

## ВІРТУАЛЬНИЙ ПОТЕНЦІАЛ ОСВІТНЬОГО ПРОСТОРУ МУЗЕЮ

**Петрикiна А.С.**, аспiрантка  
Інституту спеціальної педагогiки  
і психологiї імені Миколи Ярмаченка  
Національної академії педагогічних наук України,  
м. Київ, Україна  
ORCID: <https://orcid.org/0000-0002-3841-9312>

У вересні 2019 року за ініціативою однієї з найбільш вагомих світових організацій у галузі музейної справи, Міжнародної ради музеїв (ICOM), відбувся перегляд сучасного поняття «Музей». Після тривалих обговорень найбільш актуальним було визнано наступне трактування: «Музеї – це поліфонічні інклюзивні простори для діалогу про минуле та майбутнє, які сприяють розвитку демократії. Визнаючи та вирішуючи конфлікти та виклики сьогодення, вони зберігають артефакти й зразки для суспільства, захищають різноманітні спогади для майбутніх поколінь та гарантують всім людям однакові права та рівний доступ до спадщини» [1].

*Сучасне музейне середовище являє собою складне утворення, яке включає в себе не лише такі компоненти як: простір навколо музею; будівлю/приміщення, де розташоване зібрання; власне експозицію, фонди, а також і медійний простір музею, який постає втіленням одного із новітніх засобів забезпечення рівнодоступності освітнього потенціалу музейних зібрань для соціуму.*

*Музейна комп'ютерна мережа (MCN), організація світового рівня, яка централізовано займається питаннями розширення цифрового потенціалу музейних зібрань, вдосконалення засобів управління, розробки та передачі музейної інформації за допомогою автоматизації, з'явилася в Нью-Йорку з появою інформаційних технологій, у далекому 1967. На сьогодні ця організація являє собою мережу професіоналів з усіх країн світу, які демонструють музейний освітній потенціал через презентацію своїх віртуальних турів, кампаній, проєктів та онлайн-колекцій у соціальних мережах. Серед доступного контенту: культурно-освітні ресурси для дистанційного навчання, віртуальні програми з історії, культури та мистецтва з усього світу, віртуальні тури та екскурсії, веб-колекції, дитячі програми тощо [2].*

Від 2008 року бере свій початок Фондація Europeana, яка на своїй освітній платформі вміщує записи понад 10 мільйонів наукових та культурних артефактів цифрованих музейних колекцій з більш ніж 3000 установ по всій Європі. Забезпечуючи співпрацю між музеями, архівами, бібліотеками та аудіовізуальними колекціями Europeana реалізує інтегрований доступ користувачів усього світу до їх матеріалів через широкий спектр сучасних сервісів [3].

Із 90-х років минулого століття поволі почали з'являтися віртуальні музеї – цифрові простори, які забезпечують доступ громадськості як до систем знань, закладених у колекціях, так і до систематичної та цілісної організації їх відображення. Відомо, що ера такого формату музеїв почалася з віртуального

музею Apple Computer (1992), який було випущено у формі компакт-диску. Функціонування зазначеного віртуального музею відбувалося за рахунок спеціально розробленого методу навігації по заздалегідь заданому тривимірному простору та взаємодії з об'єктами в цьому просторі – віртуальній навігації.

Інтернет-музеї, гіпермузей, цифрові музеї, кібермузеї, веб-музеї тощо. Залежно від наукової позиції дослідників, галузі чи інструментального використання, віртуальні музеї розглядаються та використовуються по-різному. На сьогодні вони постають втіленням виду творчої діяльності; інноваційного освітнього інструменту, присвяченого індустрії моди або рекламному проєкту; кімнати з мультимедійними можливостями; цифровою формою презентації традиційного музею в мережі Інтернет тощо.

*Це свідчить про значне розширення сфери освітньої діяльності музею, яка вийшла далеко за межі його самого. Як відмічає З. Мазурик (2018), нині відбулися якісні зміни, в результаті яких «музеї-хранителі» почали перетворюватися на «музеї-культурні центри», в яких відбувається безперервний процес трансформації музейного продукту, інтерпретації змісту колекцій в нових культурних контекстах, переосмислення культурної спадщини як культурного, так і економічного ресурсу [4].*

*Еволюція музейного простору у веб-площину визнається в ряді робіт сучасних українських науковців (О. Харченко, 2015; Р. Маньковська, 2013; Т. Онішко, Н. Семергей, 2016; С. Конюхов, «Особливості трансляції музейного середовища у нових медіа»), які разом з тим відмічають і значні складнощі в зазначеній сфері розвитку музейної діяльності в Україні. Проте є сподівання, що в умовах, які нині склалася в усьому світі, саме вміле використання переваг віртуального світу музеями має вийти на новий рівень.*

### **Література**

1. Муравська С. Дискусії з приводу нового формулювання поняття «музей». URL: <http://prostir.museum/ua/post/42194?fbclid=IwAR3vPa5I9Gjfh3oRSvFfirvKag-L23x2IQkc7x8kT03fxxAskKLePuPO2Xc> (Дата звернення 27.04.2020).
2. Advancing digital transformation in museums. URL: <https://mcn.edu/> (Дата звернення 27.04.2020).
3. Discover inspiring cultural heritage from European museums, galleries, libraries and archives. URL: <https://www.europeana.eu/en> (Дата звернення 27.04.2020).
4. Сучасний музей: дослідження змін. URL: <http://prostir.museum/ua/post/40826> (Дата звернення 27.04.2020).