



# Twórcy aplikacji mobilnej Chernobyl VR Project pomagają szkołom w Strefie Wykluczenia

W styczniu 2017 roku polska spółka [The Farm 51](#), która opracowuje gry komputerowe i aplikacje w technologii VR, wraz z [Fundacją Otwarty Dialog](#) wysłała pierwszą część pomocy humanitarnej dla szkół, które nadal funkcjonują w Strefie Wykluczenia wokół Czarnobylskiej Elektrowni Jądrowej.

W maju ubiegłego roku z inicjatywy [The Farm 51](#) stworzono komisję ekspertów, w skład której weszli przedstawiciele Ukraine Image Agency, organizacji "Global Ukraine", Human Rights Information Centre, Państwowej agencji ds. strefy wykluczenia oraz niezależny ekspert Dmytro Skrylnikov. Komisja przeprowadziła liczne [wizyty studyjne w szkołach](#) znajdujących się w regionie dotkniętym skutkami awarii w Czarnobylu, aby dokładnie zapoznać się ich potrzebami, a w styczniu br. szkoły te otrzymały już pierwszą partię pomocy.

– Rozpoczęliśmy zdjęcia w Czarnobylu kilka lat temu – mówi Wojtek Pazdur, szef projektu [Chernobyl VR Project](#) i wiceprezes Zarządu [The Farm 51](#). – Najpierw kręciliśmy głównie opuszczonym terenie, ale wkrótce zdaliśmy sobie sprawę, że bezpośrednio przy strefie wykluczenia mieszka nadal wiele osób, istnieją szkoły, które wciąż funkcjonują. Warunki, w których uczą się dzieci w tych szkołach, na tyle nas zaszokowały, że chcieliśmy jakoś pomóc, ale ponieważ wcześniej tego nie robiliśmy, zwróciliśmy się do ukraińskich organizacji i instytucji, które mają doświadczenie w tej sferze, i na podstawie ich porad, sprawdziliśmy rzeczywiste potrzeby szkół, w styczniu 2017 roku zakupiliśmy pierwszą część pomocy.

W grudniu 2016 roku rozpoczęto [sprzedaż](#) aplikacji mobilnej [Chernobyl VR Project](#), z której znaczną część zysków spółka chce przeznaczyć na wsparcie tych szkół i organizacji, które pomagają ofiarom katastrofy w Czarnobylu. W styczniu pierwszą partię pomocy skierowano do stowarzyszeń edukacyjno-wychowawczych w trzech wsiach: Hornostaipil, Obukhovychi i Pryborsk. W ramach wsparcia dla każdej szkoły zostały zakupione komputery i sprzęt sportowy – piłki, stoły do tenisa, maty do ćwiczeń gimnastycznych i wiele innych. Kolejne etapy pomocy dla ofiar katastrofy w Czarnobylu będą realizowane co kilka miesięcy.

Kilka dni po rozpoczęciu sprzedaży [Chernobyl VR Project](#) znalazł się w czołówce najchętniej kupowanych aplikacji i teraz każdy, kto ją kupi, pomaga wyposażyć szkoły w nowoczesny sprzęt: <https://www.g2a.com/chernobylvr>. Każdy, kto chce przyłączyć się i pomóc, może samodzielnie zdecydować, jaka kwotę na pomoc przeznaczy.

– Lista potrzeb jest bardzo długa, ale największy problem stanowią jadalnie, garderoby, sale komputerowe, których czasami po prostu w ogóle nie ma, podobnie jak dostępu do czystej wody pitnej. Zależy nam szczególnie na tym, aby nie tylko odtworzyć wirtualną rzeczywistość, by za sto lat ludzie mogli zobaczyć, jak wyglądała Strefa Wykluczenia wcześniej, ale również przyczynić się do poprawy tamtejszych warunków życia już teraz

– podkreśla [Lyudmyla Kozlovska](#), prezes Fundacji Otwarty Dialog.

[Chernobyl VR Project](#) jest unikalnym projektem [The Farm 51](#), który łączy w sobie fotorealistyczną podróż do serca zamkniętej strefy oraz walory edukacyjne interaktywnego filmu dokumentalnego. To pierwsza w historii wirtualna podróż po Czarnobylu i Prypeci, przeznaczona na najpopularniejsze obecnie urządzenia VR. W ubiegłym tygodniu w aplikacja została zaprezentowana w ramach ukraińskiej ekspozycji "Chernobyl.Inside." w siedzibie ONZ w Genewie.

Więcej informacji o projekcie:

**The Farm 51:**

[www.thefarm51.com](http://www.thefarm51.com)

[facebook.com/thefarm51](https://facebook.com/thefarm51)

**Chernobyl VR Project:**

<http://www.chernobylvrproject.com>

**Fundacja Otwarty Dialog:**

<http://odfoundation.eu/chernobyl-vr-project>