

INFORMACJE PRASOWE

13/04/2022 11:18, aktualizacja: 13/04/2022 15:18 | Zamieścił: Krzysztof Nadratowski

Do muzeum wprost z kanapy? Na Mazowszu to możliwe!



Autor: Przemysław Walczak, PME

Wirtualne spacery – to największy taki projekt w kraju. Mazowsze przenosi do wirtualnej przestrzeni 26 swoich instytucji kultury. Co to oznacza w praktyce? Nie wychodząc z domu, będziemy mogli spacerować po mazowieckich skansenach w Sierpcu i Radomiu, podziwiać wnętrza Państwowego Muzeum Etnograficznego w Warszawie, zamek w Liwie czy Muzeum Sportu i Turystyki. Koszt przedsięwzięcia to 10,6 mln zł. W przygotowaniu wirtualnych spacerów pomogła UE. Samorząd Mazowsza ma również coś dla fanów gry Monopoly. Właśnie powstała jej mazowiecka wersja – Monopoly Mazowsze.

W kapciach do muzeum

Jak będzie można, nie ruszając się z domu zwiedzić Muzeum Etnograficzne w Warszawie czy zamek w Liwie? Wystarczy założyć gogle VR i rozpocząć wirtualne zwiedzanie. Łatwa nawigacja pozwoli nam odwiedzać muzea pomieszczenie po pomieszczeniu. Jeśli zainteresuje nas jakiś obraz lub inny eksponat, po najechaniu na niego kursorem, wyświetlą nam się informacje na jego temat.

- Trudno sobie wyobrazić promocję regionu bez wzięcia pod uwagę jego walorów kulturowych
- mówi Konrad Wojnarowski, przewodniczący sejmikowej Komisji Promocji Województwa Mazowieckiego i Współpracy Zagranicznej. – Dzięki wirtualnym spacerom będziemy mogli w całkiem nowy sposób i bez ograniczeń popularyzować naszą kulturę i bogate zbiory mazowieckich instytucji – dodaje.

Pandemia odsunęła nas od kultury

Dzięki digitalizacji zbiorów, usługom interaktywnym i wirtualnemu zwiedzaniu mazowieckie instytucje kultury będą na wyciągnięcie ręki. W nieograniczony sposób otrzymają do nich dostęp uczniowie, młodzież, studenci, seniorzy, nie tylko z Mazowsza, kraju, ale i z całego świata. Niestety, pandemia i związane z nią obostrzenia spowodowały, że wiele instytucji kultury musiało ograniczyć swoją działalność. Również szkoły mniej chętnie organizowały różnego rodzaju wycieczki.

Jak mówi Artur Andrysiak, członek zarządu Agencji Rozwoju Mazowsza S.A., w Polsce nie ma drugiego takiego projektu, w którym byłyby zdigitalizowane i udostępnione do oglądania w technologii VR tak bogate zbiory.

– Posługujemy się tą samą technologią, która została zastosowana m.in. w wirtualnym zwiedzaniu Luwru, ikony muzeów europejskich. Co ciekawe, badania pokazują, że tam gdzie pilotażowo wdrażano takie projekty, zwiększała się później liczba odwiedzających, zwłaszcza tych w młodym wieku – podkreśla.

Wielka digitalizacja zbiorów

Proces digitalizacji zbiorów to nie tylko łatwiejszy dostęp do kultury, ale także korzyści dla muzeów. Dzięki zdigitalizowaniu zasoby instytucji zostaną kompleksowo zarchiwizowane, ponadto będzie możliwość ich prezentacji na arenie międzynarodowej bez konieczności przewożenia cennych przekładów i dokumentów poza granice miasta, regionu czy kraju.

– Staramy się eksperymentować z różnymi narzędziami i technologiami, aby przybliżyć publiczności nasze muzealne skarby. Wierzymy, że wirtualne doświadczenie wystaw może chociaż w części przerodzić się w konwersje na osobiste odwiedziny lub skorzystanie z naszej bogatej oferty stacjonarnej – mówi Robert Zydel, dyrektor Państwowego Muzeum Etnograficznego.

Wśród warszawskich muzeów zarządzanych przez samorząd województwa, które już można wirtualnie zwiedzać, jest także Muzeum Sportu i Turystyki. Jego dyrektor Sławomir Majcher zwraca uwagę, że trudno dziś wyobrazić sobie nowoczesne muzeum bez najnowszych technologii.

– Ich umiejętne wykorzystanie pozwala stworzyć iluzję znajdowania się w miejscu oglądanym na fotografii, przez co możemy jeszcze lepiej zaprezentować zbiory, a jednocześnie przekazać więcej pozytywnych emocji, jakie towarzyszą na przykład wielkim wydarzeniom sportowym – podkreśla.

Projekt E-kultura – na czym to polega?

Projekt Regionalna Platforma Informacyjna – Kultura na Mazowszu realizowany jest w ramach RPO WM 2014-2020. Jego celem jest publikacja zestandaryzowanych usług elektronicznych na jednej wspólnej regionalnej platformie. Wdrożone systemy back-office z jednej strony zapewnią ustandaryzowanie działań w zakresie e-usług instytucji kultury, a z drugiej ułatwią, usprawnią i zautomatyzują dostęp do oferowanych wydarzeń kulturalnych, zapewnią wymianę danych między instytucjami oraz standaryzację usług elektronicznych.

W ramach projektu prowadzona jest digitalizacja zbiorów muzealnych oraz tworzone są spacerzy wirtualne, które zostaną udostępnione na stronach internetowych instytucji kultury oraz na Regionalnej Platformie Kulturalnej. Dodatkową zaletą jest możliwość korzystania z gogli VR, które przenoszą obserwatora w wirtualny świat muzeum.

Termin zakończenia realizacji projektu to marzec 2023 r. Jego całkowita wartość wynosi 10,6 mln zł.

Zagrajmy w Monopoli Mazowsze!

Jeśli nie wirtualna rzeczywistość, to może rozgrywka w Monopoli Mazowsze. To oferta dla każdego bez względu na wiek! Monopoli to jedna z najpopularniejszych gier na świecie. Powstała w Stanach Zjednoczonych w czasach Wielkiego Kryzysu i wciąż przyciąga szerokie grono odbiorców. Obecnie powstają różne jej odmiany, nawiązujące do ciekawych miejsc, wydarzeń historycznych czy motywów kulturowych. Wśród nich są już edycje poświęcone m.in.: Warszawie Retro, miastu Ciechanów, Bałtowskiemu czy Tatrom. Do tego grona dołączyło właśnie Mazowsze.

– Mazowsze doczekało się swojej edycji gry Monopoli. Staraliśmy się zachować jak najwięcej z realiów rozgrywki klasycznej edycji gry, jednocześnie dodając jak najwięcej elementów, które kojarzą się z kulturą, gospodarką, historią i przyrodą Mazowsza oraz oddają charakter regionu – powiedział Paweł Cukrowski, dyrektor Departamentu Kultury, Promocji i Turystyki w urzędzie marszałkowskim.

Aby stać się właścicielem Żelazowej Woli, Warszawskiej Kolei Dojazdowej, Kolei Mazowieckich czy Metra Warszawskiego wystarczy rzucić kostką. Możemy także kupić Elektrownię w Dębem, warszawskie Filtry, zamek w Czersku, Pojezierze Gostynińskie czy Brudzeński Park Krajobrazowy. Jeśli jednak będziemy mieli pecha – trzeba będzie zapłacić wysokie „janosikowe”.

Do gry dołączony został przewodnik, który przybliży graczom miejsca znajdujące się na mapie. Poznamy z nim na przykład historię skansenu w Sierpcu, dowiemy się, jakie miejsca można zwiedzić podczas wycieczki malowniczymi meandrami Wkry czy z którymi mazowieckimi miastami związani byli Zygmunt Krasiński i Witold Gombrowicz.

Aby zdobyć specjalną edycję gry Monopoli Mazowsze należy śledzić konkursy organizowane przez urząd marszałkowski i mazowieckie instytucje kultury.

Marta Milewska
Rzecznik Prasowy
Urząd Marszałkowski Województwa Mazowieckiego,
tel. 22 59 07 602, kom. 510 591 974,
e-mail: rzecznik@mazovia.pl

Joanna Machudera-Szwankowska
Główna specjalistka ds. relacji z mediami
Państwowe Muzeum Etnograficzne w Warszawie
kom.: 519 536 004
mail: joanna.machudera@ethnomuseum.pl

W spotkaniu wzięli udział m.in. radny województwa Konrad Wojnarowski, dyrektor departamentu kultury UMWM Paweł Cukrowski oraz dyrektorzy mazowieckich muzeów.



arch. UMWM

O wirtualnych spacerach opowiedzieli Robert Zydel, dyrektor Państwowego Muzeum Etnograficznego i Sławomir Majcher, dyrektor Muzeum Sportu i Turystyki



arch. UMWM

O technicznej stronie projektu wirtualnych spacerów mówi Artur Andrysiak z Agencji Rozwoju Mazowsz. S.A.



arch. UMWM

Podczas konferencji była też okazja, by poznać mazowiecką edycję gry Monopoly



arch. UMWM

Dziennikarze mogli zobaczyć na własne oczy, jak wygląda wirtualne zwiedzanie z goglami VR.



arch. UMWM

Wystawa



PME

Grę Monopoly Mazowsze można zdobyć w ramach konkursów organizowanych przez urząd marszałkowski i instytucje kultury



arch. UMWM

Konferencja w PME



Przemysław Walczak, PME

Konferencja prasowa w PME



Przemysław Walczak, PME

Pokaz wirtualnych spacerów



Przemysław Walczak, PME

Pokaz wirtualnych spacerów w PME



Przemysław Walczak, PME

Konferencja w PME



Przemysław Walczak, PME

Preview



Close

Rozmiar: 2.19 MB, DOCX

[mp3_Konrad Wojnarowski – radny województwa.mp3](#)

Preview



Close

Rozmiar: 646.53 KB, MP3

[mp3_Paweł Cukrowski – dyrektor Departamentu Kultury, Promocji.mp3](#)

Preview



Close

Rozmiar: 2.28 MB, MP3

[mp3_Robert Zydel dyrektor Muzeum Etnograficznego.mp3](#)

Preview



Close

Rozmiar: 1.71 MB, MP3

[mp3_Sławomir Majcher – dyrektor Muzeum Sportu i Turystyki.mp3](#)

Preview



Close

Rozmiar: 1.19 MB, MP3

mp3_Artur Andrysiak_członek zarządu Agencji Rozwoju Mazowsza SA.mp3

Preview



Close

Rozmiar: 1.89 MB, MP3

mp3_Grzegorz Świderski_wykonawca.mp3

Preview



Close

Rozmiar: 1.15 MB, MP3

UWAGA

Informacje opublikowane przed 1 stycznia 2021 r. dostępne są na stronie archiwum.mazovia.pl