media/newsdetails/8713>
10. Паришкура Ю. В., Колісниченко Т. О., Демко В. С., Бистра І. І., Сефіханова К. А. Витоки розвитку та характеристика анімаційних послуг у туризмі. *Інновації та технології в сфері послуг і харчування*. 2024. № 1(11). С. 40–45.
11. Поліщук Л. О. Анімація в діяльності закладів культури. *Культура і мистецтво у сучасному світі*. 2014. Вип. 15. С. 71–76.
12. Солопко О. Як відзначають Міжнародний день музеїв у Полтаві: полтавка про роботу в музеї В.Г. Королєнка. 2020. URL: <https://www.0532.ua/news/2763212/>
13. Тормахова А. М., Соловей А. А. Явище історичної реконструкції в культурі XX–XXI століття. *Українські культурологічні студії*. 2020. № 2(7). С. 78–81.
14. War childhood museum. 2025. URL: <https://warchildhood.org/ua/creative-workshops/>

## REFERENCES:

1. Dąbrowski Z. (1966). Czas wolny dzieci i młodzieży. [Leisure of children and youth]. [in Polish].
2. Dim Franka. (2024). [Franko's House]. URL: <https://dimfranka.lviv.ua/programs> [in Ukrainian].
3. Dmytrenko V. I. (2020). Istoriya vprovadzhennya animatsiynykh tekhnolohiy v praktyku muzeyiv m. Poltava. [History of the introduction of animation technologies into the practice of museums in Poltava]. *Hileya: naukovyy visnyk*, 158, 21–24. [in Ukrainian].
4. Yefimova V. (2023). Istorychna rekonstruktsiya «Splav soli». [Historical reconstruction «Salt alloy»]. URL: [https://pmu.in.ua/museum\\_pedagogics/salt/](https://pmu.in.ua/museum_pedagogics/salt/) [in Ukrainian].
5. Zatomuvavshy podykh: 12 naykrashchykh teatralizovanykh ekskursiy v Ukraini. (2024). [Holding your breath: 12 best theatrical excursions in Ukraine]. URL: <https://zruchno.travel/News/New/1236?lang=ua> [in Ukrainian].
6. Instalyatsiya v Kyivys'komu Muzeyi nauky Maloyi akademiyi nauk Ukrainy. (2025). [Installation in the Kyiv Museum of Science of the Minor Academy of Sciences of Ukraine]. URL: <https://lightek.net.ua/instalyacziya-v-kyivys-komu-muzeyi-nauky-maloyi-akademiyi-nauk-ukrayiny/> [in Ukrainian].
7. Korol' A., Voshkulat S. (2023). Osoblyvosti vykorystannya zasobiv animatsiyi u sferi kul'turnoyi spadshchyny khudozhnikh muzeyiv Ukrainy. [Peculiarities of using animation tools in the field of cultural heritage of art museums of Ukraine]. *V Mizhnarodna nauково-praktychna konferentsiya «Aktual'ni problemy suchasnoho dyzaynu»*, 338–340. URL: [https://er.knutd.edu.ua/bitstream/123456789/24787/1/APSD\\_2023\\_V2\\_P338-340.pdf](https://er.knutd.edu.ua/bitstream/123456789/24787/1/APSD_2023_V2_P338-340.pdf) [in Ukrainian].
8. Martynyuk T. A. (2020). Prykladne ta kontseptual'ne rozuminnya animatsiyi v protsesi sotsial'noyi intehtratsiyi molodi z invalidnistyu. [Applied and conceptual understanding of animation in the process of social integration of youth with disabilities]. *Aktual'ni pytannya korektsiynoyi osvity (pedahohichni nauky). Zbirnyk naukovykh prats'*, 16, 151–162. URL: <https://aqce.com.ua/vipusk-n16-tom-22020/martinjuk-ta-prikladne-ta-konceptualne-rozuminnja-animacii-v-procesi-socialnoi-integracii-molodi-z-invalidnistju.html> [in Ukrainian].
9. Mul'tymediynny istorychnyy proyekt «[Ne]znyshchen[n]i». (2023). [Multimedia historical project «[Un]destruced»]. URL: <https://corp.suspilne.media/newsdetails/8713> [in Ukrainian].
10. Paryshkura YU. V., Kolisnychenko T. O., Demko V. S., Bystra I. I., Sefikhanova K. A. (2024). Vytoky rozvytku ta kharakterystyka animatsiynykh posluh u turyzmi [Origins of development and characteristics of animation services in tourism]. *Innovatsiyi ta tekhnolohiyi v sferi posluh i kharchuvannya*, 1, 40–45. [in Ukrainian].
11. Polishchuk L. O. (2014). Animatsiya v diyal'nosti zakladiv kul'tury [Animation in the activities of cultural institutions]. *Kul'tura i mystetstvo u suchasnomu sviti*, 15, 71–76. [in Ukrainian].
12. Solopko O. (2020). Yak vidznachayut' Mizhnarodnyy den' muzeyiv u Poltavi: poltavka pro robotu v muzeyi V.H. Korolenka. [How the International Museum Day is celebrated in Poltava: Poltava about work in the museum V.G. Korolenko]. URL: <https://www.0532.ua/news/2763212/> [in Ukrainian].
13. Tormakhova A. M., Solovey A. A. (2020). Yavyshe istorychnoyi rekonstruktsiyi v kul'turi XX–XXI stolittya [The phenomenon of historical reconstruction in the culture of the XX–XXI centuries]. *Ukrayins'ki kul'turolohichni studiyi*, 2, 78–81. [in Ukrainian].
14. War childhood museum. (2025). URL: <https://warchildhood.org/ua/creative-workshops/> [in Ukrainian].